



GAZTEAK ETA JOKOA EUSKAL AUTONOMIA ERKIDEGOAN

Diagnostikoa
2021eko



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Aurkibidea

Sarrera	9
 1. Helburuak eta metodologia	11
1.1. Helburuak	12
1.2. Metodologia	12
1.2.1. Metodologia kuantitatiboa	13
1.2.2. Metodologia kualitatiboa	15
 2. Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa	18
2.1. Joko-ereduak	19
2.1.1. Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili diren pertsonak	19
2.1.2. Azken urtean zorizko jokoetan ibili diren pertsonak	20
2.1.3. Joko-modalitatea	22
2.1.4. Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna	24
2.1.5. Online jokoaren maiztasuna	25
2.1.6. Joko gogokoenak	27
2.1.7. Zorizko jokoetan eta apustuetan gastatutako dirua	32
2.1.8. Jokatzeko arrazoia	38
2.1.9. Konpainia jokatu bitartean	41
2.1.10. Tipsterrak erabiltzea	43
2.2. Joko problematikoa	45
2.3. Sozializazioa	49
2.3.1. Jokoan hastea	49
2.3.2. I. agente sozializatzailea: familia	53
2.3.3. II. agente sozializatzailea: ingurua	55
2.3.4. III. eragile sozializatzailea: hedabideak	58
2.3.5. Jokoaren pertzepzioa	60
2.4. COVID-19aren eragina jokoari dagokionez	63
 3. Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa	64
3.1. Joko-ereduak	65
A) Lehen gazteria (18-22 urte)	65
B) Bigarren gazteria (23-26 urte)	67
C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)	70



Aurkibidea

3.2. Sozializazioa	72
A) Lehen gazteria (18-22 urte)	72
B) Bigarren gazteria (23-26 urte)	74
C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)	77
3.3. Publizitatea	78
A) Lehen gazteria (18-22 urte)	78
B) Bigarren gazteria (23-26 urte)	81
C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)	83
3.4. Jokoaren pertzepzioa	84
A) Lehen gazteria (18-22 urte)	84
B) Bigarren gazteria (23-26 urte)	85
C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)	87
3.5. Jokoa eta generoa	88
A) Lehen gazteria (18-22 urte)	88
B) Bigarren gazteria (23-26 urte)	89
C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)	90
3.6. COVID-19aren eragina jokoari dagokionez	91
A) Lehen gazteria (18-22 urte)	91
B) Bigarren gazteria (23-26 urte)	92
C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)	93
4. Ondorioak	94
5. Bibliografia	100
I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Galdetegia	102
II. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Eztabaida-taldearen eskema	116
III. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Parte hartzeko baimena eta datu pertsonalen babesa	121



Koadroen, taulen eta grafikoaren aurkibidea

Koadroen aurkibidea

1. koadroa	Helburuak, metodologia eta teknika	13
2. koadroa	DSM-V osatzen duten irizpideak	14
3. koadroa	Eztabaida-taldearen gai-blokeak.	17

Taulen aurkibidea

1. taula	Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, sexuaren/generoaren arabera (%)	20
2. taula	Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, adin-taldearen arabera (%)	20
3. taula	Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, sexuaren/generoaren arabera (%)	21
4. taula	Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, adin-taldearen arabera (%)	22
5. taula	Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, ikasketa-mailaren arabera (%)	22
6. taula	Joko-modalitatea, sexuaren/generoaren arabera (%)	23
7. taula	Joko-modalitatea, lan-egoeraren arabera (%)	24
8. taula	Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna, sexuaren/generoaren arabera (%)	25
9. taula	Online jokoaren maiztasuna, adin-taldearen arabera (%)	26
10. taula	Online jokoaren maiztasuna, ikasketa-mailaren arabera (%)	26
11. taula	Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak, sexuaren/generoaren arabera (%)	28
12. taula	Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak, adin-taldearen arabera (%)	29
13. taula	Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak, lan-egoeraren arabera (%)	30
14. taula	Euskal gazteen online joko gogokoenak, sexuaren/generoaren arabera (%)	31
15. taula	Euskal gazteen online joko gogokoenak, lan-egoeraren arabera (%)	32
16. taula	Asteaz aurrez aurreko zorizko jokoetan gastatutako dirua, sexuaren/generoaren arabera (%)	33
17. taula	Asteaz online zorizko jokoetan gastatutako dirua, adin-taldearen arabera (%)	36
18. taula	Asteaz online zorizko jokoetan gastatutako dirua, ikasketa-mailaren arabera (%)	36
19. taula	Hilean online zorizko jokoetan gastatutako dirua, ikasketa-mailaren arabera (%)	38
20. taula	Hilean online zorizko jokoetan gastatutako dirua, etxeko egoera ekonomikoaren arabera (%)	38
21. taula	Aurrez aurre jokatzeko arrazoiak, sexuaren/generoaren arabera (%)	39



Koadroen, taulen eta grafikoaren aurkibidea

22. taula	Aurrez aurre jokatzeko arrazoia, adin-taldearen arabera (%)	40
23. taula	Online jokatzeko motiboa, lan-egoeraren arabera (%)	41
24. taula	Konpainia aurrez aurre jokatu bitartean, sexuaren/generoaren arabera (%)	42
25. taula	Konpainia aurrez aurre jokatu bitartean, adin-taldearen arabera (%)	42
26. taula	Konpainia online jokatu bitartean, sexuaren/generoaren arabera (%)	43
27. taula	Tipsterren bat jarraitzen duen euskal gazteria, sexuaren/generoaren arabera (%)	44
28. taula	Tipsterren bat jarraitzen duen euskal gazteria, sexuaren/generoaren arabera (%)	45
29. taula	Joko patologikoa DSM Varen arabera (%)	45
30. taula	DSM Varen 9 irizpideetako bati baietz erantzun dioten biztanleak	46
31. taula	Jokalari patologikoen eta ez-patologikoen ezaugarri soziodemografikoak	48
32. taula	Jokoan hasteko adina, sexuaren/generoaren arabera	49
33. taula	Jokoan hasteko adina, adin-taldearen arabera (%).	50
34. taula	Jokoan hasteko adina, ikasketa-mailaren arabera (%)	50
35. taula	Konpainia, jokatzeko hastean, sexuaren/generoaren arabera (%)	52
36. taula	Konpainia, jokatzeko hastean, adin-taldearen arabera (%).	52
37. taula	Hautzaroan senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapena, hileko diru-sarreraren arabera (%)	54
38. taula	Hautzaroan senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapena, jatorrizko herrialdearen arabera (%).	54
39. taula	Gurasoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen direla, diru-sarreraren arabera (%)	55
40. taula	Hautzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena, sexuaren/generoaren arabera (%).	56
41. taula	Hautzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena, hileko diru-sarreraren arabera (%)	56
42. taula	Hautzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena, jatorrizko herrialdearen arabera (%)	56
43. taula	Ingurukoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen dela, sexuaren/generoaren arabera (%).	58
44. taula	Ingurukoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen dela, hileko diru-sarreraren arabera (%).	58
45. taula	Euskadiko gazteen iritzia zorizko jokoei buruz, ikasketa-mailaren arabera (%).	62
46. taula	Euskadiko gazteen iritzia zorizko jokoei buruz, ideologiaren arabera (%).	62



Koadroen, taulen eta grafikoaren aurkibidea

Grafikoaren aurkibidea

1. grafikoa	Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili diren edo ez onartzen duten gazteak (%)	19
2. grafikoa	Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak (%) . . .	21
3. grafikoa	Joko-modalitatea (%)	23
4. grafikoa	Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna (%)	24
5. grafikoa	Online jokoaren maiztasuna (%)	25
6. grafikoa	Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak (%)	27
7. grafikoa	Euskal gazteen online joko gogokoenak (%)	30
8. grafikoa	Astean aurrez aurreko zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)	33
9. grafikoa	Hilean aurrez aurreko zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)	34
10. grafikoa	Astean online zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)	35
11. grafikoa	Hilean online zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)	37
12. grafikoa	Aurrez aurre jokatzeko arrazoia (%)	39
13. grafikoa	Online jokatzeko arrazoia (%)	40
14. grafikoa	Konpainia aurrez aurre jokatu bitartean (%)	41
15. grafikoa	Konpainia online jokatu bitartean (%)	43
16. grafikoa	Tipsterren bat jarraitzen duen euskal gazteria	44
17. grafikoa	Jokoan hasteko adina (%)	49
18. grafikoa	Jokoan hasteko modalitatea (%)	51
19. grafikoa	Konpainia, jokatzeko hasteko (%)	51
20. grafikoa	Hautzaroan senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapena (%)	53
21. grafikoa	Gurasoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen direla (%)	54
22. grafikoa	Hautzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena (%)	55
23. grafikoa	Ingurukoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen dela (%)	57
24. grafikoa	Zorizko jokoei eta apustuei buruzko publizitate-iragarkiren bat ikusi duten gazteak (%)	59
25. grafikoa	Zer plataformatan ikusi dituzten zorizko jokoen eta apustuen publizitate-iragarkiak (%)	59
26. grafikoa	Zorizko jokoen definizioa euskal gazteen arabera (%)	60
27. grafikoa	Zorizko jokoen definizioa euskal gazteen arabera, pertsona jokalaria den edo ez kontuan hartuta (%)	61
28. grafikoa	Euskadiko gazteen iritzia zorizko jokoei buruz (%)	62
29. grafikoa	Jokoaren egoera pandemiaren ondoren (%)	63



Sarrera



Sarrera

Diruzko apustuetan oinarritutako zorizko jokoak, oso errotuta badaude ere gure gizarteetan, ez daude eztabaida sozialetik salbuetsita. Jokoari buruzko arazoibideen artean bi ikuspegi dira nagusi: pertsona batzuek uste dute jokoak negatiboa dela eta arazo sozial eta indibidualak sortzen dituela; beste batzuek, ordea, entretenimendutzat hartzen dute, zeina, arduraz jokatuz gero, beste aisialdi modu batzuetatik bereizten ez den. Eztabaida hori areagotu eta polarizatu egiten da gazteek jokoarekin duten harremana planteatzean.

Illo horretan, eta gizartearen duen garrantzia gorabehera, azterketa soziologikotik oso gutxi jorratzen den ikerketa-gaia da jokoak. Azterlan batzuek biztanleriak jokoari dagokionez dituen jarraibide orokorrak erakusten dituzten arren, gutxi jartzen dute arreta gazteetan. Horien artean, azpimarratzen da gazteak apur bat urruntzen direla jarraibide klasikoagoetatik; izan ere, bilakaera teknologikoa eta online modalitatearen agerpenaren ondorioz, jarraibide bereziak garatu dira.

Aurrekari batzuen arabera, gazteak online jokoetan ibiltzen dira gehien, eta gutxiago formatu klasikoetan (Jokoaren Euskal Behatokia, 2020), baina aurrez aurreko jokoak nagusi izaten jarraitzen du (Vitoria-Gasteizko Udala, 2019). Era berean, modalitate berrietako jokoek ere gora egin dute, hala nola pokerrak edo kirol-apustuek (Nafarroako Kutxa Fundazioa, 2021). Hala ere, nabarmenena da joko problematikoa dagoela 18 eta 24 urte bitarteko pertsonen artean. NODS eskalaren analisiak «arrisku gabe» edo «problematiko» gisa sailkatzen ditu joko-ohiturak. Horren arabera, euskal biztanlerian oro har % 2,2ko joko problematikoa dago, eta gazteen kasuan, berriz, ehuneko hori % 4,5era igotzen da. Klase sozialarekin zerikusia duten gaiak ere erakusten dizkigu; izan ere, egoera ekonomiko okerrean duten pertsonak dute arrisku-egoera edo arazo gehien (Jokoaren Euskal Behatokia, 2020). Datu horiek eskaletan aztertzen dira, baina horien itemak ez daude gazteentzat pentsatuta; beraz, egokitu egin behar dira. Era berean, beste ikerketa batzuek azpimarratzen dute aboratzeko kualitatiboa behar dela, hain zuzen ere, gazteenen jarrerak eta portaerak eraikitze prozesua aztertzeke (Megías Quirós, 2020).

Kontu horiek guztiek erakusten dute beharrezkoa dela euskal gazteen eta zorizko jokoaren arteko harremanaren diagnostiko eguneratu bat egitea, hainbat ikuspegitatik eta kolektiboaren berezitasunak kontuan hartuta. Beraz, Jokoaren Euskal Behatokiak ikerketa hau aurkeztzen du, zeinak euskal gazteen joko-ereduak eta jokalariei profila ezagutzea helburu baitu. Azterlan honek 18 urtetik 30 urtera bitarteko gazteak ditu hizpide, eta, gainera, joko patologikoa edo problematikoa deritzonaren eragina aztertzen du, DSM V diagnostikoaren eskuliburuan jasotako eskala erabiliz. Gaiaren konplexutasunak metodologia mistoa erabiltzea eskatzen du, eta horrek, fenomenoak kuantifikatzeaz gain, azpian dauden logikak eta diskurtsoak aztertzeke aukera emango digu. Ondorioz, ikerketa honen ondorioek inkestaren emaitzen erlazioaren emaitza jasotzen dute, baita hiru eztabaida-talderen ondorioak ere.



Sarrera

Lan hau lau zati handitan egituratu da. Lehenik eta behin, helburuak eta aplikatutako metodologia definitu dira, baita joko patologikoa detektatzeko erabiltzen den eskala ere. Bigarrenik, fenomenoak ulertzeko behar diren aurrekariak eta testuingurua aipatu dira. Hirugarrenik, emaitzen analisia bi bloke handitan aurkeztu da: inkestaren azterketa kuantitatiboa eta eztabaida-taldearen azterketa kualitatiboa. Azkenik, ikerketaren ondorio garrantzitsuenak jaso dira. Bi tekniken bidez lortutako emaitzak erlazionatu, eta horiek gai handietan ordenatu dira.

«Gazteria eta Jokoak Euskal Autonomia Erkidegoan 2021» ikerketa UPV/EHUko Soziologia eta Gizarte Langintza Saileko Jonatan García Rabadán eta Iraide Fernández Aragón irakasleek eta Aidée Baranda Ortiz eta Eva Jiménez Pérez ikertzaileek osatzen duten ikerketa taldeak aurrera eraman du.



1.

Helburuak eta metodologia



Helburuak eta metodologia

Atal honetan, jarraian adierazitako helburuak lortzeko behar den informazioa lortzeko egokitutako diren urrats eta bitarteko metodologikoak azalduko dira.

1.1. Helburuak

Edozein ikerketa-proiektu behar bezala garatzeko, haren eremua edozein dela ere, helburuak zehatz-mehatz definitu behar dira, eta hura garatzeko egin beharreko urratsak ere definitu behar dira. Kapitulu honetan, proiektu honekin lotu nahi ditugun informazio-helburuak planteatuko ditugu. Horiek guztiak honako helburu orokor honekin lotuta daude:

EUSKAL AUTONOMIA ERKIDEGOAN (EAE) BIZI DIREN GAZTEEN (18-30 urte) JOKO-OHITURAK AZTERTZEA, JOKO PROBLEMATIKOA PREBENITZEKO

Aurreko horretatik honako berariazko helburu hauek eratorriko lirateke:

- **1. helburua:** Jokoaren bolumena eta ezaugarri nagusiak aztertzea EAEn bizi diren gazteen artean.
- **2. helburua:** EAEn bizi diren jokalariei gazteen joko-ohiturak ezagutzea.
- **3. helburua:** EAEn bizi diren jokalariei gazteen profil soziodemografikoa ezartzea.
- **4. helburua:** Jokalari gazteen diskurtsoak aztertzea joko-modalitate guztietan.
- **5. helburua:** Jokalari gazte problematikoen bolumena identifikatzea, bai eta arazo eta/edo mendekotasun bat eragin dezaketen arrisku-faktoreak eta/edo iragarleak ere.

1.2. Metodologia

Planteatutako berariazko helburuei heltzeko, hainbat azterketa-teknika behar dira. Lehenik eta behin, profil soziodemografikoak kuantifikatzeko eta ezartzeko, kuantitatiboki heldu behar zaio, zehazki, inkestak eginez. Bigarrenik, kasu patologikoen proportzioa diagnostikatzeko, horretarako diseinatutako eskalak erabili behar dira. Azkenik, diskurtsoaren azterketa metodologia kualitatiboaren bidez egiten da, zehazki, eztabaida-taldeen bidez.



Helburuak eta metodologia

1. koadroa. Helburuak, metodologia eta teknika

Helburua	Metodologia	Teknika
1. helburua	Kuantitatiboa	Inkesta
2. helburua	Kuantitatiboa	Inkesta
	Kualitatiboa	Eztabaida-taldeak
3. helburua	Kuantitatiboa	Inkesta
4. helburua	Kualitatiboa	Eztabaida-taldeak
5. helburua	Kuantitatiboa	DSMV eskala
	Kualitatiboa	Eztabaida-taldeak

Iturria: geuk egina.

Orain, bi hurbilketen xehetasun metodologikoak deskribatuko dira.

1.2.1. Metodologia kuantitatiboa

Inkestari dagokionez, 750 inkesta egin zitzaizkien Euskal Autonomia Erkidegoan bizi diren 18 eta 30 urte bitarteko pertsonari; zehazki, 250 inkesta egin ziren lurralde historiko bakoitzean, behar izanez gero azterketa bereizia egin ahal izateko. Beraz, emaitzak aztertzeke, beharrezkoa izan zen haztapen bat sartzea kuotak lurralde historikoen arabera zuzentzeko. Azkenik, emaitzek 3,6ko errore-marjina dute % 95eko konfiantza-mailarako.

Fitxa teknikoa:

- Unibertsoa: 18-30 urteko pertsonak, EAEn bizi direnak.
- 750 inkesta.
- Inkesta pertsonala inkestagilearen bidez.
- Laginketa geruzatua (esleipen sinplea), habitat neurriaren, ikasketa mailaren, adinaren eta sexuaren araberrako kuotekin.
- 12 laginketa puntuz osatutako hautaketa.
- Haztapena lurralde historikoen arabera.
- % 95eko konfiantza mailarako eta $P = Q$ izaki; errore-marjina $\pm 3,6$ da.
- Gauzatze data: 2021eko iraila eta urria.

Banatutako galdetegiak 4 bloketan antolatutako 50 galdera ditu (I. eranskinean dago). Lehenengo blokeak parte-hartzeari eta jokatzeko moduari egiten die erreferentzia; bigarrenak DSM V eskala aplikatzen du joko-eredu patologikoak detektatzeko;



Helburuak eta metodologia

hirugarrenak sozializazioan eta jokoarekiko lehen harremanak lantzen ditu; eta azken blokean, aldagai soziodemografikoak ageri dira. Jokoarekin lotutako beste portaera batzuez ere galdetu da.

Beraz, bigarren blokean, joko problematiko edo patologikoa detektatzea helburu duen eskalan jasotako galderak ageri dira. DSM V diagnostikoaren eskuliburuan, *American Psychiatric Association* erakundeak¹ 2013an egindako buru-nahasmenduen sailkapen bat jasotzen da. Bertan, joko patologikoa substantziekin zerikusirik ez duten mendekotasun-nahasmenduen barruan kokatzen da, eta honela definitzen da:

Joko patologiko problematiko, iraunkor eta errepikakorrek narriadura edo ondoez klinikoki esanguratsua eragiten du, eta agerian geratzen da gizabanakoak ondorengo irizpideetatik lau (edo gehiago) betetzen baditu 12 hilabeteetan.

2. koadroa. DSM-V osatzen duten irizpideak

Criterio	Pregunta
1. Tolerantzia	Gero eta diru gehiago apustuan gastatu egin behar du eszitazioa lortzeko.
2. Abstinentzia	Jokoa murriztu edo uzterakoan urduri edo haserre da jolastu.
3. Kontrola galtzea	Behin eta berriz ahaleginak egin ditu jokoa kontrolatzeko, murrizteko edo uzteko, beti arrakastarik gabe.
4. Jokoarekin lotutako kezkak	Apustuak bere buruan ditu maiz/askotan (adib. etengabe gogora ekarri egiten ditu iraganeko apustuak, etorkizunekoak baldintzatu edo planifikatu egiten ditu, edo dirua nola lortu apustu egiteko).
5. Saihespen emozionala	Askotan deserosoa denean apustua egiten du (adib. ezintasuna, errua, antsietatea, depresioa).
6. Galeren berreskuratzea	Apustuetan dirua galdu ondoren, beste egunen baten itzuli ohi da irabazten saiatzeko (galerak berreskuratzen saiatu).
7. Engainua	Jokoan duen inplikazioa ezkutatzeko gezurrak esaten ditu.
8. Esparru sozial, laborala eta/edo akademikoan interferentziak	Jokoaren ondorioz, harreman garrantzitsu bat arriskuan jarri edo galdu du, lanpostu bat edo karrera akademiko edo profesional bat.
9. Dirua eskatu	Espero besteek dirua emango diotela jokoak eragindako egoera ekonomiko larria arintzeko.

Iturria: *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5. edizioa).

¹ American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5. edizioa). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>



Helburuak eta metodologia

Eskala aplikatzen zaion pertsonak zenbat eta irizpide gehiago bete, orduan eta gaixotasun larriagoa izango du: arina, 4-5 irizpide betetzen baditu; moderatua, 6-7 irizpide betetzen baditu, eta larria, 8-9 irizpide betetzen baditu.

1.2.2. Metodologia kualitatiboa

Azterlan hau egiteko metodologia kualitatibo egokiena hartu da kontuan, gazteen joko-ohiturak eta haien diskurtsoak ezagutzeko hurbilketa gisa, ondoren interpretatu eta aztertzeko.

Erabilitako teknika eztabaida-taldea izan da. Hiru eztabaida-talde egin dira, adinaren arabera bereizita —18 eta 23 urte bitartekoak, 24 eta 27 urte bitartekoak eta 28 eta 30 urte bitartekoak—. Pertsonak hautatzeko garaian ezarri den irizpide bakarra jokoarekin maiz erlazionatu izana da. Bestalde, eztabaida-taldeak Euskal Autonomia Erkidegoko (EAE) hiru lurralde historikoetan bizi diren pertsonentzat planteatu dira.

Hurrengo tauletan hiru eztabaida-taldeetan parte hartu duten gazteen profila ikus daiteke:

1. taldea: lehen gazteria (18-22 urte)			
Lurralde Historikoak	Zenb.	Sexua/ generoa	Joko mota
Vitoria-Gasteiz	V-1	Gizona	Asteko erruleta, kirol-apustuak
	V-2	Gizona	Kirol-apustuak, kiniela
	V-3	Gizona	Asteko erruleta, kirol-apustuak
	V-4	Emakumea	Asteko erruleta, bingoa, kirol-apustuak, loteria
	V-5	Emakumea	Asteko kiniela, kirol-apustuak, euromilioiak, loteria nazionala eta kasinoa
	V-6	Gizona	Harraskatu eta irabazi, kiniela eta loteria nazionala
	V-7	Gizona	Asteko erruleta, kirol-apustuak

Iturria: geuk egina. Jokoa eta Gazteria 2021.



Helburuak eta metodologia

2. taldea: bigarren gazteria (23-26 urte)			
Lurralde Historikoak	Zenb.	Sexua/ generoa	Joko mota
Bilbo	B-1	Gizona	Kiniela, kinigola, asteko loteria primitiboa, kirol-apustuak
	B-2	Gizona	Kirol-apustuak, kiniela eta bingoa
	B-3	Gizona	Kirol-apustuak, bingoa eta kiniela
	B-4	Emakumea	Erruleta, asteko euromilioiak, kirol-apustuak
	B-5	Gizona	Kirol-apustuak, kiniela eta loteria
	B-6	Gizona	Kiniela eta kirol-apustuak
	B-7	Emakumea	Loteria primitiboa, erruleta, harraskatu eta irabazi
	B-8	Emakumea	Erruleta, kirol-apustuak eta bingoa

Iturria: geuk egina. Jokoa eta Gazteria 2021.

3. taldea: hirugarren gazteria (27-30 urte)			
Lurralde Historikoak	Zenb.	Sexua/ generoa	Joko mota
Donostia	D-1	Gizona	Kiniela eta asteko loteria
	D-2	Gizona	Kirol-apustuak eta kiniela
	D-3	Gizona	Erruleta, kirol-apustuak eta bingoa
	D-4	Emakumea	Erruleta eta kirol-apustuak
	D-5	Gizona	Asteko erruleta, kirol-apustuak
	D-6	Gizona	Kirol-apustuak eta kiniela
	D-7	Emakumea	Once-ren harraskatzeko txartelak
	D-8	Gizona	Kirol-apustuak eta kiniela

Iturria: geuk egina. Jokoa eta Gazteria 2021.

Eztabaida-taldearen helburuak honako hauek izan dira:

- Jokoa nola hasi ziren jakitea.
- Zer fasetatik igaro diren.
- Gazteen jokoaren berezitasunak (motibazioak, interesak, etab.).
- Jokoaren eta haren arriskuen pertzepzioa.
- Jokoaren irudia, komunikabideen publizitateko irudikapenetatik abiatuta.
- Kontrol-neurriak eta jokoa erregulatzeko moduak.



Helburuak eta metodologia

Informazio hori lortzeko, galderen gidoi bat diseinatu da hiru gazte taldeentzat (II. eranskina). Interesgarritzat jotako honako bloke hauetan oinarritu zen gidioa:

3. koadroa. Eztabaida-taldeen gai-blokeak

Blokea	Gaia
1. BLOKEA	Egungo egoera: Zorizko jokoaren pertzepzioa.
2. BLOKEA	Jokoan hasteko adina.
3. BLOKEA	Jokatze motibazioak.
4. BLOKEA	Joko-portaeraren desberdintasunak generoaren arabera.
5. BLOKEA	COVID-19aren eragina jokoarekiko.
6. BLOKEA	Familia/gizartea/lana.
7. BLOKEA	Jokoaren arloko profesionalak.
8. BLOKEA	Prebentzioa familia- eta gizarte-eremuan, jokoari dagokionez.
9. BLOKEA	Publizitatea.
10. BLOKEA	Esku-hartze proposamena.

Iturria: geuk egina.

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



2.

Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

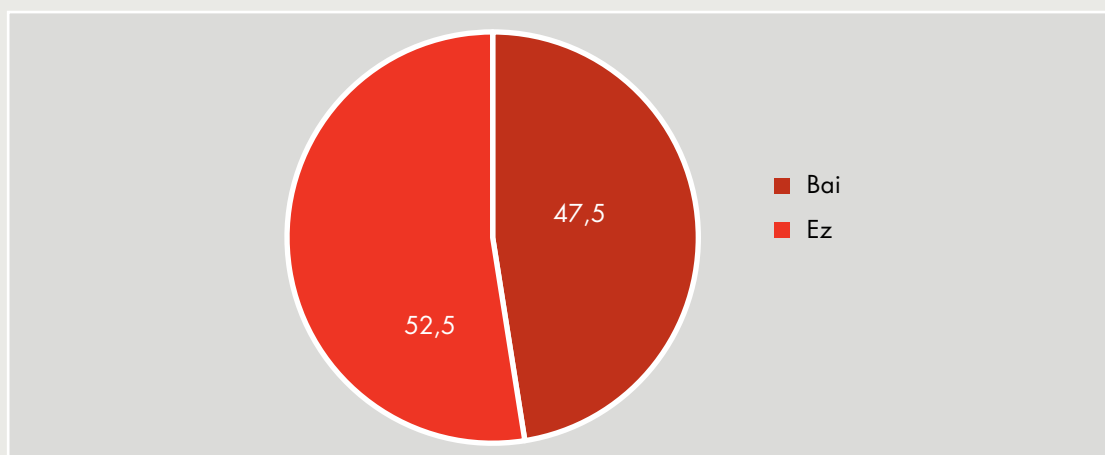
Atal honetan, 18 eta 30 urte bitarteko euskal biztanleei egindako «Jokoa eta Gazteria 2021» inkestan lortutako gai nagusiak aztertzen dira. Emaiza horiek kuantifikatu eta agerian uzten dituzte gazteen joko-ereduak, joko-nahasmendu problematikoren bat duten pertsonen kopurua, jarduera ludiko horri buruzko sozializazio-prozesua, jarduera horri buruz duten pertzepzioa eta, azkenik, COVID-19ak joko-ereduetan izan duen eragina. Xehetasun- eta zehaztasun-maila handiago baterako, jokoari buruzko aldagaiak orokorrean aztertzeaz gain, aldagai soziodemografiko desberdinekin gurutzatuko dira, gizarte-errealitateari hobeto egokitzen zaion azterketa eskaintzeko.

2.1. Joko-ereduak

2.1.1. Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili diren pertsonak

Lehenik eta behin, euskal gazteen artean zorizko jokoak eta apustuak zenbateraino dauden zabaldua jakin nahi da. Laginaren guztizkotik ($n = 750$), euskal gazteen % 47,5ek aitortu dute bizitzan gutxienez behin jokatu dutela zorizko jokoetan (1. grafikoa). Aitzitik, gazteen erdiak baino gehiagok ez dute inoiz jokatu edo apusturik egin. Datu horiek ez datoz bat EAEko helduen guztizkoari buruzko errealitatearekin; izan ere, kasu guztien % 70,5ek aitortu zuten jokatu izan dutela².

1. grafikoa. Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili diren edo ez onartzen duten gazteak (%)



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

² Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin. 2020ko txostena. https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/copia_job_e_indicadores/eu_def/Jokalarien-prebalentzia-ohiturak-eta-profilak-Euskadin.-Aurkezpena.pdf



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

1. taulan ikus daitekeenez, errealitate hori desberdina da gizonen eta emakumeen artean. Gizon gazteen ia bi herenek aitortzen dute bizitzan gutxienez behin jokatu dutela zorizko jokoren batean, baina emakumeen proportzio berak dio ez duela inoiz jokatu edo apustu egin.

1. taula. Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Jokatu du	60,30	34,40
Ez du jokatu	39,70	65,60
Guztira	100	100

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

Inkestatutako gazteen adinari dagokionez, hiru kategoriatan banatu dira: 18-22 urte (lehen gazteria), 23-26 urte (bigarren gazteria) eta 27-30 urte (hirugarren gazteria). Adierazle horren aurrean, adinean gora egin ahala, bizitzan gutxienez behin jokatu edo apustu egin duten gazteen proportzioa handitu egiten da; lehen gazteriararen artean % 41,9, eta hirugarren gazteriararen artean % 57,3. Horrenbestez, adinak behera egin ahala, gora egin du inoiz jokatu eta apusturik egin ez duten gazteen ehunekoak; lehen gazteriak % 58,1, eta hirugarren gazteriak % 42,7 (ikusi 2. taula).

2. taula. Bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Jokatu du	41,90	44,20	57,30
Ez du jokatu	58,10	55,80	42,70
Guztira	100	100	100

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

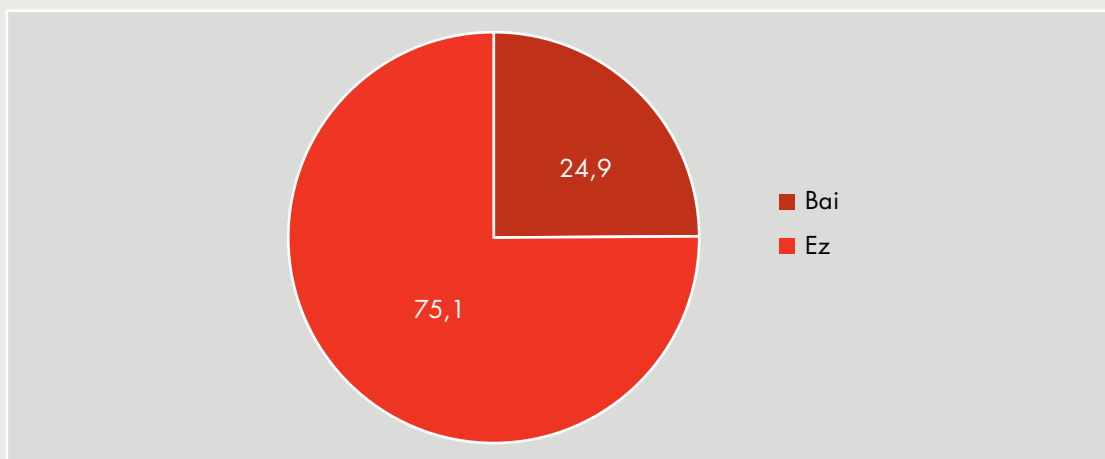
2.1.2. Azken urtean zorizko jokoetan ibili diren pertsonak

Aurreko adierazlea hain orokorra ez izateko, galdera bera denbora laburragora mugatu da, 12 hilabetera. Horren arabera, jokatu duten gazteen ehunekoa % 24,9koa da (2. grafikoa), hau da, datu hori bizitzan zehar gutxienez behin jokatu izana aitortzen duten gazteen ia erdia da.



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

2. grafikoa. Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak (%)



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

Sexuari/generoari dagokionez (3. taula), bi biztanleria-taldeek azken urtean jokatu ez dutenek baino intzidentzia handiagoa dute, baina emakumeen kasuan ehuneko hori gizonena baino handiagoa da. Beraz, horrek esan nahi du emakumeek gizonen baino neurri txikiagoan jokatu dutela azken urtean (% 15,2 eta % 34,4, hurrenez hurren), eta desberdintasun horiek esanguratsuak dira. Datu horrek erakusten duenez, bizitzan zehar zorizko jokoetan ibili direla aitortzen duten pertsonenarekin batera, gazteen jokoa maskulinizatuta dago.

3. taula. Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Jokatu dute	34,40	15,20
Ez dute jokatu	65,60	84,80
Guztira	100	100

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

Gaztaroko etapa desberdinek aldeak sortzen dituzte, berriz ere, azken urtean jokatu izanari edo jokatu ez izanari dagokionez (4. taula). Gehien jokatu duena hirugarren gazteria izan da (% 31,5), batezbestekoaren gainetik; ondoren, lehen gazteria (% 23,7), batezbestekoaren azpitik. Ondorioz, bigarren gazteria da gutxien jokatu duena (% 80,5).



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

4. taula. Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Jokatu dute	23,70	19,50	31,50
Ez dute jokatu	76,30	80,50	68,50
Guztira	100	100	100

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

Gainera, azken urtean zein gaztek jokatu duen edo ez jakiteko garaian, alde nabarmenak daude azken ikasketak-mailaren arabera. 5. taulan ikusten da bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa duten gazteek (% 37,9) eta prestakuntza-zikloa dutenek (% 27,3) batezbestekoak (% 24,9) baino ehuneko handiagoa dutela jokoari dagokionez. Aldiz, unibertsitate-ikasketak dituzten pertsonak dira zorizko jokoetan gutxien ibiltzen direnak (% 17,6). Ikasten jarraitzen duten pertsonak (% 23,6) daude biztanleriaren batezbestekotik gertuen.

5. taula. Azken urtean zorizko jokoetan ibili direla onartzen duten gazteak, ikasketak-mailaren arabera (%)

	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	Prestakuntza-zikloa	Unibertsitate-ikasketak	Ikasten jarraitzen dute
Jokatu dute	37,90	27,30	17,60	23,60
Ez dute jokatu	62,10	72,70	82,40	76,40
Guztira	100	100	100	100

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

2.1.3. Joko-modalitatea

Gazteei eta zorizko jokoei buruzko hipotesi ohikoenetako batek online modalitateko jokoen gorakadari egiten dio erreferentzia, horien egiturazko ezaugarriak direla eta, hala nola irisgarritasuna eta berehalakotasuna, besteak beste. Horregatik, gazteek jokatzeko duten moduari buruz galdetu da (3. grafikoa). % 69,1ek aurrez aurre jokatzeko dute, % 10,1ek online eta % 20,8k bietara. Errealitate hori ez dator bat biztanleria osoarekin; izan ere, Jokoaren Euskal Behatokiaren 2020ko Txostenean —lehen aipatu dugu—, jokatzeko zutenen % 1,4k bakarrik egiten zuten online, eta % 93,2k aurrez aurre.

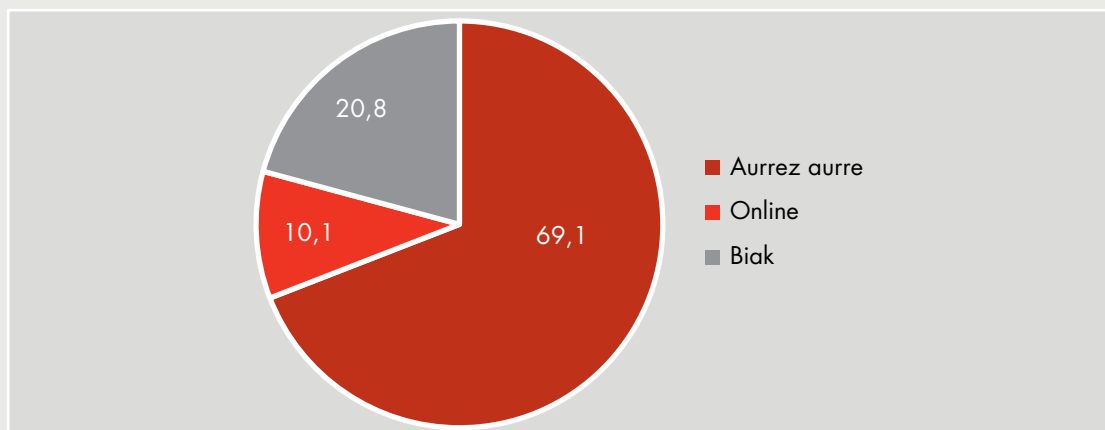
Horrek jokatzeko moduan joera aldaketa egon dela erakusten du, belaunaldi berriak pixkanaka aurrez aurreko jokoetatik urruntzen doaz, batez ere tradizionalenetatik,



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

eta gero eta gehiago aukeratzen dute online jokatzea, joko horiek eskuragarriak baitira teknologiaren gorakadaren eta hedapenaren eraginez. Baina, hazkunde hori gorabehera, aurrez aurreko jokoak dira oraindik ohikoenak.

3. grafikoa. Joko-modalitatea (%)



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

Sexuaren/generoaren arteko aldeak ere nabarmenak dira joko-modalitatean (6. taula). Biek aurrez aurreko modalitatea nahiago duten arren, emakumeek gizonak baino neurri handiagoan jotatzen dute aurrez aurre (% 84,2 eta % 62,3, hurrenez hurren), eta gizonak nahiago dute online jokatu (% 10,8 eta % 8,8, hurrenez hurren). Bi modalitateetan, berriz, ehunekoa handiagoa da gizonen artean (% 26,9 eta % 7, hurrenez hurren).

6. taula. Joko-modalitatea, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Aurrez aurre	62,30	84,20
Online	10,80	8,80
Biak	26,90	7,00
Guztira	100	100

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

Joko-modalitatea ere nabarmen aldatzen da pertsonaren lan-egoeraren arabera (7. taula). Orokorrean, ikasleek eta langileek nahiago dute aurrez aurreko jokoak, % 73,8 eta % 71,7, hurrenez hurren. Langabeek, batez ere aurrez aurreko jokoak aukeratzen jarraitzen duten arren, nahiago dute online jokoa (% 20), gainerako kategoriek in alderatuta. Azkenik, eta oso modu nabarmenean, aldi berean ikasten eta lan egiten duten

Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

gazteak daude. Gainerakoen gainetik nabarmentzen dira, bi modalitateetan gehien jokatzen dutelako (% 57,9) eta horixe delako haien modalitate ohikoena.

7. taula. Joko-modalitatea, lan-egoeraren arabera (%)

	Ikaslea	Ikaslea eta langilea	Langilea	Langabea
Aurrez aurre	73,80	42,10	71,70	65,00
Online	9,50	—	11,30	20,00
Biak	16,70	57,90	17,00	15,00
Guztira	100	100	100	100

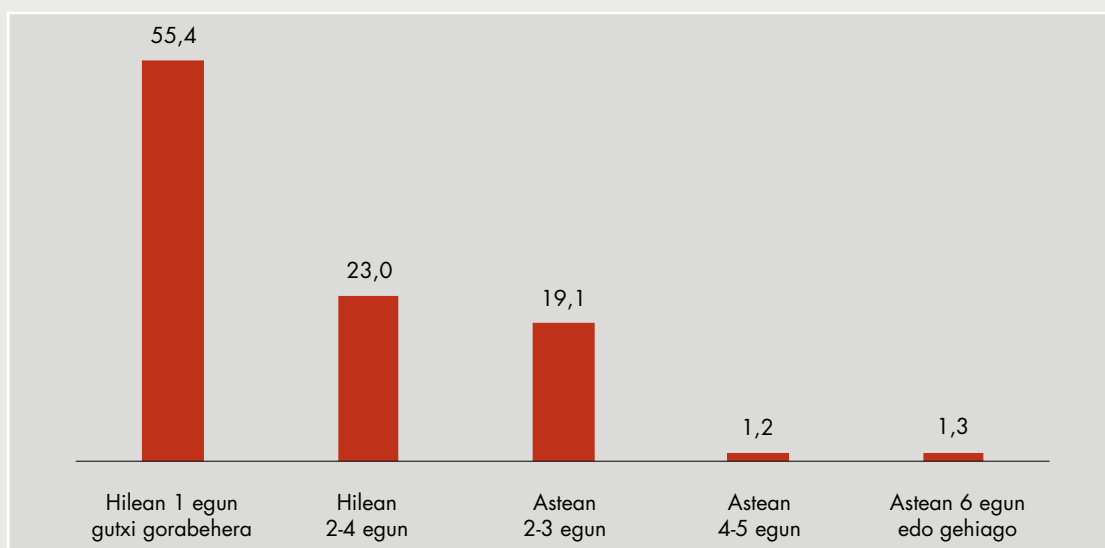
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

2.1.4. Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna

Maiztasuna da fenomeno hori gehiago ulertzen lagunduko duen beste adierazleetako bat, izaera espezifikagoa duelako eta jokoaren intentsitatea ulertzen laguntzen duelako. Horretarako, aurrez aurreko jokoaren maiztasuna eta online jokoarena aztertzea erabaki da. Hilean eta astean zenbat egunetan jokatzen den neurtu da.

Atal honetan, zehazki, aurrez aurreko jokoaren maiztasuna aztertuko da. 4. grafikoan ikusten da aurrez aurreko zorizko jokoetan ibiltzen diren gazteen erdiak baino gehiagok (% 55,4) hilean egun bat edo gehiago jokatzen duela. Ia laurden batek (% 23,2) hilean 1-4 egunetan jokatzen dute, % 19k astean 2-3 egunetan, eta gainerakoek (% 2,4) ia egunero jokatzen dute.

4. grafikoa. Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna (%)



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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Aurrez aurreko jokoaren maiztasunari dagokionez, ezaugarri soziodemografiko bakarrean nabari dira aldeak: sexua/generoa. Aldagai horren arabera, emakumeek gizonak baino aldi gutxiagotan jokatzen dute (8. taula). Emakumeen artean, % 84,3k hilean gutxi gorabehera egun bat jokatzen dute, gizonak baino bi aldiz gehiago (% 42,7). Jokoaren maiztasunak gora egin ahala, behera egiten du emakumeen ehunekoak, eta egunero jokatzen duten emakumeen kopurua nulua da. Aitzitik, egunero jokatzen duten gizon gutxi daude, baina egon badaude.

8. taula. Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna, sexuaren/generoaren arabera (%)

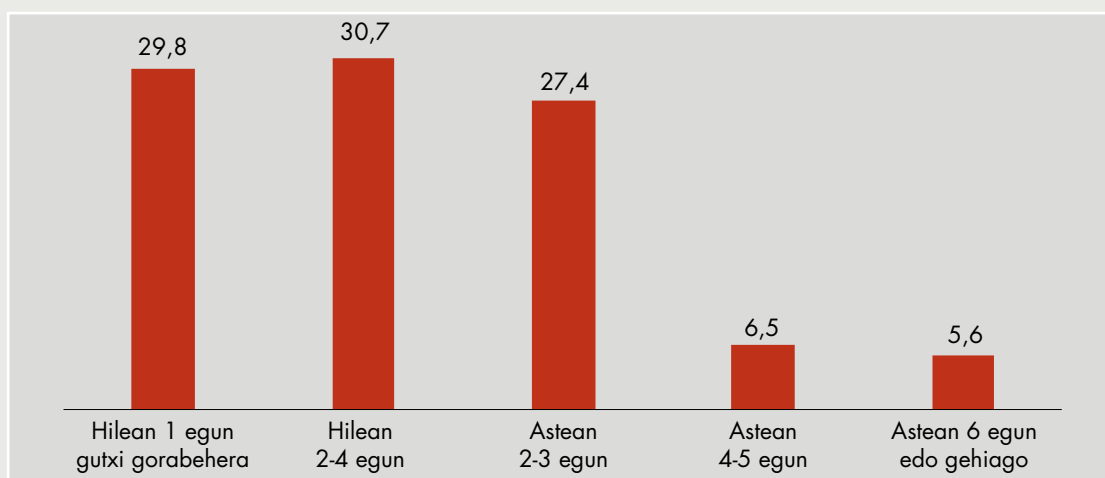
	Gizona	Emakumea
Hilean 1 egun gutxi gorabehera	42,70	84,30
Hilean 2-4 egun	29,10	9,80
Astean 2-3 egun	24,80	5,90
Astean 4-5 egun	1,70	—
Astean 6 egun edo gehiago	1,70	—
Guztira	100	100

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

2.1.5. Online jokoaren maiztasuna

Online jokoaren maiztasunari dagokionez (5. grafikoa), ia heren batek hilean gutxi gorabehera egun bat jokatzen dute, eta ia heren batek hilean 2-4 egun. Gainerakoek astero jokatzen dute, eta nabarmentzekoa da gazteen % 12k baino gehiagok ia egunero jokatzen dutela.

5. grafikoa. Online jokoaren maiztasuna (%)



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



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

Aurrez aurreko jokoaren maiztasunean ez bezala, online jokoan ez da alde esanguratsurik ikusten sexuari/generoari dagokionez, baina bai adin-talde desberdinei dagokienez (9. taula). Hilean gutxi gorabehera egun bat jokatzen duten pertsonen artean, lehen gazteria nabarmentzen da (18-22 urte bitartekoak); izan ere, % 52ra iristen da, beste adinetako gazteen aldean. Jokoaren maiztasunak gora egin ahala, jokalarien adinak gora egiten du, azken kategoriakoa izan ezik, hau da, eguneroko jokoari erreferentzia egiten dion maiztasun handiena, non berriz nabarmentzen den lehen gazteria (% 12).

9. taula. Online jokoaren maiztasuna, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Hilean 1 egun gutxi gorabehera	52,00	8,30	20,00
Hilean 2-4 egun	24,00	50,00	25,00
Astean 2-3 egun	12,00	41,70	40,00
Astean 4-5 egun	—	—	15,00
Astean 6 egun edo gehiago	12,00	—	—
Guztira	100	100	100

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

Gazteen ikasketa-mailaren arabera ere alde nabarmenak daude online jokoaren maiztasunari dagokionez (10. taula). Puntu honetan, ikasketak amaitu dituzten pertsonekin alderatuta, datu nabarmenenak ikasten jarraitzen duten pertsonenak dira; izan ere, maiztasun txikienarekin jokatzen dute (% 54,5), baina, aldi berean, maizen jokatzen dute (% 13,6). Adierazle horrek adinaren aldagaiaren eragina izan dezake, ikasten jarraitzen duten pertsonak, batez ere, gazteagoak dira eta. Gainera, ikasketak amaitu dituztenen artean, hezkuntza-mailak gora egin duenez, jokoaren maiztasuna murriztu egin da.

10. taula. Online jokoaren maiztasuna, ikasketa-mailaren arabera (%)

	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	Prestakuntza-zikloa	Unibertsitate-ikasketak	Ikasten jarraitzen dute
Hilean 1 egun gutxi gorabehera	5,60	14,20	27,30	54,50
Hilean 2-4 egun	44,40	42,90	18,20	22,70
Astean 2-3 egun	27,80	42,90	54,50	9,10
Astean 4-5 egun	22,20	—	—	—
Astean 6 egun edo gehiago	—	—	—	13,60
Guztira	100	100	100	100

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

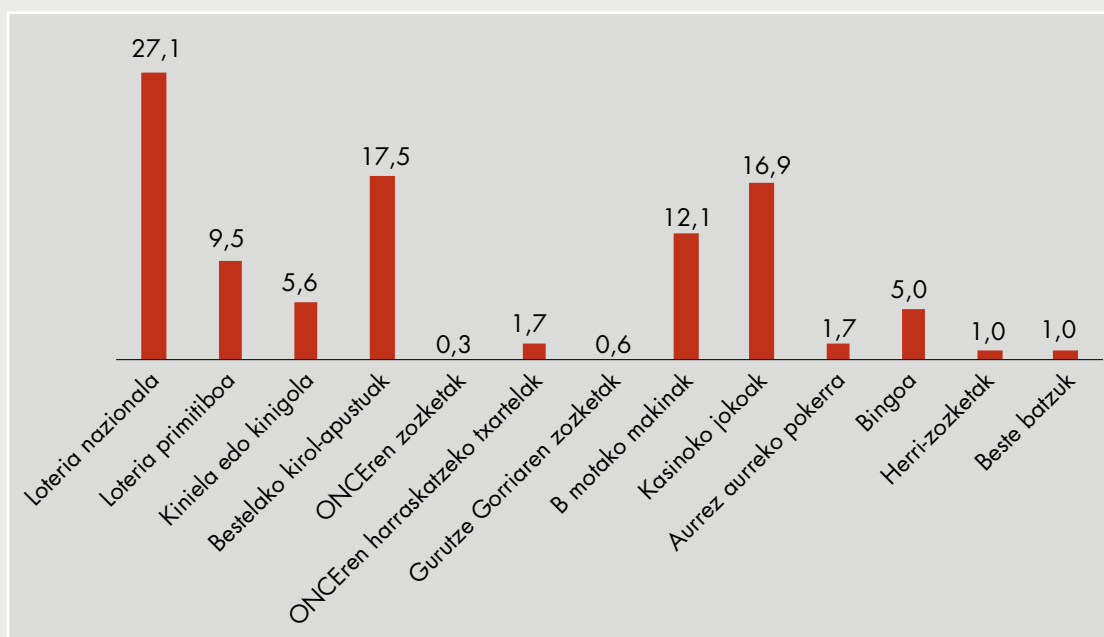
Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

2.1.6. Joko gogokoenak

Atal honetan, euskal gazteen joko gogokoenak jorratuko dira, hau da, zeintzuk diren gehien erakartzen dituzten jokoak, eta, ondorioz, zein jolasetan gastatzen dituzten denbora eta diru gehien. Azterketa sakonagoa egiteko, aurrez aurreko edo online jokoak bereiziko dira. Lehenik eta behin, euskal gazteen joko gogokoenak askotarikoak dira, eta aukera asko daude. Aurrez aurreko modalitatean (6. grafikoa), honako hauek sortzen dute interes gehien: loteria nazionala (% 27), kirol-apustuak (% 17,5) eta kasinoko jokoak (% 16,9).

Era berean, joko mota bakoitzak berezko osagai bat du. Loteria tradizioko joko bat da, eta kirol-apustuetan, berriz, zoria izateaz gain, aldeaz aurreko ezagutza izateak eragina izan dezake irabazteko edo galtzeko aukeran. Aitzitik, kasinoko joko gehienak guztiz zorizkoak dira. Azkenik, joko solidarioenak daude, hala nola Gurutze Gorriaren (% 0,6) eta ONCEren (% 2) zozketak. Gazteek gutxien hautatzen dituztenak dira horiek.

6. grafikoa. Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak (%)



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

Agerikoak dira sexuaren/generoaren arteko aldeak aurrez aurreko joko gogokoetan (11. taula). Lehenik eta behin, emakumeek gizonezkoek baino askoz nahiago dute loteria nazionala (% 62,7 eta % 12, hurrenez hurren), baina baita kiniela, ONCEren harraskatzeko txartelak eta bingoa ere, aldea txikiagoa bada ere. Aldiz, gizonek



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

nahiago dituzte kasinoko jokoak, B motako makinak eta, batez ere, kirol-apustuak (% 24,8). Azken horiexek dira gizonen lehen aukera, non emakumeen presentziarik ez dagoen.

11. taula. Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoak, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Loteria nazionala	12,00	62,70
Loteria primitiboa	8,50	11,80
Kiniela edo kinigola	6,00	5,90
Bestelako kirol-apustuak	24,80	
ONCEren zozketak		
ONCEren harraskatzeko txartelak		3,90
Gurutze Gorriaren zozketak	0,90	
B motako makinak	16,20	2,00
Kasinoko jokoak	22,20	3,90
Aurrez aurreko pokerra	2,60	
Bingoa	3,40	9,80
Herri-zozketak	1,70	
Beste batzuk	1,70	
Guztira	100	100

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

Adin-tarte desberdinen arabera, desberdintasun esanguratsuak nabari dira (12. taula). Loteria nazionalaren eta bere osagai tradizionalaren ondorioz, adinean aurrera egin ahala, handitu egiten da loteria horretan jokatzeko duten pertsonen kopurua. Lehen gazteriaren artean % 8,2k jokatzeko dute, eta hirugarren gazteriaren artean, berriz, % 44,9k. Gauza bera gertatzen da loteria primitiboarekin. Bestalde, lehen gazteriak nahiago ditu kasinoko jokoak (% 36,1); halako jokoetan gehien ibiltzen den adin-taldea da. Aldiz, hirugarren gazteria da kasinoko jokoetan gutxien ibiltzen den adin-taldea (% 2,9). Bigarren gazteria B motako makinetan gehiago jokatzeko nabarmentzen da beste adin-tarteen aldean. Horrez gain, honako hauetan ere ibiltzen dira: loteria nazionala (% 23,7), ONCE eta Gurutze Gorriaren ongintzako zozketak, kiniela (% 7,9) eta bingoa (% 7,9).



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

12. taula. Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Loteria nazionala	8,20	23,70	44,90
Loteria primitiboa	3,30	10,50	14,50
Kiniela edo kinigola	3,30	7,90	5,80
Bestelako kirol-apustuak	23,00	7,90	17,40
ONCEren zozketak	—	—	—
ONCEren harraskatzeko txartelak	—	2,60	1,50
Gurutze Gorriaren zozketak	—	2,60	—
B motako makinak	11,50	23,70	7,20
Kasinoko jokoak	36,10	13,20	2,90
Aurrez aurreko pokerra	3,30	—	1,50
Bingoa	4,90	7,90	4,30
Herri-zozketak	3,30	—	—
Beste batzuk	3,10	—	—
Guztira	100	100	100

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

Sexuaz/generoaz eta adinaz gain, lan-egoerak ere alde nabarmenak ezartzen ditu euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoen artean (13. taula). Loteria nazionalan gehien jokatzen dutenak langileak (% 36,6) eta langabeak (% 37,5) dira, ikasleen (% 7,9) eta aldi berean ikasle eta langile direnen (% 15,8) aldean. Gauza bera gertatzen da loteria primitiboarekin, nahiz eta ehuneko txikiagoetan. irol-apustuak ohikoagoak dira ikasleen artean (% 26,3) eta ikasle eta langile direnen artean (% 21). Halaber, gauza bera gertatzen da kasinoko jokoekin, ikasleen % 34,2k eta ikasle eta langile direnen % 26,3k aukeratzen baitituzte. Datu horien arabera, kasinoko jokoak dira bi taldeentzat joko gustukoena. Adin-talde guztiek aukeratzen dituzte bai bingoa, bai B motako makinak, baina neurri handiagoan gazte langabeek (% 18,2 eta % 12,5, hurrenez hurren).

Online joko gogokoenei dagokienez, badago beste jokoan aldean nabarmentzen den joko mota bat: kirol-apustuak. Online jokatzen duten hamar pertsonatik seik horrelako apustuetan jokatzen dute. Jarraian, loteria primitiboa dago (ia % 10) eta online kasinoa (% 9). Aldiz, euskal gazteek gutxien aukeratzen dituzten online jokoak online slot-ak (% 1,7) eta online bingoa (% 2,7) dira (ikus 7. grafikoa).



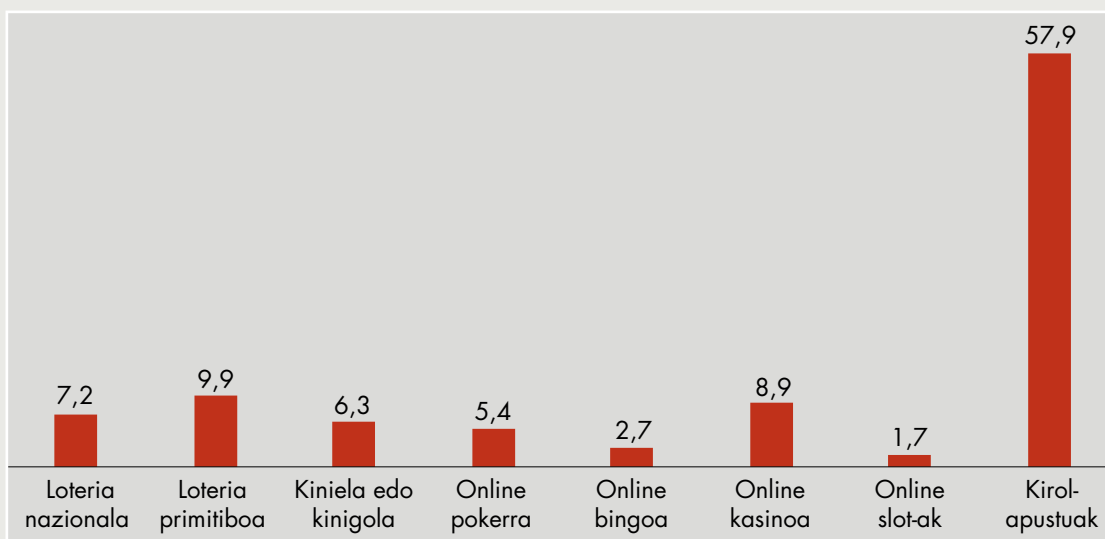
Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

13. taula. Euskal gazteen aurrez aurreko joko gogokoenak, lan-egoeraren arabera (%)

	Ikaslea	Ikaslea eta langilea	Langilea	Langabea
Loteria nazionala	7,90	15,80	36,60	37,50
Loteria primitiboa	2,60	5,30	11,80	18,80
Kiniela edo kinigola	7,90		6,50	
Bestelako kirol-apustuak	26,30	21,10	15,10	6,30
ONCEren zozketak				
ONCEren harraskatzeko txartelak			2,20	
Gurutze Gorriaren zozketak			1,10	
B motako makinak	13,20	5,30	11,80	18,80
Kasinoko jokoak	34,20	26,30	10,80	6,30
Aurrez aurreko pokerra	2,60		1,10	
Bingoa	5,30	5,30	3,20	12,50
Herri-zozketak		10,50		
Beste batzuk		10,50		
Guztira	100	100	100	100

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

7. grafikoa. Euskal gazteen online joko gogokoenak (%)



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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Joko bat edo bestea aukeratzeko orduan, desberdintasun nagusiak sexuaren/generoaren arabera (14. taula) eta lan-egoeraren arabera (15. taula) dira. Online joko gogokoen kasuan, emakumeek nahiago dute loteria nazionaleko eta loteria primitiboko txartelak erostea, gizonekin alderatuta berriz ere. Loteria primitiboa eta online bingoa dira haien gogokoenak nagusiki (% 22,2), kirol-apustuen ondoren. Gizonek, berriz, ez dute online bingoan jokatzeko. Bestalde, gizonak nabarmentzen dira gainerako joko-tipologietan: kirol-apustuak (% 60 eta % 44, hurrenez hurren), pokerra (% 6), kasinoa (% 10) eta slot-ak (% 2). Emakumeek ez dira azken joko horietan ibiltzen.

14. taula. Euskal gazteen online jokoak gogokoenak, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Loteria nazionala	6,00	11,10
Loteria primitiboa	8,00	22,20
Kiniela edo kinigola	8,00	
Online pokerra	6,00	
Online bingoa		22,20
Online kasinoa	10,00	
Online slot-ak	2,00	
Kirol-apustuak	60,00	44,40
Guztira	100	100

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

Kirol-apustuak dira pertsona gehienek hautatzen duten online jokoaren modalitatea. Aldi berean ikasten eta lan egiten dutenek aukeratzen dituzte gehien (% 72,7), batez ere langabezian daudenekin alderatuta (% 28,6). Horiek ehuneko berean nahiago dituzte online bingoa eta kiniela edo kinigola. Nabarmentzekoa da lan egiten duten gazteek bakarrik aukeratzen dutela online pokerra (% 10,3), eta langabezian daudenek soilik online slot-ak (% 14,3). Online kasinoan ikasleak (% 36,4) eta ikasten eta lan egiten dutenak (% 9,1) ibiltzen dira.



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

15. taula. Euskal gazteen online joko gogokoenak, lan-egoeraren arabera (%)

	Ikaslea	Ikaslea eta langilea	Langilea	Langabea
Loteria nazionala	9,10		10,30	
Loteria primitiboa		18,20	13,80	
Kiniela edo kinigola			6,90	28,60
Online pokerra			10,30	
Online bingoa				28,60
Online kasinoa	36,40	9,10		
Online slot-ak				14,30
Kirol-apustuak	54,50	72,70	58,60	28,60
Guztira	100	100	100	100

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

2.1.7. Zorizko jokoetan eta apustuetan gastatutako dirua

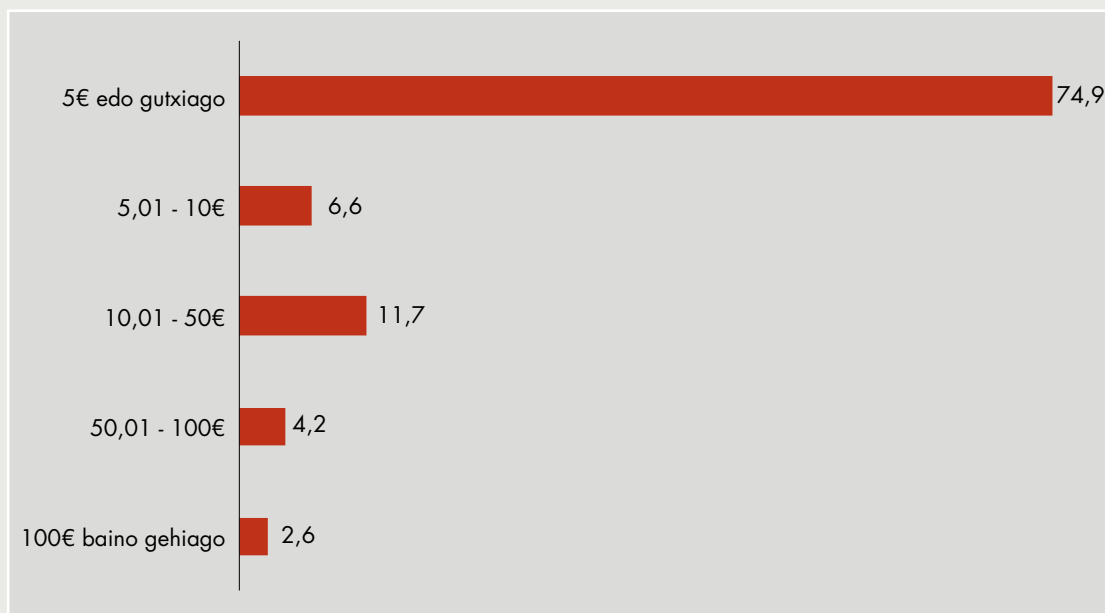
Zorizko jokoen eta apustuen fenomenoak ulertzeko balio duen beste adierazle bat gastu ekonomikoa da. Atal honetan, aurrez aurreko eta online jokoetako gastua bereizteaz gain, gastu hori astekoa edo hilekoa den zehaztuko da; izan ere, lehen ikusi den bezala, pertsona batzuek astero jokatzen dute, eta beste batzuek hilero.

Euskal gazteek aurrez aurreko jokoetan, batez beste, 13,13 euro gastatzen dituzte astean, eta 45,67 euro hilean. Desberdintasun horiek daude pertsonen joko gogoko ezberdinak eta horietan ibiltzeko maiztasun desberdinak dituztelako, eta horien arabera, diru gehiago edo gutxiago beharko dutelako. Aipatu berri dugunez, noizbehinka jokatzen dutenentzat errazagoa da hileko gastua adieraztea, eta egunero jokatzen dutenentzat, berriz, errazagoa da asteko kopurua kalkulatzeko. 8. grafikoan, zenbateko ekonomikoak kategoriatan multzokatu dira. Ikus daitekeenez, gazte gehienek (% 74,9) astean 5 euro edo gutxiago gastatzen dituzte, eta, beste muturrean, % 2,6k 100 euro baino gehiago gastatzen dute.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

8. grafikoa. Astean aurrez aurreko zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)



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

Sexuaren/generoaren arabera bakarrik nabari dira aldeak zorizko jokoetan eta apustuetan astean zenbat diru gastatu erabakitze orduan euskal gazteek duten portaeran (16. taula). Gizonek gastatzen dute diru gehien, eta ia emakumea guztiek (% 96) 5 euro baino gutxiago gastatzen dute. Batezbestekoa kalkulatu gero, gizonek 17,3 euro gastatzen dituzte astean, eta emakumeek 3,7 euro.

16. taula. Astean aurrez aurreko zorizko jokoetan gastatutako dirua, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
5 € edo gutxiago	65,50	96,00
5,01-10 €	8,80	2,00
10,01-50 €	16,80	—
50,01-100 €	6,20	—
100 € baino gehiago	2,70	2,00
Guztira	100	100

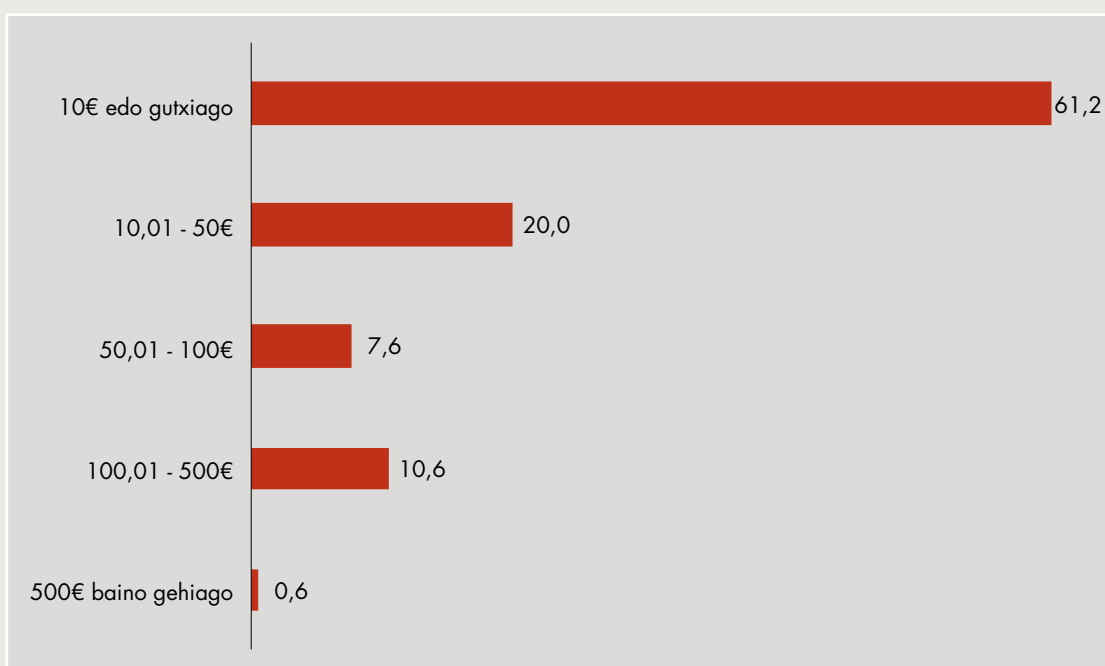
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Hilean aurrez aurreko jokoetan gastatzen den diru-kopuruak asteko diruaren oso antzeko patroia du. Gazte gehienek (% 61,2) 10 euro edo gutxiago gastatzen dute hilean, eta % 20k 10 eta 50 euro artean gastatzen dute. Diru-kopuru altuena 500 euro baino gehiago da, eta hori % 0,6k baino ez dute gastatzen (ikus 9. grafikoa). Kasu horretan, ez da alde esanguratsurik ikusten biztanleria-taldearen artean, haien ezaugarri soziodemografikoen arabera.

9. grafikoa. Hilean aurrez aurreko zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)



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

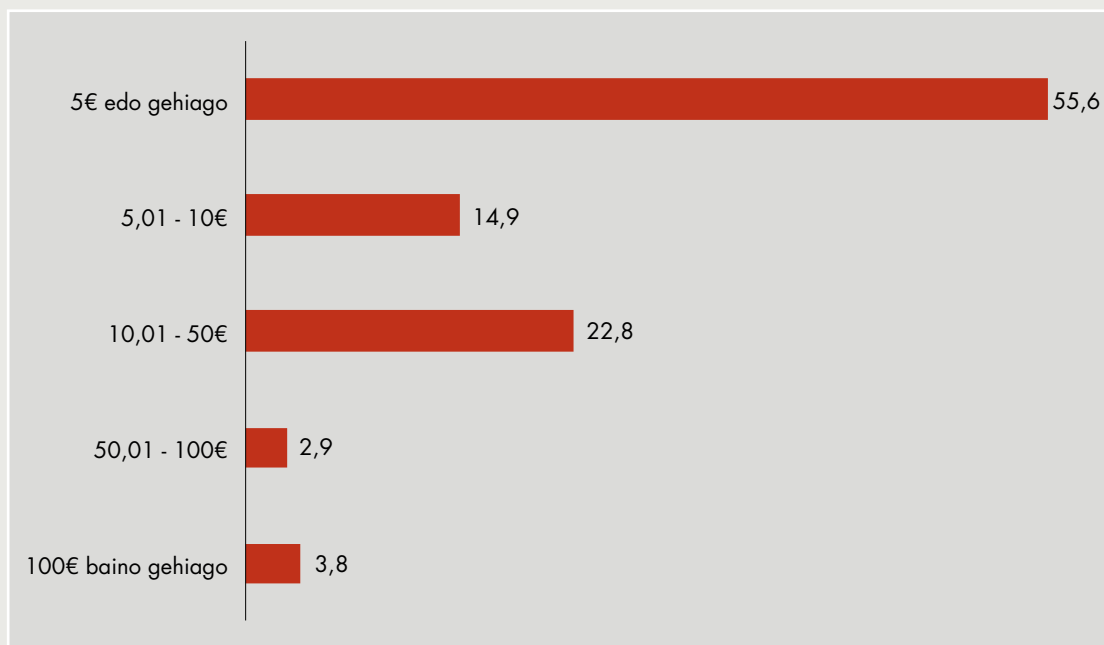
Online jokoei aldagai berdinak aplikatuz gero, hau da, astero eta hileroko gastatutako dirua, egoera apur bat aldatzen da. Batez beste, gazteek 19,72 euro gastatzen dituzte astero eta 64,66 euro hileroko zorizko jokoetan eta apustuetan; aurrez aurreko jokoetan baino kopuru apur bat altuagoak dira horiek.

10. grafikoa biztanleriaren ehunekoak sailkatu dira, online zorizko jokoetan eta apustuetan astero gastatutako diruaren arabera. Gazteen % 55,6k 5 euro edo gutxiago gastatzen dute. Bestalde, ehunekoa % 3,8ra jaisten da gastatutako diru-kopuru handienari dagokionez, hots, 100 euro baino gehiago.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

10. grafikoa. Astean online zorizko jokoetan gastatutako dirua (%).



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

Online zorizko jokoen eta apustuen asteko gastu ekonomikoari erreparatuta, alde nagusiak adin-taldea eta ikasketa-maila dira. Lehenengo kasuan, 17. taulan, ikusten da zenbat eta zaharragoa izan, orduan eta diru gehiago gastatu dela zorizko jokoetan. Lehen gazteriak gastatzen du diru gutxien astean, gainerako adin-taldeekin alderatuta. Aitzitik, bigarren gazteriaren ehuneko handi batek 10 eta 100 euro artean gastatzen du (% 32,4), eta hirugarren gazteria da online jokoetan eta apustuetan 100 euro baino gehiago gastatzen dituen talde bakarra (% 9,5). Horrek lotura izan dezake ikasketak utzi eta lan-merkatuan sartu ahala lortzen den erosteko ahalmen handiagoarekin. Ikerketa zehatzagoa izan dadin, batezbestekoa kalkulatu da. Lehen gazteriak 7 euro gastatzen ditu, bigarren gazteriak 30,2 euro eta hirugarren gazteriak 27,9 euro. Beraz, bigarren gazteriak gastatzen du diru gehien astero online jokoetan.

Ikasketa-mailaren arabera (18. taula), ikasten jarraitzen dutenek gastatzen dute diru gutxien online zorizko jokoetan eta apustuetan. Horren arrazoia adina eta erosteko ahalmen txikiagoa izan daiteke. Gainera, ikasketa-maila handiagoa den heinean, online gastatutako diru-kopurua txikiagoa da, eta, beraz, bigarren hezkuntzako edo batxilergoko ikasketak dituzten gazteek gastatzen dute diru gehien astero joko-modalitate horretan. Halaber, batezbestekoa kalkulatu da. Ikasten jarraitzen dutenek 3,7 euro gastatzen dituzte, unibertsitate-ikasketak dituztenek 6 euro, prestakuntza-ziklo zikloa dutenek 8,6 euro eta bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenek 49,6 euro.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

17. taula. Astean online zorizko jokoetan gastatutako dirua, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
5 € edo gutxiago	60,90	66,60	42,90
5,01-10 €	26,10	—	9,50
10,01-50 €	13,00	16,70	38,10
50,01-100 €	—	16,70	—
100 € baino gehiago	—	—	9,50
Guztira	100	100	100

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

18. taula. Astean online zorizko jokoetan gastatutako dirua, ikasketa-mailaren arabera (%)

	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	Prestakuntza-zikloa	Unibertsitate-ikasketak	Ikasten jarraitzen dute
5 € edo gutxiago	33,30	62,50	63,60	68,40
5,01-10 €	—	12,50	18,20	26,30
10,01-50 €	44,40	25,00	18,20	5,30
50,01-100 €	11,10	—	—	—
100 € baino gehiago	11,10	—	—	—
Guztira	100	100	100	100

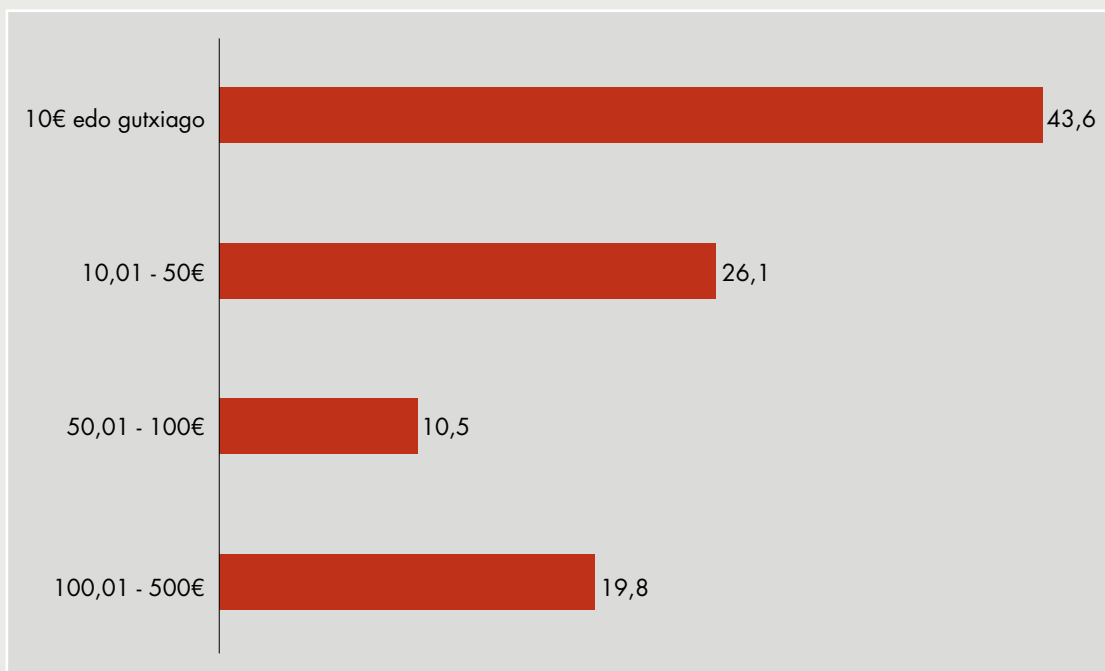
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

11. grafikoan, onlineko zorizko jokoetan eta apustuetan hilean gastatutako diru-kopuruak ageri dira. Azpimarratu behar da ez dagoela 500 euro baino gehiago gastatzen duen pertsonarik, eta, beraz, ez da grafikoan agertzen. Aipatu beharra dago, ordea, biztanleen % 19,8k hilean 100 eta 500 euro artean gastatzen dutela entretenimendu-modu horietan. Hala ere, gehiengoak (% 43,6) 10 euro baino gutxiago gastatzen ditu, tarte txikiagoan.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

11. grafikoa. Hilean online zorizko jokoetan gastatutako dirua (%)



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

Horri dagokionez, aldeak daude pertsonen ikasketa-mailaren eta familiaren egoera ekonomikoaren arabera. Lehenengo kasuan, 19. taulan, ikasten jarraitzen dutenek gastatzen dute diru gutxien online zorizko jokoetan eta apustuetan hileroko. % 72,2k 10 euro baino gutxiago gastatzen dute. Ondoren, unibertsitate-ikasketak dituzten pertsonak diru-kopuru ertainak gastatzen dituzte. Azkenik, ikasketa-maila baxuagoa dutenek, alegia, bigarren hezkuntza edo batxilergoa dutenek, online jokoetan diru gehiago gastatzen dute. % 56,3k 100 eta 500 euro artean gastatzen dute. Prestakuntza-ziklo bat dutenei dagokionez, berriz, % 25ek kopuru bera gastatzen dute. Hori batezbestekoa lortuta baieztatzen da: 1,4 euro ikasten jarraitzen dutenek, 27,6 euro unibertsitate-ikasketak dituztenek, 44,4 euro prestakuntza-zikloa dutenek eta 157,5 euro bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenek.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

19. taula. Hilean online zorizko jokoetan gastatutako dirua, ikasketa-mailaren arabera (%)

	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	Prestakuntza-zikloa	Unibertsitate-ikasketak	Ikasten jarraitzen dute
10 € edo gutxiago	6,30	50,00	45,50	72,20
10,01-50 €	12,50	25,00	36,40	27,80
50,01-100 €	25,00	—	18,20	—
100,01-500 €	56,30	25,00	—	—
Guztira	100	100	100	100

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

Bestalde, 20. taulan ikusten da zenbat diru gastatu den online zorizko jokoetan, etxearen egoera ekonomikoaren arabera. Egoera txarrean dauden pertsonak nabarmentzen dira, 100 eta 500 euro artean gastatzen baitute. Egoera ekonomiko ona dutenek gastatzen dute diru gutxien. Horien eta etxean tarteko egoera bizi dutenen artean badaude alde batzuk. Batez beste, egoera txarrean daudenek 128,1 euro gastatzen dituzte, tarteko egoeran daudenek 63,8 euro eta egoera onekoek 61,8 euro.

20. taula. Hilean online zorizko jokoetan gastatutako dirua, etxeko egoera ekonomikoaren arabera (%)

	Txarra	Tartekoa	Ona
10 € edo gutxiago	—	57,10	39,50
10,01-50 €	—	7,10	34,20
50,01-100 €	—	21,40	7,90
100,01-500 €	100	14,30	18,40
Guztira	100	100	100

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

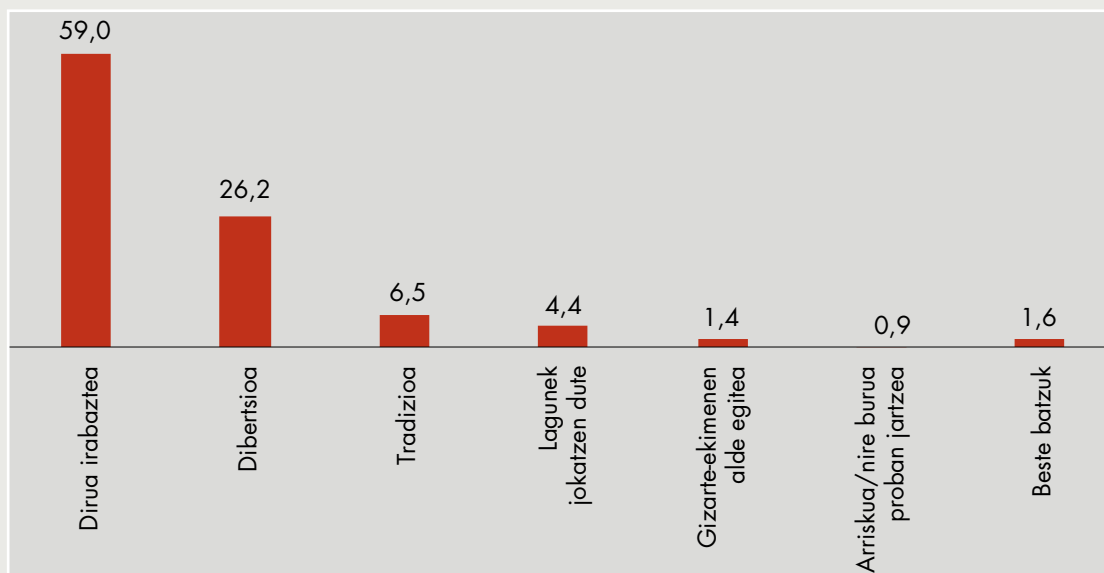
2.1.8. Jokatzeko arrazoia

Euskadiko gazteak hainbat arrazoiengatik ibiltzen dira zorizko joko eta apustuetan. Euskal gazteak aurrez aurre jokatzera bultzatzen dituen arrazoi nagusia dirua irabazteko aukera da (% 59), eta ondoren dibertsioa (% 26,2). Oso nabarmena ez izan arren, beste arrazoi bat tradizioa da (% 6,5), baita lagunek jokatzeko dutela ere (% 4,4). Pisu gutxien duten arrazoiak arriskua (% 1,4) eta gizarte-ekimenen alde egitea dira (% 0,9) (ikus 12. grafikoa).



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

12. grafikoa. Aurrez aurre jokatzeko arrazoiak (%)



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

Baina jokatzeko dutenek ez dute berdin jokatzeko eta ez dute estimulu bera aurrez aurre jokatzeko orduan. Desberdintasun nagusiak sexuaren/generoaren eta adin-taldearen arabera dira. Sexuaren/generoaren kasuan (21. taula), oraindik ere dirua irabaztea da arrazoi nagusia da bi taldeentzat, baina pixka bat gehiago emakumeentzat (% 60,8 eta % 58,6, hurrenez hurren). Dibertsioak pisua galdu du emakumeen artean (% 13,7), eta gizonak bigarren aukera gisa aukeratzen jarraitzen dute (% 31,9). Aldiz, emakumeentzako bigarren arrazoiak tradizioa da (% 19,6), baina arrazoi hori ez da garrantzitsua gizonentzat (% 0,9). Gainerako kategoriak, lagunek jokatzeko izan ezik, ez dira existitzen emakumeentzat.

21. taula. Aurrez aurre jokatzeko arrazoiak, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Dirua irabaztea	58,60	60,80
Dibertsioa	31,90	13,70
Lagunek jokatzeko dute	3,40	5,90
Tradizioa	0,90	19,60
Gizarte-ekimenen alde egitea	0,90	—
Arriskua/nire burua proban jartzea	1,70	—
Beste batzuk	2,60	—
Guztira	100	100

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

Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

Adinaren arabera ere, alde nabarmenak daude arrazoi batengatik edo besteagatik jokatzeko (22. taula). Nahiz eta dirua irabaztea gazte guztientzat izan arrazoi nagusia, are nabarmenagoa da hirugarren gazteriarentzat (% 70,4). Dibertsioa, aldiz, garrantzitsuagoa da lehen gazteriarentzat (% 39). Hala ere, bigarren aukera izaten jarraitzen du hiru adin-taldeentzat. Bigarren gazteriak jokatzen du gehien tradizioagatik (% 13,2). Bestalde, lehen gazteriaren artean % 8,5ek dute arrazoi hori, eta hirugarren gazteriak, berriz, ez du tradizioagatik jokatzen.

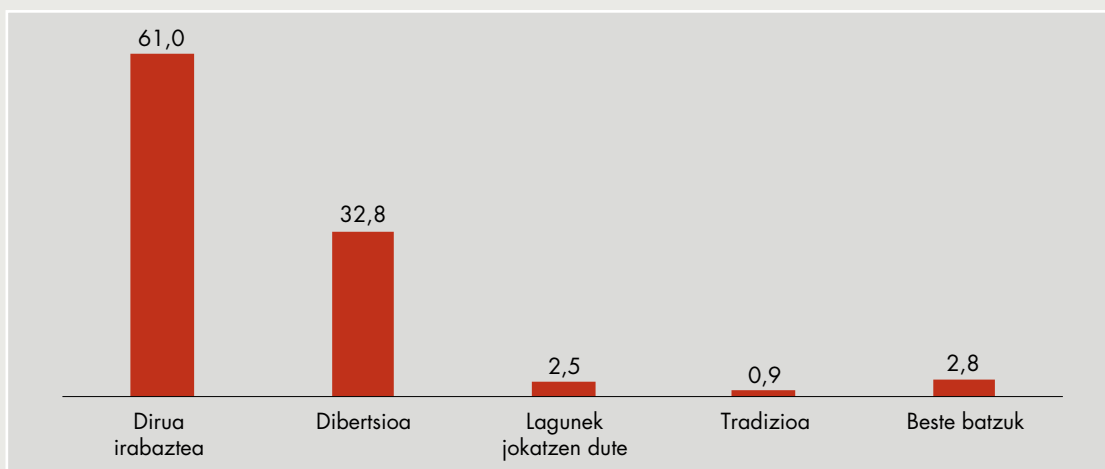
22. taula. Aurrez aurre jokatzeko arrazoiak, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Dirua irabaztea	54,20	47,40	70,40
Dibertsioa	39,00	31,60	12,70
Lagunek jokatzen dute	1,70	5,30	5,60
Tradizioa	—	13,20	8,50
Gizarte-ekimenen alde egitea	1,70	—	—
Arriskua/nire burua proban jartzea	3,40	—	—
Beste batzuk	—	2,60	2,80
Guztira	100	100	100

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

Online jokatzeko arrazoiak mugatu egin dira, baina nagusia dirua irabaztea da oraindik (% 61), eta ondoren, dibertsioa (% 32,8). % 2,5ek lagunek jokatzen dutelako jokatzen dute, eta % 0,9k tradizioagatik. Gainerakoak beste arrazoi batzuentzat (ikus 13. grafikoa).

13. grafikoa. Online jokatzeko arrazoiak (%)



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



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

Jokatzen dutenen lan-egoeraren arabera bakarrik nabari dira aldeak online jokatzera bultzatzen dituzten motibazioei dagokienez (23. taula). Aldi berean ikasten eta lan egiten dutenek jokatzen dute gehienbat dirua irabazteko (% 90,90), eta, ondoren, lan egiten dutenek (% 75,9), ikasten dutenen (% 27,3) eta langabeen aldean (azken horiek ia ez daude). Dibertitzeko, langabeek (% 83,3) eta ikasleek (% 72,7) jokatzen dute gehien. Aldi berean, langabeak lagunek jokatzen dutelako ere ibiltzen dira jokoa (% 16,7). Gainerako taldeek ez dute horregatik jokatzen.

23. taula. Online jokatzeko motiboa, lan-egoeraren arabera (%)

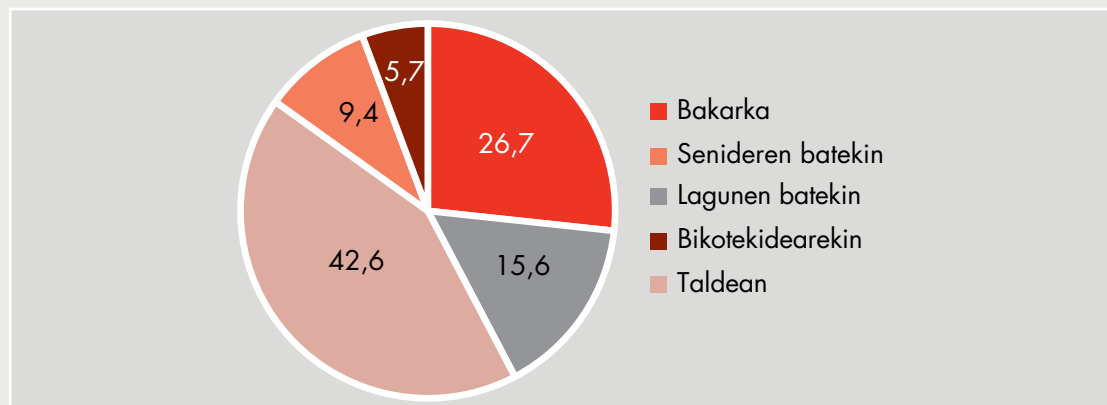
	Ikaslea	Ikaslea eta langilea	Langilea	Langabea
Dirua irabaztea	27,30	90,90	75,90	—
Dibertsioa	72,70	9,10	17,20	83,30
Lagunek jokatzen dute	—	—	—	16,70
Tradizioa	—	—	—	—
Beste batzuk	—	—	6,90	—
Guztira	100	100	100	100

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

2.1.9. Konpainia jokatu bitartean

Azken urtean zorizko jokoetan aurrez aurre aritu direla aitortu duten gazteen % 42,6k aitortu dute kuadrillan jokatu duela, eta hori da modu ohikoena. % 26,7k bakarka jokatu dute, % 15,6k lagun baten batekin, % 9,4k senideren batekin eta % 5,7k bikotekidearekin (ikus 14. grafikoa).

14. grafikoa. Konpainia aurrez aurre jokatu bitartean (%)



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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Sexua/generoa aldagaia aztertuta (24. taula), gizonak bakarka jokatzeko dute emakumeek baino ehuneko handiagoa (% 31 eta % 17,6, hurrenez hurren). Taldean, berriz, % 47,4 eta % 29,4. Baina lagun batekin ere jokatzeko dute (% 18,1 eta % 11,8, hurrenez hurren). Aldiz, emakumeak senideekin jokatzeko nabarmentzen dira (% 29,4 eta gizonak % 0,9), baita bikotekidearekin ere (% 11,8 eta % 2,6, hurrenez hurren).

24. taula. Konpainia aurrez aurre jokatu bitartean, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Bakarka	31,00	17,60
Lagunen batekin	18,10	11,80
Taldean	47,40	29,40
Senideren batekin	0,90	29,40
Bikotekidearekin	2,60	11,80
Guztira	100	100

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

Adinak ere alde esanguratsuak ezartzen ditu (25. taula). Bakarka jokatzeko orduan, hirugarren gazteria nabarmentzen da (% 38,6) beste taldeen aldean, eta hori da haien jokatzeko modu ohikoena. Lagunen batekin jokatzeko ohikoagoa da lehen gazterian (% 25), baita taldean jokatzeko ere (% 55). Neurri handiagoan, hirugarren gazterian jokatzeko du senideren batekin (% 17,1), baita bikotekidearekin ere (% 8,6).

25. taula. Konpainia aurrez aurre jokatu bitartean, adin-taldearen arabera (%)

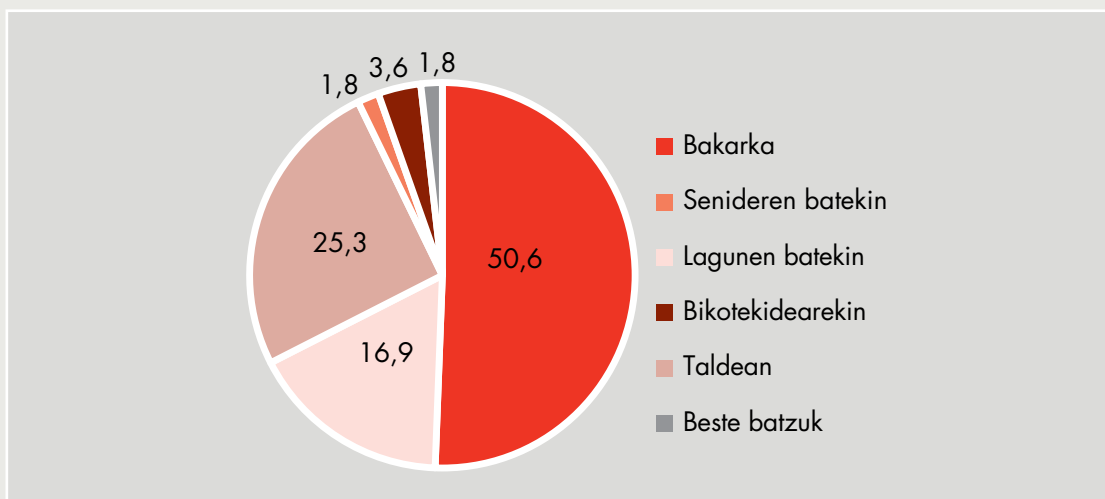
	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Bakarka	13,30	25,60	38,60
Lagunen batekin	25,00	12,80	8,60
Taldean	55,00	48,70	27,10
Senideren batekin	5,00	5,10	17,10
Bikotekidearekin	1,70	7,70	8,60
Guztira	100	100	100

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

Online jokatzeko orduan, konpainia aldatu egiten da gazteen artean. Kasu horretan, jokatzeko modu ohikoena bakarka da (% 50,6); ondoren, taldean (% 35,3) eta lagun batekin (% 16,9). Oso gutxitan jokatzeko du senideren batekin, bikotekidearekin edo beste modu batean (15. grafikoa).

Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

15. grafikoa. Konpainia online jokatu bitartean (%)



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

Portaera horretan desberdintasunak dituen aldagai soziodemografiko nagusia sexua/ generoa da (26. taula). Bakarkako online jokoa ohikoena den arren, gizonentzat are ohikoagoa da (% 52,1, eta emakumeentzat, berriz, % 42,9), baita lagun batekin edo taldean jokatzeko ere. Aitzitik, emakumeek bikotekidearekin jokatzen dute (% 28,6) eta senideren batekin (% 14,3), baina gizonek ez.

26. taula. Konpainia online jokatu bitartean, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Bakarka	52,10	42,90
Lagunen batekin	16,70	14,30
Taldean	29,20	—
Senideren batekin	—	14,30
Bikotekidearekin	—	28,60
Beste batzuk	2,10	—
Guztira	100	100

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

2.1.10. Tipsterrak erabiltzea

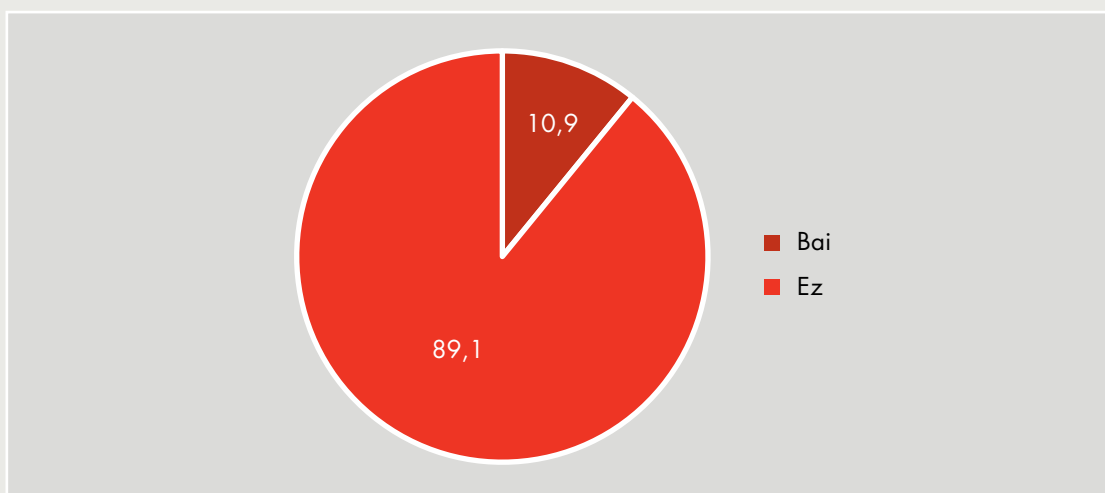
Zenbait zorizko joko zoriaren mende daude soilik, hala nola loteriak, bingoa edo zozketak. Baina, bestalde, joko batzuetan estatistikari edo jokoaren aurretiazko

Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

ezagutzari esker, irabazteko aukerak handitu daitezke. Hori da pokerraren edo kirol-apustuen kasua. Azken horri dagokionez, *tipster* izeneko figura bat dago. Joko-estatistikak aztertzeaz arduratzen da eta, biltzen duen informazioa apustulariei eskaintzen die diruaren truke.

Euskal gazteen artean, % 10,9k erabiltzen dute baliabide hori (16. grafikoa), baina pertsonen ezaugarri soziodemografikoen arabera ehuneko hori aldatu egiten da. Sexuari/generoari erreparatuz gero (27. taula), tipsterren bat jarraitzen duen biztanleria erabat maskulinoa dela egiazta daiteke, baliabide hori erabiltzen duen emakumerik ez dagoelako.

16. grafikoa. Tipsterren bat jarraitzen duen euskal gazteria



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

27. taula. Tipsterren bat jarraitzen duen euskal gazteria, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Bai	15,30	—
Ez	84,70	100
Guztira	100	100

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

Sexuaz/generoaz gain, pertsonen adin-taldeak ere desberdintasun esanguratsuak markatzen ditu. Gazteagoak diren heinean, tipsterren erabilerak gora egiten du. Lehen gazteriaren % 19,7k erabiltzen dute baliabide hori, eta hirugarren gazteriaren % 5,3k (ikus 28. taula).



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

28. taula. Tipsterren bat jarraitzen duen euskal gazteria, sexuaren/generoaren arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Bai	19,70	6,70	5,30
Ez	80,30	93,30	94,70
Guztira	100	100	100

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

2.2. Joko problematikoa

Orain arte ikusi dugu Euskadiko gazteen artean zer ehunekok jokatzen duen edo ez, baita zein diren zorizko jokoen eta apustuen inguruan dituzten ohiturak eta jokabideak. Puntu honetan, ordea, jokalaria ren profila landuko da. Alde batetik, jokalaria patologikoa bereiziko dira, hau da, jokoarekin arazoren bat dutenak, eta bestetik, jokalaria ez-patologikoa, inolako arazorik ez dutenak. Azterketa *DSM V Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* tresnaren laguntzarekin egingo da, lehen azaldu denez. 9 irizpideri emandako erantzunetatik abiatuta, jokalaria patologikoa eta jokalaria ez-patologikoa bereiziko dira, eta, era berean, larritasuna bereiziko da.

Azterketaren arabera, azken 12 hilabeteetan jokatu duten gazte guztietatik (n=187) % 96,8k (n=181) ez du jokoarekin lotutako arazorik. Izan ere, % 85,1ek adierazi zuten ez zirela identifikatzen inkestaren irizpideetako batekin ere, % 4,2 irizpide batekin identifikatu ziren, % 4,7 birekin eta % 2,8 hirurekin. Aitzitik, gazte jokalarien % 3,2k (n=6) arazo patologiko bat dute jokoarekin. Ehuneko horretatik, % 1,6 jokalaria rinak dira, % 1,1 jokalaria moderatuak eta % 0,5 jokalaria larriak (ikus 29. taula).

29. taula. Joko patologikoa DSM Varen arabera (%)

Jokalaria ez-patologikoa	Jokalaria patologikoa		
	Jokalaria arina	Jokalaria moderatua	Jokalaria larria
96,8	1,6	1,1	0,5
	3,2		

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

Kontuan hartuta DSM V galdera-sortari inkestatutako gazteen, hots, azken urtean zorizko jokotetan eta/edo apustueta n jokatu duten gazteen % 24,9k (k = 187) soilik erantzun ziotela, jokalaria patologiko gazteen ehunekoak behera egingo luke, azken



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

urtean jokatu ez duten gazteak zenbatuta. Beraz, laginaren guztizkoa kontuan hartuta ($n = 750$), jokoarekiko egoera problematikoan dauden gazteen ehunekoa % 0,8 izango litzateke.

Egindako azterketatik abiatuta, DSM Varen oinarritzko 9 irizpideetatik gehien hautatu zena *galera-ehiza* izan zen (% 13,9), honako galdera honi erreferentzia eginez: *Apustueta dirua galdu ondoren, beste egun batean itzuli ohi zara irabazten saiatzeko (galerak "berreskuratzeke")*. Ondoren, jokoari lotutako kezkak daude, 16 kasurekin, eta horiek % 8,5 dira: *Askotan apustueta pentsa eta pentsa ibiltzen zara (adibidez, iraganeko apustuen esperientziak irudimenarekin etengabe oroitzen, hurrengo apustua prestatzen edo planifikatzen, apustuak egiteko dirua lortzeko moduetan pentsatzen)* (ikus 30. taula).

30. taula. DSM Varen 9 irizpideetako bati baietz erantzun dioten biztanleak

Irizpidea	Maiztasuna	%
Tolerantzia	8	4,3
Abstinentzia	9	4,8
Kontrola galtzea	5	2,6
Jokoari lotutako kezkak	16	8,5
Emozioak saihestea	5	2,5
Galera-ehiza	26	13,9
Engainua	4	2,1
Interferentziak gizarte-eremuan, lanean eta/edo ikasketetan	3	1,6
Dirua eskatzea	1	0,5

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

Taula honetan (31. taula), azken urtean jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten pertsonen profila aztertzen da, aldagai soziodemografikoak kontuan hartuta, hala nola sexua, adin-taldea, hezkuntza-maila, lan- eta ekonomia-egoera edo jatorrizko herrialdea. Gainera, joko-modalitatea gehitu da. Informazio hori baliagarria izan daiteke, hain zuzen ere, gazteentzako jokoak prebenitzeko neurriak zehazteko, diseinatzeke eta ezartzeko orduan. Alde nabarmenak dituzten aldagai independenteak ikasketa-maila, etxearen egoera ekonomikoa eta joko-modalitatea dira. Gainerako aldagaiak ere aztertuko dira. Aldeak erakusten dituzten arren, estatistikoki ez dira esanguratsuak.

Lehenengo aldagai soziodemografikoa sexua/generoa da, eta horren arabera, joko-patologiaren bat duten gazte guztiak gizonak dira (% 4,6). Ez da erregistratu



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

emakume gisa identifikatzen den inoren kasurik. Izan ere, lehen ikusi den bezala, gazteen jokoak oso maskulinizatuta dago. Adin-talde batetik bestera, bigarren gazteriak izan ditu jokoarekin arazo gehien (% 6,7), lehen gazteriaren (% 3) eta hirugarren gazteriaren (% 1,3) aldean. Ikasketa-mailari dagokionez, desberdintasun esanguratsuak nabari dira. Bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa duten pertsonak jokalaria patologikoak dira gainerakoekin alderatuta (% 10,4). Ondoren, ikasten jarraitzen duten gazteak daude (% 3,3), batezbestekoaren gainetik horiek ere. Prestakuntza zikloko ikasketak edo unibertsitate-ikasketak izateak babes-faktore gisa jokatzen du, ez baitago inolako kasurik.

Lan-egoerari erreparatuz gero, aldi berean ikasten eta lan egiten duten gazteek dute joko patologikoaren indize handiena (% 10,5); ondoren, langabeak (% 5,3) eta langileak (% 2,8). Kasu horretan, badirudi ikaslea izateak ez duela zerikusirik jokalaria patologikoa izatearekin, eta hori adin-taldeari lotuta egon daiteke. Diru-sarreraren mailak edo hilero eskuragarri duten diru-kopuruak erakusten duenez, 101 eta 500 euro bitartean dituzten artean dago jokalaria patologikoen ehuneko handiena. Ondoren datoz 100 euro baino gutxiago dituztenak (% 4,4) eta 1001 euro baino gehiago dituztenak (% 3,7). Aitzitik, 501 eta 1000 euro bitartean dituzten pertsonak ez dute inolako arazorik jokoarekin. Etxeko egoera ekonomikoak agerian uzten du etxean tarteko egoera ekonomiko dagoela uste dutenek izan dutela azken urtean jokoarekin arazo gehien (% 8,9), eta ondoren, egoera ekonomiko ona dutenek (% 1,5), batezbestekoaren azpitik egon arren. Egoera txarrean daudela uste dutenek, osteraz, ez dute jokotik eratorritako arazorik. Jatorriz atzeritarra izateak babeserako balio du, horien kasuan laginak ez baitu joko-arazoak dituen pertsonarik aurkitu. Kasuen % 3,6 bertakoak dira.³

Azkenik, joko-modalitatea dago. Aldagai horrek du lotura handiena joko-patologiaren bat izatearekin edo ez izatearekin. Aurrez aurre bakarrik jokatzen duten pertsonak ez dute inolako arazorik izan jokoarekin azken urtean. Aldiz, online jokatu dutenen % 5,3 jokalaria patologikoak dira, eta, bereziki, bi modu horietan jokatu dutenen % 12,8.

Beraz, DSM-V azterketatik ondorioztatzen da jokalaria patologikoak bi joko-modalitateak konbinatzen dituzten gizonak direla. Bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dute, eta beren egoera ekonomikoa tartekoa dela hautematen dute.

³ Jatorrizko herrialdeak EAEko errealitate demografikoaren pareko lagin-ordezkaritza du (% 12), Eustaten 2020ko biztanleen udal estatistikaren arabera. Txostenean zehar aldagai horrekin aldagai biko azterketak egin dira, eta ez da desberdintasun esanguratsurik aurkitu joko ohituretan eta portaeretan. Hala ere, komenigarritzat jo da atal honetan sartzea, azterlan soziologikoen zeharkako aldagai soziodemografikoa baita.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

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

		Jokalari ez-patologikoa	Jokalari patologikoa
GUZTIRA		96,8	3,2
Sexua/generoa	Gizona	95,4	4,6
	Emakumea	100	—
Adina	18-22 urte	97	3,0
	23-26 urte	93,3	6,7
	27-30 urte	98,7	1,3
Ikasketa-maila	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	89,6	10,4
	Prestakuntza-zikloa	100	—
	Unibertsitate-ikasketak	100	—
	Ikasten jarraitzen du	96,7	3,3
Lan-egoera	Ikaslea	100	—
	Ikaslea eta langilea	89,5	10,5
	Langilea	97,2	2,8
	Langabea	94,7	5,3
Hileko diru-sarrerak	100 € edo gutxiago	95,6	4,4
	101 eta 500 € bitartean	94,7	5,3
	501 eta 1.000 € bitartean	100	—
	1.001 € baino gehiago	96,3	3,7
Etxeko egoera ekonomikoa	Txarra	100	—
	Tartekoa	91,1	8,9
	Ona	98,5	1,5
Jatorria (herrialdea)	Espainia	96,4	3,6
	Beste herrialde bat	100	—
Joko-modalitatea	Aurrez aurre	100	—
	Online	94,7	5,3
	Biak	87,2	12,8

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



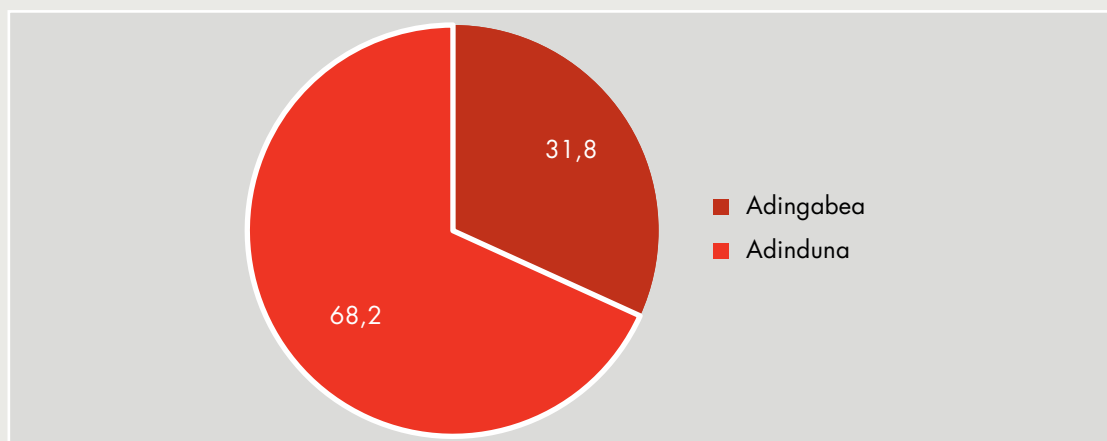
Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

2.3. Sozializazioa

2.3.1. Jokoan hastea

Azterlan honi gehien interesatzen zaion alderdietako bat gazteak jokoan nola hasten diren jakitea da, hau da, zorizko jokoekin eta apustuekin duten lehen harremana. Galdetutako pertsonen % 47,5ek aitortzen dute bizitzan gutxienez behin jokatu duela, eta jokoan hasteko batez besteko adina 18,38 urtekoa da. Ehunekoei erreparatu gero, ordea, gazteen % 31,8 adingabeak ziren jokatzen hasi zirenean (17. grafikoa). Hala ere, datu hori ez da berdina biztanle guztientzat, eta aldatu egiten da gazteen ezaugarri soziodemografikoen arabera.

17. grafikoa. Jokoan hasteko adina (%)



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

Lehen desberdintasuna jokalarien sexuaren/generoaren arabera da (32. taula). Adingabea izanik, zorizko jokoekin lehen esperientzia izan zuten emakumeen ehunekoa % 16,5 da, gizonezkoena baino askoz txikiagoa (% 41,2). Horrek zerikusia izan dezake sozializazio-prozesuan irakatsitako ereduarekin eta portaerekin. Mutil nerabeei arriskua bizitzen erakusten zaie; neskei, berriz, zuhurtziaz jokatzen.

32. taula. Jokoan hasteko adina, sexuaren/generoaren arabera

	Gizona	Emakumea
Adingabea	41,2	16,5
Adinduna	58,8	83,5
Guztira	100	100

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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Jokoan hasteko adinean alde esanguratsuak dituen bigarren aldagaia gazteen egungo adina da. 33. taulan ikus daitekeenez, egungo adinak gora egin ahala, adingabea izanik jokoan hasten diren pertsonen ehunekoak behera egiten du. Horrek esan nahi du belaunaldi gazteenak gero eta lehenago hasten direla jokoan. Adingabe direnean hasten diren kasuen erdia (% 50) lehen gazterikiakoak dira; hirugarren gazterikiakoak, aldiz, % 15,8.

Ikasketa-mailaren arabera ere aldeak ikusten dira (34. taula). Ikasketa-mailak adierazten duenez, unibertsitate-ikasketak dituzten pertsonak adindun hasi ziren jokoan, gainerakoak baino neurri handiagoan (% 80,7; bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenak % 71,6; prestakuntza-zikloa dutenak % 62,8 eta ikasten jarraitzen dutenak % 57). Aldagai horri adinaren aldagaiak eragin diezaioke. Izan ere, ikasten jarraitzen duen jendea gazteagoa da, eta gainerakoek, hots, ikasketak amaituta dituztenek, tarteko adina dute edo zaharragoak dira.

33. taula. Jokoan hasteko adina, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Adingabea	50,0	35,0	15,8
Adinduna	50,0	65,0	84,2
Guztira	100	100	100

34. taula. Jokoan hasteko adina, ikasketa-mailaren arabera (%)

	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	Prestakuntza-zikloa	Unibertsitate-ikasketak	Ikasten jarraitzen dute
Adingabea	28,4	37,2	19,3	43,0
Adinduna	71,6	62,8	80,7	57,0
Guztira	100	100	100	100

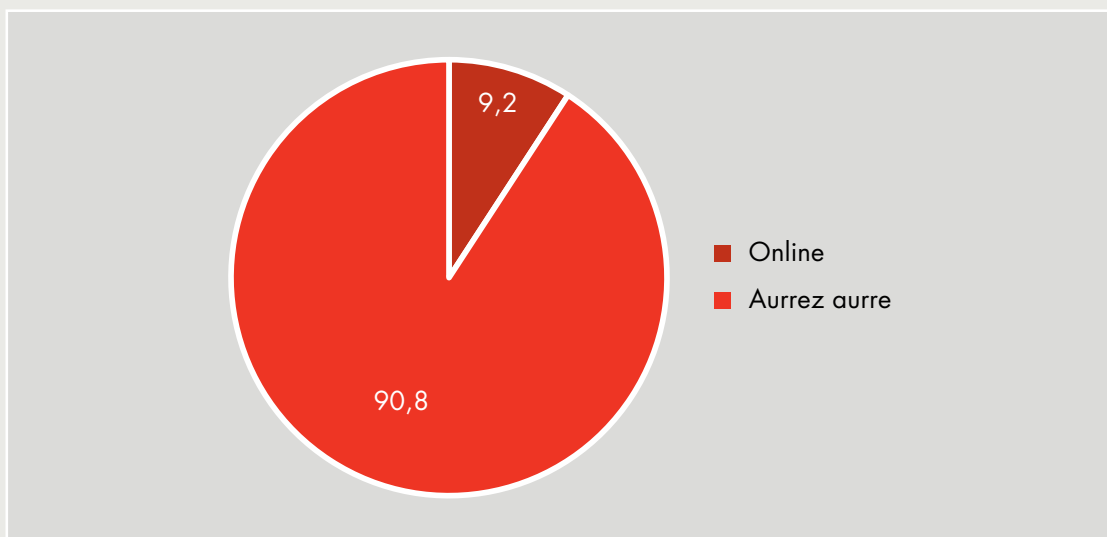
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

Zorizko jokoekin izandako lehen esperientziari buruzko informazioaren alderdi garrantzitsu bat jokoen modalitatea da. 2012an, zorizko jokoen eta online apustuen erregulazioarekin, horien paradigma aldatu egin zen, eta online modalitatearen presentzia areagotu egin zen, batez ere gazteen artean. Izan ere, jokalarien % 9,2k aitortu dute lehen esperientzia online modalitateko joko edo apustu batekin izan zutela (18. grafikoa). Nabarmenezkoa da online jokoan hasi ziren pertsona gehienak kirol-apustuekin hasi zirela (% 52), eta ondoren, alde nabarmenarekin, online pokerra (% 12). Bestalde, aurrez aurre hasi ziren pertsonen % 24,6 kasinoko jokoekin hasi ziren, eta % 18,7 SELAEren mendekoak ez diren kirol-apustuekin.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

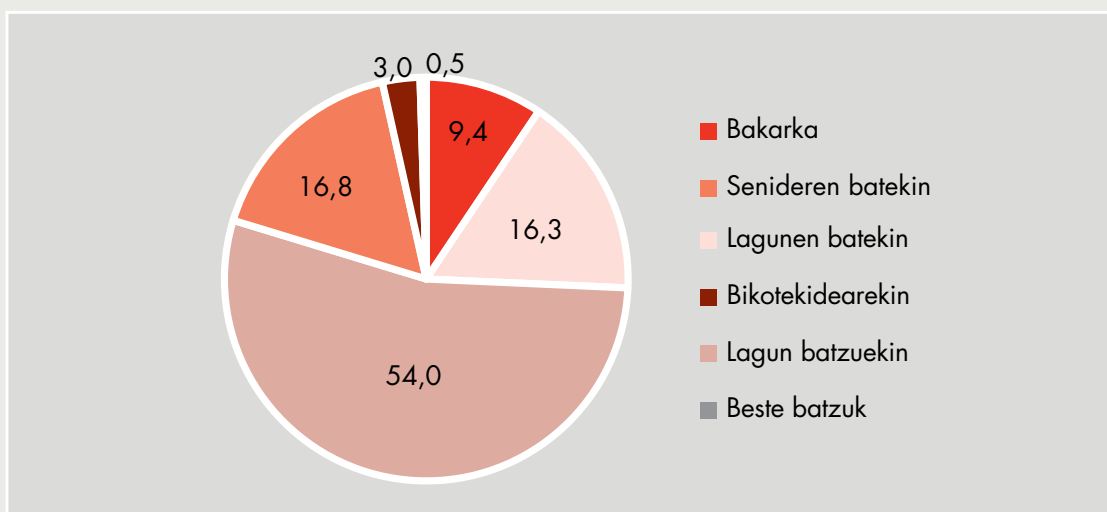
18. grafikoa. Jokoan hasteko modalitatea (%)



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

Jokoaren hastapenari buruzko azken alderdia konpainian hasi ziren ala ez jakitea da (19. grafikoa). Gehienek onartzen dute lagun batzuekin batera hasi zirela (% 54); beste batzuek, berriz, senideren (% 16,8) edo lagunaren batekin (% 16,3). Bestalde, % 9,4 bakarka hasi ziren jokoan, eta % 3 bikotekidearekin. Beraz, euskal gazteriaren lehen esperientzia, oro har, lagunekin izaten da, baina nahiko azpimarragarria da senideren baten presentzia ere. Aitzitik, jokoan bakarka hastea ez da ohikoa gazteen artean.

19. grafikoa. Konpainia, jokatzen hastean (%)



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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Jokoarekin izandako lehen esperientzian, konpainia desberdina da sexuaren/generoaren eta adinaren arabera. Lehenengo kasuan, 35. taulan, ikus daiteke gizonak emakumeak baino neurri handiagoan hasi zirela bakarka (% 11,5 eta % 6,3, hurrenez hurren), lagun batekin (% 21 eta % 7,1, hurrenez hurren) eta lagun batzuekin (% 57,7 eta % 47,2, hurrenez hurren). Aitzitik, emakumeek senideren batekin (% 29,1 eta % 9,7, hurrenez hurren) edo bikotekidearekin (% 8,7) ekin zioten jokoari. Oro har, gizonak lagunekin edo bakarka hasi ziren; emakumeak, berriz, lagun batzuekin edo senideekin.

35. taula. Konpainia, jokatzeko hastean, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Bakarka	11,50	6,30
Lagunen batekin	21,10	7,10
Lagun batzuekin	57,70	47,20
Senideren batekin	9,70	29,10
Bikotekidearekin		8,70
Beste batzuk		1,60
Guztira	100	100

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

36. taulan, adin-taldearen arabera desberdintasunak ikusten dira. Oro har, zenbat eta zaharragoa izan, orduan eta handiagoa da bakarrik hasi ziren jokalarien proportzioa (% 15,3), baita senideren batekin (% 24,1) edo bikotekidearekin hasi zirene ere (% 3,6). Eta zenbat eta gazteagoa izan, orduan eta handiagoa da lehen esperientzia lagun batekin (% 24,3) edo lagun batzuekin (% 54,8 lehen gazterian eta % 65 bigarren gazterian) izan zuten pertsonen kopurua.

36. taula. Konpainia, jokatzeko hastean, adin-taldearen arabera (%)

	18-22 urte	23-26 urte	27-30 urte
Bakarka	7,80	3,00	15,30
Lagunen batekin	24,30	13,00	11,70
Lagun batzuekin	54,80	65,00	45,30
Senideren batekin	9,60	16,00	24,10
Bikotekidearekin	1,70	3,00	3,60
Beste batzuk	1,70		
Guztira	100	100	100

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

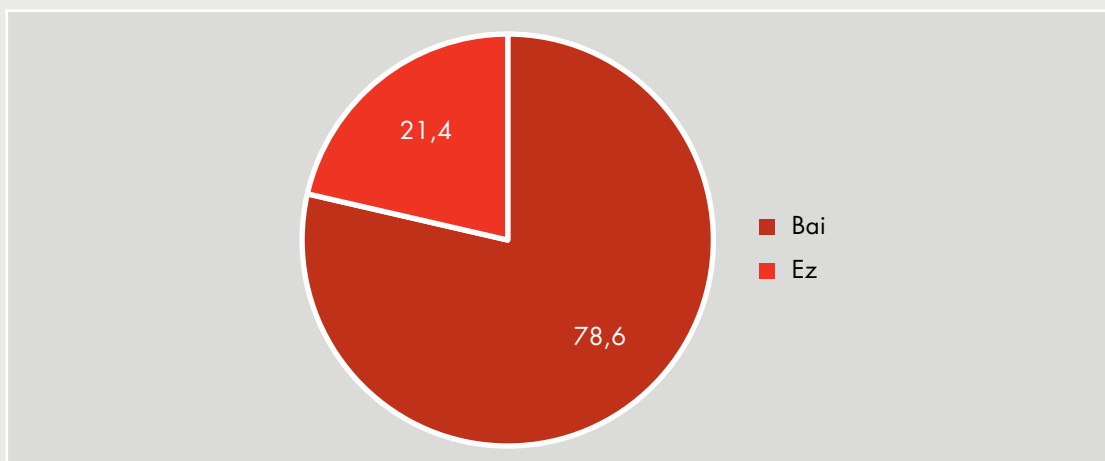
Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

2.3.2. I. agente sozializatzailea: familia

Lehen mailako eragile sozializatzaile gisa, familia erabakigarria da pertsonak haurtzaroan hartzen dituen, eta, gero, etorkizunean dituen portaera eta ohituretan. Aurreko atalean ikusi ahal izan denez, familiak eragina izan du zorizko jokoekin eta apustuekin izandako lehen kontaktuan, proportzio nabarmenean. Horregatik, komeni da aztertzea familiak nola jokatu duen entretenimendu-modu horri dagokionez, eta zenbateraino den eta izan den jardura ludiko horren partaide.

Aztertu beharreko lehen alderdia familiaren eta haurtzaroaren arteko lotura da. Horretarako, galdera hau egin zen inkestan: *Ba al duzu haurtzaroan senideren bat zorizko jokoetan ibiltzen ikusi izanaren oroitzapenik?* Gazteen % 78,6k baietz erantzun zuten, gainerakoek ez zuten senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapenik (20. grafikoa).

20. grafikoa. Haurtzaroan senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapena (%)



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

Kasu horretan, alde nabarmenak diru-sarreraren mailari eta pertsonen jatorriari dagozkie. Hileko diru-sarreraren mailaren arabera, zenbat eta diru gehiago irabazi, orduan eta txikiagoa da haurtzaroan senideak jokatzen ikusi dituzten pertsonen ehunekoa (ikus 37. taula). Bestalde, jatorrizko herrialdearen arabera (38. taula), haurtzaroan senideak jokoan ikustea ohikoagoa da jatorri espainiarreko pertsonentzat gainerakoentzat baino (% 81,2 eta % 60, hurrenez hurren), eta horrek erakusten du aisialdiko praktika hori normalizatuago dagoela Espainian beste herrialde batzuetan baino.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

37. taula. Hautzaroan senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapena, hileko diru-sarreraren arabera (%)

	100 € edo gutxiago	101 eta 500 € bitartean	501 eta 1.000 € bitartean	1.001 € baino gehiago
Bai	79,60	81,90	79,30	67,10
Ez	20,40	18,10	20,70	32,90
Guztira	100	100	100	100

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

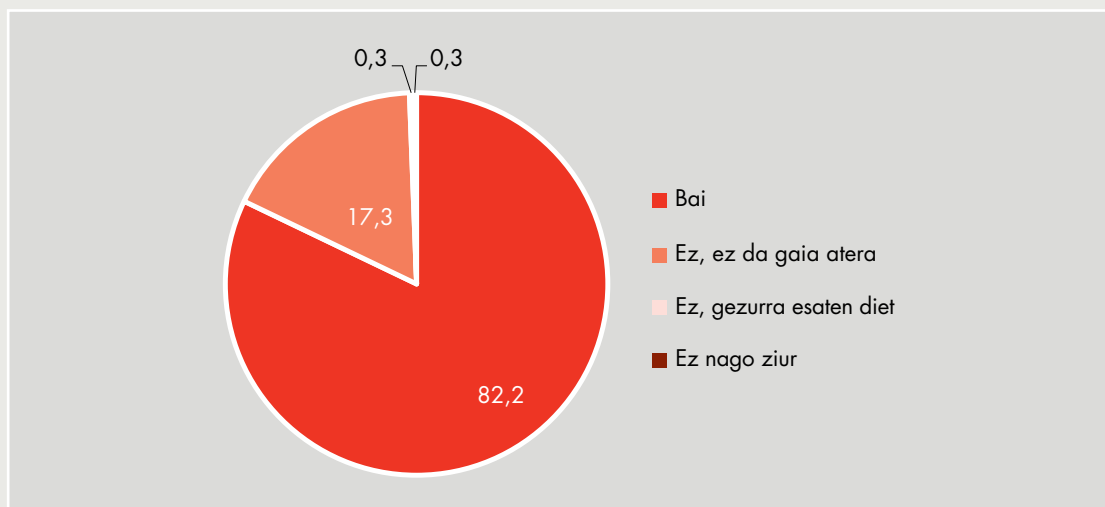
38. taula. Hautzaroan senideren bat jokoan ikusi izanaren oroitzapena, jatorrizko herrialdearen arabera (%)

	Espainia	Beste herrialde bat
Bai	81,20	60,00
Ez	18,80	40,00
Guztira	100	100

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

Egungo egoera ezagutzeko asmoz, hau da, gurasoek beren ondorengoek jokatzeko duten ala ez dakiten jakiteko, zuzenean galdetu zitzaizen (ikus 21. grafikoa). % 82,2k baietz erantzun zuen, eta horrek agerian uzten du, berriz ere, gizartean jokoa normalizatuta dagoela. Bestalde, % 17,3k ezetz esan zuten gaia atera ez zelako, eta % 0,3 ez zeuden ziur. Azkenik, % 0,3k adierazi zuten gurasoek ez dakitela jokatzeko dutela, gezurra esan dietelako.

21. grafikoa. Gurasoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen direla (%)



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



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

Berriz ere, hileko diru-sarrerek alde nabarmenak markatzen dituzte. Kasu honetan, gurasoek beren seme-alabek zorizko jokoetan eta apustuetan jokatzen duten ala ez dakiten galdetuta (39. taula), zenbat eta diru-sarrera gehiago izan gurasoek orduan eta hobeto ezagutzen dute beren ondorengoek jokatzen dutela. Gainera, hilean 100 eta 500 euro artean irabazten duten pertsonen gurasoengandik ezkutuan mantentzen dute jokoa.

39. taula. Gurasoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen direla, diru-sarreraren arabera (%)

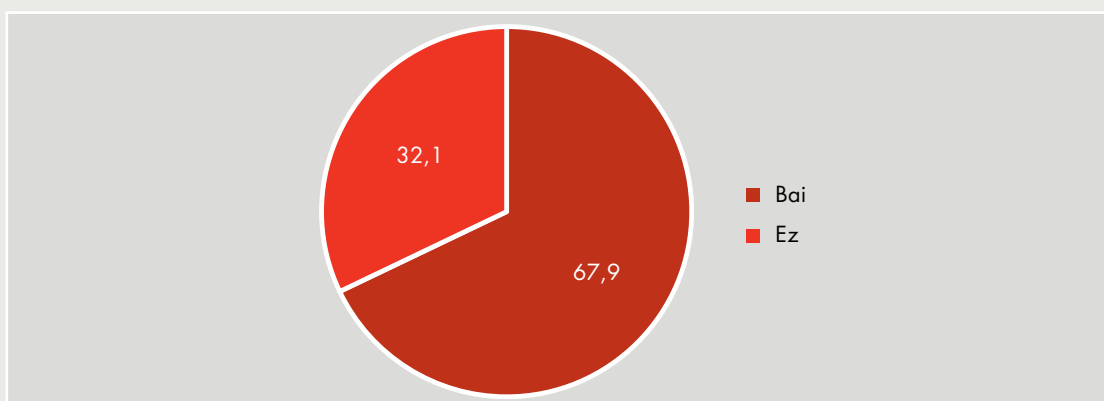
	100 € edo gutxiago	101 eta 500 € bitartean	501 eta 1.000 € bitartean	1.001 € baino gehiago
Bai	75,90	81,90	89,10	96,20
Ez, ez da gaia atera	23,50	16,70	10,90	3,80
Ez, gezurra esaten diet		1,40		
Ez nago ziur	0,60			
Guztira	100	100	100	100

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

2.3.3. II. agente sozializatzailea: ingurua

Beste eragile sozializatzaileetako bat ingurunea da, lagunek eta beste eragile batzuek osatua. Sozializazio-prozesuan pertsonen portaera baldintzatzen eta moldatzen du, eta, beraz, zorizko jokoen eta apustuen esparruan duten inplikazioa ere aztertu behar da. Familiaren kasuan egin diren galdera berberak egin direnez, inkestatuen % 67,9k haurtzaroan inguruko norbait jokatzen ikusi izana gogoratzen dute, eta, beraz, % 32,1ek ez dute halakorik gogoratzen (22. grafikoa).

22. grafikoa. Haurtzaroan inguruko norbait jokoa ikusi izanaren oroitzapena (%)



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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Oroitzapen hori ez da homogeneoa gazteen artean, errealitate hori desitxuratzen duten hainbat aldagai baitaude, besteak beste: sexua/generoa, hileko diru-sarrerak eta jatorrizko herrialdea. Sexuari/generoari erreparatuz (40. taula), haurtzaroan gizonak emakumeek baino neurri handiagoan hauteman zuten jokabide hori beren inguruan (% 71,8 eta % 63,8, hurrenez hurren). Diru-sarrerei dagokionez (41. taula), hilean 100 euro baino gutxiago irabazten dituzten pertsonak bakarrik daude batezbestekoaren gainetik. Kasuen % 40,1ek ez dute inguruko inor ikusi jokoan. Azkenik, jatorriz espainiarrak diren pertsonen (42. taula) haurtzaroan neurri handiagoan ikusi dute inguruko norbait jokoan, beste herrialde bateko pertsonekin alderatuta (% 69,4 eta % 56,7, hurrenez hurren).

40. taula. Haurtzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Bai	71,80	63,80
Ez	28,20	36,20
Guztira	100	100

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

41. taula. Haurtzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena, hileko diru-sarreraren arabera (%)

	100 € edo gutxiago	101 eta 500 € bitartean	501 eta 1.000 € bitartean	1.001 € baino gehiago
Bai	59,90	80,60	78,30	75,30
Ez	40,10	19,40	21,70	24,70
Guztira	100	100	100	100

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

42. taula. Haurtzaroan inguruko norbait jokoan ikusi izanaren oroitzapena, jatorrizko herrialdearen arabera (%)

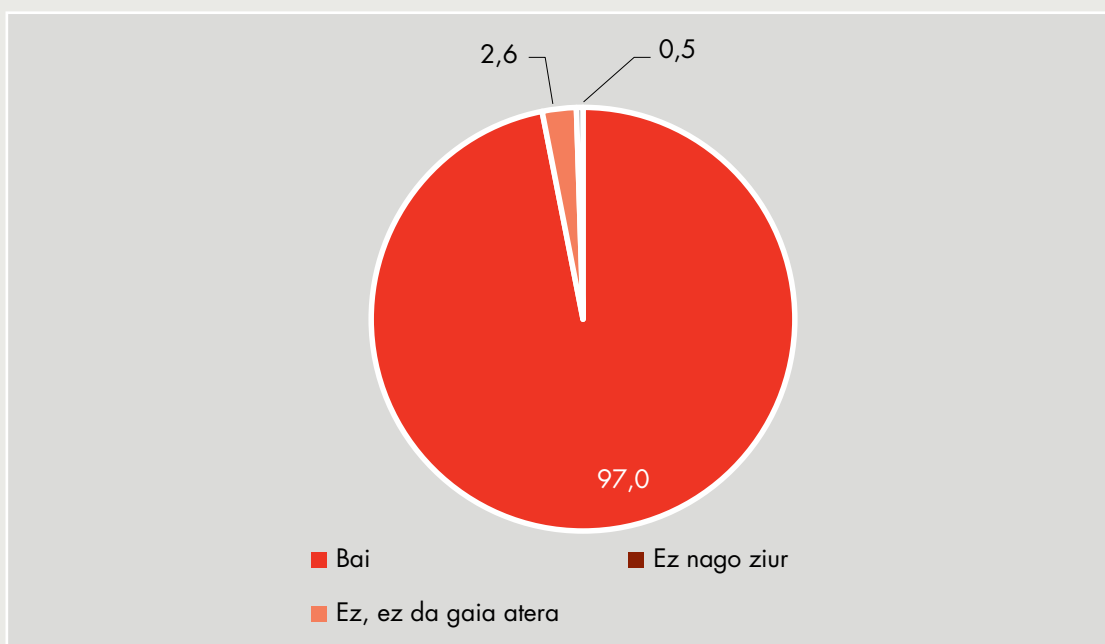
	Espainia	Beste herrialde bat
Bai	69,40	56,70
Ez	30,60	43,30
Guztira	100	100

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

Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

Inguruari dagokionez, familiari bezala, gaur egun zorizko jokoetan jokatzen dutela ba al dakiten galdetu zaie. % 97k dio bere ingurukoek badakitela zorizko jokoetan ibiltzen dela, kasuen % 2,6tan ez da gaia atera eta % 0,5 ez daude ziur (23. grafikoa).

23. grafikoa. Ingurukoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen dela (%)



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

Errealitate hori aldatu egiten da pertsonen sexuaren/generoaren eta diru-sarreraren mailaren arabera. Sexuari/generoari dagokionez (43. taula), emakumeek neurri handiagoan diote ingurukoek badakitela jokoan aritzen direla (% 98,4 eta gizonen % 96,1) edo ez daudela ziur (% 1,6). Aitzitik, gizonen % 3,9k adierazi dute gaia ez dela atera. Hileko diru-sarreraren arabera, nahiz eta gehienek esan badakitela, hilean 1000 euro baino gehiago irabazten dutenak nabarmentzen dira, ziur ez daudelako (% 3,8) edo gaia atera ez delako (% 1,95). 501 eta 100 euro artean irabazten dutenen % 7,3ren kasuan ez da gaia atera, hilean 100 euro baino gutxiago irabazten dutenen % 1,8ren kasuan bezalaxe (ikus 44. taula).



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

43. taula. Ingurukoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen dela, sexuaren/generoaren arabera (%)

	Gizona	Emakumea
Bai	96,10	98,40
Ez, ez da gaia atera	3,90	—
Ez nago ziur	—	1,60
Guztira	100	100

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

44. taula. Ingurukoek badakite zorizko jokoetan ibiltzen dela, hileko diru-sarreraren arabera (%)

	100 € edo gutxiago	101 eta 500 € bitartean	501 eta 1.000 € bitartean	1.001 € baino gehiago
Bai	98,20	100	92,70	94,20
Ez, ez da gaia atera	1,80	—	7,30	1,90
Ez nago ziur	—	—	—	3,80
Guztira	100	100	100	100

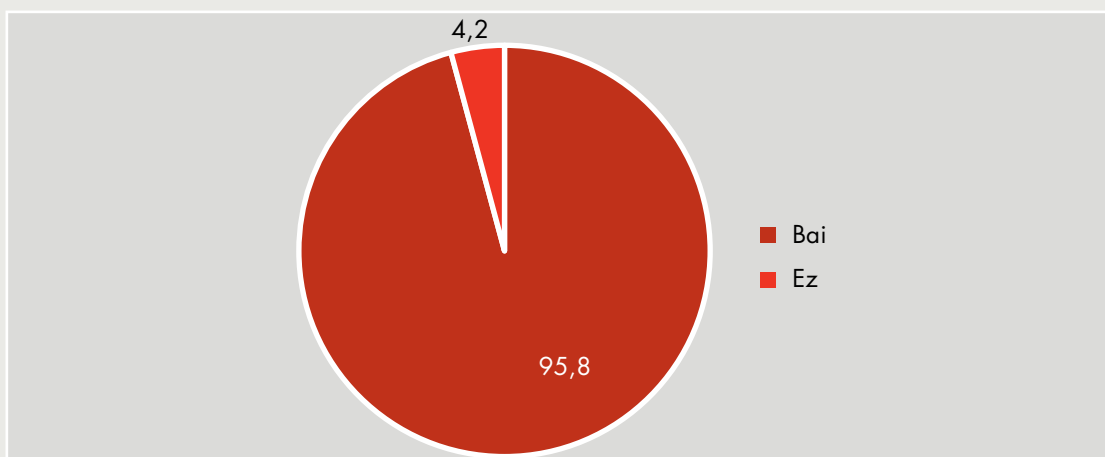
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

2.3.4. III. eragile sozializatzailea: hedabideak

Hedabideak sozializazioaren bigarren mailako eragileetako bat dira. Teknologiaren aroan, hedabideek gero eta garrantzi handiagoa hartu dute, eta hala, garrantzi handiko gizarte-eragile bihurtu dira. Gazteen portaera laguntzen eta moldatzen duen informazioa helarazten dute etengabe. Horregatik, oso interesgarria da azterlan honetan errealitate hori aipatzea, batez ere publizitatea azpimarratuz. Zorizko jokoekin eta apustuekin lotutako publizitateak eztabaida politiko eta soziala sortu du azken urteotan. Hortaz, inkestan hainbat galdera egin ziren gai horri buruz. Lehenengo galdena, eta orokorrena, inoiz zorizko jokoei eta apustuei buruzko publizitate-iragarkirik ikusi al duten da (2. grafikoa). Euskadiko gazteen % 95,8k baietz erantzun zioten galdera horri, eta % 4,2k bakarrik esan zuten ez dutela zorizko jokoekin lotutako publizitaterik ikusi. Gainera, talde soziodemografikoa edozein izanda ere, ikuspegi hori orokortuta zegoen euskal gazte guztien artean.

Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

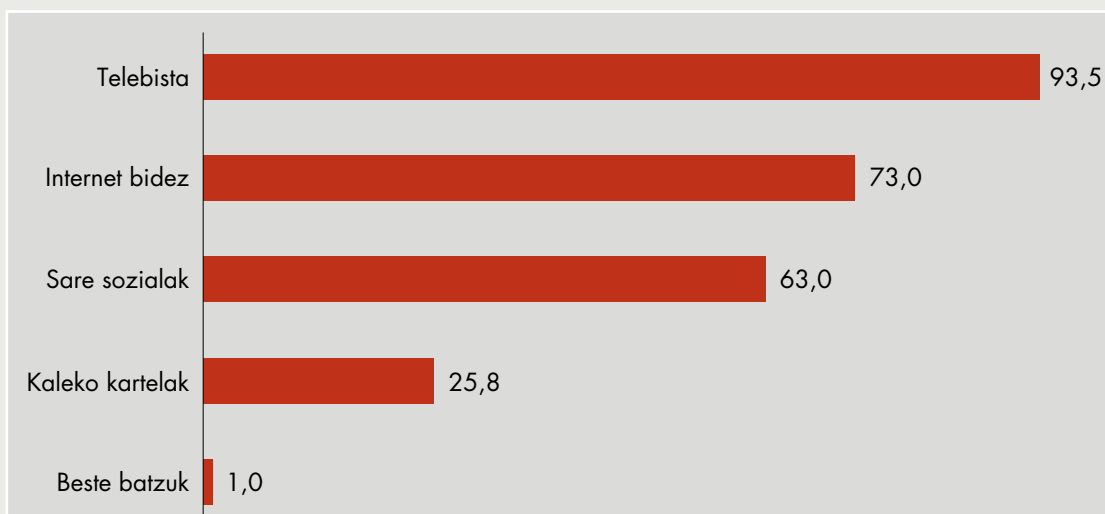
24. grafikoa. Zorizko jokoei eta apustuei buruzko publizitate-iragarkiren bat ikusi duten gazteak (%)



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

Gai horretan gehiago sakontzeko asmoz, publizitate-iragarki horiek non ikusi zituzten galdetu zen, eta galdera erantzun askotara irekita utzi zen. Gehien aipatu den plataforma telebista izan da (% 93,5), ondoren Interneteko iragarkiak (% 73), sare sozialak (% 63) eta kaleko kartelak (% 25,8) (25. grafikoa). Iragarki horiek beste leku batzuetan ikusi dituzten gazteek kirol-ekipamenduetan eta irratian ikusi zituztela adierazi zuten. Azkenik, zeren iragarkiak ziren galdetu zen, eta gehienek honako hauek aipatu zituzten: kirol-apustuak, bingoa, kasinoko jokoak eta Gabonetako loteria.

25. grafikoa. Zer plataformatan ikusi dituzten zorizko jokoen eta apustuen publizitate-iragarkiak (%)



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

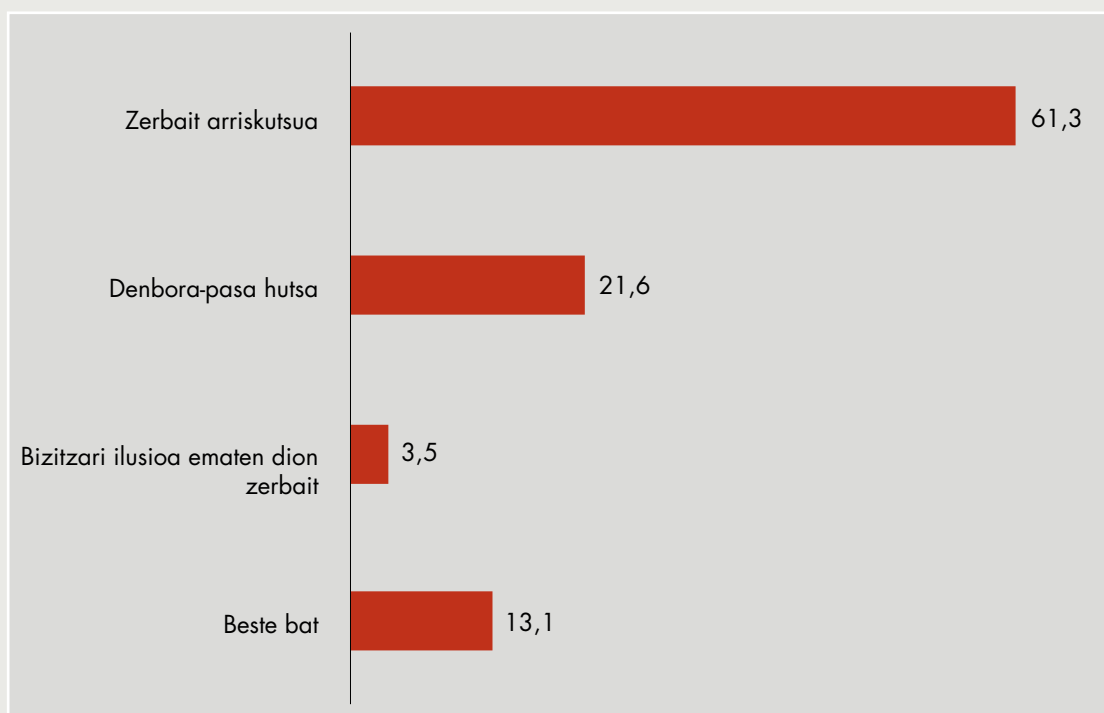


Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

2.3.5. Jokoaren pertzepzioa

Sozializazioaren ataleko azken puntua jokoaren pertzepzioa da. Atal honetan azalduko da euskal gazteek nola definitzen dituzten zorizko jokoak eta apustuak eta zer iritzi duten horiei buruz. 26. grafikoan, definizio bakoitzari emandako erantzunen ehunekoak azaltzen dira, bai eta irekita utzitako «beste batzuk» aukera ere. Gazteen % 61,3k uste dute jokoak arriskutsua dela, % 1,6k denbora-pasa hutsa dela eta % 3,5ek bizitzari ilusioa ematen diola. «Beste batzuk» gisa definitzen duten pertsonen artean (% 13,1), erantzunak kategoriatan multzokatu dira, eta definizio ugariak hauek dira: jokoak mendekotasuna/bizioa eragiten duen zerbait da (% 48,8), jokoak iruzur/engainu bat da (% 12,6), apustuaren eta/edo jendearen arabera da (% 10,3) eta jokoak gaitz sozial/arazo bat da (% 7).

26. grafikoa. Zorizko jokoaren definizioa euskal gazteen arabera (%)



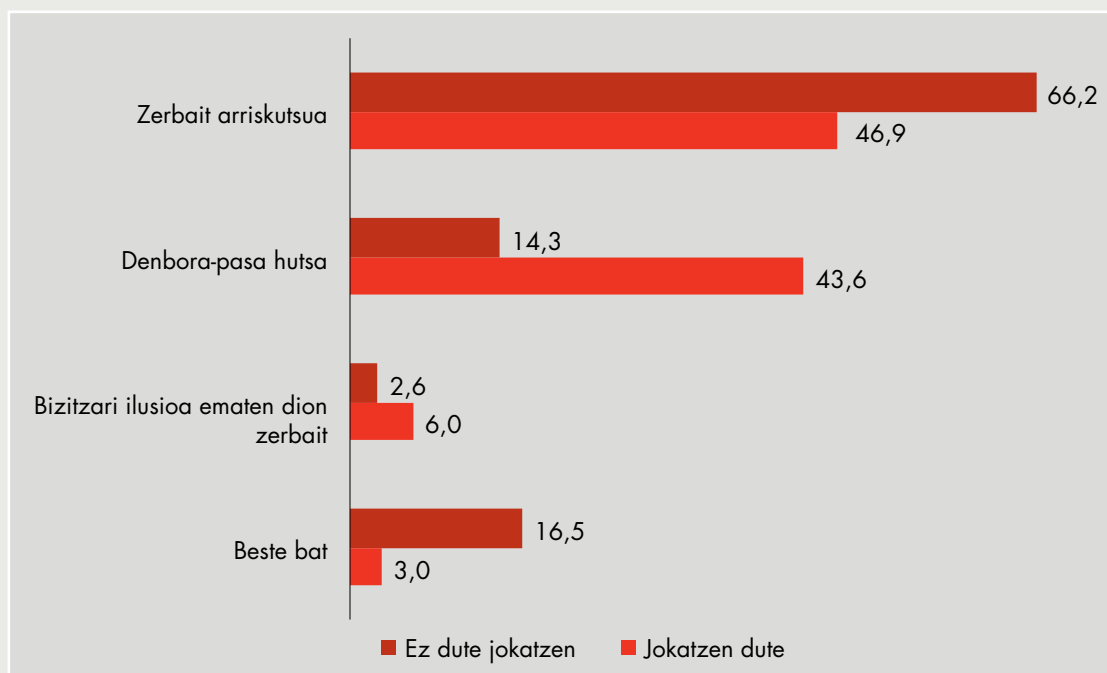
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

Jokoaren definizioa aldatu egiten da pertsona jokalaria den edo ez kontuan hartuta (27. grafikoa). Jokatzeko ez duten pertsonak arriskutsutzat jotzen dute kasuen % 66,2an, jokatzeko duten pertsonen oso gaineratik (% 46,9). Aitzitik, jokatzeko duten pertsonak gehiago hautematen dute denbora-pasa hutsa gisa (% 43,6) edo bizitzari ilusioa ematen dion zerbait bezala (% 6). Datu horiek jokatzeko ez duten datuen gaineratik daude, % 14,3 eta % 2,6, hurrenez hurren.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

27. grafikoa. Zorizko jokoen definizioa euskal gazteen arabera, pertsona jokalaria den edo ez kontuan hartuta (%)



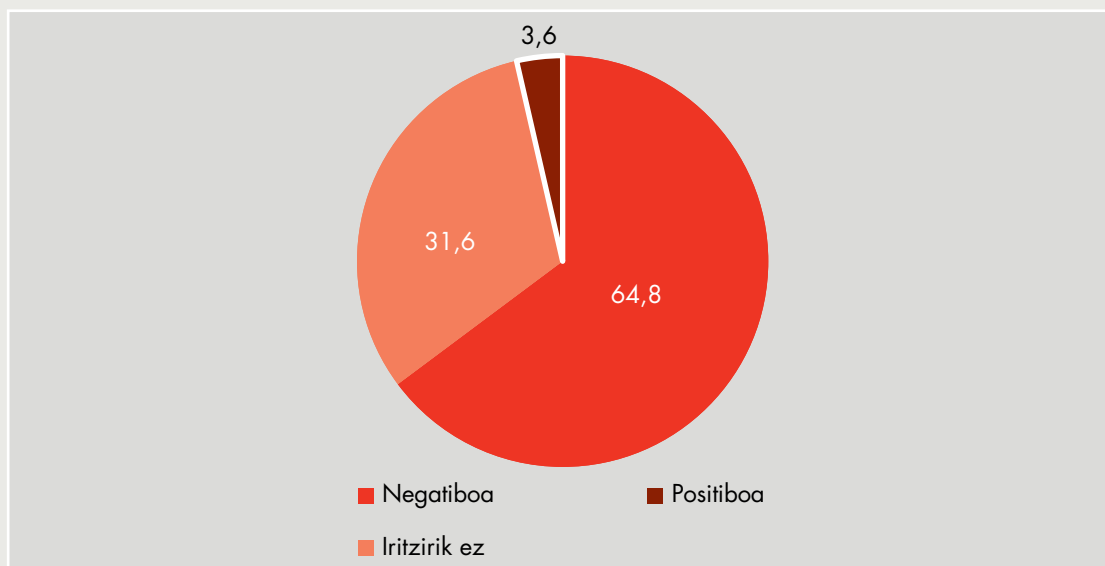
Iturria: geuk egina. «Jokoa eta Gazteria 2021» inkesta.

Elkarriketatutako pertsonen jokoari buruzko iritzia dagokionez, % 64,8k uste dute negatiboa dela, % 31,6k ez dute interesik eta % 3,6k uste dute positiboa dela (28. grafikoa). Gazteen iritzia ikasketak-mailaren (45. taula) eta ideologiaren (46. taula) arabera da. Unibertsitate ikasketak dituztenek dute iritzi negatiboa (% 75,7), gainerakoekin alderatuta; honako datu hauek dituzte: ikasten jarraitzen dutenek % 66,5, prestakuntza-zikloren bat dutenek % 55,2 eta bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenek % 52. Zorizko jokoekiko eta apustuekiko interesik ez dutenen artean bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutena gazteak (% 43,2) edo prestakuntza-ziklo bat dutenak (% 40,6) nabarmentzen dira. Azkenik, iritzi positiboa dutenen artean daude bigarren hezkuntzako ikasketak eta batxilergoa duten gazteak (% 4,8) eta ikasten jarraitzen dutenak (% 4,3), baita prestakuntza-ziklo bat dutenak ere (% 4,2), oso alde txikiarekin.

Ideologiak nabarmen baldintzatzen du zorizko jokoei eta apustuei buruzko iritzia. Iritzi negatiboa dutenak ezkerrekoak dira kasuen % 71,9an; eskuinekoak % 65 eta zentrokoak % 56,1. Zentrokoek dute interes gutxien (% 39); jarraian, eskuinekoak (% 35), eta, alde txikiarekin, ezkerrekoak (% 24,5). Azkenik, jokoak positibotzat jotzen dutenak zentrokoak (% 4,8) eta ezkerrekoak (% 3,7) dira.

Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kuantitatiboa

28. grafikoa. Euskadiko gazteen iritzia zorizko jokoei buruz (%)



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

45. taula. Euskadiko gazteen iritzia zorizko jokoei buruz, ikasketa-mailaren arabera (%)

	Bigarren hezkuntza edo batxilergoa	Prestakuntza-zikloa	Unibertsitate-ikasketak	Ikasten jarraitzen dute
Negatiboa	52,00	55,20	75,70	66,50
Iritzirik ez	43,20	40,60	22,10	29,20
Positiboa	4,80	4,20	2,30	4,30
Guztira	100	100	100	100

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

46. taula. Euskadiko gazteen iritzia zorizko jokoei buruz, ideologiaren arabera (%)

	Ezkerra	Zentroa	Eskuina
Negatiboa	71,80	56,10	65,0
Iritzirik ez	24,50	39,10	35,0
Positiboa	3,70	4,80	—
Guztira	100	100	100

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



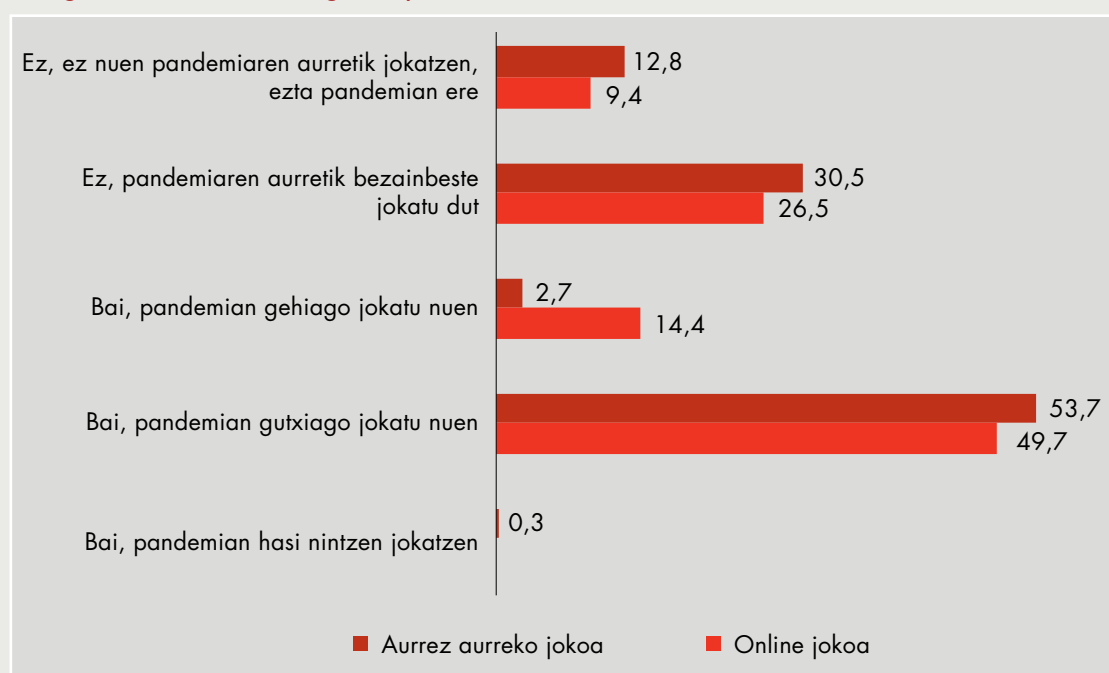
Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kuantitatiboa

2.4. Covid-19aren eragina jokoari dagokionez

Covid-19aren pandemiaren ondoriozko konfinamenduak eta itxieraren eta aisialdiko mugen inguruan hartu ziren neurriek euskal gazteen jokatzeko modua aldatu zuten. Gehien sufritu zutenak aurrez aurreko lokalak eta joko-tipologiak izan ziren, aipatutako itxiera eta ondorengo edukiera-mugak zirela eta. Hori dela eta, egokitzen jo da, jokoaren maiztasunaren balizko aldagetak buruz galdetzean, aurrez aurreko eta onlineko jokalariek bereiztea.

Datuek iradokitzen dute euskal gazte gehienek gutxiago jokatu zutela, eta ehuneko hori handiagoa da aurrez aurre jokatzeko zutenen artean (% 53,7) online jokatzeko zutenen artean baino (% 49,7). Jarraian, pandemiaren aurretik bezainbeste jokatu zutenak daude: aurrez aurre jokatzeko dutenen artean % 30,5 eta online jokatzeko dutenen % 26,5. Nabarmenezkoak dira pandemia lehen baino gehiago jokatu zuten gazteen ehunekoak: % 14,4 online, eta aurrez aurre jokatzeko dutenen artean, berriz, % 2,7ra murrizten da zenbakia (ikus 29. grafikoa).

29. grafikoa. Jokoaren egoera pandemiaren ondoren (%)



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



3.

**Euskal gazteria
eta jokoa: ikuspegi
kualitatiboa**



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Euskal Autonomia Erkidegoan (EAE) bizi diren gazteen jokoari buruzko ohiturak eta diskurtsoak ikuspegi kualitatibo batetik ezagutzeko, eta talde fokalen teknikaren bidez, 18 eta 30 urte bitarteko jokalarien diskurtsoa aztertu da. Azterketa honek agerian utziko du, aurreko kapituluan bezala, euskal gazteek zer errealitate duten joko-ereduei, sozializazio-prozesuari, publizitateari, jokoari buruz duten pertzepzioari, jokoaren eta generoaren arteko desberdintasunei eta, azkenik, COVID-19ak joko-ereduei eragin dien moduari buruz.

3.1. Joko-ereduak

A) Lehen gazteria (18-22 urte)

Joko motak identifikatzeari dagokionez, bai aurrez aurre, bai online, adin-talde horretako gazteek ezagutza eta iritzi homogeneousak dituzte.

Erruleta, bingoa, loteriak eta kirol-apustuak aurrez aurreko joko gisa ezagutzen dituzte, eta karta-jokoak eta kirol-apustuak online joko gisa. Horretan oinarrituta, beren praktketan erruleta, pokerra eta kirol-apustuak aukeratzen dituzte. Horri dagokionez, deigarria da kirol-apustuak direla bi modalitateetako joko-tipologia bakarra, eta, gainera, publizitatearen atalean aztertuko den bezala, ohiko iruditerian eta praktketan gehien agertzen dena.

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

Bi joko-modalitateak haien ohiko praktketan agertzen diren arren, aurrez aurreko jokoaren alde egiten dutela esan dute. Hori gertatzen da zorizko jokoei gazteen aisialdian eragiten duten sozializazio-faktorea dela-eta; adiktiboagoa eta arriskutsuagoa da. Hala eta guztiz ere, online jokoak gehien kontsumitzen duen adin-tartea dira, eta, beraz, modalitate hori ere oso presente dagoela esan daiteke, modu ezkututagoan bada ere, atzematen zailagoa baita (Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R. eta Gimeno, Ch.) (2021)

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

Horri dagokionez, azpimarratzekoa da *tipsterraren* figura. «Tipisterra pronostikatzailer bat da, hau da, hainbat kirol-ekitaldiri buruzko pronostikoak idazten dituen pertsona bat, beste apustulari batzuek arrakasta-berme handiagoko apustuak egin ahal izan ditzaten [...] Pronostikoak oparitu edo saldu egiten dituzte, apustu-etxe partikular



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

batean enplegatzen badituzte. [...] Tipsterrak komisió bat izaten du, eta apustu-etxeak trafiko pixka bat irabazten du, baita jokalarí berrien gordailu/apustuak ere. (Juventud y juegos de azar, una visión general del juego en las personas jóvenes. Injuve, 2019).

Adin-talde horretan, gizonak bakarrik baloratzen dute figura hori fidagarritzat eta segurutzat, eta onartzen dute apustueta behin eta berriz erabili izan dutela, baita diru-sarreraren iturri fidagarritzat hartzen dutela ere. Ez dute *premium* aukera erabiltzen, hau da, ordainpekoa, baina hainbat *tipster* dituzten *Telegram*eko taldeetan daude. Gazte horiek, batez ere, *Instagram* sare sozialaren bidez aurkitzen dituzte. Beren burua bertan iragartzen dute pronostikatzailerik, eta, batzuetan, *mezu pribatu* bidez beren *target*era jotzen dute. Hala, komunikazioa pertsonalagoa da, eta, beraz, haiengan segurtasun eta konfiantza sententzio handiagoa sortzen dute.

«Ni ere tipsterren *Telegram*eko hainbat taldeetan nago, eta ez dut batere ordaintzen, ez dut *premium*ik, baina funtzionatzen dute, egia esan». (V-6)

Aipatutako jokamolde eta joko-modalitate guztiak, ia eskusiboki, jokoan dirua duten apustuen bidezkoak dira. Nekez ageri dira pizgarri gisa lehiakortasuna bakarrik duten jokoetan, aurrerago ikusiko den bezala, nahiz eta dibertsioa jokatzeo motibazio handienetako bat izan.

Beraz, adierazi dute jokatutako diru-kopuruak aldatu egin direla adinaren arabera, eta kasu horretan, lotura estua izango lukeela bizi-une bakoitzean erabilgarri duten kapitalarekin. Jokoan hasteko adina oso txikia da (hamalau urte inguru). Lehen, batez beste 1 eta 2 euro bitarteko apustua egiten zuten; gaur egun, berriz, 10 eta 20 euro bitartekoa. Horrela, benetan argi gelditzen da dibertsioa izango balitz zorizko jokoetan apustuak egiteko motibazio bakarra, diru-kopuruak mantendu egingo liratekeela; aitzitik, urteen poderioz, gora egin dute, nolabait, *tipster*ren irudiari dagokionez ikusten den bezala, zorizko jokoak dirua irabazteko modu azkar eta fidagarritzat hartzen baitute.

Hala ere, horri dagokionez, aipatu behar da adin-talde horrek jartzen duela diru gutxien apustuan.

«Bada, hasi nintzenean, nik ere eurotxo bat edo gastatu ohi nuen, eta orain, jaiegun batean irteten banaiz, haxe diot nire buruari: "Arraioa! Hogeí euroekin ez dut ezer ere egiten". Beraz, hamabost gastatu, eta bostekin irteten banaiz, etxera joaten naiz, edo bestela, berrogeita hamarrekin irteten banaiz, limusina bat erosten dut». (V-7)

Apustu egindako diru-kopuruari dagokionez, bai oro har, bai etengabeko joko-saio batean, kasu honetan ikus daiteke emakumeek adierazten dutela jarraitzeo tentazioa sentitu dutela, nahiz eta beren buruari ezarritako mugak gaingitzen aritu, beren joko-moduaren arau orokor gisa.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Emozioa sentitzen dutela adierazten dute, baita irabaziko dutenaren pertzepzio argia ere, eta, horren ondorioz, jokoak amaieraraino eramanez hainbat aldiz.

Horrela, jokoarekin dirua apustu egiteko orduan beren mugei buruzko nolabaiteko kontzientzia erakusten dutela dirudien arren, joko-areto eta kasinoetako pertsuasio-estrategien bidez, apustu-segida batean murgilduta egon izan dira, eta ez ziren gelditzeko gai. Hori dela eta, badirudi espazio fisikoak, hau da, apustuen aurrez aurreko modalitatea, funtsezko faktorea direla mugak ezartzeari eta hausteari dagokionez.

«Hori bingoan gertatu zait. [...] Ez naiz gelditu. Baina irabaziko nuela ikusten nuelako». (V-4)

[...]

«Ni erruletan. Koloreak izugarri gustatu zitzaizkidan eta pentsatu nuen: "Jarraitu egin behar dut!". Eta, gainera, irabazteko zorian egon nintzen, hainbat aldiz, eta azkenean ez nuen irabazi, mutil-lagunak esan zidalako: "Goazen". Baina bai, jarraitzeko prest nengoen, irabazi arte». (V-5)

Jokatzeke motibazioa dibertsioa eta dirua irabazteko aukera dira. Bi kasuetan, taldeko beste pertsonak ondo pasatzen ikusteak, edo apustuen bidez dirua lortzen ikusteak, jokatzen hasiera bultzatu zituela diote.

«Dena bezala, adikzio guztiak bezala, pixka bat gustatzen zaizulako, beste pertsona bat ondo pasatzen ikusten duzulako, zure lagunak joaten direlako, eta nolakoa den ikusteko». (V-5) [...]

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

Aurrez aurreko jokoan, alkoholak paper garrantzitsua izan dezakeela adierazi dute, joko-aretoetan erraztasun asko baitago jokatzerako joaten diren pertsonen edari alkoholikoa eskuratzeko.

«[...] Eta gero, nire ustez... alkohola ere nahiko errotuta egon daiteke horrekin. [...] Zure lekuan eserita egotea... Erruleta aurrean eserita egotea, kopa bat eskuan... Izan ere, bizioa duten pertsonen, zuzenean zerbitzariak ekartzen dizkiete kopak, alboan jartzen dizkiete doan, bertan jarrai dezaten...» (V-6)

B) Bigarren gazteria (23-26 urte)

Adin-tarte horretan, aldea dago aurreko taldearekin alderatuta. Loterian gehiago jokatzen dute eta gutxiago online jokoan, baina egia da joko-aretoetan, kasinoetan eta kirol-apustuetan jokatzeke joera handia dagoela.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

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

Aurrez aurreko jokoaren alde egiten dute. Asko joko-aretoetara joaten dira, baita bertan bildu ere, aurrerago sozializazioaren atalean ikusiko den bezala. Horregatik, txikitatik (14-18 urte), maiz hasi ziren apustuak egiten, batez ere erruletan. Gaur egun, kirol-apustuak nahiago dituzte, baina apustuak hainbat jokotan egiten dituzte, hala nola erruletan eta loterietan.

Online jokoari dagokionez, taldeko kide gehienak horietan jokatzen hasi zirenean edo, gutxienez, lehen kontaktuak izan zituztenean agertu zen praktika bat da. Patologiara gehien hurbiltzen den joko-modalitatetzat hartzen da, eta horren praktika adikzioarekin lotzen da. Aurrez aurreko jokoak ematen dituen esperientzietatik urruntzen da, hala nola taldean irabaziak partekatzea, baita apustuekin dibertitzea eta adrenalina ere (Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R. eta Gimeno, Ch.) (2021).

Horregatik, egia da batzuen joko errutinaren zati bihurtu dela, baina praktika hori ez da hain modu naturalean integratzen, eta horrek eragina izan dezake, beste hainbat faktoreren artean (adibidez, jokoak elementu soziabilizatzailerik gisa eta joko-aretoak elkargune gisa ulertzea), online jokoak aurrez aurreko jokoak bezain maiz ez erabiltzean, bai eta aurreko adin-taldeak (18-22 urte) baino gutxiagotan jokatzean ere.

Joko ohikoenen artean, aipamen berezia egiten zaie kirol-apustuei; izan ere, aitortzen dute halako apustu asko egin izan dituztela, eta diru-kopuru handiak jarri izan dituztela jokoan, baita apustuaren unean kirola edo partida jokatzen zuten taldeak ezagutzen ez zituztenean ere. Horrek guztiak agerian uzten du kirol-apustuetarako makinaren presentziak (Reta, Kirolbet) jokatzeke maiztasuna handitzera bultzatzen duela, erabiltzeko oso errazak baitira, batez ere, horrelako praktiketara ohituta dauden gazteentzat.

«Nik garai batean, Errumaniako Emakumezkoen Futbol Ligan egiten nuen apustu, eta hau esaten nion nire buruari... [...] “Zer demontretan ari naiz?” Izan ere, berehalakoa zenez, bertara joaten nintzen, kaña bat edo hartzen nuen eta: “Ea! Nork jokatzen du? Israeleko Liga... Ba, horixe bera” eta apustua egiten nuen». (B-8)

Hala eta guztiz ere, une horiek kritikotzat edo “kezka garritzat” hartzen badituzte ere, zuzenean galdetuz gero, ez dute uste jokoaren ondorioz beren bizitzetan inolako harreman edo egoerarik arriskuan jarri dutenik, nahiz eta gertuko kasuetan errealitate hori ikusi eta onartzen duten.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

«Ez, baina nik ezagutzen dut jendea. Adibidez, nire bikotekide ohiaren lagun bat, buff... Etxetik eta guzti bota zuten. [...] Lagunen etxeetan lo egiten zuen...Eta diru eske ibiltzen zen». (B-7)

Jokoa ulertzeko ikuspegi anibalenteak dituzte, alegia, entretenimendu gisa ulertzen dute, bai dirua irabazteko bide gisa, baita maila pertsonalean eta sozialean arrisku asko ekar ditzakeen praktika arriskutsu gisa ere. Apustuekin erlazionatzeko modua ez dator bat gazteagoekin; izan ere, baliabide berriak, tipsterren figurak, adibidez, iruzurrak direla irizten diote. Haietako batek bakarrik erabiltzen ditu horrelako baliabideak, eta hala ere, haren arabera, ez du edozein figura erabiltzen.

«Bueno, ereduak... [...] Egia esan, iruzurra direla diot nik». (B-1)

«Ondo ezagutu behar dira. [...] Izan ere, iruzurti asko dago... Kontuz ibili behar da... Baina nik, adibidez, horretan ona den jendea ezagutu izan dut, eta dirua irabaz daiteke». (B-2)

Jokoan jarritako diru-kopuruari dagokionez, gazteenen aldean, hasierako urteetan (hamalau urtetik aurrera) zenbatekoak handiagoak zirela aitortzen dute, eta 10-20 eurotik 80-100 eurora bitarteko apustuak egiten zituztela. Gehienak bat datoz esatean, gaur egun kapital handiagoa duten arren (enpleguaren bidez), arreta handiagoa eskaintzen diotela apustuan jartzen duten diruari, jokoan duten inplikazioa kontrolatze aldera.

Adierazi dute, gaur egun, jokabide konpultsiborik ez errepikatzen saiatzen direla, are "kezkagarriak" ere. Horien erruz, diru-kopuru handiak galtzera iritsi baitziren iraganean, nahiz eta, nolanahi ere, jokabide horiek ez dituzten arazo larritzat hartu, inolaz ere.

«Nik hoge euro. Hoge nituen, eta hogeak gastatzen nituen. Guztia». [...] (B-8)

«Ba, berak hoge, nik hamar. [...] Ni ez naiz inoiz joan, asmatuko egingo dut, ehun euroekin eta zerorekin itzuli. Inoiz ez. Hau da, nik beti ikusi behar nuen diru-zorroan banuela zerbait etxera itzultzeko. Ez naiz hainbeste erotu». (B-4)

Jokatze motibazioa dibertsioa eta dirua irabazteko aukera dira. Aurrez aurreko jokoan apustu egiteko orduan, joko-aretoetan sortutako giroak eragina du haiengan (edari alkoholodun merkeagoak, janaria, argiak, musika).

«Bai, azkenean ez dago argi askorik, eta horren eraginez, zentratu egiten zara. Inork ez dizu begiratzen, eta zuk ez diozu inori begiratzen... Azkenean, kartak, erruleta edo dena delakoa bakarrik argituz gero, zure jokoan zentratzen zara, eta ez besteenean...». (B-5)

«Bai... Garagardo botilatxoak euro batera... [...] Gainera, barrako zerbitzariak, azkenean zure laguna denak, nahi dituzun abestiak jartzen dizkizu». (B-7)



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)

Talde horretan, aurrekoen tipologia eta joko-modalitate berberak ezagutzen dituzte. Bigarren gazteriaren kasuan bezala, kirol-apustuek eta loteriak presentzia handia haien dute eguneroko bizitzan.

Bereizgarri gisa, aurrez aurreko modalitatearen eta online modalitatearen arteko oreka nabarmentzen da, praktikari dagokionez. Egia da aurrez aurreko jokoak protagonismo handiagoa izaten jarraitzen duela, baina kasu honetan, online modalitatea ere ohikoa da, eta berdin hartzen dira kontuan.

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

Hala ere, online jokoaren presentzia ez da lehen gazterian bezain handia, baina bigarren gazteriaren aldean baino gehiago aukeratzen dute. Kasu honetan, online jokoak eta aurrez aurreko jokoak antzeko helburuak dituzte, baina lehen hori irisgarriagoa da bigarren modalitate hori erabilgarri ez dagoen uneetan, COVID-19aren konfinamenduan gertatu zen bezala, dagokion atalean ikusiko denez.

Joko presentzialarekiko harreman mota hau ez da homogeneous taldean, baina deigarria da nola dagoen gehiago landuta eta kontrolatuta, aurreko kasuekin alderatuz gero. Zorizko jokoen errealitateaz jabetzen dira, dirua irabazteko ezintasunari eta adikzioa garatzeko erraztasunari dagokionez. Hala ere, haien arabera, joko mota desberdinak behatuz gero, dirua lortzeko estrategiak gara daitezke, baina praktika horiek ez jarraitzeko arrazoia joko-aretoak eta kasinoak dira, eta ez estrategia nekez gara daitekeelako.

Pertzepzio horregatik, *tipsterraren* figura erabiltzen dute, baina ez modu orokorrean, aurreko taldean bezala (23-26 urte). Gizon batek bakarrik erabili du figura hori. Hark argudiatu duenez, *tipsterrek* beren estrategiak garatzen dituzten eremua ezagutzen dute, eta apustuetan ez dio edozeinek balio erreferente gisa.

«Bueno, ni ez naiz hain kontu publikoetan eta ezagunetan ibili, baina ibili izan naiz jendearekin, eta bagenituen algoritmo propioak... Horrelako kontuak ematen zizkiguten, eta benetan irabaz zitekeen. Nik ezin izan nuen... Ondo erabiltzen baduzu, ez dizute uzten, besterik gabe. [...] Orduan, konturatu naiz horretaz, eta orain dibertitzeko bakarrik jokutzen dut, egun batean lau euro botatzeko, baina ezinezkoa da horrela dirua irabaztea. [...]». (D-8)

Jokoan hasi zirenean, diru gutxiago jartzen zuten jokoan, lehen gazteriaren kasuan bezala. Kopuru horiek gora egin dute, gaur egun erosteko ahalmen handiagoa dutelako, bizitzako une desberdinetan daudelako eta ordaindutako lana dutelako.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Hala ere, guztizkoarekiko ehunekoa txikiagoa da. Errealitate horren ildotik, gainera, jokoak dibertsioa, adrenalina eta aisialdia esperimentatzeko bitarteko gisa ikusten dute.

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

Jokoaren bidez izandako emozioen eraginez, egoera jakin batzuetan *“kontrola galtzera”* iritsi dira, nahiz eta, aurreko epigrafeetan adierazten den bezala, zorizko jokoaren arriskuez eta arriskugarritasunaz jabetu. Haiek diotenez, joko jakin batzuen eraginez, erruleta adibidez, jokatzean emozioa sentitu izan dute, baita *“haserretu”* ere, eta, ondorioz, erritmo frenetiko eta irrazionalen apustu egiten jarraitzeko motibazioa sentitu dute.

«Bai, haserretu egiten zara. Batez ere, erruletan». [...] (D-7)

«Sutan jartzen zara, eta ehun, berrehun, eta pentsatzen duzu: “E, e, e”. Gero, konturatzen zara, eta esaten diozu zure buruari: “Zer gertatu da?”». (D-8)

Horri dagokionez, azpimarratzekoa da, diru-kopuruak beren mugetatik kanpo gastatu dituztela aitortu arren, ez dutela sumatzen jokoarekin arazo kezagarri eta errealik izan dutenik. Alabaina, lehen gertatu den bezala, horrelako egoerak bizi izan dituzten gertuko kasuak aipatzen dituzte.

«Ez zuzenean nik pertsona horrekin arazoak izatea, baizik eta pertsona horrek arazoak dituela ikustea eta, komatxoaren artean, abisatzea, edo esatea, eta gero, benetan arazoak izatea hori esaten ari zarelako... Baina ez arazoak izatea norbaitekin, hau da, pertsona batek arazoak dituela ikustea, eta, azkenean...». (D-8)

Horrek guztiarekin ikus dezakegunez, jokoak kontrolpean dutela uste bada ere, batzuetan errealitatea ez da halakoa, eta, beraz, nolabaiteko haustura egongo litzateke joko-arazotzat hartzen denaren eta gazteen esperientzien artean, non, berez ezarritako mugak gainditu dituzten.

Gainera, horrelako diskurtsoen bidez, zorizko jokoak eta jokoko praktikak normalizatzen dituzte argi eta garbi; izan ere, gizarte-mailan jokoak biztanleriari eragiten dion moduari buruzko kontzientzia eta kezka adierazten badute ere, ez dira identifikatzen inguruabar horren parte aktibo gisa, ezta apustuak ohikotasunez egiten dituztela onartu dutenean ere, beren mugak gaindituta nahiz gainditu gabe.

Jokatze motibazioa dibertsioa eta dirua irabazteko aukera dira. Aurrerago ikusiko denez, dibertitzeko eta berdinek kirol-apustuetan jokatzen zutelako hasi ziren, baina, denborak aurrera egin ahala, dirua irabazteko jokatzen dute. Haien zatia, dibertsioz



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

jokatuz gero, diru-kopuru txikiagoa jartzen dute jokoan; helburua irabaziak izatea bada, berriz, kopuru handiagoak jokatzen dituzte.

«Niretzat bi mota daude: lehenik, berak esan duena bezala, bat edo bost euroko apustuak, alegia, ondo pasatzeagatik egiten dira, lehen esan dudana bezala, denak botatzeko, bakoitza galgo bati, ezta? Eta irabazten duenak irabazi du. Eta gero, diru serioari dagokionez, orduan bai dela dirua irabazteko, orduan jartzen baitituzu berrogeita hamar, ehun, berrehun euro jokoan». (D-8)

3.2. Sozializazioa

Pertsona batek jokatzen ikasi behar du, eta hor funtsezko papera betetzen dute beste pertsona batzuek (hasitakoek), bai jokoan barnerarazten dituztenak (laguntzaileak), bai barnerarazle sinbolikoak (erreferenteak).

la kasu guztietan, jolasaren hastapena, hasiera batean, gizarte-ekintza bat da, adin jakin batean, non taldeak funtsezko zeregina betetzen duen aisialdiaren eta denbora librearen antolaketan eta nortasunaren eraketan. Berezik garrantzitsuak dira alkohola zerbitzatzen duten lokalak; izan ere, helduen aisialdian ondo finkatutako eta legitimatutako logikak erreproduzitzeko aukera ematen dute, hala nola alkoholaren kontsumoa tabernetan, eta horri jokoak gehitu behar zaio zentzu zabalean.

A) Lehen gazteria (18-22 urte)

Adin-tarte horretako gazteen arabera, azterlan honetako parte-hartzaileen familia-ingurune gehienetan normalizatuta dago joko jakin batzuetan jokatzeko, hala nola, loteria primitiboan, kineletan, harraskatzeko txarteletan eta abarretan. Haurtzarotik ikusi dute (eta parte hartu) jokoak familia-dinamiken zati gisa, aldaera desberdinetan (loteria, bingoa, kinielak, makina txanponjaleak). Ez dituzte zerbait negatibo gisa katalogatzen; aitzitik, sozializazioaren zati dira une zehatzetan (Gabonak, kirol-entrenamenduen ondoren). Etxe barruan diruarekin nahiz gabe jokatu izan dutela diote.

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

[...]

«Gogoratzen naiz eskola-kirola egiten genuenean, beti gurasoekin joaten ginela, hau da, partida edo dena delakoa larunbatean amaitzen genuela, eta gero pintxo bat hartu eta kiniela egiten genuela. [...] Gurasoekin, hitz egiten dut». (V-1)



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Jokatzen hasteko adina 16-18 urte bitartekoa da, eta joko motaren arabera aldatzen da. Joko-aretoetan 16 urte inguruan hasten dira, eta kasinoetan 18 urtetik aurrera.

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

[...]

«Nik ere bai, nik... Bueno, duela urtebete edo bi, futbol-partida bat ikustera gindoazen eta esan genuen: "Apustu egingo dugu". [...] Irabaziko zutela uste genuelako, apustu egin genuen. Eurotxo batzuk irabazi, eta gainera, ondo pasatu genuen. [...] Eta hala izan zen. Eta irabazi egin genuen... Eta horixe...(barrez) Tira, mendean erortzen zara pixka bat». (V-3)

«Ez naiz oso ondo gogoratzen. Hemezortzi edo hemeretzi urterekin, mutil-lagunarekin joan nintzen erruletan ibiltzera, eta ordutik aurrera, denetik jokatzen dut: kasinoak, erruleta, Reta, edozer (barrez). [...] Erruleta izan zen inflexio-puntua (barrez)». (V-5)

la kasu guztietan, jolasaren hastapena, hasiera batean, gizarte-ekintza bat da, adin jakin batean, non taldeak funtsezko zeregina betetzen duen aisialdiaren eta denbora librearen antolaketan eta nortasunaren eraketan. Taldean jokatzen da aurrez aurre. Hala ere, onlineko jokoan bakarka ibiltzen dira. Joko-aretoetara eta/edo kasinoetara joanez gero, soziabilizatzeko eta jokoak sortzen dituen emozioak taldearekin partekatzeak aukera dutela diote.

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

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

Jarrera kontrajarriak dituzte, gurasoekin jokoarekin dituzten ohiturak partekatzeari dagokionez. Batzuek apustuei buruz arazorik aho betean aritzen dira, eta ez dute uste gurasoek haien joko-ohiturak modu negatiboan baloratzen dituztenik, hau da, "beren dirua" dela eta ez dutela diru-kopuru handirik apustu egiten justifikatzen dute.

«Gurasoek bai. Badute egin dudana apusturen bat edo besteren berri... Beti esan didate nire dirua dela eta nahi dudana moduan erabili dezakedala. [...] Orduan, ez diote inolako trabarik jartzen». (V-2)

«Retan apustuak egiten ditudanean erakutsi egiten diet, baina, bah... Ez da ez diru asko, eta nire dirua da. Ez da ezer gertatzen. [...] Askok balitz, zerbait esango lidakete». (V-4)

Bestalde, gazte batzuek ez dituzte gurasoekin partekatzen joko-ohiturak; izan ere, ez dute uste jokoak praktika normalizatutzat dutenik, eta, beraz, modu negatiboan baloratuko lukete.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

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

[...]

«Ez zait gustatzen gurasoekin kontu horretaz hitz egitea». (V-4)

Jokoarekin arazoak izan dituzten gertuko pertsonen kasuak ezagutzen dituztela adierazi dute, hots, diru-kopuru handiak galdu dituztela.

«Ezagutzen dut, laguna baino gehiago, ezaguna. Soldata osoa gastatu zuen, bi egunetan, apustueta. [...] Eta orduan konturatu ziren gurasoak. Gainera, gurasoek espezialistaren batekin edo hitz egin zuten, eta hona etortzen zen, ez dakit, hitzaldi edo horrelakoetara... Bueno, ez zuen erabat utzi, murriztu egin zuen, baina ez zuen erabat utzi, eta orduan bai... Gero, birgizarteratze-zentroren batean egon zen». (V-2)

Ez lukete zorizko jokoak gomendatuko, nahiz eta dibertsioa eta dirua irabazteko aukera dakarzikela adierazi. Arrazoi horiengatik ibiltzen dira jokoan maiz.

«Nik honela deskribatuko nuke: "Txarra da... Mendeko amaitu dezakezu, diru asko gal dezakezu, lagunak eta senideak gal ditzakezu" Zerbait negatiboa dela esango nuke, haurrek hori negatibotzat dezaten». (V-3)

Jokoaren arriskuak jakinarazteko bitarteko gisa, ikastetxe eta institutuetako hitzaldiak aukeratzen dituzte.

«Nire ustez, erraztasun ikaragarria dago, hau da, edozein tabernara joanez gero, adibidez, parrandan ibiltzen garenean, tabernara joaten gara gaua pasatzera, eta hortxe bertan daukagu Kirolbeten makina. [...] Beraz, edaten ari den jendea, aspertuta dagoena, makinara joaten da. [...] Oso erraza da». (V-1)

Gainera, zorizko jokoan ibiltzeko erraztasuna kritikatu dute, modalitate presentzialari dagokionez (joko-aretoak, Reta).

«Nik ikastetxeetan esku hartuko nuke. [...] Izan ere, ikusten duzunean jabetzen zara... [...] Drogarekin edo alkoholarekin egiten duten bezala, alegia, etor dadila pertsona bat...» (V-1)

B) Bigarren gazteria (23-26 urte)

Gazte horiek aitortzen dute haurtzarotik ikusi dutela (eta parte hartu) jokoan familia-dinamiken zati gisa, aldaera guztietan (loteria, bingoa, kinielak, kartak). Aurreko taldean bezala, ez dute zerbait negatibo gisa katalogatzen; aitzitik, sozializazioaren zatia da une zehatzetan (Gabonak) edo ohiko familia-dinamika.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

«Bai, eta Gabonetan egongelako mahaia dezimoz betetzen... Musuk truk izango balira bezala... Horrela bizitza guztian!». (B-4)

[...]

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

Etxe barruan diruarekin nahiz gabe jokatu izan dutela diote.

«Urtero Gabonetan amonarekin. Etxean gezurrezko, tira, jostailuzko bingoa dugu... Eta hasieran, jakina, txikitan, garbantzuk jartzen genituen jokoan, baina orain jada ez». (B-7)

Jokatzen hasteko adina 14-19 urte bitartekoa da, eta joko motaren eta generoaren arabera aldatzen da (mutilak neskak baino lehenago hasi ziren jolasten).

«Bada, nik uste dut, erruletan hemezortzi urterekin hasi nintzela, lehenago ez. Eta Euromilioia, puffa... Uste dut hamabost urte nituenetik». (B-4)

«Ez naiz oroitzen zehatz-mehatz zenbat urte nituen, baina entrenatzetik ateratzen ginen eta Retan euro bat gastatzen genuen hamar partidatarako. [...] Hamalau edo hamabost urte izango nituen». (B-3)

«Kirol-apustuak eta zorizko jokoak... Nik uste dut, hemezortzi urterekin, baita hemeretziarekin ere». (B-8)

[...]

«Uste dut hamaseirekin edo hasi nintzela. Santutxun lonja hartu genuen, eta alboan joko-areto bat geneukan. Orduan hasi ginen erruletan jokatzen». (B-6)

Zorizko jokoetan taldean hasi ziren, baina gaur egun banaka ere hasten dira.

«Hasieran norbaitekin joaten nintzen; hala ere, batzuetan pasadizoan gelditzen zitzaidan, edo ez, eta sartu egiten nintzen Gogoan dut praktikak egiten nituela hemen, Alde Zaharrean. Trenetik jaitsi eta hamabost minutu gelditzen zitzaizkidanez, kafea hartzen nuen aretoan eta apustu egiten nuen». (B-8)

Jokoan hasiera bultzatu zituen motibazioa Lagunek jokatzen zutelako hasi ziren jokoan, baina baita etxetik gertu joko-aretoak edo elkarguneak zituztelako ere. Horrek zalantzarik gabe bultzatu ditu apustuan eta zorizko jokoan hasiera.

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



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Gainera, jarrera kontrajarriak dituzte, gurasoekin jokoarekin dituzten ohiturak partekatzeari dagokionez. Batzuek apustuei buruz hitz egiten dute etxean, eta gurasoek badakite joko-aretoetara joan ohi direla, baina ez dute guzti-guztia kontatzen. Haien arabera, gurasoek ez dute jokoak modu positiboan ikusten (nahiz beraiek ere modalitate desberdinetan jokatu).

«Nirea ez denez inoiz adikzioa izan, egia da nahiko normaltasunez: "Nora zoaz?", "Lagunekin gelditu naiz joko-aretoan". Batzuetan agian hogeita hamar euro irabazten nituen [...] Eta esaten nien: "Ai, hogeita hamar euro irabazi ditut", eta poztu beharrean esaten zidaten: "Ene... Ez zinateke horregatik poztu behar"». (B-8)

«Nire ustez, hortxe dago aldea, egia kontatzen ari zarela, baina ez egia osoa. Hau da, adibidez, esan dezaket: "Erruletan ibili naiz, eta bi euro sartu ditut". Baina agian ez dira bi euro izan. Ateratzen naizenean amari kubata bat edo bi edan dudala esatearen antzeko zerbait da, jakinda kubata bat edo bi baino gehiago edan dudala... Gauza bertsua da...». (B-4)

Bestalde, gazte batzuek ez dituzte gurasoekin partekatzen joko-ohiturak; izan ere, ez dute uste jokoak praktika normalizatutzat dutenik, eta, beraz, modu negatiboan baloratuko lukete eta kezka sortuko lieke.

«Gure etxean inork ez du inoiz jokatu; inoiz ez dut apusturik edo halakorik ikusi... Beraz, ez dugu horri buruz hitz egiten». (B-5)

Gurasoekin jokoarekin praktikak partekatzen dituzten alde batera utzita, loteria batera erosi ohi da. Adin-talde horrek ditu loteria erosteko eta oparitzeko ohiturarik zabalduenak.

«Aitak beti zirikatzen ninduen: "Tira, hemezortzi dituzu, e... Jokatu loterian... Zertarako ematen dizut paga? "Gaur tokatuko da", eta halakoak». (B-7)

[...]

«Oporretara joaten naizenean, amari esaten diot: "Lagun bati erosi diot, eskatu didalako...", "Zeuretzat ere berdina erosiko zenuen, ba?". Eta nik: "Ez, ama, beretzat erosi dut, bost zenbakian amaitzen den bat eskatu didalako", "Nolatan ez duzu berdina erosi zuretzat?!", "Tokatzen bazaio..."». (B-8)

Jokoarekin arazoak izan dituzten gertuko pertsonen kasuak ezagutzen dituztela adierazi dute, hots, diru-kopuru handiak galdu dituztela, baita mendekotasun-arazoak dituztela ere.

«Ez, baina nik ezagutzen dut jendea. Adibidez, nire bikotekide ohiaren lagun bat, buff... Etxetik eta guzti bota zuten. [...] Baina, benetan bota zuten; ez zen honela izan: "Etxetik botako zaitut, ordu batzuk kanpoan egon eta gero itzuliko zara". Ez. Benetan bota zuten. Lagunen etxeetan lo egiten zuen...Eta diru-eske ibiltzen zen». (B-7)

[...]



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

«Halako arazoak zituen jendearekin harremanetan hasi nintzenean, esan nion nire buruari: "Nahikoa da. Ez dut haietako bat bezalaxe bukatu nahi"». (B-6)

Bestalde, ez lukete zorizko jokoak gomendatuko, nahiz eta dibertsioa eta dirua irabazteko aukera dakarzukiela adierazi. Arrazoi horiengatik ibiltzen dira jokoan maiz. Jokoaren arriskuak jakinarazteko bitarteko gisa, ikastetxe eta institutuak hitzaldiak aukeratzen dituzte.

«[...] Nire ustez, alde txarrak azpimarratu beharko lirateke... Batez ere, gazteen onurarako. [...] Azken finean, bai, autokontrola izan behar da... Baina, hori kontrolatzea ez da erraza... [...] Beraz, nik uste dut ezetz esatean hezi behar dela». (B-1)

Era berean, zorizko jokoek eragin ditzaketen ondorio negatiboak eta arriskuak desagerrarazteko, autokontrola izan behar dela diote, baina betiere horri buruzko bete-beteko informazioa ere eduki behar dela.

«Gero, zuk erabakiko duzu zer egin, jada informazioa jaso duzulako. Arazoa informaziorik ez dagoenean agertzen da; izan ere, lagunekin areto batera sartu, eta konturatzen zara dirua jokatzeko dibertigarria dela, batzuetan irabazi egiten duzulako. Arazoa hor dago...». (B-4)

C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)

Hautzarotik, jokoak ikusi dute (baita horretan parte hartu ere) familia-dinamiken parte gisa, hainbat aldaeratan (loteria, kirol-apustuak, zozketak, tonbola). Ez dituzte zerbait negatibo gisa katalogatzen; aitzitik, sozializazioaren zati dira une zehatzetan (Gabonak) edo ohiko familia-dinamikak (eskola-edo kirol-zozketen salmenta).

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

«Eta zozketak, kirolen batean aritu bazarete, seguruenik klubak salarazi dizkizue zozketa-txartelak. [...] Eta nekagarria zen tonbolaren edo dena delakoaren txartelak saltzea... Baina ia denok egin behar izan dugu». (D-8)

Jokoan hasteko adina 13-18 urte bitartekoa da.

«Osabarekin edo lehengusu nagusiarekin, edo beste edonorekin, Reta-ra joan eta apustuan egiten nuen. Ofizialki, ezin nuen nik egin apustua, baina azken finean ni ari nintzen jokoan, erdizka edo jokatzen genuen. [...] Hamabi, hamahiru, ez dakit». (D-8)

«Bai, ni berdin, kasinoetan hamazazpi, hemezortzi urterekin hasi nintzen, eta, gero, taberna bat zegoenez auzoan, galgoen apustuak egitera joaten ginen hamalau, hamabost urterekin». (D-1)



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kualitatiboa

Zorizko jokoetan ibiltzen taldean hasi ziren, eta motibazio nagusia dibertsioa eta lagunek kirol-apustuetan jokatzen zutela ikustea zen.

Adin-tarte horretan, azterketako parte-hartzaileen familia-inguruneetan normalizatuta dago modu puntualean edo ohikoan ibiltzea joko jakin batzuetan, hala nola loteria primitiboan, euromilioietan, harraskatzeko txarteletan eta abarretan. Hala ere, parte-hartzaile gehienek onartzen dute gurasoek ez dutela informazio handirik joko-establezimenduen arriskuei buruz, eta ez dutela uste beren seme-alabek horrelako ohiturak izan ditzaketenik. Beste arrisku batzuez jabetzen dira, hala nola alkoholaren edo tabakoaren kontsumoaz, eta hitz egiten diete horiei buruz. Baina gazte gutxi jasotzen dute jokoaren arriskuei buruzko informazioa gurasoen eskutik.

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

[...] «Futbolaren kontu hori, nire kasuan, normalizatuta dago apustu egitea. Hots, hau esan ohi dut: "Partida hau ikusiko dut apustu egin dudalako"». (D-2)

Jokoarekin arazoak izan dituzten gertuko pertsonen kasuak ezagutzen dituztela adierazi dute, hots, diru-kopuru handiak galdu eta mendekotasun-arazoak dituztela.

«[...] Batzuek debekatuta daukate sartzea... Beste batzuei aretoek debekatu diete, eta badaude sarrera debekatzea eskatu dutenak ere, horixe delako irtenbide bakarra». (D-8)

Ez lukete zorizko jokoa gomendatuko, nahiz eta dibertsioa eta dirua irabazteko aukera dakarzikela adierazi. Arrazoi horiengatik ibiltzen dira jokoan maiz.

«Markatzen zaituenaren arabera da. Hau da, azkenean, gai guztiei buruzko hitzaldi astunak eman dizkigute eskolan, eta ez gara oroitu ere egiten. Dena den, agian gogoratuko dugu gai zehatzen baten gaineko hitzaldiren bat: "Honek harritu nau", "Ez?", "Beste honek...". [...] Tabakoa bezalakoa da; urteen poderioz, tabakoa erdi desagertzea lortu dute. Jendeak erretzen jarraitzen du, eta badago hamabi urterekin ere erretzen duenik, baina ez da lehen bezala. Hau da, jendeak jada ezin du terrazetan erre; ez da iragarkirik ikusten... Bada, gauza bera egin behar dute horrekin ere». (D-8)

3.3. Publizitatea

A) Lehen gazteria (18-22 urte)

Talde horretan, denek diote zorizko jokoei buruzko publizitatea ikusi dutela, eta argi gogoratzen dutela, hainbat kanaletan (Instagramen, Youtuben, Spotifyn eta Gol kanaleko futbol-partiden aurretik).



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

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

«Niri sare sozialetan ere atera izan zaizkit, noski, mugikorra hartu eta Kirolbet begiratzen baduzu, gero Instagrameko istorioetara sartu, eta bat-batean ateratzen zaizu: “Ez dakit zeren kuota handia”, iragarkietan». (V-7)

Era berean, hainbat iragarki eta joko mota ezagutzen dituzte (loteria, bingoa, apustu-etxeak eta online kasinoak), batez ere horietan pertsonaia ezagunak agertzen direnean, hala nola futbolariak, aktoreak edo telebistako aurkezleak. Adierazi dutenez, gehien eragiten dien publizitatea apustu-etxeena eta online kasinoena da, nahiz eta modalitate hori ez den jokatuena.

«Coronado... Bet365-n, Coronado azaltzen zen». (V-3)

«Eta Neymar, 88Poker-en». (V-7)

Eztabaida-taldean erakutsitako iragarkiei dagokionez (BetMaster, Gabonetako Loteria 2021, 888Poker eta Eusko Jaurlaritzaren jokoak prebenitzeko kanpaina), askotariko pertzepzioak eta iritziak daude.

Betmaster-en iragarkiak antzeko iritziak eta emozioak sortzen ditu babestutako jokoari dagokionez. Ez zuten ezagutzen, baina, dirua apustuan jartzea ez dakarren aplikazio bat erabiltzeko prest egongo liratekeela adierazi zuten. Beraz, berriro ere, zorizko jokoak aisialdirako baliabide kontsideratzen dituzte.

«Ni, lagunekin, nork gehiago irabaziko lukeen ikusteko lehiakortasunagatik, kasu horretan bananak, bai». (V-2)

Hala ere, eta jokatzeari baliozkotzat jotzen badute ere, modu negatiboan baloratzen dute. Haurtzaroan jokoak bultzatzea arriskutsua dela diote; hau da, aitortzen eta ulertzen dituzte zorizko jokoen balioak eta horiek herritarrengan izan ditzaketen ondorioak, baina ez dute uste beraiek biziko dituztenik, ezta jokoa adingabe hasi ziren pertsonen kasuan ere.

«Hori asko jokutzen da, diot, dirurik gabe... Nik haur txikiei ez nieke gomendatuko... Hain txikiak izanik hastea... [...] arriskutsua iruditzen zait». (V-4)

Gabonetako loteriaren iragarkiari dagokionez, aurrekoak bezala, antzeko iritziak eta emozioak sortu ditu taldean. Dena dela ere, kasu horretan iragarkia ezagutzen dute eta positibotzat jo dute, baina aspergarria eta ez oso erakargarria dela diote. Kasu horretan, jokoak tradizio familiarra eta soziala dela irizten diote, eta partekatzea eta oparitzea jokoaren dinamikaren parte dela.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Haien arabera, iragarki horrek ez du jokora bultzatzen. Eraitza hori espero izatekoa da, adin-tarte horretako gehienek ez baitute loterian jokatzen.

«(Barrez). Bada, azpimarragarria da jokoaren alderdi soziala. Denak elkarrekin egoten dira, elkarrekin ospatzen dute... Bakarrik jokatzeak ez du hainbesteko xarma». (V-5)

Bestalde, 88Poker.en iragarkiak iritzi eta emozio kontrajarriak sorrarazi ditu taldean, azterketa honetan adin-tarte horren jokorako ohitura eta joko gogokoenetan oinarrituta.

Taldeko zenbait kideri, gizoni kasu honetan, oso erakargarria zaie, eta jokatzeak prest daude, baldintzak gorabehera (doan eskaintzen duen dirua 48 ordu baino gutxiagoan gastatzea).

«Bua... [...] Konbentzitu nau!». (V-6)

[...]

«Ehun tirada jokatzeak aukera ematen dizulako doan, dirua jarri beharrik gabe». (V-2)

Hala ere, beste pertsona batzuei, kasu honetan, emakumeei eta gizon bati, jokoaren kontzeptua ez zaie erakargarria iruditu. Iruzurra dela diote, baina iragarkiaren diseinuak (argiak, musika...) atentzioa eman diela onartu dute.

«Ez nintzateke sartuko; ikusi eta bueno... [...] Ez nau erakartzen. Hau da, erakartzen nau publizitate agresiboa delako, argi askokoa, azkarra eta horrela, baina, ez... ez naute erakartzen mota horretako apustuek». (V-1)

Dena den, gehienek adierazi dute publizitate mota hori erakargarriagoa zaiela Gabonetako loteriaren iragarkia baino; izan ere, sentimenduei eragiten die eta adin-tarte horrek normalean jokatzen ez den joko mota bat erakusten du. Azken horrek eragina du hemezortzi eta hogeita bi urte bitarteko gazteen ohiko joko-praktiketan. Azkartasunak eta berehalakotasunak gehien eragiten diote adin-tartea horri.

«Jakina, gero nazkatzen hasten zara... Pentsatzen duzu: "Begira, bost axola". Baina hori, horrelakoa denez...». (V-5)

«Segundo gutxitan, dena esaten dizu». (V-4)

Azkenik, Eusko Jaurlaritzaren jokoak prebenitzeko kanpainaren iragarkiak antzeko iritziak eta emozioak sorrarazi ditu taldean. Ondorioztatzen denaren arabera, oro har, iragarkiak jokora bultzatzen ditu, jokoak prebenitu beharrean.

Aipatzekoa da pertsona batzuek ez zutela ezagutzen, eta beste batzuek bai. Kasu honetan, plataforma nagusia Spotify da.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Atentzioa ematen die eta erakargarria da (musika, erritmoa, argiak), baina ez dute uste prebentzio-eragina duenik; uste dute jokatzera bultzatzen duela.

«Begira, oso polita da, oso deigarria, argiak eta guzti ditu... Beraz, hau pentsatzen duzu: "Jo, ez da hain txarra izango hain ederra bada". [...] Orduan ez dakit, niri deigarria egiten zait berdin-berdin. Eta ez dit jokatzeari uzteko gogo eman». (V-5)

Horregatik, ez dute uste helarazten duen mezuak zorizko jokoei buruz duten iritzia aldaraz diezaiekeenik eta, ondorioz, jokoan ibiltzea murriztu dezakeenik.

«Buf... [...] Nire gurasoek ere berdin. [...] Bua, zer egingo diot ba! Ez dakit, ba... Egunen batean jokatu nahi badut... Iragarki horrek ez dit galaraziko, egia esan. [...] Ezta iritzi aldarazi ere». (V-1)

B) Bigarren gazteria (23-26 urte)

Guztiek diote zorizko jokoei buruzko publizitatea ikusi (eta gogoratzen) dutela hainbat kanaletan (Youtuben, telebistan gabez, telebistan futbol-partiden emanaldietan eta partidak jokatu aurretik estadioan, San Mamesen, kasu horretan).

«Baina, egia esan, partida batera joaten bazara... Partidan eta... Ez dakit nola esan... San Mamesen...» (B-8)

«Publizitate-hesian». (B-6)

«Hori da! Hor agertzen da bet365, eta gero, birak ematen ditu... Arratsaldeko zazpitan izaten da hori... Haurrak... [...] "Hiru, sei, bost" jartzen du, eta horrela biratzen da, eta diot: "Ai ene!"». (B-8)

Hainbat iragarki (loteria, hainbat apustu-etxe eta bingoa) eta figura ezagunak (futbolariak, aktoreak, aurkezleak) ezagutzen dituzte. Deigarriak egiten zaizkie iragarki koloretsu eta dinamikoak, bai eta pertsona ezagunak dituztenak ere.

«Bai, Poker Stars-ena oso bisuala da... [...] Kolore asko ditu, e... Mugimendu asko...». (B-4)

«Bai, eta ahotsa». (B-7)

[...]

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

Modu negatiboan ere baloratzen dute, hots, sinesgarritasun gutxiko figura gisa ikusten dituzte, baita zalantzan jar daitezkeen balio etikoak dituztela ere.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

«Bere burua saldu duen jendea dela iruditzen zait... Zeure burua salu duzu; hau da, nori bururatzen zaio apustu-etxeak iragartzea, gizartean egiten ari diren kaltearekin». (B-4)

Betmaster-en iragarkiak iritzi eta emozio kontrajarriak sortu ditu taldean; izan ere, inork ez du iragarkia ezagutzen. Batzuek plataformara sartu eta joko-modalitate horretan jokatu lukete (dirua jokatu gabe), beste batzuek, berriz, ez, horretarako pizgarriak ikusten ez dutelako.

«Bai, niri joko guztiak, berdin zait bata edo bestea...» [...] (B-8)

«Ez nau erakartzen. [...] Dirua ez irabazteko... Berdin zait galtzea». (B-2)

«Baina zure lagunei irabazteko pizgarria duzu». (B-7)

«Hori ez da pizgarria». (B-4)

«Aspergarri samarra, ezta? [...] Iragarkia da zerbait tipikoa da, tradizionala. Jendeak berdin jokatu du, iragarkia egon ala ez, iragarkiak ez du ezertarako balio. [...] Herrialde honek berdin jarraituko du jokatzeko iragarkia hori egon ala ez». (B-4)

Beste pertsona batzuei erakargarria eta eraginkorra iruditzen zaie, jokoak sustatzeko emozio eta lotura sozialei egiten baitie erreferentzia. Oro har, iragarki horrekin zorizko jokoaren zuriak egiten dela uste dute, loteriari dagokionez.

«Gabonetako loteriaren iragarkien helburua beti izaten da... ikuslea hunkitzea... [...] Nik, azken bi urteetan, negar egin dut». (B-7)

«Hain ederra ematen du, ezen pentsatzen duzun: "Nola izango da txarra horretan jokatzeko?"». (B-5)

Eusko Jaurlaritzaren jokoak prebenitzeko iragarkiak antzeko iritziak eta emozioak sorrarazi ditu taldean, ez baitute gogoratzen iragarki hau jokoari buruzko publizitatea zenik (bultzatzeko zein prebenitzeko). Ez dute uste helarazten duen mezua zorizko jokoei buruzko iritzia aldaraz diezaiekeenik, eta, ondorioz, jokoak murriztu dezakeenik. Azkenik, haien arabera, ez du prebentziozko eraginik, baizik eta, areago, jokora bultzatzen du. Argien eta musikaren ondorioz, mezua itzalean gelditzen da (kasik ez dute prebentzio-mezuaren letra entzun).

«Iragarki hau jendeak ez jokatzeko egin da, ezta? [...] (Barre sarkastikoa). Dadoak eta makinak besterik ez dira ikusten eta... [...] Egia esan, rapa ez dut entzun ere egin. Mutil batekin geratu naiz, jokoan dago... Jokatzeko gogoia eta guzti ematen du. [...] Iragarki hori gaizki egin dago! Dadoak lehen planoan jarri dituzte, e, makinak, argiak, rapa... Ez dakit, nik ez dut entzun ere egin». (B-4)

Ondorio gisa, uste dute zorizko jokoen prebentzio-publizitateak harrigarriagoa izan beharko lukeela. Publizitatea eraginkorra izan dadin, beldurrean oinarritzea



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

proposatzen dute, baita jokatzeko duten pertsonen bizitzetako muturreko egoerak erakustea ere. Haien ustez, horrela herritarrak ohartarazi eta kontzientziatuko dira.

«Nik pertsona bat erakutsiko nuke. Lehendabizi, emaztea galtzen du; gero, haurrak kentzen dizkiote, ezin ditu berriz ikusi, eta... Adibidez, azken sekuentzian, zubi batetik salto egiten, bere buruaz beste egiten... Horrekin bai harrituko ginateke». (B-7)

C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)

Adin-talde horretan, denek diote zorizko jokoei buruzko publizitatea ikusi (eta gogoratzen) dutela (YouTube, Twitchen eta telebistan futbol-partiden emanaldietan).

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

Gainera, beste modalitate bat aipatzen dute, bai jokoarena, bai jokoari dagokion publizitatearena, Twitch plataformaren bidezkoa.

«Ezagutzen dut jendea streamerra dena; kode bat ematen dizute, euro bat oparitzen dizute, pentsa. [...] Orduan, jokatu egiten duzu. Irabaziz gero, ondo, eta bestela, gehiago sartzera bultzatzen zaitu». (D-2)

[...]

«Eta gainera, hori guztia are gehiago zurrutuzten ari da kriptodiruararekin, horrelako gauzetarako ordainketak horrela egiten direlako». (D-8)

Betmaster-en iragarkiak antzeko iritziak eta emozioak sortzen ditu taldean. Inork ez zuen ezagutzen eta modu negatiboan baloratzen dute (arriskutsua eta baita salagarria ere), haurrak kirol-apustuetara bultzatzen dituelako.

«Inoiz ikusi dudak ikaragarriena iruditu zait... Apustuen kontuari dagokionez, e? [...] "Bananak irabazi, eta orduan hazi egingo naiz, eta haztea nahi dudanez, banana gehiago jarri behar ditut jokoa, eta ondoren..." Gehiegikeria bat». (D-8)

Gabonetako loteriaren iragarkiak, aldiz, iritzi eta emozio kontraerriak pizten ditu taldean. Batzuek positiboki hautematen dute, loteria hain joko arriskutsua ez dela pentsatzen dutelako (ez da batere arriskutsua, kasuren batean), eta elkartasuna eta eskuzabaltasuna aipatzen direlako iragarkian.

«Beti saiatzen dira alde ona erakusten. Urtero hobetzen dute iragarkia [...] laz, COVIDari buruz, bizilagunak ezin zirela besarkatu edo horrelako zerbait izan zela gogoratzen dut. Nire ustez, jendea hunkiarazi nahi dute, [...] gehiago eros dezaten». (D-1)

«Jokoaren alde txarraren barruan, azkenean, giza faktore horren bila ibiltzen dira beti». (D-7)



Euskal gazteria eta jokoa: ikuspegi kualitatiboa

Beste pertsona batzuek ondo landuta dagoela diote, baina oso arriskutsua dela. Izan ere, erakunde publiko bat jokoa bultzatzen ari da modu ulergaitzean, eta, horren ondorioz, herritarrek ez lirateke hain kontziente izango zer-nolako arriskua duen joko mota horrek.

«[...] Askoz iragazki gehiago ditu, baina legez kanpokoak izan beharko luke berdin-berdin... Funtsean, zu eta ingurukoak ere jokora bultzatzea du helburu... Erakunde publiko bat zu eta ingurukoak jokoa ibiltzera bultzatzea... Zerbait pentsatzen hasteko modukoa da, eta, gainera, iragarkia oso landua dago; ez da bi minututan prest dagoen iragarkia, bi euroko aurrekontuarekin». (D-8)

Aldiz, 888Poker-en iragarkiak antzeko iritziak eta emozioak sortzen ditu taldean. Iruzurtia eta agresiboa dela diote, publiko oso jakin bati zuzendua, eta ez zaie erakargarria egiten, baina, haien ustez, jende gutxiagorengana iristen bada ere, modu zuzenagoan iristen da, eta, beraz, argi eta garbi bultzatuko luke jokoa populazio horretan.

«Askoz agresiboagoa da. Oldarkorragoa, sentsazioak sortzea nahi da, adrenalina...». (D-2)

[...]

«Ikaragarriagoa da, publiko gogorarentzat, baina aurrekoa baino jende gutxiagorengana iristen da. Hau da, aurrekoak komatxo artean guztiok konbentzitu gaitzake, eta honek, berriz, [...] inor gutxi konbentzitu du. Baina, konbentzitzen dituenak oso konbentzitura geldituko dira». (D-8)

Azkenik, Eusko Jaurlaritzaren jokoa prebenitzeko iragarkiak antzeko iritziak eta emozioak sortzen ditu taldean. Kasu honetan, taldeko pertsona batzuek ikusia zuten, baina ez zuten gogoratzen, eta prebentzio-mezua ez dela nahikoa izan sentitzen dute; izan ere, haien ustez, zorizko jokoei buruzko prebentziorako egokiagoak dira beste bide batzuk, publizitatea beharrean. Ezinezko iruditzen zaie horrekin apustu-etxeetxei irabaztea, diru askoz gehiago inbertitzen baitute jokoa bultzatzeko publizitatean.

«Errespetu guztiarekin, Eusko Jaurlaritzak ez du inoiz izango apustu-etxeek iragarkiak egiteko duten adina baliabide edo inbertsio. Orduan, zu baino hobe den norbaitekin ari zara borrokan... Beraz, debekatu egin beharko lirateke, horixe da egin dezaketen gauza bakarra... [...] Esan nahi dut, hauek tresna batzuk dituzte, eta horiek beste batzuk, baina biak dirua ari dira erabiltzen... Haiei gehiago interesatzen zaie dirua, horren bidez hazten dira eta». (D-8)

3.4. Jokoaren pertzepzioa

A) Lehen gazteria (18-22 urte)

Adin-tarte horretako gazteei dagokienez, zorizko jokoa buruz duten pertzepzio negatiboa nabarmendu behar da. Hala ere, horrek ez die eragozten jokoa



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

ibiltzea. Denbora-pasatzat hartzen dute, beren bizitzetan arazorik eragin beharko ez lukeena epe luzean, baldin eta gehiegi jokatzen edo kontrola galtzen ez bada behintzat:

«[...] Nire ustez, denbora-pasa horren mende eror zaitezke azkenean, eta, bueno, ez du zertan txarra izan, baina mende eror zaitezke eta kalte handia egin dezake, nire ustez. Eta, hala ere, nik behintzat, jokatu dut, eta ... Askok dibertitzen naiz, hau da, dibertitzen naizelako jokatzen dut, beraz...». (V-3)

Egiaztatu den bezala, dibertsioa da aisialdi mota horren ardatz nagusietako bat, eta horrek zorizko jokoetan ibiltzen jarraitzea bultzatzen ditu, nahiz eta adikzioa garatzeko eta kontrola galtzeko arriskua dagoela jakin. Horregatik, ez dute adierazten jokoak bertan behera uzteko prest daudenik, ez baitute uste arriskuan daudenik. Adikzioa garatzeko arriskua urruti ikusten dute, eta errealitate hori dirukopuru handiagoko apustuekin lotzen dute, baita beste adin-tarte batzuetako kontua dela ere, hau da, adin horietako ohiko esperientzietatik urrun dagoela pentsatzen dute.

«Bai, nik ere emozioagatik, eta ongi pasatzen dudalako, eta diot: "Ea nola geratzen den nik egindako kiniela". Futbolaz asko ez dakidanez, ikusten dudana ren arabera egiten dut apustu, ez?». (V-5)

Gainera, aipatu behar da bereizketa nabarmena egiten dutela joko-areto edo kasinoetako zorizko jokoak (erruleta, makina txanponjaleak, karta-jokoak) eta loteriaren artean. Azken hori tradizioztat hartzen dute, hau da, "joko zuriagoa", eta, beraz, ez hain arriskutsua eta adiktiboa, nahiz eta horregatik joko positiboa ez izan.

«Tradizioa da».. (V-6)

«Ez da gauza bera norbaitek RetaBet-en jokatzea, adibidez, loterian jokatu beharren, edo apustu-etxeetan, edo Estatukoan. Beste zerbait da». [...] (V-3)

«Kasinoetan burua galdu duen jendearen kasu asko daude, loterian baino gehiago, baina horrek ez du esan nahi loteria joko ona denik. [...] Nire ustez, txarra da, baina jendeak beste... Jendeak zuhurtziaz jokatzen du, esan dezagun». (V-1)

B) Bigarren gazteria (23-26 urte)

Nahiz eta zorizko jokoak gehien praktikatzen diren adin-tarteetako bat izan —modu jarraituan eta denbora luzean jokatzen dutelako—, jokoaren pertzepzioa ere negatiboa da. Makina txanponjaleei eta kirol-apustuei dagokienez, arriskugarritasun handia dagoela diote, joko-modalitate horietan dirua berehala lortzen baita. Gainera, nabarmendu dute biek deitzen dutela arretoa (argien eta soinu bidez), eta apustu



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

oldarkorrek egitera bultzatzen dutela; horregatik, uste dute adikzio-arriskua askoz handiagoa dela, bai eta kontrolatzeko zailagoa dela ere.

«Ez nuke jakingo esaten zehazki zer den joko on bat. Joko on bat da, joka dezakezu, e... Kontrolean duzu, funtsean. [...] Nik ez dut uste makina txanponjale bat kontrolean izan dezakedanik. Inola ere ez». [...] (B-4)

«Zuzeneko apustuak ere oso arriskutsuak dira, nik uste, egia esan. [...] Reta-n zabilta eta bat-batean: "Pim, Pim". Zerbait dir-dir hasten da... "Galgoa! Minutu bat barru aterako dira! Koño, begira! Euro bat jarriko dut, galgoentzat..." Eta zuk... [...] Zer dakizu galgoetaz! Ezer ez! (Barrez)». (B-8)

Nekez deskribatzen da jokoak modu positiboan, nahiz eta dibertitzeko eta dirua irabazteko ohiko jardueratzat hartzen duten. Adikzioa kontrolatzeko eta prebenitzeko erantzukizuna bakoitzarena dela diote. Izan ere, paralelismoak egiten dituzte, hots, zorizko jokoak *"beste droga bat"* direla aipatzen da. Hori dela eta, zorizko jokoen arriskuez jabetzen diren arren, ez dute uste aisialdi gisa debekatu edo baztertu beharko liratekeenik.

«[...] Askotan, kontziente izan gabe, hor sartzen ari zara... Irteerarik gabeko zulo batean... Baina nik, adibidez, denbora daramat, eta autokontrol pixka batekin, bai, gozatzeko gai izan naiteke, eta ez hain muturreko egoera horietara iritsi... [...] Ez da erraza, azkenean, sozialki hain ondo ikusia dagoelako, eta, bide bat ez bada, beste bat dagoelako». (B-2)

Horrekin batera, berriz ere zorizko jokoak tradizioztat nabarmentzen da, berriz ere, loteria. Gainera, apustuen sorburutzat hartzen da. Gazte horientzat, jokatzeko beste modu bat da, sozialki onartuagoa, eta arrisku-indize txikiagoa du.

«Nire iritziz... Sozialki oso ondo ikusia dugu loteriako dezimo batean hogeiko euro uztea, baina, adibidez, erruletan bost euro botatzen dituen pertsona bat ludopatatatzat jotzen da». (B-4)

Ondorengo puntuetan aurkeztuko den bezala, jokoak adin-tarte horretako gazteen ohiko aisialdiaren parte da, eta horrek dikotomia bat sortzen du jokoari buruz duten pertzepzio negatiboaren (askotan oso adiktiboa eta negatiboa da gizartearentzat) eta praktika horien justifikazioaren artean, aisialdi-modu, bilgune (joko-aretoei dagokienez) eta dirua irabazteko eta gehienbat taldean dibertitzeko bide gisa.

«Bestelako entretenimendu bat da, eta hortik aurrera informazioa, gardentasuna eta autokontrola behar dira... Eta autokontrolarekin, masak kontrolatzen dira. Hori ona edo txarra da? Ez, ez, ez, galdera hori ezin da egin». (B-5)



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)

Beste adin-taldeetan bezala, zorizki jokoak arriskutsua eta adiktiboa iruditzen zaie. Hala ere, are alde handiagoa dago kasino eta joko-aretoetako jokoen (makina txanponjaleak, erruletak eta kartak) eta loteriaren arteko iritzia. Azken hori ez dute zorizko jokoen barruan sailkatzen, eta ez dute kontuan hartzen arriskuren bat ekar dezakeenik.

«Nire ustez, txarra da, loteria izan ezik. [...] Ez dut joko gisa hartzen. [...] Baina loteria puntuala, haurrena, halakoarena, eta abar... Ez dut uste, hau da, jendeak ez du porrot egiten loterian jokatzegatik». (D-7)

Beste batzuek, ordea, loteria joko guztietatik arriskutsuena dela uste dute, gure artean onartuta dagoelako eta gizartearen kulturaren eta idiosinkrasiaren parte delako.

«Niretzat, okerrera loteria da, ondo ikusia dagoen bakarra delako, eta besteak dibertigarriak dira aldi baterako. [...] Hain zuzena ez denez, ez duzu hau egiten: "Berrogeita hamar euro bota, zero irabazi. Ez da tokatu. Galdu egiten duzu. Beste berrogeita hamar..." Hain zuzena ez denez, ez du hala ematen, baina, funtsean, diru-jarioa da... Diru-jario handia». (D-8)

Horrekin batera, gazte horien arabera, berriz ere, autokontrola da jokoaren alde negatiboak kudeatzeko bidea (arriskugarritasuna eta adikzioa). Gainera, baldintza hori betetzen bada, horrelako praktikak zertxobait positiboak izan daitezkeela uste dute. Hala ere, zorizko jokoak ez liratekeela modu desiragarrian erakutsi behar ere adierazi dute.

«[...] Orduan, nik ez dut uste jokoak desagertu beharko litzatekeenik, azkenean, dibertigarria izan baitaiteke, baina bakoitzak pixka bat kontziente izan behar du... Badakit erraza dela esatea, baina... Ez? [...] Nire ustez, denak kontziente bagina, jokoak aparta izan liteke». (D-7).

«Ondo kudeatzen badakizu, [...] dibertigarria izan daitekeela uste dut, baina jakin behar da noiz gelditu, bestela negatiboa izan daiteke... Eta ondorioak izan ditzake». (D-2)

«[...] Jokoa existitu egin behar da, azkenean dena existitu behar den bezala. Baina ezin dizute saldu jokoak zoragarria dela». (D-8)

Azaldutakoaren arabera, zorizko jokoak positibotzat eta negatibotzat hartzen dituzten taldeek aldeak dituztela ikus daiteke. Hala ere, desadostasunen barruan, kasino eta joko-aretoetako tipologia guztiak negatibotzat eta arriskutsutzat hartzen dira oraindik ere. Hala eta guztiz ere, oraingo honetan ere ez jokatzeko aukera ez da kontsideratzen praktika horien ondorio negatiboak prebenitzeko, eta, beraz, adin-talde honetan ere aurrez aurkeztutako adin-tartearen errealitate berarekin egin dugu topo.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

3.5. Jokoa eta generoa

A) Lehen gazteria (18-22 urte)

Generoaren arabera, bai gizonen bai emakumeen artean desberdintasunak daude zorizko jokoen praktketan. Aho batez uste dute gizonek gehiago ibiltzen direla kirol-apustu eta kasinoko jokoetan (erruleta, makina txanponjaleak, kartak), eta emakumeek, berriz, loterian eta bingoan jokatzeko ohitura handiagoa dutela.

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

Dena den, bereizketa hori biztanleria orokorraren arabera egiten dute, norberaren adinekoak ez diren adinak kontuan hartuta; izan ere, beren adin-tartearen barruan, praktikak berdin gertatzen dira, baina askoz ere nabarmenago gizonen artean.

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

Espazioei dagokienez, bai emakumeek bai gizonen ondo sentitzen direla adierazten dute. Hala ere, aipatzekoa da emakumeak lagunduta doazelako baino ez direla sentitzen eroso. Gainera, bikotekideek (gizonen) laguntzen diete joko-aretoetara, eta, horren ondorioz, gizonen presentzia emakumeena baino askoz ere handiagoa da espazio horietan.

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

[...]

«Horretarako eginak daude, hain zuzen ere. Argi onak, eserleku onak, arreta ona...». (V-6)

Egitate horrekin argi gelditzen zaigu, bi sexuak ibiltzen diren arren, jokoak gizonen zuzenduta dagoela. Horrez gain, gizonengan jokoarekiko adikzioa eta maiztasuna handiagoa da. Horietako batek ere ez du deserosotasunik adierazi, edo bere praktikak taldean egiten direla zehaztu behar izan du, nahiz eta jakin, aurreko blokeei erreferentzia eginez, soziabilizazioa funtsezko esparrua dela apustuen praktikan.

Hori dela eta, esan daiteke emakumeak norbaiten joateko arrazoi nagusienetako bat segurtasun-sentsazio handiagoa izango litzatekeela, eta, gainera, behin eta berriz azpimarratzen denez, apustuak funtsezkoak direla adin-tarte horretako gazteen arteko harremanean.

Azkenik, talde horretan, «Joko-ereduak» atalean adierazten den bezala, tipsterrak erabiltzeko konfiantza gizonen bakarrik dute; emakumeek, berriz, iruzur gisa ikusten dute, eta ez lukete inolako egoeratan erabiliko.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

B) Bigarren gazteria (23-26 urte)

Aurreko adin-tartean bezala, generoari dagokionez, gizonen eta emakumeen artean desberdintasunak nabari dira jokoaren praktikan eta ereduaren, eta haien ustez, gizonak aukera handiagoa izango lukete apustuekiko adikzioa garatzeko.

Horrekin batera, alderdi kuantitatiboari dagokionez praktikak ezberdinak izateaz gain, kualitatiboki ere halaxe direla nabarmentzen da. Gizonen eta emakumeen jokoak argi eta garbi bereizten da, edo, gutxienez, bi sexuak bat modu nabarmenagoan ibiltzen da jokoan. Gizonak kirol-apustu gehiago egiten dituzte; kasinoa edo loteria, berriz, ohikoa da bi generoetan, eta bingoa ezagunagoa da emakume zaharren artean.

«[...] Oro har, uste dut mutilek neskek baino adikzio handiagoa dutela jokoarekiko, hori hasteko. [...] Edozein joko motatan. Eta erruletan [...] aniztasun handiagoa dago. [...] Kirol-apustuak ehuneko laurogei mutilek egiten dituztela esango nuke, eta, gero, gainerakoa... Loteria eta halakoetan denak ibiltzen dira berdina». (B-4)

Errealitatearen pertzepzio hori, joko-aretoetan eta kasinoetan bertan ikusitakoan ez ezik, zorizko jokoei buruzko publizitatean ere oinarritzen da, eta publizitatea nola zuzentzen zaion publiko jakin bati. Berariazko *target* batera nahita bideratzen dela balioesten dute, sexuaren eta adinaren arabera.

«Bai, oso antzeko iritzia dut. Azkenean, telebistatik ere asko sartzen dizute buruan, nahi ala ez, eta... Bai, batzuk bai, sexualizatuagoak daude, beste batzuk baino; bingoa gehiago da andreentzat, kirol-apustuak gehiago dira gazte eta gizonentzat... Baina, tira, gero, denetarik dago». (B-8)

Hala eta guztiz ere, adin-tarte horretan emakumeek jarraitutasun handiagoa dute kirol-apustuaren, eta gizonen antzeko mailan daude, maiztasunari eta apustu egindako diruari dagokionez. Errealitate hori baldintzatuta egon liteke, gainera, txostenean zehar adierazten duten bezala, joko-aretoak direlako eta izan direlako haien bilgune eta topaguneak. Adin-tarte horretako gizonak, aldiz, ez dute gertaera hori eguneroko bizitzako kontu gisa ikusten; hau da, joko-aretoetan maiz ibiltzen diren arren, ez dituzte topagunetzat hartzen, eta horrek sexuen arteko hurbilketa handiagoa eragin dezake adin-talde horretan zorizko jokoak egiteko orduan.

Azkenik, espazioei dagokionez, emakumeek eta gizonak seguru sentitzen direla adierazten dute. Ez dute deserosotasunik erakusten, ez generoari dagokionez, ez orokorrean. Aurreko adin-taldean ez bezala, emakumeen kasuan ez dago joko-aretoetara lagunduta joateko beharrik, nahiz eta, aurreko epigrafean adierazi bezala, horiek izan lagunekin elkartzeko ardatz nagusietako bat.



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Beraz, haien iritziz, joko-aretoetara eta/edo kasinoetara joaten diren pertsonen motari dagokionez, generoaren arabera ez dago alderik, baina bai adinaren arabera.

«Joko-aretoetan sexuaren arabera baino gehiago, adinaren arabera ikusten dut nik. Adina nabarmenagoa da... Hemezortzi eta hogeita hamar urte bitarteko neskak eta mutilak ikusten ditut, sexua edozein dela ere». (B-8)

C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)

Gainerako taldeen antzera, nahiz eta berezitasun batzuk izan, adin-tarte horretan gizonen eta emakumeen arteko desberdintasunak hautematen dira zorizko jokoen praktketan. Haien iritziz, gizonak jokoarekiko mendekotasun-tasa handiagoa dute, baina, era berean, balioesten dute emakumeek arrisku berberak izango lituzketela, baina modalitate desberdinetan; hau da, uste dute gizonak kirol-apustu gehiago egiten dituztela, eta emakumeek, berriz, loteria edo bingoa bezalako jokoengatikoa mendekotasuna garatu dezaketela.

Hala ere, horri dagokionez, uste dute loteriak adikzio-arrisku txikiagoa duela beste zorizko joko batzuen aldean; hori dela eta, emakumeek horrelako jokoetan adikzio-indize altuak izateko arriskua izanez gero, jokoaren izaera dela eta adikzio-maila baxua izango litzateke.

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

Espazioetako ongizate- eta segurtasun-sentsazioari dagokionez, generoen arteko desberdintasunei buruzko desadostasunak adierazten dituzte. Emakumeek uste dute sexuaren araberako tratu-aldea dagoela. Hasieran ez direla eroso sentitzen adierazi dute (gehiago begiratzen dietela, eta horrek deserosotasun-sentsazioa eta nolabaiteko tentsioa eragiten dietela), nahiz eta, establezimenduen barruan denbora bat igaro ondoren, egoera normaldu egiten den.

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

Gizonak, aldiz, espazio horietan generoaren araberako desberdintasunik ez dagoela balioesten dute. Emakumeek beren bizipenetan oinarrituta deskribatzen dituzten desberdintasunak ez dituzte hautematen, eta, egotekotan (aitortzen dute une jakin batzuetan giroa tentsioz betetzen dela, baita gogorra izan daitekeela



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

ere), mendekotasuna duten pertsonen eraginez izaten dela diote; izan ere, pertsona horiek agresiboak izan daitezke une batzuetan, gainerakoei deseroso sentiaraz diezaiekete eta giro tirabiratsua sortzen da, baina berdin eragiten diete bi sexuei

«Ez du zerikusirik generoarekin, baina agian sartu eta sentitzen zara, bada, ez lekuz kanpo; izan ere, berak esaten zuena, barrezka sartzen zara, eta jokoan oso sartuta dagoen jendea ikusten duzu, edo beti bertan dagoena eta... Etsaitasun pixka bat nabaritzen da, baina ez da generoagatik». (D-8)

Horren ildotik, eta azkenik, nabarmentzekoa da adin-tarte horretako emakumeak ez direla joko-aretoetara edo kasinoetara bakarrik joaten, hamazortzi eta hogeita bi urte bitartekoek bezala. Horrek berretsi egiten du horrelako establezimenduetan deserosotasuna eta segurtasunik eza sentitzen dutela, ez baitute aintzat hartzen bertara taldetik kanpo joatea. Gainera, kontuan hartu behar da lagunekin joanda ere deseroso eta segurtasunik gabe sentitzen direla, dagoeneko aipatu bezala.

3.6. Covid-19aren eragina jokoari dagokionez

A) Lehen gazteria (18-22 urte)

Konfinamenduan, lehen gazteriaren jokoak nabarmen egin zuen behera; batzuek zorizko jokoak guztiz utzi zuten. Hori, ordea, gehienek kirol-apustuak egiten dituztelako izan zen; izan ere, aldi horretan, kirol-jarduerak erabat eten ziren, eta ez zegoen jokatzeko aukerarik.

«Nik batere ez. Batez ere kirol-apustuetan ibiltzen naiz, eta dena bertan behera geratu zenez, ezin zen apusturik egin. [...] Beraz, ezer ez, nik konfinamenduan ez». (V-2)

Gainera, diruarekin egindako apustuei dagokionez, jokatzeko jarraitzeko motibazioa murriztu egin zen. Lagunekin online jokatzeko jarraitu arren, ez zuten dirurik jokatzeko. Horrela, ikusten da adin-tarte horretan barneratuta daudela zorizko jokoak. Aisialdirako eta dibertitzeko modua dira haien zatia, baina ez hain era nabarmenean online aldaeran, aurrez aurreko modalitatearekin konparatuta.

Horrekin ondoriozta dezakegu jokoak faktore soziazibilatzailea galtzen duenean, leku txikiagoa hartzen duela adin-tarte horretako gazteen bizitzan.

«Ez, nik lagunekin jokatu izan dut bideodei bidez online pokerrean, baina ez, ez genuen benetako dirurik jokatzeko. [...] Plataformako unitateak ziren, edo jokoarenak, orduan...». (V-2)



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Halaber, azpimarratzekoa da online jokoak gehien praktikatzen duen taldea izan arren, nahiago dutela, gehienbat, berdinen artean eta aurrez aurre jokatzeko, eta, beraz, aldi horretan jokatzeko pizgarri nagusietako bat desagertu zen.

«Nik ere berdin. Ez naiz inoiz bakarrik joaten; beraz, ez nuen beharrik. Ezta gogoratu ere, tira, esan duzunean planteatu dut, baina...». (V-5)

Hala ere, aztertutako hiru adin-tarteen artean, zorizko jokoen praktikak gehien mantendu dituen taldea da, kasu batzuetan erabat murriztu edo ezeztatu arren. Horregatik, berretsi daiteke horrelako esperientziak aisialdirako modu gisa barneratuta daudela, baina online jokoak eta aurrez aurrekoak ez dituzte berdin ikusten, aurrez aurreko jokoak lehenesten baitute.

«Nik bai, online erruleta eta halakoak... Denbora pasa». (V-7)

B) Bigarren gazteria (23-26 urte)

Talde horretan, konfinamenduan, jokoak nabarmen murriztu zen, edo erabat ezabatu, kasu gehienetan. Aurreko epigrafeetan ikus daitekeenez, online jokoa gutxien ibiltzen den adin-tartea da. Aurrez aurreko jokoak ohikoak da haien aisialdian, eta espazioak (joko-aretoak) berdinen arteko eguneroko jardueretarako elkargune eta erreferentzia dira haientzat.

Horregatik, eta errealitate horren ondorio logiko gisa, ia ez zuten motibaziorik izan konfinamenduan jokatzeko jarraitzeko. Gainera, kirol-ekitaldiak bertan behera uzteak eragin zuzena izan zuen hogeita hiru eta hogeita sei urte bitarteko gazteentzat praktika ohikoenetan, alegia, kirol-apustuetan.

«Ez, askoz gutxiago. [...] Kirol gehienak gelditu egin ziren, bai, ping-pong edo halakoak martxan zeuden... [...] Baina nik ez dut jokatzeko, kirola ezagutzen ez badut, orduan... Zortzi edo bederatzi hilabete egon nintzen jokoak ukitu gabe. Baina niretzat ez da hainbeste. Gero, pixkanaka egoera pixka bat hobetzen hasi zenean, berriz hasi nintzen, baina tira...». (B-2)

Joko aretoak beren aisialdiaren ardatz nagusi direnez, baita elkartzeko leku ere, aldi horretan ez zuten jokoa jarraitzeko pizgarririk izan. Adin-talde horrek galdu zuen jokatzeko motibazio edo apustuekiko interes gehien. Hori dela eta, berretsi daiteke dibertitzeko eta adrenalina bilatzeko jokatzeko dutela gaur egun, bai eta berdinekin denbora eta zaletasunak partekatzeko ere.

«Nik, gauza bera, hau da, inflexio-puntua konfinamendua izan da niretzat, establezimendu guztiak itxi zirela era [...]. Orduan, nik ustez, horri esker utzi dut jokoak. [...] Mugikor bidez apusturik inoiz egin ez dudanez... Aurrez aurre ibiltzen nintzen beti, eta, beraz...». (B-8)



Euskal gazteria eta jokoak: ikuspegi kualitatiboa

Horrez gain, nabarmentzekoa da joko aretoak berriro ireki zituztenetik, COVID-19aren konfinamenduaren ondoren, berriro ekin ziotela jokoari, leku horiek bisitatzeko maiztasun berarekin.

C) Hirugarren gazteria (27-30 urte)

Hogeita zazpi eta hogeita hamar urte bitarteko gazteen jarduera ere murriztu egin zen, oro har. Hala ere, badago bakarka jokatzeko joera, beste talde batzuetan baino sarriago. Aurretik aipatu gabeko modalitateak aukeratzen dituzte, hala nola, loteria, bingoa, tonbola eta antzekoak. Horregatik, kirol-ekitaldiak bertan behera geratu izanak ez zuen eraginik izan normalean aukeratzen dituzten jokatzeko moduetan.

«Ni, joko arraroagoetan, agian. Ba.. Kirolbeten apustu egiten zenuen, ez dakit nola deitzen diren... Laurogei zenbaki dira, eta bost minutuz behin hogeitaz zenbaki ateratzen dira, orduan zenbaki horiekin egiten zenuen apustu, edo.. Laurogeitik hogeitaz, edo berrogeitaz bederatzitik hamabiti ateratzen dira, eta proportzioaren arabera, zenbakiak asmatzen bazenituen, eta hori.. Nire ustez, aldatu egin dut joko mota. (D-1)

Kirol-apustuak egiten zituztenek erabat utzi zioten jokoari konfinamenduan. Gainera, aurreko taldeetan bezala, ohiko lekuetan aritzen dira (joko aretoak eta kasinoak), eta, beraz, aldi horretan ez zuten jokoarekin jarraitzeko pizgaririk izan.

«Normalean, futboleko apustuak egiten ditut... [...] Izan ere, zerbait soziala da, eta isolatuta egotearen eraginez, komatxo artean, geldiarazi egin zen. Horregatik gelditu zen pixka bat». (D-8)



4.

Ondorioak



Ondorioak

Txosten honen helburua euskal gazteen joko-ereduak ezagutzea izan da, baita jokoari buruzko diskurtsoa ere. Izan ere, *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin* monografikoan jokoarekin lotutako arazo gehien zituen kolektiboa gazteena izan zen, hau da, 18 eta 24 urte bitartekoena. Helburu hori lortzeko, faktoreen konplexutasuna kontuan hartuta, *Jokoa eta Gazteria 2021* inkestatik ateratako datuak aztertu dira. Inkesta Euskadin bizi diren 18 eta 30 urte bitarteko 750 gazteri egin zaie. Horrez gain, 3 eztabaida-taldeek egindako diskurtso-analisiarekin osatu zen. Teknika kualitatibo horretan, adin-tarte bereko 23 gaztek hartu zuten parte.

Lehenik eta behin, nabarmentzekoa da **gazteen laurden batek baino ez dituztela zorizko jokoak eta apustuak jarduera ludiko gisa ikusten (% 24,9)**. Horrek erakusten du entretenimendu-modalitate hori ez dagoela euskal gazteen artean hedatuta. 2020an herritar heldu guztiei egindako txostenean ikusi zen bezala, ehuneko hori % 70,5ekoa zen. Lan honek markatu duen beste gaietako bat jokoaren modalitatea da. Ia % 70ek aurrez aurre bakarrik jokatzen dute, % 10ek online eta, azkenik, % 20k bi modalitateetan. Beraz, zorizko jokoekiko eta apustuekiko harremanak aldatu egin dira, tradizioz egin izan den bezala, eta, horregatik, jokoarekin lotutako aldagai guztien azterketan sartzea erabaki da. Gainera, loteria nazionala bezalako joko tradizionalak gero eta leku gutxiago dute, eta joko-aukera berriak ari dira Euskadin gazteen kolektiboan presentzia handiena izaten. Hala eta guztiz, ez da talde sozial homogeen bat, hainbat arrazoiengatik, eta, ondorioz, gaiarekin zerikusia duten kontuen aurrean portaera desberdina dute.

Lehen irregularitasuna **zorizko jokoetan gizonen presentzia handiagoa** hautematean dago (gizonen % 34,4k jokatzen dute, eta emakumeen % 15,2k), eta ideia hori eztabaida-taldeetan egiaztatu da. Kasuren batean hau baieztatzen zen: «*Bada, nik uste dut joko guztietan gizonak egin ohi dutela apustu*» (V1, 18-22). Gizon eta emakume gazteen arteko aldeak ez dira soilik jokalarien ehunekoan nabaritzen, aztertutako gainerako gaietan ere errepikatzen baitira. Gizonak emakumeek baino gehiago jokatzen dute. Joera handiagoa dute online modalitatea hautatzeko, edo, bestela, bi modalitateak konbinatzeko. Hori joko gogokoekin lotuta dago. Hala, **gizonak kirol-apustuak egiten dituzte (% 24,8 eta % 60)**, eta kasinoko jokoetan ibiltzen dira, bai aurrez aurre, bai online (% 22,2 eta % 10, hurrenez hurren). Aldiz, **emakumeek nahiago dituzte –gehien gustatzen zaientetik gutxienera– loteria nazionala (% 62,7), loteria primitiboa (% 11,8) eta bingoa (% 9,8)** aurrez aurreko modalitatean, eta kirol-apustuak (% 44,4) eta bingoa (% 22,2), berriz, online modalitatean. Joko-ereduetan dauden genero-desberdintasun horiek eztabaida-taldeen baieztapenetan islatzen dira. Hona hemen horren adibide bat: «*Bai, joko-areto batera sartu, eta ikusiko duzu bertako gehienak gizonetakoak direla... Emakumeetakoak, gutxi. Baina "B-5"ek esan duen bezala, loterian, nire ustez, emakumeek gizonak baino gehixeago jokatzen dute agian, zeren loteria, azkenean, ez da erraz eta azkar irabazten den jokoak bezalakoa... ez dakit*» (D-1). Hiru taldeetan ageri da iritzi hori. Analisi kualitatiboan zein



Ondorioak

kuantitatiboan genero-desberdintasunak aurkitu diren beste joko-eredu bat konpainia da. **Emakumeek gizonak baino gehiago jokatzen dute norbaitekin, bai aurrez aurreko jokoan, bai onlinekoan.** Azken kontu horrek zerikusia izan dezake beste pertsona batzuekin jokatzean sentitzen den segurtasun-sentipenarekin edo -sentimenduarekin (V-4) (18-22 urteko eztabaida-taldea), batez ere joko-aretoetara edo kasinoetara joatean.

Eztabaida-taldeetan berariaz hitz egiten ez bada ere generoaren eta jokoetan eta apustuetan gastatutako diruaren arteko harremanari buruz, Ugaltzeak zenbait joko motarekin lotzen dituzte, eta, era berean, joko horiek generoarekin. Horregatik, diru kopuru handiak B motako jokoei (makina txanponjaleak) eta kirol-apustuei (batez ere gizonen lotutako jokoak) lotzen zaizkie. Nozio ekonomiko horiek datu kuantitatiboekin berresten dira. Datu horien arabera, astero gizonak batez beste 17,3 euro gastatzen dituzte eta emakumeek 3,7 euro aurrez aurreko jokoetan.

Emakumeen eta gizonen arteko gizarte-dikotomia klasikoaz gain, adin-tarteen arteko aldeak zeharkakoak izan dira gehienetan joko-ereduak aztertzean. Horren lehenengo ebidentzia da gazteek adinean aurrera egin ahala handitu egiten dela noizbait jokoan aritu direnen ehunekoa: % 23,7 da LGan (lehen gazteria), eta % 31,5, berriz, HGan (hirugarren gazteria). Onlineko jokoaren maiztasunari dagokionez, ikusi da, alde batetik, lehen gazteria dela gutxien jokatzen duena (% 52k hilean behin edo gutxiagotan jokatzen dute). Alabaina, lehen gazteria da, halaber, aldizkakotasun handieneko taldean ehuneko handiena duena (% 12k astean 6 egunetan jokatzen dute gutxienez, baina bigarren gazteriko eta hirugarren gazteriko inork ez du jarraitutasun horrekin jokatzen). Online jokoaren modalitatean ere aldeak aurkitu dira, baina kasu horretan, astean gastatutako diruari dagokionez. Ildo horretan, diru gehien gastatzen duena bigarren gazteria da (30,2 euro), eta, ondoren, hirugarren gazteria (27,9 euro), eta, oso urrutitik, lehen gazteria (7 euro). Horren logika aurrekoetako bakoitzak lan-merkatuan sartzeagatik izan ditzakeen baliabide propioetan aurki daiteke.

Bestalde, adinaren arabera, joko batzuk beste batzuk baino gehiago dituzte gustuko. Lehen gazteriarri erakargarriagoak zaizkio kasinoko jokoak (% 36,1) eta kirol-apustuak (% 23), baina adin-tarte horretakoek ia ez dute jokatzen loteria nazionalean (% 8,2). Bigarren gazteriak nagusiki B motako makinetan eta loteria nazionalean jokatzen du (% 23,7k, bi modalitateetan). Hirugarren gazteriak jokatzen du gehien loteria nazionalean (% 44,9) eta kirol-apustu gehien egiten ditu (% 17,4), nahiz eta lehen gazteriak baino gutxiago. Horrekin belaraldi-aldaketak eta denboraren bilakaerarekin izaera tradizionalagoa duten jokoak sendotzea frogatu nahi da. Joko horietan jokatzen dutenean, lehen gazteriak eta bigarren gazteriak nahiago izan ohi dute taldean jokatu (% 55 eta % 48,7, hurrenez hurren), baina hirugarren gazteriak nahiago izaten du bakarka jokatu (% 38,6). Joko horietan aritzeko arrazoia dirua irabaztea da, baina garrantzitsuagoa da arrazoi



Ondorioak

hori hirugarren gazteriarentzat (% 70,4), lehenarentzat eta bigarrenarentzat baino (% 54,2 eta % 47,7, hurrenez hurren). Beraz, dibertsioa garrantzitsuagoa da lehen gazteentzat (% 39) hirugarrenarentzat baino (% 12,7). Eta horrek ere adieraziko luke kolektiboak edo soziabilitateak eragin zuzena dutela Euskadiko gazteen zorizko jokoetan.

Gazteen ikasketa-mailaren arabera ere, alde nabarmenak daude joko-ohituretan. Bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dituzten gazteek (% 37,9) eta prestakuntza-zikloa dutenek (% 27,3) gehiago jokatu dute ikasten jarraitzen dutenek (% 23,6) eta unibertsitate ikasketak dituztenek (% 17,6) baino. Batezbestekoaren azpitik daude horiek. Gainera, ikasten jarraitzen duten gazteak bi muturretan kokatzen dira, maiztasun handienez jokatzeko dutenak adin tarte horretakoak izan ohi baitira (% 13,6k astean gutxienez 6 egunetan jokatzeko dute, eta gainerako adin-tarteek ez dute presentziarik maiztasun horretan), baina maiztasun txikienez jokatzeko dutenak ere bai (% 54,4k astean behin jokatzeko dute, gutxi gorabehera; unibertsitate ikasketak dituztenak: % 27,3; prestakuntza-ziklo bat dutenak: % 14,2; eta bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenak: % 5,6). Joko-modalitate berean ere alde nabarmenak daude astean eta hilean gastatutako diruari dagokionez. Kopuru txikienetik handienara, honako hauek daude: ikasten jarraitzen dutenak (1,4 euro astean eta 3,7 euro hilean), unibertsitate ikasketak dituztenak (6 euro astean eta 27,6 euro hilean), prestakuntza-zikloren bat dutenak (8,6 euro astean eta 44,4 euro hilean) eta bigarren hezkuntzako ikasketak edo batxilergoa dutenak (49,6 euro astean eta 175,5 euro hilean). Beraz, **zenbat eta ikasketa maila baxuagoa izan, orduan eta maiztasun handiagoz jokatu ohi dute gazteek eta orduan eta diru gehiago gastatzen dute online jokoetan.**

Azterlan honen beste helburuetako bat "Joko problematikoa" izeneko atalean dago. Atal horretan, aurretik garatutako DSM V tresnaren bidez, jokoarekin arazoren bat duten gazteen ehunekoa kuantifikatu da, eta aztertu da zer aldagaik eragiten duten patologia-maila handiago edo txikiagoan. Zehazkiago, azken urtean jokoarekiko mendekotasunen bat izan duten jokalarien ehunekoa % 3,2 da. Horietatik, % 1,6 jokalaria arinak dira, % 1,1 moderatuak eta % 0,5 larriak. Datu bateratua murriztu egiten da problematika lagin osoari aplikatzen zaionean; horrek esan nahi du **18 eta 30 urte bitarteko biztanle guztien % 0,8k arazoren bat duela jokoarekin.** Oro har, ikasketa-maila txikiagoa izateak, egoera ekonomiko erregularrak edo bi joko-modalitateetan aldi berean aritzeak joko-patologiak garatzeko probabilitatea handitzea eragiten du, % 10,4, % 8,9 eta % 12,8raino, hurrenez hurren. Horren ondorioz, gizonek (% 4,6), 23 eta 26 urte bitartekoek (% 6,7) eta aldi berean ikasten eta lan egiten dutenek (% 10,5) arrisku handiagoa dute jokalaria patologikoak izateko arriskuak baino.

Azterlan honen alderdi gorenetakoa bat zorizko jokoen eta apustuen sozializazio-prozesua da. Prozesu horretara hurbiltzeko, gazteek jokoan izandako hastapenak aztertu dira, hau da, zorizko jokoekin eta apustuekin izandako lehen harremana.



Ondorioak

Inkestatutako pertsonen % 47,5ek aitortzen zuten bizitzan gutxienez behin jokatu zutela, eta jokoan hasteko batez besteko adina 18,38 urtekoa da. Termino erlatiboetan aztertuz gero, **gazteen % 31,8 adingabeak zirela hasi ziren jokoan**, nahiz eta legeak adingabeen apustu-jokoa debekatzen duen.

Lehen une horretako konpainiak informazio garrantzitsua ematen du, gehienek onartzen baitute lagun batzuekin hasi zirela (% 54); beste batzuk, oster, senideren (% 16,8) edo lagun batekin (% 16,3) edo bikotekidearekin (% 3). Aldiz, % 9,4 bakarka hasten dira. Beraz, **Euskadiko gazteen lehen esperientzia batez ere parekoen taldean gertatzen da, hau da, lagunekin**. Hala ere, gizonak emakumeak baino neurri handiagoan hasi ziren bakarka (% 11,5 eta % 6,3, hurrenez hurren), lagun batekin (% 21 eta % 7,1, hurrenez hurren) eta lagun batzuekin (% 57,7 eta % 47,2, hurrenez hurren). Aitzitik, emakumeek senideren batekin (% 29,1 eta % 9,7, hurrenez hurren) edo bikotekidearekin (% 8,7) ekin zioten jokoari. Azpimarratu behar da onlineko jokoaren kasuan, hasiera beste batzuekin batera izan badaiteke ere, norberaren kabuz has daitekeela edo ohiturak bakarkakoa izaten jarrai dezakeela.

Talde guztiek bat egiten dute lagun taldeen edo kuadrillen kirol-apustuen bidez gerturatu direla jokora, asteburuetan soilik. Puntu horrek, berriz ere, zorizko jokoetan nagusi den osagai soziala azpimarratzen du. Aurrekoarekin lotuta, gazteen joko-jokabideak gizartearen normalizatuta eta onartuta daudela azaltzen da. Normalizazio hori familia-eremutik dator, izan ere, txiki-txikitatik murgiltzen dituzte beren ondorengoak praktika horietan, adibidez, loterian, bereziki Gabonetakoan. Baieztapen horrekin % 82,2 datoz bat, eta gurasoekin partekatzen dute jokoan ibiltzen direla, nahiz eta, batzuetan, erdizkako egiak diren, eta ez dizkieten jokoaren edo apustuaren xehetasun guztiak ematen.

Beraz, familia-ingurunea jokoak naturalizatzeko eta legitimatzeko gune bat izan daiteke, nahiz eta pareen taldea (beste esanguratsu batzuk) eta bikote-harremanak diren ohitura sortzeko garrantzitsuenak. Horrez gain, lagunak ere (des)kontrolgune oso garrantzitsua dira joko-ohituraren hasieran.

Azterlan hau JEBren helburuen artean dago, eta beste ekarpen bat da Euskadiko gizartearen zorizko jokoei eta apustuei buruzko ezagutzaren eraikuntzan. Oraingo honetan, eta aurreko txostenaren aurretiazko erradiografiarekin, Euskadiko gizartearen zati bat aztertu da, ikusi den bezala, zorizko jokoetan gutxiago murgilduta dagoena, baina, kontraesanean, joko patologikoarekin lotutako problematikek kalte handiagoa egiten diotena.

Monografiko hau Eusko Jaurlaritzako Segurtasun Saileko Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren eta Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) Soziologia eta Gizarte Langintza Sailaren arteko lankidetzaren emaitza da, eta emaitzei esker agintari

**Ondorioak**

autonomikoen aldetik beharrezko neurriak hartuko direla espero da, kontzientziazioari zein prebentzioari dagokienez. Zalantzarik gabe, esparru horren inguruko ikerketa-ibilbidea luzea eta beharrezkoa da oraindik. Sektorearen etengabeko eraldaketen ondorioz, gai horri heldu eta eguneratu egin behar da; izan ere, kasu horietan, gizarte-ondorio posibleen larriagotzeari aurrea hartzea funtsezkoa da.



5.

Bibliografia



Bibliografia

- Camarero Pérez S., Revilla Alcalá, B., Cañellas Pérez, G. (2019), *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Madril: Espainiako Gazteriaren Behatokia.
- Andaluaziako Adingabeen Defendatzailea, *Jugando su presente y su futuro. Juegos de azar por adolescentes y jóvenes: un fenómeno en auge*. Sevilla, Andaluziako Adingabeen Defendatzailea, 2021, online.
- González García S., Burgarín Martínez, B., Soravilla Mendigutxia, G. (2021), *Aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud en Navarra*. Aralar Elkarte, Antox Elkarte, Nafarroako Gizakia Helburu.
- Labrador, F. J., et al. Exposición de jóvenes y adolescentes a la publicidad de los juegos de azar: una revisión sistemática. *Anales de Psicología*, 37. lib., 1. zk., 2021, 149-160. or.
- Martínez, D.P., *Ludomorfina. El fenómeno de las apuestas deportivas en la juventud española*. Seriea: Antrazyt 509. zk., Bartzelona, Episteme. Investigación e Intervención Social, Icaria argitaletxea, 2020, 218. or.
- Megías, I., *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madril, Nerabezaroari eta gazteriari buruzko Reina Sofía zentroa, Droga-mendekotasunaren aurka laguntzeko Fundazioa, 2020, 100. or.
- Megías, I. (koord.) et al., *¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales*. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz. Madril, Nerabezaroari eta gazteriari buruzko Reina Sofía zentroa, Droga-mendekotasunaren aurka laguntzeko Fundazioa, 2021, 159. or.
- Mena A.M, Méndez J.M (2009), *La técnica de grupo de discusión en la investigación cualitativa: aportaciones para el análisis de los procesos de interacción*. Unibertsitate Mesoamerikarra, Mexiko.
- Mendoza Pérez, K., Morgade, M., Márquez, R. eta Gimeno, Ch. (2021), *Prácticas invisibles: Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes*. Madril: Nerabezaroari eta gazteriari buruzko Reina Sofía zentroa, Droga-mendekotasunaren aurka laguntzeko Fundazioa. DOI: 10.5281/zenodo.5040162
- Pérez, S. (zuz.), *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Seriea: Ikasketak, Madril, Gazteriaren Institutua, 2018, 122. or.
- Sarabia, I., et al., Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39. lib., 3. zk., 2014, 57-68. or.
- Sierra, I., et al., *Gazteak eta ausazko jokoak. Gasteizko gazteek ausazko jokoetan duten parte-hartzeari buruzko azterlana*. Egikaritze-laburpena. Vitoria-Gasteiz, Gasteizko gazteen errealitateari buruzko behatokia, Vitoria-Gasteizko Udala, 52. or.



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Galdetegia



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

EAEko jokoaren azterketa

Galdetegi zk.	
Data (urtea/hilabetea/eguna)	
Udalerrria	
Probintzia	
Elkarrikettagilea	

Egun on/Arratsalde on. Euskal Herriko Unibertsitatea, Jokoaren Euskal Behatokiarekin lankidetzan, ikerketa bat egiten ari da EAEko gazteek zorizko jokoan arloan dituzten ohiturak ezagutzeko eta horiei buruzko iritzia jasotzeko. Zure laguntza eskatu nahi dizugu galdetegi anonimo honen bidez. Ez duzu denbora asko beharko; gainera, zure iritzia funtsezkoa da guretzat.

1. blokea. Parte-hartzea eta jokatzeko modua

«Zorizko jokoak» diru-kopuru bat jokatu den era guztietako joko eta apustuak dira.

0. Bizitzan, ibili zara zorizko jokoetan?

Bai	1	(joan 1. galderara)
Ez	2	(joan 3. blokerara, 21. galderara)
ED	98	
EE	99	

1. Azken 12 hilabeteetan, ibili zara zorizko jokoetan?

Bai	1	
Ez	2	(joan 2. blokerara)

2. Aukeratu zer motatako jokotan ibiltzen zaren

Aurrez aurre	1
Online	2
Biak	3
ED	98
EE	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Galdetegia

3. Zer jokotan? (Ikus txartela)

3.1. Aurrez aurre	3.2. Online
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

4. 4.a. Zer maiztasunekin?

	4.a.1. Aurrez aurreko jokoa	4.a.2. Online jokoa
Hilean egun bat edo gutxiago	1	1
Hilean 2-4 egun	2	2
Astean 2-3 egun	3	3
Astean 4-5 egun	4	4
Astean 6 egun edo gehiago	6	5
ED	98	98
EE	99	99

4.b. Eta zehazki, zenbat ordu astean?

	4.b.1. Aurrez aurreko jokoa	4.b.2. Online jokoa
Ordu kopurua astean		
ED	98	98
EE	99	99

5. Noiz jokatzen duzu nagusiki?

Asteburuan	1
Astegunetan	2
ED	98
EE	99

I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

6. Eguneko zer unetan jokatzen duzu? (markatu behar adina lauki)

	6.1. Aurrez aurreko jokoak	6.2. Online jokoak
Goizez	1	1
Arratsaldez	2	2
Gauetz	3	3
ED	98	98
EE	99	99

7. Zenbat diru jarri duzu jokoan?

	7.1. Aurrez aurreko jokoak	7.2. Online jokoak
7.a. Azken astean		
7.b. Azken urtean		

8. Zein da jokatzeiko arrazoi nagusia? (markatu bat)

	8.1. Aurrez aurreko jokoak	8.2. Online jokoak
Dirua irabaztea	1	1
Dibertsioa	2	2
Lagunek jokatzen dute	3	3
Tradizioa	4	4
Gizarte-ekimenen alde egitea	5	5
Arriskua/nire burua proban jartzea	6	6
Beste batzuk	7	7
ED	98	98
EE	99	99

9. Zer plataforma/lekutan jokatzen duzu? (markatu behar adina lauki)

	9.1. Aurrez aurreko jokoak		9.2. Online jokoak
Tabernak (ostalaritzako lokalak)	1	BWIN	1
Joko-aretoak	2	888	2
Kasinoak	3	KIROLBET	3
Bingoak	4	RETA	4
Kirol-apustuetaarako lokalak	5	BET365	5
Beste batzuk (aipatu)	6	SELAE	6
		Beste batzuk (aipatu)	7



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

10. Nola jokatzeko duzu?

	10.1. Aurrez aurreko jokoak	10.2. Online jokoak
Bakarka	1	1
Lagunen batekin	2	2
Taldean	3	3
Senideren batekin	4	4
Bikotekidearekin	5	5
Beste batzuk	6	6
ED	98	98
EE	99	99

11. Jarraitzen diozu tipsterren bati?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

12. Zein izan da azken urtean egindako apusturik handiena (eurotan)? Zer jokotan? (Ikus txartela)

	12.1. Aurrez aurreko jokoak		12.2. Online jokoak	
	12.1.A. Zenbatekoa (€)	12.1.B. Joko mota	12.2.A. Zenbatekoa (€)	12.2.B. Joko mota
		1		1
ED	98	98	98	98
EE	99	99	99	99

13. Joan den urtean...

	13.1. Aurrez aurreko jokoak		13.2. Online jokoak	
	13.1.A. Dirua	13.1.B. Denbora	13.2.A. Dirua	13.2.B. Denbora
Lehen baino gehiago jokatzeko dut	1	1	1	1
Berdin jokatzeko dut	2	2	2	2
Lehen baino gutxiago jokatzeko dut	3	3	3	3
ED	98	98	98	98
EE	99	99	99	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

14. COVID-19ak 2020ko martxoan eragindako pandemiaren eraginez, esango zenuke zure joko-ohiturak aldatu direla?

Ez nuen pandemiaren aurretik jokatzeko, ezta pandemian ere	1
Pandemian gehiago jokatu nuen	2
Pandemian gutxiago jokatu nuen	3
Pandemian hasi nintzen jokatzeko	4
ED	98
EE	99

2. blokea. DSM-V eskala

15. Erantzun ea azken 12 HILABETEETAN hemen deskribatzen den zerbaitek gertatu zaizun (bai/ez). Markatu laukitxo bat lerro bakoitzeko.

	BAI	EZ
1. Gero eta diru gehiago jokatu behar izan duzu, nahi zenuen kitzikadura lortzeko.	1	2
2. Urduri edo haserre egon zara jokoak murrizten edo uzten saiatu zarenean.	1	2
3. Ahalegin errepikatuak egin dituzu jokoak kontrolatzeko, murrizteko edo uzteko, beti arrakastarik gabe.	1	2
4. Askotan apustuetan pentsa eta pentsa ibili zara (adibidez, iraganeko apustuaren esperientziak oroitzen, hurrengo apustua planifikatzen, apustu egiteko dirua lortzeko moduetan pentsatzen eta abar).	1	2
5. Askotan jokatu duzu sosegu eza sentitzen zenuenean (adibidez, erruduntasuna, antsietatea, depresioa).	1	2
6. Apustuetan dirua galdu ondoren, beste egun batean berriz jokatu duzu irabazten saiatzeko eta galdutako dirua berreskuratzeko.	1	2
7. Gezurra esan duzu jokoan duzun inplikazio-maila ezkutatzeko.	1	2
8. Jokoaren ondorioz harreman garrantzitsuren bat arriskuan jarri edo galdu duzu	1	2
9. Ikasketak edo lana alde batera utzi duzu, edo jokoagatik ez zara joan klasera edo lanera.	1	2
10. Besteek dirua ematea espero duzu, jokoaren eraginagatik zure finantza-egoera larria zelako eta hori arintzeko.	1	2



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

3. blokea. Sozializazioa

16. Zer adinekin hasi zinen zorizko jokoetan ibiltzen?

ED	98
EE	99

17. Zer jokotan egin zenuen apustu bat lehen aldiz?

	1
ED	98
EE	99

18. Norekin zeunden?

Bakarka	1
Lagunen batekin	2
Lagun batzuekin	3
Senideren batekin	4
Bikotekidearekin	5
Beste batzuk	6
ED	98
EE	99

19. Gurasoek edo legezko tutoreek badakite jokatzeko duzula?

Bai	1
Ez, ez da gaia atera	2
Ez, gezurra esaten diet	3
Ez nago ziur	5
EE	99

20. Ingurukoek (lagunek, bikotekideak, bestelako senideek) badakite jokatzeko duzula?

Bai	1
Ez, ez da gaia atera	2
Ez, gezurra esaten diet	3
Ez nago ziur	4
EE	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

Hemendik aurrera, guztiei galdetu.

21. Ba al duzu haurtzaroan senideren bat zorizko jokoetan ibiltzen ikusi izanaren oroitzapenik?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

22. Eta lagun bat edo inguruko pertsonaren bat?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

23. Gertuko senideren batek (gurasoek, anai-arrebek...) arazorik izan al du inoiz jokoarekin?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

24. Eta lagun batek edo inguruko pertsonaren batek?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

25. Zer iritzi dute zure gurasoek edo legezko tutoreek jokoari buruz?

Oso negatiboa	1
Negatiboa	2
Iritzirik ez	3
Positiboa	4
Oso positiboa	5
ED	98
EE	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

26. Eta zuk?

Oso negatiboa	1
Negatiboa	2
Iritzirik ez	3
Positiboa	4
Oso positiboa	5
ED	98
EE	99

27. Nola baloratuko zenuke jokoak?

Denbora-pasa hutsa	1
Bizitzari ilusioa ematen dion zerbait	2
Zerbait arriskutsua	3
Beste bat	4
ED	98
EE	99

28. 28.a. Inoiz ikusi duzu zorizko jokoei eta apustuei buruzko publizitate-iragarkirik?

Bai	1	(Erantzun P28.b eta P28.c)
Ez	2	(Joan 4. blokerak)
ED	98	
EE	99	

28.b. Zer plataformatan? (Markatu ahal adina aukera)

Telebista	1
Internet bidez	2
Sare sozialak	3
Kaleko kartelak	4
Beste batzuk (aipatu)	5
EE	99

28.c. Zeri buruzkoak ziren iragarkiak?

	1
ED	98
EE	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

4. blokea. Bestelako portaerak

29. Jokatzen duzu beste joko batzuetan dirua irabazteko asmorik gabe? (Adibidez, Play Station, Fort Nite, eta abar)

(1 inoiz ez eta 5 maiz)

1	2	3	4	5	ED	EE
---	---	---	---	---	----	----

30. Zer jokotan? (Aipatu guztiak)

EE	99

31. Nola definituko zenuke jokoarekin duzun harremana? (1 oso txarra eta 5 oso ona)

1	2	3	4	5	ED	EE
---	---	---	---	---	----	----

32. Kontsumitzen dituzu jarraian zehaztutako substantziak? (1 inoiz ez eta 5 maiz)

Alkohola	1	2	3	4	5	ED	EE
Tabakoa	1	2	3	4	5	ED	EE
Porruak/Marihuana	1	2	3	4	5	ED	EE
Bestelako drogak	1	2	3	4	5	ED	EE

33. Zein da zure egungo osasun mentaleko egoera? (1 oso txarra eta 5 oso ona)

1	2	3	4	5	ED	EE
---	---	---	---	---	----	----

34. Nola sentitzen zara? (1 oso bakarrik eta 5 oso lagunduta)

1	2	3	4	5	ED	EE
---	---	---	---	---	----	----

35. Zer moduz ibili zinen derrigorrezko hezkuntzan? (1 oso gaizki eta 5 oso ongi)

1	2	3	4	5	ED	EE
---	---	---	---	---	----	----



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

36. Eta derrigorrezko hezkuntzarekin jarraituz, DBHko 4. mailara arte, errepikatu al zenuen ikasturterik?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

37. Askotan ez zinen eskolara joaten?

Bai	1
Ez	2
ED	98
EE	99

5. blokea. Aldagai soziodemografikoak

38. Sexua

Gizona	1
Emakumea	2
Ez-binarioa	3

39. Adina

EE	99

40. Non jaio zinen?

Espainia	1
Beste herrialde bat	2
EE	99

41. Eta zure gurasoak edo legezko tutoreak?

	Aita edo legezko tutorea	Ama edo legezko tutorea
Espainia	1	1
Beste herrialde bat	2	2
EE	99	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

42. Zein da amaitu duzun ikasketa-mailarik altuena?

Ikasketarik gabe	1
Oinarrizko hezkuntza	2
Bigarren hezkuntza	3
Batxilergoa	4
Prestakuntza-zikloa	5
Unibertsitate-ikasketak	6
ED	98
EE	99

43. Zer ikasketa-maila dute zure aitak edo legezko tutoreak eta amak edo legezko tutoreak?

	43.a	43.b
Ikasketarik gabe	1	1
Oinarrizko hezkuntza	2	2
Bigarren hezkuntza	3	3
Batxilergoa	4	4
Prestakuntza-zikloa	5	5
Unibertsitate-ikasketak	6	6
ED	98	98
EE	99	99

44. Zer da zure lan-egoera?

Ikaslea	1
Langile formala	2
Langile informala (kontraturik gabe)	3
Ikaslea eta langile formala	4
Ikaslea eta langile informala	5
Langabea (prestazioarekin)	6
Lan bila	7
Aurrekoetako bat ere ez	98
ED/EE	99



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Galdetegia

46. Zer lan-egoera dute zure aitak edo legezko tutoreak eta amak edo legezko tutoreak?

	46.a	46.b
Langile formala	1	1
Langile informala (kontraturik gabe)	2	2
Etxegizona/etxekoandrea	3	3
Langabea (prestazioarekin)	4	4
Lan bila	5	5
Erretiratua	6	6
Aurrekoetako bat ere ez	7	7
ED	98	98
EE	99	99

47. Zenbat diru duzu hilean, gutxi gorabehera? (Lana, paga, etab.)

ED	98
EE	99

48. Non bizi zara?

Gurasoen edo tutoreen etxean	1
Emantzipatuta, bakarrik	2
Emantzipatuta, etxebizitza partekatuan independizaturik	3
Emantzipatuta, bikotekidearekin	4
Beste bat	5
ED	98
EE	99

49. Zein da zure etxeko egoera ekonomikoa? (1 oso txarra eta 5 oso ona)

1	2	3	4	5	ED	EE
---	---	---	---	---	----	----

50. 50.a. Kirolak egiten duzu maiz?

Bai	1	(Erantzun P50.b)
Ez	2	(Joan P51-ra)



I. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Galdetegia

50.b. Zer kirol? (Aipatu guztiak)

	1
	2
	3

51. 1 eta 10 arteko eskala honetan, zein laukitan jarriko zenuke zure ideologia? (1 ezkerra eta 10 eskuina)

Ezkerra	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Eskuina
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---------

52. Erlijioari dagokionez, nola definitzen duzu zeure burua?

Katoliko praktikatzailea	1
Katoliko ez-praktikatzailea	2
Beste erlijio bateko fededuna	3
Agnostikoa	4
Iritzirik ez, ez fededuna	5
Ateoa	6
ED	98
EE	99

UPV/EHUK eskerrak ematen dizkizugu inkesta honetan parte hartzeagatik eta zure denboragatik. Zure ekarpena oso lagungarria da gure ikerketarako.

GAINBEGIRATZEKO BAKARRIK:

Izena: _____

Telefona: _____

Udalerria: _____ GUNEA: _____



II. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Eztabaida-taldeen eskema



II. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Eztabaida-taldeen eskema

Orrialde hauetan, ikerketa-taldeak diseinatutako fitxa aurkezten da, ikerketa egiteko behar den informazioa biltzeko.

Taldea:	
Data (urtea/hilabetea/eguna)	
Udalerrria	
Probintzia	
Dinamizatzailea	

Egun on/Arratsalde on. Euskal Herriko Unibertsitatea, Jokoaren Euskal Behatokiarekin lankidetzan, ikerketa bat egiten ari da EAEko gazteek zorizko jokoen arloan dituzten ohiturak ezagutzeko eta horiei buruzko iritzia jasotzeko. Jakina, zuen izenak konfidentzialtasunik zorrotzenaz tratatuko dira. Ikerketa-taldeak konpromisoak sinatuko ditu, eta berme egokiak emango ditu datuak babesteko legeriak eskatzen duen konfidentzialtasuna errespetatzen dela bermatzeko, jasotzen den informazioaren tratamenduan.

BLOKEA	GAIA
1. BLOKEA	Egungo egoera: Zorizko jokoaren pertzepzioa.
2. BLOKEA	Jokoan hasteko adina.
3. BLOKEA	Jokatzeko motibazioak.
4. BLOKEA	Joko-portaeraren desberdintasunak generoaren arabera.
5. BLOKEA	COVID-19aren eragina jokoarekiko.
6. BLOKEA	Familia/gizartea/lana.
7. BLOKEA	Jokoaren arloko profesionalak.
8. BLOKEA	Prebentzioa familia- eta gizarte-eremuan, jokoari dagokionez.
9. BLOKEA	Publizitatea.
10. BLOKEA	Esku-hartze proposamena.



II. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Eztabaida-taldeen eskema

1. blokea. Egungo egoera: Zorizko jokoaren pertzepzioa

1. Zer zorizko joko mota ezagutzen dituzue? Aurrez aurrekoak / online?
2. Nola baloratuko zenuke zorizko jokoak?
3. Ba al duzue haurtzaroan senideren bat zorizko jokoetan ibiltzen ikusi izanaren oroitzapenik? (Kinielak, loteria eta abar)
4. Eta lagunen bat edo inguruko pertsonaren bat? Zer joko mota ziren?

2. blokea. Jokoan hasteko adina

53. Zer adinekin hasi zineten zorizko jokoetan ibiltzen?
54. Zer jokotan egin zenuten apustu bat lehen aldiz?
55. Norekin zeundeten?

3. blokea. Jokatzeko motibazioa

1. Zergatik uste duzue jokatzeko dela? Eta zuen kasuan, zergatik jokatzeko duzue?
2. Zer joko motatan ibiltzen zarete? Aurrez aurre edo online?
3. Zer sentimendu sortzen dizkizue?
4. Nola jokatzeko da, bakarka edo taldean? Zergatik?
5. Gero eta diru gehiago jokatu behar izan duzue, nahi zenuten kitzikadura lortzeko?
6. Urduri edo haserre egon zarete jokoak murrizten edo uzten saiatu zaretenean?
7. Jokoaren ondorioz harreman garrantzitsuren bat arriskuan jarri edo galdu duzue?



II. eranskina: EAEko gazteak eta jokoak: Eztabaida-taldeen eskema

4. blokea. Joko-portaeraren desberdintasunak generoaren arabera

1. Zuen ustez, joko mota desberdinak aukeratzen dira generoaren arabera?

5. blokea. COVID-19aren eragina jokoarekiko

1. Konfinamenduan ibili zarete zorizko jokoetan?
2. Zein jokotan?
3. Gutxiago edo gehiago jokatu duzue? Zergatik?
4. Hemengo inor hasi zen pandemian zehar eta ondoren jokatzeko, baina ez pandemia aurretik?

6. blokea. Familia/gizartea/lana

1. Gurasoek edo legezko tutoreek badakite jokatzeko duzuela?
2. Ingurukoek (lagunek, bikotekideak, bestelako senideek) badakite jokatzeko duzuela?
3. Normala iruditzen zaie?

7. blokea. Jokoaren arloko profesionalak

8. blokea. Prebentzioa familia- eta gizarte-eremuan, jokoari dagokionez

1. Gertuko senideren batek (gurasoek, lagunek, anai-arrebek...) arazorik izan al du inoiz jokoarekin?
2. Zer egin da horri dagokionez?



II. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Eztabaida-taldeen eskema

9. blokea. Publizitatea

1. Inoiz ikusi duzue zorizko jokoei eta apustuei buruzko publizitate-iragarkirik?
2. Zer plataformatan?
3. Zeri buruzkoak ziren iragarkiak?
4. Zer egin zitzaizuen deigarrien iragarki horietan? (Agian iragarkiren bat ipini, adibide gisa)

10. blokea. Esku-hartze proposamena

1. Nola baloratuko zenuke jokoa?
2. Zer aholkatuko zenuke jolasaren erabilerari buruz?
3. Gehitu nahi zenukeen eta aipatu ez den gairen bat

Oharrak



III. eranskina: EAEko gazteak eta jokoa: Parte hartzeko baimena eta datu pertsonalen babesa



III. eranskina: EAEko gazteak eta jokia: Parte hartzeko baimena...

Consentimiento de participación y protección de datos personales

_____ jaunak/andreak,
_____ NAN zenbakidunak, eta _____
jaunak/andreak, _____ NAN zenbakidunak, onartu dute elkarrizketatu/
elkarrizketatzaile/dinamizatzaile gisa lankidetzan aritzea eztabaida-taldean,
***Euskal Herriko Unibertsitatea, Jokoaren Euskal Behatokiarekin lankidetzan, EAEko
zorizko jokoen arloan gazteak dituzten ohiturak ezagutzeko eta horiei buruzko iritzia
jasotzeko egiten ari den ikerketa-proiektu batean.***

Eztabaida-taldearen elkarrizketa grabatu eta ondoren transkribatu egingo da.
Transkripzioak elkarrizketatzaileak/dinamizatzaileak eta parte hartzen duen ikerketa-
taldeak irakurri eta aztertuko dituzte.

Lanaren emaitzak argitaratzen badira, une oro ziurtatuko da azaldutako informazioak
anonimoa dela. Hau da, elkarrizketatua identifikatzea eragin dezaketen datu
pertsonalak aldatu eta/edo ezabatu egingo dira.

Behean sinatzen duten pertsonak arestian ezarritako baldintzak onartzeko
konpromisoa hartzen dute.

_____ (e)n, 2021eko _____aren _____(e)(a)n.

Elkarrizketatuaren/parte-hartzailearen sinadura Elkarrizketatzailearen/dinamizatzailearen
sinadura

