



GAZTEAK ETA JOKOA EUSKAL AUTONOMIA ERKIDEGOAN

Txosten exekutiboa
2021



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Aurkibidea

1. Aurkezpena	5
2. Begirada orokor bat Euskadiko gazteen artean jokoak duen presentziari	8
3. Kolektibo espezifikoaren errealitatea	13
4. Zorizko jokoak eta apustuak sozializazio prozesuan	18
5. Fitxa teknikoa	21

Grafiko eta taulen aurkibidea

Grafikoak

1. grafikoa. Azken urtean jokoan edo apustuan ibili diren gazteak (%)	9
2. grafikoa. Jokoaren maiztasuna, modalitatearen arabera (%)	10
3. grafikoa. Konpainia, jokatzen hastean (%)	19

Taulak

1. taula. DSM-5 gidaliburuaren arabera jokoarekin lotutako arazoren bat duten gazteak (%)	12
2. taula. Jokalari patologikoen eta ez-patologikoen ezaugarri soziodemografikoak ...	17





1.

Aurkezpena

Aurkezpena

Diruzko apustuetan oinarritutako zorizko jokoak, oso errotuta badaude ere gure gizarteetan, ez daude eztabaida sozialetik salbuetsita. Jokoari buruzko arrazoibideen artean bi ikuspegi dira nagusi: pertsona batzuek uste dute jokoa negatiboa dela eta arazo sozial eta indibidualak sortzen dituela; beste batzuek, ordea, entretenimendutzat hartzen dute, zeina, arduraz jokatzuz gero, beste aisialdi modu batzuetatik bereizten ez den. Arrazoibide polarizatu horiek areagotu egin dira azken hamarkadan, onlineko jokoaren agerpen, erregulazio eta hazkundearekin.

EAEko testuinguruan, Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak zenbait urte darama eztabaida eta kezka horri heltzen; izan ere, Eusko Jaurlaritza beti izan da aitzindari, Espainiako Estatuaren barnean, jokoaren inguruko neurri arautzaileak hartzeari dagokionez. Gainera, Jaurlaritzak lege esparruaz harago erakutsi izan du arazo hori interesatzen zaiola; hala, zorizko jokoen gorakada horren eta zorizko jokoen ondorio posibleei buruzko kezken erdian, Jokoaren Euskal Behatokia sortu eta arautu zuten 2018an; besteak beste, honako helburu hauek ditu Jokoaren Euskal Behatokiak: jokoari buruzko politika publikoak sortzea; jokoa arduratsua izan dadin eta bermeekin jokatzearen aldeko sentsibilizazioa sustatzea; eta jokoak, herritarren portaerei dagokienez, gizartearen duen eraginari buruzko ikerketak egitea.

Harrezkero, eta ikerketei dagokienez, Jokoaren Euskal Behatokiak zenbait azterlan egin ditu. Lehenengo ikerketan *Euskal biztanleriaren jokoaren inguruko gizarte-pertzepzioa eta joko-ohiturak* (2019) aztertu ziren, eta, ondoren, *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin* (2020). Bi azterlan horien helburua EAEko biztanleek zorizko jokoarekin duten harremana zehatz-mehatz deskribatzea zen, zenbait gai jorratuz, hala nola profilak, sozializazio prozesua edo jarduera horren ondorioz dauden arazoak. Azken ikerketa horretan islatutako datuen artean, deigarrienetako bat biztanleria gaztea izan zen. Izan ere, gainerako adin tarteetako pertsonekin alderatuta, gazteek bestela jokatzeko zuten, eta, gainera, gazteen taldeak ehuneko handiago batez zituen jokoarekin lotutako arazoak. Ikerketa horietan oinarrituta, Jokoaren Euskal Behatokiak eta Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitateko Soziologia eta Gizarte Langintza Sailak, zeinak 2020ko txostena egiteko ardura izan zuen, azterlan bat egitea erabaki zuten, EAEko gazteek zorizko jokoen eta apustuen arloan duten presentzia izaki ardatza. Ikerketa horren emaitza *Gazteak eta Jokoa Euskal Autonomia Erkidegoan* (2021) txostena izan da.

Proiektu honetan hainbat gai jorratu nahi izan dira, hala nola: joko ohiturak; jokoari lotutako arazoak dituzten pertsonen ehunekoak; sozializazio prozesua; eta gazteek zorizko jokoei buruz duten pertzepzioa. Halaber, aurreko ikerketaren ildo berberei jarraitu zaie, baina gazteen lagin adierazgarriago bat hartu eta analisi transbertsal bat egin da jokoaren modalitatearekin, aurrez aurreko jokoari eta onlineko jokoari dagozkien portaerak bereizteko. Hurrengo orrialdeetan monografiko honen ideia nagusiak azaldu eta zehaztuko dira.

**Aurkezpena**

Hori egiteko, analisi triangeluar bat egin da. Batetik, metodologia kuantitatiboan funtsatuta, kalean 750 inkesta egin zaizkie 18-30 urteko pertsoneri (250 inkesta lurralde historiko bakoitzean), 2021eko irailetik urrira. Laginketa geruzatu baten bidez egin zen (esleipen sinplea), adinaren, sexuaren/generoaren eta ikasketa mailaren arabera kuotekin, ausazko 12 ibilbideren bidez. % 95eko konfiantza mailarako, errore marjina $\pm 3,6$ da. Bestalde, 3 *focus group* gauzatu ziren (teknika kualitatiboa), eta guztira 23 jokalarik hartu zuten parte talde horietan. *Focus group* bakoitza lurralde historiko batean egin zen eta adin talde bat zegokion. Lehenengoa, Gasteizen, lehen gazteriako parte-hartzaileekin (18-22 urte); bigarrenkoa, Bilbon, bigarren gazteriakoekin (23-26 urte); eta, azkenekoa Donostian, hirugarren gazteriakoekin (27-30 urte)



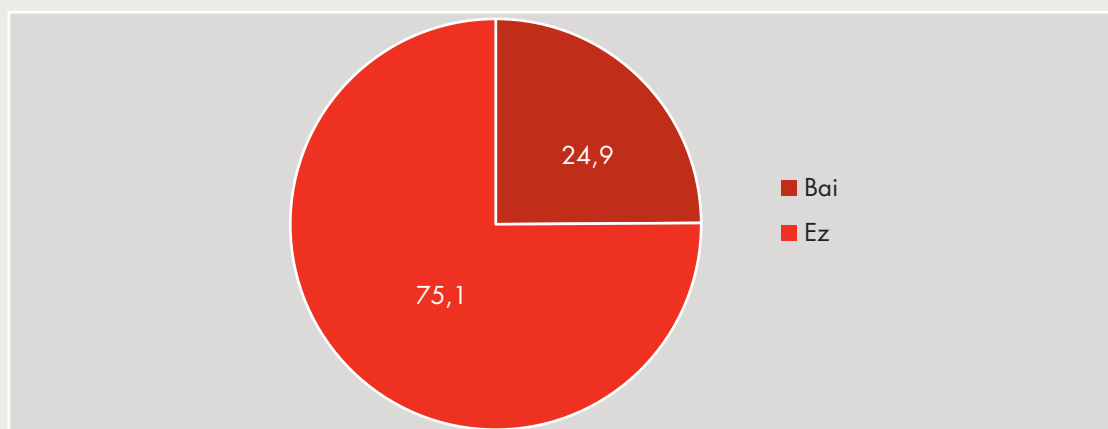
2.

**Begirada orokor bat
Euskadiko gazteen
artean jokoak duen
presentziari**

Begirada orokor bat Euskadiko gazteen artean jokoak duen presentziari

Errealitate horretara hurbiltzen gaituen lehen aldagaia **azken urtean zorizko jokoetan eta apustuetan jokatu dutela aitortzen duten gazteen** ehunekoa da: **%24,9**, hain zuzen (1. grafikoa). Aldi hori azken urtetik atzera luzatu, eta inoiz jokatu duten galdetzean, datu hori **%47,5** da. Beraz, gazteen erdiek baino gehiagok (**%52,5**) ez dute inoiz jokatu edo apusturik egin. Datu hori populazio osoari dagokion errealitateaz oso bestelakoa da (*Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin [2020]*); izan ere, biztanleriaren **%70,5ek** aitortzen du zorizko jokoetan jokatzen duela.

1. grafikoa. Azkeneko urtean jokatu edo apustu egin duten gazteak (%)



Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

Hurrengo aldagaia —azterketan protagonismo handiena izan duena— joko modalitatea da. **Modalitaterik ohikoena aurrez aurreko jokoak bada ere (%69,1)**, onlineko jokoak gero eta presentzia handiagoa du, batez ere, aztergai izan den biztanleria taldean. Agerian uzten dute hori **online jokatzen duten gazteei** eta **bi modalitateak konbinatzen dituzten gazteei** buruzko datuek: **%10,1 eta %20,8, hurrenez hurren**. Errealitate hori *focus group*etan ere geratu da islatuta; gazteek aurrez aurreko jokoen alde egiten jarraitzen dute, lokal fisikoak sozializatzeko modutzat jotzen dituztelako edota konfiantza handiagoa dutelako halako kanaletan.

«Ez, baina baliteke... Onlinekoak araututa badaude ere... Tira, horiek ere zorizkoak izan behar dute, baina nik, halere, konfiantza handiagoa dut, erruletaren kasuan adibidez, aurrez aurrekoan onlinekoan baino. [...] agian ez du zerikusirik, baina beti iruditu izan zait onlinekoa beraientzat dela gehienbat».(V-1)

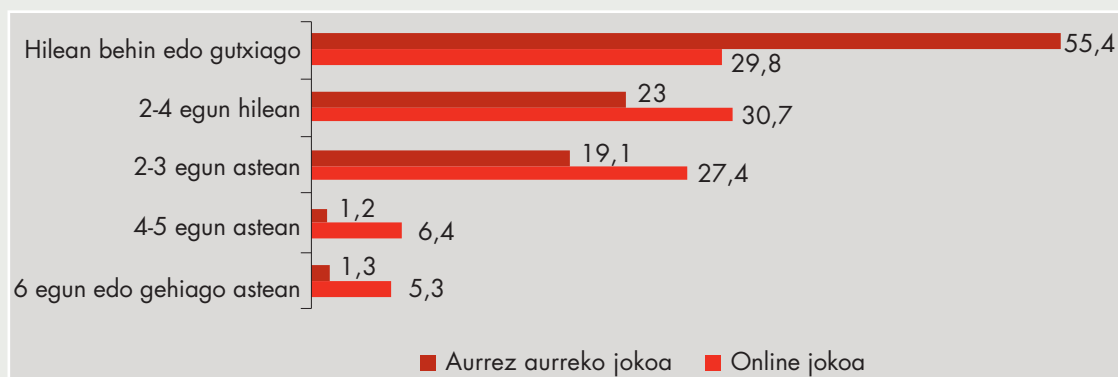
Baina ez dugu ahaztu behar onlineko jokoak gorakada handia ari dela izaten eta ohikoa dela jokalaria batek bi modalitateak konbinatzea.

«Niri ez zait batere axola, biak hor daudelako... Alegia, dena dago... Aurrez aurreko dagoen bezalaxe, onlinekoa ere hor dago, eta... berdin-berdin zait. (D-8)

Begirada orokor bat Euskadiko gazteen artean jokoak duen presentziari

Horri dagokionez, adierazle objektiboenetako bi (agian zenbakien bidez neurtzen direlako) jokoaren maiztasuna eta jokoan baliatutako dirua dira. Maiztasuna egunetan neurtu da (2. grafikoa), eta, ikusi denez, aurrez aurre jokatzeko duten gazte askok hilean behin jokatzeko dute, gutxi gorabehera, eta pertsonen ehunekoa murriztuz doa jokoaren maiztasuna handitu ahala. Aitzitik, **onlineko jokoari maiztasun handiagoa dagokio**, maiztasun txikiko kategorietan presentzia txikiagoa izanik; izan ere, maiztasun handiko kategorietan, hala nola eguneroko jokoan, presentzia handiagoa du onlineko jokoak aurrez aurrekoak baino.

2. grafikoa. Jokoaren maiztasuna, modalitatearen arabera (%)



Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

Zorizko jokoetan gastatutako diruari dagokionez, azterlanak agerian utzi du onlineko jokoan gastu handiagoa egiten dutela jokalariek aurrez aurrekoak baino. Batez beste, Euskadiko gazteek astean 13,13 € eta hilean 45,67 € gastatzen dituzte aurrez aurreko jokoetan; onlineko jokoetan, berriz, astean 19,72 € eta hilean 64,66 € gastatzen dituzte. Izan ere, batzuek astean behin jokatu ohi dute, eta beste batzuek, berriz, hilean behin, ikusi berri dugun bezala. Baina gastu hori ez da nahiago duten joko motaren araberakoa (ondoren ikusiko dira horiek); testuinguruak edo egoerak ere badute zerikusia.

«Bost edo hamar, astean. Baina tira, beti ez da berdin. Kasinora bazoaz, agian, lag... lagunekin, diru gehixeago gastatzen duzu; Gabonak badatoz, zortzi txartel erosten dituzu. (Barre egiten du). Egoeraren arabera». (D-7)

Askotariko jokoak daude, hala aurrez aurreko modalitatean, nola online. Baina batzuk besteak baino deigarriagoak dira beti, eta hala adierazi dute inkestatuek:

«Aurrez aurreko jokoei buruz hitz egitean, txanpon makinak eta erruleta datozkit niri burura, eta onlinekoei buruz ari bagara, agian pokerra, kartak eta halakoak. [...] Eta Loteria ere aurrez aurrekoa. (V-1)

«Nire adiskideek esan duten gauza bera: loteriak eta kirol apustuak dira, nire ustez, gehien ikusten dena, jendeak jokorako nahiago duena. Hirietan, gainera, iruditzen zait erruleta eta joko aretoak oso erakargarriak direla». (B-1)

Beginrada orokor bat Euskadiko gazteen artean jokoak duen presentziari

Hain zuzen ere, **loteria nazionala** (%27,1), **kirol apustuak** (%17,5), kasinoko jokoak (%16,9) eta B motako makinak (%12,1) dira gazteek gehien aukeratzen dituzten **aurrez aurreko jokoak**, eta **onlineko jokoak** artean gehien erakartzen dituztenak, berriz, **kirol apustuak** (%57,9), loteria primitiboa (%9,9) eta onlineko kasinoa (%8,9) dira.

Gazteak joko horietan aritzera bultzatzen dituen arrazoi nagusia dirua irabazteko aukera da. Hamar gaztetik seik (gutxi gorabehera) arrazoi horrengatik jokatzekoa dute. Baina dirua ez da zergati bakarra: dibertimenduak, tradizioak (loteriaren kasuan bezala) eta lagunek jokatzekoa ere bultzatzen dute jendea jokora.

«Nire kasuan, ikusi nuelako lagun batek ehun euro irabazi zituela euro baten truke, eta pentsatu nuelako: "Arraioa!" [] "Hara kabroi hori!" Eta, azkenean... Ni ere jokoan hasi nintzen...» (V-7)

Lagunekin egotea —sozializatzea— ere garrantzitsua da zorizko jokoetan, batez ere aurrez aurrekoetan. **Gehienek kuadrillan (%42,6) edo adiskideren batekin (%15,6) jotzen dute**; onlinekoan ere badute garrantzia faktore horiek, baina txikiagoa (%25,3 eta %16,9, hurrenez hurren); izan ere, normalean, online jotzen dutenek bakarrik jokatu ohi dute (%50,6), eta arrazoibideetan hauteman egiten da.

«Reta-ra bakarrik joan ohi naiz agian, baina gainerakoetan, beste norbaitekin. Erruletan eta abarretan jotzera, beste norbaitekin». (V-4)

Kasinoetara lagunekin joaten naiz, baina onlineko jokoan bakarrik aritu ohi naiz». (V-2)

Baina jokoan norekin aritu ohi diren aztertzen badugu, agian, deigarriena da senideren batekin jotzeko duten gazteen ehunekoa handia dela. Aurrez aurre jotzeko dutenen %9,4k eta online jotzeko dutenen %1,4k senideren batekin jotzeko dute.

«Izan ere, bingoaz ari garela, ni amarekin joan izan naiz bingoan». (D-7)

Orain arte, jokoak aisialdiko aktibitate gisa aztertu izan da, gazteek ondo pasatzeko eta kidekoekin egoteko egin ohi duten jardueren soil gisa, hain zuzen ere. Zailtasun horren arazoa da batzuetan adikzioa sortzen dela, eta, horrenbestez, joko patologia bat garatzeko arriskua duela. Azterlan honetan, gai horri heldu nahi izan zaio. Horretarako, Estatu Batuetako Psikiatria Elkarteak sortutako DSM-5 eskuliburuak (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition)¹ eskala erabili da. Baliabide

¹ DSM-5 eskuliburuak 9 irizpide biltzen ditu joko patologikoa diagnostikatzeko; hala, eskuliburuaren arabera, pertsona batek joko patologikoa du —hots, problematiko, iraunkor eta errepikakorra, narriadura edo ondoez klinikoki esanguratsua eragiten duena— baldin eta 9 irizpide horietatik gutxienez lau betetzen baditu 12 hilabetean. Eskala aplikatzen zaion pertsonak zenbat eta irizpide gehiago bete, orduan eta gaixotasun larriagoa izango du: arina, 4-5 irizpide betetzen baditu; moderatua, 6-7 irizpide betetzen baditu, eta larria, 8-9 irizpide betetzen baditu. DSM-5 eskuliburuak ez du biltzen joko patologikoaren eta ez-patologikoaren tarteko kategoriarik; izan ere, egia da bereizketa bat egiten dela irizpide bakar bat ere betetzen ez duten pertsonen eta 1, 2 edo 3 irizpide betetzen dituztenen artean; azken horiek ere patologiarik gabeak.

Begirada orokor bat Euskadiko gazteen artean jokoak duen presentziari

zorrotza da, zeina substantziarik gabeko adikzioen esparrura ongi egokituta dagoen, eta aproposa horrelako ikerlanetarako.

Azken 12 hilabeteetan jokatu duten euskal gazteei eskala aplikatu, eta ikusi da **gazteen %3,2k jokoarekin lotutako arazoren bat dutela** (1. taula). %3,2 horren barnean, %1,6 jokalaria arinak dira, %1,1 jokalaria moderatua eta %0,5, azkenik, jokalaria larriak. Alabaina, kontuan izanik eskala azken urtean jokatu duten biztanleei bakarrik aplikatzen zaiela —hau da, %24,9ri—, joko patologia dutenen benetako ehunekoa %0,8 da.

1. taula. DSM-5 gidaliburuaren arabera jokoarekin lotutako arazoren bat duten gazteak (%)

Patologiarik gabeko jokalaria	1-3 irizpide	Jokalaria patologikoa		
		Jokalaria arina	Jokalaria moderatua	Jokalaria larria
85	11,8	1,6	1,1	0,5
		3,2		

Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.



3.

Kolektibo espezifikoen errealitatea

Kolektibo espezifikoaren errealitatea

Aurreko puntuan, gazteek jokoari buruz duten errealitatea globalki deskribatu da, adierazle nagusiei erreparatuta, gazteen multzoa talde homogeneous hartuta. Baina errealitate horretatik urrun, heterogeneotasun handia dago joko ohituretan, gazte guztiek ez baitituzte ezaugarri soziodemografiko berberak. Hori ondo jakinda, jokoaren adierazle nagusien eta aldagai soziodemografikoen analisiak —bi aldagai biltzen dituztenak— egin dira, errealitatearen xehetasun handiagoa eta isla hobea izateko. Alde horretatik, ezaugarri jakin batzuek alde nabarmenak eragin dituzte joko ohituretan, eta hauek dira nabarmenenak: sexua/generoa, adina eta ikasketa maila.

Sexua/generoa da joko ohituretan eredu bereziak ezarri dituen aldagai independente nagusia. Hau da, gizon gazteek eta emakume gazteek oso jokabide desberdinak dituzte joko ohituretan. Hona hemen lehenengo errealitatea, zeinak txostenaren ondorio garrantzitsuenetako bat erakusten baitigu: **noizbait jokatu duten gizonen ehunekoa emakumeena baino handiagoa da**; zehazki, %60,3 eta %34,4 bizitza osoan, eta %34,4 eta %15,2 azken urtean, hurrenez hurren. Horrek agerian uzten du zorizko jokoetan eta apustuetan gizonak direla nagusi. Gizonen eta emakumeen arteko desberdintasuna agerian uzten duten puntuetako bigarrena joko modalitatea da. Nola emakumeek hala gizonak nahiago izaten dute aurrez aurreko jokoak, baina emakumeen kasuan gehiago (zehazki, emakumeen %84,2k eta gizonen %62,3k); aldiz, onlineko jokoan gizonak aritzen dira gehienbat, gizonen presentzia emakumeena halako bi izaki. Emakumeak gizonak baino hein handiagoan aritu ohi dira aurrez aurreko jokoan, baina gizonak baino maiztasun txikiagoz, ordea. Oro har, emakumeek hilean behin jokatzen dute, gutxi gorabehera (%84,3). Baina nabarmenena da ez dagoela behin eta berriz —astean 4 egunetan edo gehiagotan— jokatzen duen emakumerik. Aitzitik, gizonen %3,4k maiztasun horrekin jokatzen dute. Jokoaren intentsitate hurbiltzen gaituen beste adierazle bat gastatzen den diru kopurua da. Hemen ere gizonak nabarmentzen dira: 17,3€ gastatzen dituzte gizonak astero aurrez aurreko jokoetan, eta 3,7€ emakumeek.

Emakumeek denbora eta dirua zein jokatzen baliatzen dituzten kontuan hartuta, loteria nazionala (%62,7), loteria primitiboa (%11,8) eta bingoa (%9,8) dira, aurrez aurreko modalitatean, eta kirol apustuak (%44,4), primitiboa (%22,2) eta bingoa (%22,2), berriz, onlineko modalitatean. Aldiz, gizonak, bai aurrez aurre bai online, kirol apustuen, kasino jokoen eta B motako makinaren alde egiten dute. Errealitate hori *focus group*etan hautematen da.

«Eta bingoa ere bai. Nik, joan naizenetan, gehiago ikusi izan ditut andreak; erruletan, ordea, gehienak mutil gazteak. (V-4)

«Bada, nik uste dut joko guztietan gizonak egin ohi dutela apustu». (V-1)

«Bai, joko areto batera sartu, eta ikusiko duzu bertako gehienak gizonetakoak dira... Emakumeetakoak, gutxi. Baina XX(e)k esan duen bezala, loterian, nire ustez, emakumeek gizonak baino gehixeago jokatzen dute agian, zeren loteria, azkenean, ez da erraz eta azkar irabazten den jokoa bezalakoa... ez dakit». (D-1)

Kolektibo espezifikoaren errealitatea

Jokoan aritzeko pizgarri nagusia, bai gizonentzat bai emakumeentzat, dirua irabaztea da, baina desberdintasunak tradizioan daude. Emakume gazteen artean, %19,7k horregatik jokatzeko dute; gizonen artean, berriz, %0,9k. Loteria ezaugarri horri lotuta dago, eta, ikusi denez, gehiago zabaldua dago emakumeen artean. Bestalde, dibertimendua ere oso garrantzitsua da gizonentzat (%31,9) baina emakumeentzat garrantzi txikixeagoa du (%13,9). Azkenik, konpainia aztertu da. Aurrez aurreko jokoan, taldean jokatzeko da ohikoena, baina gizonentzat kasuan, bakarrik jokatzeko ere ohikoa da (%31), emakumeen kasuan baino gehiago (%17,6); izan ere, emakumeek nahiago izan ohi dute bikotekidearekin edo senideren batekin jokatu (%11,8k bikotekidearekin eta %29,4k senideren batekin). Onlineko jokoan ere hala gertatzen da, baina gizonen ez dute halako konpainia aukeratzen modalitate horretan.

Batzuetan, emakumeek eroso sentitzen ez direlako izaten dute nahiago beste norbaitekin jokatu, halako lekuak gizonentzat direla uste dutelako eta, nolabait esateko, emakumeentzako lekuak ez direla deritzotelako.

«Bai, beti joaten naiz norbaitekin; sekula ez naiz bakarrik joaten...» (V-4)

Tira, horregatik egin dizut nabardura hori: nik nabaritzen dut nolabaiteko aldea. [] Adibidez, kasinoetara sartzean, edo... Desberdin begiratzen diete emakumeei eta gizonari, edo niri hala iruditzen zait, behintzat. [...] Gero, dena normala izan ohi da. Baina hasieran gehiago ematen du atentzioa. (D-7)

Gizonak gehiago eta maizago aritzen direnez jokoan, diru gehiago jokatu ohi dutenez, eta bi joko modalitateak konbinatzen dituztenez, gizonentzat jokalaritza patologikoen ehunekoa batezbestekoa baino handiagoa da (%4,6), eta, beste muturrean, emakumeek ez dute izaten inolako joko arazorik (2. taula).

Alde nabarmenak eragin dituen bigarren aldagaia adina da. Azterlanean adina hartu da aldagai nagusitzat, eta horren erakusgarri dira *focus group*ak, zeinak honela banatu ziren: Lehen gazteria (18-22 urte), bigarren gazteria (23-26 urte) eta hirugarren gazteria (27-30 urte). Horren lehenengo ebidentzia da gazteek adinean aurrera egin ahala handitu egiten dela noizbait jokoan aritu direnen ehunekoa: %23,7 da LGan (lehen gazteria), eta %31,5, berriz, HGan (hirugarren gazteria). Onlineko jokoaren maiztasunari dagokionez, ikusi da, alde batetik, LGa dela gutxienez jokatzeko duena (%52k hilean behin edo gutxiagotan jokatzeko du). Alabaina, LGa da, halaber, aldizkakotasun handieneko taldean ehunekoa handiena duena (%12k astean 6 egunetan jokatzeko dute gutxienez, baina BGko eta HGko inor ez dago jarraitutasun horrekin jokatzeko duenik). Onlineko jokoaren modalitatean ere aldeak aurkitu dira, baina kasu horretan, gastatutako diruari dagokionez. Diru gehien gastatzen duena BG da (30,2€); horren ondoren, HGa dugu (27,9€); eta, azkenik, askoz ere kopuru txikiagoarekin, LGa (7€). Nahiago dituzten joko modalitateak ere aldatuz doaz adinak aurrera egin ahala. LGari erakargarriagoak zaizkio kasino jokoak (%36,1) eta kirol apustuak (%23), baina adin tarte horretakoek ia ez dute jokatzeko, ordea, loteria nazionalan (%8,2). BGak nagusiki B motako makinetan eta loteria nazionalan jokatzeko du (%23,7k, bi

Kolektibo espezifikoaren errealitatea

modalitateetan). HGa da loteria nazionalan gehien jokatzen duen taldea (%44,9), baita hein handienera kirol apustuak egiten dituen ere (%17,4; LGak baino gutxiago, nolahi ere). Joko horietan jokatzen dutenean, LGak eta BGak nahiago izan ohi dute taldean jokatu (%55 eta %48,7, hurrenez hurren), baina HGak nahiago izaten du bakarka jokatu (%38,6). Joko horietan aritzeko arrazoia dirua irabaztea da, baina garrantzitsuagoa da arrazoi hori HGarentzat (%70,4), LGarentzat eta BGarentzat baino (%54,2 eta %47,7, hurrenez hurren). Beraz, dibertimendua garrantzitsuagoa da LGko gazteentzat HGkoentzat baino (%39 eta %12,7, hurrenez hurren).

DSM-5 gidaliburuan oinarrituta, ondorioztatu da **BGan dagoela jokoaren ondoriozko patologiarik bat duten pertsonen ehuneko handiena (%6,7)**. Ez dira gehien jokatzen dutenak, baina bai, ordea, jokoan diru gehien gastatzen dutenak. Ondoren, LGa dago (%3); LGa ez da diru gehien gastatzen duena, baina bai, ordea, onlineko modalitatean maiztasun handienez jokatzen duena. Azkenik, HGak garatu ohi ditu hein txikienera patologiak: zehazki, adin tarte horretako jokalarien %1,3k (ikus 2. taula).

Azkenik, joko ohituretan aldeak erakutsi dituen beste aldagai bat —hirugarrena— gazteen ikasketa maila da. Ikasten jarraitzen dutenak eta ikasketak jada burutu dituztenak bereizi nahi izan dira, eta gaingitu duten maila gorena ere bereizi da. Azken urtean jokatu dutela aitortu dutenen ehunekoa da, horri dagokionez, taldeen artean atzeman den lehen aldea. Bigarren mailako ikasketak edo batxilergoa dituzten gazteak (%37,9) eta heziketa zikloa dutenak (%27,3) gehiago jokatu dute ikasten jarraitzen dutenak (%23,6) eta unibertsitate ikasketak dituztenak (%17,6) baino (batezbestekoaren azpitik daude horiek). Bigarren aldea onlineko jokoaren maiztasunean dago. Ikasten jarraitzen duten gazteak bi muturretan kokatzen dira, maiztasun handienez jokatzen dutenak adin tarte horretakoak izan ohi baitira (%13,6k astean gutxienez 6 egunetan jokatzen dute, eta gainerako adin tarteak ez dute presentziarik maiztasun horretan), baina maiztasun txikienez jokatzen dutenak ere bai (%54,4k astean behin jokatzen dute, gutxi gorabehera; unibertsitate ikasketak dituztenak: %27,3; heziketa ziklo bat dutenak: %14,2; eta bigarren mailako ikasketak edo batxilergoa dutenak: %5,6). Beraz, maiztasun handiz jokatzen dutenak ikasten jarraitzen dutenak dira; horien ondoren, ikasketa maila baxuena dutenak; horrenbestez, maiztasun txikienez jokatzen dutenak unibertsitate ikasketak dituzten gazteak dira. Joko modalitate berean ere alde nabarmenak daude astean eta hilean gastatutako diruari dagokionez. Kopuru txikienetik handienera, honako hauek daude: ikasten jarraitzen dutenak (1,4€ astean eta 3,7€ hilean), unibertsitate ikasketak dituztenak (6€ eta 27,6€), heziketa zikloren bat dutenak (8,6€ eta 44,4€) eta bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenak (49,6€ eta 175,5€). Beraz, zenbat eta ikasketa maila baxuagoa izan, orduan eta maiztasun handiagoz jokatu ohi dute gazteak eta orduan eta diru gehiago gastatzen dute onlineko jokoetan.

Jokabide horiek joko arazoren bat duten jokalarien ehunekoan islatzen dira. **Heziketa zikloren bat edo unibertsitate tituluren bat dutenak ez dute inolako patologiarik.** Alabaina, ikasten jarraitzen dutenak batezbestekoan daude: %3,3 inguru jokalaria

Kolektibo espezifikoaren errealitatea

patologikoak dira; **bigarren mailako ikasketak edo batxilergoa dituztenak dira patologia hori gehien pairatzen dutenak: kasuen % 10,4** (2. taula).

2. taula. Jokalari patologikoen eta ez-patologikoen ezaugarri soziodemografikoak

		Jokalari ez-patologikoa	1-3 irizpide*	Jokalari patologikoa
GUZTIRA		85	11,8	3,2
Sexua/generoa	Gizona	80,1	15,3	4,6
	Emakumea	96,5	3,5	—
Adina	18-22 urte	78,8	18,2	3
	23-26 urte	84,4	8,9	6,7
	27-30 urte	90,8	7,9	1,3
Ikasketa maila	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	77,1	12,5	10,4
	Prestakuntza zikloa	94,9	5,1	—
	Unibertsitate ikasketak	94,9	5,1	—
	Ikasten jarraitzen du	77,4	19,4	3,2
Etxeko egoera ekonomikoa	Txarra	77,8	22,2	—
	Tartekoa	84,8	6,5	8,7
	Ona	85,7	12,8	1,5
Joko modalitatea	Aurrez aurrekoa	93,8	6,2	—
	Onlinekoa	84,2	10,5	5,3
	Biak	56,4	30,8	12,8

* Ikus 1. oin oharra

Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta



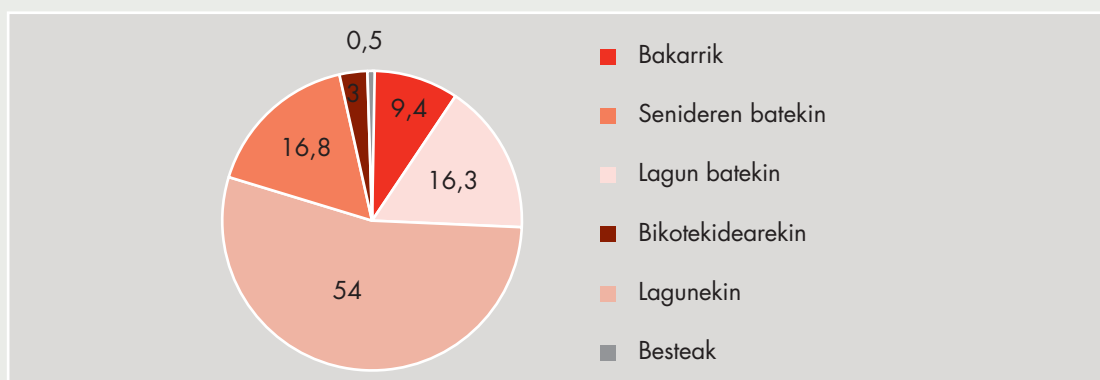
4.

Zorizko jokoak eta apustuak sozializazio prozesuan

Zorizko jokoak eta apustuak sozializazio prozesuan

Sozializazio prozesuak zerikusi handia du gai honetan, eta horren erakusgarri da jarduera hori gazterik normalizatu ohi dela. Horrek zenbait efektu izan ditu, besteak beste, **gazteen %31,8 adingabeak zirenean hasi zirela jokoan. Lehen esperientzia aurrez aurreko jokoarekin izan zen kasuen %90,8an**, eta onlineko jokoarekin, berriz, %9,8an. Gainera, lehen kontaktu hori norbaitekin zeudela izan zuten ia gazte denek (3. grafikoa). Jarraian ikusiko dugunez, badaude prozesu horretan funts-funtsezkoak diren hiru sozializazio eragile: familia, ingurunea eta komunikabideak.

3. grafikoa. Konpainia, jokatzen hastean (%)



Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta

Familiak berebiziko garrantzia du gai honetan. Horren adibide argia, 3. grafikoa ikusten den bezala, bizitzan noizbait jokatu izan dutela aitortu duten **gazteen %16,8 senide batekin hasi izana** da. Familiak jokoan parte hartu ohi duela frogatzen du horrek, baina horren frogagarri da, baita ere, %78,6k gogoratzen dutela euren senideak zorizko jokoetan jokatzen ikusi izana haurrak zirenean. Izan ere, praktika hori hain dago normalizatuta, ezen etxe barruan ere gertatzen baita.

Nire etxean bingoan jokatu izan da beti Urtezahar ganean. [...] Eta loterian eta kinielan ere jokatu ohi zuten». (V-2)

«Loteria, nik gogoan dudala, txikitan loteria baino ez. [] Azkenean, Gabon guztietako kontua izaten da. [] Finean, horixe egitea tokatzen da, horixe da ondo ikusita dagoena». (D-2)

Orobat, gaur egun, gurasoek badakite seme-alabak jokoan aritzen direla; are gehiago, gurasoak partedun izaten dira, lehen ikusi dugun bezala, eta *focus group*etan agerian geratzen da hori.

«Aste guztietan. Hau da, nik berari esaten niona, nik oraintxe bertan talde bat daukat nire familiarekin; «pelotilla familiar» deitzen diogu. [...] Eta Athleticek jokatzen zuen bakoitzean, astero jartzen dugu dirua, eta irabazten duenak diru hori eramaten du, eta inork ez badu irabazten, boterako metatzen da, hurrengorako. [...] Hau da, nik oso normalizatuta daukat hori... WhatsAppeko talde bat dugu familiakoek». (B-8)

Zorizko jokoa eta apustuak sozializazio prozesuan

Hamar gaztetik zortziren hitzetan, gurasoek edo legezko tutoreek badakite jokatzen dutela, baina, arrazoibideen analisiari esker, ikusi da egia hori ez dela «guztiz egia».

«Alegia, badaki nik noizean behin kirol apusturen bat egiten dudala. [...] Ez daki, ezta ere, online jokatzen dudala, kasinora joaten naizela, ezta... Horren guztiaren berri ez du». (V-1)

«Nire ustez, hortxe dago aldea, egia kontatzen ari zarela, baina ez egia osoa. Hau da, baliteke nik zera esatea, "Bai, bai, erruletan jokatzea joan naiz eta bi euro jokatu ditut". Baina agian ez dira bi euro izan. Ateratzen naizenean amari kubata bat edo bi edan dudala esatearen antzeko zerbait da, jakinda kubata bat edo bi baino gehiago edan dudala... Gauza bertsua da...» (B-4)

«Futbolaren kontu hori, nire kasuan, normalizatuta dago apustu egitea. Hots, hau esan ohi dugu: Partida ikustera joaten naiz apustu egiten dudalako». (D-2)

Beste eragile sozializatzaileetako bat ingurunea da, batez ere, lagunek osatzen dutena. Familiarekin jazotzen den bezala, **adiskideak ere jokatzen hasi zireneko lehen aldian zeuden gazteen %70en kasuan**; izan ere, gazteak jokoa hasteko arrazoi nagusietako bat berdinkideek ere jokatzen zutela izan da.

«Hamazazpi urterekin, kirol apustueterako onlineko etxe baten promozio horietako baten berri eman zidan lagun batek; berarekin sartu nintzen promozioan eta, harrezkeroztik, noizean behin aritzen naiz». (V-2)

«[] Ni adiskideekin hasi nintzen. Niri berak (XXX) esandakoaren antzeko zerbait gertatzen zait, lagunon topagunea joko aretoa zela, eta, jakina, euro bat sobratzen zitzaigunean garagardotik edo eskatzen genuenetik, bada... jokatu egiten genuen». (B-8)

Azkenik, hor daude komunikabideak. Botere handia dute sozializazio eragile gisa, biztanleria talde guztietara iristeko behar diren baliabideak izan ohi baitituzte, batez ere, teknologia berrien gorakadari esker. Aztergai dugun gaian ere ez dira atzean geratzen; izan ere, gazteei buruz ari garenez, eta kontuan izanik komunikazio kanalen eskuragarritasunari esker informazio gehiago jasotzen dutela gazteek, **zorizko jokoei eta apustuei buruzko publizitate iragarkiak gazteen %95,8ra iritsi dira**. Gehienbat telebista, Internet eta sare sozialen bidez. Iragarki horietako asko kirol apustuei, bingoari, kasinoko jokoei edo Gabonetako loteriari buruzkoak dira.

«Tira, adibidez, Gol kanalean partida bat ikustera sartu, eta partidaren aurretik iragarki bat jartzen dizute: "E! Egin apustu talde honen alde..., hainbesterekin" [...] Partiden aurretik, hiruzpalau iragarki jartzen dituzte, apustu etxe desberdinetakoak». (V-3)

«Oso pertsona ospetsuak, nolabait esateko, eta hori... Hori ere pizgarri bat da, atentzioa ematen dizuna». (B-8)

«Partiden arteko atsedenaldiek dirauten hamabost minutuetan apustu etxeetako iragarkiak baino ez dituzte ipintzen. [...] Bata bestearen ondoren». (D-1)



5.

Fitxa teknikoa

Fitxa teknikoa

Nork egina: *Gazteak eta Jokoa Euskal Autonomia Erkidegoan* (2021) azterlana UPV/EHUko Soziologia eta Gizarte Langintza Saileko Jonatan García Rabadán eta Iraide Fernandez Aragón irakasleek osatutako ikertaldeak egin du, Aidée Baranda Ortiz eta Eva Jiménez Martín ikertzaileen laguntzarekin.

Bi fasetan egin zen landa lana.

Lehenengoa —datu kuantitatiboak ateratzea izan zen— 2021eko irailetik urrira egin zen.

Unibertsoa: 18-30 urteko pertsonak, EAEn bizi direnak

Laginarene neurria: 750 inkesta; 250, lurralde historiko bakoitzeko

Inkesta pertsonala inkestagilearen bidez

Laginarene diseinua: Laginketa geruzatua (esleipen sinplea), habitat neurriaren, ikasketa mailaren, adinaren eta sexuaren arabera. 12 laginketa puntu osatutako hautaketa. Haztapena lurralde historikoen arabera.

Laginarene errorea: %95eko konfiantza mailarako eta $P = Q$ izaki; errore marjina $\pm 3,6$ da

Bigarren fasea —alderdi kualitatiboari buruz izan zen— hiru *focus group* egitean zetzan, zehazki, azaroaren 26an, 29an eta 30ean, lurralde historiko bakoitzeko hiriburuan.

- Lehenengoa Bilbon egin zen, 23-26 urteko gazteekin. Guztira 8 pertsonak hartu zuten parte bertan: 5 gizon eta 3 emakume.
- Bigarren *focus group*a Gasteizen egin zen. 18-22 urteko 5 gizon eta 2 emakume hartu zuten parte bertan.
- Hirugarren *focus group*a, azkenik, Donostian izan zen. 27-30 urteko 6 gizon eta 2 emakume izan ziren parteideak.

Horietan guztietan, gazte jokalariek zorizko jokoei eta apustuei lotutako ohiturei eta portaerei buruz duten arazoibidea nolakoa den jakin nahi izan zen.

Taldeetan moderatzaile gisa aritu ziren profesionalen dinamika ireki eta erdibideratzaile bati eutsi zioten. Eztabaida taldeen saio guztiak egin aurretik, parte-hartzaileek adostasun dokumentu bat sinatu zuten. Gainera, eztabaida taldeen saio guztiak audioan grabatu ziren, eta, horri esker, talde bakoitzaren hitzez hitzeko aipuak atera ahal izan dira, eta, ondoren, aztertu, txostena egiteko.





JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO