



# NEWSLETTER

## JOKOAREN EUSKAL BEHATOKIA

2026ko urtarrila

12. Zenbakia



**Daniel Muriel.** Soziologian doktorea eta irakasle laguntzaile doktorea Euskal Herriko Unibertsitatean. Bere ikasketa-arlo nagusiak honako hauek dira: kultura digitala, zientzia- eta teknologia-ikasketak, sortzen ari diren gailu teknologikoak, bideo-aparatuak eta ohiko ekoizpen zientifikoko aparatuetatik haratagoko tresna metodologikoen bilaketa. Identidad Gamer (AnaitGames, 2018) eta Video Games as Culture (Routledge, 2018), Los videojuegos como cultura (Ampersand, 2023) eta Un mes en Tinder siendo mujer gamer (Applehead, 2021) lanen egileetako bat da.

### AURKIBIDEA

#### Elkarrizketa

Daniel Muriel, EHUko Soziologiako irakasle ondokoa..... 1

#### Berriak

Joko patologikoa prebenitzeko jarduerak egiteko proiektuetarako dirulaguntzak....4

JEBen V. Jardunaldien ospakizuna .....4

#### Jokoaren adierazleak

Bingo tradizionalen jokaturako kopurua..... 5  
BG motako makineta baimenak bingoetan ..... 5  
Kasinoak..... 6

### 1. Zure ikuspegitik, zer desberdintasun eta antzekotasun nagusi daude bideojokoen eta ausazko jokoen artean, kultura-praktika gisa?

Ikuspegi soziologikotik oso praktika kultural desberdinak dira, bakoitzak ibilbide historiko desberdinak izan baititu eta publiko ezberdinak interpelatu baititu. Bideojokoak, bitartekotza teknologikoetatik haratago, esperientzia konplexuagoak edo ez hain konplexuak dira, eta, beren mugekin, benetako bizipenen ordenara edo zentzu-unibertsoak modu murgilduan eraikitzen hurbiltzen dira, non gorputzak, gailuak, interfazeak eta espazioak jolasteko unean mihizatzen diren. Jokoaren ideia, bai orientazio argirik gabeko bat-bateko adierazpen gisa, bai helburu batzuetara orientatzen dena eta arau esplizituen bidez gobernatzen dena, bideojokoaren muinean daude. Ausazko jokoen kasuan, ez da esperientzia-bizipen edo zentzuzko mundu gisa eraikitzen, eta ez da ia egokitzen bat-bateko jolasarekin edo argi egituratutako jolas-praktikarekin bat etor daitekeen taxon batera (hurrengo orrialdean jarraitzen du).

Gehiago planteatzen da arriskua eta igurikimena kudeatzeko jarduera gisa, non subjektuaren parte-hartzea gutxieneko erabaki erritualizatueta mugatzen den (apustu egitea, itxarotea, errepikatzea), eta esperientziaren muina emaitzari eta (potentzial) itzulerari lotutako kalkulu batean oinarritzen da. Hala ere, posible da bien arteko kontaktu-puntu batzuk aurkitzea, batez ere azken bi hamarkadetan, lehenik Interneten larrialdi eta sendotzearekin eta, ondoren, smartphone-en agerpenarekin. Alde batetik, ausazko jokoek bideojokoetatik hartzen dituzte beren estetika eta mekaniketako batzuk, esperientzia-logika hori helarazten saiatuz engagement handiagoa sortzeko eta tradizionalki hain aktiboki parte hartzen ez zuten beste publiko batzuk erakartzeko (gazteagoak, nagusiki). Azkenean, ausazko jokoak jolas bihurtzea da asmoa. Bestalde, bideojokoek ausazko jokoen alderdiak hartzen dituzte, eta beren esperientzien diseinua osatzen dute, hala nola loot boxak, kartak, mikropagoak edo in game txanponak.

## **2. Nola eraikitzen da kontrol- eta agentzia-sentsazioa bideojokoetan, eta zertan bereizten da ausazko jokoetan gertatzen denetik?**

Bideojokoen agentzia bi alderdiri lotuta egon da beti: alde batetik, bideojokoak jokalaria egoeraren kontrola duen, ekintza-askatasun handia duen eta eguneroko bizitzan ezinezkoa izango litzatekeen moduan eragiteko gaitasuna duen espazio gisa aurkezten dira; bestetik, joko-sistemak mugak ezartzen ditu, batzuetan ahaltsuak eta frustraziorako joera dutenak, gaintitu daitekeen erronka-sentsazioa sortzeko. Bi alderdi horiek, funtsean, estuki lotuta daude; izan ere, proposatzen den ideia (narratzia gehiago bideratutako bideojoko batzuk edo helburu garbirik gabeko jolas axolagabea izan ezik, sandbox erakoa) gaintitzeko eta aurrera egiteko zailtasunak sortzea da.

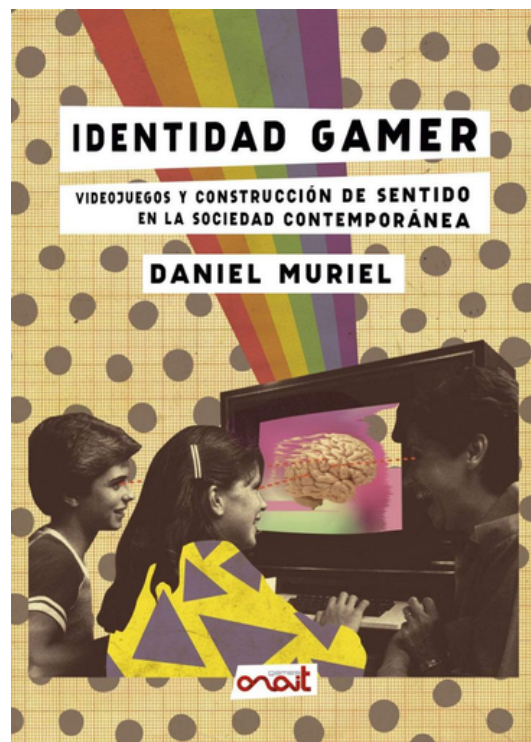
(Des) ahalduntze joko bikoitza da, gaintitzearen (arrazionaltasun politiko neoliberalerako lotura) eta/edo lankidetzaren (arrazionaltasun kontrahegemonikoerako lotura) erretorikari lotua. Ausazko jokoan, kontrolaren ideia ez da jolasteko trebetasunetan oinarritzen, baizik eta ausazkotasuna nagusi den lekuetan eredu bat aurkitzeko itxaropenean. Agentzia, berez, interpretaziora edo espekulazio hutsera aldatzen da praktikatik: jokalaria ez du sistema kontrolatzen, seinaleak irakurtzen ditu, kausalitatea boladei eta identifikatu uste dituen beste erregulartasun mota batzuei egozten die.

## **3. Zure ustez, bideojokoetan ausazko mekanikak sartzeak (loot boxak, esaterako) jolasaren eta apustuaren arteko muga lausotzen ari al da?**

Nire ustez, bien arteko mugak oraindik argiak dira, eta, oro har, ez litzateke zailtasun handirik egon behar horiek bereizteko. Hala ere, bideojokoetan ausazko jokoen berezko sistema horiek agertzeak eta apustu-sistemen bideoludifikazioak berak, kasu batzuetan, eta pertsona kalteberago batzuentzat (gazteek eta nerabeek bereziki kezkatzen dute), muga hori behar baino porotsuagoa izatea eragiten dute. Nire ustez, erregulazio askoz zorrotzagoa egon beharko litzateke, ausazko jokoetan oinarritutako sistema argiak ez daitezen txertatu marruskadura handirik gabe bideoludikoan. Sistema horiek bideojokoen barruan desagertzeari buruz ere eztabaida daiteke, sistema horien nukleoa ez direlako eta jokoarekiko arriskuak areagotzen dituztelako.

#### 4. Nola eragiten dute bideojokoek gaur egun jokia, arriskua eta saria ulertzeko moduan?

Arriskuari dagokionez, bideojokoek ziurgabetasun kontrolatuko erregimen bat normalizatu dute: arriskatu egiten da, baina espazio seguru eta itzulgarri samar baten barruan (saiakerak, checkpointak, gordeak, tutorialak, wikiak, jolas kooperatiboa). Arriskua erronkari heltzeko modu bat da, eta erronka onargarria izatea (ez errazegia, ez etsigarriegia), graduatua aurrerabide-sentsazioa sortzeko, eta porrota ikaskuntza gisa irakurtzeko diseinatua. Horrek eragina du arriskua, oro har, irudikatzen duen moduan, ez baitugu ikusten mehatxu eta galera gisa, eta are gehiago ekoizpen-baldintza gisa, eta hori kudeatu eta administratu egin daiteke. Horrek ondorio positiboak izan ditzake bizitzako beste alderdi batzuetan, baina baita negatiboak ere; izan ere, zoriarekin eta apustuekin (berriz ere, mikropagoak, loot boxak, etab.) lotutako zenbait jardura joko-sisteman txertatzen direnean, arriskuarekiko higuin txikiagoa eragin dezake, benetako galera-arriskuaren eta mendekotasun potentzialen sentsazioa lausotzen duena. Sariari dagokionez, bideojokoek eredu bat zabaldu dute, non saria ez den soilik itxiera (irabazi/galdu), baizik eta mikro-sarien etengabeko sistema bat: mailak, lorpenak, skinak, faseak, desblokeoak, txanponak, puntuak, bildumagarriak, etab. Saria ez da apartekoa, eta bere praktika guztia antolatzen duen azpiegitura afektibo eta emozional baten parte bihurtzen da. Horren arriskua, ausazko jokoetara eramaten denean, mikro-sarien eredu bideoludikoaren hedapena da, eta horrek bultzatzen du esperientzia dirua irabazi/galtzea binomioan bakarrik mantentzeari uztera eta feedback sistema etengabe gisa antolatzera, ohitura sortu eta galeraren frustrazioa moteldu nahi duena.



## B E R R I A K

### **Joko patologikoaren prebentzio unibertsaleko jarduerak egiteko programetarako laguntzen onartzea**

Eusko Jaurlaritzak 100.000 euroko dirulaguntzak eman dizkie, guztira, hamar elkarteri, substantziarekin nahiz jokabidearekin mendekotasunak prebenitzeko eta tratatzeko azken deialdiaren esparruan.

Erakunde onuradunen artean, zazpik jaso zuten laguntza aurreko deialdietan, eta horrek aukera ematen du aurreko urteetan hasitako proiektuei jarraipena emateko. Gainerako hiru elkarteak aurten hasiko dira lanean, baina ibilbide eta esperientzia luzea dute adikzioen prebentzioaren eta arretaren arloan ere.

Diruz lagundutako ekimenetan hainbat kolektibori zuzendutako hezkuntza-kanpainak, tailerrak eta sentsibilizazio-materialak sartzen dira, hala nola gazteei, familiei eta osasun mentaleko arazoak dituzten pertsoneri zuzendutakoak. Guztiek helburu komun bat partekatzen dute: ludopatiari lotutako arriskuei buruz kontzientziaztea eta bizi-ohitura osasungarriak sustatzea, horrela, fenomeno horren aurrean erantzun prebentibo eta komunitarioa indartuz.

### **Jokoaren Euskal Behatokiaren V. Jardunaldiak otsailaren 25ean**

Datorren otsailaren 25ean, Jokoaren Euskal Behatokiaren V. Jardunaldia egingo da Vitoria-Gasteizko Europa Jauregian, "65 urtetik gorako pertsonak eta jokoak Euskadin" izenburupean.

Edizio honetan "Prebalentzia, ohiturak eta 65 urtetik gorako jokalarien profilak Euskadin 2025" azterlanari dagozkion datuak aurkeztuko dira.

Jardunaldian Yolanda López del Hoyok emango duen hitzaldi markoa izango da, non jokoaren fenomenoaren osasun publikoaren ikuspegitik jorratuko den. Ondoren, mahai-inguru bat egingo da, eta, bertan, jokoaren eta adinekoen esparruan espezifikoki lan egin duten hainbat adituk parte hartuko dute, ikerkuntzatik, esku-hartzetik eta politika publikoetatik begirada osagarriak ekarriz.

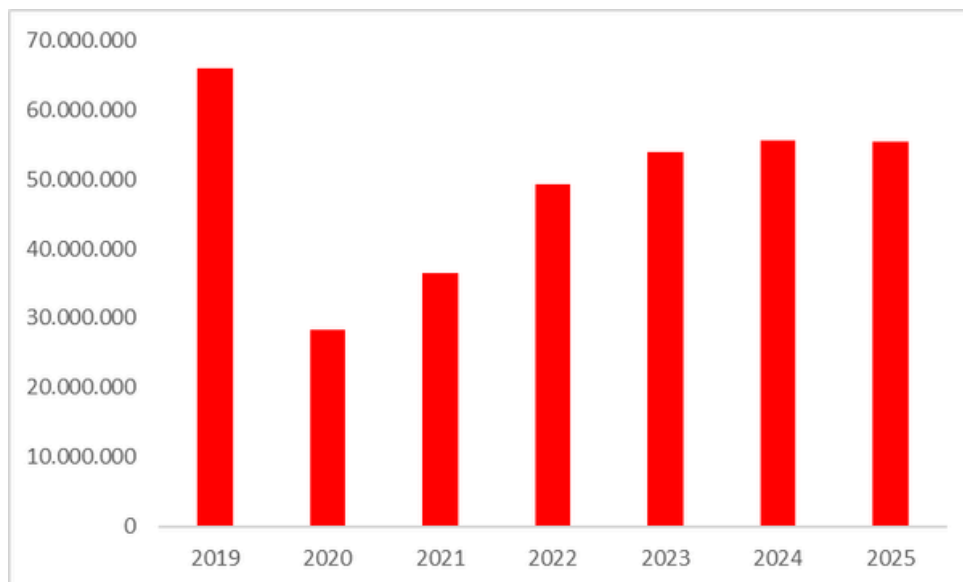
Edizio berri honetara gonbidatzen zaituztegu!

***Bertaratzeko izen-ematea:***

***[jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus](mailto:jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus)***

# JOKOAREN ADIERAZLEAK

## 1 ° BINGO TRADIZIONALEAN JOKATUTAKO KOPURUA (2019 - 2025)



Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuendaritza

2019an, Euskadiko bingo tradizionalen jokaturako guztizko kopurua ia 66 milioi eurokoa izan zen. 2020an, Covid-19ak eragindako krisiaren ondorioz, kopuru hori erdira baino gutxiagora murriztu zen, 28,3 milioitan kokatuz. Orduz geroztik, pixkanaka suspertzen ari da, eta, horren ondorioz, 55 milioi euro inguru egonkortu dira 2024an eta 2025ean. Hala ere, 2025ean jokaturako bolumena 2019an erregistraturakoa baino % 16 txikiagoa da oraindik.

## 2 ° B G MOTAKO MAKINAK BINGOETAN

	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Araba	23	30	30	24	24	23	29
Bizkaia	62	60	60	47	51	51	52
Gipuzkoa	12	26	26	19	20	18	10
<b>Guztira</b>	<b>97</b>	<b>116</b>	<b>116</b>	<b>90</b>	<b>95</b>	<b>92</b>	<b>91</b>

Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren jardueraren memoria

BG makinaren baimenen kopuruak aldaketak izan ditu azken urteetan. 2019 eta 2020 bitartean izandako gorakadaren ondoren, beheranzko joera ikusten da, eta 91 baimenetan kokatzen da 2025ean. Lurraldeka, Arabak bilakaera egonkorra izan du, Bizkaiak murrizketa moderatua erregistratu du 2019arekiko, eta Gipuzkoak jaitziera nabarmenagoa izan du, batez ere azken urtean.

# JOKOAREN ADIERAZLEAK

## 3 ° KASINOAK

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
<b>Kasino kupura</b>	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
<b>Mahai kopura</b>	19	19	19	14	18	7	7	7	6	6
<b>"C" motako makinena baimenak</b>	123	124	124	124	123	123	52	54	51	49

Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren jardueraren memoria

Azken urteotan, Euskadiko kasino-kopurua ez da aldatu, guztira bi daude, Bilbon eta Donostian. Egonkortasun hori izan arren, mahai kopuruak eta C motako makinatarako baimenek behera egin dute nabarmen azken zikloan.

Hasiera batean, mahai kopuruak behera egin zuen 2019an, susperraldi bat izan zuen 2020an, eta, gero, nabarmenago murriztu zen 2021ean. Gaur egun 6 mahai daude guztira, azken hamarkadan erregistratu den kopururik txikiena.

C motako makinena baimenei dagokienez, bi kasinoen barruan ere, ia konstante mantendu ziren 2016tik 2021era. 2022. urtetik aurrera, nabarmen murriztu ziren C motako makinatarako baimenak (% 60 inguru).

Gehitu

**[jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus](mailto:jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus)**

zure helbide-libretara, Jokoaren Euskal Behatokiaren berrikuntza guztiak jasotzeko.