AZTERKETA

Nafarroako gazteen ausazko jokoen errealitateari hurbilketa

Bultzatzen du:

FUNDACIÓN CAJANAVARRA

Laguntzen dute:

Asociación Navarra ANTOX Investigación, Prevención y Tratamiento de Adicciones PROGRAMA PA II SE

NAFARROAKO GIZAKIA HELBURU PROYECTO HOMBRE NAVARRA suspertu

asociación ARALAR de ludopatías de navarra nafarroako ludopatia elkartea

Nafarroako gazteen ausazko jokoen errealitateari hurbilketa

Bultzatzen du:

FUNDACIÓN CAJANAVARRA

Laguntzen dute:

Asociación Navarra ANTOX Investigación, Prevención y Tratamiento de Adicciones PROGRAMA PA II SE

NAFARROAKO GIZAKIA HELBURU PROYECTO HOMBRE NAVARRA suspertu

asociación ARALAR de ludopatías de navarra nafarroako ludopatia elkartea

Nafarroako gazteen ausazko jokoen errealitateari hurbilketa

Egileak:

Sergio Garcia González
Aralar Nafarroako ludopatia elkartea

Blanca Martínez Bugarín
PAUSE Programa, ANTOX Elkartea

Garikoitz Mendigutxia Sorabilla
Suspertu Programa, Nafarroako Gizakia Helburu

Diseinua eta maketazioa:
Exea Comunicación

Inpresioa:
Gráficas Ulzama

Lege Gordailua:
NA 415-2021

Hitzaurrea

Txosten hau argitaratzea oso pozgarria da Nafarroako Kutxa Fundazioarentzat. Gure gizartearen zati bat bizitzen ari den egoera oso delikatu bati erantzuna eman nahi dion programa baten parte izateaz gain, gure erakundearentzat oso garrantzitsuak diren irizpide batzuetara egokitzen da. Baina, beste edozein gogoeta baino lehen, zorionak eman nahi dizkiet programa honetan lanean ari diren pertsona eta erakundeei, haien garapenaren barruan egin baitute aurkezten dugun txostena.

Zergatik bultzatzen du Nafarroako Kutxa Fundazioak programa hori? 2017an, parte hartu nuen patronatuak Plan Estrategiko bat egiteko beharra ikusi zuen, Nafarroako XXI. mendeko gurea bezalako entitateen gizarte-ekintzak nolakoa izan beharko lukeen galdetzeari, funtsean, erantzuteko. Planak erraztu egin behar zizkigun, ahalik eta zehatzen, Fundazioaren jardunbideak, gure ibilbide-orria, indarrean egon zen urteetan. Prestakuntza oso parte-hartzailea izan zen, eta topaketak egin genituen Nafarroako eta kanpoko ia 900 erakunderekin eta pertsonekin; izan ere, planteatu genuen premisa gure gizarte osoaren errealitatea eta beharrak ezagutzea zen, ondoren, erabaki onenak eta egokienak hartzeko.

Javier Miranda Erro

Nafarroako Kutxaren Fundazioko presidentea

Entzuteko prozesu horretan, gazteen artean gero eta ohikoagoa den ausazko jokoekiko mendekotasunari aurrea hartzeko beharra hauteman genuen. Horregatik, Fundazioak programa hori bultzatzea erabaki zuen. Gainera, nola egin genuen ere garrantzitsua da.

Nafarroan jarduera-eremu horretan erreferenteak diren hiru erakundeek, Fundación Proyecto Hombre, ANTOX Elkartea eta Aralar Elkarteak, beren esperientzia eta ezagutza batu behar zituztela uste genuen, elkarrekin lan egin zezaten, eta hori, planteatu genion arte, ez zen inoiz gertatu. Gure erakundean, zeharka eta garatzen edo babesten ditugun jarduera guztietan, proiektuak jasangarriagoak eta anbizio handiagokoak izatea ahalbidetzen duen

ikuspegi metodologiko gisa ulertzen dugu lankidetza-lana. Errealitatea hobekien ezagutzen dutenen ahaleginak batuta bakarrik lortuko ditugu emaitzarik positiboenak.

Badakigu gai hori erronka bat zela hiru erakundeentzat, baina uste osoa genuen sarean lan egiteko gai izango zirela eta emaitzak, proiektuak lehen urratsak eman zituenean sumatzen hasi ginenez, txosten hau irakurtzean berretsi egin direla. Orain, egindako lanaren fruituak eta proiektua aurrera ateratzeko hiru erakundeen ikuspegiak bilduko ditugu.

Programa honek Nafarroako Kutxa Fundazioaren Plan Estrategikoarekin lotzen duen beste gai bat pertsonak erdigunean jartzea da, hori da gure oinarrietako bat. Kasu honetan, ausazko jokoekin lotutako adikzioak bizi dituzten pertsonak, gazteak ez ezik, haien familiak ere badira gure ekimenaren hartzaileak. Amaitzeko, eskerrak eman nahi dizkiet, beste behin ere, lantalde teknikoei, bai aipatutako hiru erakundeei, bai Nafarroako Kutxa Fundazioari, proiektua gauzatzeko egin duten ahaleginagatik. Haien artean koordinatzeko gaitasunik gabe, eta erakutsi duten inplikaziorik gabe, ezinezkoa izango zen gaur txosten hau gure esku izatea.

Eskerrak

Argitalpen hau ez zen posible izango ausazko jokoen arazoarekiko kezka erakutsi duten pertsona askoren inplikaziorik, lankidetzarik eta parte-hartzerik gabe. Horregatik, eskerrak eman nahi dizkiegu honako hauei:

Familien, gazteen eta beste profesional batzuen foku-taldeetan parte hartzea eta nerabeen eta gazteen online galdetegia zabaltzea sustatu duten baliabide eta zerbitzuetako profesionalak. Eskerrak eman nahi dizkiegu Leiza, Etxarri-Aranatz, Irurtzun, Lizarra, Olite, Iruñea, Huarte, Sarriguren, Cascante, Corella, Peralta eta Tuterako udaletako Oinarrizko Gizarte Zerbitzuei, gazteria-teknikariei eta gizarte-hezitzaileei. Eskerrik asko Sarrigurengo CAFeko, Hegoak elkarteko, Nuevo Futuro elkarteko, Eunate BHIko, Iruñeko Gazteriaren Etxeko eta Nafarroako Gobernuko Gazteen Behatokiko profesionalei.

Foku-taldeetan parte hartu duten profesional guztiak; haur eta familia programetako oinarrizko gizarte-zerbitzuetako profesionalak, udaletako gazte-teknikariak, prebentzio-teknikariak, gizarte-langileak, gizarte-hezitzaileak, familia-teknikariak, gizarteratze eta animazio soziokulturaleko teknikariak, psikologoak, irakasleak, futbol-taldeetako entrenatzaileak eta udaltzaingoak. Lizarrako, Uharteko, Sarigureneko eta Tuterako foku-taldeetan parte hartzeko adeitasuna izan duten familiei.

Lizarra, Iruñea, Uharte, Egues eta Fontellasko taldeetan aritu ziren gazteak. Azkenik, eta ez garrantzi gutxiagokoa, azterlan honetarako egindako galdera-sortari erantzun zioten 3.000 pertsona baino gehiagori esker. Galdera-sorta horrek aukera emango du Nafarroako gazteen errealitatea eta ausazko jokoekin duten harremana hurbiletik aztertzeko, eta, hortik abiatuta, arazo horri irtenbide eraginkorrak emateko.

AURKEZPENA **9**
01 JUSTIFIKAZIOA **11**
02 TXOSTENAREN HELBURUAK **15**
03 JOKOAREN ESPARRUA ESPAINIAN ETA NAFARROAN **17**
3.1 JOKOA ESPAINIAN 18
3.1.1 Historia pixka bat 18
3.1.2 Lege esparrua 22
Europar batasunaren eremua 22
Estatu eremua 23
Autonomía erkidegoen eremua 24
Toki eremua 25
COVID-19ren eragina 26
3.1.3 Datu batzuk 26
Jokatutako dirua 26
Online marketineko gastuak 26
Irabazi gordinak joko motaren inguruan (ggr 26
Jokalari aktiboak eta online kontuak 26
Online joko motaren arabera jokatutako kopuruak 27
B motako makinak 28
Onura gordinak, online joko motaren arabera 28
3.1.4 Joko arduratsua 30
3.2 JOKOA NAFARROAN 33
3.2.1 Historia pixka bat 33
3.2.2 Datu batzuk 36
Nafarroan jokatutako kopuruak 36
Nafarroan jokatutako kopuruak, joko motaren arabera 36
Nafarroan jokatutako kopuruen aldaketak, joko motaren arabera 36
Benetako gastua nafarroan, joko motaren arabera 36
Kirol apuestuen diru bilketa nafarroan 36
Joko lokalak nafarroan 36
Apustu makinak Espainian eta Nafarroan 38
3.3 AUSAZKO JOKOEN ORAINA ETA ETORKIZUNA 40
04 IKERKETA ETA AZTERKETA: AZTERKETA KUALITATIBOA **43**
4.1 METODOLOGIA 43
4.2 LAGINAREN DESKRIBAPENA 44

4.3 EMAITZAK 46
Egungo egoera: ausazko jokoaren eta/edo kirol-apustuen pertzepzioa arazo gisa 46
Jolasean hasteko adina-Jokoen tipologia-Jokoen modalitatea-Gazteek jolasarekin dituzten esperientziak-Jolasaren eta substantzien kontsumoaren arteko harremana 48
Jolasteko motibazioa 52
Jokoaren pertzepzioa lotutako arriskuak dituen jarduera gisa 54
Jolasarekiko familia-jarrera. Jolas-jokabideen prebentzioa familian-Jokoaren detekzioa Arazoa eta/edo jokoarekiko 57
Publizitatea 61
Esku hartzeko proposamenak 64
Jolas-jokabideen arteko aldeak, generoaren arabera 67
4.4 ONDORIOAK 71
05 IKERKETA ETA AZTERKETA: AZTERKETA KUANTITATIBOA 77
5.1 METODOLOGIA 77
5.1.1 Parte-hartzaileak 77
5.1.2 Tresnak 77
5.1.3 Prozedura 78
5.1.4 Datuen analisia 78
5.2 EMAITZAK 79
5.2.1 Laginaren deskribapena 79
5.2.2 Laginaren joko ohituren deskribapena 86
5.2.3 Laginaren deskribapena SOGS-RA oinarritzat hartuta 97
5.2.4 Arazoak dituzten, arriskuan dauden edo arazorik ez duten jokalarien ezaugarriak 100
5.3 ONDORIOAK 110
5.3.1 Nafarroako gazteen joko ohiturak 110
5.3.2 Jokalari arazoaren ezaugarri batzuk 111
06 ETORKIZUN ETA PROPOSAMEN LERROAK 115
07 TERMINOEN GLOSARIOA 119
08 ERANSKINAK 129
8.1 I.ERANSKINA: Grafikoen zerrenda 129
8.2 II.ERANSKINA: Baimen informatua 132
8.3 III.ERANSKINA: Jolasari buruzko galdetegia 133
09 BIBLIOGRAFIA 139

Aurkezpena

Azterlan hau "Nafarroako Foru Komunitateko gazteen artean ausazko jokoen prebentzioa" proiektuaren parte da. Proiektuaren helburua da nerabeen eta gazteen artean arazo-jokoa eta ausazko jokoekiko mendekotasuna prebenitzea.

Nafarroako Kutxa Fundazioak, arazo sozialekiko sentsibilizazioagatik (kasu honetan, ausazko jokoekiko mendekotasuna) eta Nafarroako gizartearen garapenarekiko konpromisoagatik, hiru urteko iraupena duen proiektu hau bultzatu eta finantzatu du. Beraz, hemendik, eskerrak eman nahi dizkizuegu Nafarroako Kutxa Fundazioak hiru erakundeengan jarri duen konfiantzagatik eta nerabeen eta gazteen artean sortzen ari den gizarte-arazo hori hobetzen lagun dezakeen proiektu hau posible egiteko eman duen laguntzagatik.

Txosten hau Nafarroan Adikzioen eta joko patologikoaren arloan esku hartzeko ibilbide luzea egin duten erakundeen arteko lankidetzarako sinergien baturaren emaitza da: Aralar Elkartea, Proyecto Hombre Navarra Fundazioa eta ANTOX Elkartea. Elkartze hori berria da, hiru erakundeok modu proaktiboan lan egiten dugun lehen aldia baita. Lantalde Teknikoa osatzen dugun profesionalok bat gatoz esatean oso esperientzia aberasgarria gertatzen ari dela bai esparru profesionalean bai pertsonalean.

"Nafarroako Foru Komunitateko gazteen artean, ausazko jokoen prebentzioa" proiektuak fase hauek ditu:

- **I. FASEA:** Foru Komunitateko ausazko jokoen errealitatea ezagutzea, eta horrelako arrisku-portaeretan inplikatzeko probabilitatea areagotzen/murrizten duten arrisku-faktoreak eta babes psikosozialak hautematea. Azterlan kuantitatiboak eta kualitatiboak egingo dira, eta horien analisia egin eta txosten bat aurkeztuko da.

- **II. FASEA** azterlanetik lortutako emaitzen arabera, ausazko jokoak prebenitzeko programa espezifiko bat garatzea, informazioaren transmisioan, kontzientziazioan, sentsibilizazioan eta babes -tresnen edo-trebetasunen garapenean oinarrituta. Nerabeekin eta gazteekin harremanetan dauden gizarte-eragileen zeharkako esku-hartzearen eta inplikazioaren bidez gauzatuko da.

- **III. FASEA:** prebentzio-programa ezartzea, ondoren eraginkortasuna ebaluatzeko eta emaitzen azken txostena aurkezteko.

Proiektu honen helburua gazteei eta ausazko jokoei buruzko prebentzio-programa bat sortzea da, nerabeei eta gazteei baliabide pertsonalak eta sozialak indartzeko behar dituzten estrategiak eskaintzeko, ausazko jokoei buruzko jarrera kritikoa sustatuz, bizimodu osasungarriak sor daitezen sustatzeko. Jokoarekiko adikzioa garatzen lagun dezaketen arrisku-faktoreen eragina minimizatzen saiatzea da helburua, gazteen osasuna babesteko eta, horrela, egungo gizarte-arazo hori pixkanaka areagotzen jarraitzea saihesteko.

01 Justifikazioa

IKTak azken hamarkadetako iraultza digitalaren garapenerako funtsezko tresna gisa agertzeak geldiezina izaten jarraitzen du.

Internetek eta teknologien erabilerak, pertsonen bizitzako esparru guztietan aukera ugari eskaintzeaz gain, erabilera problematikoak ere eragin ditzakete, eta, kasu batzuetan, mendekotasun-jokabideak bultza ditzakete, bereziki ausazko jokoetan, bai kirol-apustuetako jokoetan, bai online jokoetan eta aurrez aurreko jokoetan. Horregatik, beharrezkoa da erabilera desegokiak eragin ditzakeen arriskuak prebenitzea, detektatzea eta horiei aurre egitea.

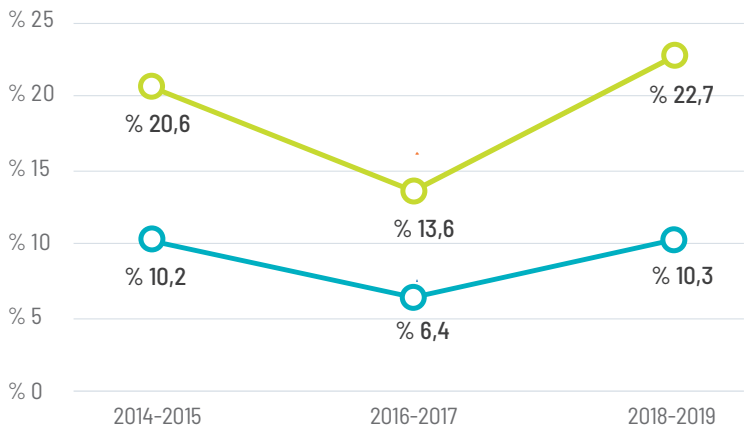
Online jokoak iraultza erabatekoa ekarri du ausazko jokoen industrian, eta, horren ondorioz, joko berriak, jokatzeko modu berriak eta jokalari berriak agertu dira, gero eta gazteagoak. Jokalarien profil berri honen agerpenean, gero eta gazteago, faktore ezberdinek parte hartzen dute. Abiapuntua da nerabeak eta gazteak direla gailuak gehien ezagutzen dituztenak, gehien erabiltzen dituztenak eta jokoetara online gehien sartzen direnak. Horri gehitu behar zaio joko-aretoak eta ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinak ugaritu egin direla, eta joko-operadoreek merkatu-hobi berri bat aurkitu dutela nerabeengan eta gazteengan, eta publizitatearen zati bat herritarren sektore kaltebera horretara bideratu dutela.

Datuek erakusten dutenez, txiki-txikitatik ausazko jokoetan jolasten duten nerabeen eta gazteen kopuruak gora egiten du. Horrela, 2014tik 2019ra bitartean egindako Drogei buruzko Plan Nazionaleko ESTUDES inkestetan islatzen da. Inkesta horietan 14 eta 18 urte bitarteko neska-mutilek azken urtean diruarekin jokatzearen prebalentzia aztertzen da.

Gainera, datuek agerian uzten dute genero-desberdintasun handiak daudela aurrez aurreko eta online dirudun jokoari dagokionez, eta horiek sakon aztertu behar direla desberdintasun horiek zergatik sortzen eta mantentzen diren ulertzeko.

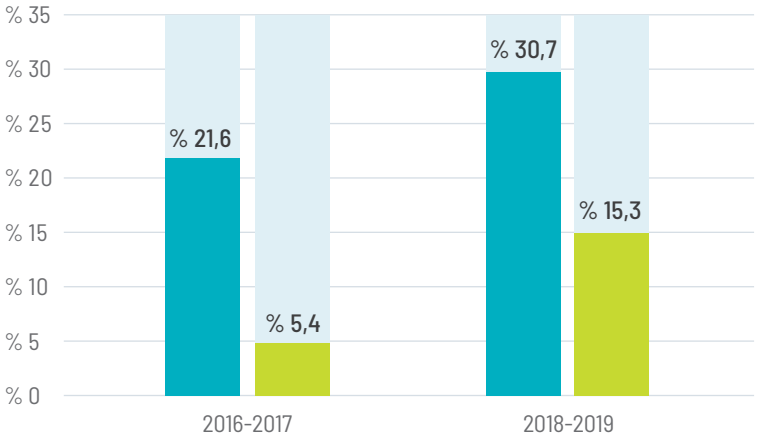
1. grafikoa

Dirudun jokoa azken 12 hilabeteetan (ESTUDES)



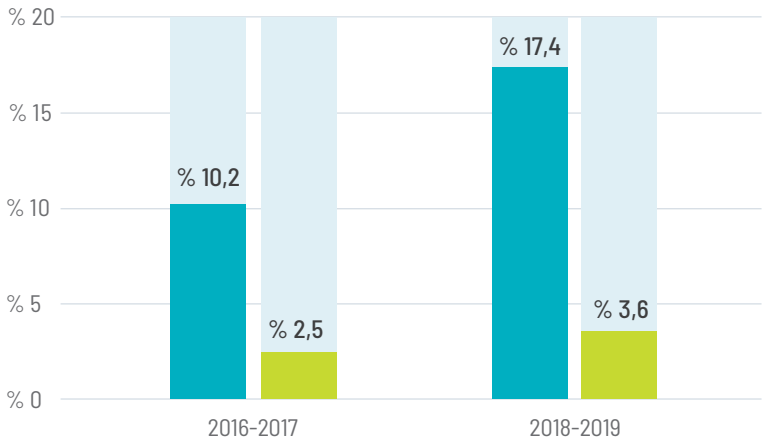
2. grafikoa

Generoaren araberako aldeak diruarekin aurrez aurre jokatzean (ESTUDES)



3. grafikoa

Generoaren araberako aldeak diruarekin online jokoan (ESTUDES



2015ean, Jokoaren Antolamendurako Zuzendaritza Nagusiak (DGOJ) azterlan bat egin zuen Espainiako biztanleriak ausazko jokoetan duen prebalentziari buruz, eta datuak oso esanguratsuak izan ziren. Herritarren % 0,9-% 0,3 jokalari patologikoak ziren; % 1,0-% 0,6 joera problematikoak zituzten jokalariak ziren, eta % 4,4-% 2,6 arrisku-egoeran zeuden jokalariak ziren. Jokoan hasteko batez besteko adina 19 urte ingurukoa zen, joko-makinak hastapen-tresna gisa eta jokoarekin arazoak sortzeko iturri nagusi gisa. Pertsonen ehuneko handi batek aitortu zuen 18 urte bete aurretik jokatu zuela (jokoarekin lotutako patologia duten pertsonen % 44,8k). Jokalari patologikoaren profila 25-34 urteko eta 55-64 urteko bi adin-tarteen artean zegoen; horietatik % 69,6 gizonak ziren eta % 30,4 emakumeak.

Aurrerapen esanguratsu gisa aipa daiteke Adikzioen Estrategia Nazionalaren izena aldatu izana 2017-2024, lehen Drogei buruzko Estrategia Nazionala (2009-2016) deitzen zena. Horrez gain, 2017-2024 urte-tartean garrantzi handia duten bi mugarri dira genero-ikuspegia eta substantziarik gabeko edo jokabide-adikzioak sartzea bere jardun-eremuan, eta bereziki azpimarratzea apustu-jokoak (presentziala eta online), bai eta bideo-jokoak eta teknologia berrien bidezko beste adikzio batzuk ere.

Halaber, Nafarroako III. Prebentzio Planak (Drogak eta Adikzioak 2018-2023) adierazten du garrantzitsua dela aldaketetara egokitzea eta kontuan hartzea komunikazio-teknologiekin lotutako erronka berriak, mendekotasun handiagoa eragiten duten harreman-moduak ahalbidetzen dituztenak. Apustuetarako irekitako aukerak handitu ondoren, jokoaren aldaera guztietan sortzen diren ondorioak jasotzen ditu.

Jokoak bide luzea egin du komunitate zientifikoak nahasmendu mentaltzat hartu aurretik. Buruko nahasmenduen Diagnosi eta Estatistika Eskuliburuak (American Psychiatric Association, APA) 1980an, DSM-IIIn, jokoa nahasmendu mental gisa sartu zuen, "Beste atal batzuetan sailkatu gabeko bulkaden kontrolaren nahasmenduak" kapituluan sailkatuz. Geroago, DSM-III-Rn, 1987an, substantzien mendekotasunagatiko nahasmenduen irizpide bereizgarriak gehitu ziren, bulkadak kontrolatzeko kategoria osatzen zuten gainerako nahasmenduen desberdina egiten zutenak. Azkenik, DSM-Vn kategoria berri bat ezarri zen 2013an, substantzien kontsumoagatiko nahasmenduak eta jokoa barne hartzen zituena.

Osasunaren Mundu Erakundeak GNS 10ean (1992), Gaixotasunen Nazioarteko Sailkapenean, jokoa ere "bulkaden kontroleko nahasmendutzat" jo zuen. 2019an, "Substantzien kontsumoak edo mendekotasun-portaerek eragindako nahasmenduetan" sartu zen, eta jokoa "mendekotasun-portaerak eragindako nahasmendutzat" hartzen da.

Datuek erakusten duten bezala, gorakada eta jolasaren normalizazioa, nerabeen eta gazteen aisialdiko jarduera gisa, kezka handia sortzen ari dira gure autonomia-erkidegoan. Horren erakusgarri da "Iruñerriko Apustuen Etxeen Kontrako Plataforma", erakunde bakar gisa, Iruñerriko auzo eta herrietan sortu diren zortzi kolektibo biltzen dituena.

Zorionez, gaur egun ausazko jokoetan parte hartzen duten nerabe eta gazte gehienek ez dute jokoarekiko mendekotasunik garatuko, baina egiaztatuta dago horrelako jokoak egiteak ondorio negatiboak izan ditzakeela eguneroko bizitzan. Gainera, gure eguneroko jardunean egiaztatu da kasu batzuetan beste jokabide arazotsu batzuen garapena eragin dezakeela, hala nola substantzien kontsumoa eta/edo portaera disruptiboak, familiaren bizikidetzan eta adingabearen eboluzio-garapenean arazo larriak eragin ditzaketenak.

Ausazko jokoa osasun publikoko arazo berri bat da, eta kezka handia sortzen du gizartean adingabeek jolaserako duten erabilgarritasunaren eta normalizazioaren inguruan. Horregatik ezinbestekoa da ausazko jokoei buruzko ikerketa-azterlanak egiten jarraitzea, nerabeen eta gazteen errealitateari erantzungo dioten eskuhartze eraginkorren diseinua oinarritzeko beharrezkoa den ezagutza espezifikoa emateko.

02 Txostenaren helburuak

Gazteen artean ausazko jokoen prebentzioa proiektuaren helburu orokorra, Nafarroako Foru Komunitateko gazteen artean ausazko jokoen erabilera problematikoa prebenitzea da.

Helburu espezifikoak:

- Egungo errealitatean oinarritutako esparru teorikoa prestatzea, nerabeen eta gazteen artean izaten diren ausazko jokoei dagokienez.
- Nafarroako gazteen artean ausazko jokoen prebalentzia ezagutzea.
- Horrelako arrisku-portaeretan inplikatzeko probabilitatea handitzen duten Arrisku eta/edo babes faktore psikosozialak detektatzea.

Txosten honen helburua ezagutza zabaltzea eta lan-tresna praktiko bat eskaintzea da, ausazko jokoen prebentzioan nerabeekin eta gazteekin esku hartzen duten profesional, erakunde, entitate eta baliabide guztientzat.

03 Jokoaren esparrua Espainian eta Nafarroan

Ikuspegi sozial eta historikotik abiatuta, ausazko jokoak gizakiaren jolas-jarduera bereizgarrietako bat dira, eta, substantziekiko mendekotasunekin gertatzen den bezala, haien historiak atzera egiten du zibilizazioaren hasieraraino.

Jolasa funtsezko elementua da, haurren garapenean esku hartzen duena, eta onura garrantzitsuak ematen zaizkio; besteak beste, pertsonen arteko harremanak edo trebetasun fisiko edo mentalen garapena. Gainera, txiki-txikitatik mota guztietako balioak eskuratzeko aukera ematen du, hala nola frustrazioarekiko tolerantzia, besteekiko identifikazioa, lankidetza edo lehiakortasuna, norberaren gainditze gisa ulertuta.

Azterlanaren xedea ez da jokoa oro har, baizik eta joko mota jakin bat, ausazko jokoa, jokoaren ezaugarri positiboetako bat bera ere ez betetzeaz gain, ondorio negatiboak izan baititzake, bai jokalariarentzat, bai haren ingurune hurbilena osatzen duten pertsonentzat.

Ildo horretan, beharrezkoa da gambling-aren ausazko jokoa (apustuak barne) eta gamingaren arteko bereizketa ezartzea; jokoa, oro har, aisialdiko edo entretenimenduko jardueratzat hartzen da.

3.1 Jokoa Espainian

3.1.1 Historia pixka bat

Jarraian, ausazko jokoen (gambling) Espainiako historiaren azterketa labur bat aurkezten da. Loteria Espainian XVIII. mendean jaio zen, Napoliko tradizioan oinarrituta. Eskilatxeko markesak, Karlos III.aren erregealdian, Errege Loteria edo Zenbakien bidezko Loteria sortu zuen. Gaur egungo Primitivaren aurrekaria, 1 eta 90 bitarteko zenbakiak aukeratzean zetzan joko formatua zuen. Sariak, begiak estalita zituen haur batek poltsa batetik bost bola ateratzen zituen ateratze zeremonia batean aukeratzen ziren. Errege Loteriaren egoitza Madrilgo San Ildefonso plaza zen, lehen zozketa 1763ko abenduaren 10ean egin zen tokia, 187.500 errealeko diru-bilketarekin, % 75 sarietara bideratu zen eta gainontzekoa Estatuarentzat izan zen. Bere sorreraren helburua Estatuarentzat dirua biltzea zen. Loteria mota hau 1862an ezabatu zen.

XIX. mendean sortu zen gaur egungo Loteria Nazionalaren aurrekaria, "**Loteria Moderna**" edo "**loteria Nazionala**" (Cadizeko Gorteek 1811 amaieran onartua) izenekoa izan zen, bere lehen zozketa hurrengo urtean egin zuelarik. Billeteak laurdenetan zatitu ziren, hamarrenak izan beharrean, eta bakoitzak hamar erreal zituen. Loteria Modernoa loteria pasibo bat zen, non jokalariek zenbaki zehatz bat zuten billeteak erosten zituzten, Errege Loterian ez bezala, non partehartzaileek jokatzeko erabiltzen zituzten zenbakiak aukeratu behar zituzten. 1862tik aurrera, Loteria Nazionalak nabarmen egin zuen gora hileko zozketen kopuruan, Errege Loteria desagertu baitzen. 1960ra arte ez ziren billeteak ilustrazioekin diseinatu, gaur egun ezagutzen ditugun bezala.

1818an Loteria Nazionalak zozketa berezi bat egin zuen Gabonekin batera, gaur egungo Gabonetako Zozketa Bereziaren aitzindaritzat hartua, 1839tik aurrera zozketa erregular bat bihurtuz. Lehenengo zozketan txartelaren prezioa 40 errealekoa zen eta saria 8.000 pezetakoa. 1897an gaur egungo izena hartu zuen eta abenduaren 22an ospatu zen. Kutxa publikoen diru-sarrerak handitzea zuen helburu. Gaur egun, egiten diren zozketen artean garrantzitsuena da, bere ospea eta diru-bilketa handia direla eta.

1887an bigarren zozketa berezi bat agertu zen, Santoñako Dukesak sustatua eta hasieran **Haurren Rifa Nazionala** deitua. 1966tik aurrera, gaur egun ezagutzen dugun Umearen loteria izena hartu zuen. Urtarrilaren 5ean ospatzen zen, 2000. urtera arte, hau da, urtarrilaren 6ra arte.

XX. mendeak ausazko jokoen eta loterien eskaria eta gastua nabarmen handitzea ekarri zuen, baita zozketen modalitate berriak sortzea ere.

Lehenengoa 1924an izan zen, Loteria Nazionaleko **Gurutze Gorriaren** aldeko zozketaren lehen aldiz, gaur egun arte mantentzen dena.

1938ko abenduan, Espainiako Itsuen Erakundea (**ONCE**) sortu zen, eta 1939ko maiatzaren 8an, lehen aldiz, "**Proitsuaren kupoia**" zozketa bat egin zen, bere mantenu duinerako. Lehen zozketa horietan kupoiak hiru zifra baino ez ziren eta zozketak probintzialak ziren. 1984an, ONCEren zozketa nazionala bihurtu zen, kupoiek lau zifra zituzten eta sariek gora egin zuten. 1997an Kuponazoa sortu zen eta urtebete geroago ONCE Fundazioa sortu zen. Geroago, XXI. mendean, beste joko-modalitate batzuk sortu ziren: Sueldazo, Eurojackpot, SuperONCE, Combo, Triplex, etab. Aparteko aipamena merezi dute "Los Rascas" jokoak, 2005ean sortutakoak. "**Rasca**" motako txartelak dira, eta dagoeneko presorteatuta dauden zenbakiak dituzte, hazka egitean aurkitzen diren zenbakien arabera irabaz edo gal daitezkeenak. Hainbat arraspa-modalitate daude, eta txartelaren prezioak desberdinak dira. Bere jaurtiketa polemikan murgilduta egon zen, ludopatiaren indartzaile bezala hartzen baitziren, gaur egun jarraitzen duen polemika.

1946an, futbol apustuetan oinarritutako joko berri bat sortu zen. Garai hartan futbolak ospe handia zuen eta apustuak modu informalean egiten zituzten zale eta futbol-Peña ugari zeuden. Hori dela eta, kirol hau oinarri zuen zozketa bat sortzea erabaki zen: "**La Quiniela**". Lehenengo Quiniela 1946-47 denboraldian sortu zen, txartel bakoitzeko 2 pezetako prezioarekin. Jokoa futboleko emaitzen apustu bat zen, txartelean agertzen ziren zazpi partidetatik bakoitzaren emaitza zehatza hurbildu behar zuen, talde bakoitzaren gol kopuru zehatzarekin. Hurrengo denboraldirako egungo sistema ezarri zen (1 x 2), eta etxeko taldeak (1), berdinketak (x) edo bisitariak (2) irabazten bazuen bakarrik asmatu behar zen. Bilketaren % 45 karitatezko obretarako zen, % 45 sarietarako eta % 10 kudeaketa eta banaketarako.

1923an kasinoak eta antolatutako apustu mota guztiak debekatuta zeuden. Diktaduraren amaieran, 1977an, zori edo **ausazko jokoak eta apustuak despenalizatu ziren**, eta legez kanpokoak izateari utzi zioten. Une horretatik aurrera, baimenduta zeuden jokoez gain (Loteria Nazionala, kiniela eta ONCE), kasinoak, bingo-aretoak eta jolas-makinak baimendu ziren.

1978ko Espainiako Konstituzioan jasotako alderdi oso garrantzitsu bat **Estatuaren eta autonomia-erkidegoen arteko eskumen-banaketa da**. Estatuak eskumenak ditu estatuan edo autonomia-erkidegoaz gaindikoan (loteriak, kirol-apustuak eta ONCEren zozketak), eta autonomia-erkidegoek, beren autonomia-estatutuen arabera, beren lurraldean egiten ziren jokoak (jolas-makinak, bingoak, kasinoak...). 1980an Gurutze Gorriaren "**Urrezko**

Zozketa" sortu zen, laguntza- eta humanitate-jarduerak egiteko eta zabaltzeko helburuarekin. Lehen aldia zen Espainian urrezko lingoteetan sari bat ezartzen zela.

Txanpon-jaleak 80ko hamarkadan legeztatu ziren Espainian. Legeztatzea, beste herrialde batzuetan ez bezala, ez zen soilik jolas-aretoetara eta kasinoetara mugatu, baizik eta sarrera errazeko beste leku batzuetan instalatzea baimendu zen, hala nola kafetegietan eta tabernetan. Horren ondorioz, urte gutxiren buruan, txanpon-makinak ausazko jokorik ezagunenetako bat bihurtu ziren Espainian, eta, ondorioz, joko horren inguruan gehiegikeriazko jokabideak eta jokabide kaltegarriak areagotzen hasi ziren. Mendekotasun-arazoak.

Bingoak 80ko hamarkadan izan zuen bere eklosioa, areto ugariren agerpenarekin eta gastronomia eta ostalaritzarekin ausazko jokoen konbinazioarekin. 2012. urtera arte ez ziren eman bingoen lehen online lizentziak.

Mende batez zozketarik egin gabe egon ondoren, Estatuak 1985ean berreskuratu zuen **Primitiva loteria** formatua. Apustuaren prezioa 25 pezetakoa zen (0,15 €). Hasiera batean ostegunetan bakarrik egiten zen asteroko zozketa, eta 1990etik aurrera larunbatetan ere bai. 1991ko erdialdetik aurrera, dirua itzultzeko bola sartu zen berrikuntza gisa. 2012an, azken berritasuna "Joker" izenekoa izan zen; horri esker, txartel berarekin jokatu ahal izango da zazpi zifrako zenbakia duen zozketa elkartu eta hautazko batean.

Ondorengo urteetan, beste joko batzuk sortu ziren, egungoen antzeko formatuarekin eta aldizkakotasun desberdinekin:

- **Bonoloto**, 1988an. Astean lau egunetan, eta apustu bakoitzeko 25 pezetako prezioa.
- "**Gordo de la primitiva**", 1993an. Astean behin, diru-bilketa eta sari-kopuru handiagoak agintzen zituen.
- **Euromillones**, 2004an. Hasiera batean Espainia, Frantzia eta Erresuma Batuko joko-operadoreek antolatutako loteria europarra. Gaur egun 9 herrialde dira.
- **Quinigol**, 2004an. Futbol kinielaren aldaera bat.
- **Lototur**, 2005ean. Ausazko loteria eta kirol-apustu hipikoa uztartzen ditu.
- "**Quintuple Plus**", 2005ean. Bost zaldi lasterketa jakineko zaldi apustu bat da.

1985ean, **Estatuko Loteria eta Apustuen Erakunde Nazionala** sortu zen, Ongintzako Kirol Elkarrekiko Apustuen Patronatuak eta Loterien Zerbitzu Nazionalak bat egin zuten, eta Estatuaren titulartasuneko jokoak kudeatzen dituen erakunde bakarra izan zen. 2010ean, egungo **Estatuko Loteria eta Apustuen Sozietatea (SELAE)** bihurtu zen, zeinaren bidez erakunde arautzailea eta joko-operadorea banatzen diren.

2000ko hamarkadan, online jokoa iritsi zen

Espainiara, bereziki apustu-etxeak eta online kasinoak. Luxenburgon edo Maltan kokatutako enpresak Espainian hasi ziren lanean. Hau guztia 2011n aldatu zen.

2004. urtean publizitate- eta marketing-modalitate bat sortu zen, hurrengo urteetan joera ezarriko duena. Real Betis Espainiako Lehen Mailako lehen taldea izan zen, bere elastikoan apustu-etxe baten publizitatea egiten zuena. Soinsorizazio-modu hori osatuz, apustu-etxeek eta online kasinoek beren publizitate-baliabideak beste elementu batzuetan inbertitu zituzten: publizitate estatikoa zelaietan, klubetako web orri ofizialak, klubeko app ofizialak, etab. Horrekin batera, 2008an, apustu fisikoko lehen etxea ireki zuten Madrilen. Horrela, gaur egun Espainiako hiri eta herri askotan oso presente dagoen negozio bat hasi zen.

2011. urtea oso urte garrantzitsua izan zen jokoaren arloan. Alde batetik, **Jokoa Arautzeko 13/2011 Legea** onartu zen, online jokoa lehen aldiz arautzen zuena, bai eta estatu mailako loteria-jokoak ere, hau da, SELAE eta ONCE. Online ausazko jokoen "booma" hasi zen, eta ezagunak egin ziren.

Urte horretan bertan, **Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia** sortu zen, estatu-mailako online jokoaren jardueren arloko zehapen-araubidea arautzeko, baimentzeko, gainbegiratzeko, kontrolatzeko eta aplikatzeko eginkizunekin. Joko Politiken Kontseilua ere sortu zen, Estatuaren eta autonomia-erkidegoen arteko koordinazio- eta lankidetza-organo gisa.

2011. urtetik aurrera, online eta aurrez aurreko ausazko jokoen hazkundea gertatu zen, eta espazio fisikoetan online egotearekin osatu zen. Baina 2013. urtetik aurrera onartu ziren txanpon-makinak online modalitatean eta online kirol-apustuak, eta horrek hazkunde esponentziala eragin zuen, online pokerrarekin batera. Era berean, joko-mota horiek publizitate-kanpaina garrantzitsuek eta hainbat komunikabidetako ordezkari diren figuren eta estatuan nahiz nazioartean ospe handia duten eliteko kirolarien babesak babesten dituzte.

Diru-bilketagatik eta horietan aritzen diren jokalarien kopuruagatik nabarmentzen diren joko horiez gain, online plataforma horietan makina bat aukera eta joko-tipologia daude, joko beraren aldaera anitzekin. Karta-jokoak (blackjack, etab.), erruleta-mota desberdinak, dado-eta mahai-jokoak (craps, backgammon eta beste batzuk), berehalako zozketa-jokoak (bingoa, tonbola, rascas eta beste batzuk).

Gaur egun, joko-modalitate berriak garatzen ari dira, eta harrigarriak dira. Horren erakusgarri da etxebizitzen zozketa, jabeek saldu nahi dituzten ondasun higiezinak, Kanadan edo Australian oso ezaguna egiten ari dena. Online zozketa bat da, 5 euroko partaidetzekin. DGOJren aurretiazko baimenaren ondoren, enpresak online zozketa

bat egiteko behar diren baliabide legal eta teknologikoak eskaintzen ditu.

Badago beste zozketa eta loteria sorta bat autonomia-erkidegoan, agian ezagunena eta bere sorreran nolabaiteko polemika sortu zuena: la Grossa (Gorda), 2013tik Katalunian ezarria.

Beste zozketa bitxi bat **La Bomba de Navidad** izenekoa da, Castejonen errotua. Estatu mailako zozketa da, DGOJk baimendutakoa. Saria Gabonetako saski berezia da, opariz betetako kamioia baita: autoa, motoak, hipoteka-ordainketak, etab. 3 irabazleak Gabonetako Zozketa Bereziko lehen, bigarren eta hirugarren sarietako zenbaki saridunekin bat datoz. 2020ko zozketa hurrengo urtera atzeratuko da pandemiaren ondorioz.

Gure erkidegoan, tradizio luzea duten zozketa edo zozketa ugari daude. Nafarroan, adibide batzuk dira Baztango San Antonen Errifa, 1867tik, etxabereen patroia ospatzen duena, edo San Antonen omenezko kutoaren errifa, 1816tik Artaxoan egina.

.3.1.2 Lege esparrua

Esparru guztietako araudiekin gertatzen den bezala, Espainiako ausazko jokoen lege-esparruak 4 eskumen-eremu argi ditu:

Europar batasunaren eremua

Harmonizaziorik ezean, estatu kideek askatasuna dute ausazko jokoen arloko politikaren helburuak finkatzeko, baldin eta Europar Batasunaren Funtzionamenduari buruzko Tratatuan ezarritako barne-merkatuko arauekin bat badatoz eta Justizia Auzitegiaren interpretazioaren arabera. Hainbat zuzentarau daude hainbat jarduera-eremutan, eta bat ere ez da espezifikoa ausazko jokoetarako.

Funtsezkoa da EB barruan jokoaren paradisuak sortuko ez dituen arau-harmonizazioa egitea; gainera, Europako araudiak oreka bilatu behar du kontsumitzaileen babesaren eta merkatuaren lehia askearen artean. Adibide espezifiko bat da "Batzordearen 2014ko uztailaren 14ko Gomendioa, online joko-zerbitzuen kontsumitzaile eta erabiltzaileak babesteko eta adingabeen artean lineako jokoa prebenitzeko printzipioei buruzkoa". Gaur egun ez dago aurreikusita jokoari buruzko araudi sektorial espezifikoa zabaltzea.

Online jokoarekin zeharka lotuta, 2020ko abenduan, Europako Parlamentuak eta estatu kideek Batzordearen proposamenak fokutzeko zain, Zerbitzu Digitalen Lege bat legeztatzen ari da. Helburua da kontsumitzaileak eta haien online oinarrizko eskubideak hobeto babestea; gardentasunerako eta kontuak emateko esparru sendo bat ezartzea online plataformentzat, eta merkatu bakarrean berrikuntza, hazkundea eta lehiakortasuna bultzatzea.

Estatu eremuan

Estatuak merkaturatze-eremua nazionala edo autonomiaz gaindikoa duten ausazko jokoetan eskumenak ditu, bai eta estatu-mailako online ausazko jokoetan (apustuak, kasino-jokoak, pokerra, ausazko makinak eta bingoa) eta lehiaketetan ere. Gogoratu behar da Espainian mota guztietako jokoak sortzeko administrazio-baimena behar dela.

Araudiari dagokionez, eremu hori zuzenean eta zeharka arautzen duten lege eta arau ugari daude.

Aipagarrienetako batzuk honako hauek dira:

- 39/2010 Legea, abenduaren 22koa. Estatuko Loteria eta Apustuen Estatuko Sozietatea sortu zen.
- 13/2011 Legea, maiatzaren 27koa, jokoa arautzekoa. Joko-jarduera arautzen du kanal elektroniko, informatiko, telematiko eta elkarreragileen bidez egiten denean, hau da, online jokoen eta kirol-apustuen bidez, funtsean. Jokoaren Batzorde Nazionala eta Joko Politiken Kontseilua sortu ziren. Zehapen- eta zerga-araubidearen antolamendua nabarmentzen da, Nafarroako foru-erregimenari kalterik egin gabe.
- 352/2011 Errege Dekretua, martxoaren 11koa, Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia sortzen duena. Estatuko joko-jarduerak arautu, baimendu, gainbegiratu, koordinatu, kontrolatu eta, hala badagokio, zehatzeko eginkizunak betetzen dituen organoa da.
- 1614/2011 Errege Dekretua, azaroaren 14koa, joko-lizentziak, -baimenak eta -erregistroak arautzen dituena; besteak beste, Jokoa Eskuratzeko Interdikzioen Erregistro Orokorra, Auto-debekuen Erregistroa izenez ezagutzen dena.
- Arau horiez gain, hainbat eremutako legegintza-multzo zabala dago (errege-dekretuak, ministro-aginduak, erregelamenduak, etab.), eta horietan hainbat alderdiri buruzko araudiak eta joko-mota bakoitzaren berariazko arauak ezartzen dira.

Kirol-lehiaketen manipulazioari eta apustuetako iruzurrari aurre egiteko Batzorde Nazionalak (CONFAD), 2019an sortua, 2020-21 ekintza-planean, hainbat azterlan egitea aurreikusi du: estatu mailako apustu-merkatuak, apustularien prebalentzia Espainian eta apustulariaren profila estatu mailako apustu-merkatuetan

2020. urtearen amaiera oso luzea eta garrantzitsua izan da legegintza-esparruan.

Ministroen Kontseiluak 2020ko azaroaren 3an onartu zuen "**Joko-jardueretarako merkataritza-komunikazioei buruzko Errege Dekretua**". Arau-proposamena murriztailea da garrantzi handiko zenbait gairi dagokienez, hala nola klubek eta kirol-erakundeek babesletza debekatzea, ongietorri-bonuak, pertsona ospetsuek edo ospe publikoko pertsonek publizitatean parte hartzea eta publizitatea 1: 00ko ordu-tarte batera mugatzea. A 5:00 de la Helburua da kolektibo ahulenak babestea, bereziki gazteak.

3.1 Jokoa Spainian

2020ko abenduaren 17an, Diputatuen Kongresuak legez besteko proposamena onartu zuen, apustu-etxeen eta joko-aretoen ugaritzearen aurrean gizarte-eta osasun-eragina lantzeari buruzkoa. Proposamen desberdinak egin zituen, batez ere autonomia-erkidego guztietako arau-esparru komuna.

2021eko urtarrilaren 16ra arte zabalik dago Online Joko Aseguruagoei buruzko Errege Dekretuaren Proiektua jendaurrean kontsultatzeko epea. Horren barruan, oinarrizko kirola finantzatu nahi duen proposamen bat jasotzen da, kirol-apustuen bilketaren zati batekin.

Joko Politiken urteko azken Kontseiluak joko-jardueren araubide juridiko eta fiskalaren azterketa bat sustatzea erabaki du, joko-enpresen eta online apustuen zerga-igoera ebaluatzeko. Halaber, aldian-aldian ebaluatzea joko-jardueren publizitatea mugatzen duen errege-dekretuaren eragina, jokoarekiko mendekotasuna bezalako fenomeno patologikoak prebenitzeko, detektatzeko eta arintzeko, eta publizitate osoa debekatzea komeni den aztertzea.

Azkenik, Adikzioen Arazoak Aztertzeko Batzorde Mistoak legez besteko proposamen bat onartu du aho batez. Horren bidez, Jaurlaritzari eskatzen zaio azterketa bat egin dezala ordainketa-formulek apustu-jokoetan duten eraginari buruz, eta, hala badagokio, kreditu-txartelaren bidezko ordainketa murriztu dezala, jokalari konpultsiboen zorpetzea saihesteko.

Autonomía erkidegoen eremua

Autonomía erkidegoek eskumenak dituzte merkaturatze-eremu autonomikoa duten jokoen administrazio-baimenean, hala aurrez aurrekoak (kasinoko jokoak, bingokoak, joko-makinak eta ausazkoak eta apustu-jokoak), nola eremu autonomikoko online ausazko jokoak, autonomia-esparruko loteriak eta izaera tradizionaleko beste joko batzuk. Halaber, autobaztertutako jokalarien erregistroak eta joko arduratsua sustatzeko laguntzak kudeatzeko eskumena dute.

Eskumenak dituzte administrazio baimenetan eta lizentzietan (kasinoak, bingoak, apustu-etxeak, etab.), irekitzeko ordutegietan, zerga-kargetan eta tasetan, diru-laguntzetan eta abarretan.

Autonomía erkidegoek eskumenak dituzte merkaturatze eremu autonomikoa duten jokoen administrazio-baimenean, hala aurrez aurrekoak (kasinoko jokoak, bingokoak, joko-makinak eta ausazkoak eta apustu-jokoak), nola eremu autonomikoko online ausazko jokoak, autonomia-esparruko loteriak eta izaera tradizionaleko beste joko batzuk. Halaber, autobaztertutako jokalarien erregistroak eta joko arduratsua sustatzeko laguntzak kudeatzeko eskumena dute.

Eskumenak dituzte administrazio baimenetan eta lizentzietan (kasinoak, bingoak, apustu-etxeak, etab.), irekitzeko ordutegietan, zerga-kargetan eta tasetan, diru-laguntzetan eta abarretan.

La autonomía erkidego guztiek dituzte joko-lege propioak, maila txikiagoko araudi ugariz gain, zenbait gai biltzen dituztenak, hala nola lurraldeko jokoen eta apustuen katalogoa eta ustiapen-edo merkaturatze-araudiak, besteak beste.

Gaur egun, autonomia-erkidego askotan, lan handia egiten ari dira araudiak ausazko jokoen egungo egoerara egokitzeko. Ez dugu ahaztu behar zenbait kasutan joko-lege autonomikoek 20 urte baino gehiagoko indarraldia dutela, eta asko aldatu direla jokoen tipologia, jokatzen duten pertsonen profila eta erabilitako teknologiak. Kautelaz eten da zenbait autonomia-erkidegotan joko-establezimendu berrien baimenak ematea, hala nola Nafarroan, Kantabrian eta Madrilen.

Autonomía erkidego asko kolektibo ahulenak eta pertsonen osasuna babesteko, joko arduratsuko politikak lantzeko eta aldaketa teknologikoetara egokitzeko lanean ari dira. Hona hemen arau-aldaketa garrantzitsuak izan dituzten azken kasu batzuk:

- **Valentziako Erkidegoko Ludopatiaren Joko eta Prebentzioaren Legea**, 2020ko maiatzean onartua. Ludopatiaren kontzeptua haren izenean agertzen den lehen araua da, eta II. titulua "Ludopatiaren prebentzio-neurriei" buruzkoa da erabat.
- Gaztela eta Leon, Murtzia edo Kantabria jokoaren lege berriak prestatzen ari dira, eta 2021ean onartzea espero dute.
- Gaztela-Mantxak Jokoaren Administrazio eta Zerga Araubidearen Legearen zirriborroa egin du.
- Euskal Autonomia Erkidegoak zorizko jokoekin zerikusia duten jardueren ordainbideei buruzko arau bat onartuko du 2021. urtean.
- Nafarroak sail arteko lantaldea eta Legebiltzarreko lantaldea ditu, Jokoaren Legea aldatzeko.

Toki eremua

Toki-administrazioak zenbait eskumen ditu ausazko jokoen esparruan. Toki Araubidearen Oinarriak arautzen dituen Legearen arabera, udalerriek hirigintzari eta hiri-ingurumenari buruzko gaietan dituzte eskumenak. Hirigintza-erregulazioan oinarrituta, mugak ezar ditzake ausazko jokoetarako establezimendu berriak irekitzeko lizentziak edo administrazio-baimenak ematerakoan.

Arlo horretan ere eskumena dute establezimenduen publizitate estatikoari, beren eskumeneko diru-laguntzei eta zerga-karga batzuei buruzko legedian. Prebentzio- eta sentsibilizazio-planak ere sustatu ahal izango dituzte.

Udal askotan luzapenak ezarri dira irekitzeko lizentzia berriak emateko, batez ere apustu-etxeen eta joko-aretoen kasuan. Bartzelonako, Zaragozako, Iruñeko edo Kordobako udaletan aurki ditzakegu adibideak.

Udalak egiten ari diren beste lan-ildoetako bat apustu-etxeen ezarpena arautzen duten

udal-ordenantzak egitea da. Baita Hiri Antolamenduko Plan Orokorrak aldatzea ere, kolektibo kalteberekiko negozioen eta segurtasun-espazioen arteko gutxieneko distantziak ezarriz.

COVID-19ren eragina

Azkenik, COVID-19ren eragina aipatu behar da, 2020. urte honetan hainbat arau eta muga berregokitu baitira. Urtearen hainbat fasetan pertsonen mugikortasuna eta funtsezkoak ez diren establezimenduen irekiera mugatzen zuten hainbat araudi egin dira. Arau horiek estatuan, autonomia-erkidegoan eta toki-eremuan sustatu dira. Honako arau hauek egin dira: premiazko estatu-dekretu bat ausazko jokoen eta online apustuen publizitatea mugatzeko; alarma- edo larrialdi-egoera ezartzeko dekretua; funtsezkoak ez ziren jarduerak (ostalaritza, joko-aretoak, etab.) irekitzea baimentzen ez zuen araudi autonomikoa; edo mugikortasuna mugatzen zuten edo funtsezkoak ez ziren establezimenduak irekitzea eragozten zuten udal-arauak.

3.1.3 Datu batzuk

Jarraian, ausazko jokoen garrantzia eta irismena testuinguruan kokatzeko aukera emango duten zenbait datu aurkezten dira.

Jokatutako dirua 4

2011tik 2014ra bitartean, jokatutako kopuruek behera egin zuten, eta 2015etik aurrera, berriz ere gora egin zuten bilketek, 2011ko gehieneko gastu-mailetara iritsi gabe oraindik. (Geuk egina, SELAEren, ONCEren eta Espainiako Jokoaren Urtekariaren Urteko Memoriak oinarri hartuta).

Online marketineko gastuak 5

Online marketineko gastuek gora egin dute urtero 2013tik, 2017an izan ezik, urteko tasa % 10etik gorakoa baita. Kasu oso nabarmenak daude, hala nola 2018an publizitatean egindako gastua, % 65eko hazkundearekin, edo 2016an ongietorri-bonuetan egindako inbertsioa, % 240ko igoerarekin. Marketineko inbertsioaren % 80 publizitatean eta ongietorri-bonuetan egiten da. 2019an, igoera handiena babesleek izan zuten, % 50arekin. (Iturria, Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia 2019).

Irabazi gordinak joko motaren inguruan (GGR) 6

Kirol-apustuek jarraitzen dute izaten enpresei irabazi gordin gehien ematen dien modalitatea, eta kasinoak eragin du igoera handiena 2019an, % 14. Kontuan izan behar da 6 urteko irabazi gordinak 3 bider gehiago izan zirela kirol-apustuen kasuan, eta 39 aldiz gehiago kasinoan. (Iturria: jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia).

.Jokalari aktiboak eta online kontuak 7

Jokalari aktiboen kopuruak 3 etapako bilakaera izan du; lehena, 2013tik 2016ra, hazkunde handiak izan ditu, urteko % 20tik gorakoak, bigarren etapa bat 2018ra arte, gutxi gorabehera % 6ko hazkunde moderatuarekin, eta 2019an, lehen aldiz, % 7ko jaitsiera. Bestalde,

2018ra arte, kontu aktiboen kopurua % 30 inguru hazi da; 2019an, berriz, % 13 Logikoak dira kontu aktiboen igoera eta jaitsiera handiagoak, jokalari batek hainbat kontu aktibo izan ditzakeelako. (Iturria, Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia 2019).

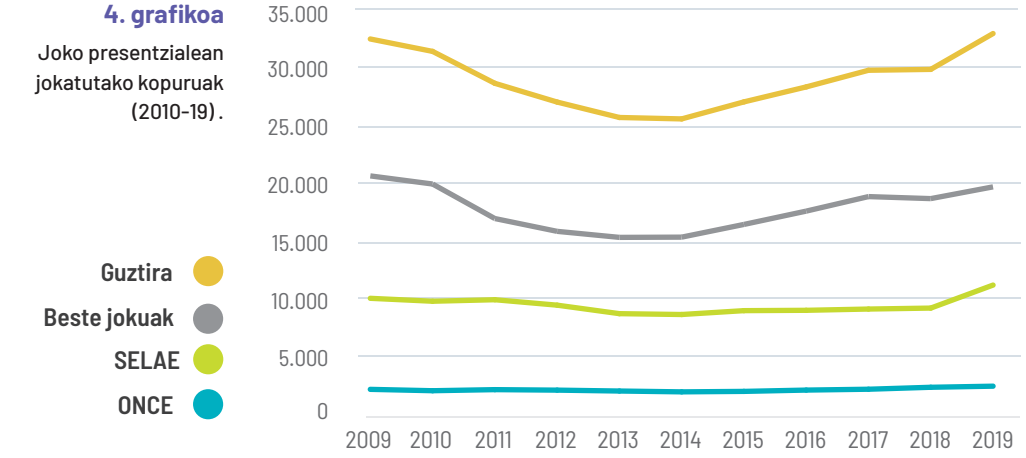
Online joko motaren arabera jokatutako kopuruak

8

Online jokoaren aldeko apustua egin duten kantitateen hazkunde-tasa aldatu egin da 2019ko % 8tik 2016ko % 30era, eta beti 2 digitue-tan mantendu da, iaz izan ezik. (Iturria, Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia, 2019).

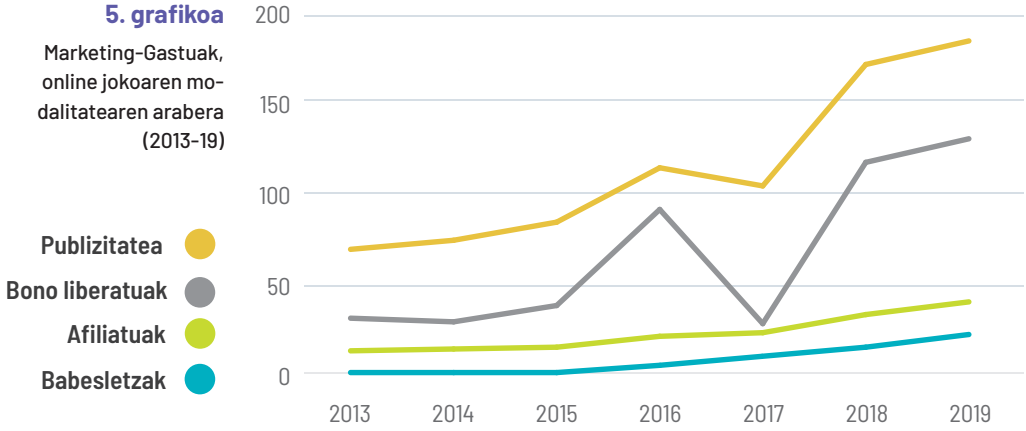
4. grafikoa

Joko presentzialean jokatutako kopuruak (2010-19) .



5. grafikoa

Marketing-Gastuak, online jokoaren modalitatearen arabera (2013-19)



B motako makinak 9

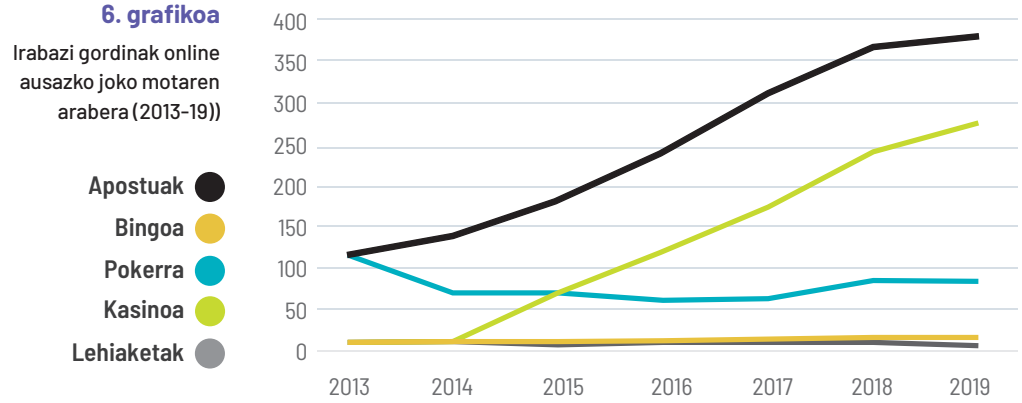
B motako makinek (txanpon-makina gisa ezagutzen direnak) gora egin dute Espainian 2018. urtean, eta urtean % 25eko hazkundea izan dute, neurriz kanpoko kopurua. Makina horien % 80 baino gehiago ostalaritzan daude, adingabeak edo autodebekatuak sartzeko ia kontrolik gabe. (DGOJ)

Onura gordinak, online joko motaren arabera 10

Online arloan, apustuak onlineko mozkin gordinaren ia % 50 dira, eta kasinoa ia % 40. Urtero diru-sarrerak handitzen dituen joko-mota bakarra da. (Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia,2019).

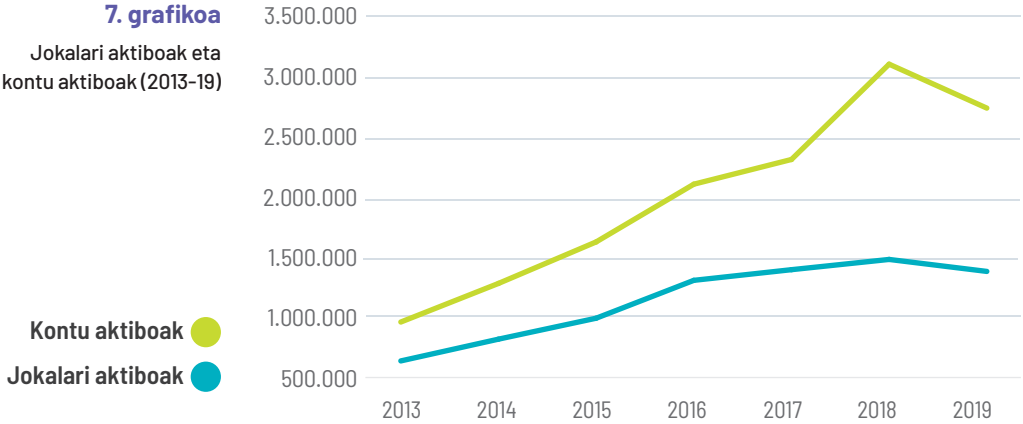
6. grafikoa

Irabazi gordinak online ausazko joko motaren arabera (2013-19))



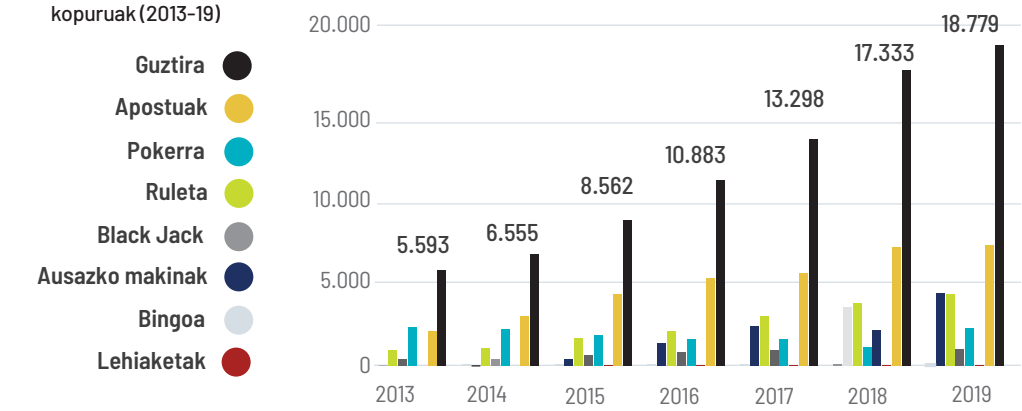
7. grafikoa

Jokalari aktiboak eta kontu aktiboak (2013-19)



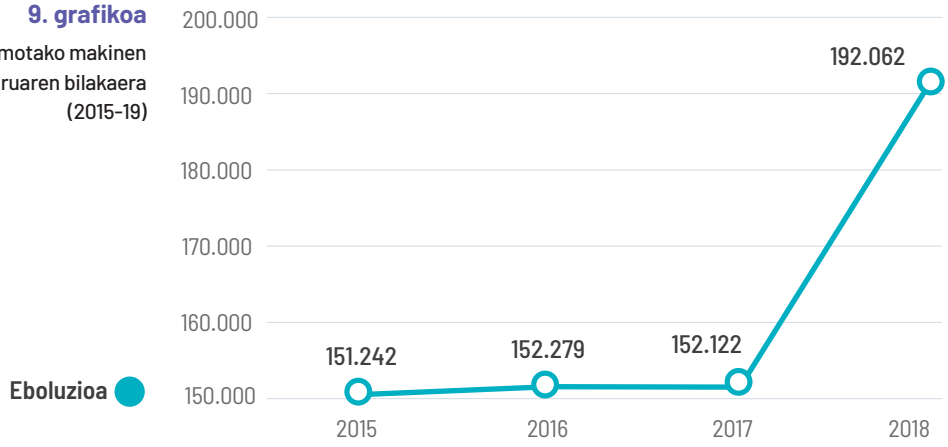
8. grafikoa

Online jokoaren kopuruak (2013-19)



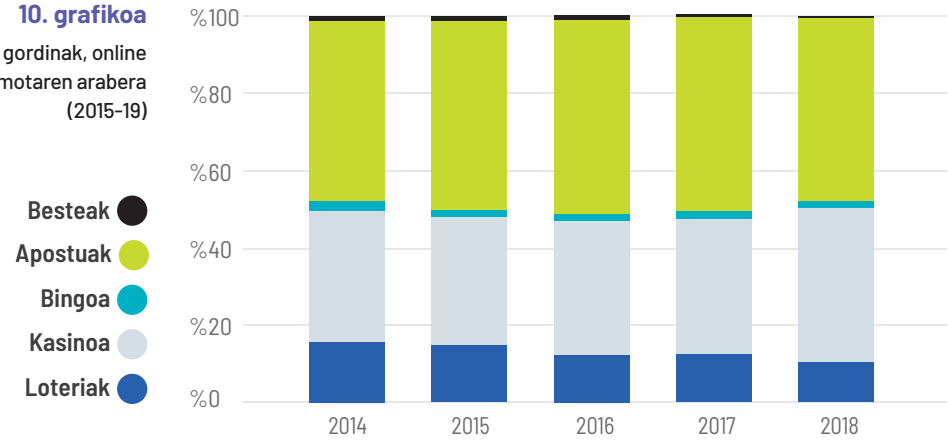
9. grafikoa

B motako makinen kopuruaren bilakaera (2015-19)



10. grafikoa

Onura gordinak, online joko motaren arabera (2015-19)



3.1.4 Joko arduratsua

Joko arduratsua da azken urteetan gehien eragiten ari den kontzeptuetako bat, eta zenbait desadostasun daude haren gainean.

Jokoa arautzen duen 13/2011 Legearen 8, "Kontsumitzaileen babesa eta joko arduratsuko politikak" izenekoa, joko arduratsuaren kontzeptua sartzen zen, eta azken urteotan ez du garrantzirik hartu. Artikulu horretan prebentzio-ekintzen, sentsibilizazioaren, esku-hartzearen, kontrolaren eta eragindako ondorio negatiboen konponketaren konbinazioaz hitz egiten da. Egia esan, 2011. urteaz geroztik, ia ez dira hartu lehen aipatutako ekintzak.

Aldez aurretik zehaztutako diru-sarreren mugak daudela adierazi behar da, 1614/2011 Errege Dekretua, pertsona batek adierazitako aldian honako zenbateko hauek baino gehiago ezin dituela ordaindu ezartzen duena:

- 600 euro por 24 orduko.
- 1.500 euro 7 egunerako.
- 3.000 euro 30 egunerako.

Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusiak honela definitzen du joko arduratsua: joko-aukerak zentzuz eta zentzuz hautatzea, jokalariaren egoera eta egoera pertsonalak kontuan hartuta, jokoa arazo bihur ez dadin. Joko arduratsuak kontsumitzaileek informatutako eta hezitako erabaki bat eskatzen du, entretenimenduaren eta distrakzioaren helburu bakarrarekin, non jokatutakoaren balioak ez duen inoiz gainditzen gizabanakoak onar dezakeena. Joko arduratsua aisialdiko eta entretenimenduko jardueratzat hartzen du, eta ez du inoiz oztopatzen betebehar sozial, profesional edo familiarretan. Joko arduratsuak hainbat alderdi biltzen ditu: dibertitzeko edo entretenitzeko jolastea, ez dirua irabazteko, irabazteko edo galtzeko gai dela jakitea, denbora eta gastatzen duen dirua kontrolatzea.

FEJARek (errehabilitatutako Jokalarien Espainiako Federazioa) eta ludopatiaren arloan lan egiten duten beste erakunde batzuek uste dute jokoa eskaintzen duten enpresek, dela aurrez aurre dela online, aktiboki hartu behar dutela konpromisoa joko arduratsuaren aplikazioarekin eta hedapenarekin, eta, beraz, ludopatiaren prebentzioarekin. Jokatzen duten pertsonei dagokienez, dekalogo bat edo joko-arauak proposatzen dizkie, jokabide problematikoak edo arriskutsuak saihesteko.

2019an, Jokoaren Enpresarien Espainiako Konfederazioak (COFAR) ostalaritzako jokoaren sektoreko joko arduratsua egiaztatzeko programa bat aurkeztu zuen, establezimenduak gizarte-erantzukizunarekin eta joko arduratsuarekin duten konpromisoagatik egiaztatzen dituena. Gainera, badira joko arduratsua sustatzen duten enpresak edo joko-elkarteak egiaztatzen dituzten marka edo zigilu batzuk.

Joko arduratsuaren logotipoa erabilita, operadoreak eta gobernuak erantzukizuna salbuesten eta jokalariari helarazten saiatzen dira. Beharrezkoa da politikatik joko arduratsua bermatuko duten ekintza eraginkorrak egitea, hala nola publizitatea erregulatzeko neurriak edo hezkuntza- eta prebentzio-programak. Ez da soilik logo bat eta testu bat orrialdeetan, edo, makinetan, ludopatia sor dezakeen etiketa.

Online jokoaren arloko enpresek, beren joko arduratsuaren politiken barruan, autobazterketa izeneko neurri bat dute, aldi baterako jokatzea eragozten duen zerbitzu bat (atsedenaldiak deitzen diote), jokoarekin lotutako arazoei aurrea hartzeko modutzat hartzen dena. Autobazterketa prozesu bat

da, zeinaren bidez pertsonak, bere ekimenez, bere joko-kontua blokeatuta utz baitezake aurrez ezarritakoen edo nahi duenaren artean aukeratu beharreko aldi baterako (aldiak aldatu egiten dira enpresen artean, eta 24 ordu, egun, aste 1, hilabete 1, urte 1 edo modu iraunkorrean joan daitezke). Horrela, bere joko-webguneetan online parte hartzea saihesten da. Prebentzio-elementu ez oso eraginkorra dela uste da; izan ere, jokabide arriskutsuak edo problematikoak dituen pertsona batek oso gutxitan planteatzen du bere burua baztertzea.

Gainera, webgune horiek autoebaluazio-test bat izaten dute, izan daitezkeen jokabide arriskutsuak edo problematikoak detektatzeko. Batzuetan jarduera-kontrolak ere izaten dituzte, hala nola 60 minuturo mezu bat edo aldez aurretik ezarritako erabilera-denbora gainditu izanaren alerta bat.

Kasu batzuetan, joko-webguneetan, ludopatia-arazoak dituzten pertsonentzako laguntza-elkarteei edo online terapia-zerbitzuak eskaintzen dituzten erakunde batzuei buruzko informazioa dago.

Joko seguruaren kontzeptua joko arduratsutik bereizi behar dugun antzeko kontzeptua da. Interneten bidezkoa, osoa, fidagarria eta gardena da; erabiltzaileak bere joko-jardueran egiten dituen eragiketen segurtasunean oinarritzen da. Joko seguru guztia ez da joko arduratsua, baina joko arduratsua joko-ingurune seguru batean garatu behar da.

Joko arduratsua eta joko segurua alde batera utzita, Mariano Chóliz Juego Ético izena du. (Choliz, M.,2014) Ausazko jokoa arautzen du, jokoarekiko mendekotasuna eraginkortasunez prebenitzeko. Horretarako, teknika psikologiko zientifikoak aplikatzen ditu, eta teknika horiek jokalariak diru gehiegi galtzea eragozten dute. Botere publikoek egin behar dute bateragarri interes ekonomikoak eta herritarren osasun-eskubidea, eskubide hori gailendu behar baita. "Joko Etikoa" gizarteak herritarren osasunarekin duen konpromisoa da, jokoarekiko adikzioa saihesteko eta patologia hori duten pertsonen errehabilitazioa errazteko.

3.2 Jokoa Nafarroan

3.2.1 Historia pixka bat

Nafarroan tradizio luzea dago ausazko jokoekin.

Erdi Aroan Nafarroako Erresuman izandako jokoari buruz dokumentatzen den lehen berriak Antso Gotorlekuak (1194-1234) Tuteran Antso Perez delako baten jabetzako kapitulazioak erosi izanari egiten dio erreferentzia. Ezagutzen ez diren arrazoiak direla eta, jolasleku bat jarriko zen horietan (Domínguez & Elía, 1992).

Karlos III.aren Hobekuntzan (1418) honako hau aipatzen da: "Delitugilea gizon arlotea, ogibiderik gabea, tataindarra edo jokalari jarraitua bada, hiribilduak astindua izan dadila".

1530eko Foru laburtuan jada, 2 kapitulu agertzen dira "Jokalariena" izenburupean, non dadoen eta karten jokoa debekatzen den, "Jokalariengan sortzen dituzten kalteengatik." Garai hartan, jokoak ondorio negatiboak zekartzan jokoa egiten zuten pertsona batzuentzat.

Nafarroako kirol tradizionaletako batek, pilotak, kirola eta apustuak uztartu izan ditu beti. Jada XVI. eta XVII. mendean, gaur egun arte gordetako kroniketakoren batean, partiden gorabeherak edo apustuen ondorioak jasotzen ziren. Garai hartako apusturik txikiena zortzikoa zen, ardo ona edo dozena bat oilasko balio zuena, gutxi gorabehera. Eta ez ziren laurdenak bakarrik jokatzen, jokalarien artean bestelako apustu bitxiak ere bazeuden: aurkariaren zakur sagugilea besoetan izanda jokatzea eta ihes ez egitea, soina biluzik eta sandia batekin jokatzea, ukondoek lotuta bikote bat beste libre baten aurka jokatzea, etab (Ollaquindía, R., 1982). Hasieratik, kirola eta jokoarekin lotuta egiten ziren apustuak ezagun egin ziren.

1841eko Lege itundua arte, eremu bikoitza zegoen, alde batetik, ausazko jokoak debekatuta zeuden, baina, hala ere, haien existentzia onartzen zen, ausazko jokoetan galdutakoa itzultzea eskatzeko aukeragatik. Horrek horrela jarraitzen du 1977ra arte, non joko baimendua eta baimendu gabea bereizten diren, azken hori delitutzat jotzen delarik.

Nafarroako Foru Legeak, LORAFNA edo Nafarroako Forua Hobetzeko Legeak, 1982an onartuak, Nafarroako Foru Komunitateari eskumen esklusiboa ematen zion kasino, joko eta apustuen arloan, 44. artikuluan. Foru Komunitateak 1986an hartu zuen eskumen hori, baina 2006ra arte ez zen onartu Jokoari buruzko 14/2006 Foru Legea, abenduaren 14koa. Lege horrek hainbat alderdi garrantzitsu arautzen ditu, hala nola publizitatea eta babesletza, edo adingabeak lokal horietara sartzeko debekua, baina ez du

jasotzen interdiktuen erregistroaren bidez beren borondatez hala eskatzen duten pertsonei sarrera debekatzeko gizarte entitateek luzaroan eskatu duten eskaria, Bingorako sarbidea, bai.

Jokoari buruzko errealitate sozialak, sektore horren garapen teknologiko izugarriak eta ausazko jokoen tipologia ugari eskuratzeko erraztasunak zaharkituta utzi dute legeria hori.

1990ean Nafarroako joko-makinen araudia onartu zen, 20 urte geroago eguneratua. Alderdi garrantzitsuak arautzen dira, hala nola partida bakoitzaren batez besteko iraupena edo makina bakoitzaren sariitzulketaren ehunekoa.

Urte horretan bertan, 1990eko Hitzarmen Ekonomikoa onartu zen, eta horrek Nafarroari esleitzen dio joko-tasa ezartzea eta arautzea.

2008an, Nafarroako Jokoaren Kontseilua ezarri zen, eta bertan arautzen dira haren osaera, antolaketa eta funtzionamendua.

2011n, foru dekretu bidez, Nafarroako Apustuen eta Jokoen Erregistroa ezarri zen, eta haren antolaketa eta funtzionamendua arautu ziren. Arau berean, Nafarroako Joko eta Apustuen Katalogo bat baimendu zen. Katalogo horretan, baimenduta dauden joko eta apustu mota guztiak agertzen dira, erruletatik errifetara edo bingora eta online jokatzeko aukerara. Bitxia bada ere, Nafarroan ez da joko-kasinorik aurreikusten.

2015ean, artikulu berri bat sartu zen legean, non foru administrazioak joko arduratsuaren politikak sustatzen dituen. Politika horiek neurri batean baino ez dira garatu Drogak eta Adikzioak Prebenitzeko III. Planaren barruan (2018-2023). Plan horretan, lehen aldiz sartzen da ludopatia, baina osasunaren, hezkuntzaren, gazteriaren eta abarren arloan benetako zeharkako politika bat garatzeko geratzen zaio, Prebentzio eta Sustapen Arlotik. Osasuna lehentasunezko biztanleriatzat hartzen ditu haurrak eta nerabeak

Legegintza mailan, gaur egun, Nafarroako Gobernua bi alderditan ari da lanean: batetik, sailen arteko batzorde bat arauen aldaketa bat aztertzen ari da, "Nafarroan jokoaren sektorea gero eta gehiago hedatzen ari delako gizartean dagoen kezkari erantzuna emateko". Aldi berean, Parlamentuan Ponentzia bat ari da lanean, Nafarroako apustu-etxeei eta jokoari buruz.

2019ko urritik, Nafarroako Gobernuak Erkidegoan apustu-establezimendu, joko-areto eta bingo-areto berriak irekitzeko baimenen emakida etetea erabaki zuen. Etenaldi hori luzatu egin da pandemia-egoeragatik, eta, gaur egun, epea 2021eko martxoan amaitzen da. Epe horretan, Nafarroako Jokoaren Lege berria onartzea espero da, irekiera-emakida berriei mugak ezartzeko.

Gogoratu behar da Nafarroako Foru Komunitatean lan egin nahi duen jokoaren sektoreko edozein enpresak Nafarroako Joko

eta Apustuen Erregistroan izena emateko eskatu behar duela. Enpresei emandako baimen horren alderdi garrantzitsu bat mugagabea da, eta zehapen bidez bakarrik ezezta daiteke.

Toki eremuan, Nafarroak Ingurumena Babesteari eta Esku Hartzeari buruzko Foru Legea du; horren arabera, joko-aretoekin zerikusia duten jarduerek jarduera sailkatuko udal-lizentzia behar dute, eta lizentzia hori uka daiteke hirigintza-plangintzan edo udal-ordenantzetan oinarritutako arrazoiengatik.

2019. urteaz geroztik, arlo horretan arau-garapen handia izaten ari gara. Urte horretan, Noaingo Udala lehena izan zen Nafarroa osoan udalerrian joko- eta apustu-aretoetarako establezimenduak ezartzeko ordenantza arautzailea egiten. Ordenantza hori, zioen azalpenean jasotzen den bezala, zorizko jokoekin eta apustuekin lotutako establezimenduen ugaritzeagatik eta substantziarik gabeko mendekotasunen gehikuntza kezkagarriagatik egin da. Ondorioz, egoeraren larritasunaz jabetzen da, ludopatia osasun publikoko arazotzat hartzen hasita. Horren bidez, haurrak eta gazteak babestu nahi dira, establezimendu horiek populazio sentikor horrek maiz erabiltzen dituen espazioetatik urrunduz.

Noaingo Udalaren ondoren, toki-erakunde askok egin dituzte edo egiten ari dira udal-ordenantzak edo arauak eremu horretan: Huarte, Antsoain, La Reina zubia, Egues, Iruñea, Berriozar, Altsasu, etab. Nafarroako Udalerrien Federazioak ere lan handia egin du araudi protekzionistak bultzatzeko eta aholkatzeko. Araudi horiek, batez ere, gazteek, adingabeek eta beste kolektibo ahul batzuek bisitatzen dituzten ikastetxe, gazte-zentro, kirol-instalazio, parke eta lekuetara ausazko jolasetarako establezimendu berriak jartzetik gutxieneko distantzia (normalean 400 metro) bati eragiten diote. Ordenantza hauek honako esparru hauei buruzkoak dira: hiri-altzarien kartelen publizitatea debekatzea, establezimendu horien babesletzak dituzten jarduerak diruz laguntzea debekatzea, lokaletan bertan arriskuei eta mendekotasun-kasuetan joateko tokiei buruzko informazio-kartelak egotea derrigorrezkoa izatea, edo familiekin eta gazteekin prebentzio-arloko informazio- eta prestakuntza-jarduerak areagotzea,

Lehen aipatutako araudi horiekin batera, zenbait luzapen onartu dira, eta, ondorioz, bertan behera geratu dira obra-lizentzien izapidetzea eta establezimendu berrien irekiera. Martxan jarri dituzten udaletako batzuk honako hauek izan dira: Iruñea, Burlata, etab.

Azkenik, Nafarroaren kasuan, apustu-etxeen ugaltzearen aurkako gizarte-mugimendua izan da alderdi berezia. 2019. urtearen 2. erdian, Iruñerriko hainbat auzotan apustu-etxeen aurkako auzo-mugimendu bat sortu zen, ugaritu eta hedatu egin zelako. Auzoko protesta-mugimendu independente gisa sortu ziren. Auzo bakoitzean, apustu-etxeen hedapenarekin eta

horien ondorio negatiboekin kezkatuta zeuden hainbat pertsona, elkarte eta erakunde batu eta mobilizatzen ziren, batez ere gazteengan. Urte horretako abenduan, beste urrats bat egitea erabaki zuten, eta Iruñerriko Apustu-Etxeen Kontrako Plataforma eratu zuten, Iruñerriko San Jorge, Ermitagaña, Mendebaldea, Berriozar, Rotxapea, Txantrea, San Juan auzoetako eta Eskualdeko (Egues eta Huarte) auzo-plataformak elkartuz, Aralar Elkartearen babesarekin. Plataforma honek Foru Komunitateko lurralde osoko beste mugimendu batzuen partaide egin nahi du eta bi ardatz ditu: kontzientziazioa eta apustu-etxeen desagerpena. Otsailaren 8an, lehen aldiz, apustu-etxeen aurkako manifestazioa deitu dute Iruñean, eta 2.000 pertsona bertaratu dira.

3.2.2 Datu batzuk

Nafarroan jokatutako kopuruak 11

Nafarroan jokatutako kopuruak gora egin du urte hauetan zehar, % 4tik gorako igoerekin, eta 356 milioi eurora iritsi da 2018an. (Geuk egina, Nafarroako jokoaren memoriak oinarri hartuta) .

Nafarroan jokatutako kopuruak, joko motaren arabera 12

2013az geroztik, Nafarroan jokatutako kopuruen hazkunderik handiena kirol-apustuetan gertatu da (% 100 baino gehiago), eta gainerako jokoek honako bilakaera hau izan dute: (guk geuk egina, Nafarroako Jokoaren Memoriak oinarri hartuta).

Nafarroan jokatutako kopuruen aldaketak, joko motaren arabera 13

2013az geroztik, ausazko jokoetan jokatutako kopuruak % 20 egin du gora, baina, batez ere, kirol-apustuetan (% 105) eta txanpon-makinetan (% 9). (Geuk egina, Nafarroako jokoaren memoriak oinarri hartuta).

Benetako gastua nafarroan, joko motaren arabera 14

Joko motaren araberako benetako gastua Nafarroan % 15 igo da 2013tik. Beste behin ere, kirol-apustuek izango dute hazkunderik handiena, % 80tik gorakoa. (Geuk egina, Nafarroako jokoaren memoriak oinarri hartuta).

Kirol apuestuen diru bilketa nafarroan 15

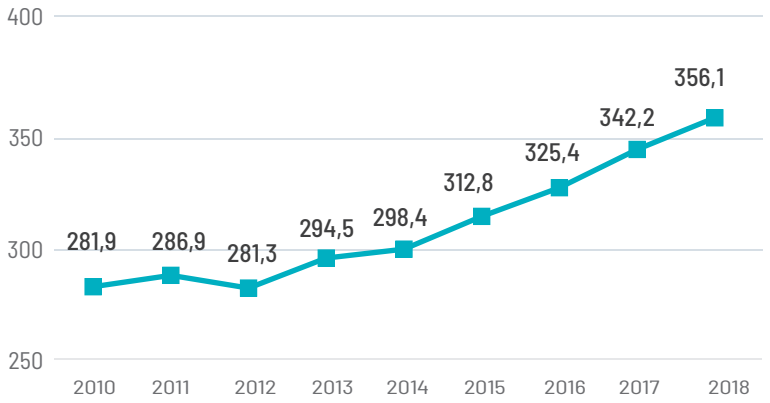
Nafarroan, kirol-apustuetan egindako gastua % 115 baino gehiago hazi da 6 urtean, eta 2019an 92,58 milioi eurokoa izan da. Egindako apustuen kopurua % 38 hazi da aldi berean, 10,5 milioira iritsi arte, eta urteko hazkundea % 10etik gorakoa izan da. (Geuk egina, Nafarroako jokoaren memoriak oinarri hartuta).

Joko lokalak nafarroan 16

Nafarroako joko lokalak, 2010etik, 2 aldiz biderkatu dira, eta apustu-etxeak, berriz, % 600 gehitu dira. Gainera, zerrenda horri gehitu behar zaio lurralde osoan 3 bingo daudela, 64 lokaletan. (Geuk egina, Nafarroako jokoaren memoriak oinarri hartuta).

11. grafikoa

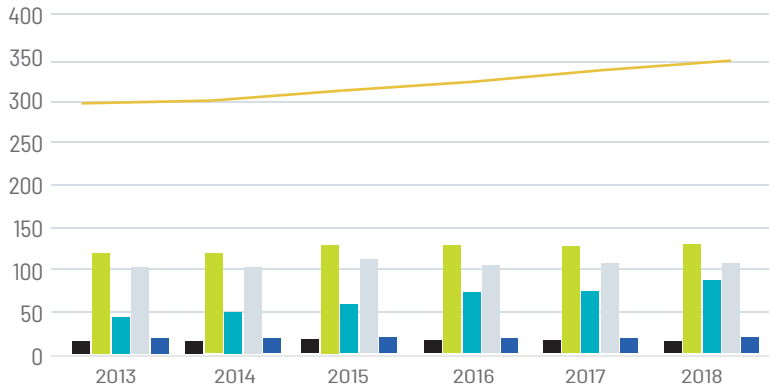
Jokatutako kopuruak Nafarroan (2010-18)



12. grafikoa

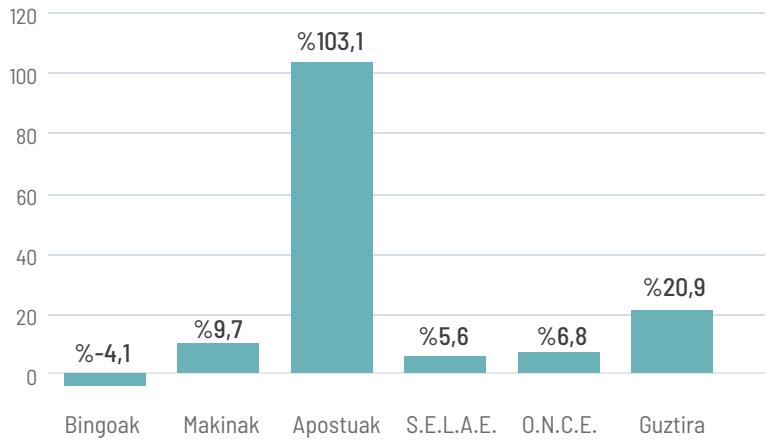
Nafarroan jokatutako kopuruak, joko-motaren arabera (2013-18)

Guztira
Bingoak
B1 makinak
Apostuak
S.E.L.A.E
O.N.C.E.



13. grafikoa

Nafarroan jokatutako kopuruen aldakuntza, joko-motaren arabera (2013-18)



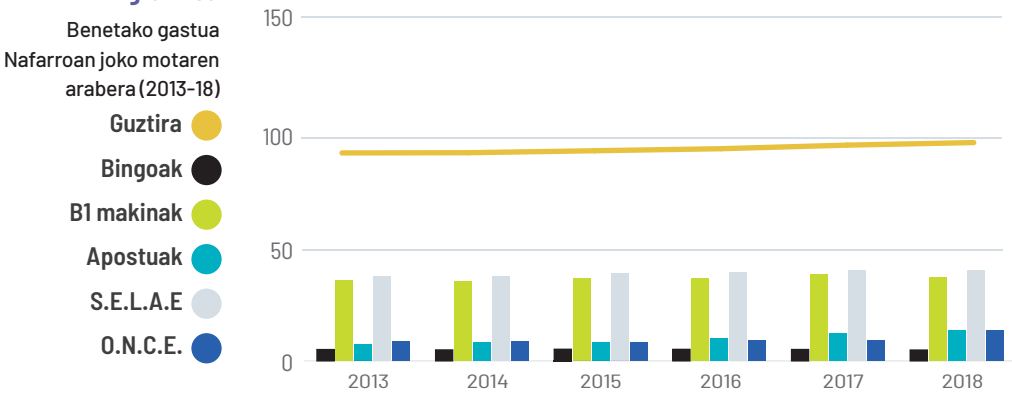
Apustu makinak Espainian eta Nafarroan

17

Espainian (ezkerreko grafikoa) eta Nafarroan (eskuineko grafikoa) apustu-makinen hazkundea antzekoa izan da, eta urtetik urtera gero eta gehiago hazi dira. Makinen kopurua 22.956 da Espainian (17 autonomia-erkidego), 1.126 2018an eta 1.317 2019an Nafarroan. (Iturria: jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia).

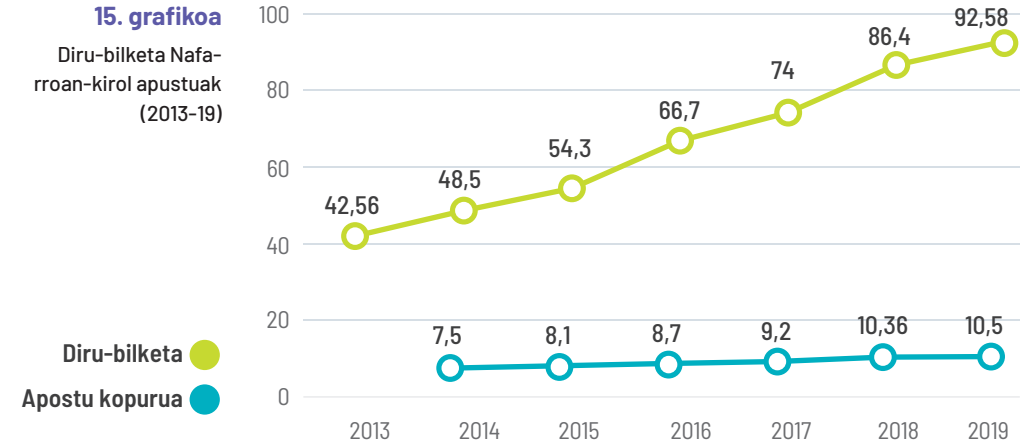
14. grafikoa

Benetako gastua Nafarroan joko motaren arabera (2013-18)



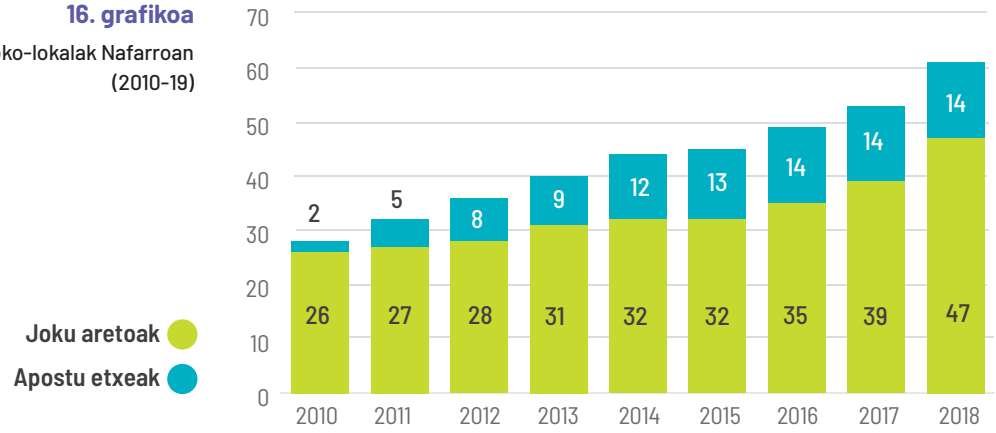
15. grafikoa

Diru-bilketa Nafarroan-kirol apustuak (2013-19)



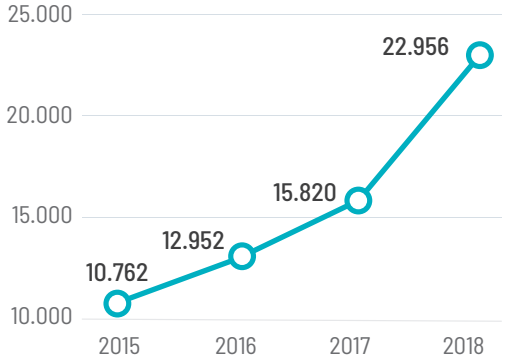
16. grafikoa

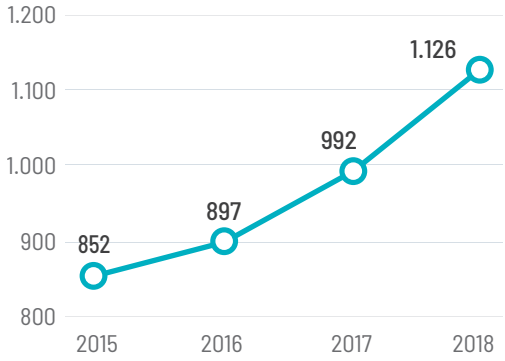
Joko-lokalak Nafarroan (2010-19)



17. eta 18. grafikoak

Apustu-makina laguntzaileak Espainian eta Nafarroan (2015-18)





3.3 Ausazko jokoen oraina eta geroa

Ausazko jokoen jendarteratzeak, batez ere azken hamarkadan, lotura estua izan du garapen teknologikoarekin eta pertsonek hori eskuratzeko duten erraztasunarekin. Agian, etorkizunean gertatzen diren berrikuntza eta garapen askoren motorrak zerikusia izango du Interneten eta gailu mugikorren sartzearekin. Garapen-esparru asko daude; izan ere, sektore horretan berrikuntza, garapena eta teknologia dira nagusi hazkunderako.

Honako hauek izan daitezke etorkizuneko garapen-eremuetako batzuk:

5G teknologien hedapena:

Nabigazio mugikorrak pertsonei sarbide bizkorragoa eta konektibitate handiagoa ematen die, eta horrek zuzenean eragiten du kalitate handiagoko edukien sorkuntzan eta joko jarraituagoan, erabiltzailearen esperientzia hobetzeko eragin garrantzitsuarekin. Gainera, denbora errealean apustu, kirol eta bestelako ausazko joko gehiagotara sartzeko aukera ematen du, berehalako emaitzekin; beraz, are inpultsibotasun handiagoa eta pertsonentzako arrisku handia eragiten du. Jolasen aniztasuna eta pertsonalizazioa gero eta handiagoa da.

Segurtasuna eta ordainbideak:

Berehalako ordainbideak (PayPal edo Neteller, adibidez) eta segurtasuna aspalditik lantzen dira. Baliabide horiek erabiltzen dituzten pertsonek berehalakotasun handiagoa eskatzen dute jokoen garapenean eta ordainketetan. Arlo horretan, konfidentzialtasuna eta datuen babesa estuki lotuta daude, eta, aldi berean, plataforma horietara sartzen diren pertsonek eskatzen dute eragiketen gardentasuna. Etorkizuneko joeretako bat kasino kriptografikoak dira, blockchain teknologiekin, kriptomonetekin ordaintzeko aukera emango dutenak.

Errealitate birtuala eta errealitate areagotua:

Gaur egun dauden auzolandegiak ere izango dira datozen urteetan. Errealitate birtualak mundu erabat birtual batean murgiltzen zaituen bitartean, betaurreko berezi batzuen bidez, ingurune artifizial baten barruan esperientzia sentsorial oso bat simulatzeko aukera ematen dizuna, errealitate areagotuak ingurune erreala objektu digitalekin osatzen du. Bi teknologia horiek oso lotuta daude bideo-jokoen esperientziekin, eta gero eta antzekotasun handiagoak dituzte.

Big Data eta adimen artifiziala:

Datuetatik abiatuta jokabide-ereduak ikasten dituzten algoritmoak dira. Bai jokoak iragartzeko eta diseinatzeko (denbora errealeko jokoaren analitikoa edo, bereziki, marketinaren arlokoa), bai iruzurra iragartzeko atalean erabiltzen da, eta,

agian, prebentzioaren esparruan gehien interesatzen den zatia, joko arduratsua deritzona.

Big Datak eta adimen artifizialak, oso etapa goiztiarrean eta denbora errealean, joko-patroi problematikoak detektatu ditzake, eta horrek jokabide arriskutsu horiek izaten ari den jokalariarekin komunikatzea ekar lezake, gehiegizko gastuak egin ez ditzan eta bere jokabidea larriagotu ez dezan. Normalean, babes-sistema horiek jokalariaren jokabidearen autoebaluazioa egiten dute eta beste askoren jokabidearekin alderatzen dute. Enpresa espezializaturen baten arabera, jokalari leialagoak eta bizitza erabilgarria dutenak bilatzen dituzte bezero luzeago gisa.

Adimen artifiziala webguneen barruan aplikatzen da pertsonen gustura gehien egokitzen den jokoaren bilaketak optimizatzean edo bezeroari arreta ematean, zeinak galdera ohikoenak ezagutu eta konponbide azkarrak eskaintzen baititu.

Datuen analisi iragarlea eta modelatua:

Mundu osoko milioika jokalari sartzen dira online joko-plataformetara, eta joko-operadoreek datu ugari atera ditzakete portaera-ereduak identifikatzeko, joko-modalitate onenak identifikatzeko eta esparru digitalean joko berri bat aukeratzean jokalariek zer bilatzen duten jakiteko. Informazio horrek guztiak aukera ematen die operadoreei jokalarien gustuetara egokitutako joko berriak sortzeko. Datu erreal horiek jokoaren industriaren zeregina errazten dute, eta ez du suposizio eta iragarpenik egin beharko.

Mugikorretarako aplikazioen garapena:

Doakoak eta ordainpekoak, gero eta diseinu-kalitate handiagokoak eta gero eta interaktiboagoak eta azkarragoak. Azken urteotan izugarri hazi den sektorea da. Jokoaren industriak interes berezia erakutsi du erloju adimendunen merkatuan, smartwatchetan, jokoan sartzeko modalitate berri gisa.

Live Streaming:

Azken urteetako joeretako bat kirol partidak, txapelketak, poker-mahaiak eta zuzeneko erruleta dira, errege kasino baten esperientziak emulatuz. Garapen-eremu horren barruan, online kasino errealak ospe handia hartzen ari dira, non posible baita zuzeneko apustu-mahai batean parte hartzea, denbora errealeko joko-esperientzia batean, benetako krudelkeriekin, benetako joko-sentsazioarekin, beste pertsona batzuekin partekatuz, zuzeneko txatekin, idatziz edo ahoz.

Berrikuntza marketinean:

Adibidez, Youtubeko kanalak tutorialekin, webguneak edo VIP txartelak errazago erabiltzeko.

Azken alor horrekin lotuta, Google teknologia erraldoia lanean ari da publizitate

arduratsuaren arloan. EASArekin (European Advertising Standards Alliance) bat egiten duen lehen konpainia digitala da Google. EASA publizitatearen autoerregulaziorako 28 erakunde nazionalek eta industriako nazioarteko 13 elkartek osatzen duten sarea da. Hainbat eragile ordezkatzen dituzte, publizitate arduratsuak konprometituta. Gakoetako bat kontsumitzaileak iruzurrezko, segurtasunik gabeko eta desegokia den publizitatetik babestea da. Googlek kontsumitzaileek online jasotzen duten publizitatean duten konfiantzari eutsi nahi dio, industriaren etorkizunerako ezinbestekoa dela uste baitute, eta webgunea zabalik eta guztientzat eskuragarri mantendu nahi dute.

CEJUEGO, joko pribatuko enpresen patronalak azterketa independente bat sustatu nahi du 2021. urtean, Jokoaren Politiken Kontseiluaren esparruan eta autonomia-erkidegoekin koordinatuta, Espainian jokoaren benetako egoera aztertzeko, bai presentziala bai online, erregularizazioa hobetzeko beharrezkoak diren neurriak hartzeko aurretiazko urrats gisa.

04 Azterketa kualitatiboa

4.1 Metodologia

Azterlan honetan, metodologia kualitatiboa egokitzat jo da, gizarte-imajinarioak ausazko jokoei buruz duen ezagutzarako hurbilketa gisa, ondoren interpretatu eta aztertzeko.

Talde fokalen teknika erabili da. Beraz, Familiek osatutako Profesionalak, kirola praktikatzen duten gazteak Kirola eta kirolik egiten ez duten gazteak hainbat fokutalde antolatu ziren.

Galderen gidoi komun bat diseinatu zen talde guztientzat. Honela kategorizatu zen:

1. Egungo egoera: jokoa arazotzat hartzea.
2. Jolasean hasteko adina. Jolas mota. Gazteen esperientzia jolasarekin. jolasaren harremana Substantzia kontsumoekin.
3. Jolasteko motibazioa.
4. Jokoa lotutako arriskuak dituen jardueratzat hartzea.
5. Familiak, profesionalak eta gazteak: jarrera familiar-sozial-pertsonala Jolasari/prebentzioari dagokionez, familia eta gizarte eremuan, Jolasa Joko arazotsua detektatzea eta/edo jokoarekiko mendekotasuna.
6. Publizitatea.
7. Esku hartzeko proposamenak.
8. Jolas-jokabideen arteko aldeak, generoaren arabera.

Talde bakoitza moderatu zuten profesionalek, dinamika irekia eta erdi-zuzendaritza izan zuten.Gainera, parte-hartzaileen arteko partaidetza ekitatiboa eta elkarrekintza sustatzen saiatu ziren, informazioa sortzeko metodo gisa.

Parte-hartzaileek baimen informatuko dokumentu bat sinatu ondoren, foku-taldeen saio guztiak audioan grabatu ziren, eta, horri esker, talde bakoitzaren testu-aipamenak atera ahal izan dira, eta ondoren transkribatu, aztertzeko.

4.2 Laginaren deskribapena

Laginaren aukeraketa bi ardatzetan oinarritu da, azterlana egiteko interes intrintsekotzat jo direnak: foku taldeen diseinua eta banaketa geografikoa.

Taldeen diseinuari dagokionez, lau talde ezarri dira: familiak, nerabeekin eta gazteekin harremanetan dauden profesionalak, esparru guztietakoak, eta kirola egiten duten gazteak, eta kirolik egiten ez duten gazteak, ausazko jokoek eta apustuek biztanleriaren sektore guztietan dituzten esanahiak ezagutzeko helburuarekin.

Banaketa geografikoari dagokionez, Nafarroako Foru Komunitateko zonak honako hauek izan dira: iparraldea, Erdialdea, Erribera, Iruñea eta Eskualdea, eremu geografiko bakoitzak errealitate desberdina isla dezakeela ulertuta.

Taldeak prestatzeko, harremanetan egon gara Oinarrizko Gizarte Zerbitzuetako, Udaletako Gazteria Arloko, Haur eta Familia Programetako, Prebentzio Arloko eta beste programa batzuetako profesionalekin. Beharrezkoa da adieraztea harremanetan jarri garen baliabideetako profesionalen inplikazioa, haien parte-hartzeak eta lankidetzak taldeak garatzea ahalbidetu baitu.

Ikerketa kualitatiboetan ohikoa den bezala, laginaren diseinuak bilakaera izan du azterlan kualitatiboan zehar, COVID-19 pandemiaren ondoriozko osasun-krisi betean egin baita. Hasieran, arlo guztietako profesionalekin (osasunekoak, hezkuntzakoak, gizartekoak, etab.) harremanetan jartzea aurreikusi zen, nerabeekin eta gazteekin harremanetan jartzeko, planteatutako lau taldeak definitzen joateko. Baina COVID-19k eragina izan du laginean; izan ere, osasun- eta hezkuntza-arloko profesional-taldeetara bertaratzea mugatu du (irakasle bat soilik joan ahal izan zen profesional-taldeetako batera), nahiz eta konfinamenduaren aurretik hezkuntza-arloko profesionalek parte hartu behar zuten foku-talde desberdinak egutegian ezarri ziren, baina azkenean ezin izan zen garatu eta baliogabetu egin behar izan ziren. Beraz, profesionalen foku-taldeetan, ausazko jokoei eta apustuei dagokienez, osasunaren eta hezkuntzaren arloko profesionalen ikuspuntua falta da.

Talde gehienak aurrez aurreko modalitatean garatu dira, erdialdeko familia eta profesionalei, iparraldeko eremuko profesionalei eta Iruñeko kirol gazteei dagozkienak izan ezik. Azken horiek, COVID-19tik eratorritako konfinamenduaren ondorioz, bideokonferentziaz gauzatu ziren.

Zailtasunak zailtasun, 20 talde garatu dira guztira, Nafarroako lurralde osoan banatuta, eta guztira 106 pertsonak parte hartu dute, 66 emakumek eta 40 gizonek.

Familiak

- Guztira: neska-mutilen 4 talde.
- Parte hartzaile kopurua: 22 pertsona, 16 emakume y 6 gizon.
- Adin desberdinetako seme-alabak dituzten gurasoak.

Profesionalak

- Guztira: neska-mutilen 6 talde.
- Parte hartzaile kopurua: 34 pertsona, 23 emakume y 11 gizon.
- Hainbat gizarte-zerbitzutako profesionalak, haur eta familia programak, gazteak, hainbat udaletako gazte-teknikariak, prebentzio-teknikariak, gizarte-langileak, gizarte-hezitzaileak, familia-teknikariak, gizarteratze eta animazio soziokulturaleko teknikariak, psikologoak eta udaltzaingoa.

Kirola egiten duten gazteak

- Guztira: 4 talde.
  Nesken taldea: 15-16 urte bitarteko, Iruñeko 3 neska.
  Mutilen taldea: 17-18 urte bitarteko, Iruñeko 3 mutil.
  Mutilen taldea: 16-17 urte bitarteko, Iruñeko 4 mutil Neska-mutilen taldea: 20-26 urte bitarteko, Huarteko 3 mutil eta 2 neska.
- Parte hartzaile kopurua: 15 pertsona, 5 neska 10 mutil.DBHko, erdi-mailako, goi-mailako eta unibertsitateko ikasketak dituzten 14 eta 26 urte bitartekoak. Eta kasu batzuk, gutxien daudenak, dagoeneko lan-merkatuan sartuta daudenak. Kirol federatuak hauek dira: eskubaloia, futbola eta pilota, eta federatuta egon gabe egiten diren kirolak hauek dira: arrauna, txirrindularitza eta eskalada.

Kirola egiten ez duten gazteak

- Guztira: 6 talde.
  Nesken taldea: 16-22 urte bitarteko, Huarteko 7 neska.
  Nesken taldea: 21-23 urte bitarteko, Iruñeko 6 neska.
  Mutilen taldea: 18-19 urte bitarteko, Lizarrako 4 mutil
  Neska-mutilen taldea: 14-24 urte bitarteko, Sarrigureneko 3 neska eta 4 mutil.
- Parte hartzaile kopurua: 35 pertsona, 22 neska, 13 mutil.
- DBHko ikasketak dituzten 14 eta 26 urte bitartekoak. Batxilergoa, Erdi Maila, Goi Maila eta Unibertsitatekoak. Kasuren batean, lan-merkatuan sartutakoak eta langabezian daudenak. Batzuek futbola, dantzak, batuketa eta abar egiten dituzte hobbi gisa.

4.3 Emaitzak

EGUNGO EGOERA: AUSAZKO JOKOA ETA/EDO APUSTUAK ARAZO GISA HAUTEMATEA

A) FAMILIAK

Familia guztiek uste dute ausazko jokoak arazo sozial larria direla. Arazo hori gero eta handiagoa da nerabeen eta gazteen artean. Uste dute gero eta gazteagoak diren jokalarien profil-aldaketa horrek lotura zuzena duela irisgarritasunarekin; izan ere, jokoan sartzeko aukerak biderkatu egin dira, apustu-etxeen ugaritzearekin, ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinekin, teknologien bidezko sarbidearekin (telefono mugikorrak, ordenagailuak, tableta eta smartwatch) eta publizitatearen inbasioarekin. Beraz, jolasen eskuragarritasunari eta jolasteko prestasunari gehitu egiten zaizkie esperimentazioarekin, berdinen taldea onartzearekin eta dibertsioarekin lotutako nerabeen eta gazteen eboluzio-unearen berezko ezaugarriak, eta, ondorioz, ausazko jokoetan eta apustuetan parte hartzea oso aisialdirako alternatiba erakargarria da.

"Nik uste dut lehen jokoa onartzen ez zuten gazte asko sartzen ari direla orain, eta asko sustatu da nerabezaroan jolasa zer den, eta hori ez zen arazo bat".

"Orain, tabernetan dauden apustu-makina horiekin guztiekin, nire ustez, oso eskuragarria da edonorentzat. Eta kontrola oso zaila da, nire ustez, barran dagoenak ez du begiratzen edo ez du kontrolatzen jokatzen ari dena txikiagoa den ala ez, eta hori arazo bat izan daitekeela uste dut ".

B) PROFESIONALAK

Profesionalek uste dute ludopatia arazo sozial bat dela, herritar guztiei eragiten diena, nahiz eta arreta gazteengan jartzen ari den. Gaur egungo gizartean, jokoa oso normalizatuta dago, batez ere Nafarroan, eta pilotan eta beste herri kirol batzuetan jolasteko kultura du. Pertzepzio orokorra da pertsona askok dituztela jokabide arriskutsuak edo problematikoak, eta arazoa gero eta handiagoa da.

Landa-eremuetako arrisku-pertzepzioaren eta hirietako arriskuaren arteko aldeak daude. Herri txikietan, oro har, ostalaritza-establezimenduetan bakarrik daude txanpon-jaleak eta apustu-makinak; beraz, jolaserako sarbidea gune horietara mugatzen da, eta horietan ez da jokoa arazotzat hartzen. Ikusten denez, heldu askok erabiltzen dituzte txanpon-makinak, eta kirol-apustuetarako makinak, berriz, nerabeek eta gazteek. Hiri eta herri nagusietan, jokoa arazo sozial gisa ikusten da, eta uste dute erabilera helduen eta gazteen artean banatuta dagoela.

Profesionalek diotenez, establezimendu fisikoetara eta Internetera sartzeko erraztasunak edonork du jokatzeko aukera. Profil aldaketa nabaritu da, gero eta gazteagoei eraginez. Egoera horretan eragina duten hainbat faktore daude: aisialdi osasungarririk eza, esperimentatzeko gogoa, berehalako saria/errefortzu positiboa bilatzea, berehalakotasuna, erraz eskuratzeko moduko joko-eskaintza, oso ekonomikoa eta herrikoia, prezio eta arrisku txikieneko sari handiak suposatzen dituena, eta jokoa sustatzen duen publizitatearen eta kiroleko figura erreferenteen bonbardaketa. Gazteek tresna teknologikoak menderatzen dituzte, eta haien gurasoek edo erreferentziazko figurek, kasu askotan, horiek erabiltzeko trebetasun egokiak dituzte, eta horrek online gainbegiratzea eta laguntzea zailtzen du.

"Aisialdi osasungarrirako aukerarik ez duten gazteak ditugu, denbora librearekin zer egin ez dakitenak, eta jolasa aisialdirako aukera merkea, eskuragarria eta herrikoia da gazteen artean".

C) KIROLA EGITEN DUTEN GAZTEAK

Gazteek, kirolen bat egiten dutenek, badirudi onartzen dutela ausazko jokoak eta apustuak arazo potentzial bat direla, nahiz eta ez duten lotzen gertuko berdinen taldearen errealitatearekin. Zaila da joko-arazoak eta erabilera normalizatu orokorragoak dituzten gazteak ezagutzea. Joko arazoak dituzten pertsona helduak daudela pentsatzeko joera dute, nahiz eta beraiek ez diren inor identifikatzeko gai. Lehen pertsonan jokatzen duten pertsonez hitz egiten dute, baina ez dira gai erabilera problematikoekin hurbilekoak identifikatzeko, nahiz eta mendekotasuna sortzeko potentziala onartzen duten, ausazko jokoen eta apustuen arazo nagusia den aldetik.

"Nik ez dut ezagutzen nire laguna den inor, baina nire anaiaren, nire lagun baten, norbaiti buruz hitz egin didan ezagun baten kasuak entzun ditut. Jendeari buruz hitz egin, baina nire lagunak ez direnak...".

"Azkenean, mendekotasun gisa sortzen du, edo sor dezake... mendekotasun ona izan daiteke, eta ez dituzu kontrolatzen jolasteko ekintzak ".

Beren esperientziaz hitz egiten dutenean, ez dirudi arazoaren dimentsioa ulertzen dutenik. Jokatzen dutela onartzen dute, baina kontrolarekin eta eguneroko egoeretan. Afaritik, kafetik edo bazkaritik soberan dagoen diruarekin.

"Ligaren aldeko apustua egiten dute, eta hori, baina ez dut uste arazoa denik, beraiek badakite zer egiten duten ".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Kirolik egiten ez duten ia gazte gehienek jolasa gizarte-arazo gisa ikusten dute.

Faktore garrantzitsutzat jotzen dute edozein joko-motatarako sarbidea izatea eta dirua lortzea. Argi eta garbi identifikatzen dute jokoaren gehiegizko erabilerak mendeko-

tasuna sor dezakeela. Ez dute zuzenean ezagutzen joko-arazoak dituen kiderik, eta nahasmendu hori helduekin lotzen dute.

"Adikzioa sortzen dizun aisialdi-modu bat da".

"Jendeak dirurik ez duelako, lana aurkitzea zailagoa delako eta dirua erraza, diru erraz gisa saldu nahi dutelako, eta orduan jendea dirua hor uztera joango da".

Gehienek adierazi dute normalean ez dutela jolasten; batzuetan oso noizean behin egiten dute lagunekin, eta autokontrol pertsonalaren garrantzia nabarmentzen dute, "Buruarekin jolastea" eta "mugak jartzea", joko arazoarekiko babes-faktore gisa.

Azaldu dutenez, aisialdi osasungarrirako alternatibarik ez dagoenez, joko-aretoak gazteen topaleku bihurtzen ari dira; izan ere, espazio horietara joan daitezke denbora pasatzeko eta kalean ez egoteko.

"Baina esan behar da auzo honetan dagoen gauzarik interesgarriena jolas-aretoa dela ".

"Ez dugu gaztetxerik, ez dago gazteak biltzeko gunerik, eta adinez nagusia den beste pertsona batzuekin elkartzeko gune bakarra joko-aretoa da, eta horregatik deitzen du azkenean hainbeste. Egoteko leku bakarra da, eta, gainera, 2 euro utzi ditut eta 20 euro atera ditut, berriz ere diru gehiago aterako baitut".

JOKOAN HASTEKO ADINA
JOKOEN TIPOLOGIA
JOKO MODALITATEA
JOKOA ETA DROGA KONTSUMOEN ARTEKO HARREMANA

A) FAMILIAK

Hasteko adina: Hasteko adina: jokoan hasteko adina 16 eta 18 urte bitartekoa dela adierazi dute, gehienbat ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinetan. Adin-nagusitasunera iristen direnean, aukerak zabaldu egiten dira, eta ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinez gain, batzuk apustu-etxeetara joaten dira jokatzera.

Jokoen tipologia: Familiek gazteek jokatzen dituztela uste duten jokoak kirol-apustuak dira nagusiki, eta horietan pilota, erruleta eta pokerra sartzen dira.

Joko modalitatea: Nagusiki presentziala dela uste dute, eta hainbat modutan egiten dute; lagunekin egiten dutenak daude, eta, are gehiago, koadrilen barruan azpitaldeak egiten dira apustu desberdinak egiteko eta dirua irabazteko aukera gehiago izateko. Hasiera batean, talde guztiek esaten dute hasiera batean asterokoa dela, asteburura mugatuta, eta arazoa ezartzen denean egunerokoa izango dela.

Jokoa eta droga kontsumoen arteko harremana: Talde guztietan bat egiten duen alderdi bat da familiek ez dutela loturarik ikusten jokoaren eta substantzien kontsu-

moaren artean. Beren ustez, eremu independenteak dira.

B) PROFESIONALAK

Jokoan hasteko adina: Jokoaren hasierari dagokionez, profesionalek uste dute nerabe eta gazte gehienak jolasean hasten direla, adingabeak izanik. Talde gehienek uste dute 14 urtetik aurrera beste batzuek 15 eta 17 urte dituztela, eta talderen batean, salbuespen gisa, 18 urte dituztela. Talde guztiak bat datoz jokoarekiko hurbilketa lagun-taldeetan edo koadriletan egiten diren kirol-apustuen bidez egiten dela, asteburuetan soilik. Gazteen joko-jokabideak normalizatuta eta gizartean onartuta daudela ere azaldu dute.

Adingabeek jokoarekin lehen harremana izateko eragina izan dezaketen zenbait faktore aipatzen dituzte, hala nola berdinen taldeak jasotako presioa, familia-eremu permisiboa eta tolerantea, mugikorra erabiltzeko trebetasuna, bideojokoetan dirua mikropagoen bidez erabiltzea eta aisialdi osasungarrirako alternatibarik ez izatea. Azkenik, jokoaren publizitatea bonbardatzea, jokoaren normalizazioa errazten duten kirol-erreferenteak erabiliz, lotutako arriskuen berri eman gabe.

Jokoen tipologia: Jokoaren tipologiari dagokionez, uste dute ostalaritza-establezimenduetako eta joko-aretoetako apustu-makinen bidezko aurrez aurreko jokoaren modalitatea gailentzen dela. Gazteen artean, joko nagusia kirol-apustuak direla uste dute, eta, ondoren, urrutitik, pokerra eta erruleta.

Zenbait profesionalek uste dute nerabeak eta gazteak jolasarekin lotutako ohiturak barneratzen eta normalizatzen hasiak direla. Hau da, asteburu bat irtetean, "Txaluparen" dirutik soberan geratzen dena apustu batean inbertitzen da; beraz, kontsigna soberako dirua ez banatzea edo gordetzea da, apustu eginez zortea probatzea baizik. Era berean, gazteen artean ohikoa izaten hasi dela ikusi dute, txanpon-makina bat botatzea edo ostalaritza-establezimenduan edariak itzuliz apustu bat egitea. Beraz, badirudi ez diotela baliorik ematen daukaten diruari; aitzitik, diru hori jokoan jartzen dute kopuru handiagoa lortzeko, eta, beraz, ez dirudi inbertsio oso handia denik "etxeko bueltak", "Soberakinak".

"Nik kasu bat ezagutu dut, 16-17 urteko nerabe koadrila bat, eta horiek kezkatzen ninduten, erlatiboki, uste nuelako urrats bat falta zitzaiela askoz ere konpultsiboagoa den zerbaitetan sartzeko. Hauek "hondakinak" gastatzen zituztela zioten. "Hondakinak", hau da, atera eta soberan dagoena, ezin dut etxera 3 edo 4 eurorekin iritsi, soberan dagoena sartu egiten dugu. A galgos, formula 1... Dinamika bat hartu dute, eta ezin zara etxera galdaratxo batekin iritsi. Gastatzen duzu. Haiek esaten zuten ez zutela diru askorik gastatzen, baina ateratzen zirenean etengabe gastatzen zuten.
"4 euro ditugu..".

Jokoaren eta substantzien kontsumoaren arteko lotura: Oro har, profesionalek ez dute zuzeneko loturarik zehazten ausazko jokoen eta beste substantzia batzuen kontsumoaren

artean, nahiz eta ulertzen duten alkoholaren eta beste droga batzuen kontsumoak inpultsibotasuna areagotzen duela eta kontrola inhibitzen duela, eta substantzien kontsumoa ausazko jokoetan parte hartzeko arrisku-faktorea izan daitekeela.

C) KIROLA EGITEN DUTEN GAZTEAK

Hasteko adina: Bai esperientzia pertsonalagatik, bai pertzepzioagatik, ausazko jokoetan hasteko adina 15 eta 17 urte bitartekoa da. Puntu honetan interesgarria da, nahiz eta ausazko jokoei buruzko araudia ezagutzen duten eta 18 urtetik beherakoek jokatzeko berariazko debekua duten, errealitatea da adingabeak ausazko jokoetan jokatzen ari direla. Ildo horretan, araudia ez da oso eraginkorra, gazteek aitortzen duten irisgarritasunaren arabera.

Jokoen tipologia: Gazte-talde guztiek, adina edozein dela ere, joko nagusitzat jotzen dituzte gaur egun kirol-apustuak eta, zehazki, futbola. Kirol-apustuen artean pilota ere aipatzen da. Neurri txikiagoan, txikiagoren batek pokerra eta kinielak aipatzen ditu. Gainerako jokoak aipatu ere ez dira egiten.

Joko modalitatea: Ausazko jokoan hasteko erritual gisa identifikatzen dituzte taldeko kirol-apustuak. Jolas mota hori dibertimenduari lotutako aisialdiko jarduera berri gisa ezarri dela dirudi. Gazteek bakarka jolastea joko arazotsuarekin lotzen dute. Taldean jokatzea ez da arazo bat. Gazteek, izandako elkarrizketen arabera, ausazko jokoei ekiten diete ostalaritza-establezimenduetako makinetan, sarbidea errazten duten neurri etariorik ez dagoelako. Azaldu dute, halaber, apustu-etxeetan eta online plataformetan askoz zailagoa zaiela adinaren eta identifikazio pertsonalaren inguruan ezarritako neurri murriztaileak saihestea.

"Tabernan gehiago, online kreditu-txartela behar duelako, eta hori eta orduan ezin duzu".

"Ni tabernan sartu nintzen zaharrago batekin, eta orduan bota nuen apustua eta kito".

Mutilek gehienek onartzen dute jokatzen dutela; nesken taldeak, berriz, inoiz jokatu ez dutela adierazi dute. Gehienetan, noizean behin egiten dute, asteburuetako kirol-lehiaketetan zentratuta. Apustuko diruari dagokionez, diru-kopuru txikiak aipatu dituzte, baina ez dute zehaztu zenbat. Apustuen faktore ekonomikoa oso zabalduta dago. Apustuak merkeak direla azaldu dute, apustuak egiteko euro bakarra behar dela. Ohikoa izaten dela esan dute, asteburu batean "botetik" soberan geratzen den dirua apustu batean "inbertitzen" dela, eta ez dutela soberan duten dirua gordetzen; izan ere, apustu hori handitzen saiatzea erabaki dute, jokoan zortea erakutsiz.

Egiten dituzten joko-jokabideak minimizatzeko joera orokorra dute, hau da, noizbehinka koadrilan egiten dituzten entretenimendu-ekintzak, eta, horrela, oso onuragarriak zaizkien gutxieneko onura ekonomikoak lortzen dituzte.

"Bai, beti biren artean edo ona... afarietatik soberan dagoena... afaritik soberan dagoena taldean botatzen da eta txanpon-jatera ere bai soberan dagoena...".

"Azken egunotan afaldu dugu. Soberakinak txanpon-jatera bota ditugu, eta 5 euroko afaria ia doan atera zaigu".

Jokoaren eta substantzien kontsumoaren arteko lotura: Uste dute ez dagoela loturarik jokoaren eta substantzien kontsumoaren artean. Ez dira, behintzat, harreman zuzenik identifikatzeko gai. Are gehiago, gazteen zati handi batek bi jokabideak argi bereiztea proposatzen du.

"18 urteko mutil batek kontsumitzen badu, eta gainera jokatzen badu, ez dakit non ateratzen duen dirua. Mutil gutxik izango dute bi gauzak egiteko adina diru".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Hasteko adina: Parte hartzaileen artean ez dira asko noizbait jokatu dutela edo jolasarekin lotutako jokabideak izan dituztela dioten mutilak. Bestalde, neskek azaldu dute jokoak, zehazki apustuek, ez diela inolako interesik pizten, eta horregatik ez dutela lehen jokatu, ezta orain jokatu ere. Ados daude jokoan hasteko adina adin-nagusitasunean ezartzearekin, nahiz eta kasu batzuetan gutxien hasten direnek 16 edo 17 urte izan

"Bueno, probatzen ari zinen non uzten zizuten jolasten leku batzuetan beste batzuetan ez... Iruñean probatzen ari ginen non uzten zintuzten".

Jokoen tipologia: Jokatzen dutela esaten duten jokoak, gehienbat, apustu-makinei dagozkie, baina ONCEren Rasca jokoan (batez ere neskaren bat) eta kinieletan jokatzen dutenak ere badaude.

Joko-modalitatea: Gazteen iritzi orokorra da, askotan jokatzen ez duten arren, kirol-apustuetan jokatzen dutela. Kasu gehienetan, gutxienez bi pertsona aritzen dira, edo lagun-taldean. Helburua da egin nahi diren pareen artean baloratzea, bakoitzak apustu egingo duen kirolari eta/edo futbol-taldeari buruz dituen iritzi pertsonaletan edo "kirol-ezagutzetan" oinarrituta

Azpimarratzekoa da apustua egiteko behar den dirua izatea, "Euroa", hain zuzen ere. Beraz, beharrezko dirua duenak egin dezake apustua. Apustua egiteko erraztasun gisa alderdi ekonomikoa ere aipatu dute, ez dela diru-kopuru handirik behar, eta euro batekin nahikoa dela.

"Bada, euroa bota nahi duena dago, baina denak batera doaz eta: 'Zuk zer irabaziko dio Madrilek honi?' Ba bota hau eta horrela doaz elkarrekin".

Pachanas" esaten diotena ere egiten dute. Lagun-taldea azpitaldeetan banatzen da, eta apustuak egiten dituzte futbol-partida desberdinetan. Partidu kopuru jakin baten emaitzak asmatzen dituen azpitaldeak pilatutako dirua eramaten du.

Jokoaren eta substantzien kontsumoaren arteko lotura: Oro har, alkoholaren eta beste droga batzuen kontsumoaren eta jolasaren arteko loturarik ez hautematea, jokabide independenteak direla uste dute.

JOKATZEKO MOTIBAZIOA

A) FAMILIAK

Familiek uste dute nerabeak eta gazteak jokoan hasteko arrazoi nagusia diru erraza irabaztea dela, ahaleginik egin gabe eta berehala, lehen aldiz irabazi zutenez, irabazten jarrai dezaketela uste dutelako ustearekin batera.

Ondoren, beste motibazio batzuk agertzen dira, hala nola indartzaile positibo oso indartsuak, batez ere nerabe eta gazteen eboluzio-unearekin lotutakoak. Motibazio horiek zerikusia dute lagunek jolastearekin, jakin-minarekin, arriskuarekin, apustu bat egin den kirol-topaketa bat ikusteak eragiten duen enoziio-adrenalinarekin, irabaztearen ondoriozko ongi-plazerarekin eta kirolarekiko zaletasunarekin, zeinak gai bat kontrolatzeko sentsazioa sortzen baitu.

"Diru erraza irabaztearen erakargarritasunagatik, dirua izanez gero garaipena lortzen duzun garai honetan". "Diru erraza, ahaleginik gabe".

Lotuz doa, hasieran irabazten ari dela ikusten duelako".

"Arriskatzea:" Arriskatzera noa, ea ondo ateratzen zaidan, edo gaizki ateratzen zaidan".

Gainera, erantsi dute prozesu ebolutibo horretan, nerabezaroan eta gaztaroan, ausazko jokoa aisialdirako beste aukera bat dela. Jarduera guztiz normalizatua eta gizartean onartua da, eta, gainera, publizitatea orokortzeaz eta bultzatzeaz arduratzen da, eliteko kirolariak erabiliz ausazko jokoak sustatzeko.

B) PROFESIONALAK

Profesionalek hainbat arrazoi aipatzen dituzte nerabeak eta gazteak jokoan hasteko; besteak beste, honako hauek nabarmentzen dituzte: jokoa dirua lortzeko modu erraza dela, arrakasta azkarra edo berehalakotasuna, sortzen duen ongizate-sentsazioa, garun-saria.

"Nik badakit gal dezakedala, baina irabazi izana 1 €-koa da. 30, 40, 50 € txute emozionala da hitzen aurrean... ".

Nerabezaroarekin eta gaztaroarekin lotutako beste faktore batzuk gehitu dira, hala nola jakin-mina edo parekoen taldearen presioa eta esperimentatzeko gogoa. Elementu motibatzaile garrantzitsutzat jotzen dute jokatzen hasteko behar diren kopuruak oso txikiak direla edo zuzenean ongietorri bonuekin "oparitzen" dituztela.

"Ez da ezer behar, ezta dirurik ere. Zuk online joka dezakezu hasieran doan apustu-etxe bakoitzean."

Gainera, pertsona helduen kasuan eta jolas herrikoiagoetan, familia-tradizioz jokatzen dela eta "badaezpada ere tokatzen dela" aipatzen dute, eta ez dela izango "egokitu ez zaion bakarra".

C) KIROLEKO GAZTEAK

Ausazko jokoetan eta apustuetan hasteko gazteek iradokitako arrazoien artean, beren esperientzia pertsonala kontuan hartuta, gehienek kuriositateaz hitz egiten dute, esperientzia eta emozio berriak bilatzeaz, "Guay" egiteaz edo berdinen taldean arrastaka ibiltzeaz.

"Klasikoan partidarako nik berdinketa geratzen zela bota nuen eta partida amaieran gol bat baliogabetu zuten eta hor bizi duzu emozioa beste modu batera ikusten duzu".

Dirua irabazteko interesa bere arrazoien artean dagoela aitortu arren, bat datoz esatean ez dela helburu nagusia edo, gutxienez, lehenengoa horrelako jokabideetara hurbiltzeko orduan.

"Hasiera batean, emozioa da, baina, azkenean, irabazi duten pastarekin geratzen dira gehien".

"Botak dirua irabazi nahi du,
baina nik hasieratik nekien irabaziz
gero ere ez nuela irabaziko nik dakidana.
Nire ustez, arrazoi nagusia ez da dirua
irabaztea, jakinmina baizik".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Parte-hartzaileak bat datoz esatean jokoan dagoen arrazoi nagusia dirua irabazteko dela. Eta noizbait irabazi izanak lotura zuzena du berriro jokatzearekin, berriz irabazteko asmoz.

"Zerbait tokatzen bazaigu, dirua lortzeko".

"Ikusi kuadrillako batek zerbait irabazi duela eta nola denak lotzen diren".

Jolasteko beste motibazio batzuk ere aipatzen dituzte, dauden eboluzio-unearekin berez lotuta daudenak, hala nola arriskuak hartzea eta sentsazio eta/edo emozio biziak bilatzea, futbolarekiko eta/edo, oro har, kirolarekiko interesarekin batera, kirol-apustuetan beren adierazpen gorenean garatzeko espazio ezin hobea aurkitzen dutenak.

"Irabazteko eginak dira gehienetan, baina askotan partida bat emozioz ikusteko botatzen duzu, txabiskean zaude kaka bat den partida bat ikusteko, eta apustu bat egiten duzu, behintzat badu bere grazia. Nik apustu bateratuak egin ditut futbol-partida bat mila aldiz ikusteko, eta askoren artean futbola ikusteko eta emozio gehiago izateko da".

JOKOAREN PERTZEPZIOA LOTUTAKO ARRISKUAK DITUEN JARDUERA GISA

A) FAMILIAK

Familiek adierazten dute, alderdi garrantzitsu gisa, nerabeek eta gazteek ez dutela ausazko jokoetan arriskurik identifikatzen; izan ere, uste dute haiek kontrolatzen dutela jolasa eta arazoak besteek dituztela, ez haiek, beren buruarekiko guztiz arrotza den zerbait bezala bizi dute jolasa. Horri gehitu behar zaio ez dutela informaziorik jaso jolasaren arriskuei buruz, eta soilik ezagutzen dutela jolasa. Jokoarekiko adikzioa da arrisku handiena, eta horrek esparru guztietan ditu ondorioak; osasunean, familian, gizartean eta ekonomian, baina ez dakite zer prozesu igarotzen den Ez da hautematen gehiegizko erabilera edo erabilera kaltegarriaren ondoriozko arriskurik, pertzepzioa dikotomizatuta dago jokoan arazorik ez dagoenean edo jokoarekiko mendekotasuna dagoenean, ez dira identifikatzen jokoaren prozesuaren ondoriozko arriskuak, fase bakoitzekoak, familiek berek ere ez baitituzte ezagutzen.

"Azken finean, adikzioa da, eta adikzio guztiak bezala, oso arriskutsua da".

Familiek kirolaren eta apustuaren arteko lotura arriskutsuan eragiten dute; izan ere, kirolaren balioak desitxuratzeaz gain, jokoa normalizatzen dute, jarduera horrek sor ditzakeen arriskuak erakutsi gabe. Ildo horretan, uste dute publizitateak funtsezko eginkizuna izan duela, gazteentzat hain arriskutsua den binomio hori sendotzen lagundu baitu.

Halaber, esan dute bideo-joko batzuk, nolabait, nerabeen eta gazteen apustu-jokoa prestatzeko atarikoak direla. Joko horietan, benetako dirua erabiltzen da, mikropagoen bidez, jolasa eta dirua parekatzea eragiten duena eta, adinean aurrera egin ahala, ausazko jokora hurbiltzeko oinarriak ezar ditzakeena.

"Ohiturak aldatu egin dira, zerbait bistaratuta dagoen leku finko batetik mugikorrera pasatu gara, eta agian ez dute dirurik jarriko. Baina joko batzuk jokalari batek erosi eta saldu egiten ditut, probetxu handia ateratzen dutenak erabiltzen ikasten ari baitira".

B) PROFESIONALAK

Profesionalek uste dute ausazko jokoa oso integratuta dagoela gazteen aisialdirako moduan. Beste jarduera bat bezala, arriskurik ez dakarrena, egiten duten egoera eta gastua "kontrolatu" egiten dutela uste baitute. Beraz, nerabeek eta gazteek ez dute identifikatzen ausazko jokoak inolako arriskurik duenik.

Arazo handienetako bat jolasa gizarteratzea eta normalizatzea da, gazte-gaztetatik, familien bidez, eta gizarte-mailan hainbat unetan, hala nola herrietako jaietan, zozketa edo bingo herrikoietan.

Jokoaren irisgarritasuna zorizko jokoen arrisku nagusietako bat dela identifikatzen

dute, bereziki kirol-apustuen kasuan. Auzo eta hirietako joko-aretoak eta apustu-etxeak ugaritzeak leku horien normalizazioa eta onarpen soziala errazten du. Azkenik, online jokoaren presentzia iraunkorrak (24 ordu egunero) arazoa larriagotzen du.

Kirolaren arteko lotura-sentsazioa dute, jarduera osasungarria eta sozializatzeko modu bat bezala ulertuta, kirol-apustuak bezalako jarduera arriskutsu batekin. Uste dute kirol-apustuak kiroletik harago doazela, ez dutela zerikusirik kirolaren bidez transmititzen diren oinarrizko balioekin.

"Nire taldea soberan ezagutzen dudala eta gai guztiak kontrolatzen ditudala iruditzen zaizu".

Online-jokoarekin lotutako arrisku-faktoretzat jotzen dituzte joko-modalitate horren ingurumen- eta egitura-aldagaietako batzuk, hala nola eskuragarritasuna, irisgarritasuna eta anonimotasuna, besteak beste, mugikorraren erabilera orokortuaren ondorioz nerabe eta gazteek jasaten dituztenak.

Pertsona bat ausazko jokoekin arazoak izaten hasten dela ulertzen dute, horiek bere bizitza baldintzatzen dutenean. Arazo hori oso antzekoa da beste adikzio batzuek eragiten dituztenekin: isolamendua, gizarte-harremanetako arazoak, familia-harremanak eta errendimendu akademikoaren jaitsiera, besteak beste. Oro har, jokoarekiko mendekotasuna identifikatzen duten kasuak pertsona helduenak dira. Ausazko jokoari eta gazteei dagokienez kezka nabarmena badago ere, ez dakigu zein den benetako dimentsioa. Jokoarekiko mendekotasun-arazoak dituzten nerabe eta gazteen kasuak hurbiletik ez ezagutzea adierazi dute.

"Litekeena da bere berehalako arriskurik handiena dirua galtzea eta etxean jakin eta errieta egitea".

C) KIROLEKO GAZTEAK

Elkarrizketatutako gazteek hautemandako arrisku potentzialak honako hauek dira: jokoarekiko adikzioa eta kontrolik eza, arazo ekonomiko larriak, harremanen edo familia-giroaren narriadura, beste arrisku-portaera batzuekiko harremana, hala nola droga-kontsumoak edo gizarte-isolamendua.

"Apustu egitera joateagatik beste gauza batzuk egiten uzten duenean... behar bihurtzen denean...".."

"Beste jarrera bat du apusturik egin ezin duenean, eta horrela jokatzen du".

"Noiz uzten dio lagunekin egoteari, entrenatzera joaten ez denean, gelan arazoak dituenean".

Nagusiki, arrisku horiek helduen artean epe luzeagora identifikatzeko gai dira, baina ez berdinen artean. Izan ere, ez dute esan nahi hurbileko kasu zehatzak ezagutzen dituztenik.

Berdinen taldera gehiago hurbiltzean eta jokoaren erabilera arazotsua duen gertuko lagun bat identifikatzean, jokoaren edo apustuen maiztasuna handitu dela nabarmentzen da. Gazte askok nabarmendu dute zaila dela horrelako portaerak identifikatzea, erraz behatzeko moduko adierazlerik ez dutelako, drogen kontsumoarekin gertatzen den bezala. Hala ere, gazteetako askok ikusten dute asteburuetan oinarritutako apustuak egitea dela arrisku-adierazle nagusia. Gainera, bat datoz apustuen xedea aldatzea arriskua handitzeko irizpide gisa. Bere gertuko kirol-ingurunearekin lotutako apustuak egitea bere interesekoak ez diren eta bere eremu geografikotik urrun dauden kiroletan apustuak egitea arazoaren adierazletzat hartzen da.

"Bai, bai, bada jendea galgoak ere botatzen dituena".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Pertzepzio orokorra da ausazko jokoa eta apustuak aisialdiko jarduera alternatibotzat hartzen dituztela nerabeek eta gazteek, baita jokatzen ez dutenek ere, eta horrek ez dakarrela arriskurik, "Kontrolatzen" bada. Jokoa kontrolatzea oso erraza dela adierazi dute; izan ere, jolasten duten gehienek kirola gustuko dutelako egiten dute, kirola egin ala ez, eta jolasarekin alor horri buruzko ezagutzak proban jar ditzakete, sakonki ezagutzen dituztela uste baitute. Beraz, jolasa entretenimenduzko jarduera dibertigarri eta zirraragarria da, autoestimua handitzen duena, eta horrekin, gainera, dirua irabaz daiteke. Erabatekoa eta erabat perfektua da. Identifikatzen duten arrisku bakarra kontrola galtzearen ondoriozkoa da ("hori gutxi batzuei gertatzen zaie, ezagutzen ez ditugunak"), eta horrek mendekotasuna dakar, inplikazio negatiboarekin, pertsonaren eremu guztietan.

"... Kontrolatzen badakizu, ez duzu arazorik izango, baina, jakina, eramaten uzten badiozu, arazoa noiz hasten den eramaten utz diezaiokezu zeure buruari. Nola konpontzen saiatuko zara? Diru gehiago eta handiagoa utziz gero, arazoa izango da, eta azkenean nahiko gaizki amaitu daiteke ".

"Nire ustez, arrisku mentalak eta arrisku monetarioak ditu. Nire ustez, azkenean dirua irabaztea izan daitekeenaren errealitate faltsu bat sortzen du, eta, azkenean, nire ustez, jende asko erotu egiten da, oso ondo muntatuta dagoelako".

"YNik ikusten dut arriskuak ekonomikoak, osasunekoak, familiakoak eta sozialak direla".

JOLASAREKIKO FAMILIA-JARRERA FAMILIAN JOKO JOKABIDEEN PREBENTZIOA. JOKO ARAZOTSUA DETEKTATZEA ETA/EDO JOKOAREKIKO MENDEKOTASUNA

A) FAMILIAK

Jokoarekiko jarrera familiarra: Familia-talde gehienen baieztapenetan argi eta garbi agertzen dira jokoaren alderdi kulturala eta haren onarpen soziala. Familia gehienek jokoaren aurkako jarrera esplizitua duten arren, seme-alabekin hainbat jokotan (kartak, bingoa edo beste batzuk) jokatu dutela diote, dirua erabiliz. Gainera, kinieletan, loterietan, jaietako bingoan eta bestelakoetan jokatzen dutela aitortu dute. Beren ustez seme-alaben jokoarekin lotutako etorkizuneko jokabideetan inolako eragin zuzenik izan ezin duten jokabide puntualtzat azaltzen dute.

*"Nire etxean pilotaren apustuak eta finalean lagunak etxean geunden. ***** ren etxean elkartu egiten ginen, pila bat, eta denok apustu egiten genuen".*

"Ea, nork ez du entzun urtero asteburu batean jokatzen den Fiteroko txapei buruz hitz egiten, baina batzuek utzi egiten dute, baserriraino".

"Herriko festetako bingoa: Ba, niri izugarri gustatzen zait, koadrilan bonba pasatzen dut eta kartoi pila bat hartzen dugu. Denen artean zerbait jotzen badu, denontzat da, eta barre egiten baduzu... nerbioak, zein zenbaki esan duen. Bestea gaizki adierazten duena".

Prebentzioa familia eremuan: Esanguratsua da, baita ere, familiek argi eta garbi onartzea ez dutela seme-alabekin hitz egin jokoari eta horren ondorio negatiboei buruz. Azaldu dutenez, ez dute beharrezkotzat jo; izan ere, arazoa oso urrunekotzat jotzen dute, beren izakiekin zerikusirik ez duen zerbait bezala. Pentsatzen badute, noizbait beren semeek, ez ordea alabek, apustu bat egin ahal izan dutela, oso noizbehinka, baina ez dutela inolako kezkarik piztuko.

"Gaia gutxiago atera dugu, baina zergatik ez dugu une horretan arazo bat ikusi, azkenean ukitzen zaituzten gai jakin batzuk ateratzen dituzulako, hurbilegi ikusten badituzu".

Seme-alabek jokoa edo jokoarekiko mendekotasuna detektatzea: pertsona batek jokoarekiko mendekotasun-arazoak dituela identifikatzeko moduari dagokionez, adierazi dute oso zaila izango litzaiekeela arazo hori detektatzea, ez baita sintomatologia fisikorik gertatzen, substantzien kasuan bezala. Agian konturatuko lirateke zerbait ez dabilela ondo, umore-aldaketak, suminkortasuna, gezurrak eta beste jokabide batzuk, baina horrek ekar liezaiekeen zailtasunean eragiten dute, eta horregatik eskatzen dituzte seme-alabengan arazoa edo jokoarekiko mendekotasuna detektatzeko jarraibideak.

Hauek dira adierazle nagusi komunak: eguneroko ohiturak aldatzea, etxean dirurik ez izatea, mutila beti dirurik gabe egotea eta etengabe eskatzea, jokoari eta apustuei

buruzko elkarrizketak izatea eta galdutako dirua berreskuratu nahi izatea aipatzea.

"Drogen gaia lehenago identifikatuko du".

"Nik benetan ez... ez dakit jakingo nukeen nire seme-alabek ez dutela diru-sarrera askorik, normalean uste dut konturatuko nintzatekeela diruaz, diru gehiago eskatuko lidaketelako. Edo diru-zorroa falta zaidala nabarituko nuke, edo bestela, ez dakit...".

B) PROFESIONALAK

Jokoarekiko jarrera soziala: profesionalek funtsezko eragiletzat jotzen dituzte familiak, hezkuntza-mailan, sentsibilizazio-mailan eta prebentzioko lehen elementutzat. Gainera, adierazi dute familiek informazio eta prestakuntza gehiago eskatzen dutela ausazko jokoen arazoari aurre egin ahal izateko.

"Familia da hor egoteko eta zerbait gertatzen bada laguntzeko oinarria".

Uste dute, familien lana osatuz, ildo beretik joan behar dutela esparru guztietako profesionalek (hezkuntzakoak, osasunekoak, gizartekoak), erakundeetako profesionalek, gizarte-erakundeek eta nerabeekin eta gazteekin harremanetan dauden profesionalek.

Sareko lana egiteko beharra adierazi dute, jokoaren arazoari modu integralean heltzeko funtsezko jarduera gisa.

Jokoaren prebentzioa gizarte-eremuan: Gizarte-mailan ausazko jokoaren aldeko jarrera argia identifikatzen dute, publizitateak gaindimentsionatu eta naturalizatu duen jokoaren gizarte-normalizazioa. Ausazko jokoak sartzen ari dira nerabe eta gazteen aisialdirako aukera desberdinetan, eta, horrela, ausazko jolasak aisialdi osasungarriaren irudi faltsuarekin eta arriskurik gabe janzten dira.

"Arazoa da jokabide horietako asko sozializatuta daudela. Nik kinielak egiten nituen aitarekin".

Nerabe eta gazteek joko arazotsua edo jokoarekiko mendekotasuna hautematea: Argi eta garbi identifikatzen dute ausazko jokoek eguneroko bizitzan eta ongizate pertsonalean eragiten duten unean arrisku-jokabide bat izaten hasten dela, eta ebidentzia argienetako bat da pertsona batek bere kabuz jolasteari utzi ezin dionean edo bere jarduera kontrolatzeko gai ez denean. Beste alarma-seinale bat isolamendua da. Mugikorraren erabilera hedatua eta ohikoa arazo gehigarri bat da; izan ere, online jokoan anonimotasun-sentsazioak arazoa antzematea atzeratzen du, nabarmen.

Profesionalek uste dute familiek badakitela askotan ez dutela seme-alabek egiten dutenaren errealitatea ezagutzen, uste dute ez zaiela gertatuko, beste pertsona batzuei gertatzen zaien kontua dela. Alarma-seinaleak agerikoak direnean bakarrik konturatzen dira arazoaz. Oro har, beste gai batzuk lantzeko prestatuta daude:

sexualitatea, alkohola, drogak, baina ez jokoarekiko mendekotasuna.

"Beti bezala, gurasook pentsatzen dugu ez zaigula gertatuko, nire semeari ez zaiola gertatuko."

Gertaera erabakigarritzat jotzen da lagunekin, koadrilarekin edo familiarekin egindako gizarte-joko bat, ustezko aisialdi-edo gozamen-giro batean, jolas hori bera bakarka edo banaka egitera igarotzea. Arrisku-jokabide baten adierazle izatea.

"Baina, nire koadrilan, 18 bat garenez, 18 urteko inork ez zekien nik arazo bat nuela jokoarekin, eta 5 urte neramatzan lotuta".

C) KIROLA EGITEN DUTEN GAZTEAK

Jolas-jokabideen normalizazioa: Gabonetako loteriatik eta noizbait kinielaren batetik harago, gurasoek ez dute seme-alabekin jolasten edo apustu egiten. Gazteek ez dituzte horrelako jolasak gurasoekin partekatutako herentzia sozial edo kultural gisa bizi.

Jokoarekiko jarrera familiarra eta soziala: Adierazten dute ausazko jokoen eta apustuen gaia ez dela gaur egungo kezka garrantzitsua familientzat. Gainera, ez da familia-elkarrizketetan agertzen den gaia, are gutxiago behin eta berriz, alkoholaren eta beste droga batzuen kasuan bezala.

"Ez daude horrekin kezkatuta, ez digute horri buruzko xaflarik eman".

"Haiekin ez dut inoiz horretaz hitz egin, baina ez dut uste honen alde daudenik...".

Ondorioz, ez dirudi familiak gainbegiratu edo kontrolatzen dituenik horrelako jokabideak. Familiek seme-alaben apustuen berri izan duten kasuetan ere, ez dirudi garrantzi handiagoa eman diotenik.

"Nire gurasoek badakite hori, eta galdetu zidaten zergatik egin nuen, eta dirurik irabazi ote nuen, haiekin hitz egin nuen eta kito".

"Esan nien 5 euro eraman ditudalako eta esan zidatelako ba oso ondo ez, ez ziren haserretu esan nizkien bezala eta hori".

Joko arazotsuko jokabideak eta/edo mendekotasuna hautematea: Gazte gehienek ez dakite zeintzuk izan daitezkeen joko arazotsu bat edo jokoarekiko mendekotasun bat zehazten duten oinarrizko adierazleak. Egiten dutena da ezagutzen dituzten adierazleak, drogekiko mendekotasunarekin lotutakoak, erabilera arazotsua edo ausazko jokoarekiko mendekotasuna detektatzera eramatea. Kontuan hartu beharreko alderdi erabakigarri hauek aipatzen dituzte: oinarrizko ohiturak aldatzea, gezurra, isolamendua eta kontrola galtzea.

"Hitz gakoa kontrola da, autokontrola galdu duzunean".

"Nire ustez, gehiago da horretarako beharra duenean".

"Noiz uzten dio beste gauza batzuk egiteari apustu egitera joateagatik... premia bihurtzen denean. Beste jarrera bat du apusturik egin ezin duenean... noiz uzten dion lagunekin egoteari, entrenatzera joaten ez denean, gelan arazoak dituenean...".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Jolas jokabideen normalizazioa: Oso esanguratsua da, banaka eta taldeka barneratuta duten bezala (berdinen taldeetan), ausazko jokoaren normalizazioa eta apustuak maila sozialean. Jokatzen dutenean, noizbehinka, jokatzen dutenek adierazi duten bezala, ez dute ematen epe luzera beren bizitzako arlo guztietan eragin negatiboa izan dezakeen zerbait egiten ari direnik; izan ere, gizartearen onarpenak eta jokoaren normalizazioak jarduera hori inolako zalantza pertsonal edo sozialik gabe egitea ahalbidetzen die. Ez da horrela gertatzen beste jokabide batzuekin, jokoak bezala, mendekotasuna ekar dezaketenekin. Alkohola eta beste droga batzuk kontsumitzen dituztenek, askotan, ezkutuan kontsumitzen dituzte, ez diete gurasoei jakinarazten, eta berdinen taldeak atzera bota ditzake. Izan ere, nerabeek eta gazteek diote jokoa onartzen eta onartzen dutela, eta nahiago dutela jolastea drogak kontsumitzea baino

"Gure inguruan apustu egiten ari dela esaten diozu norbaiti oraintxe bertan, ondo iruditzen zaio eta marra bat sartzeko esaten digu".

"Pentsa, diru asko eskatzen hasten bazaizu, jolasaren aurretik drogetan pentsatuko dute, tabakoan, jolasa ez da buruan duten zerbait, horregatik esango lizuke guraso batzuek ezetz, inoiz ez dutelako birplanteatu".

Jolasaren inguruko jarrera familiarra, soziala eta pertsonala: Gurasoek jolasari buruz duten iritzia ezagutzen dutela diote, eta, oro har, beren familiek jolasaren aurkako jarrera dutela diote.

"Amak dio dirua ateratzeko modu bat dela".

Hala ere, paradoxikoki, gazte askok normaltasunez hautematen dituzte senideek parte hartzen duten jolasetako batzuk

"Nire gurasoek loterian jolasten dute".

"Nire etxean ere primitiboan jokatzen dute".

Gainera, jolas batzuen normalizazioa berresten duten beste datu batzuk dira gurasoek berek ematen dietela dirua seme-alabei "arriskutsutzat" jotzen ez diren jokoetan parte har dezaten.

"Gurasoek badakite noiz jokatzen dudan, eurek ematen didatelako dirua jokatzeko, euro bat Rascari eta denbora luzean".
"Nire kasuan ere aitak ematen dit hazka egiteko dirua, eta batzuetan berak eskatzen dit erosteko.
Oso adiktiboak dira, momentuan ikusten dituzula ematen dute, eta erosteko eta hazkatzeko gogoa ematen dizute.
Ez duzu itxaron behar".

Erabilera problematikoko jokabideak eta/edo jokoarekiko adikzioa detektatzea: Batez ere diru falta faktore erabakigarritzat azpimarratzen dute.

"Ni esperientziagatik beti diru eske ibiltzen den pertsona bat izaten naiz, gastatu duelako galdu duelako eta gehiago behar duelako edo hortik eskatzen duelako". "Paxanekin, zorrekin". "Elkarrizketa egun osoan izatea". "Oldarkortasuna". "Urduritasuna". "Normalean egiten zituen gauzak egiteari uztea".

PUBLIZITATEA

A) FAMILIAK

Adierazi dutenez, esan liteke familia-talde guztietako parte-hartzaile guztiek uko egiten diotela jokoari buruzko publizitateari. Uste dute gehiegi dagoela komunikabide guztietan eta kirol guztietan. Hori ezabatzea gustatuko litzaieke, alkoholaren (graduazio handiko edarien) eta tabakoaren publizitatearekin egin zen bezala, ondorio negatiboak eta jokoarekiko mendekotasuna parekatzen baitituzte alkoholarekiko eta beste droga batzuekiko mendekotasunarekin.

Erabat zabalduta eta zabalduta dago publizitateak jolastera bultzatzen duelako ideia, eta uste dute lotura zuzena duela gazteak jolasera hurbiltzearekin. Ongietorri bonuak, "Dirua oparitzea", gazteak jokoan hasteko pizgarri manipulatzailetzat jotzen dituzte. Era berean, manipulatzailea eta kaltegarria da eliteko kirolariek jokoa iragartzea, nerabeen eta gazteen erreferente direnez, eragin handia baitute haiengan.

Oro har, adikzioa sor dezakeen jokabide bat normalizatzen ari da.

"Zer ari gara etengabe bonbardatzen".

"Nik uste dut ez dela oso gauza ona. Iruditzen zait asko dagoela eta arazo bat ekar dezakeen zerbait iragartzea. Arriskutsua izan daiteke kasu batzuetan... badirudi normala ez den zerbait normalizatzen dela, eta hori ere ez da normala. Niri gehiegizkoa iruditzen zait".

"Gaztaroko idoloak zergatik diren futboleko ospetsuena aterako den beldurra arazo handia da niretzat, arazo handienetako bat da niretzat".

B) PROFESIONALAK

Puntu honetan, foku-taldeetako profesionalen adostasuna dago: publizitatearen arazoa larrienetako eta garrantzitsuenetako bat da. Akordio orokor bat dago, kontrolatuago eta mugatuago egon beharko lukeena, eta asko dira publizitatea debekatzeko beharrari eusten diotenak. Adierazi dute ez dutela ulertzen, aurrekari gisa, alkohola eta tabakoa bezalako beste substantzia batzuekin publizitatea zorrotz arautzea, ausazko jokoekin modu berean jokatu ez izana.

Haien ustez, komunikabide guztietan eta eguneko edozein ordutan etengabe egoteak etengabeko bonbardaketa eragiten du. Bereziki kezkagarria da kirol-emanaldien

eta kirol-apustuen kasuan, batzuetan zaila egiten baita kirol-ekitaldiaren emanaldiak, apustuak eta kuotak bereiztea.

"Batzuetan kosta egiten da jakitea, baita niri ere, kirola ematen ari direnean eta kirol-apustuez ari direnean, muineraino sartzen dira kirolean".

Gainera, adierazi dute jokoaren publizitatean kirol-erreferenteak eta pertsonaia ospetsuak agertzeak, jokora bultzatzen duten mezuak transmitituz, ausazko jokoen normalizazioa eta jarduera horren arrisku-faltaren sentsazio faltsua eragiten dituela, eta nerabeak eta gazteak arriskuan jartzen dituela.

"Ereduak dira... erreferente sozialak ez... cristiano Ronaldo futbolean... baina Belén Esteban eta Jorge Javier Vázquez ere badaude. Erreferente gisa daude biztanleriaren segmentu desberdinentzat".

Azkenik, ongietorri-bonuek ere kezka handia sortzen diete, eta aho batez uste dute ezinbestekoa dela bonu horiek debekatzea.

"Gaztetxo baten kasuren bat ezagutzen dut, apustu-etxe guztietan alta eman ziona opari-bonu guztiak eman ziezazkioten. Arazoa da diru hori doan agortzen denean eta zurea jarri behar denean. Debekatuta egon beharko lukete".

Profesionalek kritika egiten diete, halaber, Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) elkartearen mende dauden jokoei, bai eta horrelako jokoek egiten dituzten gizarte-onurekin lotuta dituzten mezuei edo ilusioa, ametsak eta antzeko sentimenduak pizten dituzten sentimendu "nobleei" ere, pertsonen alderdi emozionalari zuzenduak.

Nabarmentzen den beste alderdi bat apustu-etxeen, joko-aretoen eta txanpon-makinak eta/edo kirol-apustuak dituzten lokalen kopuru handia da, ordutegi zabalarekin.

Joko arduratsua" oso deigarria egiten zaiela adierazi dute; zer da joko arduratsua? Nola joka daiteke arduraz? Non amaitzen da joko arduratsua eta non hasten da arrisku-jokabidea? Iritzi orokorra da joko arduratsua "eskuak garbitzeko" modu bat dela, erantzukizuna pertsonarengan bakarrik jartzeko modu bat. Eta nerabeek zein gazteek ez dute erantzukizunez jokatzeko gaitasun nahikorik. Gainera, autokontrola eta erantzukizuna erabat deuseztatzen dira pertsonak mendekotasuna garatu duenean, edozein motatakoa izanda ere.

C) KIROLA EGITEN DUTEN GAZTEAK

Publizitateak eragin zuzena du gazteengan. Iragarkiak eta publizitate-kanpainak gogoratzeko eta ezagutzeko gaitasuna dute, bai eta komunikabide guztietan, telebistan zein Internet bidez, protagonista direnak ere, argi eta garbi.

"Zuk pilota partida bat jartzen duzu eta hasi baino lehen Codere daukazu".

"Youtuben zeozer ikusten ari zara eta Bet365 iragarki edo apustu etxeak agertzen zaizkizu, kasinoa...".

"Futbol partida bat golean ikusten baduzu, agertzen zaizu. William Hill".

"Eta elastikoetan, adibidez, Osasunak publizitatea darama".

Publizitateari dagokionez, adierazi dute gehiegizkoa, oldarkorra eta gehiegizkoa dela, eta oso ezarrita eta normalizatuta dagoela. Nolanahi ere, eta haren garrantzia aitortu arren, paradoxikoki adierazi dute ez direla haren eragin zuzena sentitzen, nahiz eta erabat kontziente diren azken helburua jolasa bultzatzea eta gazteengan eragin handiagoa izatea dela, helduengan baino.

"Nik uste dut publizitate hori gehiegizkoa dela. Gero, arduraz jokatzeko esaten dizute, baina makurrarazten zaituzte".

"Ni neu publizitatearen gaiak ez nau apustu egitera animatzen, baina baliteke iragarki bat askotan ikusten duen norbaitek pentsatzea..." Badirudi badakitela zer estrategia erabili diren jokoan hasteko, ongietorri bonuak erabiliz, baina, bitxia bada ere, behin eta berriz esaten dute ez direla erakartzen".

Badirudi badakitela zer estrategia erabili diren jokoan hasteko, ongietorri bonuak erabiliz, baina, bitxia bada ere, behin eta berriz esaten dute ez direla erakartzen.

"Onetorri-bonuen kontua marketin-estrategia bat dela uste dut, ezta? Dirua ematen dizute jolasteko, eta gero horren letra txikia ere ikusi beharko da horrela, dirua ematen badizute zerbaitegatik izango baita".

"Beraiei ez zaie ezer suposatzen zuri 100 €ematea, eta gero bikoitza berreskuratuko dute".

"Lehengo egunean nire lagun bat Kirolbetera sartu zen. Aplikazio batean sartzean, bi apustu bezala ematen zizuten dirua, eta bat irabaziz gero, dirua ematen jarraitzen zioten".

Ezin malguagoak dira publizitatearen erregulazioari dagokionez. Gehienak ados daude arautu beharko litzatekeela. Ehuneko handi batek ere debekatzearen alde egiten du zuzenean, eta badirudi hori ez dela oso koherentea publizitateak haiengan duen eragina eskasa dela ulertzearekin.

Gainera, ordutegien araberako publizitatea arautzeko neurri partzialak proposatu dituzte, edo futbol-taldeei babesak kentzea, nahiz eta onartzen duten neurri horiek zailak direla, gaiaren dimentsio ekonomikoa dela eta.

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Publizitate gehiegizkoari buruzko baieztapen asko egin dira, eta herritar guztiak daude horren eraginpean. Diotenez, helburu bakarra dirua irabaztea da.

Oso esanguratsua da, maila sozialean eliteko kirolariek jokoa iragartzeak duen eraginaz jabetu arren, nerabe eta gazte askok jokabide hori onartu ez ezik, justifikatu ere egiten dutela. Jokabide hori dirua irabazteko beste modu bat dela uste dute, beren idoloek, eta arbuioa erakutsi beharrean, adierazi dute guztiz bat datorrela beren printzipioekin, hau da, gazteen printzipioekin. Nerabe eta gazte batzuek diruari garrantzia ematen diote guztiaren aurrean.

"Apustu-etxeak denetan ateratzen dira. Bi bider hiru, futbol-partida baten aurretik, futbol-partida baten ondoren, denboraren erdian, elastikoetan".

"Dirua irabaztea oso erraza dela esaten dizute".

"Ni oraintxe hartzen banaute eta niri begira esaten badidate, hartu hainbeste diru Instagramen historian saskibaloiko apustuei buruz edo futboleko zaldian ibiltzeari buruz hitz eginez igotzen bazara, nahiz eta nik ez egin, dirua onartuko dut".

ESKU HARTZEKO PROPOSAMENAK

A) FAMILIAK

Esku hartzeko lehen neurri gisa planteatzen dute kanal eta manifestazio guztietan jokoaren publizitatea debekatzea eta apustu-etxeak irekitzea arautzea (ikastetxeetatik hurbil ez egotea, hirien edo herrien kanpoaldean egotea, kopuru jakin bat egotea eta antzeko beste batzuk). Gainera, apustu-makinak ostalaritza - establezimenduetatik kentzea edo horien erabilera arautzea proposatzen dute, erabiltzailearen adina egiaztatuz, aginte batekin sartuz, tabako-makinen antzera, eta eguneroko erabilera pertsonala edo diru-kopuru jakin bat kontrolatuz.

Gehien errepikatu diren esku-hartze proposamenak sentsibilizazioarekin eta hezkuntzarekin lotutako jarduerak ezartzeko beharrarekin lotutakoak izan dira. Familiek uste dute, jolasari dagokionez, hezkuntzaren bidezko prebentzioa funtsezko faktorea dela, gero eta nerabe eta gazte gehiagok jolasa aisialdi osasungarriko alternatibatzat hartzen jarrai ez dezaten, jokabide horren arriskuak eta ondorio negatiboak ezagutu gabe.

"Trabatzea, ez orain egiten ari garen bezala, erakundeek egin behar dute, iragarki guztiak kenduta, tabakoak gogaitzen zuenean eta adikzioa zela esaten zenean, iragarki guztiak kendu zituzten eta ez zen arazorik egon".

"Publizitatea arautu beharko litzateke, eta gero prebentzio-kanpainak jarri".

B) PROFESIONALAK

Aho batez proposatutako prebentzio eta esku-hartze neurrietako bat oso lotuta dago aurreko puntuarekin. Ausazko jokoen publizitatea arautzea eta kontrolatzea eta ongietorri-bonuak debekatzea da helburua. Parte-hartzaile askok proposatzen dute publizitatea ezabatzea, bere garaian tabakoarekin edo graduazio handiko alkoholarekin egin zen bezala.

Adostasun handia duen beste puntu bat apustu-etxeak mugatzea da. Profesionalek uste dute mota horretako establezimenduen gehiegizko eskaintza dagoela, eta proposatu dute irekitzeko lizentzia gehiago ez ematea. Gainera, itxi egingo dira ikastetxeetatik gertu daudenak eta gazteak dauden lekuak.

Bat datoz biztanleria ahulena babestu behar dela esatean, eta adierazi dute neurririk egokiena, beste adikzio batzuei aurre egiteko moduan, prebentzioa dela. Halaber, jokoarekiko adikzioan eragiten duten kausak eta faktoreak ondo ezagutzeko ikerketak sustatzeko beharra azpimarratzen dute.

Aurreko proposamenekin jarraituz, adierazi dute beharrezkoa dela herritar guztiei zuzendutako sentsibilizazio-kanpainak egitea, ausazko jokoen eta apustuen ondoriozko arriskuez gizartea kontzientziatzeko. Arriskuak ezagutzeko eta prebentzio-neurriak sustatzeko eta alarma-seinaleak hautemateko prestakuntza jasotzeko informatuta egon behar dutela azpimarratu dute. Adierazi dute, gizarte-mailan jokoarekiko mendekotasunaz sentsibilizatzeko eta kontzientziatzeko, ezinbestekoa dela lan komunitarioko sareak sortzea.

Gizarte-sentsibilizazioaren garrantzia aipatzen dute, gazteei zuzendutako aisialdi osasungarriko alternatiben barruan ausazko jokoak sartzen ez laguntzeko; izan ere, ausazko jokoa ez da aisialdi osasungarriko jarduera bat, merkataritza-jarduera hutsa baizik. Gainera, azaldu dute beharrezkoa dela jokoa arrisku desberdinak dituen jarduera gisa sailkatzea, batez ere talde kalteberetan, hala nola gazteen kasuan.

Aisialdiko jarduera motibatzaileak eta, benetan, osasungarriak sortzea planteatzen dute, eta gazteek beraiek parte hartzea jarduera horien diseinuan, garapenean eta inplementazioan. Gainera, gazte askok egiten duten lana ikusarazi eta balioestea, haien lana aitortuz eta erreferente gisa aurkeztuz, beren adin-tarteetan, beste batzuentzat.

Aipatutako beste neurri batzuk zerga-oinarriaren eremuarekin lotutakoak dira, zergen mailan, jokoaren jarduera zergapetzen dutenak.

Azkenik, beharrezkotzat jotzen dute erakundeen jarrera bat, eremu guztietan. Estrategia komun bat egon behar da eta autonomien arteko araudiak homogeneizatu behar dira.

"Denok ados gaude ingurumen-faktore batzuk daudela, hala nola apustuen erregulazioa eta jarduera zergapetzeko gaia eta, batez ere, prebentzioa, giltzarri gisa, familiaren eremuan izan behar da, arlo sozialean, komunitarioan eta gu erakunde gisa ere alternatibak eskainiz, aisialdi osasungarriko jarduerak, ez bakarrik kentzea, baizik eta praktika horiei alternatiba jartzea. Batez ere, eragileen artean koordinatutako zerbait izan behar du".

C) KIROLA EGITEN DUTEN GAZTEAK

Jokoaren publizitatea ezabatzeari egiten diote erreferentzia, hau da, zuzenean eta eraginkortasunez esku hartzeko neurri gisa ulertuta.

Gazteek adin txikietan apustu-makinak erabiltzea aipatzen dute ausazko jokoen ondoriozko arazoen arrisku-faktore nagusitzat. Ildo horretan, argi eta garbi ostalaritza-establezimenduetan kokatzen dute sarbide eztabaida nagusia.

Apustu-lokaletan edo joko-aretoetan sartzea zailagoa egiten zaie, kontrol handiagoa sumatzen baitute 18 urtetik beherakoen sarbideetan. Era berean, zailtasunak dituzte Internet bidez joko eta apustuen plataformetara sartzeko. Ostalaritzako establezimenduetako apustu-makinetarako sarbidea erraz ikusten da, banaka zein taldeka. Hori dela eta, gazteek proposatutako neurri gehienen helburua da adingabeei ostalaritza-establezimenduetan jarritako apustu-makinetara sartzea galaraztea. Neurriak proposatu dituzte, adina NANarekin egiaztatzeko kontrol zorrotza ezartzetik ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinak ezabatzera doazenak.

"Bada, ez jarri makinak tabernetan, azkenean joko-aretoetan sartzea zaila delako, baina ez tabernetan".

"Nik tabernetako makinak kenduko nituzke".

"Edo, jokatu nahi baduzu, NANa eskatzen dizuten tabernetan".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Gazteek oso argi dute zein izan beharko liratekeen esku hartzeko neurriak, eta proposamen garrantzitsuenetako bat adingabeek ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinetan sartzeko adina kontrolatzeko neurriak ezartzea dela adierazi dute, eta hainbat aukera proposatu dituzte.

"Nire ustez, tabernetako makinek manditu bat izan beharko lukete, tabako-makinek eta zuk esaten duten barrakoek duten bezalakoa, 18 dituzu NANa erakusten dielako eta, baldin badaukate, makina aktibatu beharko liekete jolasteko eta, bestela, ez aktibatzeko, eta horixe egiten dute tabakoarekin".

"Mugatzea. Edo garaiz, edo makinak zuk bota diezaiokezun diru-muga bat izatea".

"Astean behin bakarrik sar zaitezke".

"Edo jakin dezala zenbat diru inbertitzen duen".

Publizitatearen gaiari dagokionez, eliteko kirolariek jokoa maila pertsonalean ekonomikoki aberasteko modu gisa iragartzea justifikatzen duten arren, badakite horrek eragin negatiboa duela gazte askok jokoan hasteko eta mendekotasun-arazoak garatzeko. Horregatik, aho batez adierazi dute joko-publizitatea ezabatu behar dela komunikabide guztietan.

Gainera, esplizituki adierazi dute ez dutela ulertzen ikastetxean eta/edo institutuan ez dutelako ausazko jokoari buruzko preben-

tzio-hitzaldirik izan, beste gai batzuetako hitzaldiak jaso dituzten bezala.

"Drogei buruzko hitzaldiak, sexu-heziketari buruzkoak, kontuan hartu behar baita telebistan nola jartzen dituzten DGTren iragarkiak gurpil-aulkian geratzen den batek jartzen dizkizun iragarkietan, gidari mozkor batek harrapatu egin zuelako istripu bat izan zuen, eta dena galdu duten pertsonek ere jarri zizuten, jokoagatik, agerian uzteko zer kalte egiten duten kontzientziatzeko iragarkiek ere".

GENEROAREN ARABERA JOLAS JOKABIDEEN EZBERDINTASUNAK

A) FAMILIAK

Oro har, adierazi dute ez dituztela ezagutzen jokatzen duten neskak, eta uste dute jolasa mutilei dagokiela, kirolarekin oso lotuta baitago, eta uste dute kirolaren mundua maskulinoa dela femeninoa baino gehiago.

Genero-estereotipoetan oinarritutako diskurtsoa mantentzen dute, non genero-rol bereiziak eta sexistak esleitzen dituzten, eta rol horiek, beste esparru batzuetan betikotzen diren bezala, jolasak ere esleitzen ditu. Horrela, neskek jolasa ez interesatzearen arrazoia mutilak baino aurreztaileagoak, helduagoak eta arduratsuagoak direlako dela adierazi dute. Neskek joka dezaketen jolas bakarra, sozialki onartua, bingoa da; izan ere, adin guztietako lagunen arteko topaleku gisa ulertzen da, non emakumeek elkarrekin hitz egiten duten eta denbora modu erabat kaltegabean pasatzen duten. "Neskato/emakume laguntzailea" ere agertzen da. Bikotekidearekin jolastera joaten da, eta agindu hau betetzen du: "Neskato/emakume horrek bere bikotekideari (gizona) lagundu behar dio bera joaten den lekura". Jokabide hori errepikatzeak arriskuan jartzen du neska, drogetan gertatzen den bezala; izan ere, neskato eta emakumezkoa adikzio-jokabideak izaten hasten da gizonezko bikotekidearen bidez.

"Apustuen kasuan, mutilek gehiago jokatzen dute, futbolarekin lotuago dagoelako eta haiek gehiago praktikatzen dutelako".

"Argi dago genero maskulinoa galtzeko aukera guztiak ditugula hor. Nire alabak agian bost euro emango dizkio eta 10 ditu aurreztuta, nire semeari 10 emango dizkio eta bere arrebari astean 40 euroak emango balizkio, lehen egunean ez luke ezer izango".

"Neskak zuhurragoak dira, beti izan dira, gizonak arriskatu egin behar du, hezkuntzan beti izan da".

"Nik horrela ikusi ditut parejitak jolasten, ikusi dut mutila jolasten eta berari laguntzen, eta bera irabazten ari dela ikusita, goazen eta berak" hori nik ikusi dut "esatea".

B) PROFESIONALAK

Profesionalek aho batez adierazi dute mutilek eta gizonek emakumeek baino gehiago jokatzen dutela.

Azaldu dutenez, mutil askok kirola egiteko duten zaletasuna eta zaletasuna eragin zuzena dute kirol-apustuak oso esparru maskulinizatuan.

"Mutilak gehiago dira harrokeriaz jokatu behar hori: begira zein ondo, zein ondo, irabazi zuela, zein ondo lortzen ditudan emaitzak. Neskek ez dute uste izatekoa zein ondo nagoen hemen, zer kontrolatzen dudan dena. Nire ustez, mutilek beti daramagu zein oilotatik joan nahi dugun, onena naiz honetan, eta harrokeria gehiago gustatzen zaigu".

"Nik, adibidez, uste dut mutilen artean askoz gehiago dela apustuak egiteko gaia. Hau guztia nesken artean baino askoz gehiago jokatzen dute koadrilan, agian neskek, hori bingo gehiago da, baina hori oso desberdina da".

Inpresio orokorra da emakumeek ez dutela jokatzen eta jokatzen dutenek ezkutuan jokatzen dutela, uste baitute online egin dezaketela, begirada soziala saihesteko. Profesionalek emakumeek jasotzen duten gizarte-zehapenetik ulertzen dute hori, beren izaera femeninoari esleitutako genero-rolak betetzen ez dituztenean.

"Egia da, beharbada, ezkutuan jokatzen duten emakumeen ehuneko handiagoa dagoela".

Uste zabaldua dute jokatzen duten emakumeak adineko emakumeak direla, loterian, bingoan edo txanpon-makinetan jokatzen dutenak. Gizartean errotuta mantentzen dira rol femeninoak, eta rol horietan betikotzen da emakumearen irudia, zaintzaile betierekoa eta ama arduratsua, familiaren sostengurako diruarekin "jolasten ez duena". Eta hala egiten badu, zigor sozial bikoitza jasotzen du.

Profesionalek ez dituzte neskak aipatzen, uste baitute neskek, adin goiztiar horietan, ez dutela ausazko jolasetan jokatzen.

Aurreko guztia gorabehera, argi eta garbi identifikatzen dute emakumeei eta ausazko jokoei buruzko informaziorik eza, eta, oro har, Adikzioen esparruan genero-ikuspegia aztertzean hutsunea dagoela uste dute.

C) KIROLA EGITEN DUTEN GAZTEAK

Elkarrizketatutako neskak eta mutilak bat datoz ausazko jokoak eta apustuak fenomeno guztiz maskulino gisa ikustean. Testigantza askotan esaten da ez dituztela ezagutzen jokatzen duten neskak eta/edo kirol-apustuak egiten dituztenak.

"Neskak jolasean imajina ditzaket, baina hortik ikusten badituzu gehiago ikusten dituzu gizonak edo mutilak".

"Neskek mutilek baino gehiago parte hartzen dugu sare sozialetan, eta haiek uste dut apustu handiagoa egiten dutela".

Mutilen artean ausazko jokoen prebalentzia handiago hori argudiatzeko, gazteen azalpenek kirolaren eta sexuaren arteko lotura dute ardatz. Adierazi dute gizonek gehiago parte hartzen dutela kirolean eta kirol-ikuskizunetan, eta, beraz, jokabide horiek gizonekin lotuta daudela eta egon direla historikoki.

"Nire ustez, azkenean, kirol gehienetan, batez ere, gizonak dira nagusi futbolean. Gizon gehiagok parte hartzen du futbolean. Batez ere, daukazun publizitateagatik, batez ere gizonek hartzen dute parte. Adibidez, emakumeen Championsa ez du inork ikusten".

D) KIROLIK GABEKO GAZTEAK

Oso esanguratsua da taldeetan parte hartu duten neska gehienek apusturik egin ez dutela adierazi izana, eurentzat interesik ez duela azaldu dutelako eta ez diotelako inolako zentzurik ikusten.

"Ez, ez dut inoiz jokatu, egia ez zait batere interesatzen. Nik hor dirua galduta ikusten dut, eta hortik, zu zaren moduaren arabera, agian okerrenera zoaz eta ez dit arrisku horrek eragozten, egia esan, ez".

"Ez dut inoiz bota.

"Nik ere ez ditut ulertzen".

"Dena galtzen da, dirua botatzea da".

Mutil gehienen ustez, apustu-jokoa gizonezkoen jarduera da gehienbat, apustuak oso lotuta baitaude kirolarekin, futbolarekin zehazki. Eta futbola, berez, gizonei lotuta dago.

"Kirol apustuak mutilek neskek baino gehiago erabiltzen dituzte".

Emakumeen generoari esleitutako jokoen artean loteria, ONCEren hazka eta bingoa daude. Gizarte-iruditerian, bingoa adindun emakumeen arteko topaleku gisa ikusten da, denbora pasatzeko eta hitz egiteko, eta neska gazteengan, berriz, beste entretenimendu bat, oso noizean behin, koadrilan eta egun jakinetan erabil dezaketena.

"Neskek gehiago jokatzen dute bingoan, loterian eta bingoan".

"Neskek hazka gehiago egiten dute".

"Bingoa amonei gustatzen zaie". "Guk jaietan erabiltzen dugun moduan erabiltzen dute bingoa, lagunekin egoteko, kafeak edan eta pixka batean egoteko eta barre egiteko".

Taldeetan parte hartu duten mutilak gazteak izan arren, oso barneratuta ikusten dira genero-rol desberdinak, bai femeninoak bai maskulinoak, hainbat alderdiri dagokienez:

- Lehiakortasuna eta mutilen estatus sozioekonomikoaren garrantzia.

4.3 Emaitzak

"Eta mutilak txulotsuagoak direla, nolabait esateko, nire lagunak jolasten badu eta nire lagun guztiek jolasten badute, eta nik ez badut jolasten, horrek esan nahi du jolastu egin beharko dudala".

"Nire ustez, gizonak dira, oro har, diru gehien sortzen dutenak, diru gehien dutenak eta hor gehien sar dezaketenak".

"Gizona beti izan da boterearena, diruarena".

- Nesken adimena eta heldutasuna.

"Agian gu gehiago jabetzen gara errealitateaz eta ekar dezakeenaz".

*"Egia da, gu drogen inguruko hitzaldietara bezala gatoz". Haiei esaten diegu hitzaldi bat eta esaten digute: "Hara m****, zertarako zoazte? Zertara zoazte horretara?". Hemen egotera iristen badira, agian euroa utzi behar dutela konturatzen dira".*

- Emakumeek ezarritako roletatik irteten direnean jasotzen duten gizarte-zehapena.

"Nik uste dut gehiago harrituko nintzatekeela jolasten ari den neska bat ikustea, badakizulako zein arraroa eta itsusia den".

"Gizonak hor ikustera ohituago gaudelako".

- Emakumea "lagun" gisa hurbiltzea gizonaren eskutik jokabide arriskutsuetara.

"Nik nire diruarekin ez dut behin ere egin galgoen aldeko apustua euro batekin, baina ez nire diruarekin". Futbolean apustu egin behar zuen, eta geratzen zitzaion, uste dut bat eman niela galgoei eta barrezka joan nintzaiola".

"Apustu bat egingo dut eta:" Lagunduko didazu? "Beraz, ez daukat zereginik".

Esanguratsua da, taldeetan, neska batzuek beldurra adierazi dutela balizko eraso fisiko eta/edo sexualei eta delitu-ekintzei dagokienez, esate baterako, apustu-etxe batera sartzean edo handik irtetean mutilek edo gizonek egin ditzaketen ebasketa edo lapurretei dagokienez.

"Apusturik egiten ez dugunontzat ere txarra den beste batek ezin du ondoriorik izan. Horren ondorioz, kanpoko jendea etorriko da apustuak egitera, eta, agian, mendekotasuna edo zerbait duten pertsonak etorriko dira, eta ni ezin naiz kalean bakarrik joan, hor egon naitekeelako beldur naizelako".

*"Hau, ni gauean etxera joateko hortik pasatzen naizena, eta santu guztietan kakazten ari naizena, nik dakidana, jokoaren menpekoak nola dauden ere ez dakidala, agian gaizki-uneren bat dago edo***, nirekin ordaintzeagatik eman diezaioke eta hain zabal geratu".*

4.4 Ondorioak

Beharrezkoa da kontuan hartzea edozein azterlan kualitatibori dagozkion mugak, oro har, eta azterlan honi dagozkionak, bereziki. Horregatik, adierazi behar da azterlan honetan talde fokalen teknika hautatzeak zerikusia duten mugak dituela. Guztira egindako taldeen kopurua, talde bakoitzera bertaratutakoen kopurua, online modalitatean egindako taldeak, eta taldeetan bertaratutakoen homogeneotasuna eta/edo heterogeneotasuna, sexuari, adinari, prestakuntzari, estatus sozioekonomikoari eta beste batzuei dagokienez.

Beraz, datuei ematen zaien pisua baloratu beharko da, eta zuhur jokatu beharko da ondorioak estrapolatzerakoan.

Hala ere, jarraian azterlanaren ondorioak azalduko ditugu.

Ausazko jokoa gizarte-arazo gisa hautematean, nolabaiteko erantzun-homogeneotasuna ikusten da familia-taldeetan eta profesionaletan, eta bat datoz gai horri buruzko kezka adieraztean. Hori horrela izanik ere, zenbait desberdintasun hauteman dira, ez oso adierazgarriak, jokoa arazotzat hartzeari dagokionez, landa-eremuak eta hiri-eremuak alderatuta. Hortik ondorioztatzen da arazoaren sentsazioa txikiagoa dela joko-aretorik edo apustu-etxerik ez dagoen landa-eremuetan edo herrietan. Izan ere, leku horietan, nerabeek eta gazteek ostalaritza-establezimenduetako txanpon-makinen eta apustu-makinen erabilera normalizatzeko joera dute.

Kirol gazteen eta kirolik gabeko gazteen taldeak bat datoz ausazko jokoak gizarte-arazo gisa hautematean, eta, gainera, jokoak mendekotasuna sor dezakeela adierazten dute. Esanguratsua da pertsona helduei egozten dietela jokoarekiko mendekotasuna. Pareen taldean ez dute identifikatzen jokoarekin eta apustuekin lotutako arazoak dituen inor. Uste dute beraiei ezin zaiela gertatu, "Kontrolarekin", "Buruarekin" eta "mugak jarrita" jokatzen dutelako.

Familiek eta profesionalek, ia aho batez, jolasaren **faktore aitzindari gisa jotzen dute ausazko jokoen eskuragarritasun eta eskuragarritasun handia**, bai online modalitatean, bai modalitate presentzialean. Beren ustez, teknologien, ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinen eta apustu-etxeen bidez jokora sartzeko aukerak ugaritu egin dira. Esplizituki egiten dute, familiek eta profesionalek, joko-aretoen hazkunde esponentzialagatik duten kezka, hiri guztietako auzo gehienetan eta, bereziki, gazteen aisialdirako aukera zabal eta askotarikoak ez dituzten auzoetan, eta

horrek arrisku larriak dakartzala uste dute. Horrela, nerabeak eta gazteak jolas-aretoak txertatzen ari dira beren aisialdi-planetan. Gainera, adierazi dute aurreko guztiaz gain, jokoan sartzeko kostu ekonomiko txikia dagoela, euro bakar batekin kirol-apustu bat egin baitaiteke.

Ez da alde ezberdintasunik aurkitu kirol gazteen eta kirola ez diren gazteen taldeen artean; izan ere, bi taldeetan **adin-nagusitasunera iritsi gabe jokatu dutela edo jokatzen ari direla adierazi dute**. Esanguratsua eta kezkagarria da, aldi berean, nerabe eta gazte batzuek erabateko naturaltasunez hitz egiten dutela, ausazko jokoetan eta apustuetan parte hartu baitute, eta hala jarraitzen dute, batez ere kirol-apustuetan, adingabeak baitira. Ondorio horiek berak ageri dira Galizian egindako azterlan batean: "4 adingabetik 1ek aitortzen du noizbait apustu egin duela bere bizitzan, eta % 10 inguruk egiten du apustu gaur egun" (Rial Boubeta, A., 2019). Hori posible da, foku-taldeetan parte hartu duten nerabe eta gazteek diotenez, ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinetan apustuak egiteko kontrolak urriak direlako, eta, diotenez, nahiko erraz saihesten dituztelako. Ez da gauza bera gertatzen apustu-etxeetan; izan ere, nahiz eta gazte batzuek esan duten, batzuetan, etakideen kontrola saihestea lortu dutela, zaila egin zaie. Ildo horretan, gazteak bat datoz esatean beharrezkoa dela ostalaritza-establezimenduetako apustu-makinak erabiltzeko etakideen kontrola betetzeko neurriak berrikustea.

Nerabeek eta gazteek erabiltzen duten joko-modalitateari dagokionez, **familien eta profesionalen taldeetan** ia behin eta berriz agertzen **da online jokoaren modalitatearekiko kezka orokorra**. Uste dute gazteek, teknologiekin ohituta daudenez, online jokoaren modalitatea erabil dezaketela aurrez aurrekoaren gainetik. Horrek kezka handia sortzen die familiei eta profesionalei, jakin badakitelako, kasu batzuetan, ez direla teknologia-arloan moldatzen. Bestalde, **kirol-taldeetako eta kirolik gabeko taldeetako gazteek adierazi dute aurrez aurreko jokoa erabiltzen dutela, online jokoaren gainetik**. Kirol-apustuak dira interes gehien pizten dien jokoa. Apustu indibiduala egiten dute, gainerako bikoteei kontsultatuz eta/edo taldean batera, horrelako portaerek ondorio negatiboak izan ditzaketela sumatu gabe. Beraz, jokabide horiek guztiz onartuta daude berdinen artean, eta ez dute ez gaitzespenik ez gaitzespenik eragiten, drogen kontsumoarekin gerta daitekeen bezala.

Ausazko jokoak alkoholaren eta beste droga batzuen kontsumoarekin duen erlazioari dagokionez, erantzunak oso antzekoak izan dira lau taldeetan; horietan guztietan, **jokoa eta drogak fenomeno independentetzat hartu dira**.

Ez da baieztapen dibergenterik hauteman familiek eta profesionalek uste dutenari buruz, horiek izan baitaitezke nerabeak eta gazteak jolasera hurbiltzeko motibazioak. Beraz, beren ikuspuntutik, taldeetan

adierazten den bezala, **dirua azkar eta ahaleginik egin gabe lortzeari egiten diote erreferentzia**, kasu batzuetan, behin irabaztea lortu zuten bezala, berriro irabazteko aukera dutelako ustearekin. Gainera, nerabe eta gazteen eboluzio-unearekin lotutako beste motibazio batzuk ere aipatzen dituzte, hala nola arriskuak hartzea, jakin-mina, adrenalina areagotzea, dibertsioa, esperimentazioa, berdinen taldearekiko presioa eta aisialdirako alternatibarik eza. Horri gehitu behar zaio batzuek beren burua kirolean aditutzat jotzen dutela, eta, beraz, kirol-apustuak kirol-arloan dituzten ezagutzak norberaren edo berdinen taldearen aurrean "neurtzeko" espazio bat dira.

Jokoarekiko motibazioari dagokionez, alde nabarmenak hauteman dira bi taldeetako gazteek hitzez esandakoen artean. Kirol gazteen taldean adierazi dute motibazioen artean dibertsioa, jakin-mina, esperientzia/emozio berrien bilaketa eta berdinen taldearen presioa daudela. Azaldu dute dirua irabazteko interesa beren arrazoien parte izan daitekeela, baina ez dela helburu nagusia. Kirola ez den gazte taldeak, bere aldetik, dirua irabaztea aipatzen du motibazio nagusitzat, eta, gainera, behin irabaziz gero, jokabidea errepikatzen dute, berriz ere irabazteko, berriz ere dirua lortzeko. Ondoren, arriskuak hartzea eta emozio biziak bilatzea dago.

Ausazko jokoen ondoriozko arriskuen pertzepzioari dagokionez, erantzunak homogeneoak dira, lau taldeetan, jokoarekiko mendekotasuna arrisku handiena dela identifikatzean. Familiak eta profesionalak, modu aldaezinean, kezkatuta daude nerabeek eta gazteek jokoa ez dutelako ikusten arriskuak izan ditzakeen jokabide gisa. Gainera, adierazi dute gazteak jolasa beren aisialdiko aukeretan txertatzen ari direla. Familiek eta profesionalek uste dute, publizitatearen bidez, eliteko kirolariak erabiliz, kirola eta apustua lotzen ari direla. Bestalde, kiroleko eta kirolekoak ez diren gazteen taldeetako partaideen baieztapenak antzekoak dira bi puntutan: jokoarekiko mendekotasuna arriskutzat hartzea (horrek ondorio negatiboak izan ditzake pertsonaren eremu guztietan) eta kontrola galtzea (esan bezala, kontrolarekin jokatzen duten horiengandik guztiz kanpo dagoen zerbait bezala ulertuta).

Foku-taldeetako kideen ekarpen guztiak aztertu ondoren, oro har, inpresioa da **ausazko joko jakin batzuetan gizarteak parte hartzea Nafarroako gizartearen tradizioaren eta herri-kulturaren parte dela**.

Horren erakusgarri da Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (Lotería Nacional, Lotería de Navidad, Quiniela o Primitiva, besteak beste) eta ONCE (Cupón Diario, EuroJackpot, Rascas eta beste batzuk) elkarteen jokoak onartu, onartu eta gizartean parte hartu izana; horiei pilotako apustuak eta bingo herrikoiak gehitu behar zaizkie. Beraz, egiaztatu ahal izan denez, joera soziala dago jokaerak naturalizatzeko. Zuzenean eta arriskuez jabetu gabe, nerabeek eta

gazteek Horren erakusgarri da azterlanean parte hartu dutenek egindako ekarpenetatik ondoriozta daitekeela nerabeak eta gazteak kirol-jokoarekin eta apustuekin lotutako jokabideak normalizatzen ari direla.

Familiek, foku-taldeetan parte hartzen dutenek, adierazi dute jokoaren aurkako jarrera dutela, nahiz eta gizartean onartuta dauden jokoetan aktiboki parte hartzen duten, eta joko horiek ez dira arriskutsutzat hartzen haien artean; Gabonetako loteria, ONCEren arraspa, jaietako bingoa eta pilotako apustuak. Familiak ausazko jokoekin lotutako jokabide horiek naturalizatzea arrisku-faktore garrantzitsua izan daiteke, seme-alabentzako erreferentzia-eredu gisa. Jolas-jokabide normalizatuak dituzten familia-eremuen eragina da seme-alabengan jokoarekin eta/edo mendekotasunarekin zerikusia duten jokabideak izateko eta mantentzeko faktoreetako bat, hainbat azterlanetan ikus daitekeenez (Blanco, Rodríguez & Martos, 2016).

Oso adierazgarria da familiek argi eta garbi adierazten dutela ez dutela erreferentziazko irizpiderik jokoari dagokionez, eta, are gehiago, kasu gehienetan baieztatzen dute ez dutela denborarik ematen familia-esparruko joko-jokabideen prebentzioan, oso urruneko arazotzat hartzen baitute, seme-alabekin zerikusirik ez duen arazotzat. Hori dela eta, familia gehienek aitortzen dute seme-alabekin ez dutela gai horri buruz hitz egiten. Ausazko jokoei eta jokoarekiko mendekotasunari buruz, gazteek berresten duten informazioa, alkoholarekin eta beste droga batzuekin, behin eta berriz egiten badute bezala, horiek baitira kezka eta beldur handiena sortzen dieten gaiak. Ez dute uste etorkizunean seme-alabek joko-arazo bat izan dezaketenik, ez baitira ohartzen arazoaren ondorioez eta/edo jokoarekiko mendekotasunaz. Era berean, familiek, profesionalekin batera, esplizitu egiten dituzte nerabeen eta gazteen joko-arazoak detektatzeko eta identifikatzeko dituzten zailtasunak, eta adierazten dute ez luketela jakingo nola deskubritu arazoa, uste baitute jokoak ez duela sintomatologia fisiko jakinik, alkoholarekin eta beste droga batzuekin gertatzen den bezala. Zailtasun berberak agertzen dira kirol gazteen eta kirolik gabeko gazteen taldeetan, baina esanguratsua da bi seinale detektatzeko gai direla. Alarma Lehenengoak jokoa edo apustuak areagotzearekin du zerikusia, eta bigarrenak, berriz, kirol-ingurune hurbilarekin lotutako apustuak egitetik, bere interesekin zerikusirik ez duten eta bere eremu geografikotik urrun dauden kiroletara apustu egitearekin.

Familiek eta profesionalek **kezkak partekatzen dituzte bideo-jokoen eta online jokoaren erabilerari dagokionez**. Adingabeek bideojokoetan egiten duten erabileragatik kezkatuta daudela adierazi dute. Haurtzaroan bideojokoak gehiegi erabiltzeak nerabezaroan eta gaztaroan ausazko jokoekin zerikusia duten jokabide arazotsuak aurrez ezar ditzakeela planteatzen dute. Bideo-jokoak

ausazko jokoetan nerabeak eta gazteak hasteko aitzindari gisa erabiltzeak zerikusia izango luke joko horietan dirua sartzearekin. Bideojokoen kontzeptuan aldaketa bat ikusi da, non "Free to play" (dohainik jokatzea) "pay to win" (irabazteko ordaintzea) bihurtu den, "Loot boxeen" bidez (botin-kaxak). "Loot boxak" pakete birtualak dira, erabiltzaileek ausazko sari batengatik diru-kopuru txikiak ordaintzeko erabiltzen dituztenak. Sari-kaxa horiei esker, erabiltzaileak ekipo hobea, arma indartsuagoa edo mailaz igotzeko aukera izango du, ordaintzen badu. Egoera horren aurrean, Botere Judizialaren Kontseilu Nagusiak (DGOJ) (2018/09/17) hala jasotzen du, eta hala, Europako eta Amerikako 18 estatu eta lurraldetako jokoaren arautzaileek (horien artean Espainiakoak) "ausazko jokoen eta beste joko batzuen arteko mugari buruzko joko-arautzaileen adierazpena" sinatu zuten. Adierazpen horretan, modu partekatuan adierazi zuten ausazko jokoaren eta entretenimendu digitaleko beste modu batzuen (bideojokoak, adibidez) arteko muga gero eta zabalagoekin lotutako arriskuei buruzko kezka. "Loot boxak" eta skinsen salmentak (jantziak, armentzako kamuflajeak, heldulekuak eta gainerako objektuak, pertsonaiei jokoaren barruan itxura bakarra emateko) barne hartzen dituzten bideo-jokoetarako araudi espezifiko bat sortzeko beharra adierazi zuten. Ildo horretan, 2020ko otsailean, Alberto Garzon Kontsumoko ministroak jakinarazi zuen pizgarri horiek arautzeko asmoa zuela, beste herrialde batzuek egin duten bezala, adingabeen artean ludopatia prebenitzeko helburuarekin.

Familia-taldeek, profesionalek eta gazteek, kirolekoak nahiz kirolekoak ez direnek, modu berean eta irmotasunez adierazi dute **publizitateari uko** egiten diotela; izan ere, uste dute azken urteotan nabarmen handitu dela, eta inbaditzailea, oldarkorra eta manipulatzailea dela. Gainera, **publizitatea debekatzea proposatzen dute**, jokoarekiko adikzioa bultza dezakeelako inpaktuaren ondorioz, nerabeengan eta gazteengan kirolaren eta gizartearen figura garrantzitsuak edo ikonikoak barne hartzen baititu. Ondorio hori bat dator azterlanean aurkezten den informazioarekin: "Gazteak jolastera!!" (Lloret, Cabrera, Falces, García & Mira, 2020). Beraz, azaroaren 3ko 958/2020 Errege Dekretua, joko-jardueren merkataritza-komunikazioei buruzkoa, biztanleriaren hainbat sektorek espero eta eskatu dute.

Jokoaren normalizazio eta onarpen sozialari buruzko lau foku-taldeetan ia modu uniformean islatzen den bezala, genero femeninoa baztertu egiten da, "Kirolak eta jolasa gizonen kontua baitira". Emakumeak "emakumeen jolasak" praktikatzera baztertuta geratzen dira, eta bingoa, batez ere, emakumeen jolasa da, lagunen arteko topaleku eta elkarrizketa-leku gisa ulertuta, eta, oker, arriskurik gabeko joko-modalitatetzat hartuta. **Ausazko jokoaren eta apustuen inguruko iruditeria soziala erabat maskulinizatuta dago**. Gizarte-estereotipoetan eta -roletan oinarritutako joko-atribuzioak detektatzen dira, bai genero maskulinoari bai femeninoari dagokienez. Foku-taldeetan

parte hartu duten neskek esplizituki adierazi dute ez dutela interes orokorrik apustu-jokoarekiko, nahiz eta, kasuren batean, noizbehinka apusturen bat egin dioten pilotari. Neska batzuek bingoetan, loterian eta arraspetan parte hartu izana ere aipatzen dute. Ildo horretan, agerian geratu da ez dagoela ausazko jokoei dagokienez genero-desberdintasunak sakon eta espezifikoki aztertzen dituen azterlanik.

Amaitzeko, azpimarratu behar da foku-taldeetan egindako ekarpenetan parte-hartzaileek azpimarratu egiten dutela **eskuhartze integrala garatu behar dela familiei, profesionalei, nerabeei eta gazteei zuzenduta, prebentzio-neurri eraginkorrak ezarriz**. Familiei eta profesionalei jolasari buruzko informazioa emateko, erabilera problematikoa eta/edo jokoarekiko mendekotasuna prebenitzeko eta detektatzeko jarraibideak emateko, eta ausazko jokoari dagokionez pentsamendu kritikoa sustatzen duen jarrera familiarra eta soziala izatearen garrantzia orientatzeko. Era berean, nerabeei eta gazteei ausazko jokoei buruzko oinarrizko informazioa ematea, jokoaren berezko arriskuak maila guztietan identifikatzeko eta ausazko jokoekin bateraezinak diren aisialdi osasungarriko aukerak sustatzeko.

05 Azterketa Kuantitatiboa

5.1 Metodologia

5.1.1 Parte-hartzaileak

Erakusketa Nafarroako Foru Komunitateko 2812 partaidek osatu zuten. 64 kasu ezabatu ziren, 14 eta 30 urte bitarteko adin-irizpidea ez sartzeagatik.

% 52 gizonak izan ziren, eta gainerakoak emakumeak. Parte-hartzaileen batez besteko adina 19,6 urtekoa izan zen. Inkestatutako gehienak Iruñean eta bere eskualdean bizi ziren (% 69,1), % 13,9 erdialdean, % 11,4 Erriberan eta gainerako % 5,5 Nafarroako iparraldean.

5.1.2 Tresnak

Parte-hartzaile bakoitzarentzat, aldagai soziodemografikoak (adina, sexua), ikasketa-maila, azken urteko droga-kontsumoak eta kirol-jarduera ad hoc tresna baten bidez erregistratu ziren.

Galdera-sortan, Observatorio Nacional ESTUDES erakundeak jokoari buruz egindako galdera-sortan maiztasunari, joko-motari eta jokatutako kopuruei buruzko galderak sartzen dira.

Jokoaren larritasuna South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA - Jolasa bahetzeko tresnak - Nerabeentzat berrikusia - Winters, Stinchfield eta Fulkerson, 1993) delakoaren egokitzapen espainiarraren bidez ebaluatu zen (Becoña, 1997). SOGS-RAk 10 item dikotomiko ditu (No = 0, Si = 1) eta iaz ausazko jokoekin lotutako arazoak ebaluatzen ditu. Hiru mailatan sailka daitezke: ez-arazotsua (0-1 puntu), arriskuan dagoena (2-3) eta jokalari arazotsuak (4 edo gehiago). Gaztelaniazko bertsioak puntuazioen fidagarritasun ona erakutsi zuen (α = 0,80).

Gainera, laginaren ezaugarri demografikoei eta beste eremu pertsonal batzuei buruzko galderak planteatu ziren. Eskola-eremuari, kirola egitearekin lotutako aisialdiari eta droga-kontsumoari buruzko hainbat arlo aztertu ziren. Jokoaren ohiturak aztertzeko

galderak ere sartu ziren, hala nola modalitatea edo jokoarekin lotutako arazoen familia-aurrekariak.

Formularioa IV. eranskinean kontsulta daiteke, txostenaren amaieran.

5.1.3 Prozedura

"Ad hoc" diseinatutako galdetegi bat administratu zen Googleren plataforman.

Krisi sanitarioaren eta horren ondoriozko konfinamenduaren aurrean, elur-bola bidezko laginketa ez-diskriminatzailea eta esponentziala egitea erabaki zen. Mezu elektroniko bidez eta WhatsAppeko mezuen bidez zabaldu zitzaien nerabeekin eta gazteekin harreman zuzena duten baliabide eta erakundeetako profesionalei, bai eta nerabeekin eta aztergai den adineko pertsonekin zuzenean lotuta ez dauden beste baliabide eta erakunde batzuetakoei ere.

Galdera-sortaren "hazia" abiarazi zen, hainbat interes-taldetatik abiatuta, adinaren, sexuaren, ikasketa-mailaren eta kirol-jardueraren arabera. Azken horietarako, laginketa bat egin zen Nafarroako kirol-federazioetatik abiatuta.

Erakusketa osatzeko, Nafarroako Unibertsitate Publikoko eta Nafarroako Unibertsitateko hainbat departamenturekin harremanetan jarri zen, eta gradu ezberdinetako ikasleen lagin garrantzitsu batek parte hartu zuen. Gainera, Nafarroako Foru Komunitateko dibertsitate geografikoari erantzuteko, galde-sorta eremu geografikoak kontuan hartuta administratu zen.

Galdetegiak 2020ko apirilaren azken astearen eta maiatzaren artean administratu ziren, osasun-krisi betean.

5.1.4 Datuen analisia

Datuen tratamendu informatikoa SPSS estatistika-paketearen bidez egin zen (15.0 bertsioa). Datuen analisi deskribatzailea egin zen aldagai motaren arabera, eta maiztasun absolutuen banaketak eta joera zentraleko ehunekoak eta neurriak kalkulatu ziren.

Analisi horiez gain, jokoarekin lotutako arazoaren larritasuna gainerako aldagaiekin alderatu zen.

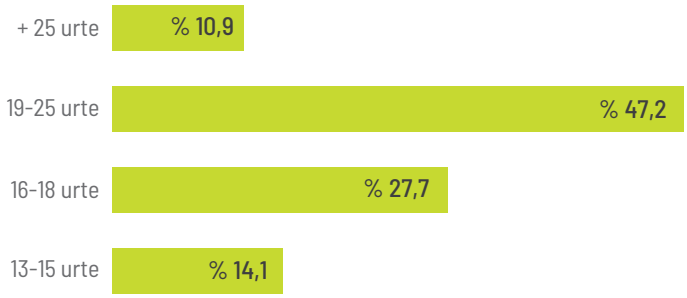
5.2 Emaitzak

5.2.1 Laginaren deskribapena

Erakusketa 2812 partaidek osatu zuten, 19,6 urteko batez besteko adinarekin. Inkesta gehienak 19 eta 25 urte bitarteko gazteek egin zituzten, eta ondoren 16 eta 18 urte bitartekoek, 19.grafikoan ikus daitekeen bezala.Proportzio txikiagoan agertzen dira 13 eta 15 urte bitarteko adingabeak eta 25 urtetik gorakoak. 20. grafikoan laginaren adinaren araberako banaketa ere erakusten da. 19 / 20

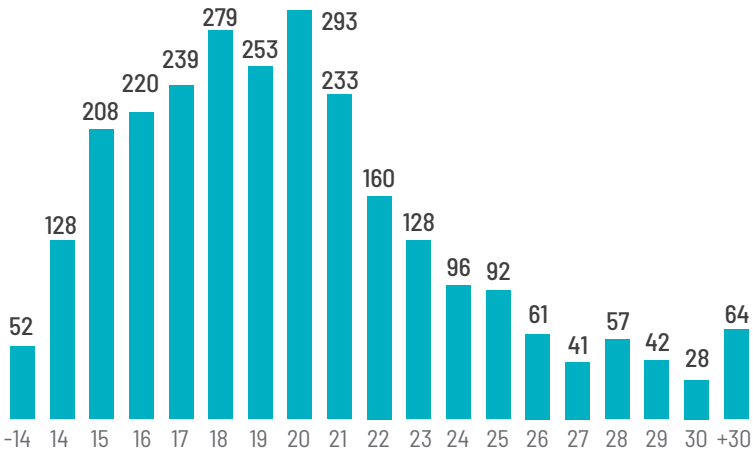
19. grafikoa

Laginaren banaketa adin-taldearen arabera



20. grafikoa

Laginaren banaketa adinaren arabera



5.2 Emaitzak

Sexuaren arabera, gizonen eta emakumeen arteko berdintasunezko lagina lortu zen, hurrengo grafikoan ikus daitekeen bezala. 21

Inkestatutako gehienak Iruñean eta bere eskualdean bizi ziren (% 69,1). Gainerako lagina Erdialdeko Eremuan banatzen zen (% 13,4), Tafallako eta haren inguruko, Lizarrako eta inguruko biztanleak barne hartzen zituena. % 11,4 Erriberakoak ziren, batez ere Tuterakoak. Azkenik, azterketan parte hartu zutenen ehunekorik txikiena (% 5,5) Nafarroako iparraldean bizi ziren, Baztan, sakana eta Larraun herrietan, hain zuzen ere. 22

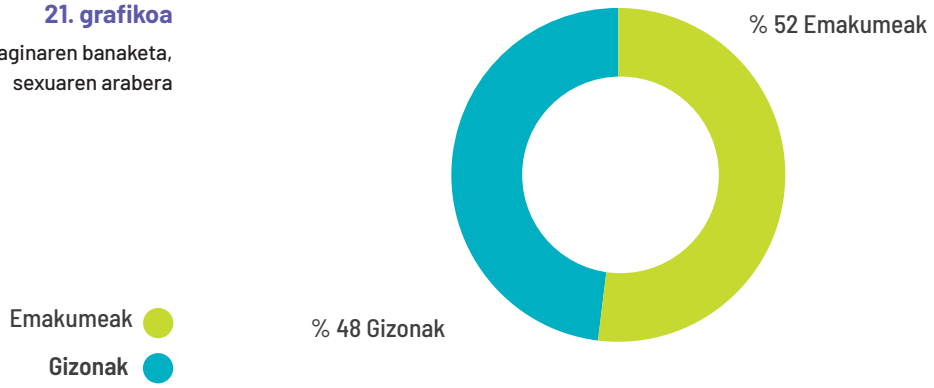
Seiren bat baino zertxobait gehiago langileak dira (% 16,2), eta guztien % 2,1ek baino ez zuen inolako lanik inkesta egin zitzaienean. 23

Lagineko osagai gehienak ikasleak dira (% 81,7), eta horietatik ia erdiek unibertsitate-ikasketak egiten dituzte (% 45,6); gainerakoek, berriz, bigarren hezkuntzako, batxilergoko eta lanbide-graduko ikasketak dituzte. 24

Ez zen alderik aurkitu okupazio-mailari dagokionez gizonen eta emakumeen artean. 25

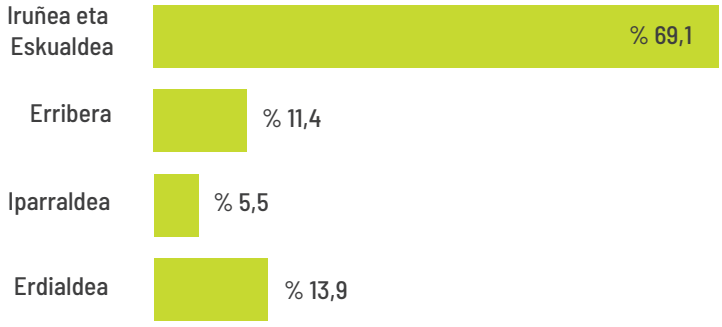
21. grafikoa

Laginaren banaketa, sexuaren arabera



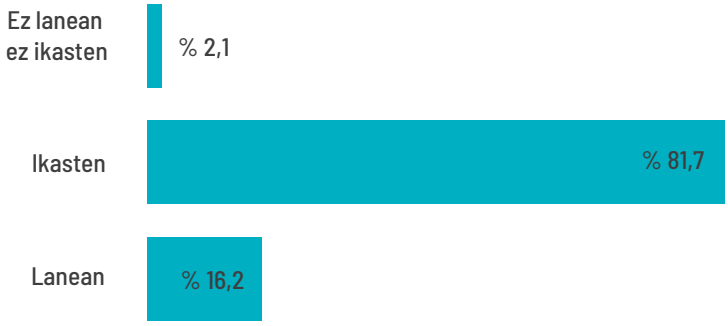
22. grafikoa

Laginaren banaketa eskualdeka



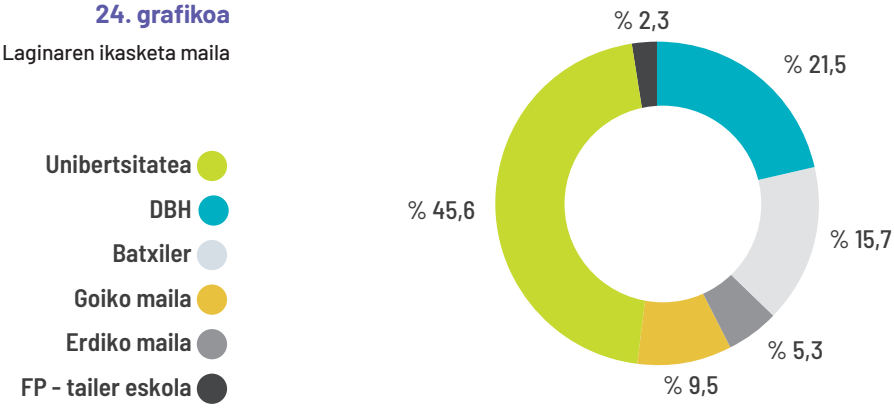
23. grafikoa

Okupazio-maila



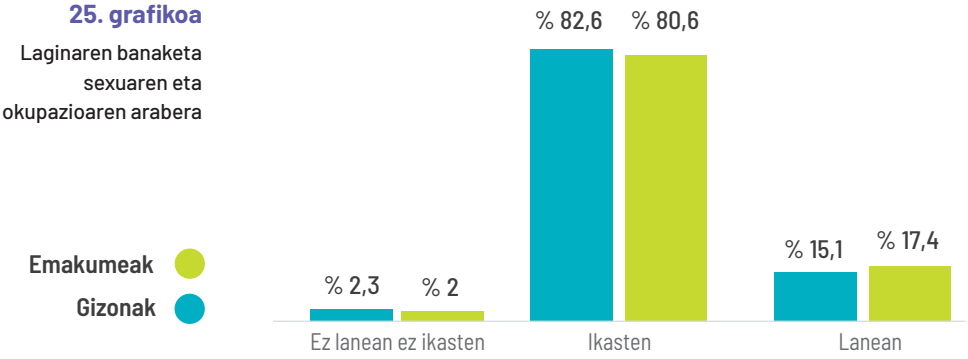
24. grafikoa

Laginaren ikasketa maila



25. grafikoa

Laginaren banaketa sexuaren eta okupazioaren arabera



5.2 Emaitzak

Ikasturte bat bere bizitzan zehar inoiz errepikatu ote zuten galdetu zitzaien. % 25ek aitortu zuen egin zuela. 26. Txosten honetan jasotzen den bezala, gure kasuan ere bat dator errepikatzaileen ehunekoa handiagoa dela gizonena baino. 27

Gizonen eta emakumeen arteko desberdintasunei dagokienez, alde nabarmenak aurkitu ziren kiroletan, modu egituratuan eta federatuan. Lagin osoaren % 43,6k kirola egitea aipatzen du. Ehuneko hori handiagoa da emakumeek baino gehiago praktikatzen duten gizonen kasuan: % 57,4, eta emakumeen herena baino zertxobait gehiago (% 34,2). 28

Nabarmena da kirol-jarduerak gero eta gutxiago egiten direla adin-taldeen arabera. 13 eta 15 urte bitarteko adingabeen % 80k baino gehiagok adierazi du kirola erregulartasunez egiten duela. Ehuneko hori pixkanaka murrizten ari da, eta 25 urtetik gorako gazteen laurdenak soilik egiten du kirola. Bereziki esanguratsua da 15 urtetik 18 urtera bitarteko kirol-jardueraren beherakada, 26 puntuko aldearekin. 29

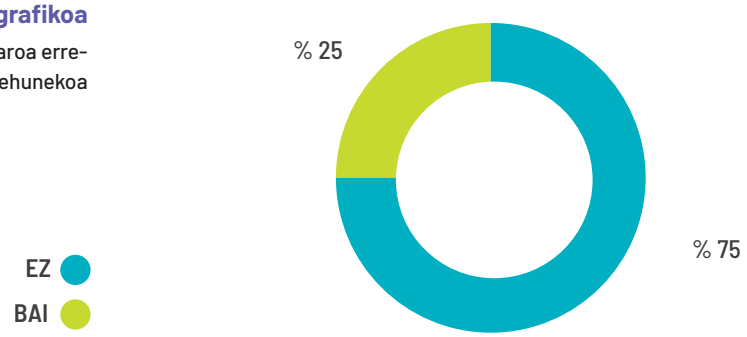
Gehien praktikatzen den kirola futbola da (% 39), eta ondoren saskibaloia eta eskubaloia. Inkestatuen ehuneko handi batek beste kirol mota bat egiten zuen (% 31). 30

Azterlanean parte hartu dutenen ia % 40k aitortu du azken urtean drogaren bat maiz kontsumitu duela, eta ez dago alderik gizonen eta emakumeen kontsumoen artean. 31

Azken urteko droga-kontsumoak adin-taldeen arabera aztertuta, ondorio interesgarriak atera dira. Kontsumo horien bilakaeraren jauzi nagusia 13-15 urte bitarteko eta 16-18 urte bitarteko adin-taldean gertatzen da. Tarte horretan 26 puntu inguruko aldea dago. 13 eta 15 urte bitarteko adingabeen % 12,9k soilik aitortzen dute kontsumoren bat, eta % 40 inguruk, berriz, 16 eta adin-nagusitasunera arteko tartean. 18 urtetik aurrera, drogak kontsumitzen dituztenen proportzioa % 50 ingurukoa da. 32

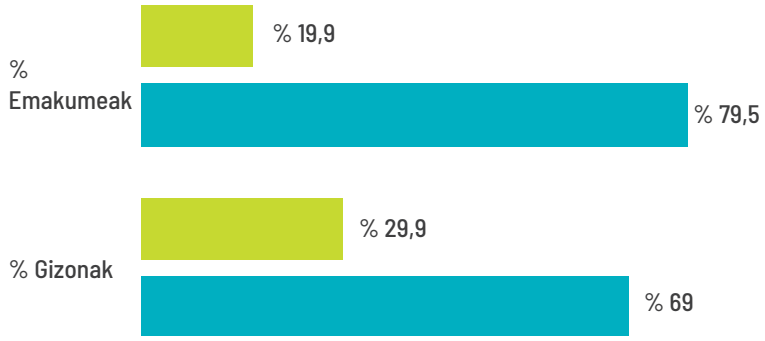
26. grafikoa

Lagineko ikastaroa errepikatzearen ehunekoa



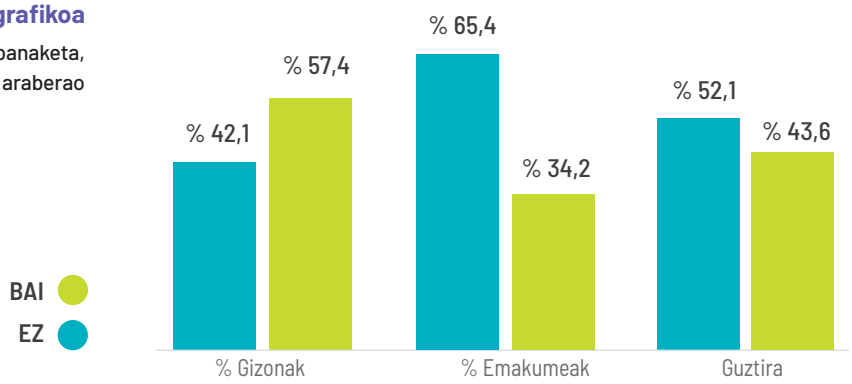
27. grafikoa

Ikastaroa errepikatzearen ehunekoa gizonen eta emakumeen artean



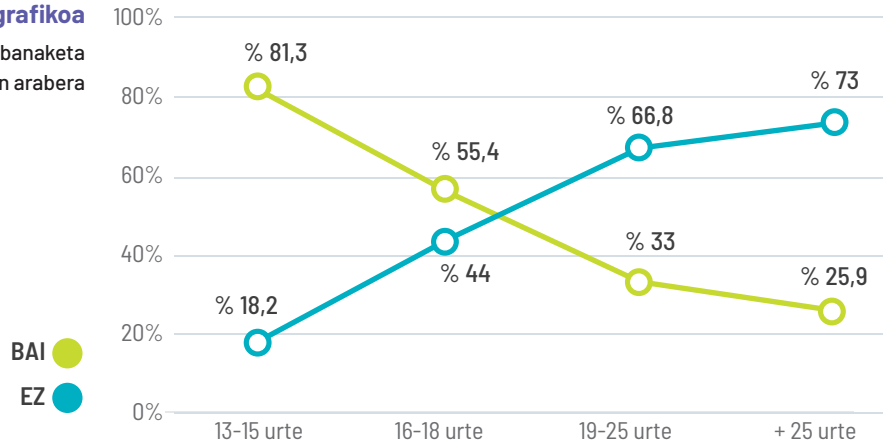
28. grafikoa

Kirolaren banaketa, sexuaren araberao



29. grafikoa

Kirolaren banaketa adinaren arabera



5.2 Emaitzak

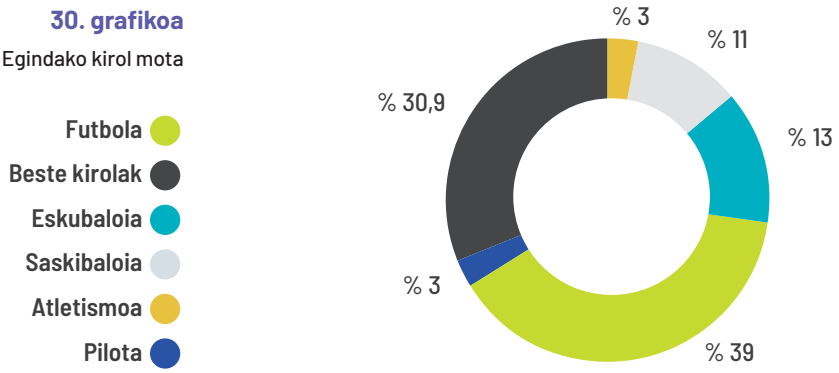
Lagineko parte-hartzaileek kontsumitzen dituzten droga nagusiak legezkoak dira (alkohola eta tabakoa), oro har % 71,8 baitira. Oso urrun daude azken urtean marihuana (% 4,4) edo bestelako droga (% 1) kontsumitzen dutenak. Honako grafiko honetan dago kontsumitutako substantziaren araberako banaketa osoa. 33

Emakumeek gizonek baino proportzio berean eta kasu batzuetan neurri handiagoan kontsumitzen dituzte legezko drogak (alkohola eta tabakoa). Tabakoaren kasuan, kontsumo handiagoak ikusten dira emakumeen artean, bai tabako-kontsumoak soilik adierazten dituztenen artean, bai alkoholarekin batera kontsumitzen dutenen artean.

Legezko drogen kontsumoari dagokionez hautemandako joerarekin alderatuta, gizonek marihuana eta beste droga batzuen kontsumo handiagoa adierazten dute. Emaitza horiek guztiak 34.grafikoan kontsulta daitezke. 34

30. grafikoa

Egindako kirol mota

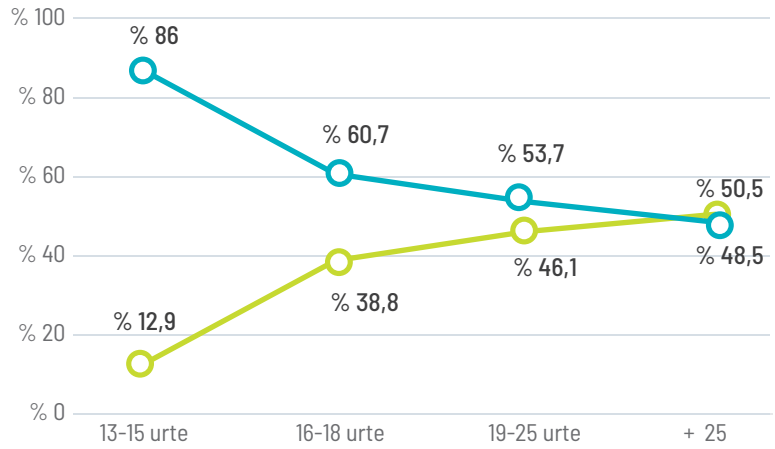


31. grafikoa

Laginaren droga -kontsumoak

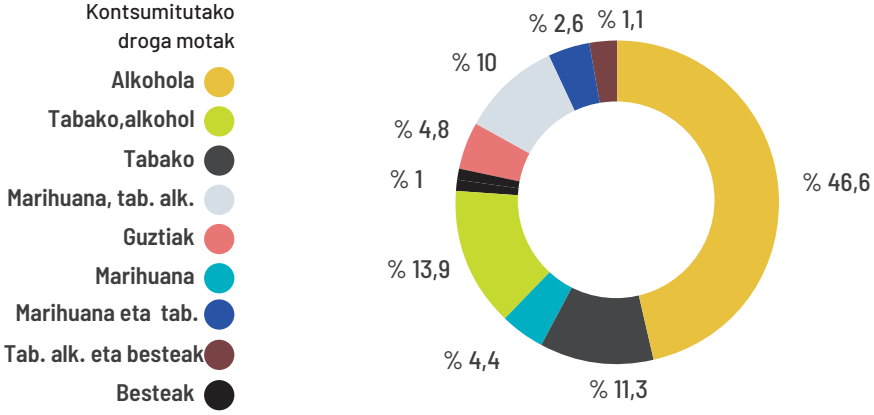
32. grafikoa

Droga-kontsumoen bilakaera, adin-taldearen arabera



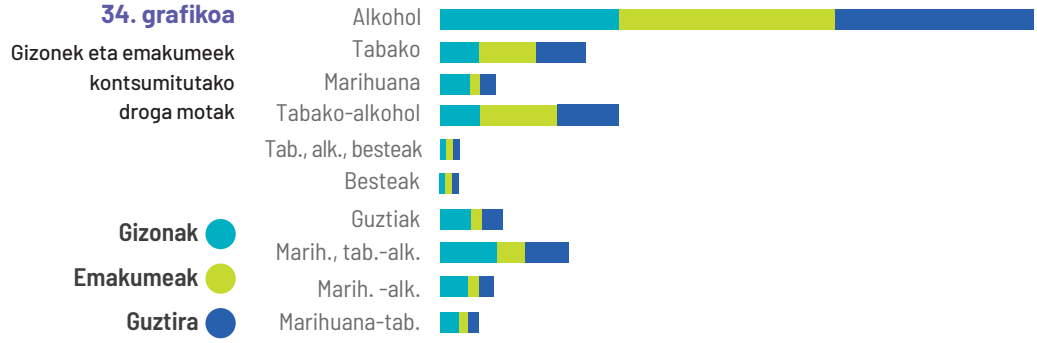
33. grafikoa

Kontsumitutako droga motak



34. grafikoa

Gizonek eta emakumeek kontsumitutako droga motak



5.2.2 Laginaren joko-ohituren deskribapena

Azken urtean jokoaren prebalentziari buruz emandako emaitzek erakusten dute parte-hartzaileek parte-hartze eskasa izan dutela diruarekin egindako jokoetan. % 70 inguruk ez du inoiz jokatu, eta % 17k noizean behin jokatu du. Gainerakoek (% 9,8) onartzen dute hilean 2 eta 4 egun bitartean jokatzen dutela gutxienez. Banaketa osoa grafiko honetan ikus daiteke. 35

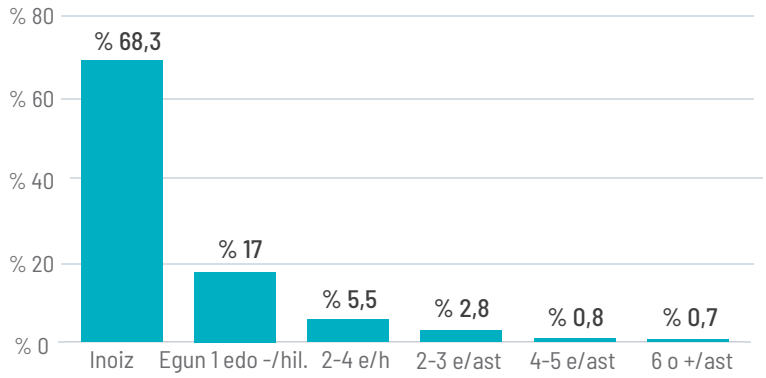
Neskek gutxiago parte hartzen dute horrelako jolasetan. % 84,2k ez du inoiz jokatu, eta noizean behin jokatu dutenekin batera, guztizkoaren % 96,8 dira (36. grafikoa). 36

Talderik gazteena (13-15 urte) gutxien jokatzen duena da, eta handitu egiten da jokoaren maiztasuna, handitzen diren neurrian. 25 urtetik gorakoen taldeak du joko maiztasun handiena tarte guztietan. 37

Ez dira alde esanguratsurik aurkitu sexuaren eta adin-taldeen arabera, jokoaren maiztasunari dagokionez. 38 / 39

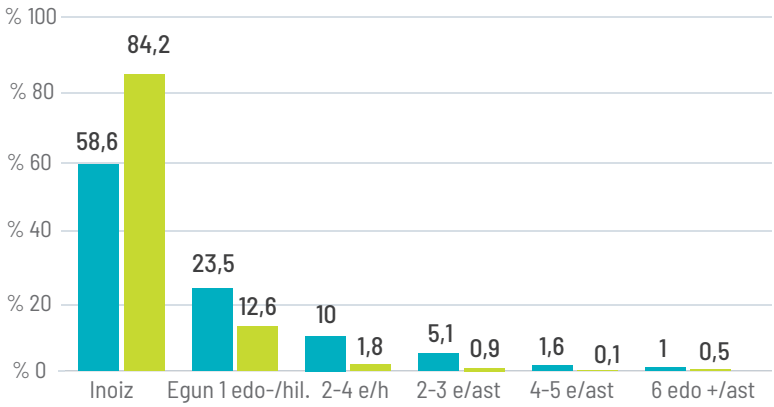
35. grafikoa

Jokoaren prebalentzia azken urtean



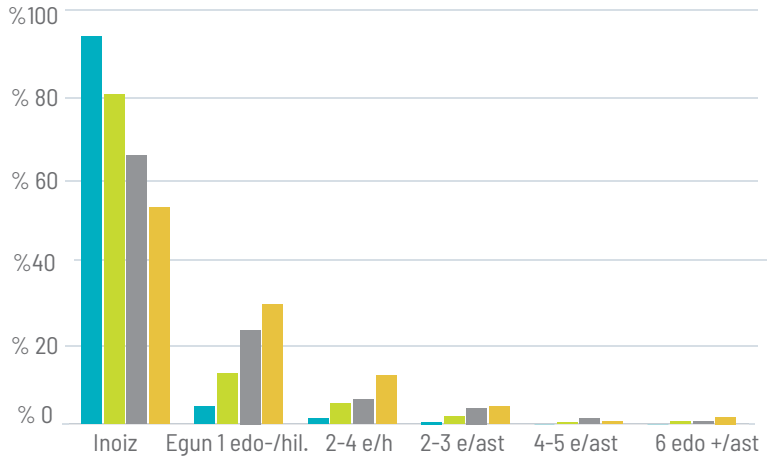
36. grafikoa

Jokoaren prebalentzia azken urtean sexuaren arabera



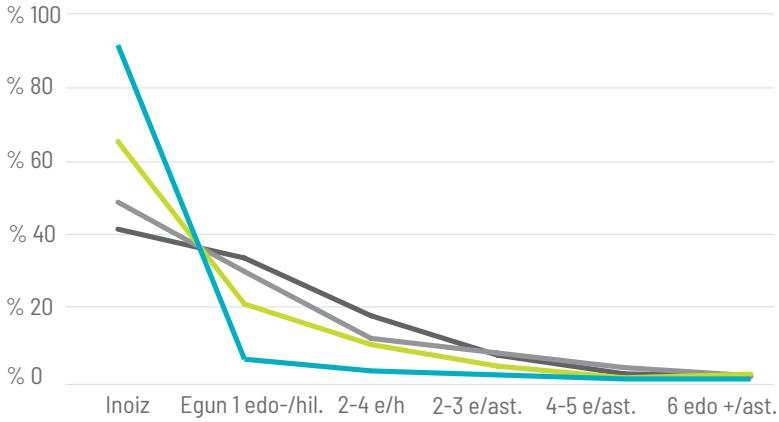
37. grafikoa

Jokoaren prebalentzia azken urtean, adin-taldearen arabera



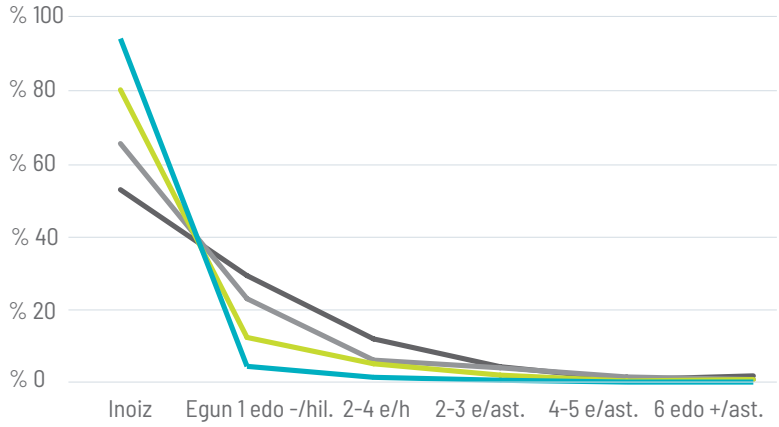
38. grafikoa

Jokoaren prebalentzia azken urtean, gizonen sexuaren arabera



39. grafikoa

Jokoaren prebalentzia azken urtean, sexuaren arabera, emakumeak



5.2 Emaitzak

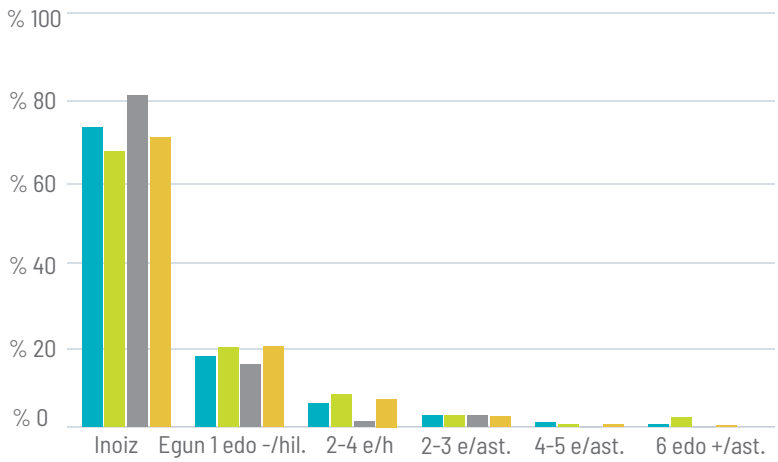
Eskualdez eskualde, Nafarroako iparraldean (Baztan, sakana eta Larraun) dago jokoan eragin txikiena. Erdialdeak eta Erriberak antzeko patroiak dituzte euren artean, baita Iruñerriarekin eta bere eskualdearekin ere. Erriberako Eskualdearen kasuan, bai noizbehinkako jokoaren maiztasunari dagokionez, bai hilean 2.4 egun arteko jokoari dagokionez, eta baita egunean egunekoari dagokionez ere, ehunekoak zertxobait handiagoak dira.. 40

Jokoaren hasierako batez besteko adina 16,51 urtekoa izan zen (41). Joko mota horietan gizonek baino askoz ere gutxiago parte hartzeaz gain, emakumeek beranduago izaten dituzte: ia urtebete beranduago (17,07 urte emakumeek eta 16,24 gizonek). Jokoaren hasieraren banaketa, maiztasunen arabera banatuta, 42.grafikoan kontsulta daiteke. 42

Lagunekin dibertitzeko jolastea da inkestatuen motibazio nagusia, eta dirua irabazteko helburua du. Diruarekin jolasteko planteatutako gainerako arrazoiak ez dira oso adierazgarriak (43), eta, gainera, ez dago alde nabarmenik gizonen eta emakumeen artean.

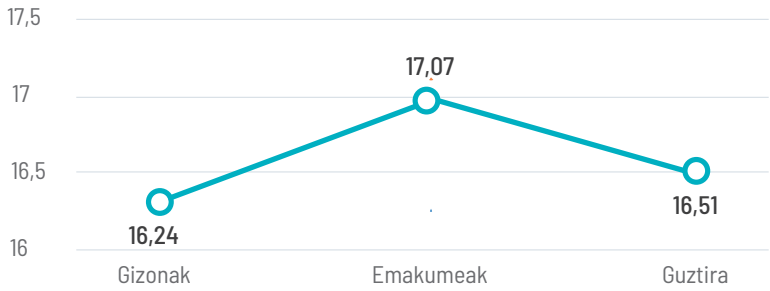
40. grafikoa

Jokoaren maiztasuna eskualdeka



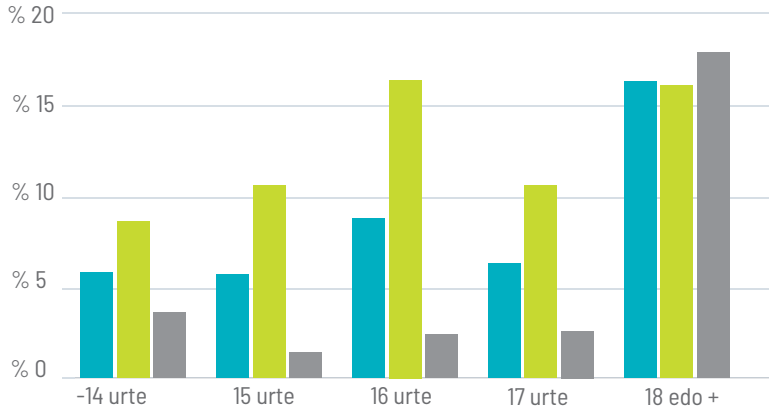
41. grafikoa

Hasteko adina, sexuaren arabera



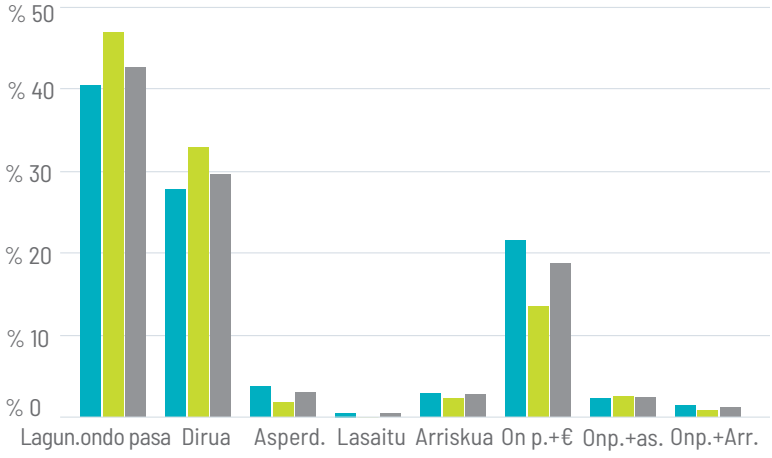
42. grafikoa

Gizonen eta emakumeen arteko adin-maiztasuna



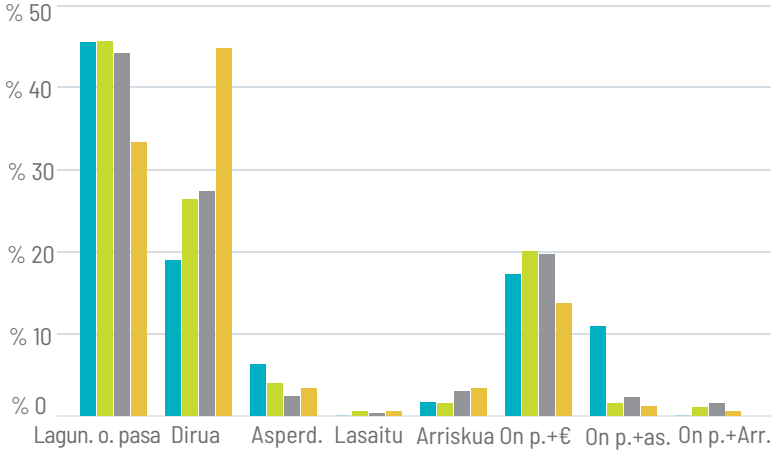
43. grafikoa

Gizonen eta emakumeen arteko ausazko jokoen motibazioa



44. grafikoa

Adineko jolasen motibazioa adin taldearen arabera



5.2 Emaitzak

25 urtera arte, ausazko jolasetara hurbiltzeko motibazio nagusia lagunekin ondo pasatzea da. 25 urtetik aurrera lortutako emaitzen arabera, joera hori alderantzizkoa da, eta ausazko jokoetan parte hartzeko motibazio nagusia dirua irabaztea da (44). Joera hori argi eta garbi ikus daiteke 45

Inkestatutako pertsonen % 8,3k adierazi du gertuko senideren bat duela edo izan duela ausazko jokoekin lotutako arazoekin. Ehuneko hori zertxobait handiagoa da galdetutako emakumeen artean (% 9,2) gizonen artean baino (% 7,2). 46

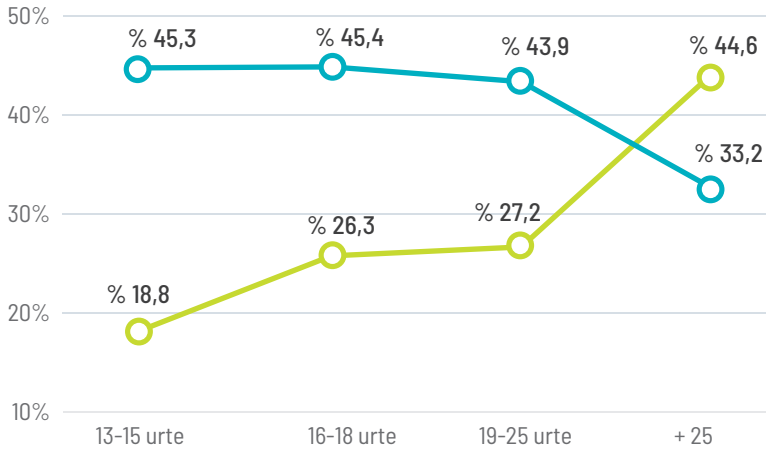
Gehienek aurrez aurre jokatzen dute (% 83,2), eta jokatzen duten 10 pertsonatik batek online soilik jokatzen dutela onartzen du. Gainera, % 6,5ek bi esperientziak partekatzea erabaki dute. Mutilek neskek baino proportzio handiagoan jokatzen dute, bai online modalitatean, bai aurrez aurrekoarekin partekatutakoan. Emakume gehienek aurrez aurre jokatzen dute jokatzen dutenean. 47

Eskualdeen araberako joko-modalitateari buruzko azterketatik ezin da ondorio handirik atera. Iruñerrian dago online jokoen presentzia handiena, eta erdialdean, berriz, aurrez aurre jokatzen da gehien. 48

Adinaren arabera, esanguratsua da neska-mutil gazteenek jokatzen dutela online gehien, eta % 25etik gorakoa dela online soilik edo aurrez aurre jokatzen dutenen artean. Gainerako adin-taldeetan aldeak ez dira esanguratsuak. 49

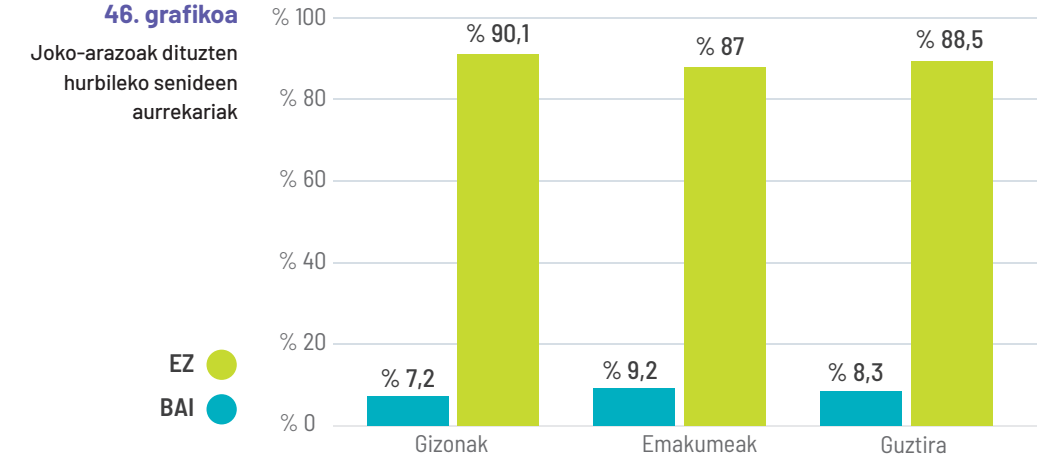
45. grafikoa

Motibazioa dibertsioa eta dirua irabaztea adin-taldeen arabera



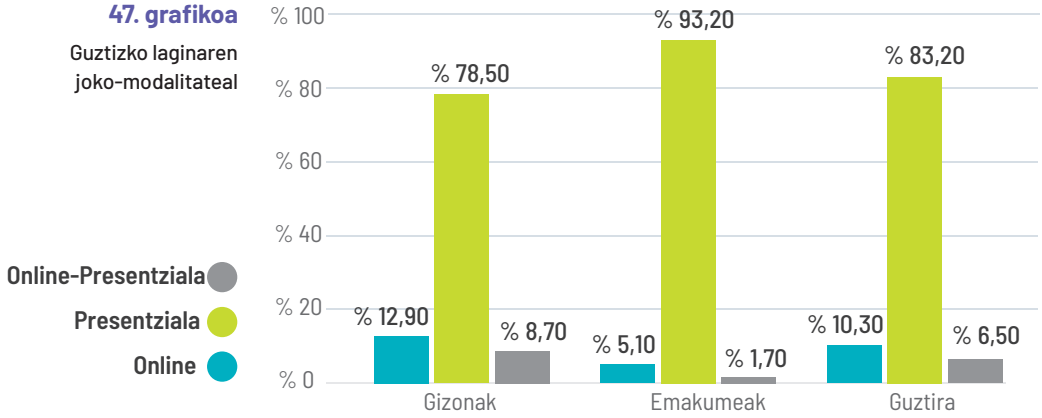
46. grafikoa

Joko-arazoak dituzten hurbileko senideen aurrekariak



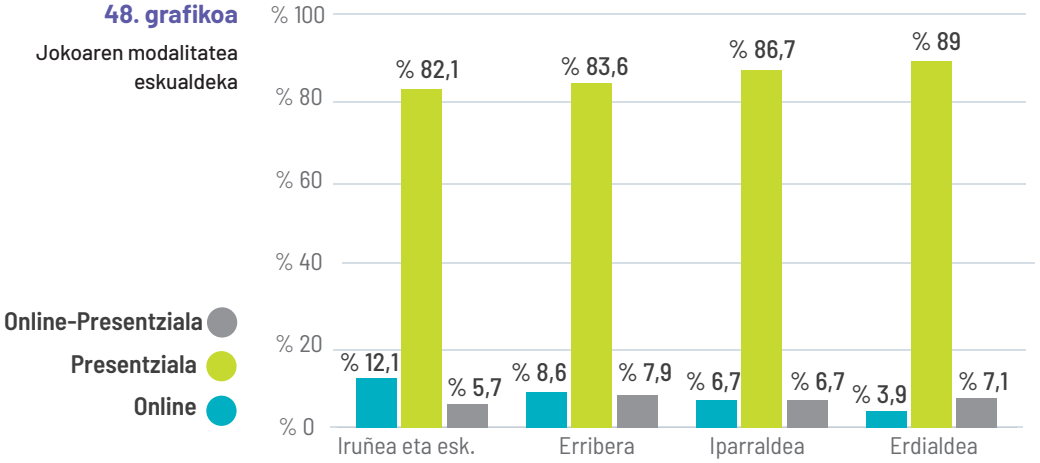
47. grafikoa

Guztizko laginaren joko-modalitateal



48. grafikoa

Jokoaren modalitatea eskualdeka



5.2 Emaitzak

Azterlan honetan parte hartu duten gehienek 6 € baino gutxiago gastatu dituzte egun bakarrean azken urtean (% 57,7), eta % 2,3k soilik aitortu dute 300 €baino gehiago gastatu dituztela. Ez da alde esanguratsurik ikusten gastatutako kopuruetan gizonen eta emakumeen artean 50

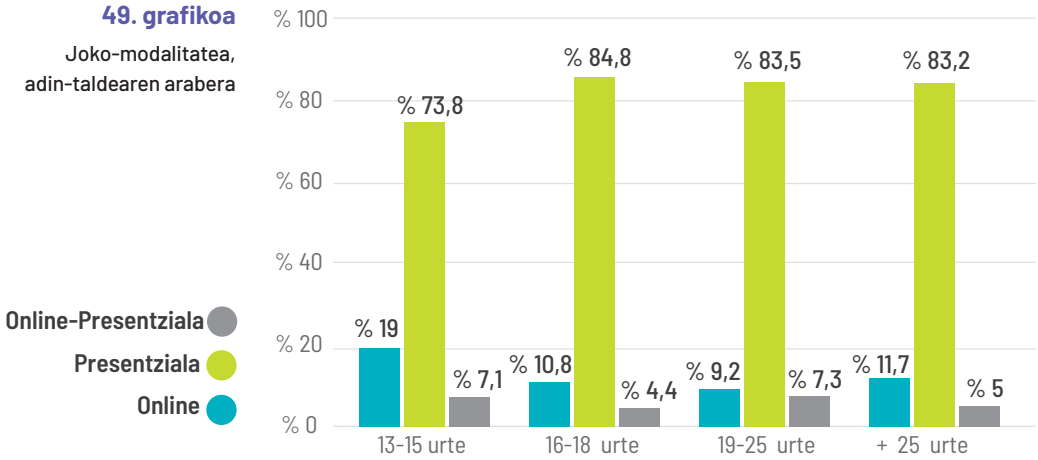
Gazteenak dira ausazko jokoetan diru gutxien gastatzen dutenak(51). Eskualdeka, iparraldeko biztanleek gastatzen dute diru gutxien. Esanguratsua da Erribera aldean nabarmentzen direla eguneko gastu handienak 60 eta 300 € artean. 52

Erakusketako gazteen artean diru gehien duen joko-mota kirol-apustuak dira, egindako joko guztien % 40 inguru baitira. Ondoren loteria, primitiboak eta kupoi desberdinak daude, % 23,12rekin. Hirugarrenik, nahiz eta nahiko urrun egon, karta-jokoak (% 9,41), kasinoa (% 6,91) eta txanpon-jaleak daude. Kinieletan parte hartzea (% 3,3) da diruarekin jokatzea erabakitzen dutenek gutxien aukeratzen duten aukera. Atal honetan azpimarratzekoak dira inkestan planteatutako joko guztietan jokatzen dutela adierazten dutenak: hamarretik bat baino gehiago (% 11,41).

Gizonen eta emakumeen artean alde handiak daude lehentasun-jokoen motari dagokionez. Gizonek kirol-apustuetan jokatzen dute gehienbat (% 30,4), eta emakumeek loteria, loteria primitibo eta gainerako kupoien alde egiten dute (% 40,6). Apustuen kasuan izan ezik, eta oro har gizonek baino askoz ere proportzio txikiagoan jokatzen dutela kontuan hartuta, inkestatutako emakumeek aurkeztutako gainerako jokoen proportzio handiagoan jokatzen dute, bereziki kasinoan (% 11,4 eta % 4,5, hurrenez hurren). Datu horiek guztiak 53. eta 54. grafikoetan ageri dira. 53 / 54

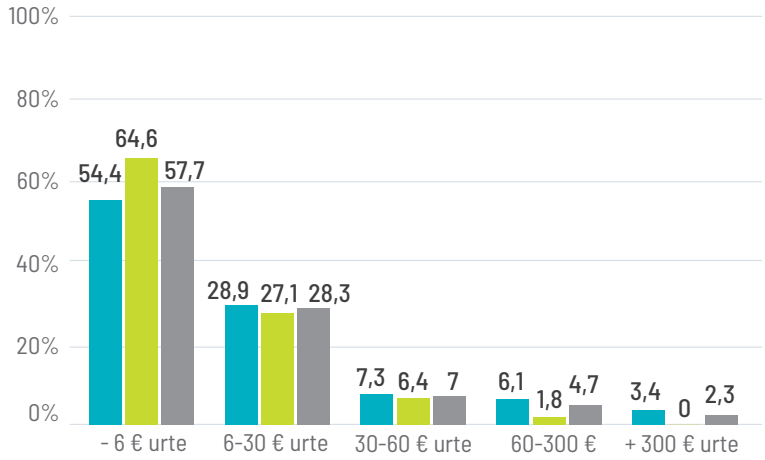
49. grafikoa

Joko-modalitatea, adin-taldearen arabera



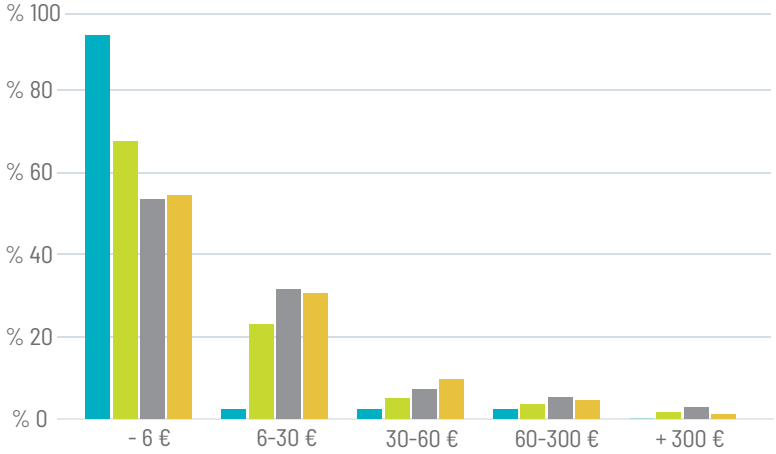
50. grafikoa

Jokatutako diru-kopurua lagina guztira



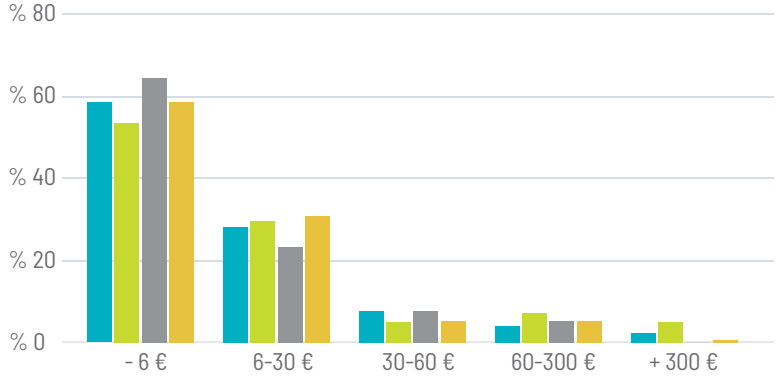
51. grafikoa

Jokatutako kopurua adin-talde bakoitzeko



52. grafikoa

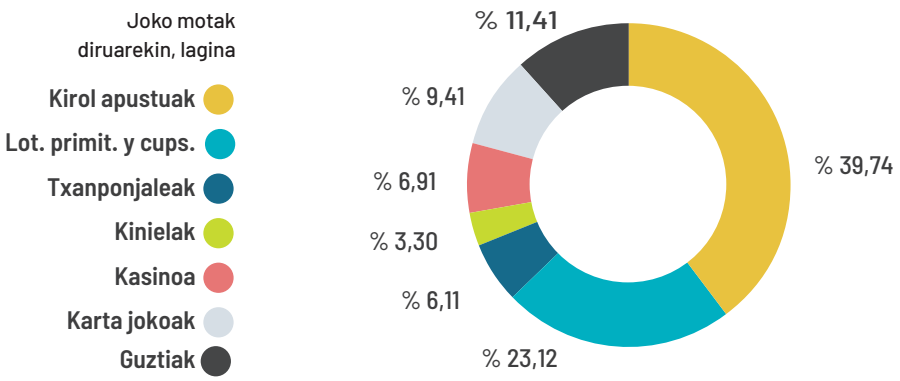
Jokatutako kopurua eskualdeka



5.2 Emaitzak

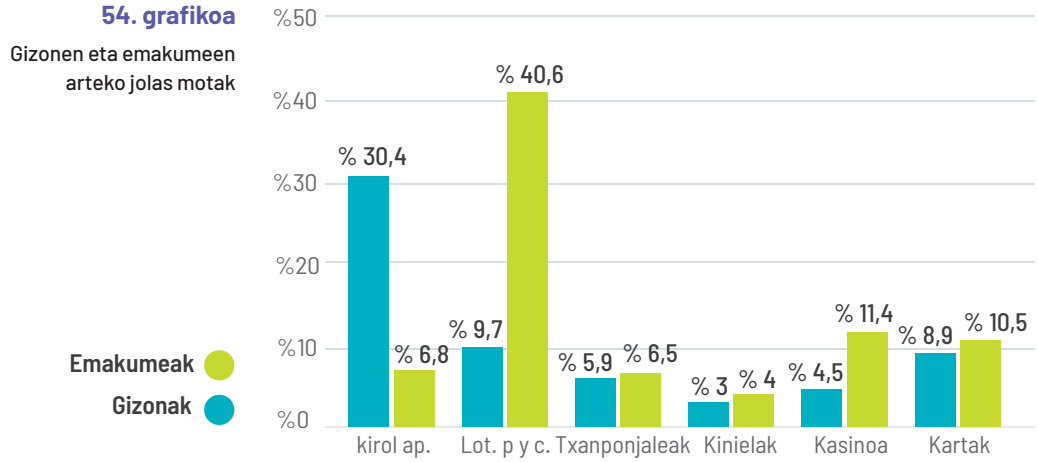
53. grafikoa

Joko motak diruarekin, lagina



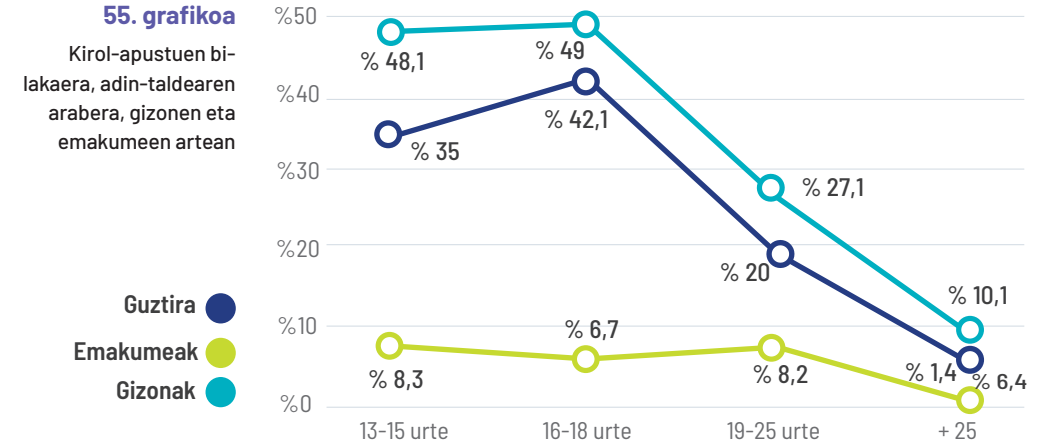
54. grafikoa

Gizonen eta emakumeen arteko jolas motak



55. grafikoa

Kirol-apustuen bi-lakaera, adin-taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean



Bitxia da aztertzea zer bilakaera izan duten adin-taldearen eta sexuaren arabera planteatutako diru-jokoek.

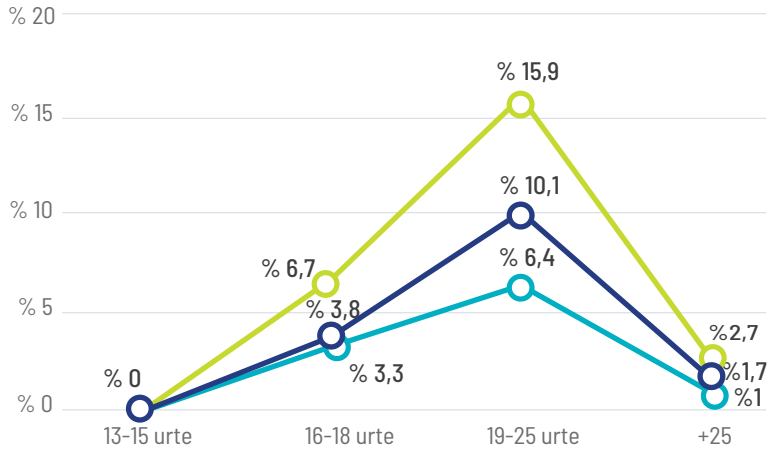
Adin-talde gazteenetako (13-15 eta 16-18 urte) adingabeek eta gizonek kirol-apustuetan jokatzen dute gehienbat, eta 19 urtetik aurrera behera egiten dute; izan ere, 10 urtetik batek soilik egiten ditu kirol-apustuak 25 urtetik aurrera. 55

Kasinoa ohikoagoa da 19 eta 25 urte bitarteko emakumeen artean. Gizonen presentzia txikia da adin-talde guztietan. 56

Txanponjaleak gizonezkoen fenomenoa dira batez ere, eta 25 urtetik aurrera parte-hartze txikia dute. Nabarmentzekoa da adingabeen taldeek parte-hartze handiagoa izan dutela. 57

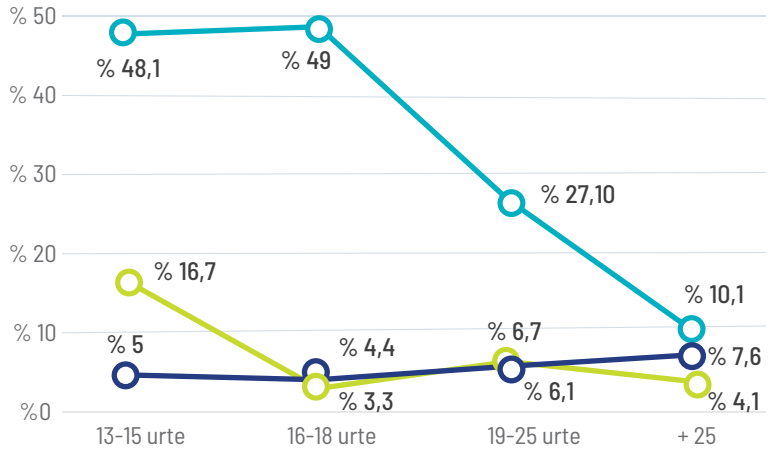
56. grafikoa

Kasinoaren bilakaera, adin-taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean



57. grafikoa

Txanponjaleen bilakaera, adin-taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean



5.2 Emaitzak

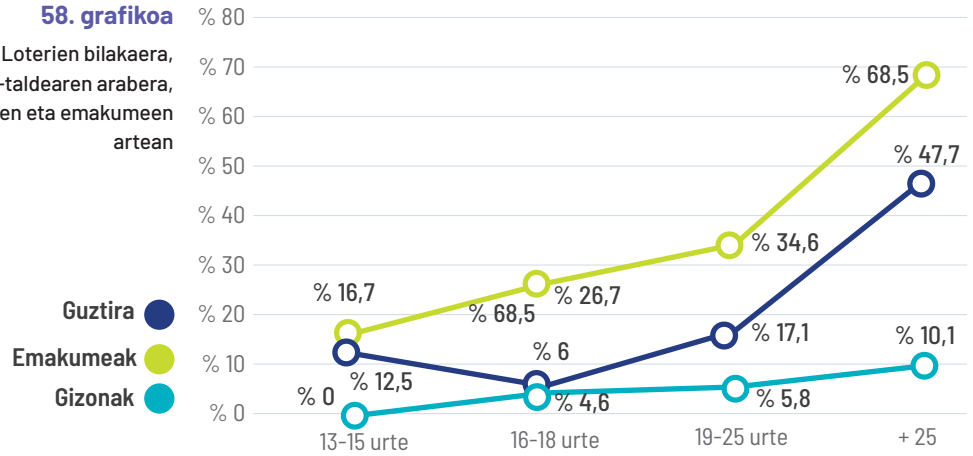
Loterien, loteria primitiboen eta kupoien kasuan, kinielekin batera, urteak bete ahala jokatzen den bakarra da. Askoz ere proportzio handiagoan jokatzen dute emakumeek (% 68,5) 25 urtetik gorako gizonek baino, nahiz eta adin-tarte guztietan gehiengoa izan. 58

Kinielak ere gehiago jokatzen dira adinak gora egin ahala, eta proportzio handiagoan gizonen aldetik. 59

Azkenik, karta-jokoak lehen etapetan zentratuago daudela dirudi (13-18 urte), eta hortik aurrera pisua galtzen ari dira nabarmen. 60

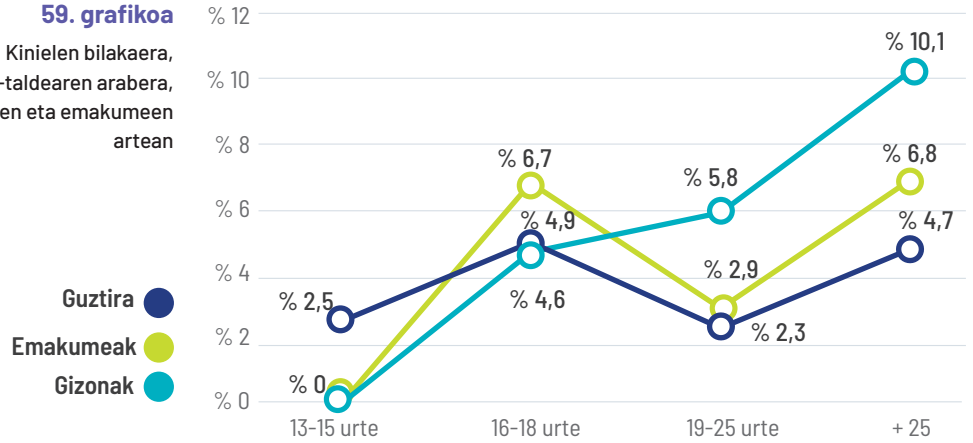
58. grafikoa

Loterien bilakaera, adin-taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean



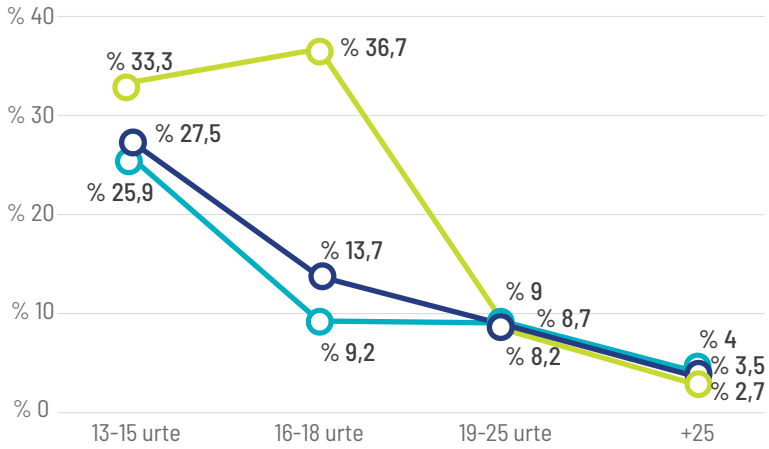
59. grafikoa

Kinielen bilakaera, adin-taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean



60. grafikoa

Gizonen eta emakumeen arteko karta-jokoen bilakaera, adin-taldearen araberas



5.2.3 Laginaren deskribapena SOGS-RA oinarritzat hartuta

Lagin osoko 1106 parte-hartzailek baino ez zuten osatu arazoak izan zitzaketen edo izateko arriskuan egon zitezkeen jokalariak antzemateko diseinatutako galdetegia. Gainerakoek ez zuten bete, inoiz ez zutelako diruarekin jokatu. 61

Galdetegia bete zuten inkestatuetatik % 4,9 baino ez lirateke egoera arazotsuan egongo arriskuari dagokionez (62). Ehuneko horrek behera egiten du laginaren guztizkoa kontuan hartzen badugu. Inoiz jokatu ez dutenek ez zuten inkesta bete, eta, beraz, ez zuten joko arazotsurik adierazi. Kasu horretan, joko arazotsuaren ehunekoa, lagin osoarekiko, % 2 ingurukoa izango litzateke, eta arriskuan dauden jokalariena, % 6,83 ingurukoa. Lagin osoari dagokionez, parte-hartzaileen % 91,25ek ez du arazorik jokoarekin. 63

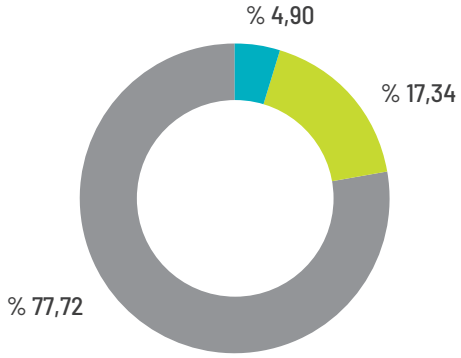
61. grafikoa

SOGS-RA galdetegien guztizko kopurua

5.2 Emaitzak

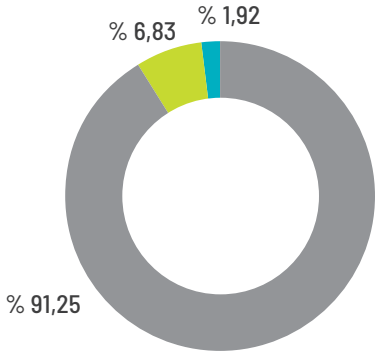
62. grafikoa

Arazo-mailaren ehunekoa SOGS-Raren gainean, osatuta



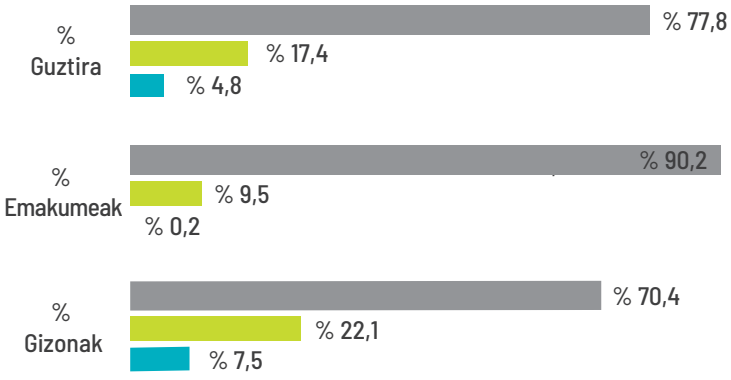
63. grafikoa

Guztizko laginaren gaineko joko-arazoaren mailal



64. grafikoa

Joko-arazoaren maila, sexuaren arabera



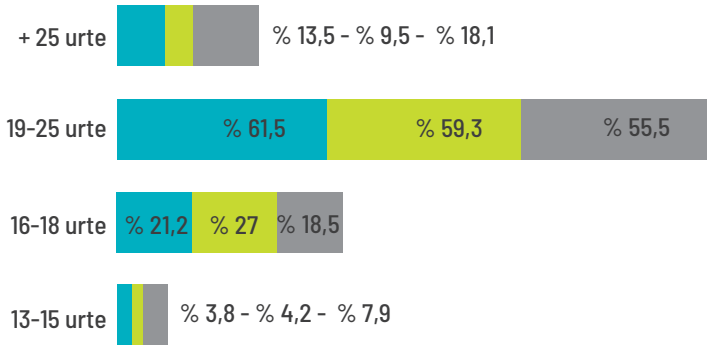
Arazo-jokoa, azterlan honetan, gizonen fenomeno ia esklusibo gisa aurkezten da. Ehuneko hori handiagoa da jokoarekin arazoak izateko arriskuan dauden parte-hartzaileen kasuan ere.. 64

Arazoak dituzten guztien % 61,5 19 eta 25 urte bitartekoen taldean daude. 65

Erriberan, jokalari arazotsuen ehunekoa Nafarroako gainerako eremuetan baino handiagoa da. SOGS-RA bete zutenen % 6,8k joko-adierazle arazotsuak dituzte. Iparraldeko zonan bizi direnek betetako galdetegietatik, ez dago arazorik duen jokalaririk. Ez dago alde esanguratsurik eskualdeen arabera arrisku-adierazleak dituztenen artean. 66

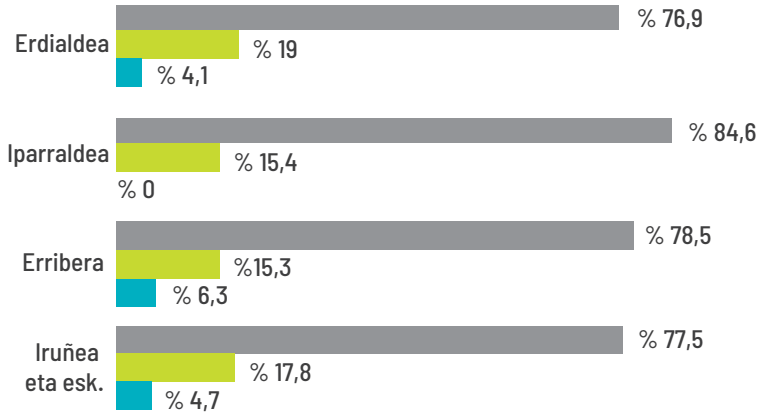
65. grafikoa

Arazo-jokoaren maila, adin-taldearen arabera



66. grafikoa

Joko-arazoaren maila eskualdeka



5.2.4 Arazoak dituzten, arriskuan dauden edo arazorik ez duten jokalarien ezaugarriak

Jokoarekin arazoak dituzten nesken ehunekoa oso txikia da, nahiz eta % 20 arrisku-egoeran egon. Bai joko problematikoa dutenak, bai arriskuan daudenak, gehienak mutilak dira. 67

Ausazko jokoetan hasteko adina murriztu egiten da hautemandako arazoaren mailaren arabera. Zenbat eta handiagoa izan joko arazotsuaren adierazleak, orduan eta txikiagoa da ausazko jokoen hasiera (15,91 urte). Arazo-adierazlerik ez duten jokalariak geroago hasten dira ausazko jokoetan (16,6 urte). 68

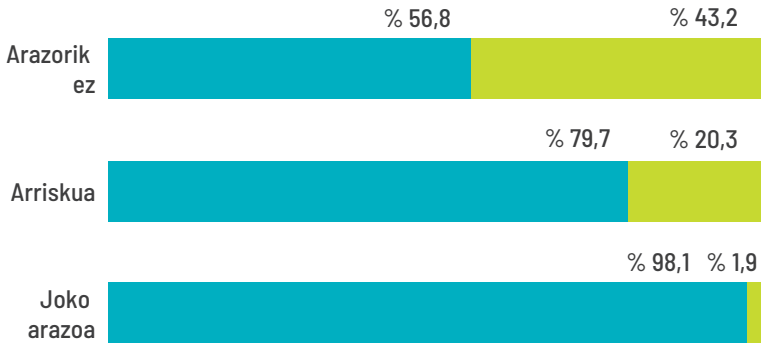
Joera hori bera islatzen da datuak sexuaren arabera aztertzen baditugu. Emakumeak geroago sartzen dira, oro har, ausazko jokoetan, gizonak baino, aztertutako talde guztietan, eta gizonen profil berarekin, arazo edo arrisku eta ez-arazo adierazleak dituzten taldeen arabera. 69

Dirua irabaztea da joko problematikoaren adierazleekin nahiz arrisku-adierazleekin jokatzeko motibazio nagusia, nahiz eta azken talde horretan dibertitzeko jokatzen dutenekiko aldeak txikiagoak izan (70). Bi taldeetan profila oso antzekoa da (71 / 72). Jokoarekin arazorik ez duen taldeak dirua irabazteko interesaren gainetik dibertitzeko jokatzen du. 73

Arazotsu gisa identifikatutako jokalarien bostetik batek familia-aurrekariak ditu, jokoarekin lotutako arazoen historiala dutenak. Ehuneko hori hiru aldiz handiagoa da arriskuan daudenena eta arazorik ez dutenena baino. 74

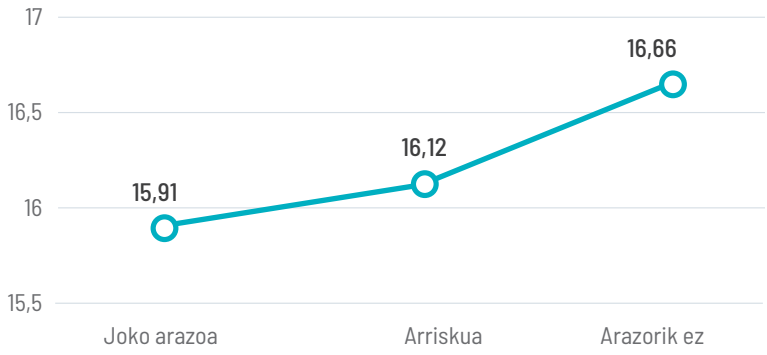
67. grafikoa

Sexuaren araberako banaketa SOGS-RA



68. grafikoa

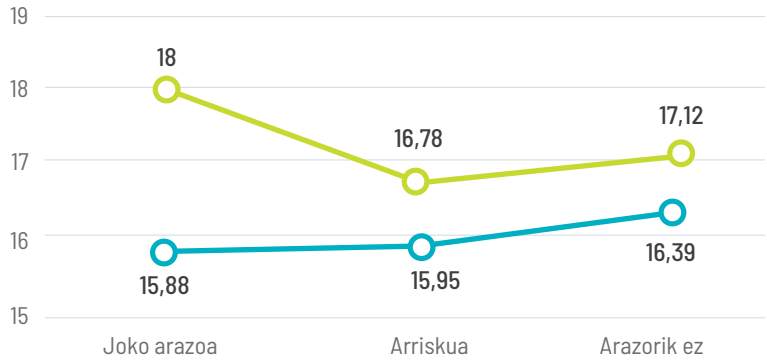
Arazo-mailaren ehunekoa SOGS-Raren gainean, osatuta



Hasteko adina

69. grafikoa

Joko-arazoaren mailaren hasiera-adina, sexuaren arabera

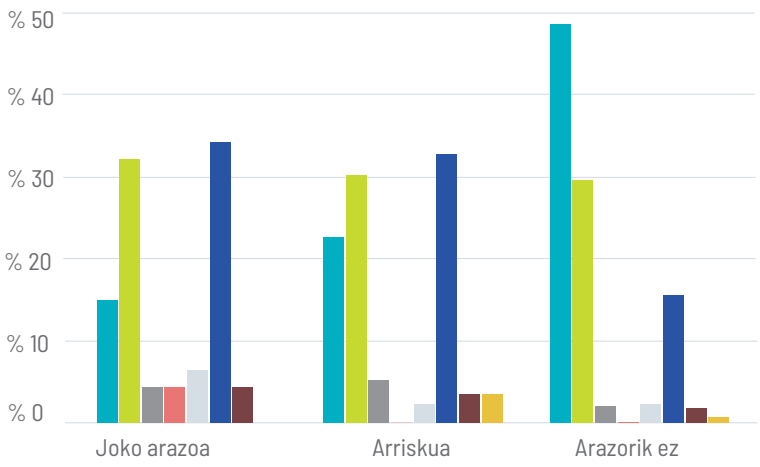


Emakumeak

Gizonak

70. grafikoa

Arazo-jokoaren mailaren motibazioa



Lagunekin ondo p.

Dirua irabazi

Asperdura

Lasaitu

Arriskua bizi

Ondo pasa+Dirua

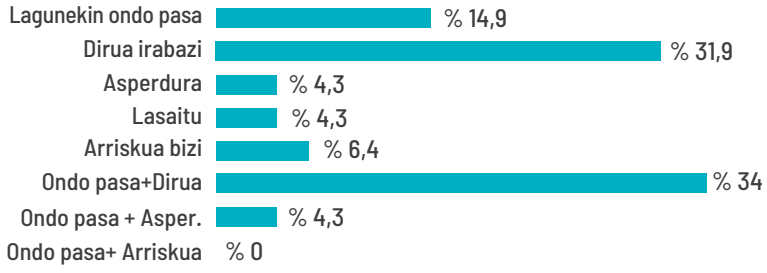
Ondo pasa + Asper.

Ondo p.+ Arriskua

5.2 Emaitzak

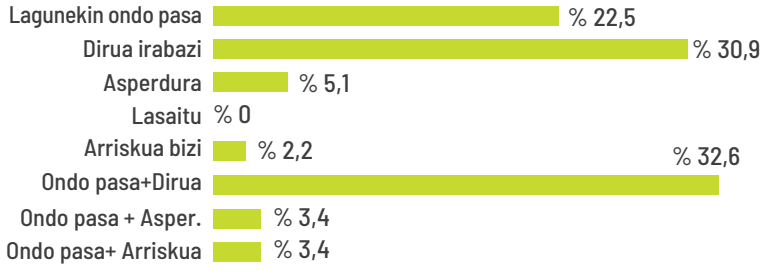
71. grafikoa

Jokalari arazotsuetan jokatzeko arrazoiak



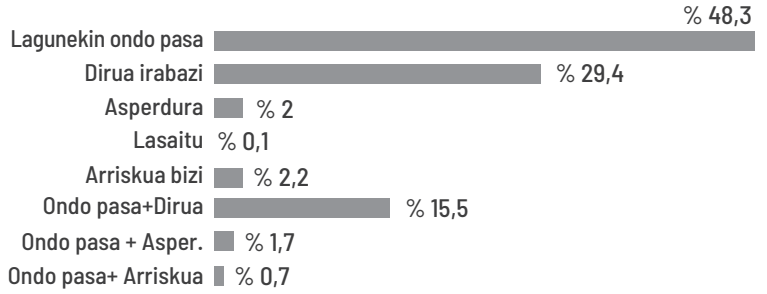
72. grafikoa

Arriskuan dauden jokalariekin jokatzeko arrazoiak



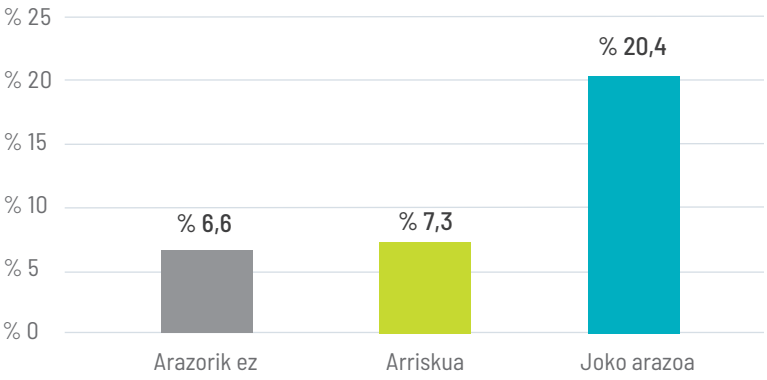
73. grafikoa

Arazorik gabeko jokalariengan jokatzeko arrazoiak



74. grafikoa

Joko-arazoak dituzten familia-aurrekariak, SOGS-RA arazoaren mailaren arabera



75. grafikoa

Joko-arazoaren maila, okupazioaren arabera

Ez dirudi arazoak dituzten jokalarien intzidentzia handiagoa dagoenik ikasten ari direnena baino. Joko arazotsuaren adierazleak dituzten edo arriskuan dauden gehienak ikasleak dira. 75

Azterlanean parte hartu eta joko-adierazle arazotsuak dituzten 10etik 4k gutxienez ikasturte bat errepikatu dute prestakuntza-ibilbidean zehar (% 40,7). Ehunekoa antzekoa da arriskuan dauden pertsonen artean (% 37,5), eta jokoarekin lotutako arazorik ez dutenen lagin osoaren batez besteko orokorraren antzekoa. 76

Azterlanean parte hartu eta joko-adierazle arazotsuak dituzten 10etik 4k gutxienez ikasturte bat errepikatu dute prestakuntza-ibilbidean zehar (% 40,7). Ehunekoa antzekoa da arriskuan dauden pertsonen artean (% 37,5), eta jokoarekin lotutako arazorik ez dutenen lagin osoaren batez besteko orokorraren antzekoa. 77

Adierazgarria da joko-arazoen adierazleen % 60 inguruk kirola modu federatuan egiten dutela beste bi taldeetan baino proportzio handiagoan. Alderik handienak arazo-adierazlerik ez dutenen (% 43,3) eta arazo-adierazlerik ez dutenen artean daude. Ureztatzeko egoeran dauden neska-mutilen erdiak baino gehiago federatuta daude kirolen batean. 78

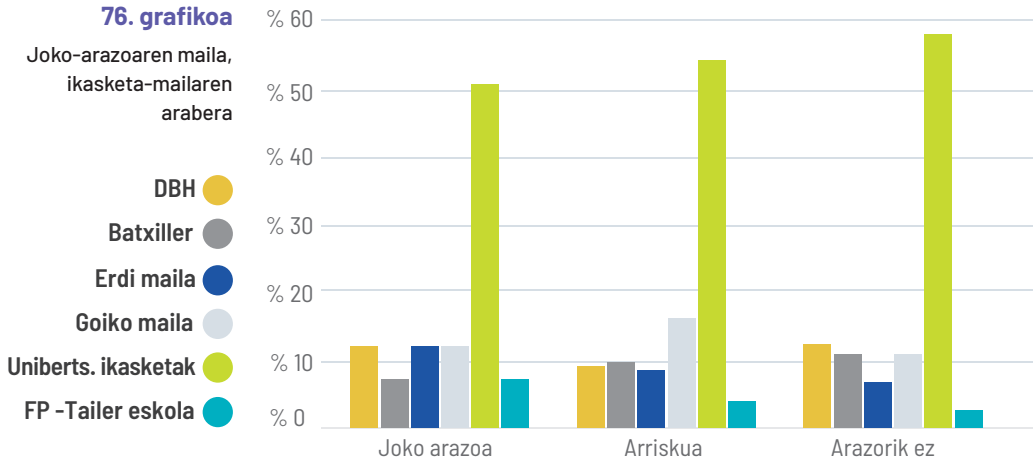
Jokoan dauden jokalari gehienak erakartzen dituen kirola futbola da, 79 eta 80. grafikoetan jasotzen den bezala. 79 / 80

Arriskuan dauden edo joko arazotsuaren adierazleak dituzten neska-mutilen % 60k baino gehiagok, gainera, azken urtean drogak kontsumitu ohi dituztela adierazten dute. Jokoarekin arazorik ez dutenak baino 14-18 puntu gehiago (81). Gainera, jokalari problematikoek dituzte legez kanpoko drogen kontsumo handienak, bai marihuanarenak, bai tabakoa eta marihuana ez diren beste droga batzuenak. 82 / 83

5.2 Emaitzak

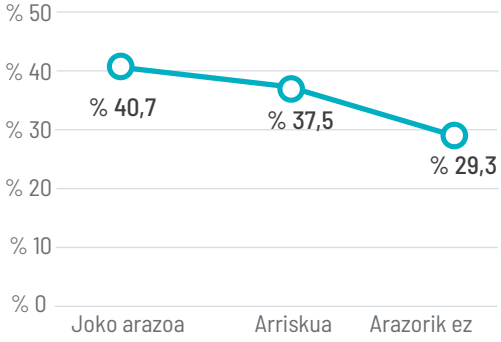
76. grafikoa

Joko-arazoaren maila, ikasketa-mailaren arabera



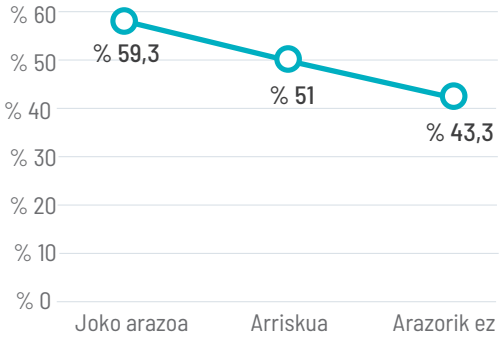
77. grafikoa

Arazo Jokoa - Ikastaro errepikamena



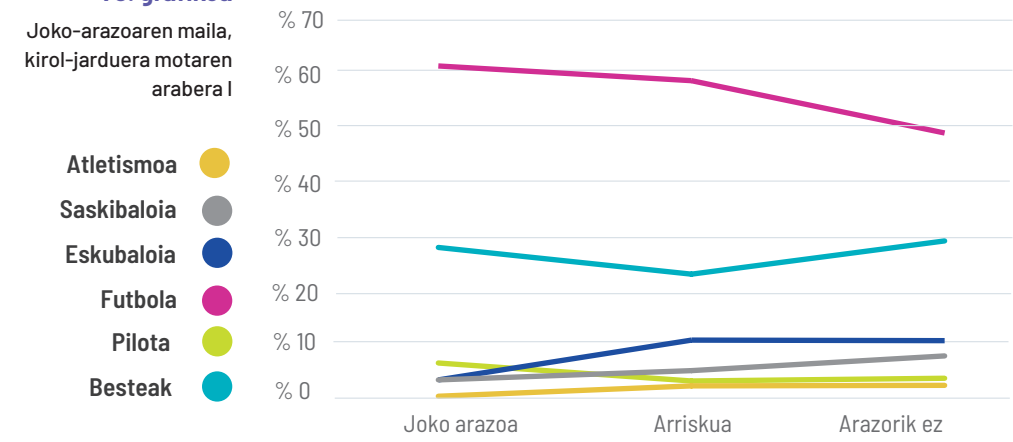
78. grafikoa

Joko-arazoaren maila, kirol-jardueraren arabera



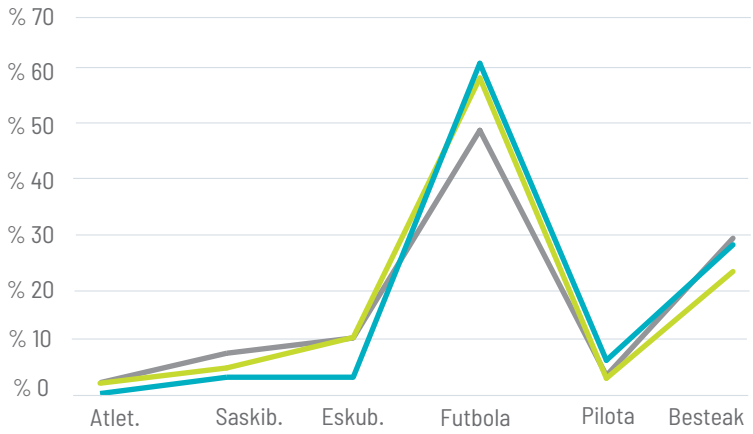
79. grafikoa

Joko-arazoaren maila, kirol-jarduera motaren arabera I



80. grafikoa

Joko-arazoaren maila, kirol-jarduera motaren arabera II



81. grafikoa

Joko arazoa - Droga kontsumoa

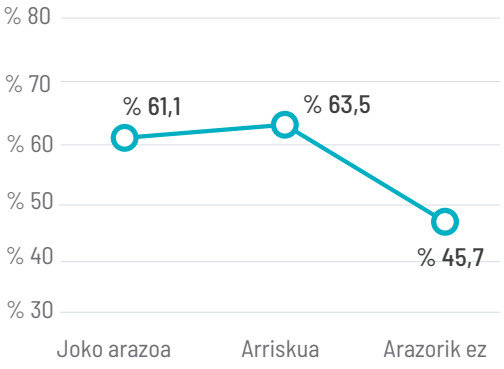
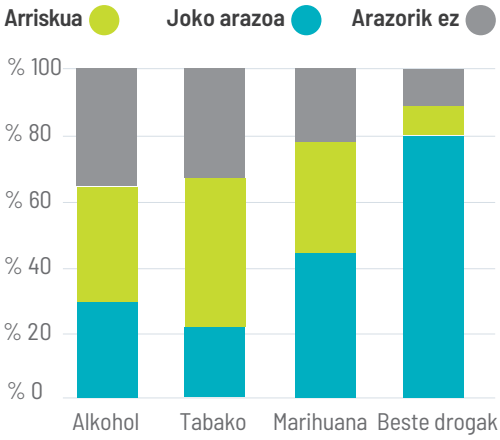


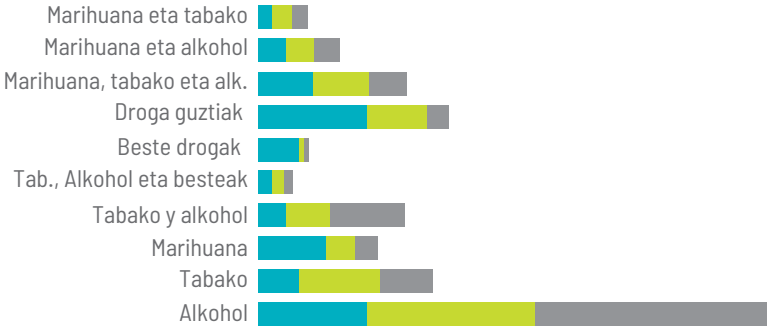
Gráfico 83

Joko arazoa - Droga kontsumo mota II



82. grafikoa

Joko-arazoaren maila, droga-kontsumo motaren arabera I



5.2 Emaitzak

Jokoarekin lotutako arazo gehien dituzten pertsonak egunero (% 15,4) edo ia egunero (% 9,6) jokatzen dutenak dira. Astean 2-3 aldiz gehien jokatzen dutenak ere badira (% 25). Guztira, joko-adierazle arazotsuak dituztenen % 50ek astero jokatzen dute, 2 egunetik egunero. Ehuneko hori nabarmen murrizten da arriskuan dauden jokalarien artean, % 20 ere ez baita iristen, eta are gehiago % 11 inguruko arazorik ez dutenekin. Jokotik eratorritako arazoak dituztenen edo inoiz jokatu ez dutenen edo noizean behin jokatu dutenen % 87,7k. Nolanahi ere, arazo mailaren araberako taldeen arteko alderik handiena egunero jokatzen dutenen artean dago. 84

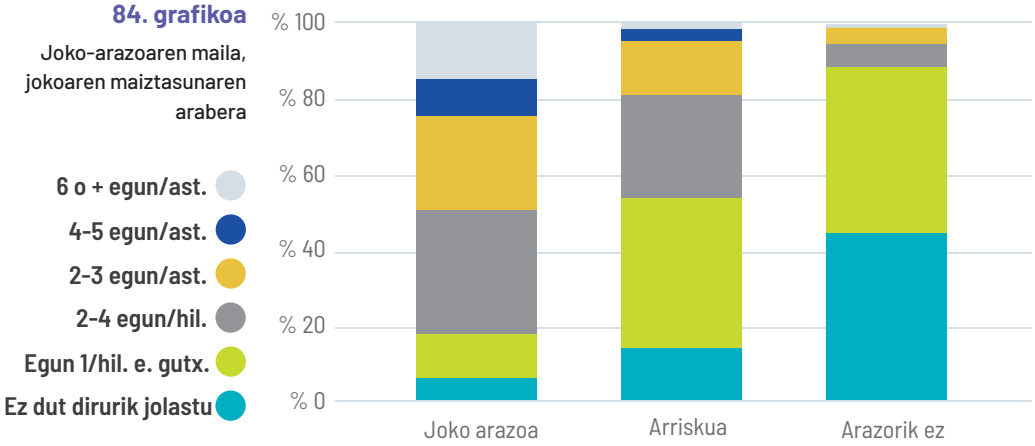
Online joko konbinatuaren eta aurrez aurreko jokoaren modalitateak ditu alderik handienak joko-adierazle arazotsuak dituzten jokalarien artean. Arazotsu gisa identifikatutako jokalarien % 30ek bi modalitateetan jokatzen dute. Jokoarekin lotutako arazorik ez duten gehienek, jokatu duten aldi urrietan, aurrez aurre jokatzen dute. 85

Arrisku-egoeran dauden nahiz jokoarekin lotutako arazoak dituzten jokalariek besteek baino online gehiago jokatzen dute 86 / 87 / 88

Argi dago gazteak jokoan arazoak izaten hasten diren heinean gero eta diru gehiago gastatzen dutela. Gainerako taldeek baino gehiago gastatzen dute. Arazo-jokalari gisa identifikatutako 5 mutiletik 1ek onartzen du 300 €baino gehiago gastatu dituztela egun bakar batean azken urtean. Arriskuan dauden jokalari gehienek oraindik ez dute diru-kopuru handirik erabiltzen: % 80k ez ditu 30 euro baino gehiago jokatu azken urtean egun bakar batean. 89

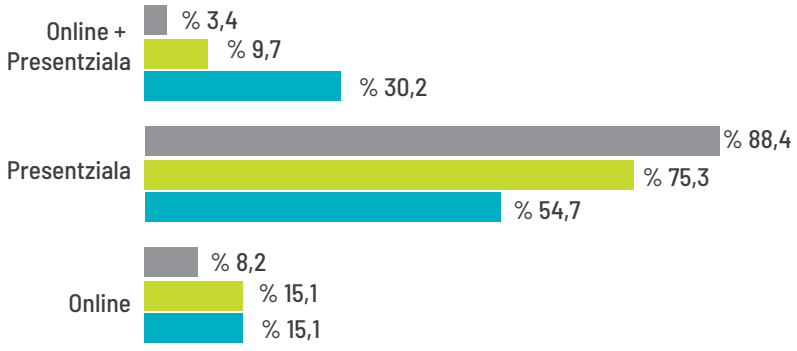
84. grafikoa

Joko-arazoaren maila, jokoaren maiztasunaren arabera



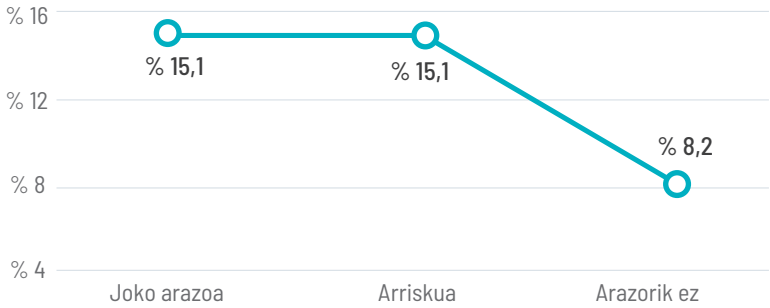
85. grafikoa

Joko-arazoaren maila, joko-modalitatearen arabera



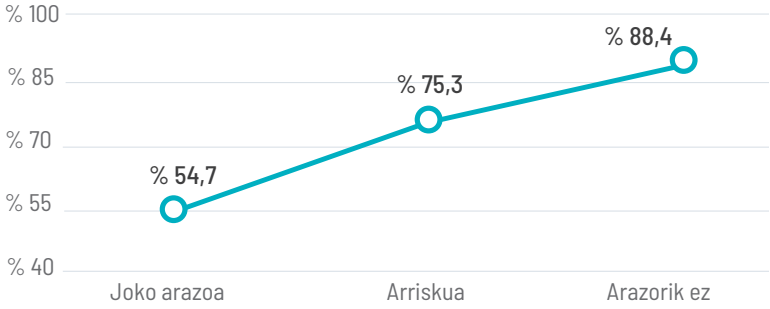
86. grafikoa

Joko-arazoaren maila Online jokoa



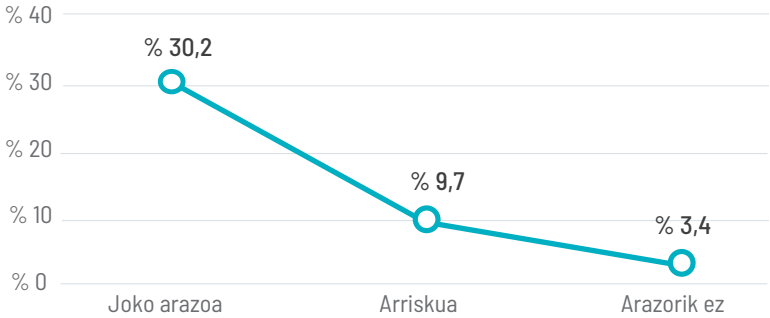
87. grafikoa

Joko-arazoaren maila Aurrez aurreko jokoa



88. grafikoa

Joko-arazoaren maila - Online jokoa eta aurrez aurrekoa



5.2 Emaitzak

Azken urtean jokatutako kopuruen profila antzekoa da, bai arazoaren adierazlerik ez dutenen artean, bai eta, antza denez, arazo hori izateko arriskuan daudenen artean ere, eta oso desberdina da jokalari arazotsuen aldean, hurrengo grafikoan ikus daitekeenez. 90

Kirol-apustuak dira, zalantzarik gabe, talde guztien artean ausazko jokorik eskatuena, arazo-mailaren arabera.

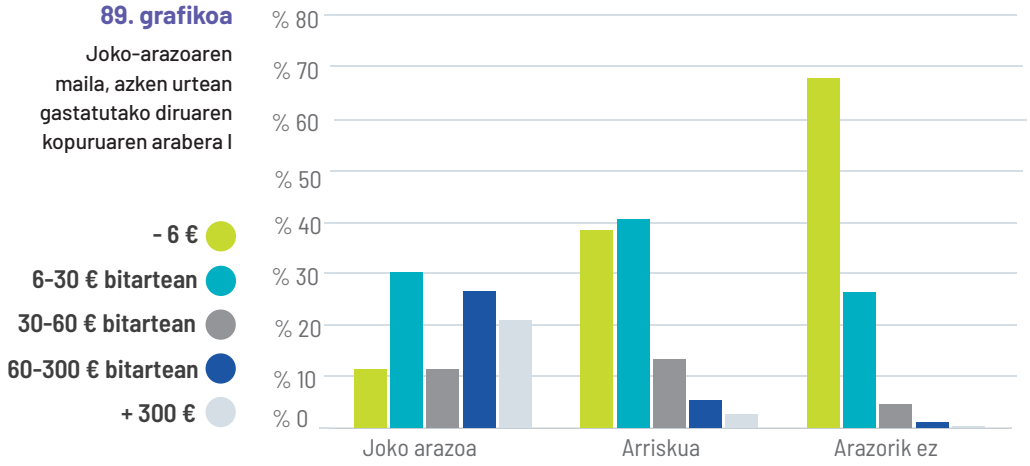
Joko-adierazle arazotsuak dituen taldean, kinieletan gehiago jokatzen dute, eta gainerako taldeekin alderatuta, kezkatzekoa da "polijoko" profila.

Talde horrek askoz gutxiago jokatzen du loterietan, loteria primitiboetan edo kupoietan eta karta-jokoetan, arriskuan daudenek edo arazorik ez dutenek baino.

Arazo-adierazlerik ez duen taldeak jokatzen du loterietan kirol-apustuen ia maila berean, baina gainerako taldeetan baino gutxiago. Arriskuan daudenen taldeak joko arazotsuaren adierazleak dituztenen ia neurri berean jokatzen du. Emaitza horiek guztiak grafiko hauetan ikus daitezke osorik. 91 / 92

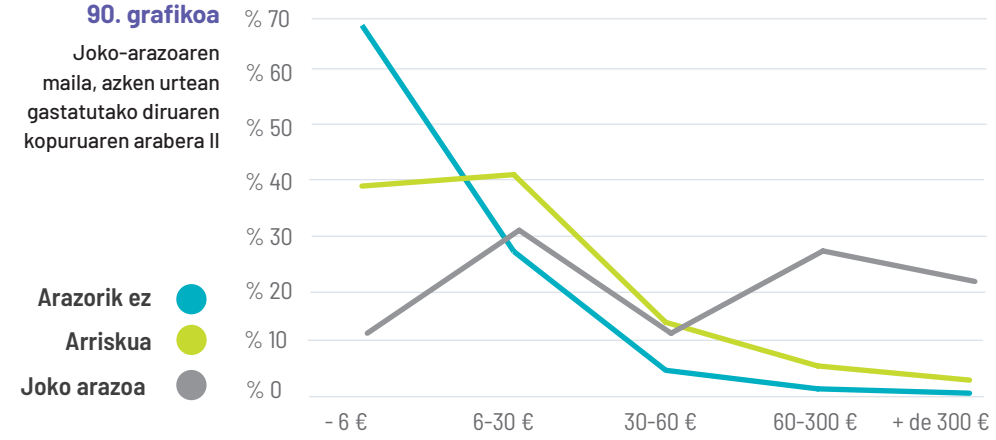
89. grafikoa

Joko-arazoaren maila, azken urtean gastatutako diruaren kopuruaren arabera I



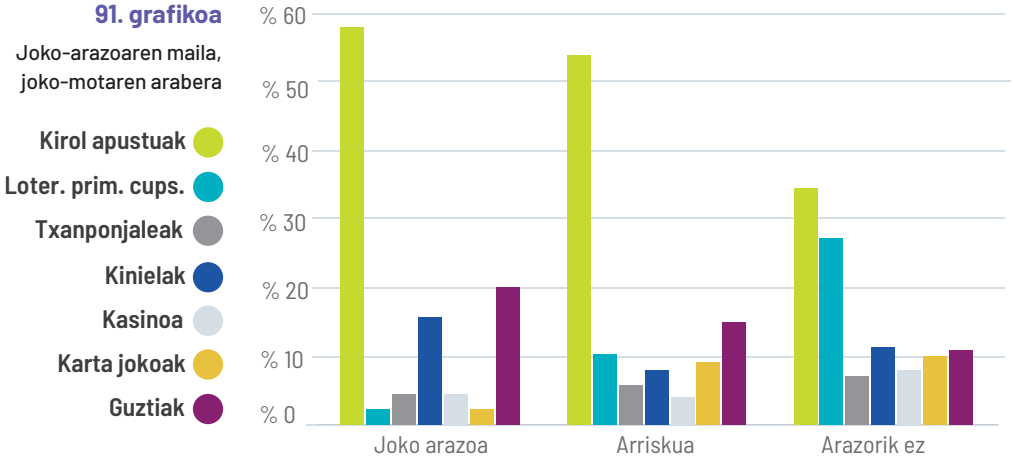
90. grafikoa

Joko-arazoaren maila, azken urtean gastatutako diruaren kopuruaren arabera II



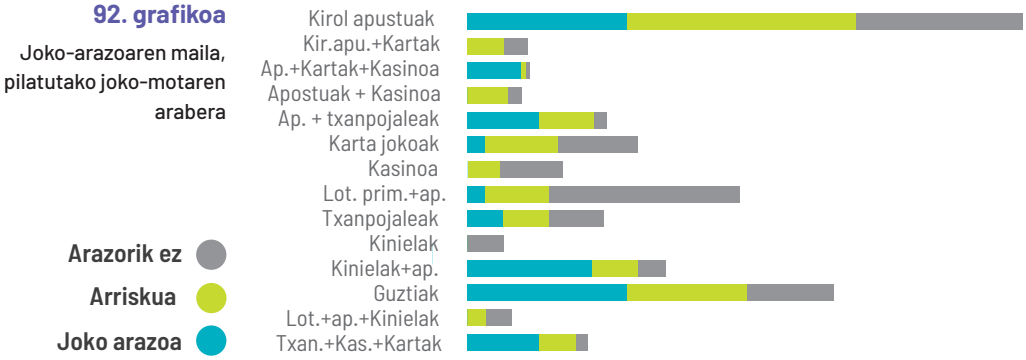
91. grafikoa

Joko-arazoaren maila, joko-motaren arabera



92. grafikoa

Joko-arazoaren maila, pilatutako joko-motaren arabera



5.3 Ondorioak

5.3.1 Gazteek jokoari buruz dituzten ohiturak Nafarroan

Azken urteko jokoaren prebalentziari buruzko azterlan kuantitatiboaren emaitzek erakusten dute **parte hartu duten gazteek parte-hartze txikia izan dutela diruarekin egindako jokoetan**. % 70 inguruk ez du inoiz jokatu, eta % 17k noizean behin jokatu du azken urtean. Adin-taldeen arabera, 13 eta 18 urte bitarteko gazteen % 86,9k ez du inoiz dirurik jokatu. Estatuan 14 eta 18 urte bitarteko ikasleei buruz argitaratutako azken inkestan, % 74,5ek ez zuen inoiz jokatu (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones ESTUDES, 2020); beraz, azterlan horren prebalentzia-datuak 12 puntu beherago egongo lirateke. 15 eta 64 urte bitarteko lagin baterako edades (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones EDADES, 2020) azterlanak adierazten du online jokoaren eta aurrez aurreko jokoaren prebalentzia % 2,8koa dela.

Sexuaren arabera, **neskek gutxiago parte hartzen dute jolas mota horietan**. % 84,2k ez du inoiz jokatu, eta, noizean behin jokatu dutenei gehituta, guztizkoaren % 96,8 dira. Azken urteko jokalarien proportzioa, azterlan honetan, 14-18 urte bitarteko laginetan aurkitutakoen antzekoa da (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2020), bai eta EDADES-en laginean aurkitutakoen antzekoa ere: jokatzen duten bost gizoneko, emakume batek jokatzen du.

Gehienek, jokatzen dutenean, aurrez aurre jokatzen dute (% 83,2), eta jokatzen duten 10 pertsonatik 1ek onartzen dute online soilik jokatzen dutela. Gainera, % 6,5ek bi esperientziak partekatzea erabaki dute. Emaitza horiek ez dira oso desberdinak 15-24 urteko adin-taldeentzat (% 8,3 online) eta 25-34 urteko adin-taldeentzat (% 9,3). Gainera, gazteek erabiltzen duten joko-modalitateari dagokionez, 14-18 urteko ikasleentzako ESTUDES inkestak emaitza bera du (% 10,3). Mutilek neskek baino proportzio handiagoan jokatzen dute online modalitatean zein bi modalitateetan. Emakume gehienek aurrez aurre jokatzen dute jokatzen dutenean.

Aurrez aurreko modalitatean eta online diruzko jokoetan hasteko adina 14,7 urtekoa izan zen, ESTUDES inkestan 2018an ikus daitekeenez. Alacanteko Bigarren Hezkuntzako eta Batxilergoko ikasleen lagin batean egindako beste azterlan batek 15,2 urterekin hasteko adina ezarri zuen. (Cámara, Perona & Irles, 2018). Azterlan honetan, **jokoaren hasierako batez besteko adina 16,51 urtekoa izan zen**, ia bi urte geroago. Era horretako jokoetan gizonek baino askoz ere gutxiago parte hartzeaz gain, emakumeek gehiago esperimentatzen dute haiekin: ia urtebete beranduago (1**7,07 urte emakumeek eta 16,24 gizonek**).

Lagunekin ondo pasatzeagatik jolastea da inkestatuen motibazio nagusia, eta **ondoren, dirua irabazteko helburua dute**. Diruarekin jolasteko planteatutako gainerako arrazoiak (asperdurari aurre egitea, lasaitzea edo arriskua bizitzea) ez dira oso adierazgarriak, eta, gainera, ez dago alde esanguratsurik gizonen eta emakumeen artean. 25 urtera arte, ausazko jolasetara hurbiltzeko motibazio nagusia lagunekin ondo pasatzea da. 25 urtetik aurrera lortutako emaitzen arabera, joera hori alderantzizkoa da, eta ausazko jokoetan parte hartzeko motibazio nagusia dirua irabaztea da.

Kirol-apustuak lehentasunezko jokoa dira (% 39,74), eta ondoren loteria, jatorrizko loteria edo kupoiak (% 23,12).

Adin-talde gazteenetako (13-15 eta 16-18 urte) adingabeek eta gizonek kirol-apustuetan jokatzen dute gehienbat, eta 19 urtetik aurrera, berriz, 25 urtetik aurrera kirol-apustuak egiten dituzten 10etik batek baino ez du parte hartzen. Oso esanguratsua da 13 eta 15 urte bitarteko mutilen % 48,1ek onartzen duela apusturen bat egin duela azken 12 hilabeteetan. ESTUDES inkestaren arabera, Nafarroan, 2018an, 16 eta 18 urte bitarteko mutilen heren batek kirol-apusturen bat egin zuen. Ikerketa honen emaitzen arabera, galdetutako mutilen % 50 inguruk egin du noizbait kirol-apusturen bat. **Badirudi goranzko joera dagoela Nafarroako gazteen kirol-apustuei dagokienez**. Nafarroako Osasunari buruzko inkestan (González-Eransus & Miqueléiz, 2016), gizonen % 23,8k kirol-apustuak egin zituzten. Nafarroan argitaratutako beste ikerketa baten arabera (Instituto Navarro deporte y juventud, 2019), 18 eta 30 urte bitarteko gazteen % 28,5ek kirol-apustuak egin zituzten noizbait

Kirol-apustuak egiten dituzten neska-mutilen proportzioa 8 eta 1 artekoa da.

Gizonen eta emakumeen artean alde handiak daude lehentasun-jokoen motari dagokionez. **Gizonek kirol-apustuetan jokatzen dute gehienbat** (% 30,4), eta **emakumeek loteria, loteria primitibo eta gainerako kupoien alde egiten dute** (% 40,6). Apustuen kasuan izan ezik, eta oro har gizonek baino askoz ere proportzio txikiagoan jokatzen dutela kontuan hartuta, inkestatutako emakumeek aurkeztutako gainerako jokoen proportzio handiagoan jokatzen dute, bereziki kasinoan (% 11,4 eta % 4,5, hurrenez hurren).

5.3.2 Jokalari arazoaren ezaugarri batzuk

SOGS-RA galdetegia bete zuten pertsonen **% 4,9** baino ez lirateke **egoera zailean** egongo jokoari dagokionez. Ehuneko horrek behera egiten du laginaren guztizkoa kontuan hartzen badugu. Inoiz jokatu ez dutenek ez zuten inkesta bete eta, beraz, nahitaez ez zuten joko arazotsurik adieraziko. Kasu horretan, joko arazotsuaren ehunekoa, lagin osoarekiko, % 2 ingurukoa izango litzateke, eta arriskuan dauden jokalariena, % 6,83 ingurukoa. Lagin osoari

dagokionez, parte-hartzaileen **% 91,25ek ez du arazorik jolasarekin**. Datu horiek bat datoz EDADES inkestan 2019an argitaratutakoarekin, non jokalari arazotsuen % 2,2 identifikatzen ziren. 2017an argitaratutako azterlan batean, Batxilergoko eta gradu profesionaletako ikasleen lagin batek, NODS galdetegia erabiliz, jokalari patologikoen % 2,8 planteatzen zuen (Chóliz & Lamas, 2017).

Galiziako 14 eta 21 urte bitarteko ikasleen lagin batek (Iglesias, Varela & González, 2001) antzeko emaitzak planteatu zituen, kontuan hartuta argitaratu zenetik 20 urte inguru igaro direla eta ausazko jokoen inguruan izan diren aldaketak. Galiziako azterlanean, % 5,6k joko arazotsuaren adierazleak zituzten, eta % 4,9k. Arriskuan dauden jokalarien kasuan, proportzioa handiagoa da 2020ko lagin horretan (% 17,38 eta % 8,2, hurrenez hurren).

Arazo-jokoa, azterlan honetan, gizonen fenomeno ia esklusibo gisa aurkezten da. Inkestatutako emakumeetako batek bakarrik ditu joko-adierazle problematikoak. Ehuneko hori handiagoa da jokoarekin arazoak izateko arriskuan dauden parte-hartzaileen kasuan ere: % 9,5 emakumeak dira eta % 22,1 gizonak.

Joko-adierazle arazotsuak dituen jokalaria arazorik ez duten jokalariak baino lehenago hasten da jokatzen (urtebete lehenago, hasiera osoa erakusten du), eta lehenago hasten da jokatzen arriskuan dauden edo arazorik ez duten jokalariak baino. Hasiera-batezbestekoa, gainera, txikiagoa da gizonetan emakumeetan baino.

Ausazko jokoetan hasteko adina murriztu egiten da hautemandako arazoaren mailaren arabera. Zenbat eta handiagoa izan joko arazotsuaren adierazleak, orduan eta txikiagoa da ausazko jokoen hasiera (15,91 urte). Arazo-adierazlerik ez duten jokalariak geroago hasten dira ausazko jokoetan (16,6 urte).

Dirua irabaztea da joko problematikoaren adierazleekin nahiz arrisku-adierazleekin jokatzeko motibazio nagusia, nahiz eta azken talde horretan dibertitzeko jokatzen dutenekiko aldeak txikiagoak izan. Bi taldeetan profila oso antzekoa da. Jokoarekin arazorik ez duen taldeak dirua irabazteko interesaren gainetik dibertitzeko jokatzen du. Gazteen artean jolasteko arrazoi nagusiak aztertzen dituzten azterlanek norabide bera dute (Gosende, Loredo, & Hermida, 2018).

Arazo gisa identifikatutako bost jokalaritik batek **familia-aurrekariak ditu, jokoarekin lotutako arazoen historiala dutenak**. Ehuneko hori hiru aldiz handiagoa da arriskuan daudenena eta arazorik ez dutenena baino. Gazteekin lotutako arazoen familia-aurrekarien eta arazo-adierazleen arteko erlazio hori agerian geratu da hainbat azterlanetan (Garrido, Moral, Jaén, 2017).

Arriskuan edo joko arazotsuaren adierazleak dituzten **gehienak ikasleak dira.** Laginaren banaketaren arabera, ikasle horietako gehienek unibertsitate-ikasketak egiten dituzte, eta horien artean daude arriskuaren eta arazoaren adierazleak dituzten jokalari gehienak. Cordobako Unibertsitateko unibertsitate-ikasleen lagin batean lortutako emaitzek erakutsi zuten gazteen % 1,6 jokalari patologikoak zirela eta % 5,3k joko-arazo arinak zituztela (Maqueda & Ruiz-Olivares, 2017).

Arazoak dituen jokalariak gainerakoek baino maila handiagoan errepikatu du ikasturtea: % 40, % 7, Nafarroako batez bestekoaren aldean (Ministerio de Educación y Formación Profesional, PISA, 2019), eta, neurri handiagoan, arriskuarekin eta arazorik gabe.

Kirola modu erregularrean eta federatuan egiteak joko-arazoak izateko aukerak areagotzen ditu. Adierazgarria da joko-arazoen adierazleen % 60 inguruk kirola modu federatuan egiten dutela beste bi taldeetan baino proportzio handiagoan. Alderik handienak arazo-adierazlerik ez dutenen (% 43,3) eta bai dituztenen artean daude. Arrisku-egoeran dauden neska-mutilen erdiak baino gehiago federatuta daude kirolen batean. 2019ko Gazteria eta Kirolari buruzko azterlanak kirola egiten zutenen % 50 kirol-apustuekin lotzen zituen (Instituto Navarro deporte y Juventud. Juventud y deporte Navarra, 2019).

Jokalari gehienak erakartzen dituen kirola futbola da, bai arriskuan, bai joko-arazoekin.

Arriskuan dauden edo joko arazotsuaren adierazleak dituzten neska-mutilen % 60k baino gehiagok, gainera, **azken urtean drogak kontsumitu ohi dituztela adierazten dute**. Jokoarekin arazorik ez dutenak baino 14-18 puntu gehiago. Gainera, jokalari problematikoek dituzte legez kanpoko drogen kontsumo handienak, bai marihuanarenak, bai tabakoa eta marihuana ez diren beste droga batzuenak. Emaitzak ezin dira fokuezinak izan gazteekin egindako beste azterlan honetan bertan, baina tabakoaren eta alkoholaren kontsumoen eta joko-adierazle problematikoak dituzten jokalarien arteko lotura positiboa planteatzen zuen (Varela & Becoña, 2015).

Era berean, unibertsitateko ikasleen lagin batekin argitaratutako ikerketa berriago batek lotura aurkitu du joko patologikoaren eta zenbait substantziaren (alkohola eta kalamua, esaterako) kontsumoaren artean (Maqueda & Ruiz-Olivares,2017).

Jokoarekin lotutako arazo gehien dituzten pertsonak **egunero (% 15,4) edo ia egunero (% 9,6) jokatzen dutenak** dira. Hau da, lautik batek egunero jokatzen duela adierazten du. Astean 2-3 aldiz gehien jokatzen dutenak ere badira (% 25). Guztira, joko arazotsuaren adierazleak dituztenen % 50ek astero jokatzen dute, 2 egunetik egunero.

5.3 Ondorioak

Jokalariek, arrisku-egoeran zein jokoarekin lotutako arazoekin, besteek baino **online gehiago jokatzen dute**. Online joko konbinatuaren eta aurrez aurreko jokoaren modalitateak ditu desberdintasun handienak joko-adierazle arazotsuak dituzten jokalarien artean. Arazotsu gisa identifikatutako jokalarien hirutik batek bi modalitateetan jokatzen du.

Arazo-jokalari gisa identifikatutako bost mutiletik batek onartzen du **300 €baino gehiago gastatu dituela egun bakar batean azken urtean**. Arriskuan dauden jokalari gehienek oraindik ez dute diru-kopuru handirik erabiltzen: % 80 inguruk ez ditu 30 euro baino gehiago jokatu azken urtean egun bakar batean.

Kirol-apustuak dira, zalantzarik gabe, talde guztien artean ausazko jokorik eskatuena, arazo-mailaren arabera. Joko-adierazle arazotsuak dituen taldean, kinieletan gehiago jokatzen dute, eta gainerako taldeekin alderatuta, kezkatzekoa da "polijoko" profila. Talde horrek askoz gutxiago jokatzen du loterietan, loteria primitiboetan edo kupoietan eta karta-jokoetan, arriskuan daudenek edo arazorik ez dutenek baino.

Azkenik, interesgarria da gazteek egiten dituzten ausazko jokoen bilakaera aztertzea, adinaren eta sexuaren arabera. 13 eta 18 urte bitarteko gizonek kirol-apustuetan jokatzen dute gehienbat, eta, neurri txikiagoan, kartetan eta txanpon-jantzietan. 19 urtetik aurrera, behera egin du hiru joko horietan parte hartzeak, eta horiek dira gehien egiten dituztenak. 25 urtetik aurrera, kirol-apustuetan eta txanpon-apustuetan jokatzen jarraitzen dute, garrantzi askoz txikiagoarekin, eta loteriak eta kinielak nolabaiteko presentzia hartzen dute.

13 eta 18 urte bitarteko emakumeek karta-jokoetan eta loterietan jokatzen dute batez ere. 19 eta 25 urte bitartean, loteriek pisua handitzen dute eta kasinoak garrantzi handia hartzen du. 25 urtetik aurrera, loteriak dira joko nagusia, eta ez da oso esanguratsua bestelako ausazko jokoetan parte hartzea.

Elur-bola bidezko laginketa-teknika ez-diskriminatzailea eta esponentziala hautatzeak zenbait muga planteatzen ditu, eta muga horiek eragina izan dezakete hemen planteatutako ondorioetan. Besteak beste, nolabaiteko kontrolik eza lagina nola eratzen den eta, beraz, zehaztasun-galera. Gainera, teknika hori bereziki sentikorra da laginketa-alborapenarekiko, eta, beraz, gerta liteke parte-hartzaileen zati handi batek biztanleriaren azpitalde baten zenbait ezaugarri edo ezaugarri partekatzea. Nolanahi ere, interes-taldeen arteko kontaktuak biltzeko lanak eta aztertutako aldagai askotan antzeko emaitzak lortzeak Nafarroako gazteek ausazko jokoei buruz duten benetako argazkira hurbiltzen ditu ondorio horiek.

06 Proposamenak eta etorkizunerako ildoak

Egindako azterlan kualitatibo eta kuantitatiboetatik lortutako emaitzak sakon aztertu ondoren, jarraian jarduera proposamen batzuk eta etorkizunerako ildoak aurkeztuko ditugu.

Kontuan izan behar da ausazko jokoa fenomeno izugarri aldakorra dela, etengabe garatzen eta garatzen ari den teknologian oinarritua. Ildo horretan, komeniko litzateke COVID-19k eragindako osasun krisiaren ondoriozko aldaketak kontuan hartzea.

Jarduera-ildoek eta proposamenek eskuhartze integralak jaso beharko lituzkete nahitaez, eta inplikatutako profesionalen prestakuntza eskaerari erantzun beharko liokete. Horrela, emaitzen eraginkortasuna eta hobekuntza bermatuko lirateke.

1 Nerabeek eta gazteek ausazko jokoetan hasteko adina atzeratzea

Azterlan horrek erakusten du, alde batetik, ausazko jokoetan hasteko adina 18 urtetik beherakoa dela, eta adin hori legeak ezartzen du. Bestalde, eta beste portaera arriskutsu batzuekin gertatzen den bezala, jokoarekin arazoak izaten amaitzen dutenak ez dituztenak baino lehenago hasi dira. Zentzu horretan, prebentzio estrategia on batek ausazko jokoetan hasteko adina atzeratzera eta legea betetzera bideratutako jarduerak planteatu beharko lituzke.

Ekintza batzuen xedea izan liteke jokoaren eskuragarritasuna eta eskuragarritasuna kanpotik kontrolatzea, lege-erreformak egokitzea eta nerabeei zuzendutako prebentzio eta sentsibilizazio esku hartzeak egitea.

2 Kirol-arloan esku hartzea

Kirola egiteak gizarte mailako eta osasun arloko babes faktore ugari eskaintzen baditu ere, azterlan honek agerian uzten du kirola egiten duten gazteek inplikazio eta arazo maila handiagoa dutela ausazko jokoei eta, bereziki, kirol-apustuei dagokienez.

Federazioek, klubek eta kirolarekin zerikusia duten beste talde batzuek, bai eta kirolariek berek ere, prebentzio jarduerak egin beharko lituzkete. Kirol jardueraren balio positiboak ausazko jokoen balizko arriskuekin kontrajartzean oinarritutako estrategia eraginkorra izan liteke

3 Aisialdi osasungarrirako aukerak sortzea

Ausazko jokoak eta, bereziki, kirol apustuak gero eta normalizatuago daude aisialdirako eta dibertimendurako naiz eta arriskutsuak izan.

Aisialdiko programak diseinatzeak eta ausazko jokoen aurrean aukera osasungarriagoak zabaltzeak, gazteak inplikatzen badituzte, modu eraginkorrean lagun dezake belaunaldi berriak babesten.

4 Esparru akademikoan jardutea

Errendimendu akademiko baxuak, eskola porrotak edo ikasgelako jokabide arazoek eragin negatiboa dute jokabide arriskutsuen garapenean, hala nola droga kontsumoetan edo jokabide antisozialetan. Era berean, azterlan honetan islatutako datuen arabera, joko arazotsuaren adierazleak dituzten gazteek ikasturtearen errepikapen indize altuak dituzte. Bereziki interesgarria izan daiteke ausazko jokoek eta haiekin lan intentsiboak dakartzaten arriskuekiko bereziki kalteberak diren ikasleak hautematea.

Hezkuntza eremuan estrategiak garatzea, ausazko jolasetan hasteko adina baino lehenagoko edo hurbilagoko ikasleei zuzenduta eta hasteko adina atzeratzera bideratuta. Gainera, jolasarekin lotutako mitoak zalantzan jartzen dituen egiazko informazioa emateak nerabeen garapen positiboan lagun dezake.

5 Genero-desberdintasunetan sakontzea

Ausazko jokoen prebalentzian eta ohituretan gizonen eta emakumeen artean ausazko jokoekin alderatuta dauden aldeak agerian geratu dira azterlan honetan eta kontsultatutako bibliografian.

Bereziki gomendagarria da gizonen eta emakumeen arteko jokoaren fenomenoaren azterketan sakontzen jarraitzea, prebentzio programak genero ikuspegitik diseinatzen eta ondoren aplikatzen laguntzeko.

6 Prebentzioa familiekin

Azterlan honetan parte hartu duten familiek informazio falta eta ausazko jokoekiko kezka gutxi dute, eta horrek eragin negatiboa du gizartean, oro har, eta gazteengan, bereziki, horrelako arrisku portaerak normalizatzeko. Gainera, familia ereduek jolasarekin lotutako arazoen garapenean duten eragina islatzen bada, gurasoekiko esku hartzeak garrantzi berezia hartzen du.

Familietan ausazko jokoei buruzko informazioa ematea planteatzen duten estrategiak, seme alabekin arauak eta mugak behar bezala erabiltzen ikuskatzeaz eta trebatzeaz gain, oso lagungarriak izan daitezke adingabeak babesteko.

07 Terminoen glosarioa

Azterlan hau eta estatistika batzuk behar bezala ulertzeko, garrantzitsua da maiz erabiltzen diren kontzeptu batzuk argi izatea. Jarraian, definizio eta kontzeptu batzuk aipatzen dira:

Adikzioa: Jokabide-nahaste bat da, substantzia bat kontsumituz edo beste ekintza batzuen bidez saria edo arintzea patologikoki bilatzeagatik bereizten dena. Jokabidea kontrolatzeko ezintasuna, abstinentziarako zailtasuna, kontsumitzeko gogo bizia, jokabideak berak eta pertsonen arteko harremanetan eragindako arazo esanguratsuak ez aitortzea eta erantzun emozional disfuntzionala dakartza. Horren ondorioz, kaltetuaren bizi kalitatea murriztu egin da (arazoak sortuz bere lanean, ikasketetan, harreman sozialetan eta pertsonaletan). Gaur egun, substantziekiko adikzioak eta jokabideekiko adikzioek oinarri neurobiologiko berberak dituztela uste da.

Apustua: Joko mota bat da, zoria du oinarri, eta diru kopuru jakin bat arriskatzen da, joko batek, kirol norgehiagoka batek edo beste gertaera batek emaitza hori edo beste bat izango duelako ustean; horrela, asmatzen bada, hasieran arriskatutakoa baino diru kopuru askoz handiagoa jasoko da. Apustua ahozkoa edo idatzizkoa izan daiteke, balio bera du eta bete egin behar da. Apustu guztietan espero da edozein motatako onura edo gogobetetasuna lortzea, irabaziz gero, baina, kontrako aldean, biek hitzartu behar dute zer galduko duten edo, bestela, ez da apustua ordaintzeko betebeharrik egongo. (Espainiako Errege Akademia).

Kirol apustua. Joko operadoreak aurrez ezarritako programetan jasotako kirol ekitaldi baten edo batzuen emaitzei buruzko iragarpen-lehiaketa da, edo kirol ekitaldi edo lehiaketa horien barruan sartzen diren edo garatzen diren gertaera edo inguruabarrei buruzkoa, baldin eta joko operadoreak dagokion programan aldez aurretik ezarritakoak badira. (EHA/3080/2011 Agindua, azaroaren 8koa).

Kontrapartidako kirol-apustua. Parte hartzaileak joko operadorearen aurka egiten duen kirol apustua da. Apustuaren pronostikoa asmatuz gero, saria jasotzeko eskubidea izango du, eta saria honela kalkulatuko da: partaidetzaren zenbatekoa bider operadoreak egindako pronostikorako aldez aurretik baliozkotu duen koefizientea. Mota desberdinak daude: sinplea, anizkoitza, konbinatua, konbentzionala edo zuzenekoa. (EHA/3080/2011 Agindua, azaroaren 8koa).

Kasinoak: Ausazko joko esklusiboak egiteko baimena jaso duten joko-lokalak dira, eta, hala badagokio, ordaindu ondoren, beste ikuskizun edo jolas jarduera osagarri batzuetara ere joan daitezke. C motako ausazko makinak baimentzen dira, kasinozkoak soilik, partidaren prezioaren truke erabiltzaileari jolasteko denbora ematen diotenak eta, batzuetan, eskudiruzko sari bat, betiere zoriaren araberakoa. Era berean, kasinoko joko esklusibo gisa honako hauek jasotzen ditu: erruleta frantsesa, amerikarra edo amerikarra zero bikoitza; bola edo boulea; hogeita hamar eta berrogei; hogeita bat edo blackjack; puntua eta banka; trenbidea, bacará edo chemin de fer; bi urterako bacará; dadoak edo craps; pokerra eta horren modalitate desberdinak; fortunaren erruleta erregelamendu bidez baimendu daitezkeen beste batzuk. Nafarroako araudiak ez du aurreikusten bakar bat ere egotea. (Aragoiko jokoari eta adingabeei buruzko txosten berezia).

Komorbilitatea: "Lotutako morbilitatea" ere esaten zaio, eta pertsona berean gertatzen diren bi nahasmendu edo gaixotasun edo gehiago deskribatzeko erabiltzen da. Aldi berean edo bata bestearen ondoren gerta daitezke. Komorbilitateak, halaber, bi gaixotasunen arteko elkarrekintza bat dagoela esan nahi du, bien eboluzioa okertu dezakeena. (Nida).

CPGI: Canadian Problem Gambling Index (CPGI). Kanadako Zentroak substantzien abusuari buruz sortutako tresna (CCSA). Helburua izan zen neurketa eskala berri bat garatzea, ahalik eta baliagarriena eta fidagarriena, biztanleria orokorrari buruzko inkestetan erabiltzeko, ausazko jokoen ikuspegi holistikoagoa islatzeko eta gizarte testuinguruaren adierazle gehiago sartzeko. 31 item ditu, 3 ebaluazio-arlotan antolatuta. 4 kategoria ezartzen ditu: jokalari ez arazotsuak; arrisku txikiko jokalariak, arrisku ertaineko jokalariak eta jokalari arazotsuak.

Kuota: Gertaera bat gertatzeko probabilitatea da. Kirol apustuetan asko erabiltzen den terminoa Apustua zenbaterainokoa den eta, beraz, irabazia zein izango den zenbakiz erakusten duen adierazlea da.

Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia (DGOJ): kontsumo Ministerioan integratutako organoa, 2011n sortua. Estatu mailako joko jarduerak arautzeko, baimentzeko, gainbegiratzeko, koordinatzeko, kontrolatzeko eta, hala badagokio, zehatzeko esku-

menak ditu. Jokoa Arautzeko Zuzendariordetza Nagusiak eta Jokoa Ikuskatzeko Zuzendariordetza Nagusiak osatzen dute.

Disruptiboa: Bat bateko haustura edo etena. Egokia da gauzak egiteko prozesu edo modu bat aipatzeko, "Bat bateko haustura edo etena" dakarrena, eta erabiltzen ari zirenei ezartzen eta kentzen zaiena. Gaur egun asko erabiltzen da berrikuntzaren eta COVIDen ondorioen esparruan. (Funts RAE erreferentzia).

DSM-5: DIAGNOSTIC and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5) edo Buruko nahasmenduen Diagnostiko eta Estatistika Eskuliburua (DSM-5). Estatuko Psikiatria Elkarteak (APA) argitaratutako sailkapen eta diagnostiko tresna bat da. Deskribapenak, sintomak eta buruko nahasmenduak diagnostikatzeko beste irizpide batzuk ditu. DSM-5ean, 2013an argitaratutako indarreko azken edizioan, ludopatia mendekotasun-nahasmendutzat hartu zen. Diagnostiko irizpide horiek profesionalen arteko hizkuntza komuna ematen dute, haiek definitzen dituzten irizpideak argi ezartzen dituzte eta diagnostikoa zehatza eta sendoa dela ziurtatzen laguntzen dute. Oro har, DSM nahasmendu mentalak sailkatzeko sistema da onarpen handiena duena, bai diagnostikorako, bai ikerketarako eta irakaskuntzarako.

FEJAR: (Ausazko Jokalari Errehabilitatuen Espainiako Federazioa). 1991ko maiatzaren 18an sortu zen, Vigo, Malaga, Cordoba, Sevilla, Iruñea eta Leganés elkarteetako ordezkariek Leganesen egindako bilera batetik abiatuta. Bertan, FEJAR eratu eta Fundazio Akta sinatu zuten. Gaur egun 22 probintzia elkartek eta 2 eskualde-federaziok osatzen dute. Helburua afiliatuen artean irizpideak eta ekintzak bateratzea da, ludopatiak eragindako pertsonak hobeto defendatzeko. Bere helburu nagusiak gizartea jokoaren arazoaz kontzientziatzea eta prebenitzea dira. Sortu zenetik, jardunaldi zientifikoak egiten ditu, jokorik gabeko egun nazionala, bizikidetzak, lan mahaiak, kongresuak, eta ausazko jokoekin eta ludopatiarekin lotutako ekitaldi askotan dago.

GAMING: Doako aisialdiko edo ordainpeko jarduera, bideo jokoak, gizarte games edo esportak barne hartzen dituena. Dirurik jarri gabe egiten da, denbora pasa dibertigarri hutsagatik, eta nolabaiteko estrategia eta trebetasuna eskatzen da. Ez da arriskurik gabeko jarduera; izan ere, jokalariak lorpenetan eta mailetan aurrera egiteko (erronkak eta erronkak gainditzeko) aurkitzen dituen indargarriek trebetasun handia eskatzen dute, eta trebetasun hori lortzen da jarduerari denbora gehiago eman ahala, eta erabilera arazotsua ekar dezake, autokontrolerako ahalegina egiteko eta norberaren denbora kudeatzeko gaitasuna garatzeko gai ez bada. Jokalariak parte-hartze aktiboa duen arren, dena ez dago kontrolpean. (Drogazaletasunaren aurkako Laguntza Fundazioa).

GAMBLING: Zoriak, emaitzak eta lorpenak zehazten dituen jokoekin egiten den jarduera oro, eta, beraz, arrakasta (saria) lortzeko aldez aurretiko ezagutzarik edo trebetasunik edo estrategiarik behar ez den jokoekin egiten dena, zorteak erabakitzen baitu. Izan ere, ausazko hitzaren etimologiak azzahrera igortzen gaitu, arabiera hispaniarreko zoria, zoria edo kasualitateari buruzko hitza. Joko horiek ausazko gertakari baten (adib.: zenbaki jakin baten agerpena) gainean egindako diru-apustuan oinarritzen dira. Gertaera hori probabilitate-legeek soilik arautzen dute, eta jokaldiak edo tiraldiak kontrolatzeko aukerarik gabe errepikatzen dituen mekanismo baten bidez garatzen da (dadoa, karta, erruleta, bolak edo txanpon jauziak, adibidez). Jokoaren parte diren emaitzetan esku hartzen duten elementuen kopurua handia da emaitza jakin baten agerpenari buruz asmatzeko aukerak oso mugatuak izan daitezen (probabilitatearen legeak kontuan hartuta), eta horrek zaila egingo du emaitza bat aurreikustea. Irabaziak banatzeko saririk ez ematea da helburua, apustuetatik jasotako dirua pilatu eta apustuen sustatzailean (bankuan) gera dadin. (Drogazaletasunaren aurkako Laguntza Fundazioa).

GGR (Gross Gaming Revenue): jolaserako marjina bezala ere ezaguna. Jokoan parte hartzeko erabilitako zenbatekoen zenbateko osoa, operadoreak parte hartzaileei ordaindutako sariak kenduta. (Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusia).

Jokoa: Dibertitzeko, entretenitzeko edo ikasteko tresna gisa egiten den jarduera da, eta gaitasun edo trebetasunen bat erabiltzen da.

Ausazko jokoa: Joko modalitate horren emaitza ez dago jokalarien trebetasunaren edo trebetasunaren mende, zortearen mende baizik, eta pertsonen kontroletik kanpo dago. Jokalaria emaitza iragartzen saiatuko da, apustu izeneko diru kopuru baten bidez.

Joko Etikoa: Mariano Chóliz Montañések sortutako kontzeptua. Ausazko jokoa arautzean datza, jokoarekiko adikzioa eraginkortasunez prebenitzeko helburuarekin. Horretarako, teknika psikologiko zientifikoki frogatuak aplikatuko dira, jokalariak diru gehiegi galtzea eragotziko dutenak. Botere publikoek egin behar dute bateragarri interes ekonomikoak eta herritarren osasun eskubidea, eskubide hori gailendu behar baita. "Joko Etikoa" gizarteak herritarren osasunarekin duen konpromisoa da, jokoarekiko adikzioa saihesteko eta patologia hori duten pertsonen errehabilitazioa errazteko

Joko arduratsua: joko politika egokiak sustatzea, jokoaren ondorio negatiboak prebenitu eta konpontzeko, parte hartzaileak babesteko, bereziki adingabeak eta talde kalteberak, Jokoa Antolatzeko Zuzendaritza Nagusiak kudeatuta.

Joko segurua: Lizentzia duten operadoreek online-jokoko jarduerak garatzeko lortu duten gaikuntza titulua, legeak joko segurua, hau da, joko zuzena, osoa, fidagarria eta gardena bermatzeko ezarritako baldintza juridiko eta tekniko guztiak betetzen zituztela egiaztatu ondoren. (DGOJ).

Gizarte jokoa: Ohiko jokoa edo joko kontrolatua. Noizbehinkako joko erregularra da, baina jokabide horren gaineko kontrol osoa du. Jolasten da entretenitzeko edo harreman sozialak ezartzeko, galerak txikiak dira eta aurrez zehaztuta daude, eta pertsonak badaki jokatzen jarraitzen badu galdu egingo duela. Azkenik, joko mota horretan gertatzen diren bi faktore garrantzitsu: pertsonak edozein unetan utz diezaioke jolasteari (irabazten badu edo galtzen badu), eta ez dio denbora gehiegi ematen, ez du bere bizitza normala oztopatzen, ez dio ohiko jarduerak egiteari uzten, eta ez die eragiten bere harreman pertsonalei edo profesionalei.

Joko problematikoa: Pertsona batek duen ohiko edo eguneroko joko jokabidea, ohiko diru gastuarekin, bere bulkaden gaineko kontrol gutxiago izaten eta jokoari denbora gehiegi ematen hasiz. Jokoaz abusatzen ari den eta jokalari patologiko bihurtzeko arrisku handia duen pertsona da. Baita 12 hilabetez (DSM-5) irizpideetako bat adierazten duten pertsonak ere.

Joko patologikoa: Etengabe eta behin eta berriz jokatzeko modua, klinikoki esangu-ratsua den narriadura edo ondoeza eragiten duena eta norbanakoak honako irizpide hauetako lau (edo gehiago) aurkezten dituelako 12 hilabeteko epean (DSM-5 irizpideak).

1. Jokoarekiko gehiegizko kezka.
2. Diru kopuru gero eta handiagoak apustu egiteko beharra, nahi den kitzikapena lortzeko.
3. Jokabide hori kontrolatzeak edo gelditzeak behin eta berriz eragindako porrota eta ezinegona, helburu hori lortu nahi denean.

4. Ezinegona edo suminkortasuna, jolasa murrizten edo gelditzen saiatzen denean.
5. Jolasa egoera emozional negatiboetatik ihes egiteko erabiltzea.
6. Jarduera horretan jarraitzea, galdutako dirua berreskuratzen saiatzeko.
7. Ingurune hurbileneko pertsonei gezurra esatea sistematikoki, joko jokabidea eta horren ondoriozko arazoak ezkutatzeko.
8. Jokabide horren ondorioz, pertsonen arteko harremanak arriskatzea edo galtzea.
9. Besteek etsipenezko egoeretatik irteteko baliabide ekonomikoak ematen jarraituko dutela uste izatea.

Jokalari profesionala: Jokoa da bere bizimodua. Apustu egiten du inplikazio emozionalik gabeko kalkulu arrazional baten ondoren, eta "trebetasuna" eta/edo ezagutza espezializatua (probabilitatea, estatistika, etab.) garrantzitsuak diren jokoetan parte hartzen du.

Jokalari aktiboak: Aldi jakin batean jokoren batean parte hartzen duten erabiltzaileen kopurua. Erabiltzaile bat aktibo egon dela joko da hilabete naturaleko aldian gutxienez apustu bat egin badu. Estatistika ondorioetarako, hilabeteko erabiltzaile aktiboen guztizko zifra lortzeko, operadore guztien datuak hartzen dira kontuan, kontuan hartu gabe erabiltzaile bera operadore batean baino gehiagotan alta emanda dagoen ala ez.

Jokalari erregistratuak: Web orri batean edo sektoreko enpresa batean alta emandako erabiltzaileak dira.

Loot Boxes: "Cajas Botín" edo de "Recompensa" izenez ere ezagunak. Bideo-jokoetan, jokoaren barruko erosketa birtual moduko bat, jokalariek ez dakitena zer dagoen kutxa batean erosi eta ireki arte, zorizko osagai bat dago erosketan. Objektu gutiziatuenak dira probabilitate gutxien dutenak (kromoen antzeko fenomenoa). Lortzen diren objektuak bi motatakoak dira: kosmetikoak (inolako abantailarik ematen ez duten elementu apaingarriak dira). Ez diote jokoari berari eragiten, baina bai itxurari, adibidez: pertsonaia baten mozorroa) eta jokoari berari eragiten dioten objektuei (Pay to win), non botere handiagoko pertsonaiak erosten dituzun, arma hobeak, indar handiagoa, (McMillan hiztegia).

Ludopatia: Gaixotasun bat da, Osasunaren Mundu Erakundeak (OME) halakotzat onartua, CIE-10en sailkatuta dago ohituren nahasmenduen eta bulkaden kontrolaren nahasmenduen barruan, eta DSM-5en arabera adikzio-nahasmenduen atalean. Jokabide-nahaste bat da, portaera pixkanaka asaldatzea dakarrena, eta, horren ondorioz, gizabanakoak ausazko jokoetan jolasteko premia kontrolaezina sentitzen du, edozein ondorio gutxietsiz. Adikzio horretan ez da substantziarik kontsumitzen, baina, batzuetan, beste substantzia batzuekin batera (tabakoa, alkohola edo drogak, adibidez), jokabide jakin bat behar bezala kontrolatzea eragozten die. Gizonei zein emakumeei eragin diezaieke, haien adina, gizarte-egoera edo egoera ekonomikoa edozein dela ere.

Pertsona batek egiten duen ausazko jokoak arazo larriak eragiten dizkionean gertatzen da ludopatia. Jolasaren arabera pentsatu, bizi eta jarduten du, beste edozein helburu alde batera utzita. Mendekotasuna jokabide errepikakorren batuketak osatzen du. Jokabide horiek atsegingarriak dira, hasieran behintzat, eta horrek kontrola galtzea eragiten du pertsonarengan. Gainera, tolerantzia agertzen da, jokabidea areagotzen da nahi diren ondorioak lortzeko, eta, azkenik, pertsona horren eguneroko bizitzan modu larrian eragiten du maila guztietan (familiakoa, gizartekoa, lanekoa), eta jokabidea eteten badu, abstinentzia-sindromea agertzen da. (FEJAR).

A motako makinak edo "jolas-makinak": Denbora pasa edo jolas hutsekoak, partidaren prezioaren truke erabiltzaileari era-

biltzeko edo jolasteko denbora bat ematera mugatzen direnak. Ezin izango dute inolako saririk eman eskudirutan, gauzatan edo objektuekin edo diruarekin truka daitezkeen puntuetan. "A" motako makina multzo honetan sartzen dira, halaber, pizgarri gehigarri bakar gisa eta jokalariaren trebetasunagatik, hasierako zenbateko berean jokatzen jarraitzeko aukera eskaintzen dutenak, partida bera edo beste partida gehigarri batzuk luzatuz, inola ere ezin izango baita diruagatik edo espezieagatik trukatu. (2110/1998 Errege Dekretua, Mäquinen Erregelamendua).

"B" motako makinak edo programatutako saria duten jolas-makinak: "Txanponjaleak" izenez ezagutzen dira. "B" motako makinak dira partidaren prezioaren truke erabiltzaileari erabiltzeko edo jolasteko denbora ematen diotenak, eta, joko programaren arabera, eskudiruzko sari bat.

"C" motako makinak edo ausazkoak: "C" motako makinak edo ausazkoak dira apustu jakin baten truke erabiltzaileari erabiltzeko edo jolasteko denbora ematen diotenak, eta, batzuetan, saria ere bai, beti zoriaren araberakoa. Ausazkotzat joko da jokaldi bakoitzaren konbinazioa edo emaitza aurreko edo ondorengo konbinazio edo emaitzen mende ez egotea.

Monte Carlo metodoa: Ausazko proba errepikatuen bidez problema matematiko edo fisikoen soluzioak lortzea ahalbidetzen duten tekniken bilduma. Bakartiaren karta-jokotik sortzen da. Proposamenaren arabera, askoz sinpleagoa da emaitza orokorraren ideia izatea, kartekin proba anitzak eginez eta emaitzen proportzioak zenbatuz, konbinazio aukera guztiak formalki zenbatzea baino. Montecarloren metodoak arazo matematiko ugariren gutxi gorabeherako soluzioak ematen ditu, ordenagailu batean zenbaki sasialeatorioen laginketekin esperimentuak egitea ahalbidetuz.

Mikropagoak: Bideojokoen arloan, diru kopuru txikiak ordaintzea da, zenbait elementu erosteko (ekipazioa, botereak, energia, armak, etab.). Loot Boxeak ez bezala, erosketan ez dago ausazko osagairik, baizik eta badakigu zer ari den erosten.

NGR (Net Gaming Review): Operadorearen benetako irabaziak erakusten dituen adierazlea, gastuak deskontatu ondoren (bonuak, komisioak, lizentzia-tasak, zergak, etab.). Bere zailtasun nagusia, NGR neurtzeko formula zehatzik ez dagoela da, eta, beraz, gehiago erabiltzen da GGR adierazle bezala.

NODS: Galdetegi hau garatu zen National Gambling Impact Study Commissionek Estatu Batuetako jokoari buruzko bigarren inkesta nazionala Chicagoko Unibertsitateko National Opinion Research Centerri (1999) enkargatzean ezarri zituen baldintzak betetzeko. Eskakizunetako bat jokalari patologikoak identifikatzeko irizpideak DSM-5ean ezarritakoa izan behar zuela zen. Bizi guztiko arazoei erreferentzia egiten dieten

17 item dikotomiko (bai/ez) eta aurrekoen edukiak errepikatzen dituzten beste 17 item ditu, baina azken urteari buruzkoak. 17 itemek ia hitzez hitz islatzen dituzte DSM-5eko hamar irizpideak, baina 1., 3., 4., 5. eta 7. irizpideek bi item erabiltzen dituzte, eta 9.ak, hiru. Puntuazioa zerotik hamarrera bitartekoa da, puntu bat ematen baita betetzen den DSM-5eko irizpide bakoitzeko. Bi edo hiru item dituzten irizpideei puntu bat ematen zaie, nahiz eta baiezko erantzun gehiago egon. Galdetegia egun batean 100 dolar edo gehiago galdu zituztela edo gutxienez 100 dolarreko zorrak izan zituztela aitortzen zuten pertsonei ematen zitzaien. Subjektu horientzat, NODSren sailkapena honako hau da: zero puntu, arrisku txikiko jokalaria; puntu bat edo bi, arriskuan dagoen jokalaria; hiru edo lau puntu, arazo jokalaria; bost edo gehiago, jokalari patologikoa. NODSaren baliozkotasunari buruzko datuak saiakuntza pilotu batetik datoz (Salinas, J.M., 2004).

Overround: Apustu etxe bat apusturen bat egiten den bakoitzean geratzen den marjina edo komisioa, beraz, ez du inoiz dirurik galtzen.

Pay to win/Pay2Win: Irabazteko ordaindu. Bideojokoen eremuan erabiltzen den terminoa "Free to play" (doakoak) izenekoak dira, baina ordaintzeko aukerak dituzte aurrera egiteko, denbora aurrezteko edo gainerakoekiko abantailak lortzeko. Mota honetako jokoak mendekotasun arazoak sortzen ari dira nerabeengan mikropagoen ondorioz. Adibide batzuk dira Candy Crash (bizitzak lortzeko ordaintzea), FIFA (Ultimate Team jolasteko modua) edo Need for Speed (autoen gasolinagatik ordaintzea).

Payout (dibidenduagatiko ordainketa): apustu etxeek sarietara bideratzen duten diruaren ehunekoa da.

PGSI: problem Gambling Severity Index. Apustu jokoen herstura indizea. Ludopatiari lotutako kalte eta ondorioetan jartzen du arreta. Apustu jokoekin dauden arazoen intzidentzia maila hautemateko tresna bat da. Bederatzi item ditu; horietatik bost jokabide adierazleei lotuta daude, eta lau ondorio negatiboei. Lau kategoria ezartzen ditu: jokalari ez arazotsuak; arrisku txikiko jokalariak, arrisku ertaineko jokalariak eta jokalari arazotsuak (Ferris J.A. & Wynne H.J., 2001).

Prebalentzia: Une edo aldi jakin batean ezaugarri edo gertaera jakin bat duten talde edo populazio bateko banakoen proportzioa. Gaixotasun baten prebalentzia epidemiologian honela definitzen da: aztertzen ari den biztanleria osoarekiko gaixotasun bat pairatzen duten pertsonen proportzioa.

Joko Sarbiderako Debekuen Erregistro Orokorra (RGIAJ) edo Autodebekua: Debekuen erregistro batean inskribatzea da, eta ezin da inskribatutakoa sartu, baldin eta administrazio publiko eskudunak erabaki badu aldez aurretik jokalariaren identifikazioa egin behar dela, herritarrek joko jardueretan parte hartzea debekatzeko duten eskubidea gauzatzeko. Iraupen mugagabea

du, ezeztatu ezean. Administrazioak araututako joko guztiei aplikatzen zaie debekua, Estatuaren eskumeneko online jokoei barne. Dagokion formulazioa aurkeztuz eskatzen da, legez onartutako bitartekoen bidez.

ROI (Return of Investment): Inbertsioaren itzulera da.Edozein inbertsioren errentagarritasun garbia egiaztatzeko erabiltzen den metrikak lortutako etekina eta egindako inbertsioa alderatzen ditu, ehuneko moduan adierazita.Inbertitutako euro bakoitzeko zenbat onura lortu diren adierazten du.

Slotak: Ostalaritza establezimenduetako edo kasino fisikoetako txanpon tradizionalak online espaziora edo Internetera egokitzea.Eredu eta gai ugari daude.

Apustu-lokalak: apustuak egiten diren esparruetatik kanpoko ekitaldietan apustuak egiteko baimena duten establezimenduak dira, erregelamendu bidez ezarritako moduan eta baldintzetan. Baimenek hamar urteko iraupena izango dute. (Asturiasko Printzerriko Joko eta Apustuen 6/2014 Legea).

Bingo-aretoak: bingo jokoan aritzeko berariaz baimendutako lokalak, modalitate desberdinetan, ofizialki homologatutako kartoien eta erregelamenduz ezarritako edozein sistemaren bidez. Areto horiek jokoa egiten den gelan soilik saldu beharko dira, eta erabiltzaileak bakarrik sartu ahal izango dira areto horretara, dagokion onarpen kontrolean egindako identifikazio kontrolaren ondoren.B motako jolas makinak edo antzekoak instalatzeko baimena eman daiteke.(Aragoiko jokoari eta adingabeei buruzko txosten berezia).

Joko-aretoak: B motako makinak edo saria duten jolas-makinak ustiatzen dituzten establezimenduak dira, "Txanpon-jaleak" izenez ezagutzen direnak. Areto horietan, aldi berean, a motako makinak edo aisialdiko makinak instalatu ahal izango dira. Kasu horretan,gela desberdinetan banan-duta egon beharko dute, zuzeneko komunikaziorik gabe, lokal osoan adingabeak sartzeko berariazko debekua dagoenean izan ezik.(Aragoiko jokoari eta adingabeei buruzko txosten berezia). Jolas aretoak: A motako makinak dituztenak, jolasteko denbora ematen dutenak eta, jokalariaren trebetasunaren, trebetasunaren edo ezagutzaren arabera, noizean behin, espezie mugatuko sari bat eman dezaketenak, zuzenean edo tike, fitxa edo antzeko kopuru bat lortuz.(Aragoiko jokoari eta adingabeei buruzko txosten berezia).

Scoutak: Normalean gazteak izaten dira, eta kirol ekitaldietara joaten dira. Bere lana datuak enpresari denbora errealean ematea da, eta enpresak apustu etxera pasatzen ditu. Horrela, apustu etxeek kuotak denbora errealean alda ditzakete.

Estatuko Loteria eta Apustuen Estatuko Sozietatea (SELAE): 13/2010 Errege Lege Dekretuaren bidez sortu zen. Titulartasun publikoko loteria eta ausazko jokoen operadore espainiarra da, Ogasun Ministe-

rioari atxikia. Era guztietako loteriak eta jokoak kudeatu, ustiatu eta merkaturatzeaz arduratzen da nazioan (Loteria Nazionala, Loteria Primitiboa, Bonolotoa, Primitivaren Gordoa, Euromillones, Quiniela, Quinigol, Lototurf edo Quintuple Plus) edo autonomia-erkidego baten eremua gainditzen duten guztietan. 10.500 saltokik baino gehiagok osatzen dute.

SOGS (South Oaks Gambling Screen): Galdetegi psikologiko bat da, jokalari patologikoen kasuak edo ludopatia detektatzeko populazio arruntean. 1987an sortu zuten Lesieur eta Blumek New Yorkeko South Oaks Ospitalean, eta espainiar egokitzapena Echeburúa eta Baezek egin zuten 1990ean. Autore batzuek arazo metodologikoak aurkitzen dituzte populazio jakin batzuk ebaluatzeko, bereziki adingabeenak, positibo faltsuak gehiegi balioesten dituztenak eta jokalariaren bizi-zikloa egungo aldia baino gehiago neurtzen dutenak. SOGS-RAren (nerabeak) bertsio batek 10 item dikotomiko ditu (no = 0, sí = 1) eta iaz ausazko jokoekin lotutako arazoak ebaluatzen ditu. Norbanakoak hiru kategoriatan sailka daitezke: ez arazotsua (0-1 puntu), arriskuan dagoena (2-3) eta jokalari arazotsuak (4 edo gehiago). Gaztelaniazko bertsioak puntuazioen fidagarritasun ona erakutsi zuen (α = 0,80).

Kaosaren teoria: Zoriaren funtsezko alderdia da beti gertatzen dela kausa txikiak efektu handiekin bat datozen egoeretan. Azaldu du zerbaiten emaitza aldagai desberdinen araberakoa dela eta ezin dela aurreikusi. Erruleta bezalako jokoetan, bolaren hasierako abiaduran dauden alde txikiak oso zailak dira zehaztasunez neurtzen, eta, beraz, ezinezkoa da aurreikustea.

Jokoen teoria: Estrategiaren matematika eta aktore desberdinen arteko erabaki-hartzea aztertzen ditu. Helburu nagusia agenteen (jokalariak) arteko interakzio egoeretan (jokoa) portaera arrazionala aztertzea da, non emaitzak agenteen ekintzen mende dauden; joko bat bi jokalari edo gehiago lehiatzen diren edozein egoera da: pokerra adibide argia da. Jokalari baten arrakasta, edo joko batean helburuak zenbateraino lortzen dituen, jokalari bakoitzak jarraitzen duen zoriaren, joko-arauen eta ekintza multzoaren araberakoa da, hau da, bere estrategien araberakoa. Jokalari batek jokoaren egoera posible bakoitzean egin behar duen ekintzari buruzko erabakia da estrategia bat. Jokoen teoriaren arabera, jokalari guztiak arrazionalak eta adimentsuak dira, eta ondo informatuta daude.

Tipster: Kirol-apustuetan aditua da, eta bere pronostikoak beste apustulari batzuekin partekatzen ditu, doan edo aldian-aldian harpidetza bidez ordainduta. Orotarikoak edo kirol, lehiaketa edo herrialde batean espezializatuak izan daitezke.

Esperotako balioa edo itxaropen matematikoa: Ausazko fenomeno baten batez besteko balioa, hau da, jolasa amaitu arte hainbat aldiz errepikatuz gero pertsona bakoitzak batez beste irabaziko lukeen aldien proportzioa..

08 Eranskinak

8.1 I Eranskina. Grafikoen zerrenda

- **1. grafikoa.** Dirudun jokoa azken 12 hilabeteetan. (ESTUDES)
- **2. grafikoa.** Generoaren araberako aldeak diruarekin aurrez aurre jokatzean (ESTUDES)
- **3. grafikoa.** Generoaren araberako aldeak diruarekin online jokoan (ESTUDES)
- **4. grafikoa.** Joko presentzialean jokatutako kopuruak (2010-19)
- **5. grafikoa.** Marketing-Gastuak, online jokoaren modalitatearen arabera (2013-19)
- **6. grafikoa.** Irabazi gordinak online ausazko joko motaren arabera (2013-19)
- **7. grafikoa.** Jokalari aktiboak eta kontu aktiboak (2013-19)
- **8. grafikoa** Online jokoaren kopuruak (2013-19)
- **9. grafikoa.** B motako makinen kopuruaren bilakaera (2015-19)
- **10. grafikoa.** Onura gordinak, online joko motaren arabera (2015-19)
- **11. grafikoa.** Jokatutako kopuruak Nafarroan (2010-18)
- **12. grafikoa.** Nafarroan jokatutako kopuruak, joko motaren arabera (2013-18)
- **13. grafikoa.** Nafarroan jokatutako kopuruen aldakuntza, joko motaren arabera (2013-18)
- **14. grafikoa.** Benetako gastua Nafarroan joko motaren arabera (2013-18)
- **15. grafikoa.** Diru bilketa Nafarroan kirol apustuak (2013-19)
- **16. grafikoa.** Joko lokalak Nafarroan (2010-19)
- **17. eta 18.grafikoak.** Apustu makina laguntzaileak Espainian eta Nafarroan (2015-18)
- **19. grafikoa.** Laginaren banaketa adin taldearen arabera
- **20. grafikoa.** Laginaren banaketa adinaren arabera
- **21. grafikoa.** Laginaren banaketa, sexuaren arabera
- **22. grafikoa.** Laginaren banaketa eskualdeka
- **23. grafikoa.** Okupazio-maila
- **24. grafikoa.** Laginaren ikasketa maila
- **25. grafikoa.** Laginaren banaketa sexuaren eta okupazioaren arabera
- **26. grafikoa.** Lagineko ikastaroa errepikatzearen ehunekoa
- **27. grafikoa.** Ikastaroa errepikatzearen ehunekoa gizonen eta emakumeen

artean

- **28. grafikoa.** Kirolaren banaketa, sexuaren arabera
- **29. grafikoa.** Kirolaren banaketa adinaren arabera
- **30. grafikoa.** Egindako kirol mota
- **31. grafikoa.** Laginaren droga kontsumoak
- **32. grafikoa.** Droga-kontsumoen bilakaera, adin taldearen arabera
- **33. grafikoa.** Kontsumitutako droga motak
- **34. grafikoa.** Gizonek eta emakumeek kontsumitutako droga motak
- **35. grafikoa.** Jokoaren prebalentzia azken urtean
- **36. grafikoa.** Jokoaren prebalentzia azken urtean sexuaren arabera
- **37. grafikoa.** Jokoaren prebalentzia azken urtean, adin taldearen arabera
- **38. grafikoa.** Jokoaren prebalentzia azken urtean, gizonen sexuaren arabera
- **39. grafikoa.** Jokoaren prebalentzia azken urtean, sexuaren arabera, emakumeak
- **40. grafikoa.** Jokoaren maiztasuna eskualdeka
- **41. grafikoa.** Hasteko adina, sexuaren arabera
- **42. grafikoa.** Gizonen eta emakumeen arteko adin maiztasuna
- **43. grafikoa.** Gizonen eta emakumeen arteko ausazko jokoen motibazioa
- **44. grafikoa.** Adineko jolasen motibazioa adin taldearen arabera
- **45. grafikoa.** Motibazioa dibertsioa eta dirua irabaztea adin taldeen arabera
- **46. grafikoa.** Joko arazoak dituzten hurbileko senideen aurrekariak
- **47. grafikoa.** Guztizko laginaren joko modalitatea
- **48. grafikoa.** Jokoaren modalitatea eskualdeka
- **49. grafikoa.** Joko modalitatea, adin taldearen arabera
- **50. grafikoa.** Jokatutako diru kopurua lagina guztira
- **51. grafikoa.** Jokatutako kopurua adin talde bakoitzeko
- **52. grafikoa.** Jokatutako kopurua eskualdeka
- **53. grafikoa.** Joko motak diruarekin, lagina
- **54. grafikoa.** Gizonen eta emakumeen arteko jolas motak
- **55. grafikoa.** Kirol apustuen bilakaera, adin taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean
- **56. grafikoa.** Kasinoaren bilakaera, adin taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean
- **57. grafikoa.** Txanponjaleen bilakaera, adin taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean
- **58. grafikoa.** Loterien bilakaera, adin taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean
- **59. grafikoa.** Kinielen bilakaera, adin taldearen arabera, gizonen eta emakumeen artean

- **60. grafikoa.** Gizonen eta emakumeen arteko karta jokoen bilakaera, adin taldearen arabera
- **61. grafikoa.** SOGS-RA galdetegien guztizko kopurua
- **62. grafikoa.** Arazo mailaren ehunekoa SOGS-Raren gainean, osatuta
- **63. grafikoa.** Guztizko laginaren gaineko joko arazoaren maila
- **64. grafikoa.** Joko arazoaren maila, sexuaren arabera
- **65. grafikoa.** Arazo jokoaren maila, adin taldearen arabera
- **66. grafikoa.** Joko arazoaren maila eskualdeka
- **67. grafikoa.** Sexuaren araberako banaketa - SOGS-RA
- **68. grafikoa.** Arazo mailaren ehunekoa SOGS-Raren gainean, osatuta
- **69. grafikoa.** Joko arazoaren mailaren hasiera adina, sexuaren arabera
- **70. grafikoa.** Arazo-jokoaren mailaren motibazioa
- **71. grafikoa.** Jokalari arazotsuetan jokatzeko arrazoiak
- **72. grafikoa.** Arriskuan dauden jokalariekin jokatzeko arrazoiak
- **73. grafikoa.** Arazorik gabeko jokalariengan jokatzeko arrazoiak
- **74. grafikoa.** Joko arazoak dituzten familia aurrekariak, SOGS-RA arazoaren mailaren arabera
- **75. grafikoa.** Joko arazoaren maila, okupazioaren arabera
- **76. grafikoa.** Joko arazoaren maila, ikasketa mailaren arabera
- **77. grafikoa.** Arazo Jokoa - Ikastaro errepikamena
- **78. grafikoa.** Joko arazoaren maila, kirol jardueraren arabera
- **79. grafikoa.** Joko arazoaren maila, kirol jarduera motaren arabera I
- **80. grafikoa.** Joko arazoaren maila, kirol jarduera motaren arabera II
- **81. grafikoa.** Joko arazoa - Droga kontsumoa
- **82. grafikoa.** Joko arazoa - Droga kontsumo mota I
- **83. grafikoa.** Joko arazoa - Droga kontsumo mota II
- **84. grafikoa.** Joko arazoaren maila, jokoaren maiztasunaren arabera
- **85. grafikoa.** Joko arazoaren maila, joko modalitatearen arabera
- **86. grafikoa.** Joko arazoaren maila - Online jokoa
- **87. grafikoa.** Joko arazoaren maila - Aurrez aurreko jokoa
- **88. grafikoa.** Joko arazoaren maila - Online jokoa eta aurrez aurrekoa
- **89. grafikoa.** Joko arazoaren maila, azken urtean gastatutako diruaren kopuruaren arabera I
- **90. grafikoa.** Joko arazoaren maila, azken urtean gastatutako diruaren kopuruaren arabera II
- **91. grafikoa.** Joko arazoaren maila, joko motaren arabera
- **92. grafikoa.** Joko arazoaren maila, pilatutako joko motaren arabera

8.2 II. Eranskina: baimen informatua

Profesionales de entidades referentes en el ámbito de la intervención en adicciones y juego patológico, Asociación ANTOX, Asociación ARALAR y Fundación Proyecto Hombre Navarra, financiadas por la Fundación CAN, estamos desarrollando un proyecto de investigación que finalizará con la elaboración de un programa de prevención del juego de azar dirigido a la población joven de la Comunidad Foral.

En esta primera fase del proyecto, el objetivo es explorar la realidad de los juegos de azar en la Comunidad Foral de Navarra. Por este motivo, le invitamos a participar en un grupo de discusión. El propósito de estos grupos es intercambiar experiencias, opiniones y puntos de vista sobre esta realidad. Los grupos serán grabados para posteriormente poder analizar los datos, pero su nombre y apellidos no aparecerá en ningún momento. Las grabaciones se destruirán una vez finalizado el proyecto de investigación y entregada la memoria final. Pondremos a su disposición los resultados de esta investigación.

El tratamiento, la comunicación y la cesión de los datos de carácter personal de todos/as los/as sujetos participantes, se rige por lo dispuesto en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Si está de acuerdo en participar, firme a continuación.

Quiero participar en la investigación que se me ha propuesto y he podido preguntar y resolver dudas con los miembros del equipo investigador.

FECHA	NOMBRE Y APELLIDOS	FIRMA

8.3 III. Eranskina: jokoari buruzko galdetegia

Este cuestionario forma parte de un estudio, para conocer las conductas y actitudes de los y las jóvenes navarros/as sobre el juego con dinero y/o las apuestas, subvencionado por la **Fundación Caja Navarra** y dirigido por la **Fundación Proyecto Hombre de Navarra**, la **Asociación ANTOX** y la **Asociación ARALAR**.

Nos gustaría que leyeses detenidamente y contestases a las preguntas que se formulan. Por supuesto, el cuestionario es anónimo y totalmente voluntario. No incluye tu nombre ni datos que permitan identificarte, por lo que te animamos a que respondas con sinceridad.

Muchas gracias por tu colaboración.

Datos generales

Antes de comenzar con las preguntas relativas al juego te planteamos algunas preguntas descriptivas. Gracias por tu colaboración.

1 Edad:

2 Sexo *(Selecciona una opción)*

☐ Hombre ☐ Mujer

3 Localidad donde vives:

4 ¿A qué te dedicas en la actualidad? *(Selecciona una opción)*

☐ Estudio ☐ Trabajo ☐ Ni estudio ni trabajo

8.3 III Eranskina: jokoari buruzko galdetegia

5 Si estudias ¿qué estudias? (*Selecciona todos los que correspondan*)

- ☐ ESO
- ☐ Bachiller
- ☐ Grado Medio
- ☐ Grado Superior
- ☐ FP Básica, Escuela taller o PIFE
- ☐ Estudios Universitarios

---

6 ¿Has repetido curso alguna vez? (*Selecciona una opción*)

- ☐ Si
- ☐ No

---

7 ¿Practicas algún deporte de manera regular estando federado/a? (*Selecciona una opción*)

- ☐ Si
- ☐ No

---

8 Si practicas algún deporte federado/a, ¿cuál es? (*Selecciona todos los que correspondan*)

- ☐ Fútbol
- ☐ Baloncesto
- ☐ Pelota
- ☐ Balonmano
- ☐ Atletismo
- ☐ Otros

---

9 ¿Has consumido alguna droga de manera habitual en el último año? (*Selecciona una opción*)

- ☐ Si
- ☐ No

---

10 Si has consumido alguna droga de manera habitual en el último año, ¿cuál o cuáles? (*Selecciona todos los que correspondan*)

- ☐ Hachís o Marihuana (cannabis)
- ☐ Tabaco
- ☐ Alcohol
- ☐ Otras drogas

Preguntas sobre el juego con dinero

En este apartado se recogen preguntas relacionadas con la edad de inicio, tus hábitos, motivaciones y tipos de juego a los que accedes.

11 En los últimos 12 meses ¿con qué frecuencia has jugado dinero? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- [ ] Un día al mes o menos
- [ ] 2-4 días al mes
- [ ] 2-3 días a la semana
- [ ] 4-5 días a la semana
- [ ] 6 o más días a la semana
- [ ] No he jugado dinero en el último año
- [ ] Nunca he jugado dinero

12 ¿Qué edad tenías la primera vez que jugaste dinero? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- [ ] 14 años o menos
- [ ] 15 años
- [ ] 16 años
- [ ] 17 años
- [ ] 18 años o más

13 Si has jugado dinero en los últimos 12 meses, ¿en qué juegos lo has hecho? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- [ ] Loterías, primitiva o cupones
- [ ] Quinielas
- [ ] Apuestas deportivas
- [ ] Máquinas de azar o tragaperras
- [ ] Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, etc.)
- [ ] Juegos en casino

14 ¿Cuándo juegas lo haces principalmente de manera presencial u online? *(Selecciona una opción)*

- [ ] Presencial: establecimientos de juegos de azar y apuestas o terminales en bares
- [ ] Online: páginas web o aplicaciones de juegos de azar o apuestas

15 Si has jugado dinero en los últimos 12 meses, ¿cuál ha sido la mayor cantidad de dinero que te has gastado jugando en un sólo día? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- ☐ Menos de 6€
- ☐ Entre 6 y 30€
- ☐ Entre 30 y 60€
- ☐ Entre 60€ y 300€
- ☐ Más de 300€

16 ¿Algún familiar cercano (padre, madre, hermano/a..) ha tenido problemas con el juego alguna vez? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

17 ¿Para qué juegas? *(Selecciona todos los que correspondan)*

- ☐ Para no aburrirme
- ☐ Para divertirme con los amigos
- ☐ Para ganar dinero
- ☐ Para relajarme
- ☐ Para vivir el riesgo

SOGS-RA SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN: REVISED FOR ADOLESCENTS (SOGS-RA) Winters, K.C., Stinchfield R.D. and Fulkerson, J. (1993)

El cuestionario SOGS-RA de Winters, Stinchfield y Fulkerson (1993) en la versión castellana de Becoña (1997), sirve para evaluar el juego problema y el juego de riesgo. Consta de 12 ítems puntuables con dos alternativas de respuesta cada uno (SÍ/NO), derivado del SOGS de Lesieur y Blume (1987, 1993).

18 En el último año, ¿con qué frecuencia has vuelto otro día a jugar para recuperar el dinero perdido? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Nunca
- ☐ Algunas veces
- ☐ La mayoría de veces
- ☐ Siempre que pierdo

19 En el último año, si es que has apostado dinero, ¿afirmas siempre haber ganado dinero, aunque en realidad lo hayas perdido? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

20 El haber apostado dinero en el último año, ¿alguna vez te causó problemas tales como discusiones con tu familia y amigos, o problemas en la escuela o trabajo? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

21 En el último año, ¿has jugado alguna vez más de lo que habías planeado? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

22 En el último año, ¿te han criticado por tu juego, o te ha dicho alguien que tenías un problema de juego, pesar de que creas que no es cierto? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

8.3 III Eranskina: jokoari buruzko galdetegia

23 En el último año, ¿te has sentido mal alguna vez por la cantidad apostada o por lo que ocurre cuando apuestas dinero? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Nunca
- ☐ Algunas veces
- ☐ La mayoría de veces
- ☐ Siempre que pierdo

24 En el último año, ¿has sentido alguna vez que te gustaría dejar de jugar, pero no te sientes capaz de ello? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

25 En el último año, ¿has ocultado alguna vez a tu familia o amigos, boletos, billetes de lotería o dinero obtenido por el juego u otros signos de juego? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

26 En el último año ¿has tenido alguna discusión con tú familia o amigos/as sobre el dinero del juego? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

27 En el último año, ¿has pedido dinero prestado para jugar y no lo has devuelto? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

28 En el último año, ¿has faltado alguna vez a la escuela o al trabajo debido al juego? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

29 En el último año, ¿has pedido prestado dinero o robado algo para jugar o pagar deudas causadas por el juego? *(Selecciona una opción)*

- ☐ Si
- ☐ No

09 Bibliografia

Becoña, E. (1997). *Pathological gambling in Spanish children and adolescents: An emerging problem*. Psychological reports, 81(1), 275-287.

Blanco Miguel, P., Rodríguez Pascual, I., Martos Sánchez, C., (2016). *Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación*. Salud y drogas, vol. 16, núm. 2, pp. 81-91.

Cámara, P. C., Perona, V. C., & Irles, D. L. (2018). *Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. un análisis de los factores asociados*. Health & Addictions/Salud y Drogas, 18(2).

Chóliz Montañés, M., Marcos Moliner, M. (2020). *Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes*. Fundación MAPFRE y la Universidad de Valencia.

Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). *¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego*. Revista Española de Drogodependencias, 42(1), 34-47.

Chóliz Montañés, M. (2014). *¿Juego Ético?: un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social*.

Dirección general de Ordenación del Juego (DGOJ). (2019). *Informe anual. Mercado de juego online estatal*. Secretaría general de consumo y juego.

Dirección general de Ordenación del Juego (DGOJ). (2015). *Memoria anual. Secretaría de estado de hacienda*.

Domínguez Hernández, E., Elía Munarriz, A. (1992). *Noticias sobre el Juego en la Navarra Medieval*. Juegos de Azar. Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra

El Justicia de Aragón. (2020). *Informe Especial Sobre el Juego y los Menores de Aragón*.

Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). *The Canadian problem gambling index* (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Garrido Fernández, M., Moral Arroyo, G. D., & Jaén Rincón, P. (2017). *Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos*. Health and Addictions/Salud y drogas, 17 (2), 25-36.

González-Eransus, R., & Miqueléiz, E. (2016). *La salud de la juventud navarra. Encuesta sobre Juventud y Salud*. Pamplona: Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra.

Gosende, A. G., Loredo, V. M., & Hermida, J. R. F. (2018). *Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego*. Adicciones, 31(3), 212-220.

Iglesias, E. B., Varela, M. D. C. M., & González, F. L. V. (2001). *El juego problema en los estudiantes de Enseñanza Secundaria*. Psicothema, 13(4), 551-556

Instituto Navarro deporte y Juventud. *Juventud y deporte Navarra (2019)*

Valores, prácticas, hábitos y actualidad en el universo del deporte y de la actividad física de la juventud de Navarra.

Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra. (2018). *III Plan de prevención: drogas y adicciones 2018-2023.* Gobierno de Navarra.

Lloret Irles, D., Cabrera Perona, V., Falces Delgado, C., García Andreu, H., y Mira Molina, S. (2020). *¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes.* Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD.

Maqueda, F., & Ruiz-Olivares, R. (2017). *Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitario.* Salud y drogas, 17(2), 17-24.

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2019). PISA 2018. *Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes.* Informe español. Madrid: Autor

Ministerio de sanidad, consumo y bienestar social. (2017). *Estrategia Nacional sobre adicciones 2017-2024.* Delegación del Gobierno para el plan nacional sobre drogas.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2020). *Informe 2020 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES),* 1994-2018/2019. Madrid: Ministerio de Sanidad.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2018). *Informe 2018 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES)*, 1994-2016. Madrid: Ministerio de Sanidad.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2016). *Informe 2016 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES)*, 1994-2014. Madrid: Ministerio de Sanidad.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2018). *Informe 2019 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. (EDADES)*, 1995-2017. Madrid: Ministerio de Sanidad, consumo y bienestar social.

Rial Boubeta, A. (2019). *Estudio sobre menores y juego en la comunidad gallega.* Universidad Santiago de Compostela.

Salinas, J. M. (2004). *Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico.* Salud y drogas, 4(2), 35-59.

Sociedad estatal loterías y apuestas del estado. (2019). *Memoria integrada 2019.* Loterías del estado

Ollaquindía Aguirre, R. (1982) *El juego de pelota en Navarra (Estudio histórico Literario).* Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra

Universidad Carlos III de Madrid. (2019). *Anuario del juego en España 2019.* Cifras y datos socioeconómicos.

Varela, M. D. C. M., & Becoña, E. (2015). *El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cánnabis y el juego problema en adolescentes españoles.* adicciones, 27(1), 8-16.