



JOKALARIEN PREBALENTZIA, OHITURAK ETA PROFILAK EUSKADIN

2024



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

JOKALARIEN PREBALENTZIA, OHITURAK ETA PROFILAK EUSKADIN

2024



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA

DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2025

Lan honen erregistro bibliografikoa Eusko Jaurlaritzaren Liburutegi Nagusiaren katalogoan kontsulta daiteke:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>

Argitalpen elektronikoa

Edizioa: 1.a, 2025eko abendua

© Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazioa. Segurtasun Saila:

Internet: <https://www.euskadi.eus/eusko-jaurlaritza/liburutegia-artxiboa-argitalpenak/argitalpen-zerbitzu-nagusia/>
<https://www.euskadi.eus/eusko-jaurlaritza/jokoaren-euskal-behatokia/>

Editorea: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia / Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
Donostia-San Sebastián, 1 – 01010 Vitoria-Gasteiz

Egilea: Jokoaren Euskal Behatokia

Ikerketa taldea (EHU): Jonatan García Rabadán *Ikerlari Nagusia*
Iraide Fernández Aragón
Aidé Baranda Ortiz

Enpresa Landa Lana: CPS Iritzi eta merkatu ikerketak

Itzulpena: Saretik Hizkuntza Zerbitzuak

Diseinua eta maketazioa: Fotocomposición Ipar, S. Coop.

ISBN: 978-84-457-3851-1



Aurkibidea

Sarrera	8
1. Helburuak eta metodologia	10
1.1. Helburuak	11
1.2. Metodologia	11
2. Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin	13
2.1. Jokoaren prebalentzia	14
2.2. Joko ohiturak	23
2.3. Kriptodirua	36
3. Sozializazioa	40
3.1. Jokoan hastea	41
3.2. Inguruaren normalizazioa	52
4. Jokoarekin lotutako problematikak	56
4.1. Jokoarekin lotutako DSM-V problematikaren bat duen biztanleria	57
4.2. Aitortutako joko problematika	61
5. Lau urteko aldaketak (2020-2024)	64
6. Ondorioak	68



Taulen eta grafikoaren aurkibidea

Taulen aurkibidea

1. taula.	Bizitzan noizbait jokatu izana aitortu duen biztanleria, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	15
2. taula.	Azken 12 hilabeteetan jokatu duen biztanleria (%)	15
3. taula.	Azken urtean jokatu izana aitortu duen biztanleria, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	16
4. taula.	Euskadiko herritarrek ez jokatzea erabakitzeko dituzten arrazoiak (%-tan) . .	17
5. taula.	Parte hartzea joko motaren arabera (%-tan)	18
6. taula.	Parte hartzea joko motaren eta talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)	20
7. taula.	Jokoaren intentsitatea talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	22
8. taula.	Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	24
9. taula.	Online jokoaren maiztasuna talde soziodemografikoen arabera (%-tan) . . .	26
10. taula.	Aurrez aurreko jokoetako asteko gastua talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	28
11. taula.	Aurrez aurreko jokoetako asteko gastua talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	29
12. taula.	Aurrez aurreko jokatzeak arrazoiak talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	31
13. taula.	Online jokatzeak arrazoiak talde soziodemografikoen arabera (%-tan) . . .	33
14. taula.	Aurrez aurreko jokoa zeharreko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	35
15. taula.	Online jokoa zeharreko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	36
16. taula.	Kriptodirua zer den dakien biztanleria talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)	38
17. taula.	Kriptodiruan inbertitu duen biztanleria talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)	39
18. taula.	Hasteko adina modalitatearen arabera (%-tan)	43
19. taula.	Aurrez aurreko jokoa hasteko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	46
20. taula.	Online jokoa hasteko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	47
21. taula.	Aurrez aurre jokatzen hasteko jokoa, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	50
22. taula.	Aurrez aurre jokatzen hasteko jokoa, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	51
23. taula.	Hautzaroan eta/edo gaztaroan senideren bat jokatzen ikusi izana gogoratzea, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	53
24. taula.	Hautzaroan eta/edo gaztaroan senideren bat jokatzen ikusi izana gogoratzea, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)	55
25. taula.	DSM-V osatzen duen item bakoitzaren prebalentzia	59
26. taula.	Azken urtean jokatu duten eta jokatik eratorritako nahasmenduren bat duten pertsonen kopuruaren estimazioa, ezaugarri soziodemografikoen arabera (%-tan)	61
27. taula.	Jokoarekin arazoak edo mendekotasuna eduki izana aitortu duen biztanleria, talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)	63
28. taula.	Jokoaren prebalentzia tipologiaren arabera, 2020-2024 alderaketa (%-tan)	66



Taulen eta grafikoan aurkibidea

Grafikoen aurkibidea

1. grafikoa.	Bizitzan noizbait jokatu izana aitortu duen biztanleria (%)	14
2. grafikoa.	Jokoaren intentsitatea (%)	21
3. grafikoa.	Jokoaren maiztasuna (%-tan)	23
4. grafikoa.	Asteko gastua modalitatearen arabera (%-tan)	27
5. grafikoa.	Jokatzeko arrazoia modalitatearen arabera (%-tan)	30
6. grafikoa.	Jokoan zeharreko konpainia, modalitatearen arabera (%-tan)	34
7. grafikoa.	Kriptodirua zer den dakien biztanleria (%-tan)	37
8. grafikoa.	Kriptodiruan inbertitu duen biztanleria (%)	38
9. grafikoa.	Aurrez aurre jokatzeko hasteko adina (%-tan)	41
10. grafikoa.	Online jokatzeko hasteko adina (%-tan)	41
11. grafikoa.	Jokoan hasi zireneko konpainia, modalitatearen arabera (%-tan)	44
12. grafikoa.	Aurrez aurre jokatzeko hasteko jokoak (%-tan)	48
13. grafikoa.	Online jokatzeko hasteko jokoak (%-tan)	51
14. grafikoa.	Hautzaroan eta/edo gaztaroan senideren bat jokatzeko ikusi izana gogoratzea (%-tan)	52
15. grafikoa.	Hautzaroan eta/edo gaztaroaren lagunen bat jokatzeko ikusi izana gogoratzea (%-tan)	54
16. grafikoa.	Azken 12 hilabeteetan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duen biztanleria, DSM-Vren arabera (%)	58
17. grafikoa.	Jokoarekin arazoak edo mendekotasunen bat izatea adierazi duen biztanleria (%-tan)	62
18. grafikoa.	Jokoaren prebalentzia 2020 eta 2024.	64



Sarrera



Zorizko jokoen modalitate guztiak errealitate soziala dira eta ageriko isla dute maila askotan, bai ekonomikoan, bai sozialean. Azken urteetan, aldaketa nabarmenak izan ditu jarduera horrek eta fase berri askoz ere heterogeneoagoa eta atomizatuagoa hasi da. Hori horrela, sektoreak —edo zati batek— presentzia handia eta etengabea hartu du agendan eta iritzi publiko eta politikoan. Gehien errepikatzen diren gaien artean, jokabide adikzioen aintzatespena dago, kasu honetan, ludopatiarena. Hori guztia hainbat arlotan islatu da, hala nola online modalitatearen gorakadan, adin goiztiarrekiko harremanean eta pantailen eta bideo-jokoen erabileran. Ondorioz, interes handiagoa sustatu du osasun publikoaren, politikoaren eta sozialaren arloan.

Egoera horren aurrean, Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak Jokoaren Euskal Behatokia (JEB) sortzea erabaki zuen; erkidegoko arlo horretako lehen ikerketa organoa. 2018an sortu zutenetik, zorizko jokoen errealitatearen erradiografia egitea izan du xede, hainbat ikuspegiatik. Hasieratik, Euskadiko jokalarien profilen ezagutze sakontzea, Euskadiko gazteen dinamiken gaineko informazioa biltzea edo sektore ekonomikoan genero ikuspegia ezartzea lortu du besteak beste JEBk, EHUren Soziologia eta Gizarte Langintza Sailarekin lankidetzan.

Azterketa honen helburua da Euskadiko jokoaren errealitatearen erradiografia egitea. Jasotako datuei esker, aurreko azterketa egin zenetik, hau da 2020tik, helduen artean izan diren aldaketak edo mantendu diren patroiak ikus daitezke. Aurkikuntzak ez dira garrantzitsuak egungo agertokiaren argazkia izateko soilik, baita neurriak hartzen jarraitzeko, ikusitako problematiketara egokitutako prebentzio politika berriak planteatzeko eta kalte horiek mugatzeko ere, osasun publikoaren terminoetan erantzunez.

Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin 2024 azterlana sei atal nagusitan dago egituratuta. Lehenik eta behin, helburuak eta datuen bilketarako aplikatutako metodologia definitu dira. Bigarrenik, helburu horiek jokoaren prebalentziarekin eta ohiturekin erlazionatuta aurkeztu dira. Hirugarrenik, jokoaren sozializazioa edo jokoaren hasierako fasearen analisia jorratu da. Laugarren puntua arlo negatibora bideratuta dago, joko patologikoa hautemateko tresna barne. Dokumentu honetako bosgarren blokeak bi azterketen artean hautemandako joera longitudinal nagusiak jasotzen ditu laburtuta. Txostena amaitzeko, ikerketaren ondorio nagusiak bildu dira.

Ikerketa lan hau EHUko Soziologia eta Gizarte Langintza Saileko lantaldeak egin du: Jonatan García Rabadán irakasleak, Iraide Fernández Aragón irakasleak eta Aidée Baranda Ortiz ikerlariak.



1.

Helburuak eta metodologia



Helburuak eta metodologia

1.1. Helburuak

Ikerteta orok izan behar ditu helburuak hura behar bezala garatzeko eta gerora ebaluazioa egiteko. Aurreko azterketetan bezala, lan ildoan proposamena Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzarena da, JEBren organo arduraduna baita.

Aurreko urteetan ezarritakoaren bidetik, arlo hauek aztertzea dira azterketa honen helburu nagusiak:

- 1) jokoaren prebalentzia orokorra euskal gizartean
- 2) joko jarduera espezifikoetako parte hartzearen prebalentzia
- 3) arriskuaren eta joko problematikoaren prebalentzia

Datu horiek orokorrak zein espezifikoak izango dira, biztanleria talde bakoitzaren arabera, eta azterketa aldagai soziodemografiko garrantzitsuen arabera bereiziko da. Horrez gain, *Jokalarien prebalentziaren, ohituren eta profilen azterketa Euskadin 2020*¹ txostenetik ateratako datuekin alderatzea ere izango da helburua. Hala, Euskadiko biztanleria helduaren jokoaren prebalentziaren, haien ohituren eta joko problematikoen mailen eboluzioa ikus daiteke, baita azken urteetan ezarritako hainbat politika publikoren efektua ebaluatu ere.

1.2. Metodologia

2020an bezala, metodologia kuantitatibo bat ezarri da markatutako helburuak bete ahal izateko. Eraginkorra da metodologia hori honen moduko gaietan errealitate soziala aztertzeke eta alderagarriak eta beste ikerteta batzuetara estrapolagarriak izan daitezkeen datuak jasotzeko aukera ematen du.

Kasu honetan, aurreko bosturtekoan bezala, aurrez aurreko 1.200 elkarrizketa egin zaizkie Euskal Autonomia Erkidegoan bizi diren 18 urtetik gorako pertsonari. Zehazki, 400 inkesta egin dira Lurralde Historiko bakoitzean, beharrezkoa izanez gero, azterketa bereizia egin ahal izateko. Hala, datuen ustiapenean *ex profeso* sortutako haztapenaren aldagai bat gehitu da, kuotak lurralde bakoitzaren pisu desberdinaren arabera zuzentzeko. Estatistika arauen aplikazioari dagokionez, emaitzak $\pm 2,82$ errore marjinarekin aurkeztu dira % 95eko konfiantza mailarentzat.

¹ Jokoaren Euskal Behatokiaren webgunean kontsulta daiteke txosten osoa: https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/job_e_informes_memorias/eu_def/Prevalencia_Eusk.pdf



Helburuak eta metodologia

FITXA TEKNIKOA

Landa lana: Aurrez aurreko elkarrizketa indibidualak egin ditu 2024ko otsaila eta martxoa bitartean CPS Iritzi eta merkatu ikerketak landa sareak, egituratutako galdetegien bitartez.

Unibertsoa: Euskal Autonomia Erkidegoko 18 urtetik gorako biztanleria.

Laginaren tamaina: 1.200 elkarrizketa; lurralde bakoitzeko 400.

Laginaren diseinua: Etapa anitzekoa eta autohaztatua, EUSTATen metodologiaren arabera, 37 euskal udalerritan (6 Araban, 15 Bizkaian eta 16 Gipuzkoan). Norbanakoak ausaz aukeratu dira adin kuoten eta sexuaren arabera.

Laginaren errorea: 95eko konfiantza mailarentzat eta biztanleriaren aldakortasun maximoa $p=q=0,5$ dela, $\pm 2,82$ koa da laginaren errorea lagin guztientzat. Probabilitate baldintza berdinekin, lurraldearen azpilagin bakoitzarentzako errorea $\pm 4,89$ koa da Arabako, Bizkaiko eta Gipuzkoako datuentzat.

Jasotzaileen kalkulua: Iterazio metodoaren bitartez, laginak lurraldearen, sexuaren, adinaren eta ikasketen mailaren arabera egokitu dira, EUSTATEk egindako zozketa abiapuntutzat hartuta.



2.

**Prebalentzia, ohiturak
eta profilak Euskadin**



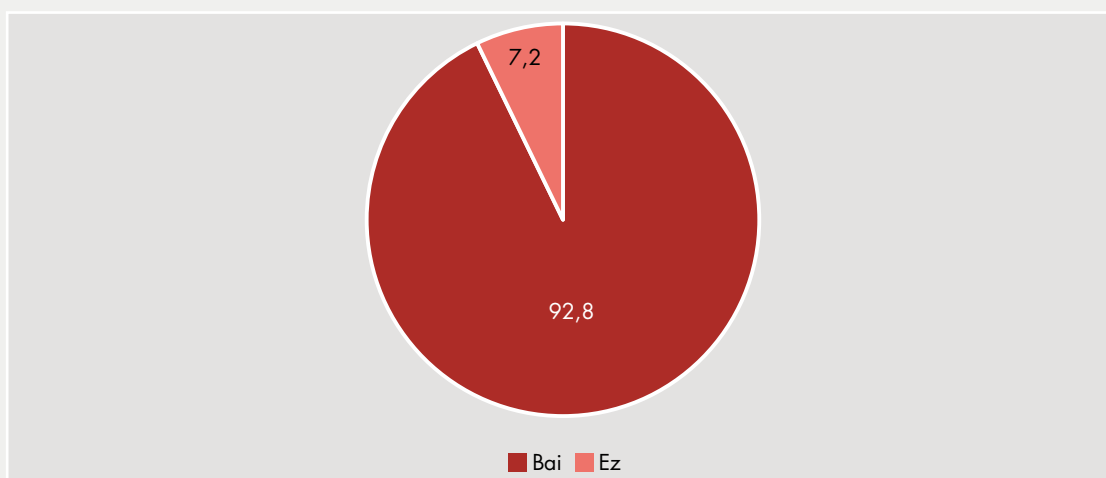
Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Atal honetan ikerketaren azterketa nagusia egingo da eta jokalarien prebalentzia, profilak eta ohiturak zehaztuko dira. Hala, Euskadiko jokoaren egungo panoramaren ikuspegi osoa eskaintzea da helburua. Hainbat alderdi aztertuko dira, besteak beste, herritarrek joko mota bakoitzean parte hartzeko duten maiztasuna, jokoaren erabakietan eragiten duten faktoreak edo modalitate bakoitzean kontsumitzen duten diru kopurua. Horrez gain, jokoaren arloan nagusi diren talde soziodemografikoak identifikatuko dira, tipologiaren eta modalitatearen arabera. Hori guztia aldagai soziodemografiko nagusiak gurutzatuz.

2.1. Jokoaren prebalentzia

Lehenik eta behin, lan honen alderdirik garrantzitsuenetako bat fenomenoaren tamaina zein den jakitea da, hau da, apustu ekonomikoren bat egiten duten edo egin duten pertsonen kopurua ezagutzea, edo, bestela esanda, jokoaren prebalentzia ezagutzea. 1. grafikoan ikus daitekeenez, biztanleria helduaren % 92,8k aitortu du zorizko joko motaren batean jokatu izana bizitzan behin gutxienez.

1. grafikoa. Bizitzan noizbait jokatu izana aitortu duen biztanleria (%)



Hala ere, jokoaren prebalentzia aldatu egiten da hainbat faktore soziodemografikoren arabera. Gizonen eta emakumeen artean zein ikasketa mailen artean desberdintasun esanguratsurik aurkitu ez arren, desberdintasunak daude adinaren eta lan egoeraren arabera. 1. taulan ikus daitekeen moduan, jokoaren prebalentzia handitu egiten da adinarekin eta 65 urtetik gorako pertsonen artean iristen da puntu gorenera, % 96,9ko tasarekin. Gazteen arteko prebalentzia, berriz, 20 puntu txikiagoa da (% 78,7). Aurrekoarekin lotuta, 65 urtetik gorako pertsonen kolektiboak du tasarik handiena (% 97,2) eta ikasleenak txikiena (% 70,2).

Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

1. taula. Bizitzan noizbait jokatu izana aitortu duen biztanleria, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Bai
Sexua	Gizona	93,20
	Emakumea	92,30
Adin tarteak	18-24	78,70
	25-34	87,60
	35-44	87,90
	45-54	96,60
	55-64	96,50
	65	96,90
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	91,70
	Bigarren mailakoak	91,90
	Goi mailakoak	94,90
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	93,90
	Langabea	85,80
	Erretiraturua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	97,20
	Ikasleak	70,20
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	81,80
Batezbestekoa		92,80

Bizitzan zehar jokatu izan duen biztanleriaren artean, % 92,5ek² azken urtean ere jokatu du. Bestela esanda, Euskadiko biztanleriaren % 85,8k aitortu du azken 12 hilabeteetan jokatu izana. Horrek adierazten du jokabide-eredu sendoa duela taldean.

2. taula. Azken 12 hilabeteetan jokatu duen biztanleria (%)

	Biztanleriaren ehuneko osoa	Biztanleria jokalararen gaineko ehunekoa
Bai	85,8	92,5
Ez	6,9	7,5
Guztira	92,8	100
N	1.200	1.113

Emaitzak aldagai soziodemografikoekin gurutzatuz ikus daiteke jokoaren prebalentzia aldatu egiten dela adin azken urtean adin taldeen arabera eta uniformea dela sexuaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera. Hala, apustueta parte hartze maila altua duten adin taldeak 45-54 urte bitartekoak (% 96,9) eta 55-64 bitartekoak (% 96,4) dira. Talderik gazteena, 18 eta 29 urte bitartekoa, da, aldiz, aldi horretan gutxien jokatu duena (% 88,6), aurreko puntuan ikasleen kolektiboarekin ikusitakoaren ildotik. Zenbat eta gazteago, orduan eta joko gutxiago, nolabait.

² Aurrerantzean, jokoaren gaineko datuak biztanleria jokalararen (n=1113) guztizkoaren gainean adieraziko dira, biztanleria osoaren (n=1200) gainean beharrean.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

3. taula. Azken urtean jokatu izana aitortu duen biztanleria, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Biztanleria jokalariairen gainean (N=1113)
Sexua	Gizona	91,30
	Emakumea	93,70
Adina	18-24	88,60
	25-34	88,90
	35-44	89,00
	45-54	96,90
	55-64	96,40
	65	91,30
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	90,70
	Bigarren mailakoak	93,80
	Goi mailakoak	92,80
Laneko egoera	Ordainpeko lanarekin	94,00
	Langabea	87,60
	Erretiraturua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	92,30
	Ikasleak	85,00
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	100,00
Guztira		92,60

4. taulan ageri dira Euskadiko herritarrek jokoarekin harremanik ez izatea erabakitzeak dituzten arrazoiak, inoiz jokatu ez dutenen edo azken urtean jokatu ez dutenen artean³. Lehenengoen artean, lehenengo taldeko % 38,2k eta bigarreneko % 49,4k uste du dirua eta denbora galtzea dela. Hori bera da aukera nagusia. Hortaz, balizko arriskuaren irakurketa bat egiten dute horiek eta horrek geldiarazi egiten ditu. Besteak hainbat aukeraren artean bereizten dira; % 28,3k eta % 28,4k, hurrenez hurren, esan du ez duela jokia gogoko. Diru falta edo ordaintzeko aukerarik eza aipatu dute % 1,7k eta % 6,1ek hurrenez hurren. Halaber, adierazgarria da apustu motaren bat egiteko inoiz aukerarik izan ez duten pertsonen ehunekoa (% 5 eta % 2,5, hurrenez hurren); arrisku faktorea barneratuta duten eta horrek jardueratik urruntzen dituen pertsonena (% 7,5 eta % 6,2) edo faktore erlijiosoak edo etikoak daudela diotenena (% 12,1 eta % 5,6). Adierazgarria da erantzunen tasarik txikiena erantzuten ez duten pertsonen artean egotea. Horrek esan nahi du ausazko jokoen aurkako jarrera irmoa dela, nahiz eta arrazoiak heterogeneoak izan.

³ Ez da erantzunen azterketa soziodemografikorik egin, ez baita estatistika desberdintasun handirik hauteman haien artean.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

4. taula. Euskadiko herritarrek ez jokatzearabakitzeko dituzten arrazoiak (%-tan)*

	Ez du inoiz jokatu	Ez du jokatu azken urtean
Ez dut gogoko	28,3	28,4
Ez dut dirurik/ezin dut ordaindu	1,7	6,1
Ez zait aukera suertatu	5,0	2,5
Jokoa arriskutsua dela uste dut	7,5	6,2
Dirua eta denbora galtzea da	38,2	49,4
Arrazoi erlijiosoengatik eta/edo etikoengatik	12,1	5,6
Beste bat	4,2	1,2
EDE	3,0	0,6
Guztira	100	100

Jokoaren prebalentzian zein ohituretan eragina duen faktoreetako bat tipologia da. Parte hartzea asko aldatzen da jokoen gaiaren eta jatorriaren arabera, 5. taulan ikus daitekeen moduan. Horretarako, baimendutako ausazko joko eta apustu nagusien zerrenda bat erabili da, zentzu propioa duten edo erakunde edo administratzaile beraren (publikoa zein pribatua) parte diren blokeetan integratuta. Aurreko beste azterketa batzuekin alderatuta, Loteria Nazionaleko asteroko zozketak eta zozketa bereziak (Gabonetako Loteria eta Erregetako Loteria) bereizi ditu honako honek. Loteria Nazionalea Estatuko Loterien eta Apustuen Estatuko Sozietatearen (SELAE) mende dago.

Horri dagokionez, zozketa bereziak dira arrakastatsuenak Euskadiko herritarren artean, % 79,1eko parte hartzea baitute. Horrek esan nahi du jokatu duten pertsonen % 92,2k erosi dituela horrelako dezimoak. Bigarrenik, baina distantzia handira, Loteria Primitiboaren bertsioak (% 31,8) eta ONCEren kupoiak daude (% 14,2). Datu horiek erakusten dute joko publikoak eta erdipublikoak, hala nola ONCEkoak, direla gehien eskatzen dituztenak. Joera hori identifikatu zen dagoeneko 2020an.

Hiru joko horiez gain, % 10aren azpitik daude Asteko Loteria (% 5,4), kirol apustuak (% 5,3), kiniela (% 4,5) eta ONCEren berehalako loteria (% 3,1). Prebalentzia txikiagoko jokoen bigarren azpitalde horretan, SELAEn eta ONCEren jokoez gain, kirol arlokoak ere sartzen dira. Azkenik, prebalentzia are txikiagoa duten jokoen talde bat existitzen da eta horren barruan sartzen dira bingoa, kasinoak, 'B' motako makinak (txanpon makina izenez ezagunak), karta jokoak, zaldi apustuak eta aipatutako joko bakoitzaren online modalitateak. Datuek erakusten dute desberdintasun handiak daudela sektore publikoaren eta pribatuaren mendeko jokoen artean, bai alderdi historiko-sozialengatik, bai beste batzuegatik.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

5. taula. Parte hartzea joko motaren arabera (%-tan)

	Biztanleria osoaren gainean	Azken urtean jokatu dutenen artean
Loteria Nazional Berezia (Eguberrietakoa, Erregetakoa)	79,1	92,2
Loteria (primitiboa, bonolotoak, euromilioiak, eurodreams...)	31,8	37,0
ONCEren kupoia	14,2	16,6
Asteroko Loteria Nazionala (osteguneko zozketa, larunbatekoa)	5,4	6,3
Kirol apustuak	5,3	6,1
Kiniela	4,5	5,2
ONCEren berehalako loteria (hazkatzekoa)	3,1	3,6
Bingoa	2,2	2,6
Txanpon makinak	2,2	2,6
Kasinoa	2,1	2,5
Karta jokoa	1,5	1,8
Kiroletako online apustuak	1,0	1,1
Online kasinoa	0,3	0,4
Online bingoa	0,1	0,1
Zaldi apustuak	0,1	0,1

Hala ere, joko motetako parte hartzea ez da modu homogeneoan islatzen jokalarien artean, eta batzuetan desberdintasunak daude sexuaren, adinaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera. Sexuaren araberako jokoaren lehentasunetan ikus daiteke gizonek parte hartze handiagoa dutela kiroleko apustueta, bai aurrez aurrekoetan (% 9,8), bai onlinekoetan (% 2,2); bai eta txanpon makinaren erabileran (% 4,7) eta aurrez aurreko karta jokoen artean (% 3,9). Bestalde, emakumeek batezbestekoa baino parte hartze handiagoa dute loterian, batez ere Gabonetako Loteria Berezian. Ia guztiek erosi dute dezimoren bat (% 95,5) eta gizonen kasuan % 88,4k. Jokoak aukeratzeko garaian dauden desberdintasun horiek iradokitzen dute gizonek nahiago dutela kiroleko apustueta eta zorizko joko dinamikoagoetan parte hartu, eta emakumeek, berriz, loteria tradizionalak eta publikoak aukeratzeko dituztela.

Adina ere presente dago posizionamendu desberdin horietan. Talderik gazteenak —18 eta 24 urte bitartekoak— nahiago ditu aurrez aurreko kirol apustuak (% 37,1) eta onlinekoak (% 9,7), bai eta aurrez aurreko bingoa ere (% 22,6). Bestalde, loteriako parte hartzea handitu egiten da adinarekin, batez ere Loteria Nazional Berezian kasuan, % 97,5era iristen baita 65 urtetik gorakoetan. Jokaera patroia horrek erakusten du gazteek joko interaktiboetarako eta apustuetaetarako joera handiagoa dutela eta adinekoek joko tradizionalagoak aukeratzeko dituztela. Adinak eta sexuak antzeko jokaera dute.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Ikasketen mailak faktore diskriminatzailea erakutsi du batzuetan, baita puntu honetan ere. Bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen joera handiagoa dute kiroleko apustuarako (% 11,4) eta karta jokoetarako (% 2,0 aurrez aurrekoak eta % 2,5 online). Aldiz, goi mailako ikasketak dituzten pertsonen parte hartze txikiagoa izan dute jolas mota horietan, baina handiagoa Loteria Nazional Berezian (% 95,5).

Azkenik, lan egoera adierazgarria da aurreko hiruarekin batera. Langabeek parte hartze handiagoa dute kirol apustuetan (% 10,6) eta onlineko karta jokoetan (% 5,9). Bestalde, ikasleek dute parte hartzeko tasarik altuena aurrez aurreko kirol apustuetan (% 48,6) eta aurrez aurreko bingoan (% 8,6). Jubilatuek edo erretiratuek loterietan jokatzeko joera handiagoa dute, batez ere, Loteria Nazional Berezirako, % 96,9ko parte hartzea baitute. Oro har, jokoaren lehentasunak asko aldatzen dira lan egoeraren arabera: talde aktiboek edo egonkortasun handiagoa dutenek nahiago izaten dituzte loteriak eta, aldiz, ikasten jarraitzen dutenek edo langabezian daudenek karta jokoetarako eta apustuarako joera handiagoa dute.

Ezin da ahaztu faktoreen artean dauden harremanek ñabardurak eragin ditzaketela aurreko emaitzetan, baina horiek ez dira aztertuko txosten honetan.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

6. taula. Parte hartzea joko motaren eta talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)

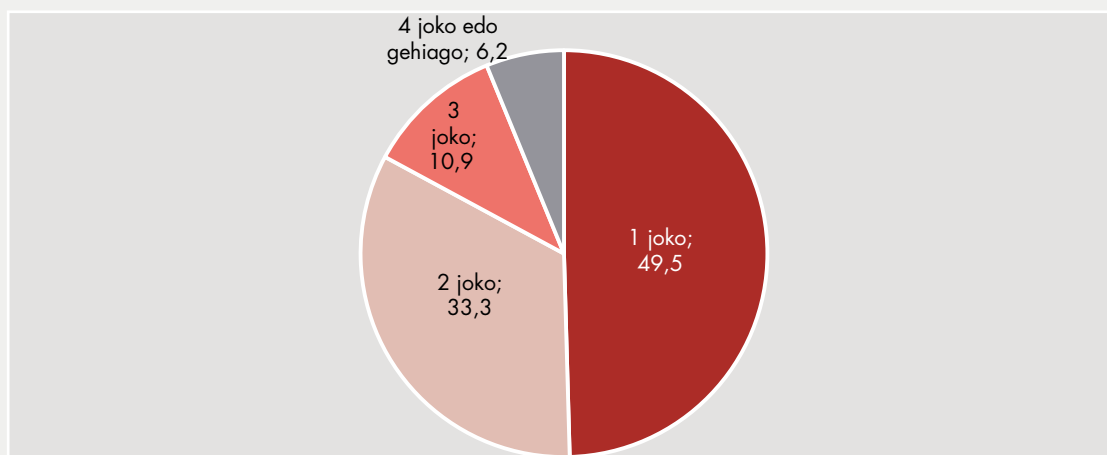
		Loteria Nazional Berzia (Eguberrietakoa)	Loteria (primiboa, bonoiak, eurodreams...)	Asteroko Loteria Nazionala (osteguneko zozketa, larunbatekoa)	ONCeren kupoiak	ONCeren berehalako loteria (hazkatzekoa)	Kirol apustak	Kirol eta online apustak	Kiniela	Txanpon makinak	Karta jokoa	Online karta jokoa	Bingoa	Online bingoa	Kasinoa	Online kasinoa	Zaldi apustak
Sexua	Gizona	88,4	37,7	5,9	16,5	3,3	9,8	2,2	8,8	4,7	3,9	2,0	3,1	0,0	3,9	0,8	0,2
	Emakumea	95,5	36,4	6,7	16,7	3,9	2,8	0,0	2,0	0,7	0,0	0,4	2,2	0,2	1,3	0,0	0,0
Adina	18-24	48,4	6,5	1,6	4,8	6,5	37,1	9,7	3,3	9,7	6,5	8,1	22,6	1,6	17,7	6,3	0,0
	25-34	92,4	32,5	1,7	15,8	7,5	9,2	5,0	6,7	5,0	2,5	0,8	7,5	0,0	5,0	0,0	0,8
	35-44	96,3	40,1	6,8	11,7	5,6	7,4	0,0	13,0	3,7	2,5	0,0	1,2	0,0	1,9	0,0	0,0
	45-54	91,7	50,9	6,0	16,6	2,8	4,1	0,0	3,2	1,8	1,8	1,8	1,4	0,0	2,8	0,0	0,0
	55-64	95,1	42,7	6,5	17,8	3,8	2,7	0,0	2,2	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	65	97,5	29,6	9,2	21,6	1,1	1,1	0,0	3,9	1,1	1,1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Ikasketen maila	Lehen mailako ikasketak	97,2	40,9	8,7	15,3	2,5	2,5	0,0	3,4	1,9	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Bigarren mailakoak	85,5	39,1	6,8	19,5	5,3	11,4	1,5	7,1	3,8	2,0	2,5	4,8	0,3	5,1	0,8	0,0
	Hirugarren mailakoak	95,5	30,3	3,2	13,9	2,9	3,2	1,6	4,2	1,3	2,9	0,3	2,6	0,0	1,9	0,3	0,3
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	93,9	42,1	5,4	15,1	4,5	6,1	1,4	6,1	3,0	2,1	1,0	3,3	0,2	2,9	0,5	0,2
	Langabea	80,0	32,1	7,1	14,1	5,9	10,6	1,2	4,7	5,9	6,0	5,9	7,1	0,0	9,5	1,2	0,0
	Erretiraturak, jubilatutak, pentsiodunak, ezindua	96,9	32,0	8,0	20,7	0,9	0,9	0,0	4,0	0,9	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Ikasleak	47,1	2,9	2,9	5,9	8,6	48,6	8,6	5,9	5,7	0,0	2,9	8,6	0,0	0,0	0,0	0,0
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	100,0	55,6	0,0	22,2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Jokatzeke ohituren azterketa ez da soilik prebalentziara mugatu behar, hau da, jokatzen duten pertsonen proportziora; jokoaren intentsitatea ere aintzat hartu behar da, hots, pertsona baten erregularren kopurua. Jokoaren intentsitatea adierazle garrantzitsua da jokaera ludikoaren konplexutasuna hobeto ulertzeko, joko problematikoarekin lotutako arriskuekiko balizko esposizioari buruzko ikuspegi zehatzagoa eman diezagukeelako, aurreko txostenetan ikusi dugun moduan.

2. grafikoan ikus daiteke jokalaria gehienek joko bakar batean jokatzen dutela (% 49,5) eta hiru herenetik batek bi jokotan (% 33,3). Ehuneko txikiagoa bat aritzen da hiru jokotan (% 10,9) eta % 6,2 baino ez lau joko edo gehiagotan. Hortaz, jokalarien taldea (% 72,8) bi alternatibatan zentratzen da gehienez ere. Horrek esan nahi du jokoaren intentsitatea, hau da, parte hartzen den jokoen kopurua, txikia dela herritar gehienentzat.

2. grafikoa. Jokoaren intentsitatea (%)



Azterketa honetako alderdi bakoitzean bezala, kontuan izan behar dira ezaugarri soziodemografikoen arteko desberdintasunak. Kasu honetan, aurkeztutako lau aldagaiek desberdintasun adierazgarriak dituzte. Gizonek intentsitate handiagoa dute, hiru joko (% 13,4) edo gehiagotan (% 8,8) parte hartzeko joera dutelako. Emakumeak, bestalde, joko batean (% 51,4) edo bitan (% 36) kontzentratzen dira. Emakumeen % 8,5ek baino ez du hiru jokotan jokatzen eta % 4,1ek lau joko edo gehiagotan. Parte hartzean intentsitate txikiagoa izatea beste egoera batzuk azaltzen dituen faktorea ere izan daiteke, tartean, mendekotasuna.

Hirugarrenik, gazteenen kolektiboa -18 eta 24 urte artean- da joko bakar batean gehien aritu ohi dena (% 62,9), baina hiru jokotan aritzen direnen ehunekoa ere nahiko altua da (% 17,7). Hurrengo taldeak -25 urtetik 34 urtera- banaketa orekatuagoa du: % 45,8k joko bakar batean jokatzen du; % 31,7k bi jokotan eta lau joko edo gehiagotan aritzen direnen taldean ehunekorik altuena du (% 13,3). Gainerako taldeetan, intentsitate baxuagorako joera dago, 7. taulan ikus daitekeen moduan.

Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Oraingoan ere, ikasketen mailak eragina du jokoaren ohituretan. Lehen mailako ikasketak dituzten pertsonen kasuan, banaketa nahiko homogeneoa dago joko batean (% 50) eta bitan (% 34,7) aritzen diren pertsonen artean. Halaber, % 11,3 hiru jokotan aritzen da. Bigarren mailako ikasketak dituztenek jokaera intentsuagoa dute; % 14,7k hiru jokotan jokatzen du eta % 9,1ek lau joko edo gehiagotan. Goi mailako ikasketak dituzten pertsonak joko batean (% 53,9) edo bitan (% 35,5) zentratu ohi dira, baina parte hartze txikiagoa dute joko intentsuagoetan (hiru edo gehiago) beste bi kolektiboekin alderatuta. % 5,8k soilik jokatzen du hiru jokotan eta % 4,8k lau joko edo gehiagotan.

Azkenik, ikasleak dira joko bakar batean gehien kontzentratzen direnak (% 70,6) eta parte-hartze minimo intentsuagoak dituzte. Ordainpeko lana duten pertsonen banaketa orekatuagoa dute: % 47k joko batean hartzen du parte eta % 33,7k bi jokotan. Aldiz, % 8,3k lau joko edo gehiagotan hartzen du parte. Erretiratuek eta pentsiodunek joko bakarerrako joera handia dute (% 53,1) eta jarduera txikia dute lau joko edo gehiagotan (% 2,8). Ordainpekoak ez diren etxeko lanetan jarduten dutenek bestalde, joera handia dute bi jokotan aritzeko (% 55,6) eta bat bera ere ez da lau joko edo gehiagotan aritzen. Hortaz, intentsitate ludikoaren beste muturrean kokatzen dira.

7. taula. Jokoaren intentsitatea talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		1 joko	2 joko	3 joko	4 joko edo gehiago
Sexua	Gizona	47,5	30,3	13,4	8,8
	Emakumea	51,4	36,0	8,5	4,1
Adina	18-24	62,9	11,3	17,7	8,1
	25-34	45,8	31,7	9,2	13,3
	35-44	46,9	35,8	8,6	8,6
	45-54	42,9	38,8	12,8	5,5
	55-64	51,6	33,7	9,2	5,4
	65	53,7	32,9	11,0	2,5
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	5—	34,7	11,3	4,1
	Bigarren mailakoak	46,4	29,7	14,7	9,1
	Goi mailakoak	53,9	35,5	5,8	4,8
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	47,0	33,7	10,9	8,3
	Langabea	47,6	34,5	11,9	6,0
	Erretiratu, jubilatua, pentsioduna, ezindua	53,1	33,6	10,5	2,8
	Ikasleak	70,6	14,7	8,8	5,9
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	33,3	55,6	11,1	—



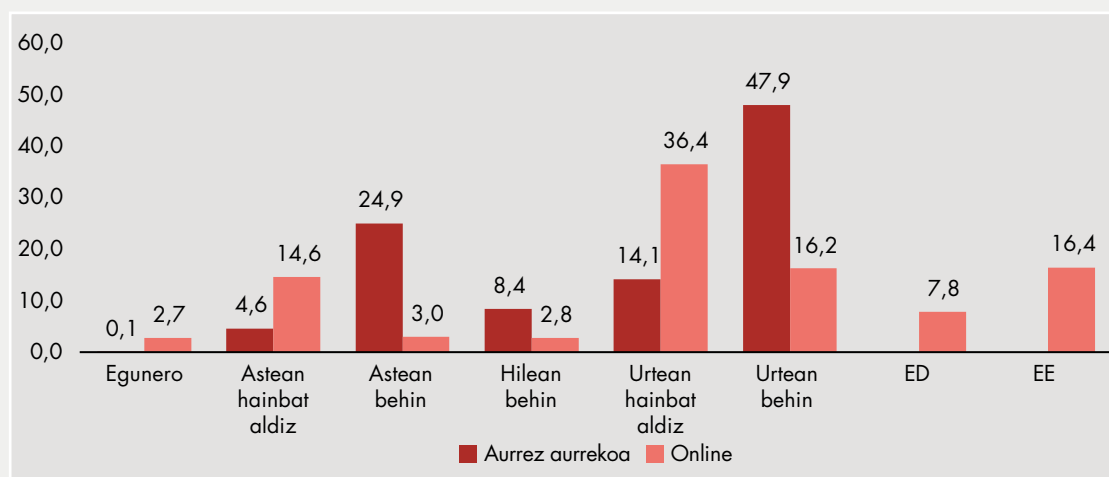
Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

2.2. Joko ohiturak

Ikuspegi osagarritik, 3. grafikoak aurrez aurreko eta online modalitateetako jokoaren maiztasuna alderatzen du. Oro har, aurrez aurrekoa komunagoa da maiztasunik txikiagoa duten kategorietan eta online modalitateak presentzia handiagoa du maiztasun handiagoko kategorietan. Puntu honetan osagarri berritzaile argi bat dago: online modalitatea berriki ezarri baita.

Lehenengo datu nabarmena hau da: pertsonen % 0,1ek soilik esan du egunero aritzen dela aurrez aurreko jokoan eta % 2,7k adierazi du online jokoan aritzen dela. Online modalitatea berria izan arren, azkar ezarri eta finkatu da. «Astean behin» jokatzen dutenen modalitatean, % 24,9k aurrez aurreko modalitatean hartzen du parte eta soilik % 3 aritzen da online. «Urtean hainbat aldiz» kategorian berriz, % 36,4 Interneten aritzen da eta soilik % 14,1ek jokatzen du bertsio «fisikoan». Aurrez aurreko jokalarien ehunekorik handiena «urtean behin» modalitatean dago (% 47,9) eta % 16,2k Internet bidez jokatzen du maiztasun horretan. Horrez gain, % 16,4k eta % 7,8k ez du erantzun, 3. grafikoan ikus daitekeen moduan. Horrek erakusten du online jokoan erregularutasun handiagoa dagoela maiztasunik altuenetan eta aurrez aurreko jokoak berriz maiztasun txikiagoetan kontzentratzen dela.

3. grafikoa. Jokoaren maiztasuna (%-tan)



Datuak aldagai soziodemografikoen arabera bereiziz gero, aurrez aurreko jokoaren maiztasuna talde bakoitzean asko aldatzen dela ikus daiteke. Hala, sexuari dagokionez, gizonek maizago hartu ohi dute parte aurrez aurreko jokoaren jardueretan. Gizonen % 6,1ek hainbat aldiz jokatzen du astean eta emakumeen kasuan, % 3,2k baino ez. Horrez gain, astean behin jokatzen duten pertsonen proportzioa askoz ere handiagoa da gizonen artean (% 29,5) emakumeen artean baino (% 20,9). Azken horiei dagokienez, % 52,3k esan du urtean behin bakarrik jokatzen duela; hortaz, emakumeek maiztasun gutxiagorekin jokatzeke ohitura dutela berresten da.

Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Adina dela eta, talderik gazteeneko pertsonen (18-24 eta 25-34 urte) astean hainbat aldiz jokatzeko joera dute, batez ere gazte-gazteenek (% 9,7). Adinekoenen taldeetan, adibidez 55 eta 64 urte bitarteko taldean, maiztasun oso txikia dute gehienek (% 53,3) eta joera antzekoa da 65 urtetik gorako pertsonen taldean (% 55,0).

Ikasketen mailaren kasuan, kontrako jokaerak daude. Lehen edo bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen astean hainbat aldiz (% 5,3 eta % 6,3, hurrenez hurren) edo astean puntualki (% 27,4 eta % 31,5) parte hartzeko joera handiagoa dute. Goi mailako ikasketak dituzten pertsonen maiztasun txikiagoa dute astean (% 1,6 eta % 14,3, ordena berean), baina presentzia handiagoa dute maiztasunik txikieneko jokoen kategorietan; izan ere, % 58,1ek esan du urtean behin bakarrik jokatzeko duela.

Bestalde, laneko egoera aztertzean, ikus daiteke langabeek beste lan egoera batzuetakoek baino joera handiagoa dutela astean hainbat aldiz jokatzeko (% 11,9) eta, are, adierazgarria da % 1,2k egunero jokatzeko duela. Horrez gain, erretiratuek edo jubilatuek intentsitate baxuagoa izan ohi dute; izan ere, % 53,5ek urtean behin bakarrik jokatzeko du. Oso antzekoa da proportzioa ordainpekoak ez diren etxeko lanak egiten dituzten pertsonen kasuan, proportzio handia baitute urteroko parte hartzean (% 50,0).

8. taula. Aurrez aurreko jokoaren maiztasuna talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Egunero	Astean hainbat aldiz	Astean behin	Hilean behin	Urtean hainbat aldiz	Urtean behin
Sexua	Gizona	—	6,1	29,5	8,7	12,6	43,1
	Emakumea	0,2	3,2	20,9	8,0	15,5	52,3
Adina	18-24	—	9,7	22,6	6,5	22,6	38,7
	25-34	—	4,2	18,5	8,4	19,3	49,6
	35-44	—	3,8	17,5	11,3	21,9	45,6
	45-54	—	3,7	36,7	11,9	10,1	37,6
	55-64	—	3,8	24,5	8,2	10,3	53,3
	65	0,4	5,3	23,8	4,6	11,0	55,0
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	0,3	5,3	27,4	7,5	9,3	50,2
	Bigarren mailakoak	—	6,3	31,5	7,9	16,0	38,3
	Goi mailakoak	—	1,6	14,3	9,7	16,2	58,1
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	—	3,3	25,8	10,1	14,5	46,3
	Langabea	1,2	11,9	16,7	8,3	17,9	44,0
	Erretiraturua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	—	4,9	24,6	4,9	12,0	53,5
	Ikasleak	—	2,9	32,4	8,8	23,5	32,4
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	—	—	37,5	12,5	—	50,0



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Aurreko taulan bezala, 9. Taulan dago jasota online jokoaren maiztasuna, talde soziodemografikoen arabera. Kasu honetan, desberdintasun estatistiko handiak daude sexuaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera, baina ez adinaren arabera.

Sexuaren araberako desberdintasunek erakusten dute gizonek emakumeek baino maiztasun handiagoarekin hartzen dutela parte online jokoetan. Gizonen % 3,7k egunero jokatzen du eta % 14,8k astean hainbat aldiz. Kontrara, emakume bat berak ere ez du egunero jokatzen eta soilik % 11,1ek jokatzen du astean hainbat aldiz. Gainera, gizonen % 48,1ek hainbat aldiz jokatzen du urtean eta emakumeen kasuan, zifra hori oso-oso txikia da. Alabaina, emakumeen % 33,3k urtean behin jokatzen du. Nabarmenezkoa da emakumeen % 55,6k ez duela erantzuten edo ez dakiela. Horrek online jokoaren gaineko parte hartze edo ezagutza falta adieraz dezake.

Bestalde, goi mailako ikasketak dituzten pertsonen egunero jokatzeko joera handiagoa dute (% 8,3) bigarren edo hirugarren mailako ikasketak dituztenek baino. Halaber, bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen taldean, % 22,2k hainbat aldiz jokatzen du astean eta goi mailako ikasketak dituzten pertsonen kasuan % 8,3k baino ez du maiztasun hori adierazi. Bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen egunero jokatzeko joera handiena «urtean hainbat aldiz» multzoan (% 55,6).

Azkenik, lan egoerak erakusten du langabeak direla online maiz jokatzen dutenak; % 16,7k egunero jokatzen baitu eta % 33,3k astean hainbat aldiz. Gainera, % 50,0k esan du urtean hainbat aldiz jokatzen duela. Bestalde, ordainpeko lana egiten duten pertsonen artean, % 16,7k hainbat aldiz jokatzen du astean eta % 33,3k hainbat aldiz urtean. Erretiratuta edo jubilatuta dauden pertsonen kasuan, gehiengoak urtean behin bakarrik jokatzen du (% 75,0) eta ikasleek urtean hainbat aldiz jokatzeko joera handiagoa dute (% 66,7).

Gizonen, langabeen eta bigarren mailako ikasketak dituztenek parte hartze handiagoa izan ohi dute online jokoetan. Emakumeek, lehen mailako ikasketak dituztenek edo erretiratuek berriz, jardura txikiagoa edo aldizkako parte hartzea dute. Hala, ohikoagoak dira «urtean behin» erantzunak edo erantzunik ezak.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

9. taula. Online jokoaren maiztasuna talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Egunero	Astean hainbat aldiz	Astean behin	Hilean behin	Urtean hainbat aldiz	Urtean behin	ED	EDE
Sexua	Gizona	3,7	14,8	3,7	3,7	48,1	11,1	11,1	3,7
	Emakumea	—	11,1	—	—	—	33,3	—	55,6
Adina	18-24	—	15,4	—	7,7	38,5	23,1	7,7	7,7
	25-34	—	42,9	14,3	—	42,9	—	—	—
	35-44	—	—	—	—	—	—	50,0	50,0
	45-54	10,0	—	—	—	50,0	—	10,0	30,0
	55-64	—	—	—	—	—	100	—	—
	65	—	—	—	—	—	66,7	—	33,3
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	—	—	—	—	—	33,3	—	66,7
	Bigarren mailakoak	—	22,2	5,6	5,6	55,6	5,6	5,6	—
	Goi mailakoak	8,3	8,3	—	—	25,0	25,0	16,7	16,7
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	—	16,7	4,2	—	33,3	12,5	12,5	20,8
	Langabea	16,7	33,3	—	—	50,0	—	—	—
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	—	—	—	—	—	75,0	—	25,0
	Ikasleak	—	—	—	33,3	66,7	—	—	—

Ausazko jokoetako eta apustuetao gastua da txosten honetan jorratzen ari garen fenomenoaren beste adierazle garrantzitsuetako bat eta galdetegian ere jorratu dugu, biztanleriak halako jardura motetan zer nolako inplikazioa duen jakiteko aukera ematen baitu. Euskadiko jokalariek egiten duten asteko gastua islatzen du 4. grafikoak, izan aurrez aurreko modalitateetan, zein onlinekoetan. Hain zuzen ere, desberdintasun argiak daude bi modalitateen artean. Inkestatutako pertsona gehienek 10 € baino gutxiago gastatzen dituzte astean, bi kasuetan. Aurrez aurreko jokoetan parte hartzen duten pertsonen % 85 dago tarte horretan gutxi gorabehera. Online jokoaren kasuan, berriz, % 75 inguruk adierazi du 10€ baino gutxiago gastatzen dituela.

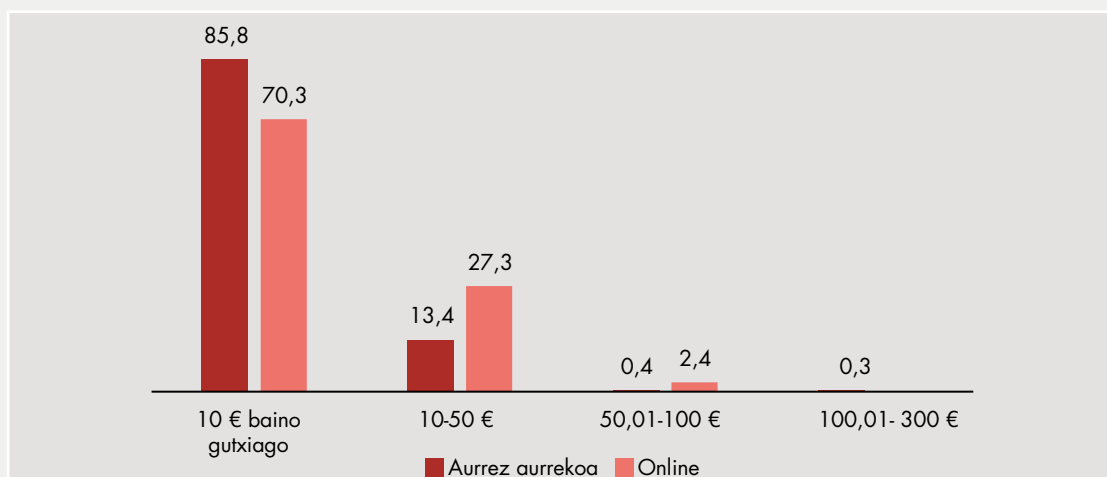
Hala ere, gastuaren tarterik altuenak aztertzean, ageriko desberdintasunak daude. 10 eta 50 € arteko gastuaren tartean, online jokoak proportzio handiagoa du, jokalarien % 25 baino gehiago baitago tarte horretan. Aurrez aurreko jokoaren kasuan, ehunekoa txikiagoa da (% 13,4). Gasturik handien tarteek (50,01 € eta 100 € eta 100,01 € eta 300 € artean) erakusten dute kopuru horiek gastatzen dituzten pertsonen tasa



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

askoz ere txikiagoa dela, online jokalarien proportzio oso txiki batek soilik inbertitzen baititu kopuru horiek. Bestalde, aurrez aurreko jokoan ez dago ia erregistrorik tarte horietan

4. grafikoa. Asteko gastua modalitatearen arabera (%-tan)



10. taulan daude jasota aurrez aurreko jokoaren gastuaren barruan talde soziodemografikoen arabera dauden desberdintasunak. Desberdintasun adierazgarriak sexuaren arabera baino ez daude. Gehiago dira emakumeak (% 88,5) gizonak baino (% 82,8) 10 € baino gutxiago gastatzen dutenen artean. Horrek esan nahi du emakumeen artean joera handiagoa dagoela gastua tarte baxuago horretan kontzentratzeko. Bestalde, gizonak gastu handiagoak egiteko joera handiagoa dute; adibidez, % 15,8k adierazi du 10 eta 50 € artean gastatzen dituela eta emakumeen % 11,3 baino ez dago gastuaren tarte horretan. Desberdintasun hori are handiagoa da gastuaren kategoria altuagoetan: gizonen % 0,8k inbertitzen ditu 50,01 eta 100€ artean eta emakumeen kasuan % 0,2k bakarrik. Eta gastuaren kategoriarik altuenean (100,01 eta 300€ artean), gizonen % 0,6k adierazi du gastu hori, emakumeen artean, berriz, bat berak ere ez. Laburbilduz, bi taldeen artean joera nagusia gastuaren mailarik baxuenean kontzentratzen den arren, gizonen talde txiki batek presentzia du tarteko gastuen eta gastu altuen artean.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

10. taula. Aurrez aurreko jokoetako asteko gastua talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		10 € baino gutxiago	10 eta 50 € artean	50, 01 eta 100 € artean	100,1 eta 300 € artean
Sexua	Gizona	82,8	15,8	0,8	0,6
	Emakumea	88,5	11,3	0,2	—
Adina	18-24	81,7	15,0	3,3	—
	25-34	89,7	9,5	0,9	—
	35-44	80,8	18,6	—	0,6
	45-54	85,0	14,0	0,5	0,5
	55-64	84,7	15,3	—	—
	65	89,5	10,1	0,4	—
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	83,8	15,9	0,3	—
	Bigarren mailakoak	83,6	14,9	1,0	0,5
	Goi mailakoak	90,4	9,2	—	0,3
Laneko egoera	Ordainpeko lanarekin	85,0	13,8	0,7	0,5
	Langabea	78,0	22,0	—	—
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	89,5	10,2	0,3	—
	Ikasleak	82,4	17,6	—	—
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	88,9	11,1	—	—

11. taulak online jokoaren gastua erakusten du talde soziodemografikoen arabera. Alabaina, azterketa estatistikoak ez du desberdintasun adierazgarriak erakusten kategorien artean, ziurrenik lagina txikia delako. Hala ere, eta beste datu batzuekin bat etorritik, gastu altuagoa kontzentratzen da gizonen eta gazteen artean.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

11. taula. Aurrez aurreko jokoetako asteko gastua talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

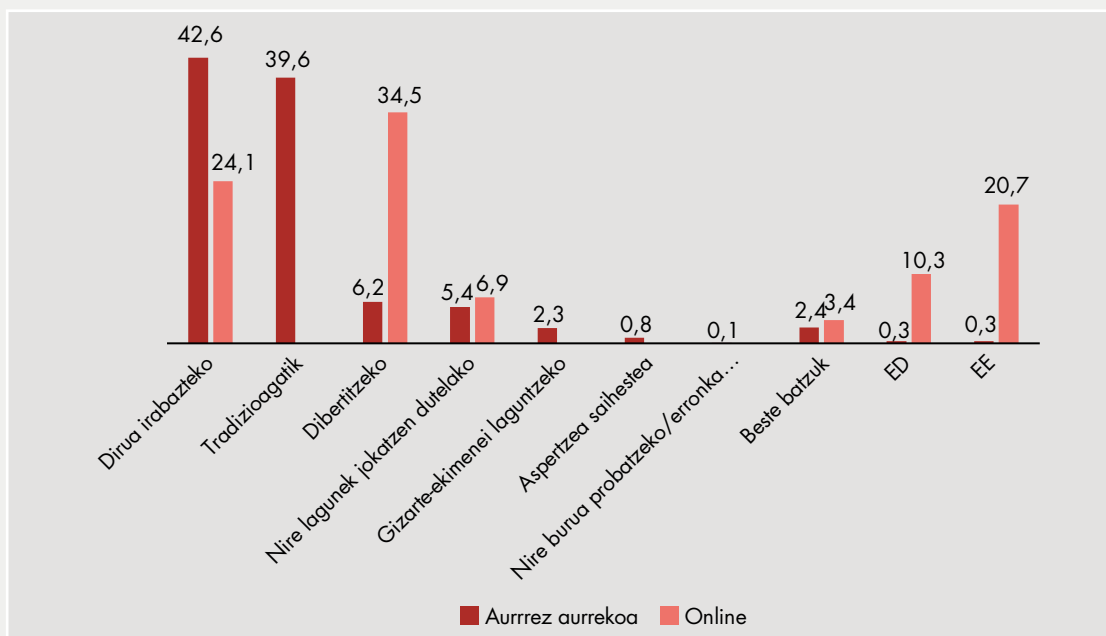
		10 € baino gutxiago	10 eta 50 € artean
Sexua	Gizona	58,3	41,7
	Emakumea	100	—
Adina	18-24	—	100
	25-34	33,3	66,7
	35-44	100	—
	45-54	100	—
	65	100	—
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	100	—
	Bigarren mailakoak	72,7	27,3
	Goi mailakoak	66,7	33,3
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	66,7	33,3
	Langabea	100	—
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	100	—

Jokoaren ohituren eta prebalentziaren gaia jorratzean ez dira ahaztu behar Euskadiko herritarrek apustuak egiteko adierazten dituzten arrazoiak. Hala, aurrez aurreko modalitaterako adierazitako arrazoi nagusia hau da: «dirua irabaztea», % 42,6rekin. Online jokoaren kasuan berriz, arrazoi hori garrantzitsua da, baina ez dute hainbeste aipatzen: % 24,1. «Tradizioa» da aurrez aurreko jokoaren beste faktore nabarmenetako bat, % 39,6rekin, baina ia ez du eraginik online jokoan. Hortaz, loterien pisuak eragina izan dezake. Kontrara, online jokoetan parte hartzeko arrazoirik komunena dibertsioa da, pertsonen % 34,5ek aipatu baitu. Alderdi hori % 6,2k soilik adierazi du aurrez aurreko modalitatean. Gainera, online jokoan pertsonen % 10,3k ez daki zergatik jotatzen duen eta aurrez aurreko modalitatean % 0,3k baino ez. Beste arrazoi batzuk garrantzi txikiagoa dute, adibidez, «nire lagunek jotatzen dutelako» (% 5,4 aurrez aurrekoan eta % 4,9 online), «ongintzako ekimenak babesteko» (% 2,3 aurrez aurrekoan eta % 0,8 online) eta «ez aspertzeko» (% 1,1 online). Azkenik, joko birtualaren kasuan, pertsonen ehuneko nabarmen batek (% 20,7) ez du erantzun eta bereziki interesgarria da hori.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

5. grafikoa. Jokatzeko arrazoiak modalitatearen arabera (%-tan)



Hurrengo taulan daude jasota online modalitatean lehen aipatutako arrazoiak, sexuaren, adinaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera bereizita. Gizonak dira «dirua irabazteko» jokatzeko joerarik handiena dutenak (% 46,9) eta emakumeek ehuneko txikiagoa dute arrazoi horretan (% 38,9). Hala ere, emakumeek (% 43,9) gizonak baino gehiago (% 35,1) hartzen dute parte «tradizioarengatik». Bi aukerak osatzen dute talderik garrantzitsuenak, gainerakoek presentzia oso txikia baitute. Hortaz, emakumeek eta gizonak alderdi ekonomikoaren eta tradizionalen alde egiten dute. Horrek jokoak faktore kulturala duela erakusten du. Nabarmendu beharreko beste elementuetako bat da emakumeek joera handiagoa dutela «lagunek jokatzeko dutelako» jokatzeko (% 6,3) eta «ekimen sozialak babesteko» (% 2,8), gizonekin alderatuta (% 4,3 eta % 1,6, hurrenez hurren). Aldiz, entretenimendua arrazoi adierazgarriagoa da gizonen artean (% 8,8) emakumeen artean baino (% 3,7).

Adinak desberdintasunak sortzen ditu jokoaren bi adierazle nagusiei dagokienez. Adibidez, gazteen artean garrantzitsua da dibertsioa (% 32,3) eta ez dute hainbeste egiten «dirua irabazteko» (% 25,8). Arrazoi hori da 25 urtetik 34 urtera bitartekoek gehien aipatu dutena, % 56,3ko datuarekin. Tradizioa bereziki garrantzitsua da 65 urtetik gorakoaren artean, % 54,1ek adierazi baitu hori dela jokatzeko arrazoiak. Gainerako taldeekin alderatuta oso kopuru altua da. Adin tarte horretan bertan, «ekimen sozialak babesteko» aukera ere nabarmentzen da, % 5,7rekin.

Jokatzeko arrazoiak ikasmailari dagokionez aztertzeke garaian, ikus daiteke lehen mailako ikasketak dituztenek gehiago hartzen dutela parte «tradizioz» (% 52,2) bigarren edo goi mailako ikasketak dituztenek baino, % 30,0 eta % 39,2ko datuarekin, hurrenez hurren. Bigarren mailako ikasketak dituztenak dira «dirua irabazteko» gehien jokatzeko



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

dutenak (% 48,1) eta gertutik jarraitzen dieten goi mailako ikasketak dituztenek (% 40,5). Gainera, goi mailako ikasketak dituztenak dira «nire lagunek jokatzeko dutelako» (% 8,7) eta «gizarte ekimenak babesteko» (% 3,6) jokatzeko ohiturarik handiena dutenak.

Laneko egoerari dagokionez, langabetuek «dirua irabazteko» jokatzeko dute nagusiki (% 53,6). Logika izan dezake horrek hein batean baldintza pertsonalak hobetzeko. Bigarren lekuan eta alde handiarekin ageri da «dibertitzeko» aukera (% 10,7). Proportzioa handiagoa da bi arrazoietan ordainpeko enplegua duten pertsonekin alderatuta. Bestalde, erretiratuek «tradizioagatik» (% 51,5) eta «ekimen sozialak babesteagatik» (% 5,2) jokatzeko joera handiagoa dute eta proportzio handiagoak dituzte multzo horietan beste taldeekin alderatuta. Ikasleek «dibertitzeko» jokatzeko dute batik bat (% 32,4) eta haiek dute ehunekorik altuena kategorian honetan. Etxeko lanetan aritzen direnek «tradizioagatik» jokatzeko joera handia dute (% 44,4) eta ehuneko altua dute «beste arrazoi batzuk» kategorian ere (% 11,1). Horrek erakusten du jokatzeko arrazoi ugari daudela talde horren barruan.

12. taula Aurrez aurreko jokatzeko arrazoiak talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Dirua irabazteko	Dibertitzeko	Nire lagunek jokatzeko dutelako	Tradizioagatik	Ekimen sozialak babesteko	Nire burua probatzeko/erronka pertsonal gisa	Ez aspertzeko	Beste batzuk	ED	EDE
Sexua	Gizona	46,9	8,8	4,3	35,1	1,6	0,2	0,4	2,0	0,4	0,2
	Emakumea	38,9	3,7	6,3	43,9	2,8	—	1,1	2,6	0,2	0,4
Adina	18-24	25,8	32,3	12,9	24,2	1,6	1,6	—	1,6	—	—
	25-34	56,3	10,9	8,4	22,7	—	—	0,8	—	0,8	—
	35-44	44,1	5,0	5,6	42,9	0,6	—	0,6	0,6	—	0,6
	45-54	51,4	5,0	7,3	33,0	0,5	—	0,5	2,3	—	—
	55-64	46,2	3,8	5,4	38,2	2,2	—	—	3,8	—	0,5
	65	30,7	1,8	1,1	54,1	5,7	—	1,8	3,5	1,1	0,4
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	38,2	1,6	1,9	52,2	1,9	—	0,6	2,5	0,9	0,3
	Bigarren mailakoak	48,1	9,9	5,6	30,0	1,8	0,3	1,3	2,5	—	0,5
	Goi mailakoak	40,5	5,5	8,7	39,2	3,6	—	0,3	1,9	0,3	—
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	46,9	6,3	7,1	35,9	1,0	—	0,5	1,7	0,2	0,3
	Langabea	53,6	10,7	9,5	25,0	—	—	—	1,2	—	—
	Erretiraturua, jubilaturua, pentsioduna, ezindua	33,6	2,2	1,2	51,5	5,2	—	1,5	3,4	0,9	0,3
	Ikasleak	32,4	32,4	5,9	23,5	—	2,9	—	2,9	—	—
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	44,4	—	—	44,4	—	—	—	11,1	—	—



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Bestalde, hurrengo taulak gurutzaketa berdinak erakusten ditu, baina online jokoen modalitatearentzat. Aldagai soziodemografikoen artean, adinaren kasuan ez dago desberdintasun garrantzitsurik. Lehenik eta behin, gizonak «dibertitzeko» jokatzeko duten proba bat (% 45,5) eta proportzio txikiagoa batek «dirua irabazteko» (% 27,3) eta «lagunek jokatzeko dutelako» (% 9,1) egiten du. Emakumeen kasuan, % 14,3k «dirua irabazteko» jokatzeko du eta proportzio berberak beste arrazoi batzuegatik egiten du. Aldiz, % 71,4k «Ez du erantzun». Horrek esan nahi du ziurgabetasun handiagoa edo parte hartze aktiborik eza dagoela online jokoetan, gizonekin alderatuta.

Bigarrenik, bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen «dibertitzeko» (% 42,1) eta «dirua irabazteko» (% 26,3) jokatzeko duten proba bat, eta proportzio txiki batek «beste arrazoi batzuegatik» egiten du (% 5,3). Talde horretako % 15,8 ez dago seguru zergatik jokatzeko duen. Goi mailako ikasketak dituzten pertsonen banaketa orekatuagoa dute «dirua irabazteko», «dibertitzeko» eta «nire lagunek jokatzeko dutelako» aukeren artean, guztiak % 33,3ekin. Lehen mailako ikasketak dituztenen kasuan ez dago datu adierazgarriarik; izan ere, talde osoak aukeratu du «Ez du erantzun» aukera (% 100). Taldearen lagina izan daiteke hori azaltzeko arrazoia.

Eta hirugarrenik, laneko egoera. Ordainpeko enplegua duten pertsonen «dibertitzeko» (% 50) jokatzeko duten proba bat eta hein txikiagoan «dirua irabazteko» (% 27,8). % 11,1ek «lagunek jokatzeko dutelako» jokatzeko du eta proportzio berberak adierazi du «Ez du erantzun» aukera. Langabetuek ere «dirua irabazteko» jokatzeko dutela adierazi dute (% 25), baina gehienek «Ez dakit» aukera hautatu dute (% 75). Horrek ziurgabetasun handiagoa isla dezake online jokoetan parte hartzeko arrazoiei dagokienez. Erretiratuen edo pentsiodunen kasuan, talde osoak «Ez du erantzun» aukera hautatu du. Hortaz, horrek iradokitzen du parte hartze txikia dutela online jokoetan. Bestalde, ikasleek «dirua irabazteko» zein «dibertitzeko» jokatzeko dute (% 33,3 arrazoi bakoitzean) eta % 33,3k beste arrazoi batzuegatik egiten du. Talde honetan ez dago ez ziurgabetasunik, ez erantzun gabeko erantzunik.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

13. taula. Online jokatzeko arrazoiak talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

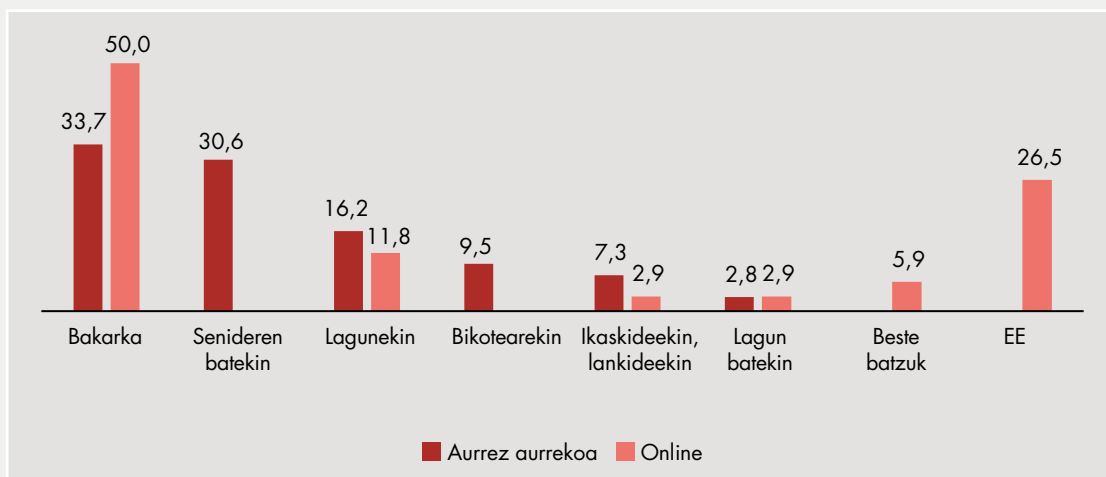
		Dirua irabazteko	Dibertitzeko	Nire lagunek jokatzen dutelako	Nire burua probatzeko/ erronka pertsonal gisa	Beste batzuk	ED	EDE
Sexua	Gizona	27,3	45,5	9,1	—	—	13,6	4,5
	Emakumea	14,3	—	—	—	14,3	—	71,4
Adina	18-24	16,7	33,3	16,7	—	8,3	25,0	—
	25-34	60	40	—	—	—	—	—
	35-44	—	—	—	—	—	—	100
	45-54	20	80	—	—	—	—	—
	55-64	—	—	—	—	—	—	100
	65	—	—	—	—	—	—	100
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	—	—	—	—	—	—	100
	Bigarren mailakoak	26,3	42,1	—	—	5,3	15,8	10,5
	Goi mailakoak	33,3	33,3	33,3	—	—	—	—
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	27,8	50	11,1	—	—	—	11,1
	Langabea	25,0	—	—	—	—	75,0	—
	Jubilatua, pentsioduna	—	—	—	—	—	—	100
	Ikasleak	33,3	33,3	—	—	33,3	—	—

Orain arte emandako informazioa beste gai batekin osatu behar da, jokatu bitarteko konpainiarekin hain zuzen, eta online jokoaren eta aurrez aurrekoaren artean bereizi behar da. Ikus daiteke bakarrik jokatzeko delako ohikoena, bai aurrez aurreko jokoa (% 33,7), bai online (% 50) eta Euskadiko herritarrek loteriaren zozketetan duten presentzia handiak eragina izan dezake horretan. Senideekin (% 30,6) eta bikotekidearekin (% 9,5) aurrez aurreko jokoa bakarrik jokatzen dute. Aurrez aurre jokatzen duten pertsonen % 16,2k eta online jokatzen duten % 11,8k kuadrillarekin jokatzen du eta lagun bakar batekin ia % 3k baino ez du jokatzen. «Lankidetzaren» alde egiten duten pertsonen ehuneko nabarmenak aurreko datuek erakutsi duten osagarri sozial hori bera islatzen du. Azkenik, online jokoaren kasuan EDren ehuneko handia nabarmentzen da beste behin ere. Etengabea izan da hori Internet bidezko joko birtualaren kasuan eta azterketa askoz ere xeheagoa egin beharko litzateke.



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

6. grafikoa. Jokoa zeharreko konpainia, modalitatearen arabera (%-tan)



14. taulak erakusten du konpainia nola aldatzen den aurreko puntuetan erabilitako aldagai soziodemografikoen arabera. Oro har, gizonak zein emakumeek nahiago dute bakarrik jokatu, nahiz eta gizonak (% 42,7) emakumeek baino gehiagotan egin (% 25,4). Bestalde, emakumeek senideekin (% 38,2) eta bikotekidearekin (% 10,9) jokatzeko joera handiagoa dute, gizonekin alderatuta. Izan ere, gizonak maizago jokatzen dute lagunekin (% 19,6). Hortaz, emakumeen harreman sozialen maila gizonena baino handiagoa da.

Gazteenek (18-24 urte) nahiago dute taldean jokatu, batez ere lagunekin (% 54,8), bizitzako etapa horri eta berdinen arteko taldearen garrantziari dagokion moduan. Adinak gora egin ahala berriz, handitu egiten da bakarrik edo senideren batekin jokatzeko joera. Adinekoenak (65 urte edo gehiago) senideekin (% 43,5) eta bakarrik (% 38,9) jokatzeko joera markatua dute.

Ikasketen mailak ere eragina du konpainiaren lehentasunetan. Lehen mailako ikasketak dituztenek bakarrik (% 42,4) eta senideekin (% 39,3) jokatzeko joera handiagoa dute. Goi mailako ikasketak dituzten pertsonen berriz, parte hartze handiagoa dute lankideekin edo ikaskideekin (% 14,9), gainerako taldeekin alderatuta. Bestalde, laneko egoerak ere baldintzatzen du konpainia mota. Ordainpeko enplegua duten pertsonen bakarrik (% 29,5) edo senideekin (% 27,1) jokatzen dute batik bat eta enplegu bila dabiltzanek, aldiz, nahiago dute lagunekin jokatu (% 23,8). Jubilatuek edo erretiratuek bakarrik (% 40,1) edo senideekin (% 40,7) jokatu ohi dute eta ordainpekoak ez diren etxeko lanetan aritzen direnek bakarrik jokatzeko lehentasunak dute nagusiki (% 55,6). Ikasleek, berriz, nahiago dute taldean jokatu, lagunekin bereziki (% 42,9).



Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

14. taula. Aurrez aurreko jokoan zeharreko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Bakarrik	Lagun batekin	Lagunekin	Ikaskideekin, lankideekin	Senideekin	Bikotean
Sexua	Gizona	42,7	2,7	19,6	5,1	22,2	7,8
	Emakumea	25,4	3,0	13,2	9,3	38,2	10,9
Adina	18-24	11,3	3,2	54,8	1,6	24,2	4,8
	25-34	26,7	3,3	25,8	11,7	15,8	16,7
	35-44	33,8	0,6	15,0	12,5	25,0	13,1
	45-54	32,6	3,7	13,8	9,6	29,4	11,0
	55-64	38,9	5,9	11,4	9,7	28,1	5,9
	65	38,9	0,7	9,8	0,7	43,5	6,3
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	42,4	0,3	8,1	1,9	39,3	8,1
	Bigarren mailakoak	28,4	4,1	22,1	5,6	28,7	11,2
	Goi mailakoak	31,4	3,9	16,8	14,9	24,3	8,7
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	29,5	3,6	17,0	12,0	27,1	10,8
	Langabea	39,3	3,6	23,8	1,2	20,2	11,9
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	40,1	0,9	10,2	0,9	40,7	7,1
	Ikasleak	22,9	5,7	42,9	2,9	22,9	2,9
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	55,6	—	—	11,1	22,2	11,1

15. taulak online jokoetan zehar izandako konpainia erakusten du eta desberdintasun handiak daude sexuaren, adinaren eta laneko egoeraren arabera. Kasu honetan ere, gizonek bakarrik jokatzeko joera argia dute (% 65,4) eta, gero, lagunekin jokatzeko (% 15,4). Emakumeek berriz, ez dute bakarrik eta lagunekin jokatzeko ohiturarik, eta joera handiagoa dute bikotean (% 12,5) edo «beste batzuekin» jokatzeko (% 12,5). % 75ek ez du erantzun (EDE). Aukera hori errepikatu egin da online modalitatearen azken puntuetan.

Adin taldeei dagokienez, gazteek (18-24 urte) bakarrik (% 58,3) edo lagunekin (% 33,3) jokatu ohi dute. 25 eta 34 urte bitartekoek berriz, bakarrik (% 66,7) edo bikotean (% 16,7) jokatzeko lehenesten dute. Adinez nagusienekoen taldean, esaterako, 35-44

Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

urte eta 65 urte edo gehiagokoetan, gehiengoak ez zuen erantzun online jokatzeko konpainiari buruzko galdera. 45 eta 54 urte artean dituztenen kasuan, % 55,6k bakarrik jokatzen du.

Laneko egoerari dagokionez, ordainpeko enplegua dutenek bakarrik (% 52,2) edo lagunekin (% 13,0) jokatzeko joera handiagoa dute eta langabeek, berriz, bakarrik (% 80,0) edo bikotean (% 20,0) Erretiratuek edo pentsiodunek ez dute online jokatzen eta ikasleek bakarrik (% 33,3), lagunekin (% 33,3) zein lagun batekin (% 33,3) jokatzen dute.

15. taula. Online jokoa zeharreko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Bakarrik	Lagun batekin	Lagunekin	Bikotean	Beste batzuk	EDE
Sexua	Gizona	65,4	3,8	15,4	3,8	—	11,5
	Emakumea	—	—	—	12,5	12,5	75,0
Adina	18-24	58,3	8,3	33,3	—	—	—
	25-34	66,7	—	—	16,7	—	16,7
	35-44	—	—	—	—	—	100
	45-54	55,6	—	—	—	—	44,4
	55-64	—	—	—	—	10—	—
	65	—	—	—	—	—	10—
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	14,3	—	—	—	28,6	57,1
	Bigarren mailakoak	60,0	5,0	10,0	5,0	—	20,0
	Goi mailakoak	57,1	—	28,6	—	—	14,3
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	52,2	—	13,0	4,3	4,3	26,1
	Langabea	80,0	—	—	20,0	—	—
	Erretiratua, jubilatua	—	—	—	—	—	100
	Ikasleak	33,3	33,3	33,3	—	—	—

2.3. Kriptodirua

JEBk 2024an egindako ikerketan kriptodiruekin lotutako atal espezifikoa gehitu da. Kriptodiruen kategorizazioaren gaineko eztabaida soziala bizi-bizi dago. Sektore batzuek ez dute uste aktibo ekonomiko arrunta direnik, burtsako akzioen modura, baina ez dituzte ausazko jokoa ere jokatzen, gaur egun egin ohi den moduan. Kriptodiruak kopuru ekonomikoen arriskua zein zoria hartzen ditu barne. Aurrekoarekin

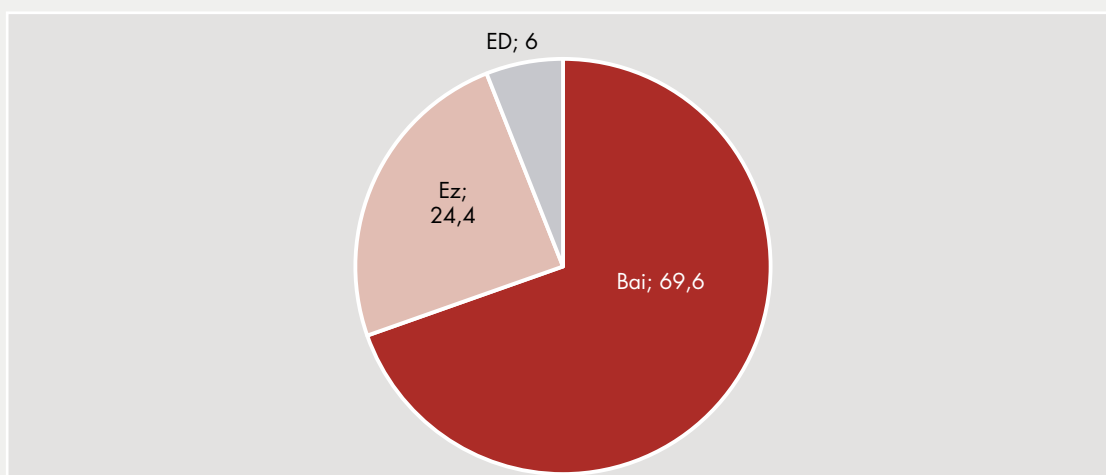


Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

lotuta, azken urteetan asko handitu da kriptodiruari presentzia, batez ere maila sozial jakin batzuetan eta eztabaida sortu da komunikabideetan. Adibide gisa, herrialde batzuek kriptodirua sortu dute haien jardura finantzatzeko. Jokoaren Euskal Behatokiak egindako «Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin» azterketaren arabera, herritarren ia erdiak (% 43,3) uste du kriptodirua ausazko jokoa dela. Azterketa horren galdetegian hainbat galdera egin ziren ikusteko Euskadin zer agertoki planteatzen den errealitate berri horri dagokionez.

Nabarmendu beharreko lehen elementua da Euskadiko herritarren ehuneko handi batek badakiela kriptodirua zer den edo hori adierazi duela gutxienez. Baiezko erantzunen % 69,6k errealitate horren hazkundera eta ezarpena berretsiko luke, oraindik ere kategorizatu gabe egon arren.

7. grafikoa. Kriptodirua zer den dakien biztanleria (%-tan)



Kriptodiruari buruzko ezagutzari dagokionez, desberdintasun estatistiko handiak daude aldagaien arabera. Hala, gizonak ezagutza dute, % 76,9 eta % 62,9, hurrenez hurren. Adinari dagokionez, zenbat eta helduagoa izan, orduan eta txikiagoa da kriptodirua zer den dakiten pertsonen ehunekoa: 18 eta 24 urte bitartekoen artean % 87,6koa da eta 65 urtetik gorako biztanleriaren kasuan % 45,1era jaisten da. Ikasketen mailari dagokionez ere badira desberdintasunak. Goi mailako ikasketak dituztenek kriptodirua zer den jakiteko probabilitate handiagoa dute, ondoren bigarren mailako ikasketak dituztenek (% 76,8) eta urrun geratzen dira lehen mailako ikasketak dituztenak (% 47,9). Laneko egoerari dagokionez, etxeko andreak nabarmentzen dira, % 90,9k baitu kriptodiruari gainera ezagutza; eta atzetik ikasleak daude (% 82,8). Kontrara eta adinarekin oso lotuta, erretiratuak eta pentsiodunak daude, soilik % 47k baita kriptodirua zer den.



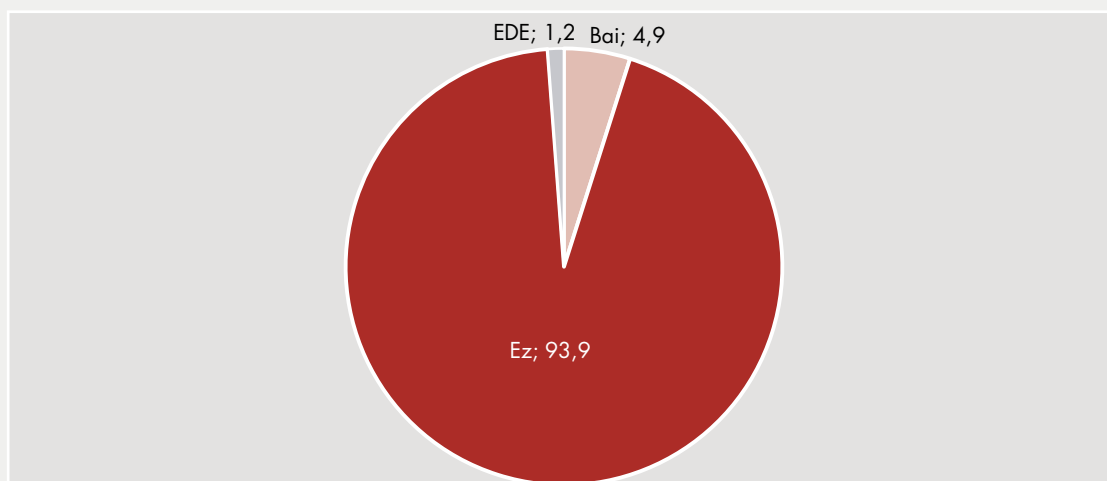
Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

16. taula. Kriptodirua zer den dakien biztanleria talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)

		Bai	Ez	ED
Sexo	Gizona	76,9	19,9	3,1
	Emakumea	62,9	28,4	8,7
Edad	18-24	87,6	11,2	1,1
	25-34	81,7	13,1	5,2
	35-44	80,6	16,0	3,4
	45-54	82,4	15,5	2,1
	55-64	65,7	27,8	6,6
	65	45,1	43,3	11,6
Nivel de estudios	Lehen mailakoak	47,9	45,1	7,0
	Bigarren mailakoak	76,8	16,2	7,0
	Goi mailakoak	83,8	12,5	3,7
Situación laboral	Ordainpeko lanarekin	80,1	15,4	4,4
	Langabea	73,5	24,8	1,8
	Jubilatua, pentsioduna	47,0	42,0	11,0
	Ikasleak	82,8	15,5	1,7
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	90,9	9,1	—

Kriptodiruak proiektzio sozial handia lortu duen arren, talde txiki batek soilik adierazi du dirua inbertitu duela produktu horretan. Kriptodirua ezagutzen dutenen artean, % 4,9k esan du beste urrats bat egin duela. Ikuspegi orokorragotik, Euskadiko heldu guztien % 3,4k soilik ditu inbertsioak txanpon birtualetan. Kriptodiruan inbertitu dutenen artean, % 41,6k ez du dirurik inbertitu azken urtean, baina % 10,6k kopuru nahiko handiak (500 €-tik gorakoak) inbertitu izana adierazi du.

8. grafikoa. Kriptodiruan inbertitu duen biztanleria (%)





Prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin

Kasu honetan ere, aurreko patroia antzekoari jarraituz, desberdintasunak daude talde soziodemografikoen artean. 17. taulan ikus daiteke gizonek emakumeek baino gehiago inbertitzen dutela; % 6,8 eta % 2,8, hurrenez hurren. Halaber, heldu adingaberik gazteenak dira kriptodiruan gehien inbertitzen dutenak (% 12,8 eta % 8,8) eta adinekoak, berriz, modalitate horretan gutxien inbertitzen dutenak (% 1,4). Kriptodiruari gainean duten ezagutza dela eta espero zitekeen moduan, goi mailako ikasketak dituzten pertsonak dira kriptodiruan inbertsiorik handiena egiten dutenak (% 6,4). Azkenik, eta laneko egoeraren arabera, langabeak dira gehien inbertitzen dutenak, % 12rekin.

17. taula. Kriptodiruan inbertitu duen biztanleria talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Bai	Ez	NC
Sexua	Gizona	6,8	91,9	1,4
	Emakumea	2,8	96,2	1,0
Adina	18-24	12,8	85,9	1,3
	25-34	8,8	90,4	0,8
	35-44	2,4	94,5	3,0
	45-54	6,3	93,8	—
	55-64	1,5	96,9	1,5
	65	1,4	98,6	—
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	2,2	96,8	1,1
	Bigarren mailakoak	5,4	92,6	2,0
	Goi mailakoak	6,4	93,6	—
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	5,0	93,7	1,3
	Langabea	12,0	86,7	1,2
	Jubilatua, pentsioduna	1,8	98,2	—
	Ikasleak	4,3	93,6	2,1
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	—	90,0	10,0

Azkenik, nabarmendu behar da ez dagoela loturarik ausazko jokoen kontsumoaren eta kriptodiruari inbertsioaren artean. Oso zaila da loturak egitea, atalaren hasieran esaten genuen moduan jokoaren prebalentzia oso altua delako, Euskadiko biztanleria osoa hartzen baitu ia.



3.

Sozializazioa



Sozializazioa

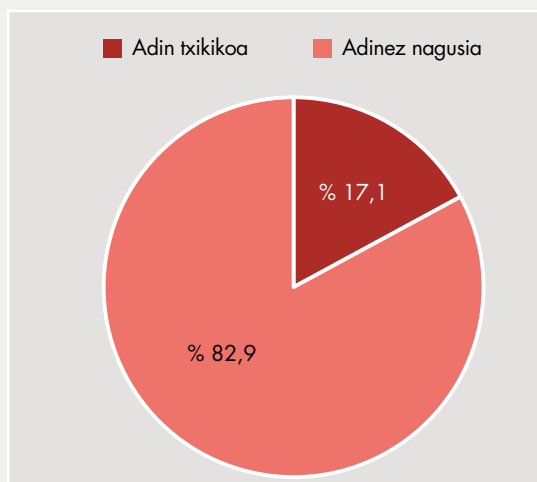
Norbanako batek taldean identitatea garatzeko egiten duen prozesua da sozializazioa eta, ausazko jokoen kasuan, fenomeno konplexu eta oso garrantzitsua da gizarteak arlo horretan dituen ohiturak aztertzeke garaian. Jarduera horiekin kontaktuan dauden lehen unetik, izan familiaren, gizartearen edo kulturaren bitartez, pertsonak ausazko jokoen gaineko jarrerak eta pertzepzioak garatzen hasten dira eta horiek eragina izan dezakete haien etorkizuneko jokaeran. Esperientzia indibidualak ez ezik, praktika horren inguruko dinamika sozialek ere eragina izan dezakete, besteak beste, taldeko presioak edo aurreikuspen sozialek.

Pertsonak zorizko jokoetan nola eta noiz hasten diren eta jarduera horretan zein konpainiarekin sartzen diren aztertzea funtsezkoa da bilakaera ulertzeko, baita politika publikoak ezartzeko prozesurako ere. Hori horrela, sozializazioa ez da ikaskuntza prozesu soil bat, norbanakoak bere bizitza osoan zehar errealitate sozial horrekin interakzioa izateko duen moduan eta arriskuaren pertzepzioan eragin dezakeen faktorea ere bada.

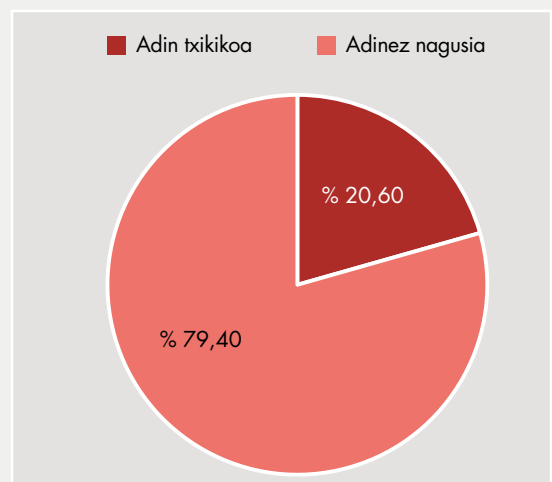
3.1. Jokoan hastea

Lehenengo adierazlea, eta ziurrenik garrantzitsuenak, jokoan hasteko adina da. Batezbestekoa 22,8 urtetan dago oro har, hau da, egun legez ezarrita dagoen adinaren gainetik. Hala ere, datu hori apur bat baxuagoa da modalitate birtualean -online jokoak-, 26,5 urtetan kokatzen baita. Nolanahi ere, datuek erakusten dute pertsona talde nabarmen bat 18 urte baino gutxiagorekin hasi zela jokatzeko. Kasu honetan ere, online jokoak patroi desberdina du, 3 puntu baino gehiagotan (% 20,6) gaintitzen baitu aurrez aurreko modalitatea (% 17,1).

9. grafikoa. Aurrez aurre jokatzeko hasteko adina (%-tan)



10. grafikoa. Online jokatzeko hasteko adina (%-tan)





Sozializazioa

18. taulan adingabeak izanik jokatzeko hasi ziren pertsonen profil soziodemografikoa ageri da, aurrez aurreko modalitatearen eta onlinekoaren artean bereizita. Datu horiek sexuaren, adinaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera daude bereizita. Adierazgarria da online jokoaren parte hartzean hutsune batzuk daudela informazioan, talde jakin batzuek ordezkariak txikia dutelako. Horrek esan nahi du modalitate horretako kasuak ez direla behar bezain adierazgarriak segmentu batzuetan eta, ondorioz, garrantzia galtzen dutela.

Gizonen eta emakumeen arteko desberdintasun horretan ikus daiteke gizonen hasteko prebalentzia handiagoa dutela bi modalitateetan adingabeak direnean. 18 urte baino gutxiagorekin hasi zen aurrez aurre jokatzeko % 24,8 eta online jokatzeko % 23,5. Emakumeen kasuan, txikiagoa da adingabeak zirenean aurrez aurre jokatzeko hasi zirenen proportzioa, % 9,70, eta online jokoaren kasuan ez dago datu nahikorik. Hortaz, talde horrek modalitate horretan duen ordezkariak txikiarekin lotuta egon daiteke hori.

Adinaren kasuan, talderik gazteenak prebalentzia nahiko handia du online jokoaren hastapenean; inkesta egindakoen % 66,7k berretsi baitu hori. Aurrez aurreko jokoaren kasuan ere talde horrek proportzio handia du hastapenean (% 34,3), baina aurrekoa baino askoz ere txikiagoa. Adinak gora egin ahala, murriztu egiten da adingabeak zirela jokatzeko hasi ziren pertsonen proportzioa. 25 eta 34 urte bitarteko tartean, norbanakoen % 23,8k adierazi du adingabea zela hasi zela jokatzeko, baina online modalitateko ez dago daturik. Halaber, beharrezko joera hori dago adin tarterik nagusienetan: % 14,8koa da 35 eta 44 urtekoen taldean, % 19koa 45 urtetik 54ra bitartekoan, % 19,3koa 55 urtetik 64ra bitartekoan eta soilik % 7,6koa 65 urtetik gorako taldean. Benetako faktore eragileak ezin izan dira zehaztu, baina horrek iradokitzen du gazteenak, bereziki 18 eta 24 urte bitartekoak, direla adin nagusienekoak izan aurretik online jokoetan gehien hasi zirenak, eta adinez nagusienekoak taldea aurrez aurreko jokoan gehien ibili zirenak. Zentzuan du horrek modalitate birtualak izan duen bilakaera azkarrarengatik eta sare sozialekin eta teknologia berrieekin duen loturarengatik.

Hirugarrenik, goi mailako ikasketak dituzten pertsonak dira tasarik altuena dutenak (% 22), eta, ondoren, bigarren (% 16,8) eta lehen mailako prestakuntza (% 12,6) dutenak. Online jokoaren kasuan, bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen datuak baino ez daude eta % 30,8k esan du adingabea zenean hasi zela online jokoetan. Horrek iradokitzen du lotura dagoela erdi mailako ikasketen eta nerabezeroan online jokoetan hasteko joera handiagoaren artean.

Halaber, laneko egoerak informazio interesgarria ematen du puntu honetan jorratzen diren patroiei buruz. Ikasleak dira, alde handiarekin, aurrez aurreko jokoan hasteko prebalentziarik handiena dutenak (% 40,5). Langileen artean, % 18,6 hasten da aurrez aurreko jokoetan jokatzeko adingabea denean eta % 15,4 online jokoetan. Horrek erakusten du parte hartze erlatiboa nahiko altua dela bi modalitateetan. Bestalde,



Sozializazioa

langabeek aurrez aurreko jokoan hasteko joera handiagoa dute (% 20,4) beste lan egoera batzuekin alderatuz gero. Erretiratuek eta/edo pentsiodunek prebalentzia txikia izan ohi dute bi joko motetan: % 10eko hastapena aurrez aurreko jokoan eta datu minimoa online jokoan. Halaber, kasu honetan ezin dugu ahaztu araudiaren faktorea. Ordainpekoak ez diren etxeko lanak egiten dituzten taldeko pertsonen % 16,7 hasi da aurrez aurreko jokoan eta ez dago datu adierazgarririk online jokoarentzat.

18. taula. Hasteko adina modalitatearen arabera (%-tan)

		Adingabea aurrez aurreko jokoan	Adingabea online jokoan
Sexua	Gizona	24,80	23,50
	Emakumea	9,70	0,00
Adina	18-24	34,30	66,70
	25-34	23,80	0,00
	35-44	14,80	0,00
	45-54	19,00	0,00
	55-64	19,30	
	65	7,60	
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	12,60	0,00
	Bigarren mailakoak	16,80	30,80
	Goi mailakoak	22,00	0,00
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	18,60	15,40
	Langabea	20,40	0,00
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	10,00	50,00
	Ikasleak	40,50	
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	16,70	

Eragile sozializatzaileek, besteak beste familiak, eskolak edo lagunek, ezinbesteko rola dute pertsonak hainbat jardueratan integratzeko garaian, tartean ausazko jokoetan, eta eragina dute parte hartzeko dinamiketan eta praktika horren gainean sortzen diren ohituretan. Jarraian ageri den 11. grafikoak erakusten du konpainia nola aldatzen den ausazko jokoekin izandako lehen kontaktuan, eta aurrez aurreko jokoan eta online jokoan hasitakoen artean bereizketa egiten du.

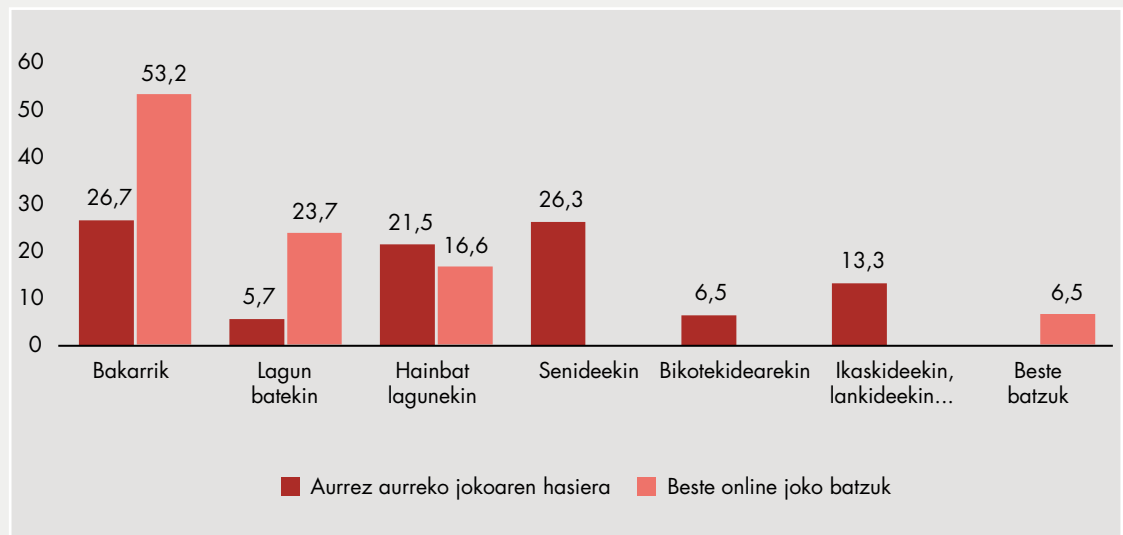
Lehenik eta behin, online jokoetan bakarrik hastea ohikoagoa da: pertsonen erdiak baino gehiagok adierazi du bakarrik hasi dela modalitate horretan. Aurrez aurreko jokoan berriz, % 26,7 baino ez da bakarrik hasi. Joera horrek iradokitzen du online jokoaren

Sozializazioa

izaera birtualak eta indibidualak ingurune sozialarekiko deskonexio handiagoa sortzen duela ausazko jokoekin lehen kontaktua izateko garaian. Aurrez aurreko jokoetan ohikoagoa da arreta lagun baten gainean jartzea; % 23,7k hala egin baitu, eta online jokoan kasuan, % 5,7k. Kuadrillan/lagun taldean hastearen kasuan, ohikoagoa da aurrez aurreko jokoetan (% 21,5) online jokoetan baino (% 16,6). Desberdintasun horrek berresten du aurrez aurreko jokoak osagarri sozial handiagoa duela, batez ere taldeko inguruneetan. Jokoan senideekin hastearen kasuan ere desberdintasun argiak daude. Pertsonen ia % 30 senideekin hasi zen jokatzeko aurrez aurreko jokoetan, baina online modalitatean ez da aukera hori existitzen. Horrek esan nahi du aurrez aurreko jokoak lotuagoak egon ohi direla familiako jarduerekin edo topaketekin, eta horietan normalizatu egiten dela ausazko jokoetan parte hartzea. Gauza bera gertatzen da bikotekidearekin eta lankideekin edo ikaskideekin, proportzio txikian eragin arren (% 6,5 eta % 13,3), aurrez aurreko modalitatean baino ez dira agertzen.

Hala, badirudi ingurune sozialek eragin handia dutela jokoaren hastapenean, baina alde nabarmenak daude aurrez aurreko modalitatearen eta online modalitatearen artean. Lehenengoa lotuago egon ohi da sozializazioarekin, izan senideekin, lagunekin edo kideekin. Bigarrenak berriz, joera indibidualagoa du eta gehiago izaten dira bakarrik jokatzeko hasten diren pertsonak.

11. grafikoa. Jokoan hasi zireneko konpainia, modalitatearen arabera (%-tan)



19. taulak aurrez aurreko jokoan dauden desberdintasunak erakusten ditu, talde soziodemografikoak aintzat hartuta. Alde batetik, gizonek emakumeek baino joera handiagoa dute bakarrik jokatzeko (% 31,7 eta % 21,8). Halaber, gizonek ehuneko altuagoa dute hainbat lagunekin hasten direnen multzoan (% 29,5 eta % 13,9 emakumeetan). Horrek erakusten du gizonek joera handiagoa dutela joko jardueretan taldean parte hartzeko. Kontrara, emakumeak gehiago hasten dira senideekin (% 31,2 emakumeetan eta



Sozializazioa

% 21,1 gizonetan) eta bikotekidearekin (% 9,4 emakumeetan eta % 3,4 gizonetan). Hortaz, patroia desberdina dago generoaren arabera. Gainera, emakumeek gizonek baino joera handiagoa dute lankideekin edo ikaskideekin hasteko (% 17,3 eta % 9,2).

Bestalde, adinaren arabera desberdintasunak aztertu ondoren, ikus daiteke 18 eta 24 urte bitarteko gazteek lagunekin hasteko joera handia dutela (% 47,8) eta horrek argi erakusten du jokoarekin duten lehen esperientziak osagarri sozial argia duela. Adinak gora egin ahala, nabarmen handitzen da bakarrik hasten diren pertsonen proportzioa eta ohikoagoa da 45 eta 54 urte bitartekoen artean (% 40,4). Bestalde, 65 urte edo gehiagoko pertsonen joera handiagoa dute senideekin (% 32,6) eta bikotekidearekin (% 16,5) hasteko. Horrek agerian uzten du familiako eta bikoteko harremanek duten garrantzia bizitzako etaparik aurreratuenetan. 35 eta 44 urte bitarteko pertsonen taldean ohitura handiagoa dute ikaskideekin edo lankideekin hasteko (% 20), 25 eta 34 urte bitarteko taldean dauden modura (% 20,9).

Ikasketen mailari dagokionez, lehen mailako ikasketak dituztenak dira bakarka (% 30,1) eta senideekin (% 30,1) jokatzen gehien hasten direnak. Horrek jokoaren gaineko harreman pertsonalagoa edo familiaragoa islatu dezake. Bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen kasuan, hainbat lagunekin hasten diren ehunekoa handiagoa da (% 24,8). Hortaz, horrek esan nahi du ingurune soziala garrantzitsua dela hezkuntzako etapa horretan. Goi mailako ikasketak dituztenek lankideekin edo ikaskideekin hasteko joera handiagoa dute (% 21). Horrek iradokitzen du interakzio sozial handiagoa dutela lan inguruneetan edo ingurune akademikoetan.

Azkenik, lan egoerari dagokionez, ordaindu gabeko etxeko lanak egiten dituzten pertsonen patroia zehatz bat jarraitzen dute: ehuneko altua dute bakarrik hasten diren pertsonen kasuan (% 60) eta ez dute ordezkariarik lagunekin hasten diren multzoan. Ordainpeko lana dutenen kasuan, oreka dago konpainia moten artean: senideekin (% 25,7) eta hainbat lagunekin (% 23,5) hasten direnak nabarmentzen dira. Langabeek eta ikasleek hainbat lagunekin hasteko joera nabarmena dute (% 26,4 eta % 48,6, hurrenez hurren). Hortaz, horrek erakusten du eragin sozial handia dagoela testuinguru horietan. Jubilatuak edo erretiratuak hein handiagoan hasten dira senideekin (% 30,2) edo bikotekidearekin (% 15,4) jokatzen. Hala, oraingoan ere agerian geratzen da gertuko harremanek lan bizitzaren osteko etapan duten garrantzia.

Ondorioz, datuek adierazten dute ausazko jokoetan hasteko patroiak desberdinak direla sexuaren, adinaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera. Faktore horiek zehazten dute ea pertsonak bakarrik edo konpainian hasten diren eta konpainiaren izaera zein den, eta eragile sozializatzaileen rola nabarmentzen da.



Sozializazioa

19. taula. Aurrez aurreko jokoan hasteko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Bakarrik	Lagun batekin	Hainbat lagunekin	Senideekin	Bikote-kidearekin	Ikaskideekin, lankideekin...
Sexua	Gizona	31,7	5,2	29,5	21,1	3,4	9,2
	Emakumea	21,8	6,4	13,9	31,2	9,4	17,3
Adina	18-24	9,0	13,4	47,8	16,4	3,0	10,4
	25-34	16,3	7,0	32,6	20,9	2,3	20,9
	35-44	27,6	4,7	20,0	24,1	3,5	20,0
	45-54	40,4	4,3	20,7	26,4	1,0	7,2
	55-64	27,1	5,1	20,3	26,0	5,1	16,4
	65	24,7	5,6	12,0	32,6	16,5	8,6
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	30,1	5,6	16,3	30,1	11,8	6,2
	Bigarren mailakoak	27,4	6,4	24,8	24,8	4,1	12,5
	Goi mailakoak	22,9	5,3	21,9	24,5	4,4	21,0
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	26,9	6,4	23,5	25,7	2,1	15,4
	Langabea	30,8	1,1	26,4	22,0	5,5	14,3
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	26,2	5,6	13,1	30,2	15,4	9,5
	Ikasleak	13,5	10,8	48,6	13,5	—	13,5
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	60,0	—	—	20,0	20,0	—

Online jokoarekin lehen harremana izateko konpainiari dagokionez (20. taula), gizonen eta emakumeen artean baino ez daude desberdintasunak. Hala, lehenengoek aipatu dute bakarrik (55,6), lagun batekin (% 27,8) edo kuadrillan hasi direla (% 16,7), eta bigarrenak berriz, bakarrik (% 50) edo lagunak eta/edo senideak ez diren beste konpainia batekin (% 50). Kasu honetan ere, jokoaren arloko ohiturek portaera desberdinak islatzen dituzte.



Sozializazioa

20. taula. Online jokoa hasteko konpainia, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

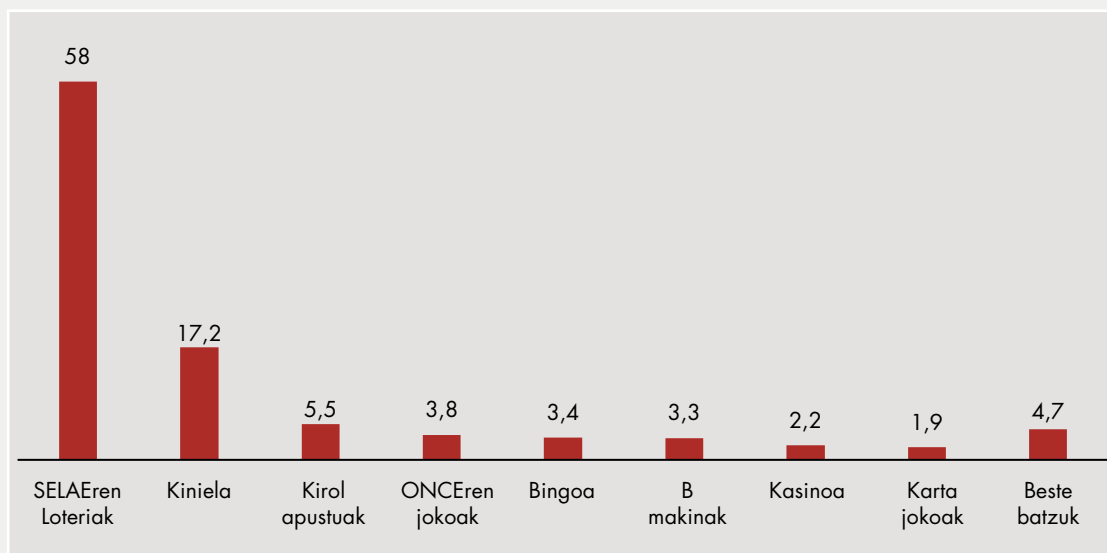
		Bakarrik	Lagun batekin	Hainbat lagunekin	Beste batzuk
Sexua	Gizona	55,6	27,8	16,7	—
	Emakumea	50,0	—	—	50,0
Adina	18-24	28,6	42,9	28,6	—
	25-34	42,9	14,3	28,6	14,3
	35-44	100	—	—	—
	45-54	100	—	—	—
	55-64	.	.	.	.
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	100	—	—	—
	Bigarren mailakoak	50,0	28,6	14,3	7,1
	Goi mailakoak	57,1	14,3	28,6	—
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	53,8	15,4	23,1	7,7
	Langabea	100	—	—	—
	Ikasleak	25,0	75,0	—	—

12. grafikoan ageri dira elkarriketatuek jokatzen hasteko erabili dituzten jokorik ohikoenak. Loteriek osatutako multzoa da jokorik ohikoena alde handiarekin: % 60 inguruko parte hartzea du. Horrek beste aukeren gaineko nagusitasuna islatzeaz gain, erakusten du joko hori oso errotuta dagoela euskal gizartean. Kiniela eta kirol apustuak daude bigarren eta hirugarren lekuan. Parte hartze nabarmena dute bi horiek, baina lehenengo aukerarena baino nabarmen txikiagoa; % 17,2 eta % 5,5 hurrenez hurren. ONCE markako aukeren multzoa, bingoa eta B makinak izan dira jokalarien % 3 baino gehiagok jokatzen hasteko aukeratu dituztenak. Horrek erakusten du joko horiek lehentasun txikiagoa dutela besteekin alderatuta, baina baliteke denborarekin aukera gisa finkatzea. Beste joko batzuk, hala nola Kasinoak eta karta jokoak, sozializazio txikia dute, % 2 inguruko balioekin. Hala, grafikoak erakusten du loteriak, joko tradizionalak eta kirolarekin lotutakoak direla nagusi sozializazioan, eta aukera modernoagoak, besteak beste bingoak edo kasinoak, harrera txikia dutela aztertutako biztanleriaren artean. Patroi horrek iradokitzen du afinitate handia dagoela erkidegoan aurrez aurreko jokorik tradizionalenekiko.



Sozializazioa

12. grafikoa. Aurrez aurre jokatzeko jokoak (%-tan)



Bestalde, Euskadiko herritarrek lehen urratsak egiteko erabili dituzten joko motak aztertzen ditu 21. taulak, sexuaren, adinaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera bereizita. Lehenengo aldagaiaren kasuan, gizonak joera handiagoa izan dute kinielarekin (% 27,4) eta kiroleko apustuekin hasteko (% 9,7). Karta jokoak eta B motako makinek ere badute beren espazioa, baina hein txikiagoan: % 3,6 eta % 4,6rekin, hurrenez hurren. Hala ere, aipamen gehienak SELAEren loterientzat izan dira (% 42,9). Kontrara, emakumeek joera handiagoa dute azken aukera horrekin hasteko: hala da % 72,3ren kasuan. Beste joko batzuek, hala nola kiroleko apustuek, bingoak eta B motako makinek, prebalentzia txikiagoa dute eta % 5etik beherako tasak dituzte.

Oraingoan ere, desberdintasunak agerikoak dira adinaren arabera. Gazteenak kiroleko apustuekin (% 25,4) eta kasinoarekin (% 20,9) hasi ohi dira eta SELAEren loteriak batez bestekoaren azpitik daude (% 22,4). Ondorioz, adinak gora egin ahala, SELAEren loteriak gero eta ohikoagoak bihurtzen dira. Hurrengo adin tartean, kiniela (% 7) eta kiroleko apustuak (% 15,6) nabarmentzen dira beste talde batzuei dagokienez, eta, gainera, SELAEren loteriak % 45,3ra iristen dira. 35 urtetik 54 urtera bitartekoan kasuan, kinielak eta loteriak daude goiko postuetan. Azkenik, 65 urtetik gorako pertsonen kasuan, SELAE Loteria da jokorik ohikoena, % 76,8rekin, eta parte hartze minimoa dute gainerako jokoetan. Hori horrela, tradizioaren pisua edo merkatuaren aldaketak dira datuak azaltzeko arrazoia, hein batean.

Beste bi kasuetan gertatzen zen moduan, ikasketen mailak ere eragina du biztanleriak jokatzeko hasteko aukeratzen duen joko motan. Lehen mailako ikasketak dituztenek SELAE Loterian parte hartzeko joera handiagoa dute, % 64,9rekin, eta gero kinielatan, % 16,7rekin. Bigarren mailako prestakuntza duen kolektiboa SELAE Loterian hasten da batik bat, baina ehunekoa % 54,2ra jaisten da. % 16,4 kinielarekin hasten da eta



Sozializazioa

% 5,4 kiroleko apustuekin. Hirugarrenik, unibertsitateko ikasleak SELAE Loteriarekin hasi ohi dira (% 55,6), baina kiroleko apustuekin hasten direnen ehunekoa (% 8,9) ikasketa maila baxuagoko gainerako taldeetan baino handiagoa da.

Laneko egoerak ere rol garrantzitsua du jokatzeko aukeratzeko den aurrez aurreko joko motan. Ordainpeko lana duten pertsonen SELAE Loterietan (% 52,6) eta kinielarekin (% 21,6) joera handiagoa dute. Aldiz, kiroleko apustuek eta beste joko batzuk, hala nola bingoak eta B makinek, intzidentzia txikiagoa dute. Langabeek banaketa askotarikoagoa dute, baina SELAEren Loteria (% 48,9) eta kiniela (% 8,9) ere nabarmentzen dira. Gainera, intzidentzia adierazgarria dute beste joko batzuetan ere, hala nola B makinetan (% 5,6) eta kasinoan (% 7,8). Jubilatuen, pentsiodunen edo erretiratuen artean, SELAEren Loteria da nagusi, % 74,7rekin, eta beste joko mota batzuek, hala nola kinielak (% 13,2) eta bingoak (% 3,3) garrantzi txikiagoa dute. Ikasleen kasuan, kiroleko apustuak nabarmentzen dira % 38,9rekin eta, gero, SELAEren Loteria (% 19,4). Beste joko batzuek aldiz, parte hartze txikiagoa dute. Ordainpekoak ez diren etxeko lanak egiten dituzten pertsonen ez dute datu adierazgarririk jokatzeko joko motari dagokionez: SELAEren Loterian soilik jokatu baitute guztiek.

Zalantzarik gabe, SELAEren Loteria da aurrez aurreko joko mota nagusia Euskadiko gizartean, batez ere emakumeen, adineko pertsonen, lehen mailako ikasketak dituztenen eta erretiratuen artean. Beste joko batzuek, hala nola kinielak eta kiroleko apustuek, intzidentzia handiagoa dute gizonen, gazteen, goi mailako ikasketak dituztenen, laneko egoera aktiboan dauden eta langabezia dauden artean.



Sozializazioa

21. taula. Aurrez aurre jokatzeko hasteko jokoak, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

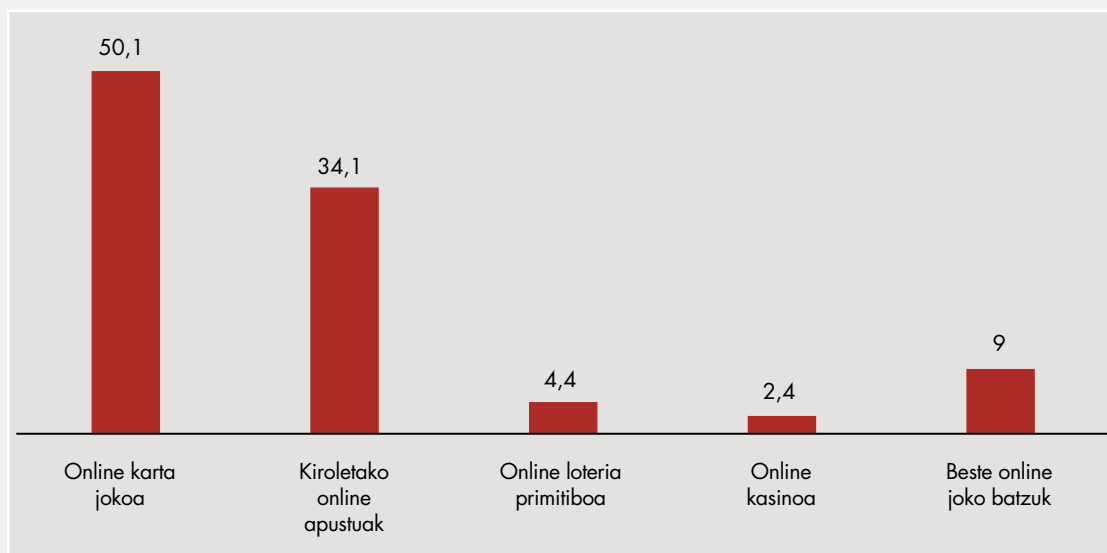
		ONCEren jokoak	Kiniela	Kirol apustuak	Karta jokoak	Bingoa	B makinak	Kasinoa	SELAEren Loteriak	Beste batzuk
Sexua	Gizona	3,0	27,4	9,7	3,6	1,4	4,6	2,6	42,9	4,8
	Emakumea	4,4	7,4	1,5	0,4	5,4	2,1	1,7	72,3	4,6
Adina	18-24	7,5	3,0	25,4	—	6,0	3,0	20,9	22,4	11,9
	25-34	3,1	7,0	15,6	3,1	4,7	2,3	4,7	45,3	14,1
	35-44	4,8	20,8	4,2	1,8	4,8	2,4	—	58,3	3,0
	45-54	4,8	28,4	3,4	4,8	1,9	5,8	—	48,1	2,9
	55-64	1,1	20,1	1,1	1,1	2,9	3,4	1,1	63,8	5,2
	65	3,4	12,7	1,1	0,4	3,0	2,2	—	76,8	0,4
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	5,2	16,7	2,0	0,3	4,6	3,6	—	64,9	2,6
	Bigarren mailakoak	5,1	16,4	5,4	2,8	3,6	3,8	3,6	54,2	5,1
	Goi mailakoak	0,6	18,8	8,9	2,6	2,2	2,2	2,6	55,6	6,4
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	2,8	21,6	5,4	2,3	3,8	3,5	2,4	52,6	5,6
	Langabea	6,7	8,9	6,7	5,6	—	5,6	7,8	48,9	10,0
	Jubilatua, pentsioduna	3,3	13,2	1,3	0,7	3,3	2,6	0,3	74,7	0,7
	Ikasleak	13,9	5,6	38,9	—	5,6	2,8	—	19,4	13,9
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	—	—	—	—	—	—	—	100	—

Online jokoarekin hasi ziren pertsonak zer jokorekin hasi ziren erakusten du 13. grafikoak. Modalitate hori berria den arren, hainbat urteko ibilbidea du eta horrek aukera ematen du ikusteko zer nolako ezarpena izan duen iruditegi sozialean. Kasu honetan, desberdintasun handiak daude emaitzetan aurrez aurreko modalitatearekin alderatuta. Modalitate honetan, SELAE talde publikoaren jokoak —arloan digitalean ere presente daude— bigarren planora igarotzen dira (% 4,4). Izan ere, karta jokoak dira nagusi (% 50,1) eta, gero, kiroleko apustuak (% 34,1). Ez du hain presentzia nabarmena kasinoak (% 2,4).



Sozializazioa

13. grafikoa. Online jokatzeko hasteko jokoak (%-tan)



Talde soziodemografikoen artean dauden desberdintasunei dagokienez, desberdintasun esanguratsu bakarrak sexuaren arabera dira, baina kontuan izan behar da laginaren kopuru txikia. Emakume guztiak loteria primitiboarekin hasi ziren eta gizonek ez dute tipologia hori aipatu ere egiten. Haien kasuan, online karta jokoak (% 52,9), online kiroleko apustuak (% 35,3) eta beste joko batzuk (% 11,8) nabarmentzen dira.

22. taula. Aurrez aurre jokatzeko hasteko jokoak, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Kiroletako online apustuak	Online karta jokoak	Online loteria primitiboa	Beste online joko batzuk
Sexua	Gizona	35,3	52,9	—	11,8
	Emakumea	—	—	100	—
Adina	18-24	60,0	40,0	—	—
	25-34	33,3	33,3	16,7	16,7
	35-44	—	100	—	—
	45-54	—	100	—	—
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	—	10	—	—
	Bigarren mailakoak	27,3	63,6	9,1	—
	Goi mailakoak	5—	33,3	—	16,7
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	23,1	61,5	—	15,4
	Langabea	33,3	33,3	33,3	—
	Ikasleak	66,7	33,3	—	—

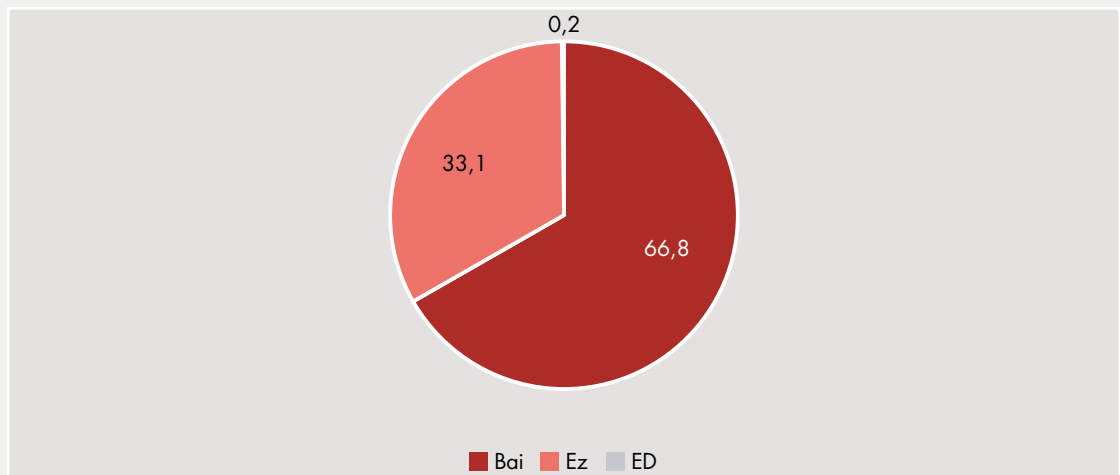


Sozializazioa

3.2. Inguruaren normalizazioa

Gure gizartean praktika hain errotua eta normalizatua izatea garrantzitsua da ikerketa honen oinarrian dagoen fenomeno ulertzeko. Horren adibide da haurrak eta/edo gazteak zirela familiako norbait jokatzene edo apustuak egiten ikusi izana adierazi duten pertsonen ehuneko altua (% 66,8). Hau da, Euskadiko 10 herritarretik 7k gogoratzen du senideren bat jokatzene ikusi izana adingabea zenean (ikusi 14. grafikoa). Fenomeno hori bat dator zuzenean jokoaren sozializazioaren eta hastapenaren arloan jorratutakoarekin. Aurrekoaren moduko tasarekin, normala da belaunaldi berriek joko naturalizatu izana; nahiz eta publizitatea mugatua egon duela denbora batetik.

14. grafikoa. Haurtzaroan eta/edo gaztaroan senideren bat jokatzene ikusi izana gogoratzea (%-tan)



Haurtzaroan eta/edo gaztaroaren zehar senideren bat ausazko jokoetan parte hartzen ikusi izanaren erantzunetan dagoen banaketa islatzen du 23. taulak, kategoria soziodemografikoen arabera. Beste kasu batzuetan ez bezala, fenomeno hau orokortua dago eta emakumeen eta gizonen arteko aldea 4 puntukoa baino ez da (% 64,8 eta % 68,8, hurrenez hurren), eta bien kasuan % 60tik gorakoak dira zifrak. Hori ez da garrantzitsua estatistikoki. Hortaz, esan nahi du familia ingurunean portaera hori ikusi izana ez dela asko aldatzen gizonen eta emakumeen artean.

Adin taldeei dagokienez, gazteak dira jokaera hori gehien gogoratzen dutenak, ziurrenik denboran gertuago dutelako une hori. Adibidez, 18 eta 24 urte bitarteko taldean, pertsonen % 79,8k ikusi du senideren bat jokatzene, eta 45 eta 54 urte bitarteko taldean berriz, % 77,8ra jaisten da kopuru hori. Inkestatutako pertsonen adina handitu ahala, murriztu egiten da ehuneko hori pixkanaka. 65 urte edo gehiagoko pertsonen taldeak du ehunekorik txikiena: % 42,5ek baino ez du adierazi esperientzia hori bizi izan duela eta % 56,9k esan du ez duela gogoratzen. Hala ere, ezin da baieztatu aurreko belaunaldiak jokaera gehiago mugatzen zutenik, halako gertaeretan memoriaren faktorea oso garrantzitsua baita.



Sozializazioa

Ikasketen mailari dagokionez, goi mailako ikasketak dituztenak dira senide bat jokatzeko ikusi izana gehien gogoratzen dutenak, % 77,5ekin, eta, ondoren, bigarren mailako ikasketak dituztenak, % 69,4ekin. Aldiz, lehen mailako ikasketak dituzten pertsonen gutxiago gogoratzen dute, % 54,5ekin.

Azkenik, lan egoerari erreparatuz gero, ordaindutako lana dutenak eta ikasleak dira oroitzen diren prebalentziarik handiena dutenak, % 77,8 eta % 79,3ekin, hurrenez hurren. Bestalde, erretiratuak edo pentsiodunak dira ehunekorik baxuena dutenak, % 44,6ekin. Langabeek ere oroitzen maila altua dute, % 68,1ekin, eta ordaindu gabeko etxeko lanetan aritzen direnen artean, % 63,6k gogoratzen du.

23. taula. Hautzaroan eta/edo gaztaroan senideren bat jokatzeko ikusi izana gogoratzea, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

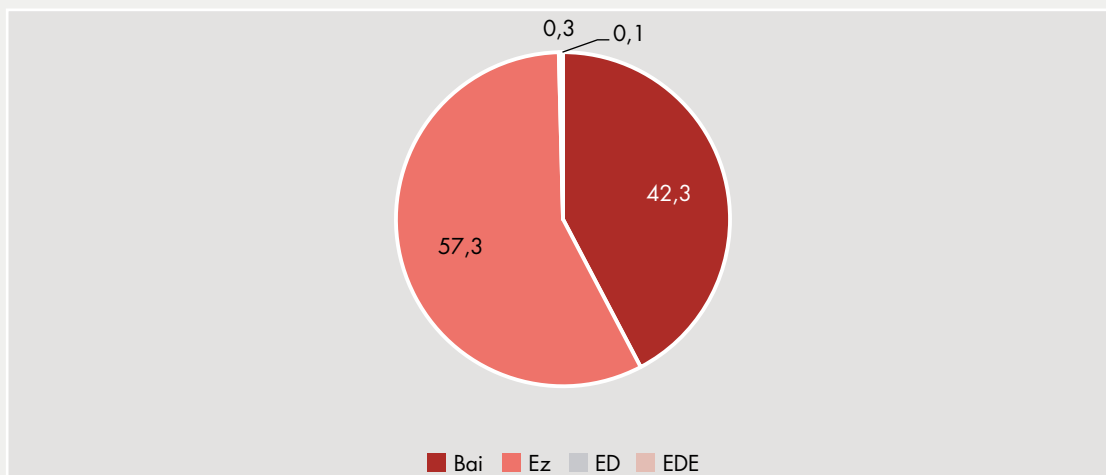
		Bai	Ez
Sexua	Gizona	68,8	31,0
	Emakumea	64,8	35,0
Adina	18-24	79,8	20,2
	25-34	71,9	28,1
	35-44	76,7	23,3
	45-54	77,8	22,2
	55-64	72,7	27,3
	65	42,5	56,9
Ikasketak	Lehen mailakoak	54,5	44,9
	Bigarren mailakoak	69,4	30,6
	Goi mailakoak	77,5	22,5
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	77,8	22,2
	Langabea	68,1	31,9
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	44,6	54,8
	Ikasleak	79,3	20,7
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	63,6	36,4

Euskadiko gizarteari galdera hori bera eginez gero, baina erreferentziazko eragileak aldatuta eta familiaren ordezkariak edo ingurune sozialik hurbilena jarrita, ehuneko asko murrizten da. % 42,3k gogoratzen du bere hautzaroan eta/edo gaztaroan zehar bere ingurune sozialeko norbait jokatzeko ikusi izana (15. grafikoa).



Sozializazioa

15. grafikoa. Hautzaroan eta/edo gaztaroaren lagunen bat jokatzen ikusi izana gogoratzea (%-tan)



Hautzaroan eta/edo gaztaroan lagunen bat jokatzen ikusi izanaren oroitzapena jasotzen da hurrengo taulan, sexuaren, adin taldeen, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera bereizita.

Desberdintasuna familiaren kasuan baino handiagoa izan arren, gizonen % 47,7k oroitzen du lagunen bat jokatzen ikusi izana eta % 52,0k ez du halako oroitzapenik. Emakumeen kasuan, gogoratzen dutenen ehunekoa txikiagoa da, % 37,4rekin eta % 62,1ek ez du oroitzen halako jokaerarik ikusi izana bere hurbileko zirkuluan.

Adin taldeen arabera azterketak erakusten du 18 eta 24 urte bitarteko gazteak direla lagunak jokatzen ikusi izana gehien oroitzen dutenak, % 52,8rekin. 25etik 34ra eta 45etik 54ra bitarteko taldeetan, antzekoa da gogoratzen duten pertsonen proportzioa, % 50 ingurukoa. Hala ere, 35 urtetik aurrera, murriztu egiten da apur bat proportzio hori eta % 45,1era jaisten da 35-44 urteko taldean eta % 46,0ra 55-64 urtekoan. 65 urtetik gorako biztanleriaren kasuan, % 25,6k baino ez du oroitzapen hori eta % 73,4k ez du halakorik gogoratzen. Beraz, horrek erakusten du joerak behera egiten duela adinarekin.

Ikasketen mailaren kasuan, hirugarren mailako ikasketak dituzten pertsonak dira lagunak jokatzen ikusi izana gehien oroitzen dutenak, % 48,4rekin. Atzetik daude bigarren mailako ikasketak dituztenak, % 43,2rekin eta lehen mailako ikasketak dituztenak, % 35,8rekin. Gogoratzen ez duten pertsonen ehunekoa handiagoa da ikasketa mailak behera egin ahala; hortaz, lehen mailako ikasketak dituztenen artean da altuena ehunekoa (% 63,1).

Lan egoera aintzat hartuta, soldatapeko lana duten pertsonen % 48,6k oroitzen du lagunak jokatzen ikusi izana, eta atzetik daude langabeak, % 44,2rekin. Erretiratuen,



Sozializazioa

jubilatuen edo pentsiodunen kasuan, soilik % 29,2k oroitzen du esperientzia hori eta % 69,7k ez. Ikasleen artean, % 46,6k du oroitzapen hori eta ordainpekoak ez diren etxeko lanetan aritzen diren pertsonen kasua adierazgarria da: % 60,0k adierazi baitu haurtzaroan edo gaztaroan zehar lagunen bat jokatzen ikusi izana.

24. taula. Haurtzaroan eta/edo gaztaroan senideren bat jokatzen ikusi izana gogoratzea, talde soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Bai	Ez
Sexua	Gizona	47,7	52,0
	Emakumea	37,4	62,1
Adina	18-24	52,8	47,2
	25-34	51,6	48,4
	35-44	45,1	54,9
	45-54	50,0	50,0
	55-64	46,0	53,5
	65	25,6	73,4
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	35,8	63,1
	Bigarren mailakoak	43,2	56,6
	Goi mailakoak	48,4	51,6
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	48,6	51,4
	Langabea	44,2	55,8
	Erretiratua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	29,2	69,7
	Ikasleak	46,6	53,4
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	60,0	40,0



4.

**Jokoarekin lotutako
problematikak**



Jokoarekin lotutako problematikak

Euskadiko jokoaren prebalentzia, ohiturak eta jokatzeko dutenak aurkeztu ondoren, jokoarekin lotutako problematikaren gaineko Euskadiko datuak errepasatuko ditugu atal honetan. Ausazko jokoen gaia jorrazteko garaian, hau da alderdirik garrantzitsuenetakoa bat, dituen ondorio pertsonal, sozial eta politikoengatik.

4.1. Jokoarekin lotutako DSM-V problematikaren bat duen biztanleria

Kasu honetan, 16. grafikoko emaitzak lortzeko, DSM-V eskala erabili dugu. Eskala horrek honela deskribatzen du joko patologikoa: «jokoaren portaera iraunkor eta des-egokitzapenezkoa, ondoez kliniko handia sortzen duena»⁴. Nazioartean oso aitortuta dago eta hainbat agertoki eta eremu zientifikotan erabili izan da. Ikuspegi hori aintzat hartuta eta 9 irizpideren bitartez, eskala bat ezartzen da. Eskalako 1etik 3rako puntuazioa (irizpideen baieztoko erantzunena) joko problematikoa izango litzake, eta gehiegizko joko jokaera eta jardura horretatik eratorritako arazoren bat islatuko luke, inpaktu oso adierazgarri izan gabe. Kategoriatan, hainbat sintoma egon daitezke: baliteke familiako arazoak izatea edo jokoaren atal batean denbora edo diru gehiegi inbertitu izanagatik errudun sentitzea, etab. 4ko puntuazioa edo handiagoa izanez gero, jokoaren nahasmendua izango litzateke jada, eta hiru mailatan bereizi daiteke puntuazioaren arabera: jokoaren nahasmendu arina (4 eta 5 irizpideren artean), neurritsua (6 eta 7ren artean) edo larria (8 edo 9).

DSM-V eskalaren itemak:

1. Gero eta diru kopuru handiagoak jokatu behar izan dituzu nahi zenuen kitzikapena lortzeko.
2. Urduri edo haserre sentitu zara jokoaren murrizten edo uzten saiatu zarenean.
3. Ahaleginak egin dituzu behin eta berriz jokoaren kontrolatzen, gutxitzen edo uzten saiatzeko, baina arrakastarik gabe.
4. Apustuak izan duzu gogoan maiz (adibidez, aurreko apustuen esperientziak gogoratuz, zure hurrengo apustua planifikatuz, apustuak egiteko dirua lortzeko moduan pentsatuz...).
5. Larritasuna sentitu duzueanean jokatu duzu maiz (adibidez, erruduntasuna, antsietatea, depresioa).
6. Apustuak dirua galdu ondoren, berriro jokatu duzu beste egun batean, dirua irabazten ahalegintzeko eta galdutako dirua berreskuratzeko.
7. Gezurra esan duzu jokoan duzun inplikazio maila ezkutatzeko.

⁴ The American Psychiatric Association (APA). *Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders* (fifth edition). Washington DC, 2013.

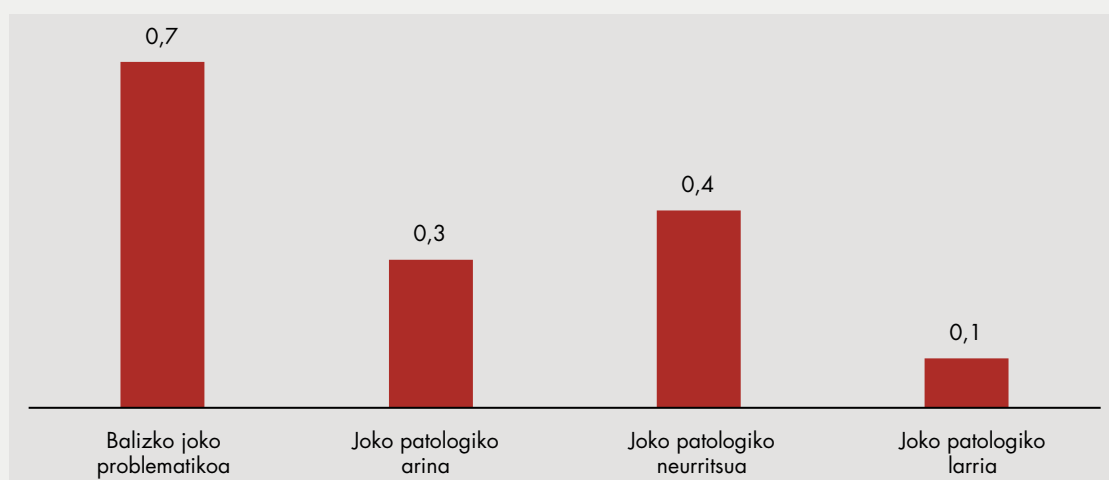


Jokoarekin lotutako problematikak

8. Harreman garrantzitsuren bat, enpleguren bat edo ibilbide akademiko edo profesionalen bat arriskuan jarri duzu edo galdu duzu jokoaren ondorioz.
9. Jokoak eragindako egoera ekonomiko larria arintzeko dirua eskatzen diezu besteei.

DSM-V eskala aztertu ondoren, lagin osoaren % 0,8 dira joko patologikoa dutenak (arina, neurritsua edo larria) eta balizko joko arazotsuan egon daitezkeen pertsonen beste % 0,7 gehi dakieke horiei. Hortaz, Euskadiko biztanleriaren % 1,5 joko problematikoaren faseren batean egon daitezkeen arren, % 0,1 baino ez litzateke egongo egoerarik larri eta intentsuenean. Laburbilduz, gorago aipatu dugun moduan, azterketaren emaitzek erakusten dute jokoan eta apustuak egiten aritzen direnek modu arduratsuan egiten dutela (% 98,5).

16. grafikoa. Azken 12 hilabeteetan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duen biztanleria, DSM-Vren arabera (%)



Gehiengoak modu arduratsuan jokatzeko duen arren, kontuan izan behar da biztanleriaren estimazioa eginez gero, hau da, datu horiek Euskadiko biztanleria heldu osoari aplikatuz gero, 28.000⁵ pertsona ingururi eragingo liokeela aurretik aipatutako punturen batek. Haien erdiak gutxi gorabehera —13.000—, joko problematikoa izango luke eta, hortaz, problematikaren kontsiderazio errealetik urrun egongo lirateke. Azkenak trantsizio mailan egongo lirateke. Hala, DSM-V eskalako emaitzen arabera, Euskadin 15.000 adin nagusikok izango lukete joko patologikotzat hartzen dena. Maila hori bera hiru kategoriatan sailkatzen da, afekzioaren intentsitatearen arabera. Aurretik aipatutako joko patologikoaren % 0,1 larritasun mailarik gorenekoa izango litzateke, hau da, estimazioaren arabera, 2.000 pertsona egongo lirateke egoera horretan gutxi gorabehera.

⁵ 2024ko urriaren 1eko 18 urtetik gorako biztanleriatik abiatuta kalkulaturako datuak. Kontsultatu: <https://www.ine.es/jaxiT3/Tabla.htm?t=56940&L=0>

Jokoarekin lotutako problematikak

Datu orokorrak aztertu ondoren, DSM-V eskala osatzen duten item bakoitzaren azterketa bereizia egitea komeni da (ikus 25. taula). Hala, ikusiko dugu gehien aipatzen den itema «Apustuetan dirua galdu ondoren, berriro jokatu duzu beste egun batean, dirua irabazten ahalegintzeko eta galdutako dirua berreskuratzeko» izan dela, 13 erantzunekin; eta, ondoren, «Gero eta diru kopuru handiagoak jokatu behar izan dituzu nahi zenuen kitzikapena lortzeko» eta «Apustuetan izan duzu gogoa maiz (adibidez, aurreko apustuen esperientziak gogoratuz, zure hurrengo apustua planifikatuz, apustuak egiteko dirua lortzeko moduan pentsatuz...)», 12 erantzunekin. Gutxien aipatu dituzten itemak berriz, «Jokoak eragindako egoera ekonomiko larria arintzeko dirua eskatzen diezu besteei» eta «Ha rreman garrantzitsuren bat, enpleguen bat edo ibilbide akademiko edo profesionalen bat arriskuan jarri duzu edo galdu duzu jokoaren ondorioz» izan dira, erantzun 1 eta 2rekin, hurrenez hurren.

25. taula. DSM-V osatzen duen item bakoitzaren prebalentzia

	n	Biztanleria jokalariei gaitzeko %	Biztanleriaren gaitzeko %
Gero eta diru kopuru handiagoak jokatu behar izan dituzu nahi zenuen kitzikapena lortzeko.	12	1,2	1
Urduri edo haserre sentitu zara jokoaren murrizten edo uzten saiatu zarenean.	8	0,8	0,7
Ahaleginak egin dituzu behin eta berriz jokoaren kontrolatzen, gutxitzen edo uzten saiatzeko, baina arrakastarik gabe.	5	0,4	0,4
Apustuetan izan duzu gogoa maiz (adibidez, aurreko apustuen esperientziak gogoratuz, zure hurrengo apustua planifikatuz, apustuak egiteko dirua lortzeko moduan pentsatuz...).	12	1,2	1
Larritasuna sentitu duzuen jokatzen duzu maiz (adibidez, erruduntasuna, antsietatea, depresioa).	7	0,7	0,6
Apustuetan dirua galdu ondoren, berriro jokatu duzu beste egun batean, dirua irabazten ahalegintzeko eta galdutako dirua berreskuratzeko.	13	1,2	1,1
Gezurra esan duzu jokoan duzun inplikazio maila ezkatatzeko.	10	1	0,8
Harreman garrantzitsuren bat, enpleguen bat edo ibilbide akademiko edo profesionalen bat arriskuan jarri duzu edo galdu duzu jokoaren ondorioz.	2	0,2	0,2
Jokoak eragindako egoera ekonomiko larria arintzeko dirua eskatzen diezu besteei.	1	0,1	0,1

26. taulan talde soziodemografikoen arabera desberdintasunak dagozkien emaitzak ageri dira. Zehazki, DSM-V aplikatu ondoren ikus daiteke gizonek hein handiagoan pairatzen dituztela jokoaren ondorio negatiboak. Haien presentziak biztanleriaren



Jokoarekin lotutako problematikak

batez besteko osoa gaingaitzen du. Eskala horren arabera, emakumeen ehuneko minimo bat baino ez dago fase horietakoren batean; hain zuzen ere, % 0,2k balizko joko problematikoa izan dezake. Gainerako kategorietan, emakumeek ez dute presentziarik eta gizonak guztizkoaren % 2,8 dira. % 1,2 aurreko fasean egongo litzateke, baina beste % 1,6 joko patologikoaren faseetan. Bereziki adierazgarria da % 0,8 fase neurritsuan dagoela eta % 0,2 larrian, biztanleriaren batez besteko tasa bikoiztuz.

Adinari dagokionez, gazteak dira balizko joko problematikorik handiena izan dezaketenak (% 6,5), baina ez dirudi egoerarik larrienetan presentziarik dutenik. Horrek adieraz dezake ausazko jokoetan aritzen diren pertsonak arrisku egoera goiztiarragoak dituztela, baina mendekotasun larriagoetan erori gabe. Aurretik aurkeztutako datuak —jokoaren modalitatea, hasteko adina...— bat datoz puntu horrekin. Kontrara, joko problematikoa dutenak 35 eta 55 urte bitarteko pertsonak dira, batez ere; hau da, lanari dagokionez fase «egonkorrean» edo betean daudenak. 35-44 urte bitarteko tartean, joko patologiko neurritsua (% 2,5) gailentzen da. 44 eta 55 urte bitarteko kasuan, berriz, joko patologiko arinaren (% 0,5) eta larriaren (% 0,5) artean dago banatuta.

Ikasketen maila, berriz, joko problematikoa prebenitzeko faktorea da. 26. taulan ageri den moduan, goi mailako ikasketak dituzten pertsonak dira joko problematikoaren indizirik txikiena dutenak. Kolektibo horretako pertsonen % 0,3 baino ez dago joko problematikoaren balizko fase batean. Beste muturrean, egoera okerragoan daude lehen mailako ikasketak dituztenak: joko patologiko larriaren ehunekoa batezbestekoa baino hiru aldiz handiagoa da (% 1,5) eta horietatik % 0,3 faserik larrienean daude. Hala, prestakuntza akademiko handiagoa izateak jokoarekiko mendekotasun txikiagoa izatea esan nahi du.

Azkenik, laneko egoeraren kasuan desberdintasun estatistiko handirik ez dagoen arren, langabezian dauden pertsonak dira arrisku egoerarik handienean daudenak, nahiz eta patologien ehunekorik altuena pertsona aktiboek izan.



Jokoarekin lotutako problematikak

26. taula. Azken urtean jokatu duten eta jokotik eratorritako nahasmenduren bat duten pertsonen kopuruaren estimazioa, ezaugarri soziodemografikoen arabera (%-tan)

		Balizko joko problematikoa	Joko patologiko arina	Joko patologiko neurritsua	Joko patologiko larria
Sexua	Gizona	1,2	0,6	0,8	0,2
	Emakumea	0,2	0	0	0
Adina	18-24	6,5	0	0	0
	25-34	0	0	0	0
	35-44	0	0	2,5	0
	45-54	0,5	0,5	0	0,5
	55-64	0	0	0	0
	65	0,7	0	0	0
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	0,9	0	1,2	0,3
	Bigarren mailakoak	0,8	0,8	0	0
	Goi mailakoak	0,3	0	0	0
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	0,9	0,3	0,7	0,2
	Langabea	1,2	0	0	0
	Erretiraturua, jubilatua, pentsioduna, ezindua	0,6	0,3	0	0
	Ikasleak	0	0	0	0
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	0	0	0	0
GUZTIRA		0,7	0,3	0,4	0,1

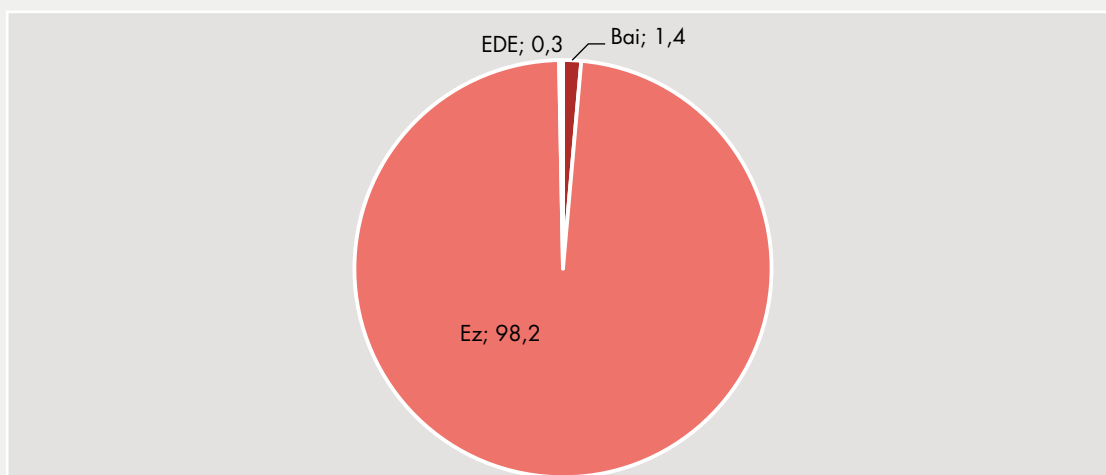
4.2. Aitortutako joko problematikoa

Aurreko puntuaren informazioa osatzeko, gaiari buruzko galdera zehatzago bat jasotzen zuen galdetegiak. Hala, % 1,4k adierazi du arazoak edo mendekotasuna izan dituela gehiegizko jokoarekin bizitzan zehar. Ehuneko hori fenomenoaren hurbilpen bat da, baina beste aldagai askoren mende dago eta azterketa osagarriak beharko lirateke horretarako. Hala ere, datuak DSM_V eskalaren bitartez aztertutakoaren isla osagarria izaten jarraitzen du.



Jokoarekin lotutako problematikak

17. grafikoa. Jokoarekin arazoak edo mendekotasunen bat izatea adierazi duen biztanleria (%-tan)



Hurrengo taulan datu hori bera ageri da sexuaren, adinaren, ikasketen mailaren eta laneko egoeraren arabera bereizita. Lehenik eta behin, datuek erakusten dute gizonek problematikaren edo mendekotasunaren intzidentzia nabarmen handiagoa dutela, % 2,6rekin. Emakumeen kasuan, % 0,3ra jaisten da intzidentzia. Adin taldeen arabera azterketak erakusten du ez dagoela mendekotasun kasurik edo problematikarik gazteen artean, hau da, 18 eta 34 urte bitartekoen artean. Hala ere, ehunekoak gora egiten du talderik helduenetan. 35 eta 44 urte bitartekoen taldean, pertsonen % 1,9k aitortu du mendekotasunaren intentsitate motaren bat bizi izana. Ehuneko hori % 3,4ra iristen da 45etik 54ra bitarteko adin taldean, eta adin taldeetan erregistratutako baliorik altuena da. 55 urtetik aurrera, murriztu egiten da apur bat proportzio hori: % 0,5ekoa da 55etik 64ra bitarteko taldean eta % 0,9koa 65 urtetik gorako taldean. Hortaz, portaera patroia desberdina dago.

Hirugarren sailkapen elementua ikasketen maila da. Lehen mailako ikasketak dituzten pertsonak dira kasu horretan jokoarekin arazo gehien izan dituztenak, % 2,3k aitortu baitu hori. Bigarren mailako ikasketak dituzten pertsonen kasuan, prebalentzia % 1,7koa da eta goi mailako ikasketak dituzten pertsonen artean ez dago joko problematikoaren edo mendekotasunaren kasurik. Ikasketen maila babes faktorea izan daiteke halako egoeretan, ikasketen maila handitu ahala, behera egiten baitu tasak.

Laugarrenik, langabeek ehuneko handiagoa dute problematikan, % 5,3rekin. Datu hori gainerako taldeetan baino altuagoa da. Horrek esan nahi du arrisku faktore garrantzitsua dela halako egoera negatiboaren intzidentzian. Ordainpeko lana duten pertsonen artean, % 1,2k aitortu ditu ausazko jokoarekin eta apustuekin lotutako agertoki kaltegarriak. Erretiratuen, pentsiodunen edo ezgaituen kasuan, berriz, ehunekoa % 1 baino txikiagoa da. Ikasleen artean ez dago mendekotasunaren edo joko problematikoaren kasurik.



Jokoarekin lotutako problematikak

Gizonak, adin ertaineko pertsonak, lehen mailako ikasketak dituztenak eta langabezia daudenak dira jokoaren problematikak edo mendekotasunak gehien kaltetutako taldeak Euskadin. Datu horiek iradokitzen dute prebentziorako eta laguntzeko politikak egin behar direla, batez ere biztanleriaren sektore horientzat.

27. taula. Jokoarekin arazoak edo mendekotasuna eduki izana aitortu duen biztanleria, talde soziodemografikoaren arabera (%-tan)

		Arazoa edo jokoarekiko mendekotasuna
Sexua	Gizona	2,6
	Emakumea	0,3
Adina	18-24	0,0
	25-34	0,0
	35-44	1,9
	45-54	3,4
	55-64	0,5
	65	0,9
Ikasketen maila	Lehen mailakoak	2,3
	Bigarren mailakoak	1,7
	Goi mailakoak	0,0
Lan egoera	Ordainpeko lanarekin	1,2
	Langabea	5,3
	Jubilatua, pentsioduna,	0,8
	Ikasleak	0,0
	Ordainpekoa ez den etxeko lana	0,0

Afekzio hori garatu duten joko motari buruz galdetzean, tipologia hauek aipatu dituzte handienetik txikienera: B makinak, kiroltako online apustuak, apustu etxeak eta kasinoak, bai aurrez aurre, bai online. Gainera, biztanleriaren % 1,4k (N=16) aitortu du laguntza profesionala behar izan duela mendekotasunen bat kontrolatzeko: % 8,6k ausazko jokoengatik, % 27,8k alkoholismoarengatik, % 58,3k tabakismoarengatik, % 2,6k legez kanpoko substantziengatik edo drogengatik eta % 2,7k beste mendekotasunengatik. Bestalde, jokoak eragindako kalteei dagokienez, inkestatutako biztanleriaren % 7,5ek ezagutzen du ausazko jokoekin edo apustuekin arazoak izan dituen inguruko norbait. Datu hori bera ingurune sozialik hurbilenari aplikatuz gero, % 16,7ra igotzen da.



5.

**Lau urteko aldaketak
(2020-2024)**

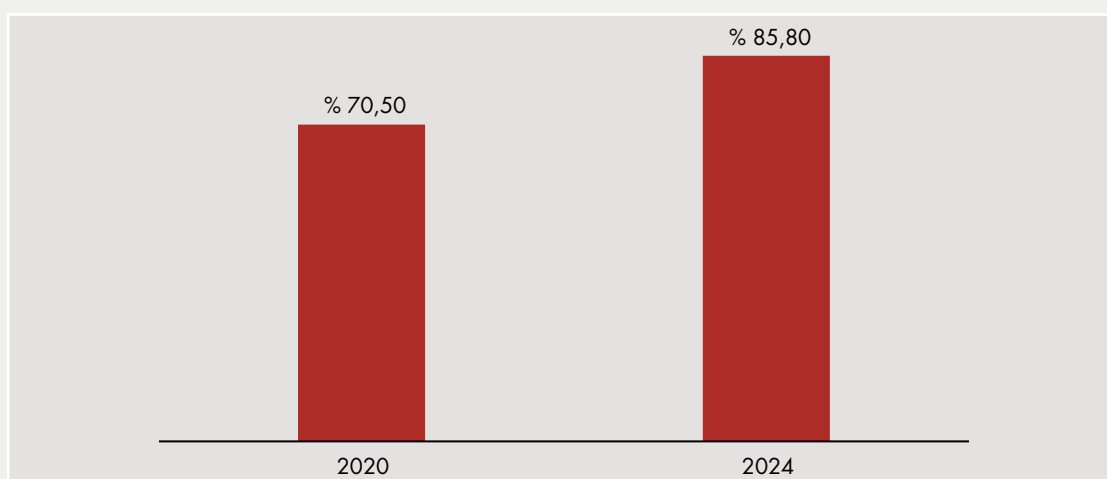


Lau urteko aldaketak (2020-2024)

Balio erantsia ematen dion elementu osagarri gisa, txosten honek aukera ematen du azken urteetako jokoaren prebalentziaren eta ohituren gaineko alderaketa longitudinala egiteko. Bestalde, lau urteko zikloan, hainbat aldaketa izan dira Euskadiko jokoaren arloko araudian, besteak beste, kontrolak ezarri dira joko aretoetara eta apustu etxeetara sartzeko. COVID-19ren pandemiaren faktore disruptiboa ere ez dugu ahaztu behar. Horren ondorioak ikus daitezke egindako lehen azterketaren datuetan. Hori guztia dela eta, desberdintasunak nabarduren ikuspegitik irakurri behar dira. Hurrengo paragrafoetan errepasatuko ditugu bi galdetegietan gehitutako item nagusietako batzuetan izandako aldaketak.

La bost urteko alderaketa horretan hauteman den lehen puntua da handitu egin dela jokatu izana aitortu duten pertsonen ehunekoa. 2020-2024ko ziklo horretan, hamabost puntutik gorakoa izan da hazkundera; % 70,5etik % 85,8ra igo baita. Aurretik aipatutako ideia berreskuratuz, pandemiaren neurri murriztaileek eragindako etenaldiak eragina izan dezake horretan, hein batean. Beste azalpenetako bat da 2024an ezarritako aldaketa metodologikoak eragina izan duela hazkunderan. Bigarren azterketan, inkestatzaileen taldeak ahalegin handiagoa egitea proposatu zen, jokoaren modalitate batzuetan gehiago sakontzeko, hala nola Loteria Nazional Berezian (aurreko azterketetan ikus zitekeenarengatik). Horri dagokionez, aurreko txostenetan ikerlarien taldeak hauteman zuen Euskadiko herritarrek Gabonetako Loteria ez zutela ausazko jokotzat hartzen. Gainera, 2024ko azterketan, landa lana otsailera aurreratu zen, Erregetako eta Gaboneko zozketa bereziaren oroitzapena hurbilago izateko..

18. grafikoa. Jokoaren prebalentzia 2020 eta 2024



Aldaketa hori gertatu arren, jokoaren ohiturek eta profilek oso antzekoak izaten jarraitzen dute. SELAEren eta ONCEren mendeko jokoek gehiengoa izaten jarraitzen dute eta aurrez aurreko jokoan online jokoan baino presentzia handiagoa izaten jarraitzen dute. Azterketa horretan lortutako datuekin ikusi da gizonen jokoak eta emakumeen jokoak daudela, baina desberdintasuna markatzen duen faktore nagusia adina da. Online modalitateak gazteen esferatik atera gabe jarraitzen du eta loteriek bertara



Lau urteko aldaketak (2020-2024)

iritsi gabe jarraitzen dute. Beste arlo eta prozesu sozial batzuetan bezala, badirudi arrakala bikoitza finkatu dela: belaunaldi arrakala eta arrakala digitala. Dagozkien neurri metodologikoak hartuta, esan daiteke teknologia berriak mugarri eraldatzailea ezartzen ari direla emaitza demoskopikoak irakurtzeko garaian. Hala ere, 2020-2024 zikloan ez da jokaera oso desberdinik ikusi.

28. taula. Jokoaren prebalentzia tipologiaren arabera, 2020-2024 alderaketa (%-tan)

	2020	2024
Loteria Nazional Berezia	*	92,2
Loteria Primitiboa	40,8	37
ONCEren kupoia	6,9	16,6
Asteko Loteria Nazionala	*	6,3
Kirol apustuak	—	6,1
Kiniela	2,2	5,2
ONCEren berehalako loteria	0,8	3,6
Bingoa	0,6	2,6
Txanpon makinak	1,3	2,6
Kasinoa	0,1	2,5
Karta jokoa	1,3	1,8
Kiroletako online apustuak	1,8	1,1
Online kasinoa	—	0,4
Online bingoa	—	0,1
Zaldi apustuak	—	0,1
Online jokoa	0,9	—

*2020an, Loteria Nazionalari buruz galdetu zitzaien (% 41,6) Berezia edo Astekoa zen zehaztu gabe.

Jokoaren hasierari dagokionez, daturik adierazgarriena da adingabeak direla jokatzeko hasten diren pertsonen kopururik handiena. 2020an, % 25ekoa zen zifra (ez zen bereizketarik egin modalitatearen arabera) eta, egun, % 17,1era iritsi da zifra hori aurrez aurreko modalitatean eta % 20,6ra online jokoa. Gaiak eztabaida politikoa eta publikoan duen presentzia, jokatzeko hasteko kontrol neurriak edo beste puntu batzuk izan daitezke aldaketa horren arrazoiak. Gainera, 2020an, 18 eta 24 urte bitarteko taldearen % 60k aitortu zuen adingabea zela hasi zela jokatzeko. 2024an, datu hori % 34,6ra murriztu da aurrez aurreko jokoa, baina 2020ko tasa antzekoetan jarraitzen



Lau urteko aldaketak (2020-2024)

du (% 60,6) online jokoaren kasuan. 2020an bereizketarik egin ez zenez, ezin zen aldaketa horren gaineko ondorio irmorik atera, baina joerak igartzen ziren dagoeneko. Aurrekoekin lotutako datu positibo gehigarria da murriztu egin dela haurrak edo gazteak zirela senideak eta lagunak jokatzeko ikusi zituzten pertsonen kopurua: % 79tik % 66,8ra eta % 68,8tik % 42,3ra murriztu baitira, hurrenez hurren. Horrek sozializazio dinamikak aldatu egin direla eta eragileak kontzientziatuago daudela adieraziko luke.

Ezin da ahaztu ausazko jokoei erreferentzia egitean, haien ondorio kaltegarrien gaineko eztabaida sortzen dela. Horiei dagokienez, problematika neurtzeko garaian, neurtzeko tresna aldatzeak zaildu egiten du emaitzak alderatu ahal izatea. 2020an, NODS eskala erabili zen eta 2024an, DSM_V erabili da, beste erakunde zientifiko eta instituzio publiko batzuen bidea jarraituz, hala nola Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Jokoaren Antolamendurako Zuzendaritza Nagusiarena. Azken hori tresna zehatzagoa eta xeheagoa da mendekotasunaren mailak neurtzeko. Aldaketa horren arrazoia da NODS DSM-IV eskalan oinarritzen zela, DSM-Vren aurrekoan, baina hura eguneratu egin dela. Aldaketen artean adierazgarria da «Joko patologikoa» kontzeptua «Jokoaren nahasmendua» izatera igaro dela. Gainera, egun «substantziekin lotutako nahasmenduak eta mendekotasuna eragiten duten nahasmenduak» gisa sailkatzen dira eta lehen «inpultsoen kontrolaren nahasmendua» kategoriaren barruan zeuden. Tresna aldaketa horrek nahasmenduaren ebaluazio zehatzagoa eta adierazgarriagoa egiteko aukera emateaz gain, emaitzak estatuan egindako beste ikerketa batzuetakoekin alderatzeko aukera ematen du. Hala, jokotik eratorritako arazoren bat zuten pertsonen ehunekoa % 1ekoa zen 2020an. Lau urte geroago, 2024an, % 1,5era iristen da datu hori. Desberdintasun horren arrazoia da neurtzeko eskala aldatu egin dela, % 0,7 «balizko joko problematikoa» baita kasu honetan.

Hala ere, gehiegizko jokoaren edo mendekotasunaren ondorioz sortzen den eraginari buruzko galdera zuzenari baiezkota erantzun zion % 1ek 2020an eta % 1,4k 2024an. Bat datoz datu horiek azterketa bakoitzean aplikatutako tresnek emandako emaitzekin, askoz ere zorrotzagoak baitira kasu patologikoak neurtzeko garaian.



6.

Ondorioak



Ondorioak

Ikerketa honetako datuak aztertu ondoren, ondorio nagusiak bildu ditugu paragrafo hauetan, aurreko orrialdeetan erabilitako eskema bera jarraituz.

A) Jokoaren Prebalentzia, Ohiturak eta Profilak Euskadin:

Puntu honek Euskadiko ausazko jokoen egungo agertokiaren erradiografia lortzeko elementu nagusiak jorratzen ditu. Azterketa honetan lortutako prebalentziaren, ohituren eta profilen datuek fenomenoak hobeto ulertzen laguntzen dute.

Jokoaren prebalentziari dagokionez, salbuespen puntual batzuk kenduta, Euskadiko herritarrek tarteka jokatu dute edo jokatzen dute beren bizitzan zehar. Jokoaren Euskal Behatokiak egindako lehenengo azterketatik egiaztatu da hori. Hala ere, jokoen eta modalitateen arteko desberdintasunak dira alderdirik azpimarragarriena.

Loteriaren zozketa berezien (Gabonetakoa eta Erregetakoa) eta asteko zozketen arteko desberdintasunak orain arteko mapa aldarazi dute. SELAeren zozketak —eta ONCE taldearenak— diren arren oraindik lehen postuetan daudenak, intentsitatea aldatu egin da. Euskadiko herritar gehienek ausazko jokorekin izan duten kontaktua loteriaren zozketa berezien bitartez izan da. Ondorioz, jokoaren patroiak eta ohiturak baldintzatuta daude. Inbertsio ekonomikoa, denboraren inbertsioa eta maiztasuna txikiak dira, loterien apustuek, kinieiek-primitiboek edo ONCEren zozketek eskatzen dutenarekin bat etorriz. Gainerako aukeren prebalentziaren artean desberdintasun handiak daude, baina online modalitateko jokoak hasi dira nabarmentzen. Internet bidezko jokoak posizioak irabazi ditu, gazteen artean bereziki.

Azterketak barne hartzen dituen beste alderdi askotan ikusten den moduan, gizonak, gazteenak eta lehen edo bigarren mailako ikasketak dituztenak parte hartze handiagoa izaten dute aurrez aurreko jokoetan. Adinak edo ikasketen mailak gora egin ahala, eta erretiratuen edo jubilatuak kasuan, jokoaren maiztasunak behera egiten du. Hala, iruditegi sozialean presente dagoen jokolariaren profila egiaztatzeaz gain, egiaztatzen da sexuaren, adinaren eta ikasmailaren aldagaiak direla desberdintasunak ondoen azaltzen dituztenak.

Jokatzeko arrazoi nagusiak asko aldatzen dira aurrez aurreko eta online formatuaren artean. Entreenimendua garrantzitsuagoa da online modalitatean eta dirua eta tradizioa aurrez aurrekoan.

Azkenik, bloke tematiko honek kriptodiruari ere egiten dio erreferentzia. Datuek erakusten dute jendeak ezagutzen duela, baina ez dutela apustuak egiteko edo inbertitzeko alternatibatzat hartzen. Kriptodiruan «akzioak» dituzten Euskadiko herritarrak gutxiengoak dira. Beste gai batzuetan bezala, kriptodiruari kasuan ere belaunaldiaren faktorea da erabileraren elementu bereizgarria.



Ondorioak

B) Euskadiko jokoaren sozializazioa:

Ikerketa honen bigarren puntuak jorratzen duen gaia oso gutxi jorratu izan da ausazko jokoen arloaz hitz egiterakoan. Aurreko puntuan bezala, bi azpigai aztertu dira arlo honetan ere.

Sozializazioarekin lotutako lehen erreferentzia ausazko jokoetan hasteko adinari buruzkoa izan da. Ikuspegi orokorretik, 22,8 urtekoa da batez besteko adina. Hortaz, egun indarrean dauden araudiek ezarritakoaren barruan dago. Hala ere, ikerketa honetatik ateratako datuekin egiaztatu daiteke bost pertsonatetik batek (% 20) adingabea zenean egin zituela apustuak. Hala, datuen arabera, ohikoagoa da adingabea izanik jokatzen hastea gizonen, gazteen, ikasleen eta bigarren mailako edo goi mailako ikasketak dituztenen artean. Halaber, online jokoaren modalitatean oinarritutako faktore bereizgarri bat hauteman da. Hau da zehazki: 18 eta 24 urte bitarteko gazteen presentzia handia da. Hala ere, arlo horretako datuak mugatuak dira eta baliteke ordezkagarriak ez izatea aztertutako kategoria guztientzat. Bestalde, aurrez aurreko jokoak banatuago dago adinari eta lan egoerari dagokionez, baina, hala ere, gizonen eta gazteen artean da nagusi.

Aurreko puntuari gehitutako bigarren erreferentziak jokoaren normalizazioari egiten dio aipamena, ikuspegi historikotik. Aurreko orrialdeetan ikusitako datuek azaltzen dute gehiengo esanguratsu batek oroitzen duela haurtzaroan/gaztaroan senideak edo lagunak apustuak egiten ikusi izana. Hala, finkatu egiten da jokoaren normalizazioaren irudia iruditegi sozialean eta kultur identitatearen eraikuntzaren parte bihurtzen da.

Ondorioz, ikuspegi bikoitz hori aintzat hartuta, azterketa honetako informazioak berresten du ausazko jokoak kulturalki errotuta daudela euskal gizartean eta ez prebalentziagatik soilik, baita bizitzako etaparik goiztiarrenetik iruditegian finkatu delako ere, lehen mailako sozializazio prozesuaren bitartez.

C) Jokoaren problematika Euskadin:

Txosten honek jorratzen duen hirugarren blokea jokoaren problematikari buruzkoa da. Gai honek inpaktu eta proiektzio sozial eta politiko indartsua du. Hori dela eta, administrazio publikoek ahalegin handiak egin dituzte ausazko jokoen sektorea kudeatzeko.

Kasu honetan, DSM-V indizea erabili da eta, beraz, datuak ezin dira 2020koekin alderatu. Hala ere, hainbat ondorio atera daitezke metodologia berri horretatik. Lehenik eta behin, emandako erantzunen arabera, Euskadiko biztanleriaren % 1,5 egongo litzateke eskalako agertokiren batean, hau da, 28.000 pertsona balio absolutuetara estrapolatuz gero. Alabaina, biztanleriaren % 0,1 baino ez litzateke egongo DSM-Vk jasotako agertokirik larrienean. Problematika errealean aurreko agertokian egongo



Ondorioak

liratekeenak, berriz, % 0,7 izango lirateke. Bigarrenik, antzekotasun batzuk daude DSM-Vk jasotzen dituenen artean eta azterketa honetan jokoarekin arazo edo mendekotasunen bat dutela aitortu duten pertsonen ehunekoaren artean. Mendekotasun motaren bat duela edo izan duela adierazi du pertsonen % 1,4k. Azken baieztapen horrek are zentzu handiagoa hartzen du, elkarriketatutak berak aipatzen duelako egoera zuzenean, horrek dakartzan efektu edo estigma sozial guztiekin.

Aurreko guztiaz gain, adierazgarriak dira aldagai soziodemografikoekin gurutzatzean sortzen diren desberdintasunak. Txostenean zehar egiaztatu ahal izan dugun moduan, sexua, adina, ikasketen maila eta laneko egoera dira desberdintasuna markatzen duten aldagaiak. Puntu honetan, gizonak eta gazteak dira aintzat hartu beharreko bi kolektiboak, bai DSM-Vren emaitzen arabera, bai aitortutako joko problematikoaren arabera, problematikak bi talde horietan duen inpaktuarengatik. Horrez gain, ezin dugu ahaztu online modalitatearen hazkundeari arreta berezia jarri behar zaiola, baita kriptodiruekin lotuta ere.