



# NEWSLETTER

## OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO

Octubre 2025

Número 11



**Patricia Martínez Redondo**, Educadora Social y Antropóloga con Máster en Estudios Interdisciplinares de Género. Trabaja en el ámbito de la drogodependencia desde 1995, con una óptica interdisciplinaria, tanto en la investigación como en la intervención.

**1- En tus trabajos señalas cómo las prácticas de juego —y su problematización— están atravesadas por el género. ¿Qué aspectos fundamentales crees que siguen pasando desapercibidos cuando analizamos el juego sin perspectiva feminista?**

Si no introducimos la categoría género como eje de análisis reproducimos sin querer la estructura de pensamiento androcéntrico que caracteriza lo que sabemos y tenemos instaurado como “general”, “universal”, en las prácticas de juego y su problematización, aplicándolo como una verdad plana, opaca al género. Pasa igual si no aplicamos una perspectiva

interseccional en general: clase socioeconómica, color de piel, procesos migratorios, discapacidades, etc.. Quiero aclarar aquí que el género puede ser leído en términos de identidad (y bienvenidas todas las identidades) pero yo lo sigo empleando como la categoría social, estructural y relacional que explica la subordinación de las mujeres frente a los hombres, y que a la par es un potente elemento de socialización, de aprendizaje social. Si el género fuese solo una cuestión de identidad y/o de roles, no se explicarían muchas de las dinámicas de minusvaloración de lo asociado a lo femenino y por tanto de las mujeres. Esto es lo que explicaba Gayle Rubin con su teoría del Sistema Sexo-Género ya en 1975, el por qué aunque las mujeres habían ocupado roles entendidos como masculinos/valorados (en los empleos, en el ámbito público, la economía, etc.), seguían recibiendo sanción. Y por mucho que la identidad pueda romper la dicotomía, como de hecho sucede hoy día, o la concordancia sexo-identidad de género, eso no resuelve un sistema social que se fundamenta de forma estructural y profundamente arraigado en sus prácticas, en la subordinación de lo

### CONTENIDO

#### Entrevista:

**Patricia Martínez Redondo**,  
experta en estudios de género y  
drogodependencias.....1

#### Noticias:

**Nombramiento de Nerea Alday  
como nueva Directora de Juego y  
Espectáculos del Gobierno Vasco**  
..... 4  
**Alday participa en la primera  
jornada del Expo Congreso de  
Juego de Torremolinos** .....4  
**El OVJ acude al 25º Congreso de  
FEJAR** .....4

#### Indicadores de juego

**Volumen Apuestas deportivas de  
gestión privada** ..... 5

**Cantidades jugadas ONCE** ..... 5

**Inspecciones** .....6

femenino/las mujeres. Creo que es complicado porque en general adolecemos de formación en perspectiva de género, y además estamos en un momento muy convulso de unos años para acá donde dos líneas teóricas y prácticas que convivían, están enfrentadas como si no pudieran coexistir y fuesen contradictorias cuando no lo son.

## **2- Las experiencias de juego suelen estar cargadas de emociones, relaciones y sentidos vitales. ¿Cómo nos ayuda el enfoque de género a comprender estos significados más allá de lo puramente conductual o patológico?**

Precisamente el género es una categoría muy centrada en “sacar” a las mujeres de lo patológico. Si examinas la literatura tradicional en salud mental, verás que las mujeres aparecen como “desviadas” a la norma de forma constante. Herramientas diagnósticas sin baremar incorporando el género, patologización constante de conductas consideradas disruptivas en una mujer, procesos de recuperación fundamentados en la experiencia masculina y lo que ellos tienen/necesitan, etc. Esto se ha traducido en un mayor estigma y sanción social de las mujeres ante el desarrollo de la problemática y por tanto en menor apoyo por parte del entorno social inmediato (con lo que eso dificulta el proceso). Las experiencias de juego en los hombres aparecen como lo normal en general, sin embargo, en las mujeres aparecen sólo algunas prácticas entendidas como normales y “femeninas”. El imaginario que se nos reproduce está totalmente sesgado por el género (póquer y apuestas deportivas en los chicos, por ejemplo, y bingo y “tragaperras” en las mujeres). Y centrándolo en vuestra pregunta: ¿qué lleva a que los chicos se relacionen con el gambling (y también gaming en realidad) desde edades tempranas como lo hacen? ¿Por qué las chicas aparecen más en lo que tiene que ver con la sobreexposición en pantallas y redes sociales? Si no indagamos en lo relacional y subjetivo desde perspectiva de género, creo que nos estamos dejando de lado aspectos muy importantes para la prevención de lo problemático en esta materia.

## **3. Una parte de tu trayectoria se ha centrado en el análisis del juego en adolescentes y jóvenes. ¿Qué imaginarios de género se activan en estas etapas y cómo pueden influir en las trayectorias de juego?**

Pues enlazamos esta respuesta con la pregunta anterior, ya que podemos detallar una socialización totalmente dicotómica donde, por mucho que a las mujeres se les haya dado el mensaje hace ya 50 años de que tenían que trabajar fuera de casa (ojo, las obreras y campesinas ya estaban trabajando también fuera de casa, pero el

imaginario era ese: “la mujer no trabajaba”), hoy día los cuidados en sentido amplio siguen dependiendo totalmente de las mujeres de este país, gratis en el seno de las familias, y remunerado en las escalas más bajas de salarios, a personas empobrecidas por razón de clase, procesos migratorios, color de piel, discapacidad, etc. Y el empleo sigue estando del lado de lo masculino, los hombres como eje central de desarrollo vital. Surgen así dos formas de estar en el mundo, una más relacional y pendiente del bienestar emocional, grupal, relacional; y otra más autocentrada, fundamentada en una practicidad alejada de lo emocional, más lineal. En los chicos aparece pronto la idea de sacar dinero, ganar dinero mediante el juego. En las chicas sin embargo aparece el juego y las redes sociales como espacio de relación.

Si entramos además en la heterosexualidad también como sistema social que es, en el marco del género, veremos qué papel otorga a chicos y chicas, y como esto influye en las trayectorias de los y las adolescentes (en etapas tempranas observamos por ejemplo que ellas están de figura acompañante de los chicos, que sí juegan de forma activa).

Es de recibo mencionar que las personas que se salen de la norma, ya sea de identidad o de orientación sexual y de género, van a recibir sanción, y a la fuerza tendrán que encontrar sus propios espacios de relación, donde la dicotomía y sus consecuencias no operan de forma tan clara. Igualmente si añadimos otros factores o ejes de opresión/privilegio ya mencionados: clase, migración, color de piel, discapacidad, etc.

## **4- ¿Cuáles dirías que son los principales retos metodológicos y éticos a la hora de investigar el juego y otras adicciones (con y sin sustancia) desde una perspectiva feminista?**

El principal reto consiste en emplear la categoría género como el eje de análisis que es y en el cual se fundamentan todas las políticas de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres instauradas a nivel nacional e internacional. No podemos quedarnos en que desagregar datos (y ojo, que no se hace de forma sistemática en todo) entre hombres y mujeres sea “género”. Ni tampoco en que haya mujeres y personas de las denominadas diversidades de identidad y orientación sexual y de género. Eso no garantiza que se esté aplicando perspectiva de género. De hecho, con intervenciones que consideras “universales y neutras” puedes reproducir estructuras de dominación y exclusión, reforzando violencias y privilegios de lo masculino/los hombres. Igualmente, es necesario trabajar sobre los

propios sesgos como investigador/a: ¿dónde depositas la atención? ¿Estás dando por ejemplo tiempo a que en tu muestra tengas paridad de chicos y chicas? ¿vas a indagar y sistematizar las distintas motivaciones para el juego o para el consumo de chicos y chicas? ¿Tienes formación en teorías de género para poder identificar las diferencias percibidas en caso de que las haya? Por ejemplo: la manida idea de que las chicas tienen mayor percepción del riesgo en el consumo de sustancias, responde a una percepción del riesgo de que les pueda pasar algo en un sentido de agresión sexual antes que un coma etílico o una intoxicación. Y eso no tiene que ver con la sustancia, sino con el género (como sistema de subordinación). Es urgente que afinemos la mirada en este sentido. Pero es cierto que cuesta encontrar una generalización de la formación de calidad, y en nos encontramos con ideas vagas ante esta compleja categoría a la par que las políticas públicas nos han instado/obligado a aplicarla de forma transversal (de forma que muchos/as profesionales la aplican vacía de contenido).

**5. Si tuvieras que proponer una línea de actuación para los gobiernos autonómicos en torno al juego y otras adicciones desde un enfoque de género, ¿por dónde empezarías?**

Esta pregunta me resulta difícil de responder de forma concisa, en tanto que el problema es tan complejo y multicausal, que no sabría muy bien por dónde empezar. Además es que podemos estar hablando en muchos sentidos: prevención, tratamiento, investigación... Sí que es cierto que hay varios elementos comunes que podemos aterrizar:

- 1.- la apuesta por planes de formación de profesionales en esta materia, de forma sistemática y duradera en el tiempo. La perspectiva de género no se adquiere por "osmosis".
- 2.- el compromiso con los programas de prevención y tratamiento independientemente del "color" político de quien gobierne. Se trata de problemáticas de salud pública y bienestar social, familiar, individual... Es preciso que haya presupuestos garantizados que sostengan servicios a la población con equipos no sobrecargados y en buenas condiciones laborales y salariales.
- 3.- el favorecimiento de espacios sociales y relacionales que permitan una mayor cohesión social y participación de las personas en los barrios. La prevención pasa por una dinámica comunitaria donde escuela, familias, asociaciones, etc. y la administración autonómica y local colaboran en la creación de espacios habitables y saludables en un sentido holístico.

## NOTICIAS



**Nerea Alday Garate**, Azpeitia en 1983, es Ingeniera Técnica Industrial por la Universidad de Mondragón (2002-2005) y Máster en Prevención de Riesgos Laborales. En 2007 se incorporó al departamento de ingeniería e inversiones de Sidenor, empresa en la que ha desarrollado su trayectoria laboral hasta el 2025.

### Nerea Alday participa en la primera jornada del Expo Congreso de Juego de Torremolinos

La directora general de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, Nerea Alday Garate, intervino en la mesa de reguladores del Expo Congreso de Juego de Torremolinos, en su primera aparición ante el sector desde su nombramiento en mayo. Destacó que el sector del juego en Euskadi es fuerte y está bien regulado, y anunció una modificación normativa para unificar requisitos de locales y permitir el uso de medios de pago electrónicos, reforzando así la seguridad y modernización del sector.

Alday resaltó la eficacia de los controles de acceso y planes de inspección, que han reducido el acceso al juego de menores y autoprohibidos, y advirtió sobre los retos del juego online ilegal y el impacto futuro de la inteligencia artificial.

### Nombramiento de Nerea Alday como nueva Directora de Juego y Espectáculos

El Consejo de Gobierno del País Vasco aprobó, en su sesión del pasado 13 de mayo, el nombramiento de Nerea Alday Garate como nueva Directora de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad, a propuesta del Consejero Bingen Zupiria Gorostidi.

El nombramiento ha sido formalizado mediante el Decreto 102/2025, firmado por el Lehendakari Imanol Pradales Gil, y entró en vigor el 14 de mayo de 2025.

Nerea Alday sucede en el cargo a Aitor Uriarte, quien ha desempeñado esta responsabilidad en los últimos años.

### El Observatorio Vasco del Juego acude al 25º Congreso de FEJAR en Vigo

El Observatorio Vasco del Juego asistió al 25º Congreso de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, celebrado en Vigo, donde se abordaron los nuevos retos en materia de adicciones y la necesidad de reforzar la prevención entre la población joven. El congreso, que contó con amplio respaldo institucional, subrayó la creciente prevalencia de la adicción al juego y a los videojuegos en menores, así como el impacto del uso excesivo de redes sociales en la salud mental. Expertas y expertos coincidieron en que es urgente actuar desde la prevención para evitar el colapso del sistema sanitario.

La Xunta de Galicia anunció además la creación del Observatorio del Juego de Galicia, destinado a promover campañas de prevención y la investigación sobre juego responsable.

INDICADORES DE JUEGO

1º VOLUMEN APUESTAS DEPORTIVAS DE GESTIÓN PRIVADA EN EUSKADI (2019-2024)

		2019	2020	2021	2022	2023	2024
Araba	Presenciales	36.164.636	24.566.849	33.599.551	38.435.459	37.147.965	42.276.424
	Online	23.086.900	24.379.532	23.449.823	21.898.083	20.949.322	22.658.350
	Total Araba	59.251.536	48.946.381	57.049.374	60.333.542	58.097.287	64.934.774
Bizkaia	Presenciales	114.759.132	68.289.574	96.633.330	113.215.408	112.827.574	125.922.030
	Online	74.643.396	72.028.217	81.784.145	79.060.742	77.053.581	81.459.943
	Total Bizkaia	189.402.528	140.317.791	178.417.475	192.276.150	189.881.155	207.381.973
Gipuzkoa	Presenciales	71.969.185	43.761.906	63.122.402	66.210.228	66.712.207	73.149.782
	Online	56.017.219	56.694.241	62.086.328	63.540.621	58.259.373	69.278.939
	Total Gipuzkoa	127.986.404	100.456.147	125.208.730	129.750.849	124.971.581	142.428.721
Euskadi	Presenciales	222.892.953	136.618.329	193.355.283	217.861.095	216.687.747	241.348.236
	Online	153.747.515	153.101.990	167.320.296	164.499.446	156.262.277	173.397.232
	Total Euskadi	376.640.468	289.720.319	360.675.579	382.360.541	372.950.024	414.745.469

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juego y Espectáculos

En 2024 el volumen de apuestas en Euskadi creció un 11,2% respecto a 2023, alcanzando los 414,7 millones de euros. El aumento se dio tanto en presenciales (+11,4%) como en online (+11,0%). Por territorios, Araba subió un 11,8%, Bizkaia un 9,2% y Gipuzkoa un 14,0%, con especial dinamismo en las apuestas online en este último (+18,9%). Con estos datos, Euskadi supera ya las cifras previas a la pandemia.

2º GASTOS EN LOTERÍAS Y JUEGOS DE AZAR DE LA ONCE EN EUSKADI (2019-2024)

	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Cupón	49.773.977	32.470.342	44.559.297	31.433.241	32.015.323	32.398.722
Instantáneas de la ONCE	14.117.517	10.616.239	16.265.975	11.268.256	13.018.270	13.980.713
Juegos activos ONCE	6.329.507	4.675.974	6.983.439	5.916.594	6.798.145	8.482.008
TOTAL ONCE	70.221.002	47.762.556	67.808.711	48.618.090	51.831.738	54.861.443

Fuente: ONCE Euskadi (servicio estadístico)

El gasto en apuestas y juegos de la ONCE en Euskadi muestra un comportamiento irregular. Tras la caída de 2020 por la pandemia y una nueva disminución en 2022, en 2024 se alcanzaron los 54,9 millones de euros, un aumento del 5,9% respecto a 2023. El crecimiento se centró en los juegos activos de la ONCE (+24,8%) y en los instantáneos (+7,4%), mientras que el Cupón, principal producto, sigue representando más del 60% del volumen de negocio.



# INDICADORES DE JUEGO

## 3º INSPECCIONES REALIZADAS POR TIPO DE LOCAL Y AÑO

	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Casinos	167	79	123	125	143	106
Bingos	201	138	210	229	244	246
Salones de Juego y recreativos	682	567	989	805	735	867
Locales de apuestas	55	55	54	29	53	55
Máquinas de hostelería	3.796	887	1.495	1.368	1.504	1.684
Vigilancia y control de juego	970	854	483	672	502	406
Vigilancia y control de juego con autorización específica	--	--	100	82	82	82
Total	5.871	2.580	3.454	3.310	3.263	3.446

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juego y Espectáculos

En 2024 se mantuvo la tendencia de recuperación de las inspecciones de juego en Euskadi tras los descensos provocados por la pandemia de COVID-19. La actividad de control sigue siendo intensa y se distribuye entre distintas categorías de locales y modalidades de juego, reflejando la diversidad del sector.

Las inspecciones se concentran especialmente en las máquinas de hostelería y en los salones de juego y recreativos, aunque también incluyen controles en bingos, casinos, locales de apuestas y vigilancias especiales. Algunas categorías, como los salones de juego, aún no han alcanzado los niveles previos a la pandemia, mientras que otras ya superan esos registros, mostrando una recuperación desigual según el tipo de local.

En conjunto, estos controles refuerzan la supervisión y seguridad del juego en Euskadi, garantizando que se cumpla la normativa y se proteja tanto a los jugadores como a los establecimientos.

Añade  
**jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus** a  
tu libreta de direcciones para recibir todas  
las novedades del Obseriatorio Vasco del  
Juego sin problemas.

