



JOKALARIEN PREBALENTZIA, OHITURAK ETA PROFILAK EUSKADIN 2020



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Aurkibidea

0. Sarrera	6
1. Helburuak eta metodologia	9
1.1. Joko patologikoa neurtzeko erremintak	10
2. Euskadi, estatuko testuinguruan	14
3. Joko motak eta ohiturak Euskadin.	19
3.1. Joko gogokoena	20
3.2. Ausazko jokoetan ematen den denbora	24
3.3. Ausazko jokoetan egindako gastua eta horren pertzepzioa	25
3.4. Joko modalitatea	28
3.5. Konpainia jokatu bitartean	31
3.6. Jokatzeko motibazioak	34
3.7. Jokoaren hastapenak	37
3.8. Sozializazioa	40
4. Jokalarien prebalentzia eta profilak EAE-n.	42
4.1. Jokatzeko duen biztanleria	43
4.2. Joko-arazoren bat duten biztanleak	46
4.3. Jokalarien eta joko-arazoren bat duten biztanleen arteko erlazioa	53
4.4. Joko-arazoren bat duten biztanleen profil soziodemografikoa	56
5. Jokoarekin lotutako arazoak.	61
5.1. Joko-arazo aitortua.	62
5.2. Jokoarekin lotutako arazoak	64
6. Ondorioak.	67
7. Fitxa teknikoa	71
8. Eranskinak	73

**Koadroak**

1.1. koadroa	NODS osatzen duten 17 itemak, DSM-IV ren bidez identifikatu eta 10 kategoriatan multzokatuta	11
--------------	--	----

Grafikoak

2.1. grafikoa.	Aurrez aurreko jokoetako gastua, autonomia-erkidegoen arabera, 2018an (milioi eurotan)	16
2.2. grafikoa.	Aurrez aurreko jokoetan jokaturako kopuruak eta GGR adierazlea Euskadin, 2014-2018 (milioi eurotan)	17
2.3. grafikoa.	Online jokaturako kopuruak, autonomia-erkidego bakoitzeko, 2019 (milioi eurotan)	17
2.4. grafikoa.	Euskadik araututako onlineko apustuak, 2015-2019 (milioi eurotan) . . .	18
3.1. grafikoa.	Joko mota gogokoena (%)	21
3.2. grafikoa.	Joko mota gogokoena, sexuaren arabera (%)	22
3.3. grafikoa.	Joko mota gogokoena, adinaren arabera (%)	22
3.4. grafikoa.	Joko mota gogokoena, lan-egoeraren arabera (%)	23
3.5. grafikoa.	Asteazken zenbat denbora ausazko jokoetan (%)	25
3.6. grafikoa.	Hileko gastua ausazko jokoetan (%)	26
3.7. grafikoa.	Ausazko jokoetan egindako gastua, adinaren arabera (%)	27
3.8. grafikoa.	Ausazko jokoetan egindako gastuari buruzko pertzepzioa (%)	28
3.9. grafikoa.	Joko modalitatea (%)	29
3.10. grafikoa.	Joko modalitatea, sexuaren arabera (%)	29
3.11. grafikoa.	Joko modalitatea, adinaren arabera (%)	30
3.12. grafikoa.	Konpainia jokatu bitartean (%)	31
3.13. grafikoa.	Konpainia jokatu bitartean, adinaren arabera (%)	32
3.14. grafikoa.	Konpainia jokatu bitartean, lan-egoeraren arabera (%)	33
3.15. grafikoa.	Konpainia jokatu bitartean, ikasketa-mailaren arabera (%)	33
3.16. grafikoa.	Jokatzeko motiboa (%)	35
3.17. grafikoa.	Jokatzeko motiboa, sexuaren arabera (%)	35
3.18. grafikoa.	Jokatzeko motiboa, jatorrizko herrialdearen arabera (%)	36
3.19. grafikoa.	Jokatzen hasitako adina (%)	37
3.20. grafikoa.	Jokatzen hasitako adina, sexuaren arabera (%)	38
3.21. grafikoa.	Jokatzen hasitako adina, egungo adinaren arabera (%)	38
3.22. grafikoa.	Jokatzen hasitako adina, lan-egoeraren arabera (%)	39
4.1. grafikoa.	Azkeneko urtean behin gutxienez jokatu edo apustu egin duten biztanleak, sexuaren arabera (%)	44



4.2. grafikoa.	Azkeneko urtean behin gutxienez jokatu edo apustu egin duten biztanleak, jokatu izan duten joko kopuruaren arabera (%)	45
4.3. grafikoa.	Beren bizitzan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten biztanleak, NODSen arabera (%)	46
4.4. grafikoa.	Beren bizitzan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten gizon eta emakumeak, NODSen arabera (%)	47
4.5. grafikoa.	Azkeneko urtean jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten biztanleak, NODSen arabera (%)	48
4.6. grafikoa.	Azkeneko urtean jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten gizon eta emakumeak, NODSen arabera (%)	49
4.7. grafikoa.	NODSen hamar kategorietako batean puntuazio positiboa lortu duten biztanleak, bizitza osoan dagokionez (%)	52
4.8. grafikoa.	Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak, jokalaria guztiekin alderatuta, sexuaren arabera (%)	53
4.9. grafikoa.	Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak, populazio osoarekin alderatuta, eta azken urtean, behin, bitan, hirutan edo gehiagotan jokatu dutenak (%)	54
4.10. grafikoa.	Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten gizon eta emakumeak, gizon eta emakume guztiekin alderatuta, eta azken urtean, behin, bitan, hirutan edo gehiagotan jokatu dutenak (%)	55
4.11. grafikoa.	Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak, zenbait motatako jokoetan jokatu duen populazio osoarekin alderatuta (%)	56
5.1. grafikoa.	Jokoarekin lotutako arazoak eta arazo aitortua duten biztanleak, sexuaren arabera (%)	62
5.2. grafikoa.	Ausazko joko problematikoa (%)	63
5.3. grafikoa.	Ausazko joko problematikoa, sexuaren arabera (%)	64
5.4. grafikoa.	Joko-arazoak familia-ingurune orokorrean/pertsonalean (%)	64
5.5. grafikoa.	Arazo psikologiko orokorrak/pertsonalak (%)	65
5.6. grafikoa.	Adikzioa kontrolatzeko laguntza-premia orokorra/pertsonala (%)	66
5.7. grafikoa.	Beste adikzio batzuk (%)	66

**Mapak**

2.1. mapa.	GGR adierazlea, autonomia-erkidego bakoitzean, 2018an	15
------------	---	----

Taulak

4.1. taula.	Arriskuko jokalarien, joko-arazoak dituztenen eta jokalarri patologikoen kopuruaren zenbatespena Euskadin	48
4.2. taula.	Jokalarri patologikoen, joko arazoak dituztenen eta arriskukoaren kopuruaren zenbatespena NODSen arabera, EAEn. Bizitza osoko eta azken urteko datuak.	50
4.3. taula.	NODSen 17 itemetako bati baieztokarekin erantzun dioten biztanleak, bizitza osoa kontuan hartuta	51
4.4. taula.	Bizitzan noizbait jokalarri patologikoak izan diren, joko-arazoa izan dutenak eta arriskukoak izan diren pertsonen ezaugarri demografikoak (% bertikala, banaketa).	59
Taulen laburpena (ERANSKINAK)		73



0.

Sarrera



Sarrera

Ausazko jokoak polemika edo eztabaida sozial, politiko edo ekonomikoen iturri izan dira, haiek historian aspalditik dauden. Baina denboran zehar izandako presentzia horrek aldaketa handia izan du sektorean azken mende honetan, duela gutxi arte ezezagunak ziren joko modalitateak agertu baitira, jokoaren aurrez aurreko izaera tradizional edota sozial/kolektibo hori gainditzera iritsi direnak. Horrela, teknologia berriek izan duten hedapen geldiezinak egundoko iraultza ekarri du zentzu guztietan, baita jokoaren erregulazioan ere.

Aldaketa horietatik harago, ez da ahaztu behar Espainian Francoren diktadurak debekatu egin zuela jokia hainbat hamarralditan, izaera publikokoak izan ezik, hala nola Loteria Nazionalea eta futbol-kinielak. XX. mendeko 70eko hamarraldiaren amaiera arte ez zitzaion ekin jokia legeztatzeari. Ordutik gaur arte, legeria eguneratuz joan da, bidean sortu diren aldaketei erantzun eraginkorra eman ahal izateko. Espainiako araugintzaren azken zedarrien artean dago jokoari buruzko 13/2011 Legearen onarpena, zeina oraindik ere eztabaida politikoaren zain dagoen. EAE, hala ere, erkidego aitzindaria izan da aspalditik jokoaren sektorea bere lurraldean erregularizatzeko orduan, hain zuzen ere, 1991n onartu baitzen jokia arautzeko 4/1991 Legea. Hori dela eta, Euskal Autonomia Erkidegoa (EAE) aspalditik sektorearekin harreman estua izan duen eremua dugu. Nolanahi ere, ausazko jokoen proiektioak gainditu egiten ditu lege-esparru eta -eztabaidaren mugak.

Aurrez adierazitako guztiagatik, lan soziologiko hau premiazkoa da, hain zuzen ere, sektoreko beste hainbat alderdi jorratzeko gizarte-arloan. Kasu honetan, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren¹ bitartez, Eusko Jaurlaritzako Segurtasun Sailak eskatutako azterlanaren emaitzak analizatzearen helburu nagusia honako hau izango da: *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin*. Azterlanak bat egiten du **Jokoaren Euskal Behatokiaren**² (aitzindaria, zentzu askotan) helburuekin, zeinak erreferente izan nahi baitu hala autonomia-erkidegoan nola estatuan.

Euskal gizarteak jokoari buruz duen pertzepzioa ezagutu ondoren, lehentasunezkoa dirudi dauden jokalaria motak aztertzea; dituzten profilak, alegia. Batetik, jokalarien portaerak eta ohiturak ezagutu beharko dira —zertan jokatzan duten, nola, zenbatean behin, batez besteko gastua—, eta, bestetik, haien profil soziodemografikoa. Era berean, funtsezkoa da dauden jokalaria moten berri izatea, haien jokamoldeen intentsitatea edo arriskua kontuan harturik, hain zuzen ere, Euskal Autonomia Erkidegoko (EAE) joko problematikoaren benetako proportzioa eta zaurgarritasun- edo arrisku-egoera posibleak zehazteko. Azken gai horrek garrantzi handia hartu du gizartean azken urteotan.

¹ Zuzendaritzaren webgunean jokoari buruzko informazio ugari daiteke. <https://www.euskadi.eus/eusko-jaurlaritza/joko-ikuskizunak/>

² <https://www.euskadi.eus/eusko-jaurlaritza/jokoaren-euskal-behatokia/>



Sarrera

Illo horretan, badaude jada finkatuta dauden tresnak jokalarien tipologiak neurtzeko. Zehazki, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*³ gidan garatutakoa, zeinaren azken xedea jokoarekin dauden arazoak neurtzea baita. Eskala hori aplikatuta, jokalariai eta jokalaria ez direnak identifikatu dira, jokoari buruz duten arazo mailaren arabera: patologia duten pertsonak, arazoak dituztenak, arriskua dutenak eta arriskurik gabeak (1. eskema). Oso baliagarria da euskal errealtatea islatzeko. Metodologia hori bera aplikatu zen 2015ean estatuan *Ausazko jokoan erabiltzaileen prebalentziari, portaerari eta ezaugarriei buruzko azterlana Espainian* izenekoan, Jokoa Arautzeko Zuzendaritza Nagusiak⁴ —egungo Kontsumo Ministerioaren mendekoa— prestatua eta landua, baita beste lurralde autonomiko batzuetan ere.

Pertzepzio diagnostiko objektibo horren, ikuspegi subjektiboaren eta aldagai soziodemografikoen batuketak fenomeno horren irudi erreala, doitua eta eguneratua emango digu Euskadin.

1. eskema. DSMan ezarritako profilak



Iturria: Geuk egina.

Garrantzi berezikoa da, oro har, ikerketa egitea eta, bereziki, esandako eskala/ metodologia aplikatuta, kontuan hartzen badugu, xx. mendeko 90eko hamarralditik aurrera, bai estatu mailan (2015), bai autonomia-erkidegoetan —Andaluzia, Galizia, Katalunia edo Madril— eta bai probintzia mailan aplikatu dela. Euskal Autonomia Erkidegoak, ordea, ez dauka eskura informazio hori, eta esan behar da, garrantzi handikoa ez ezik, oso lagungarri izan daitekeela Eusko Jaurlaritzako Segurutasun Sailaren mendeko Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak arlo horretako politika publikoak garatu eta finka ditzan. Horrela, bada, txosten hau sei kapitulutan egituratuta dago. Lehenengo bietan metodologia- eta testuinguru-azalpenak jorratzen dira; hurrengo hiru kapituluetan, berriz (3, 4 eta 5. kapituluak), ikerketa demoskopikotik ateratako datuak —eta datu horiei dagozkien azalpenak— ematen dira; azkenik, lanari amaiera emateko, atal labur batean, euskal herritarren 1.200 erantzunetatik atera daitezkeen ondorio nagusiak biltzen dira.

³ American Psychiatric Association (2018): *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* Madril: Ed. Panamericana. Gaztelaniazko bertsioaren edizioa.

⁴ Hemen informazio gehiago: <https://www.ordenacionjuego.es>



1.

Helburuak eta metodologia



Helburuak eta metodologia

1.1. Joko patologikoa neurtzeko erremintak

Edozein ikerketaren ezinbesteko abiapuntuak, batez ere Gizarte Zientzien esparruan, helburuak definitzea eta ikertu nahi den gaia aztertzeko erabiliko den lan-metodologia zehaztea izan behar du. Azterlan honetan, jokoarekin lotura duten arazoen presentzia *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* gidatik (aurrerantzean, DSM) zuzenean eratorritako tresna estandarizatu batetik abiatuta detektatu da. Tresna hori NODS izenez ezagutzen da (*NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems*).

Esan behar da erreminta horretara jotzeko erabakia ez dela menturazkoa; izan ere, jokoaren esparruan —eta hark sortutako adikzioetan— egiten diren ia ikerketa guztietan, hala Espainiakoak izan, nola nazioartekoak, neurketa-tresna hori erabiltzen baita. Sendotasun handiko elementua da arlo honetan, eta komeni da hori azpimarratzea; izan ere, alde batetik, areagotu egiten ditu azterlanean lortutako emaitzen baliozkotasuna eta fidagarritasuna eta, bestetik, azterlanen arteko alderagarritasuna errazten du.

Hala ere, bada kontuan eduki beharreko konplexutasun-elementu bat: esan bezala, egiten diren ikerketa guztietan DSMtik eratorritako neurketa-tresnaren bat erabiltzen da. DSMa, baina, ez da estatikoa, aldatu egiten da urteekin, esparru horretan gertatzen diren aldaketak jaso ahal izateko.

Zehatzago esanda, lehen fasean, erreferentziako eskuliburua DSM-III zen. Eskuliburu horrek jokoarekin lotura zuten arazoen presentzia adierazten zuten 9 irizpide definitzen zituen, eta pertsona batek 4 irizpidetan edo gehiagotan puntuazio positiboa lortzen bazuen joko patologikoaren kasutzat har zitekeela ezartzen zuen. Testuinguru horretan, estatistikaren eremuan definizio hori leialki islatzen zuen neurketa-tresna bat erabiltzen zen: SOGS.

1994an, ordea, DSMaren beste bertsio bat argitaratu zen (DSM-IV), zeinak, besteak beste, joko patologikoaren definizioa munta handiko aldaketak ekarri zituen; hala, susmoaren adierazleak 9 izatetik 10era igo ziren, eta, batez ere, joko patologikoaren ebaketa-puntua 4 irizpidetik 5era igo zen. Laburbilduz, patologia honi buruz definizio murriztaileagoa zehaztu zen. Horren guztiaren emaitza modura, ordura arte erabilitako detekzio-erreminta estatistikoa —SOGS— nolabait ere zaharkituta geratu zen; izan ere, definizio berria kontuan hartuta, «positibo faltsuak» dei genitzakeenak ematen baitzituen. Horregatik, bost urte geroago, 1999an, tresna berri bat sortu zen —NODS—, DSM-IV gidan sartutako aldaketetara hobeto egokitzen zena. Harrezkero, erreminta hori erabili izan da egin diren azterlan gehienetan, eta horixe da, hain zuzen, hemen ere erabili dena.

Adierazi behar da, nolanahi ere, tresna horrek, nahiz eta goian aipatutako indar-elementuak dituen (batez ere, estandarizazio-maila handia, erabilera orokortua



Helburuak eta metodologia

eta mundu osoan erreferentziazkoa den eskuliburu kliniko baten baliozkotasuna) badituela ahulgune batzuk ere. Bereziki kontuan izan behar da tresna estua dela eta jokoarekin lotutako arazoen definizio murriztailea eskaintzen duela. Beraz, segur aski, behar baino gutxiago islatzen ditu arazo horiek. Elementu hori kontuan hartu beharko da, beraz, esandako tresnak ematen dituen datuak aztertzeke orduan.

Azken erreminta hori jokoarekin lotutako hainbat portaera eta jarrera problematiko islatzen dituzten 17 itemez osatua dago. Ondoren, 17 item horiek 10 kategoriatan taldekatzen dira (DSM-IVk joko patologikoa diagnostikatzeko erabiltzen dituen 10 kategoriak). 1. taulan ikus daitekeen bezala, hainbat motatako gai ugari biltzen dituzte item horiek, intentsitate- edo larritasun-maila txikienetik handienera.

1.1. koadroa. NODS osatzen duten 17 itemak, DSM-IVren bidez identifikatu eta 10 kategoriatan multzokatuta

Kategoriak	Itemak
1. Kezka	1. Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik, jokoarekin izandako esperientzietan pentsatzen edo etorkizuneko joko- edo apustu-aldiak zehatz-mehatz planifikatzen denbora asko eman duzunik?
	2. Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik jokorako dirua nola lortu pentsatzen denbora asko eman duzunik?
2. Tolerantzia	3. Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik, non gero eta diru kopuru handiagoekin jokatu behar izan duzun, edo lehen baino apustu handiagoak egin behar izan dituzun, kitzikapen-maila bera lortzeko?
3. Abstinentsia-sindromea	4. Ahalegindu zara inoiz jokia uzten, murrizten edo kontrolatzen?
	5. Jokoa uzteko, murrizteko edo kontrolatzeko ahalegin horietakoren batean edo gehiagotan, urduri edo haserre sentitu zara?
4. Kontrol-galera	6. Noizbait saiatu zara joko-portaera hori uzten, murrizten edo kontrolatzen, baina ez duzu lortu?
	7. Hala izan bada, 3 aldiz edo gehiagotan gertatu da?
5. Ihesbidea	8. Jokatu duzu inoiz zure arazo pertsonaletatik ihes egiteko?
	9. Jokatu duzu inoiz sentimendu desatseginak arintzeko, hala nola erruduntasuna, estutasuna, babesgabetasuna edo depresioa?



Helburuak eta metodologia

Kategoriak	Itemak
6. Galeren berreskuratze konpultsiboa	10. Izan duzu inoiz boladarik non, jokoan dirua galduz gero, hurrengo batean hura berreskuratzerantz itzultzen zinen?
7. Gezurrak	11. Esan diozu inoiz gezurrik familiari, lagunei edo beste inori, jokatzeko duzunari edo galdu duzun diruari buruz?
	12. Hala bada, 3 aldiz edo gehiagotan gertatu da hori?
8. Legez kanpoko ekintzak	13. Sinatu duzu inoiz funtsik gabeko txerrik edo zurea ez den dirua hartu diezu etxekoei edo beste norbaiti jokoan gastatzeko?
9. Harreman garrantzitsuen hondamena	14. Jokoak eragin dizu inoiz arazo larri edo errepikaturik senitarteko edo lagun batekin duzun harremanean?
	15. Jokoak sortu dizu arazorik ikasketetan? Adibidez, eskola-egunak galtzea edo ikasturteren bat gainditu gabe uztea?
	16. Jokoak eragin dizu inoiz lan bat galtzea, laneko arazoak izatea edo aukera profesional garrantzitsu bat ezin baliatzea?
10. Finantzak mantentzeko buruz	17. Eskatu behar izan diozu inoiz dirua senide bati edo beste inori, neurri handi batean jokoak eragindako egoera ekonomiko desesperatu batetik irteteko?

Iturria: Geuk egina.

Item horiei emandako erantzunetatik abiatuta, 4 taldeko sailkapen bat sortzen da, puntuazio positiboa lortu den kategoria kopuruaren arabera. Xehekiago:

- 0 kategoria: Joko-arazorik gabe
- 1-2 kategoriak: Jokatzeko arriskua
- 3-4 kategoriak: Joko-arazoa
- 5 kategoria edo gehiago: Joko patologikoa

Kasu guztietan, bizitza osoari nahiz azken urteari buruz galdetzen da, eta horrek aukera ematen du bai beren bizi-zikloan joko-arazoren bat izan dutenen berri izateko eta bai gaur egun edo duela gutxi arazo hori dutenak identifikatzeko.

Kategoria horietako bakar batek ere ez du kontuan hartzen pertsona bakoitzak zenbat denbora ematen duen ausazko jokoetan, ez eta zenbat diru gastatzen duen ere (ez termino absolutuetan, ez diru-sarrerekin alderatuta). Garrantzitsua da hori azpimarratzea; zeren eta horrek esan nahi du pertsonak ez badu puntuazio



Helburuak eta metodologia

positiboa lortzen ezein kategoriatan, automatikoki «joko arazorik gabekotzat» joko dela, jokoan zenbat denbora ematen duen edo zenbat diru gastatzen duen aintzat hartu gabe.

Oro har, aipatutako kategoria horien azterketa xeheak argi eta garbi erakusten du, esan bezala, erreminta estua eta murriztailea dela, eta, ziurrenik, jokoarekin lotutako arazoen presentzia behar baino gutxiago islatzen duela. Elementu horrek berak, bestalde, bide ematen du zalantzarik gabe segurtatzeko, tresna horren arabera pertsona batek arazoak dituela ondorioztatzen bada, pertsona horrek arazoak dituela. Beste hitz batzuekin esanda, susma daiteke hainbat «negatibo faltsu» gerta daitezkeela, baina, aldiz, «positibo faltsu» bakar bat ere ez; eta hori aukeratutako tresnaren sendotasunaren seinale da.



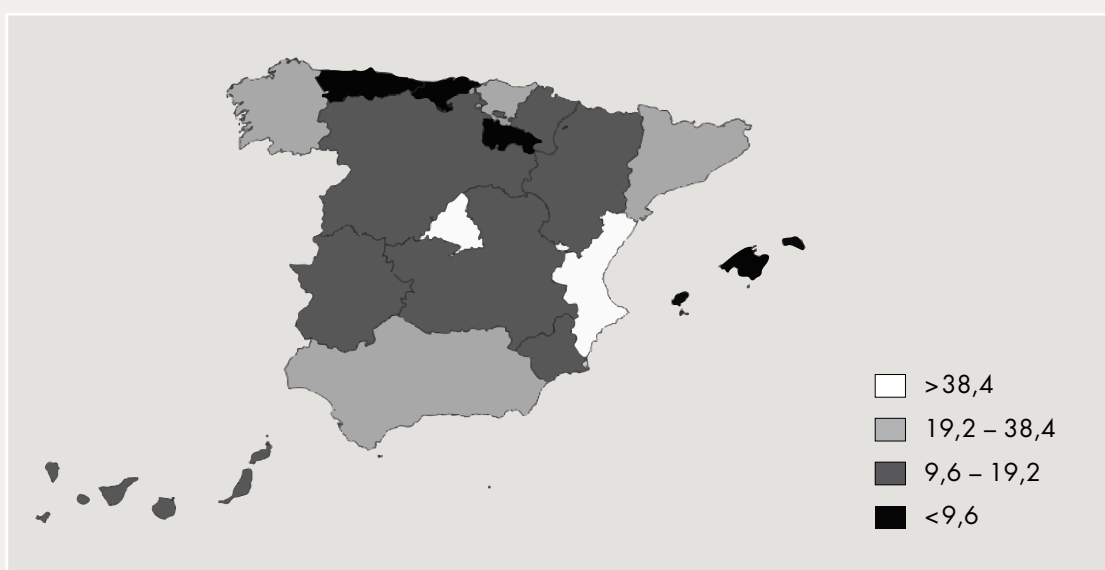
2.

Euskadi, estatuko testuinguruan

Euskadi, estatuko testuinguruan

Atal honetan, laburpen gisa, jokoaren sektoreko daturik garrantzizkoenak aurkezten dira; datu horiek ahalbidetzen dute Euskal Autonomia Erkidegoa estatuko testuinguruan kokatzea. Izaera publikoko estatistika-gaiei buruzkoak dira datu horiek, eta, aldi berean, alderatzeko elementu gisa erabil daitezke. Horretarako, interesgarriak bezain erabilgarriak dira zenbait iturri sekundario, hala nola Kontsumo Ministerioaren mendeko Jokoa Arautzeko Zuzendaritza Nagusia (DGOJ), Jokoaren Enpresa Kontseilua (CEJUEGO)⁵, bai eta Karlos III.a Unibertsitatea ere.

2.1. mapa. GGR adierazlea, autonomia-erkidego bakoitzean, 2018an



Iturria: Jokoa Arautzeko Zuzendaritza Nagusia (Kontsumo Ministerioa).

Aztertu beharreko lehenengo gaia da zer kopuru jokatzen dituzten autonomia-erkidego batzuetako eta besteetako herritarrek aurrez aurreko jokoetan. Aldagai horren neurketa hainbat ikuspegitik egin daiteke, eta horrek agerian uzten du azterketa-eremua zabala eta heterogeneoa dela. 1. mapak autonomia-erkidegoen datuak aurkezten ditu Gross Gaming Revenue (GGR) adierazlearen bidez, zeina jokatutako gastu errealekin lotzen baita, hain zuzen ere, egindako gastuaren eta banatutako sarien arteko saldoa erakusten duelako⁶.

Eskura dauden datuetan oinarrituta, lau lurralde-multzo ezarri dira. GGR indizearen buruan Madrilgo Erkidegoa (72,2) eta Valentziako Erkidegoa (68,7) daude. Madrilgo Erkidegoari dagokionez, guztira 407 milioitik gorako gastua aitortzen da aurrez aurreko

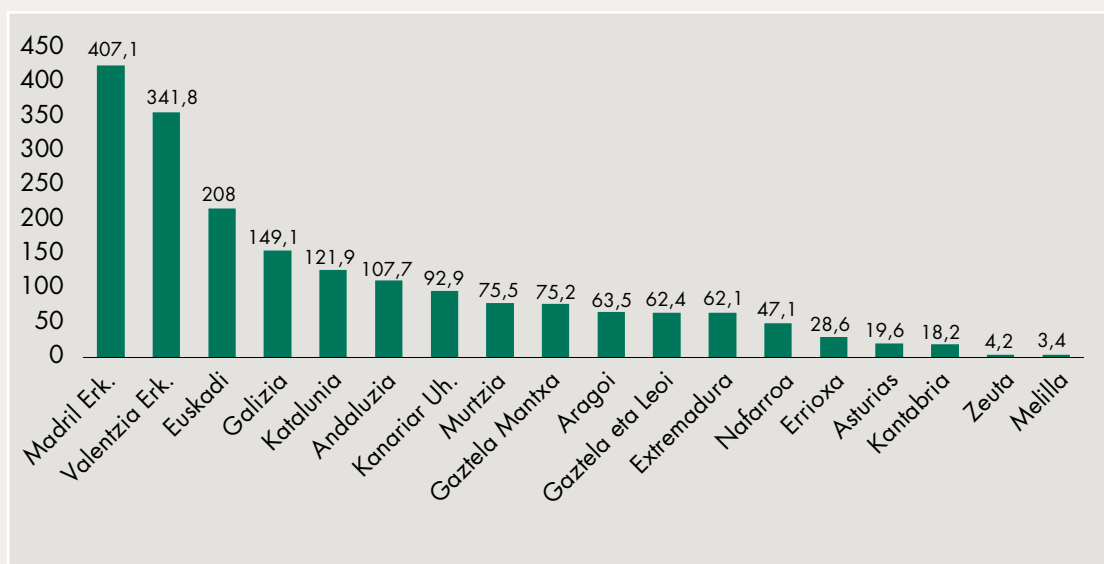
⁵ Hemen informazio gehiago: <http://www.cejuego.com>

⁶ Informazio gehiago nahi izanez gero, kontsultatu terminoen glosategia hemen: Gómez Yáñez, J. eta Landa Fernández, C. (2020): *Anuario del juego en España 2020* Madril: Karlos III.a Unibertsitateko Politika eta Gobernantza Institutua/ CEJUEGO

Euskadi, estatuko testuinguruan

jokoetan, eta, Valentziako Erkidegoa, 341 milioikoa. Bi horien ondoren, hirugarren tokian, Euskadi ageri da, baina GGR gastuaren bigarren taldean kokatuta. Kasu honetan, Euskadi, 208 milioirekin eta 34ko GGRarekin, lehen multzotik urrun geratzen da, baina, aldi berean, bigarren multzoko buruan dago, laugarren erkidegoarekiko (Galizia, 149,1 milioi euroekin) nolabaiteko aldearekin. Sailkapen honen azken postuetan bi hiri autonomoak daude, baita Kantabria, Asturias eta Errioxa ere. Datu disonantea Balear Uharteei dagokie, beren egitura ekonomikoa eta demografikoa dela eta, nahiz eta, 2.1 grafikoan ikus daitekeen bezala, ez dagoen daturik gastu absolutuari buruz⁷.

2.1. grafikoa. Aurrez aurreko jokoetako gastua, autonomia-erkidegoen arabera, 2018an (milioi eurotan)



* Balear Uharteak ez daude jasota, ez baitago urte horretako daturik.

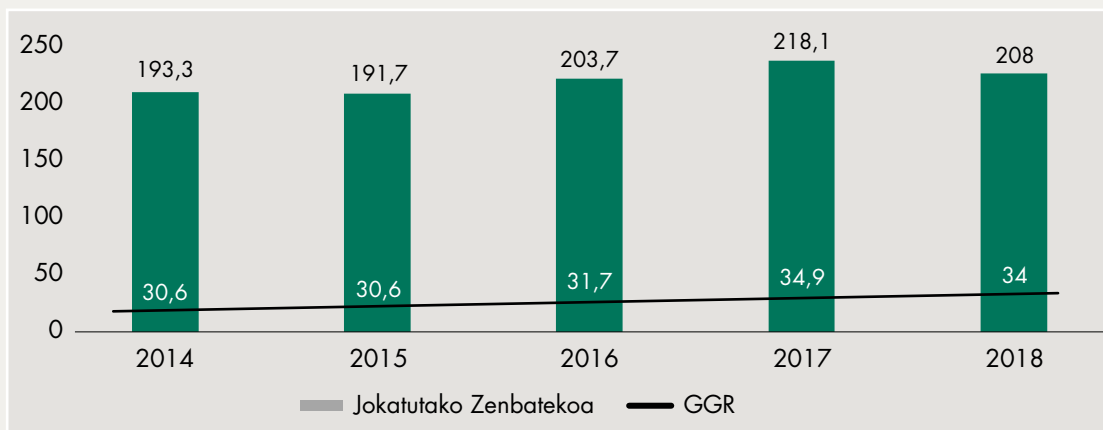
Iturria: Jokoa Arautzeko Zuzendaritza Nagusia (Kontsumo Ministerioa).

2.1 grafikoak adierazten duen lurraldeen arteko aldea nahiko adierazgarria da; izan ere, lehenengo hiru erkidegoen artean 2018an egindako gastuaren % 51 osatzen dute; Euskadiri zenbateko guztiaren % 11 dagokio. Bestalde, azkeneko bost lurraldeak (Errioxa, Asturiasko Printzerria, Kantabria, Ceuta eta Melilla) % 4 osatzera era ez dira iristen. Bilakaerari dagokionez, 2.2 grafikoak Euskadiko jokoaren bilakaera erakusten du 2014-2018ko aldian. Denbora-tarte horretan, jokatuak kopurua % 7,6 igo da, hau da, 193 milioitik 208 milioira. Egia da 2018an —eskura dauden azken datu kontrastatuak— 2017an baino zifra txikiagoak ageri direla. 2017an ageri da maximoa: 218 milioi euro baino gehiago jokatu ziren (2014an baino % 12,8 gehiago).

⁷ Horregatik, dagokion estatistika-zuhurtziarekin hartu beharko da datua.

Euskadi, estatuko testuinguruan

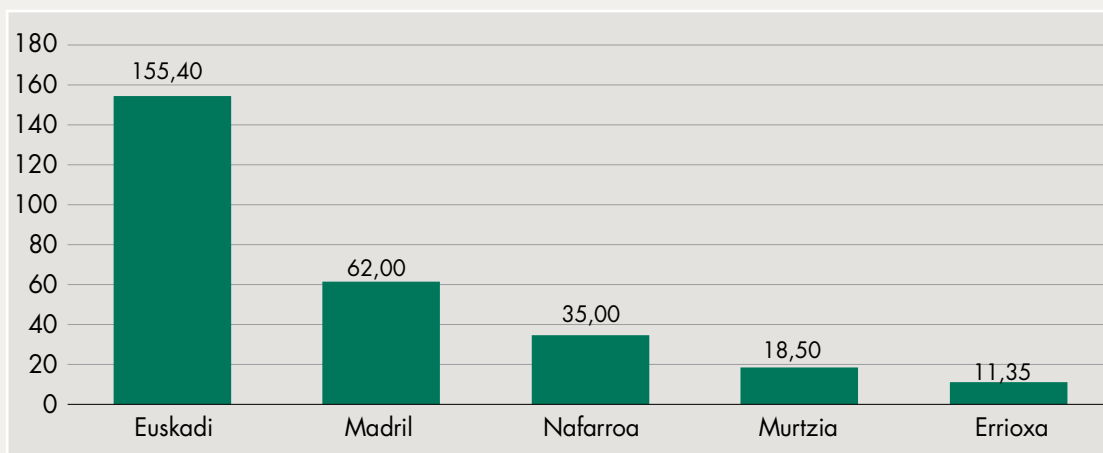
2.2. grafikoa. Aurrez aurreko jokoetan jokatutako kopuruak eta GGR adierazlea Euskadin, 2014-2018 (milioi eurotan)



Iturria: Jokoa Arautzeko Zuzendaritza Nagusia (Kontsumo Ministerioa).

Gaur egun, jokoaren gaia bere osotasunean jorratu nahi bada, ez dago alde batera uzterik onlineko jokoak, edozein bertsiotan, hartu duen garrantzia eta proiektzio sozial eta ekonomikoa. Hala, bada, onlineko jokoari dagokionez, zenbait autonomia-erkidegori buruzko datuek erakusten dute 2019an Euskadi zegoela buruan, 155,4 milioi euroko gastuarekin. Urte horretan, Euskadin online jokatutako kantitateak Madrilgoak (2,5 aldiz txikiagoa) halako bi ziren. Datu hori lotuta egon liteke onlineko jokoen/apustuen sektoreko enpresa askok EAEn duten presentzia handiarekin. Enpresa horiek gure lurraldean sortu ziren, arlo horretako legeria aitzindariaren babesean.

2.3. grafikoa. Online jokatutako kopuruak, autonomia-erkidego bakoitzeko, 2019 (milioi eurotan)



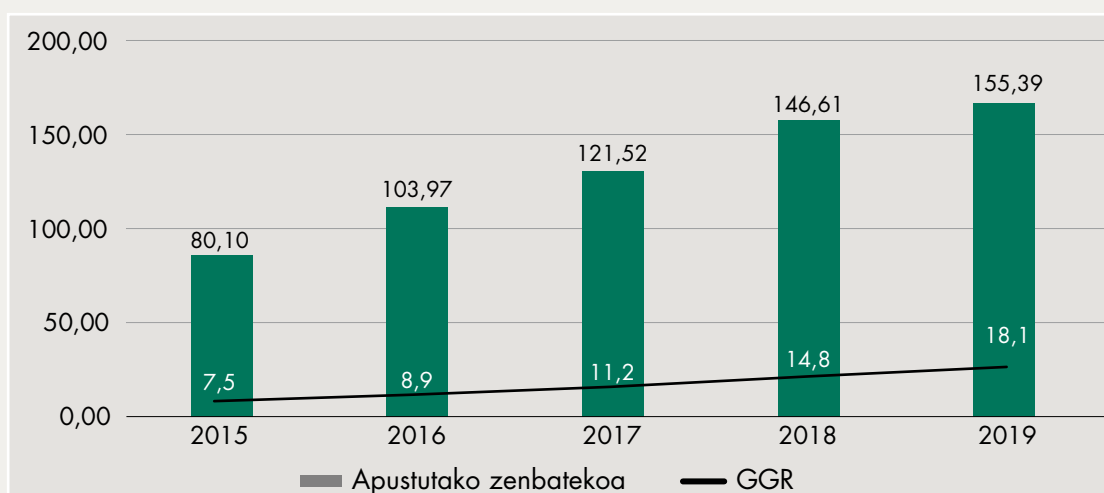
Iturria: Espainiako Jokoaren Urtekaria (CEJUEGO).



Euskadi, estatuko testuinguruan

Bilakaerari dagokionez, 2.4 grafikoak erakusten du EAEn onlineko jokoan jokaturako diru kopuruak nabarmen gora egin duela aztertutako azken bost urteetan. Balio absolutuetan, egindako gastua ia bikoiztu egin da bost urte horietan (% 93ko hazkundera), 80 milioitik 155 milioi baino gehiagora igaro baita. Kasu honetan, aurrez aurreko jokoan ez bezala, joerak ez du etenik izan; onlineko jokoaren aukera berrietan erakutsitako progresio-logikari eutsi zaio. Bestalde, GGR adierazlea gastu absolutua baino gehiago igo da, 7,5etik 18,1era igaro baita (% 241eko hazkundera bosturteko batean).

2.4. grafikoa. Euskadik araututako onlineko apustuak, 2015-2019 (milioi eurotan)



Iturria: Espainiako Jokoaren Urtekaria (CEJUEGO).

Aurreko datu horien guztien arabera, esan daiteke Euskadin, erkidego gisa, jokoak —aurrez aurrekoa edo onlinekoa izan— presentzia nabarmena duela, baina horrek ez luke azkarregi ateratako ondorioz ekarri behar, estereotipoan erortzeko arriskua baitago. Horregatik, are interesgarriagoa da auziari ikuspegi soziologikotik heldzea, ahalik eta auzi gehienetara hurbiltzen saiatuz, esku artean dugun gaira hurbiltzeak berez dakartzan zailtasunak ahaztu gabe.



3.

**Joko motak eta
ohiturak Euskadin**



Joko motak eta ohiturak Euskadin

Hirugarren kapitulu hau dugu, egiazki, txosten honen muina; izan ere, jokalariei buruzko lehen erradiografia orokor bat egiteko oinarritzko informazioa aurkezten baitu, bai eta jokatzeko duten pertsonen lotutako beste gai periferiko batzuk ere. Joko-ohiturak izango dira, zentzu zabalean, hirugarren puntu honetako hari gidaria, eta, horretarako, horiekin zerikusia duten hainbat alderdi identifikatzea ahalbidetuko duten zenbait aldagai aztertuko dira, hala nola lehentasunak, emandako denbora, egindako gastua, modalitate gogokoena (online edo aurrez aurre), nola jokatzeko den (bakarrik edo beste batzuekin), apustu egiteko motibazioak, eta joko-hastapenak eta sozializazio-prozesua. Bloke honetan azterketa zehatzagoa egin nahirik, ohiko aldagaiak beste aldagai soziodemografiko batzuekin gurutzatuko dira, erradiografia askoz ere doia eta erabilgarriagoa ezarri ahal izateko.

3.1. Joko gogokoena

Gaiari heltzeko orduan, lehen galdera hau izango da: zein jokok erakartzen dute gehien euskal herritarrek? Azterlan honetako datuek bi bloke argi erakusten dituzte lehentasun horri dagokionez. 3.1 grafikoa ikus daitekeen bezala, euskal herritarren artean arrakasta handiena dutenak denboran zehar finkatutakoak dira, tradizio eta proiektzio sozial handikoak. **Hala, Loteria Nazionala (% 41,6) eta Loteria Primitiboa (% 40,8) daude sailkapenaren buruan, biak ere Espainiako Loteria Sozietatearen (SELAE)⁸ mendeak. Horien atzetik, nahiko atzera, ONCEren kupoia dago (% 6,9).** Hirugarren blokean, gainerako joko motak doi iristen dira % 3ra, eta, galdetu diren modalitateen artean, kasinoak daude azken tokian (% 0,1). Hasteko eta behin, hemen islatutakoa bat dator Espainiako gizartearen jokoan nagusi den eskemarekin, non izaera publikoko apustuak nagusi izan diren apustuen eremuan, sektorea beste espazio batzuetan berriki arautu den arte.

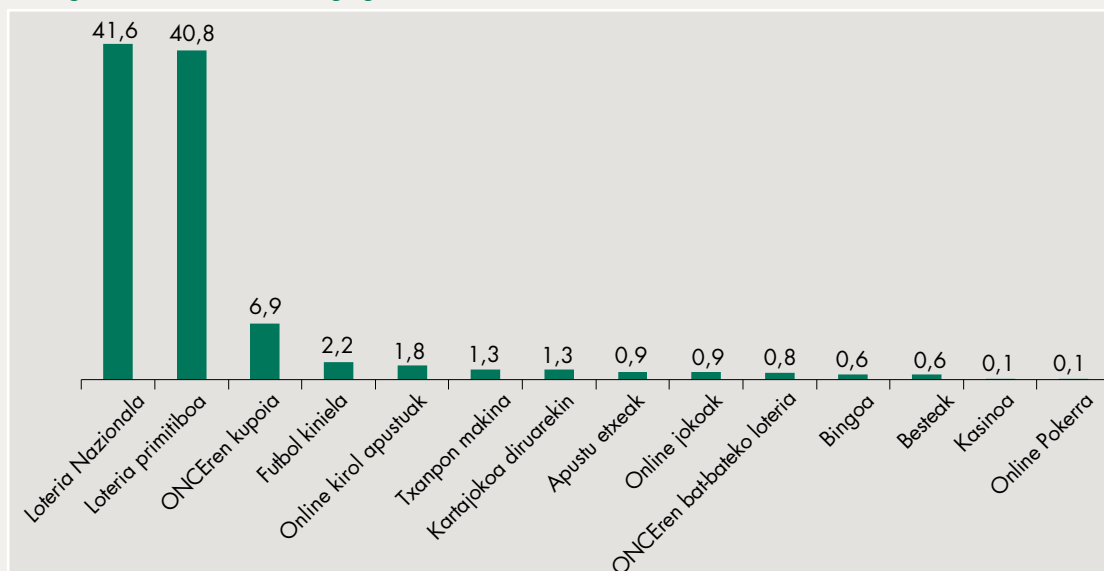
Arrazoi soziodemografikoen arabera desberdintasunak kontuan hartuta, alde handiak daude. Erabiliko diren aldagai nagusiak azterlan soziologiko guztietan jada finkatuta daude, hala nola sexua (3.2 grafikoa), adina (3.3 grafikoa), lan-egoera (3.4 grafikoa) eta diru-sarrerak (ikus 3.1 taula).

Sexuari dagokionez, kasu gehienetan, alde nabarmena ikusten da bi taldeen artean. Alde hori bereziki nabarmena da euskal herritarren artean ohikoenak diren jokoetan. Emakumezkoek Loteria Nazionalan parte hartzeko joera handiagoa dute (% 50,5; gizonezkoek, % 32,4). Gizonezkoak, bestalde, Loteria Primitiboetan gailentzen dira (% 47,6; emakumezkoak, % 34,2). ONCEren kupoian ere emakumeek gehiago jokatzeko dute (% 9,4), eta bat-bateko loterietan ere bai (% 1,5 dira emakumeak). Gainerakoetan, gizonezkoak gehiago dira, alde handiagoz edo txikiagoz.

⁸ Enpresa publikoari buruzko informazio gehiago: <https://www.sela.es/es/web-corporativa/quienes-somos>

Joko motak eta ohiturak Euskadin

3.1. grafikoa. Joko mota gogokoena (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

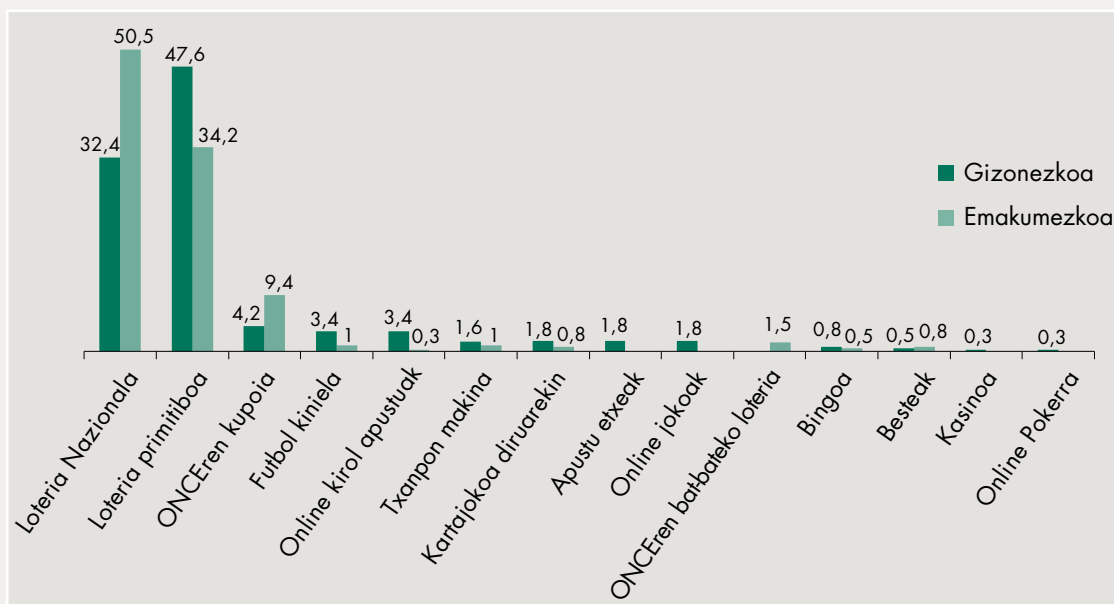
Beste modalitateen artetik, futboleko kinielak eta online egiten diren kirol-apustuak daude nabarmentzen direnen artean. Bi kasuetan, apustu horiek duten «kirol» osagaiak arrakala nabarmena sortzen du gizonezkoen eta emakumezkoen artean; hala, gizonezkoen parte-hartzea hor EAEko batezbestekoaren gainetik dago. Kinielari dagokionez, gizonezkoen % 3,4k noizbait jokatu izana aitortu zuten, eta emakumezkoen % 1ek soilik erantzun zuen baiezkoa. Tarteare nabarmenagoa da onlineko kirol-apustuetan, non aldea 11 aldiz handiagoa den (% 0,3 dira modalitate horretan jokatzen duten emakumezkoak, eta gizonezkoak, % 3,4). Horrek guztiak genero-estereotipo tradizionalen erreprodukzioa iradokitzen du, hau da, gizonezkoak kirolarekin lotzea eta, beraz, horiei lotutako ausazko jokoekin.

Adina da jokoa hautatzeko orduan diferentziak markatzen dituen beste ezaugarrietako bat, txostenean ikusiko den bezala. Oro har, alde handia ikusten da pertsona gazteenen eta zaharreneen artean. Kasu honetan ikusten da adinekoek gogoko dituzten modalitateak hiru joko ohikoenak direla (% 96,6 guztira); tarteko adin-taldeetakoek eta gazteenek, ordea, gehiago dibertsifikatzen dituzte beren joerak eta lehentasunak. Gazteenak, batik bat, onlineko jokoetan (% 19,2) eta, zehazki, onlineko pokerrean (% 3,8) kontzentratzen dira. Gainera, karta-jokoak, kasinoa, apustu-aretoak eta bat-bateko loteria ere hautatzen dituzte. Adin ertaineko taldeek, beste adin-talde batzuekin alderatuta, barietate gutxiago erakutsiz, nahiago dituzte kirol-apustuak, futboleko kiniela, bingoa eta ONCEren kupoia.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

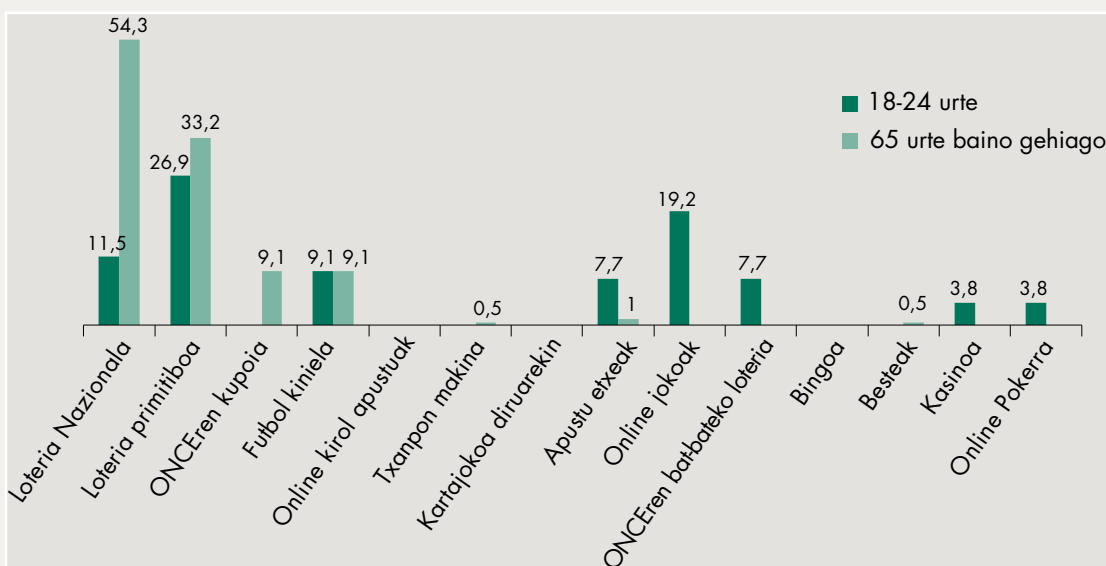
3.2. grafikoa. Joko mota gogokoena, sexuaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Horrek erakusten du tradiziozko jokoak interesa galtzen ari direla belaunaldi berrien artean; aldiz, joko mota modernoek, onlinekoek bereziki, gero eta pisu handiagoa dute gazteen artean, nahiz eta, biztanleria osorik hartuta, ia hutsa den.

3.3. grafikoa. Joko mota gogokoena, adinaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

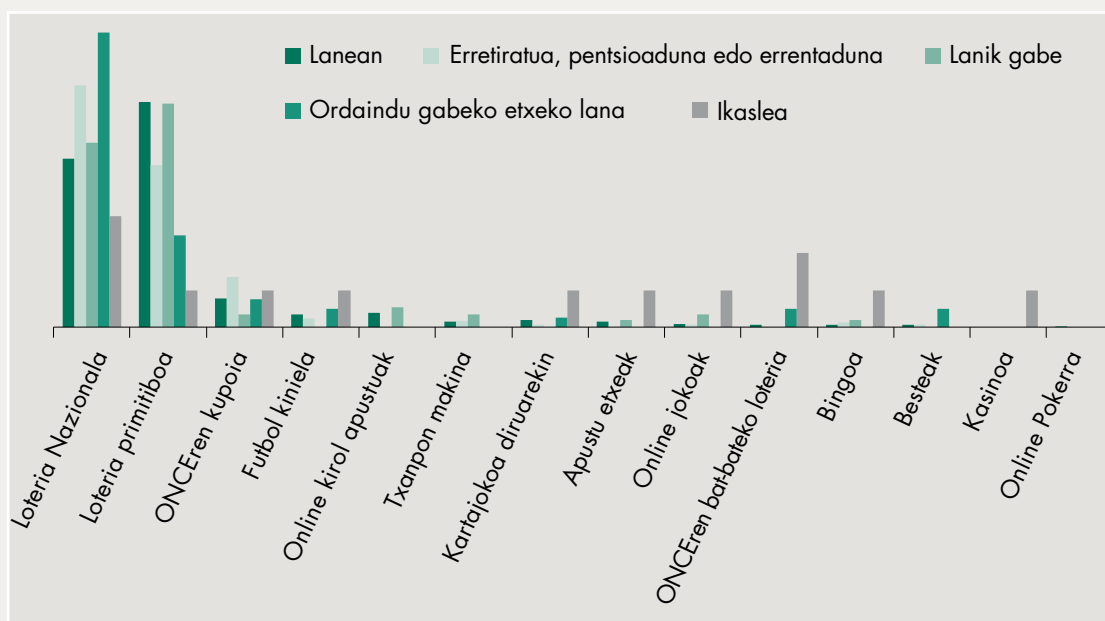


Joko motak eta ohiturak Euskadin

Pertsonen lan-egoeraren arabera ere aurkitu dira desberdintasunak. Hiru joko arrakastatsuenak dira oraindik ere ohikoenak, baina askoz ere neurri txikiagoan ikasten ari direnen artean. Ikasleen ezaugarria da, beste lan-kategoriekin alderatuta, honako hauek dituztela nahiago: karta-jokoak, bingoa, apustu-aretoak, kasinoa edo onlineko jokoak, baina, batez ere, bat-bateko loteria. % 15,4ko zifrarekin, ikasleen artean gehien hautatzen den bigarren joko da. «Ordaindu gabeko etxeko lanak» etiketaren pean dauden pertsonen taldeak jokatzen du gehien Loteria Nazionalen (% 61,4). Langabezian daudenak, joko ohikoenetan jokatzeaz gainera, «B» makinetan (% 2,7) eta kirol-apustuetan (% 4,1) gehien jokatzen dutenak dira. Erretiratuek, berriz, hiru joko ohikoenak dituzte gogokoak; gainera, ONCEko kupoian gehien jokatzen dutenak dira, kasuen % 10 baino gehiago. Pertsona aktiboak dira beren hobespenetan heterogeneotasun handiena dutenak.

Ikus daitekeenez, ikasleek eta erretiratuek jokoan dituzten hobespenak adinaren efektuak baldintzatzen ditu, argi eta garbi, ez dira alferrik adin-talde gazteenekoak eta zaharrenekoak. Ordaindu gabeko etxeko lanen kasuan ere desberdintasunak ikus daitezke, segur aski kolektibo horretan emakumezko gehiago daudelako.

3.4. grafikoa. Joko mota gogokoena, lan-egoeraren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Diru-sarrerei dagokienez, diru-sarrerarik gabekoek bariedade handiagoa dute beren jokoetan, diru-sarreraren bat dutenek baino. Hilean 600 euro baino gutxiago kobratzen dutenek jokatzen dute gehien kirol-apustuetan (% 20), futboleko kinielan (% 20) eta ONCEko kupoian (% 20). Aldiz, Loteria Primitiboan pisu gutxien duen taldea da (% 10). Loteria Primitiboek hobespen handiagoa dute diru-sarrera handienekoen

Joko motak eta ohiturak Euskadin

artean: % 46tik gora. Aldiz, Loteria Nazionalak ospe handiagoa du diru-sarrera ertainak dituztenen artean, hau da, kasuen % 45 inguru.

Ikasketa-mailaren arabera, alde handiak daude joko gogokoenen artean. Lehen mailako ikasketak dituztenek joko ezagunenak dituzte gogokoen, eta B motako makinak nabarmentzen dira tartean: % 4,1. Bigarren mailako ikasketak dituztenen artean, ohiko jokoez gainera, kirol-apustuak (% 3,8) eta futboleko kinielak (% 3,8) dira maizen erabiltzen direnak. Unibertsitate-ikasketak dituztenek, berriz, joko ohikoenez gainera, karta-jokoen alde egiten dute gehienbat (% 5,1).

Las personas de origen autóctono destacan porque tienen más heterogeneizadas sus preferencias sobre el juego que las personas de origen extranjero. Estas últimas destacan por una mayor preferencia respecto a la Lotería instantánea, los Juegos de cartas y, sobre todo, la Lotería Nacional (57,5%). Esto último se debe a un componente cultural, al existir este tipo de juego en todos los países.

Jokoari buruzko hobespak jokalariai bizi diren udalerriaren¹ tamainaren arabera ere aldatzen dira. Hiriburuetan bizi direnen arteko ezaugarriak hauek azpimarratu behar dira: joko-aukera gehiago dituzte, kasinoan jokatzeko duten bakarrak dira eta onlineko jokoetan beste kategoria batzuetan baino pisu handiagoa dute. 20.000 biztanletik gorako udalerrietan bizi direnek jokatzeko dute gehien joko ohikoenetan. 5.000 eta 19.999 biztanle bitarteko udalerrietako biztanleak dira gehien jokatzeko dutenak onlineko pokerrean (% 0,5) eta joko-aretoetan (% 1,5). Azkenik, biztanle gutxieneko udalerrietan bizi direnak dira kirol-apustuak (% 6,9), futboleko kinielak, karta-jokoetan eta «B» makinetan gehien jokatzeko dutenak. Dauden desberdintasunen zergatiak, segur aski, zerikusi handiagoa du joko-sektorearen eskaintza eta estrategiek, jokalarien eskaerarekin baino.

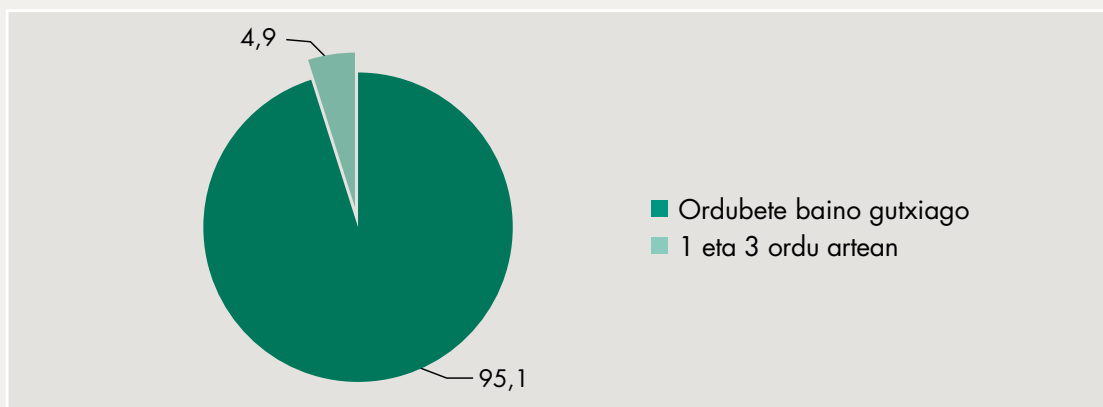
3.2. Ausazko jokoetan ematen den denbora

Joko-ohiturekin zuzeneko lotura duten beste alderdietako bat dedikazioa da, hau da, jokalariek asteen zenbat ordu ematen dituzten jokoan. **Jokalarien % 95,1ek asteen ordubete baino gutxiago ematen du ausazko jokoetan, eta gainerakoek, ordubete eta 3 ordu artean** (3.5 grafikoa); hala ere, ehuneko horiek aldatu egiten dira hiru aldagairen arabera: sexua, adin-taldea eta lan-egoera. Ez da ahaztu behar, atal honi dagokionez, mendekotasun handia dagoela aukeratzen den joko motarekiko; izan ere, ez dute denbora bera eskatzen Loteria Nazionalak edo zozketek edota talde- eta apustu-izaera handiagoa duten jokoak. Adibide batzuk jartzearen, onlineko pokerrean jokatu zutenen % 50ek eta kartetan jokatu zutenen % 73k asteen ordubete baino gehiago eskaini zioten jokoari; beste muturrean dauzkagu Loteria Nazionalean jokatu zutenen % 6. Nolanahi ere, gaia ez da horregatik azterketatik kanpo utzi behar.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

3.5. grafikoa. Astean zenbat denbora ausazko jokoetan (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Datuei arreta handiagoa eskainita, gizonetako emakumeetako baino denbora gehiago ematen dute ausazko jokoetan: gizonen % 7,8k eta emakumeen % 2,3k astean ordubete eta 3 ordu artean jokatzen dute. Adin-taldearen arabera, gazteenak dira jokoari denbora gehien eskaintzen diotenak: %23,3k ordubete eta 3 ordu artean. Aldiz, gutxien jokatzen dutenak 45 urtetik gorako adin-taldean daude: % 4,7k baino gutxiagok. Azkenik, lan-egoerak ere markatzen ditu aldeak; izan ere, «ordaindu gabeko etxeko lanak» kategorian dauden guztiek ordubete baino gutxiago ematen dute jokoan. Beste muturrean, ikasleak eta lanik gabe daudenak dauzkagu: astean ordubete eta 3 ordu artean jokatzen baitute ikasleen % 12,5ek eta langabeen % 13,6k.

3.3. Ausazko jokoetan egindako gastua eta horren pertzepzioa

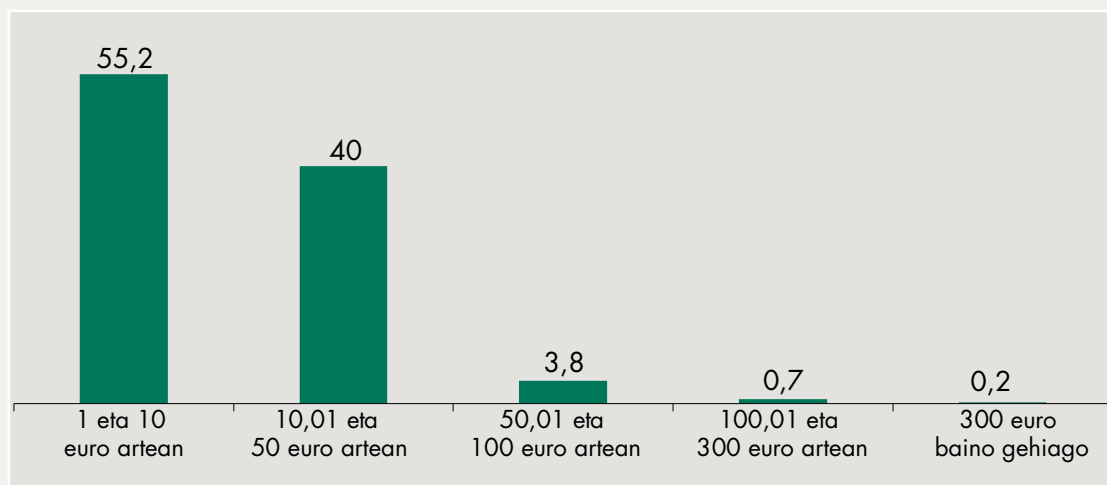
Joko-ohiturak aztertzerakoan, kontuan hartu behar da euskal gizarteak hilean egiten duen gastua arlo horretan (3.6 grafikoa). **Batez beste, erdiek baino gehiagok (% 55) hilean 10 € baino gutxiago gastatzen dute jokatzen dutenean, hamar pertsonatik lauk 10-50 € bitartean gastatzen dute, eta gainerakoek kopuru horretatik gora.** Halaber, kopuru handienak gastatzen dituztela aitortzen dutenen artean ere (% 5 inguru), zenbait sailkapen egin behar dira. Definitutako tarteen artean, gorenekoak —300 €-tik gora astean— oso ehuneko eskasa osatzen du: % 0,2. Berez, erantzun zutenen % 1ek aitortu zuen hilean 100,01 € baino gehiago gastatzen zuela.

Baina populazio-talde batzuen eta besteen artean, desberdintasun nabarmenak daude ausazko jokoetan egindako hileko gastuan. Emakumeen % 64,6k 10 € baino gutxiago gastatzen dute hilean, eta gizonetako % 44,4k ere bai. Baina ausazko jokoetan gastatutako diru kopuruak gora egin ahala, gizonen ehuneko emakumeena baino handiagoa da. Horrek adierazten digu gizonetako hilean diru gehiago gastatzen dutela ausazko jokoetan emakumeetako baino.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

3.6. grafikoa. Hileko gastua ausazko jokoetan (%)



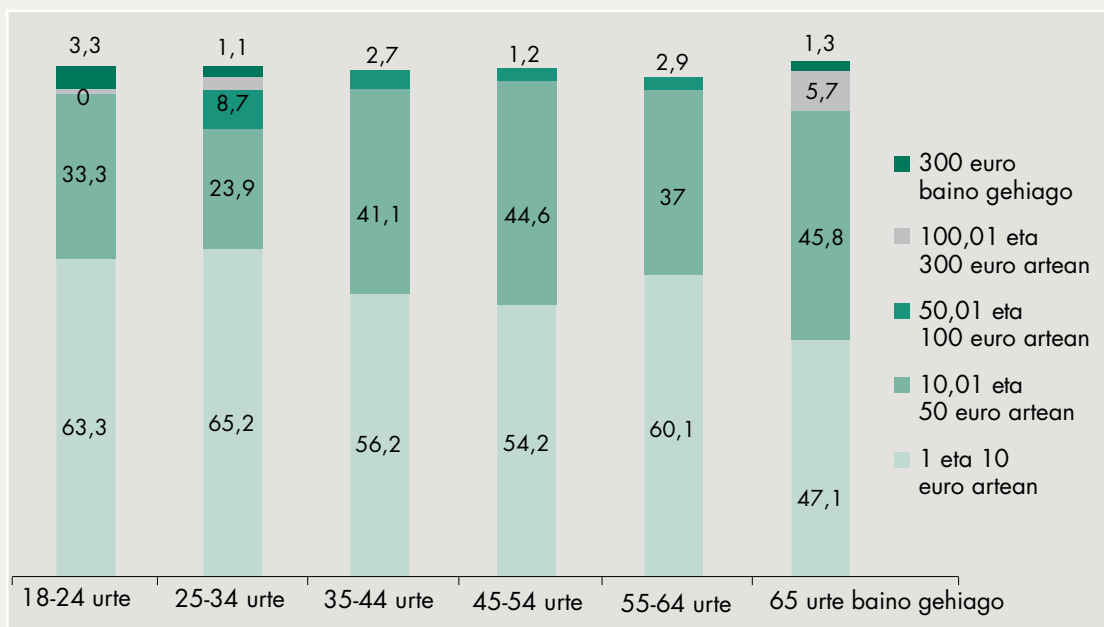
Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Adinari dagokionez, 3.7 grafikoa erakusten duen bezala, gastuaren goreneko tartea —300 €-tik gorakoa— 25-34 urteko gazteen artean baino ez da agertzen (% 1,1). Hurrengo mailan, gastuari dagokionez, gazteak aurkitzen ditugu berriro; oraingoan, 25-34 urteko adin-tarteari (% 1,1) 18-24 urte artekoa gehitu zaio (% 3,3). Hain zuzen ere, adierazgarria da ausazko jokoetan 100 eta 300 euro artean gastatzen dituztela aitortzen duten gazte horien ehunekoa. Aurreko bi kolektibo horiei 65 urtetik gorako pertsonak gehitu zaizkie, eta horiek ere gastu maila horretan ageri dira (% 1,3). Adin-talde gazteenekin gertatzen denaren kontra (1 eta 10 euro arteko gastua dutenen portzentajea ere nabarmentzen dira), erretiratuek aitortzen dute 10 eurotik gorako gastua egiten dutela ausazko jokoetan (horietatik % 47,1 dira 10 euro baino gutxiago jokatzen dutenak). Beraz, gazteenak eta zaharrenak dira diru gehien gastatzen dutenak; tarteko adinetan daudenak, berriz, beheko edo tarteko mailetan kokatzen dira (1-50 € artean).

Egoera ekonomikoaren arabera ere alde adierazgarriak daude. Egoera ekonomiko ona duten pertsonak dira ausazko jokoetan kopuru txikiak gastatzen dituztenak, egoera txarra duten pertsonen aldean: % 57,1 eta % 49, hurrenez hurren. Aitzitik, egoera ekonomiko txarrean dauden pertsonak diru kopuru handiagoak gastatzen dituzte egoera onean edo ertainean daudenek baino; % 12,2k 50,01 € baino gehiago gastatzen dituzte, egoera onean daudenek % 5,4ren eta egoera ertainean daudenek % 1,8ren aldean.

Joko motak eta ohiturak Euskadin

3.7. grafikoa. Ausazko jokoetan egindako gastua, adinaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Ikasketa-mailak ere markatzen ditu aldeak. Hilean 10 € baino gutxiago gastatzen dutenen artean, pisu handieneko taldeak goi-mailako unibertsitate-ikasketak ditu (% 68,4), eta pisu txikiena duenak (% 46,2), aldiz, lehen mailako ikasketak ditu. Hilean 10,01 eta 50 euro artean gastatzen dutenen artean, % 48,4k lehen mailako ikasketak dituzte, eta % 28,1ek, goi-mailako unibertsitate-ikasketak. Hilean 50 € baino gehiago gastatzen dutenen artean, intzidentzia handiagoa dute erdi-mailako unibertsitate-ikasketak dituztenek (% 6,6) eta bigarren mailako ikasketak dituztenek (% 5). Oro har, agerian geratzen da ikasketa maila apalagoa duten pertsonen goi-mailako ikasketak dituztenek baino diru gehiago gastatzen dutela ausazko jokoetan.

Egiaztatu ahal izan da hilean jokoan 1 eta 10 euro artean gastatzen dutenek, batez ere, hiru joko mota ohikoenetan gastatzen dutela: Loteria Nazionala, Loteria Primitiboak eta ONCEren kupoia, ehuneko handienetik txikienera. Gauza bera gertatzen da 10,01 eta 50 euro artean gastatzen dutenen artean, ordena aldatzen bada ere: Loteria Primitiboak, Loteria Nazionala eta ONCEren kupoia. Hilean 50,01 eta 100 euro artean gastatzen duten jokalarien artean ere bi loteriak dira joko nagusia, baina onlineko kirol-apustuek eta joko-etxe edo apustu-aretoek ere bakoitzak joko-gastuaren % 10 gainditzen du.

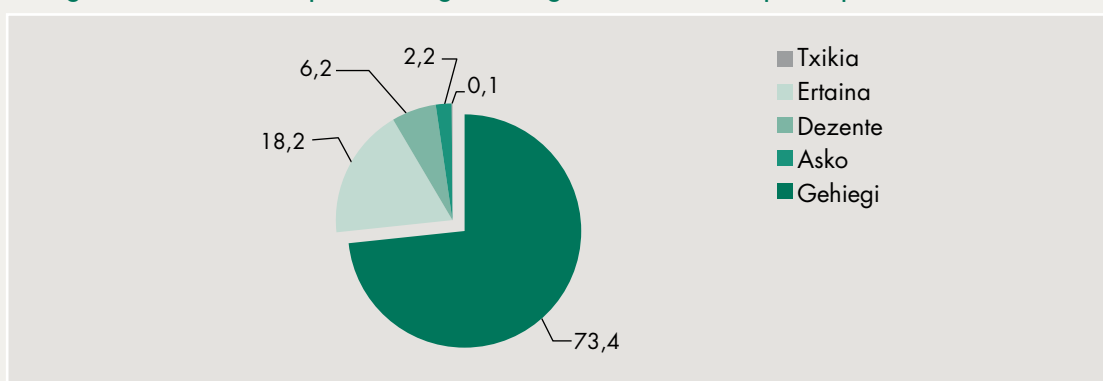
Bestalde, hilean 100,01 eta 300 euro artean gastatu zituztela aitortu zutenek hiru joko ohikoenen artean kontzentratzen dute gastua. Azkenik, kasu bakar bat dago hilean 300 € baino gehiago gastatzen dituenen, joko-etxeetan edo apustu-aretoetan.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

Ausazko jokoetan egiten den gastuaren pertzepzioari buruz (3.8 grafikoa), hau da, elkarrizketatuak bere ekintzari buruz duen ideia subjektiboari dagokionez, **gehienek uste zuten gastua txikia zela (% 73)**. Gainerako % 27a proportziorik gabe banatzen da gainerako lau kategorien artean. Horien artean, nabarmentzekoa da beren gastua handia edo gehiegizkoa zela erantzun zutela % 2,3k (% 2,2 eta % 0,1, hurrenez hurren).

3.8. grafikoa. Ausazko jokoetan egindako gastuari buruzko pertzepzioa (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Baina hori aldatu egiten da batzuetatik besteetara: gazteenek gastu apala dela irizten diote; baina zaharrenen ustez, aldiz, jokoan egiten duten gastua dezentekoa edo asko da. Gazteenen artean (18-24 urte) egindako gastua ez da txartzat hartzen, hau da, gazte bakar batek ere ez zuen erantzun dezente, asko edo gehiegi gastatzen zuela. Aitzitik, adin ertainekoen (35-44 urte) % 0,7k gehiegizko gastua izan zutela adierazi zuten. Antzeko eskema ikus daiteke 55-64 adin-tartean: % 5,3k iritzi izan zioten asko inbertitu zutela jokoan; ehunekorik handiena kategoria horretan. Laburbilduz, esan daiteke zenbat eta zaharragoa izan, orduan eta handiagoa dela gastu handiegia pertzepzioa, erretiro-adinean dauden artean izan ezik.

Gainera, bizi diren udalerriaren tamainaren arabera ere aldatzen da pertzepzio hori. 3.4 taulan ikus daitekeen bezala, non kategoria estatistikoki adierazgarriak jasotzen diren, gastu gero eta handiagoaren pertzepzioa, orduan eta handiagoa da udalerririk txikienean ehuneko, eta alderantziz.

3.4. Joko modalitatea

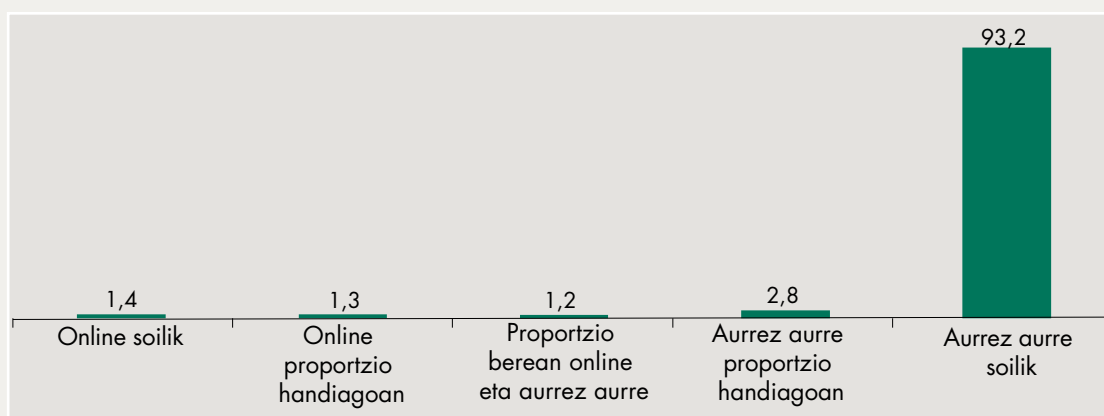
Era berean, garrantzitsua da jakitea pertsonen nola jokatzen duten, hau da, online edo aurrez aurre. Datuek adierazten digute **inkestatutako pertsonen % 1,4k jokatzen dutela onlineko jokoetan soilik, eta % 93,2k, berriz, aurrez aurre bakarrik; inkestatutako gainerakoek bi modalitateetan jokatzen dute** (3.9 grafikoa). Onlineko jokoaren ehuneko



Joko motak eta ohiturak Euskadin

(hala eskusiboa nola nagusia) ez da % 3ra iristen, baina desberdintasun estatistikoki esanguratsuak hautematen dira sexuaren, adinaren, lan-egoeraren, hileko diru-sarreraren, ikasketa-mailaren eta udalerraren tamainaren arabera. Beste modu batera esanda, jokalaria guztiak ez dira berdin portatzen, eta espero izatekoa da hori, onlineko jokoen arloari dagokionez, ezagutzak ez ezik, bitarteko teknologikoak ere behar baitira.

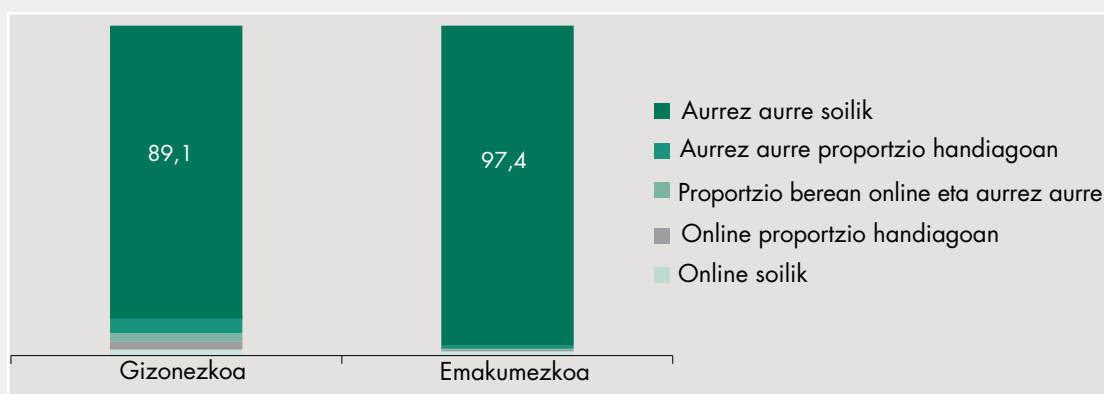
3.9. grafikoa. Joko modalitatea (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Lehenengo bereizketa sexuen arabera aldean nabarmentzen da. Online bakarrik edo online proportzio handiagoan jokatzen duten gizonezkoak % 4 inguru dira (% 1,7 eta % 2,2, hurrenez hurren); aldiz, emakumeen artean, % 1,7 baizik ez dira (% 1,2 eta % 0,5, hurrenez hurren). Hain zuzen ere, horregatik nabarmentzen dira emakumeak aurrez aurreko jokoen. Horregatik esan daiteke, halaber, onlineko jokoen gizonezkoen presentzia handiagoa dela, nahiz eta oraindik gutxi izan.

3.10. grafikoa. Joko modalitatea, sexuaren arabera (%)

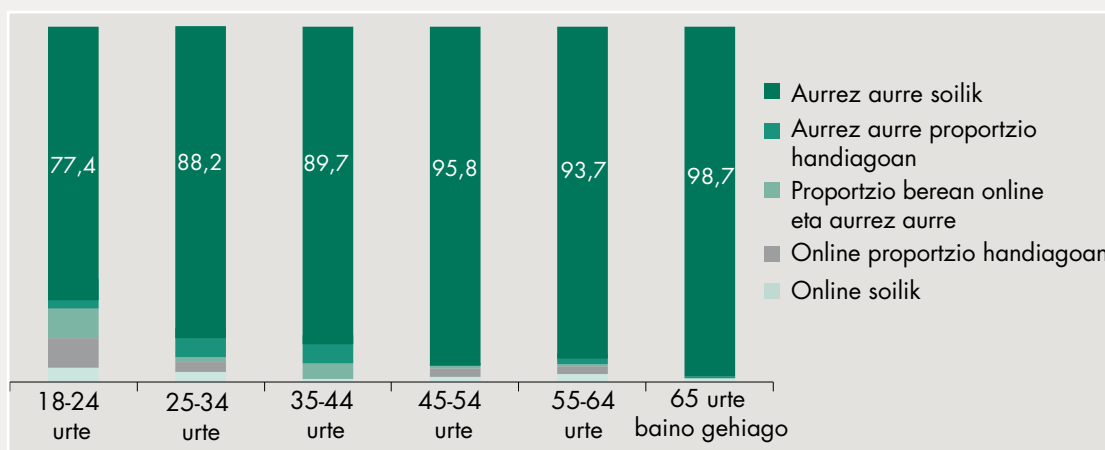


Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Joko motak eta ohiturak Euskadin

Adinari dagokionez (3.11 grafikoa), horixe baita puntu honetan desberdintasunak hobekien adieraz ditzakeen aldagaia, berretsi egiten da hipotesi eta sentipen orokorra. Adina da puntu honetan aldagairik diskriminatzaileena. Onlineko modalitatean gazteenak nabarmentzen dira (18 eta 24 urte bitartekoen % 9,7); 65 urtetik gorakoei dagokionez, % 0,9 baizik ez dira. Bi kolektiboek erakusten dituzte daturik muturrekoenak. Beraz, berretsita geratzen da teknologia berriei buruzko baliabideak eta ezagutza izateak garrantzia duela online jokatzeko garaian. Bestalde, aurrez aurre jokatzen dutenen ehunekoa igo egiten da adinak gora egin ahala: gazteenen artean % 83,9k, eta zaharrenen artean, % 91,1ek. Puntu horrek lotura eduki dezake, halaber, joko «gogokoenaren» tipologiarekin, adin-tarteen arabera; zenbat eta adinean gorago, orduan eta aurrez aurreko joko gehiago: loteria edo kiniela, esate baterako.

3.11. grafikoa. Joko modalitatea, adinaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Lan-egoerari erreferentzia egiten dioten kategorien barruan, ordaindu gabeko etxeko lanak egiten dituztenek aurrez aurreko modalitatean soilik jokatzen dute. Nahiz eta kategoria guztietan aurrez aurre proportzio handiagoan jokatzen duen, ikasleak nabarmentzen dira onlineko jokoan: % 6,7.

Inkesta egin zaien hileko diru-sarrerak ere alde nabarmenak markatzen dituzte joko modalitate baten eta besteen artean. Gehienek aurrez aurreko modalitatea —edo, nagusiki aurrez aurrekoa— hautatzen badute ere, onlineko jokoan 600 eurotik beherako diru-sarrerak dituztenak nabarmentzen dira: % 28,6. Horren arrazoia da gehienak gazteak direla.

Prestakuntza akademikoa kontuan hartuta, unibertsitate-ikasketak dituztenak dira aurrez aurreko modalitatean —edo nagusiki aurrez aurrekoan— gehien jokatzen dutenak: kasuen % 96 eta % 100 bitartean. Onlineko modalitateak gora egiten



Joko motak eta ohiturak Euskadin

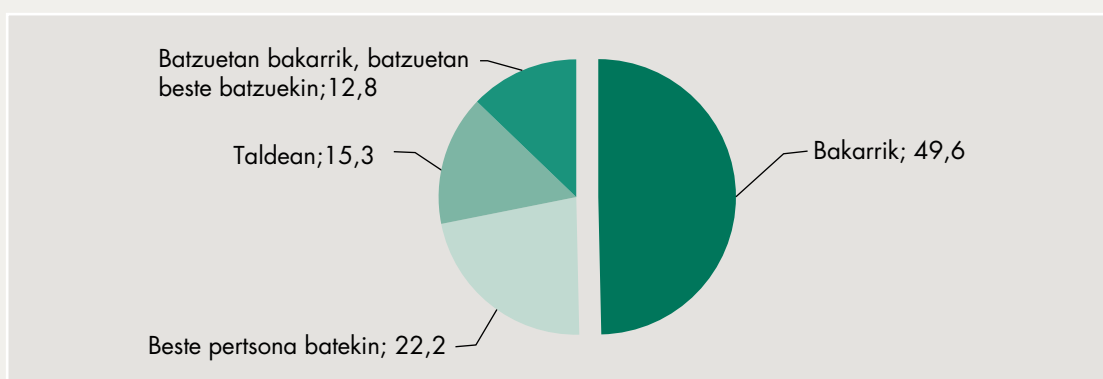
du ikasketa-mailak behera egin ahala, eta ikasketa gabeak edo lehen mailako ikasketak dituztenak dira gehien online edo —gehienbat online— jokatzen dutenak: % 6,7. Datu horiek, hala ere, *kontu handiz* hartu behar dira; izan ere, biztanle gazteenak, onlineko jokorako joera handiena dutenak, ikasketa-fasean daude eta, hortaz, aldeak sortzen dira. Beharrezkoa da aldagai soziodemografikoak jartzea horrekin harremanetan. Udalerrriaren tamaina ere garrantzitsua da; izan ere, udalerririk txikietan bizi direnak dira aurrez aurre soilik gutxien jokatzen dutenak (% 87,5), eta, horrela, online jokatzen dutenen ehunekoak gora egiten du neurri txikiagoan edo handiagoan.

Onlineko jokoak komunikabideetan duen presentzia eta pandemiaren ondorioz sortu zaigun egoera ikusita besterik espero bazitekeen ere, aurrez aurreko jokoak oraindik pisu handiagoa du EAEn, batez ere emakumeen eta adinekoen artean. Egia da, hala ere, beste datu batzuek agerian uzten dutela onlineko jokoen igoera progresiboa, batez ere lehen hamarraldian.

3.5. Konpainia jokatu bitartean

Ausazko jokoetan noizbait parte hartu dutela dioten inkestatutako pertsonen onartzen dute **jokatzeko orduan duten modurik ohikoena bakarka izaten dela; ia erdiak (3.12 grafikoa). Jokalarien % 20k, ordea, beste pertsona bat lagun dutela jokatzen dute.** Gainerakoa taldean jokatzen dutenen (% 15) eta zenbaitetan bakarrik eta beste zenbaitetan beste batzuekin jokatzen dutenen artean banatzen da (% 13). Ikerketa honetan jasotako erantzunak badirudi kontraesanetan daudela, nolabait ere, euskal herritarrek *kuadrillan* jokatzen duten estereotipo hedatuarekin; hau da, izaera sozialeko ausazko jokoetan parte hartzearekin. Hala ere, baieztapen horri ñabardurak egin behar zaizkio, aldagai soziodemografikoen araberrako analisiaren bitartez.

3.12. grafikoa. Konpainia jokatu bitartean (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

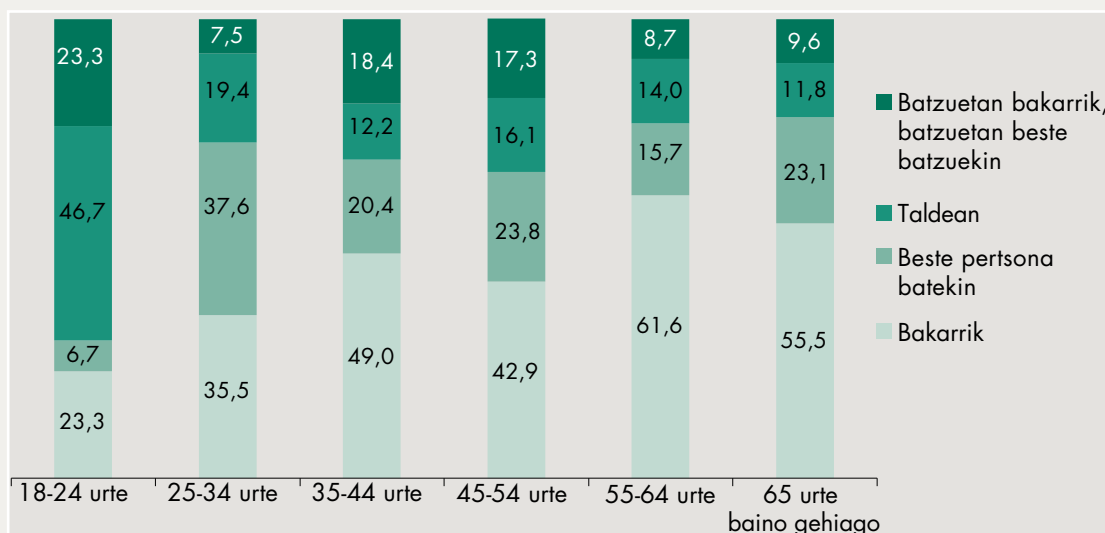


Joko motak eta ohiturak Euskadin

Gizonek eta emakumeek nagusiki bakarka jokatzen dute, baina gizonezkoak nagusi dira bakarka jokatze horretan (% 55 eta % 44, hurrenez hurren). Emakumezkoek, aldiz, gizonezkoek baino gehiagotan jokatzen dute beste norbaitekin (% 25 eta % 19, hurrenez hurren); beraz, jokoaren osagai soziala handiagoa da emakumeen artean.

Adin-taldeari dagokionez, bakarka jokatzen dutenen ehunekoa igo egiten da adinak gora egin ahala. 25-34 urte bitartekoen artean beste batekin jokatzen dutenak gehiago dira, bakarka jokatzen dutenak baino: % 37,6 eta % 35,5, hurrenez hurren. Taldean jokatzen dutenen artean, 18-24 urte bitarteko gazteak nabarmentzen dira: ia erdiek horrela jokatzen dute.

3.13. grafikoa. Konpainia jokatu bitartean, adinaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

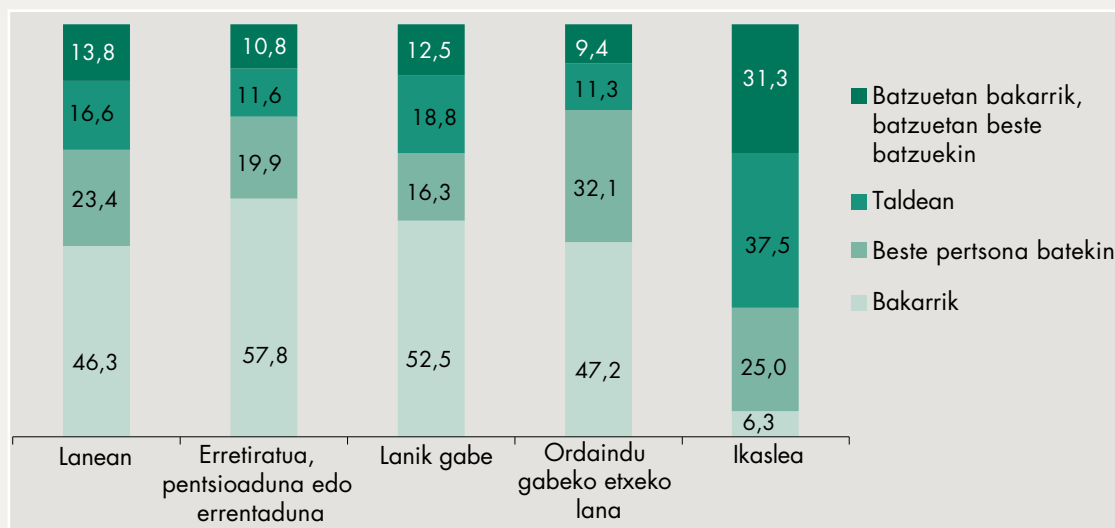
Lan-egoerari dagokionez, bakarka gehien jokatzen dutenak erretiratuak dira (% 57,8); aldiz, bakarka gutxien jokatzen dutenak ikasleak dira: guztizkoaren % 6,3 baizik ez. Ordaindu gabeko etxeko langileen kolektiboa da beste norbaitekin gehien jokatzen duena: hirutik bat, hain zuzen. Ikasleen % 37k taldean jokatzen dute gehien, hori izaten dute jokatze modu ohikoena. Batzuetan bakarka eta beste batzuetan beste norbaitekin jokatzen duten ikasleak, berriz, % 31 dira.

Diru-sarrerari begiratuta, esan daiteke diru-sarrerak gora egin ahala bakarrik jokatzen dutenen ehunekoak ere gora egiten duela (% 60,6 dira, 2.500 € baino gehiago irabazten dutenei dagokienez); aldiz, diru-sarrerarik ez duten edo 600 € baino gutxiago irabazten dutenak dira taldean gehien jokatzen dutenak, % 24,1 eta % 38,5, hurrenez hurren. Baliteke aldagai hori adinak baldintzatuta egotea, gazteak baitira, hain zuzen ere, diru-sarrera gutxien dutenak.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

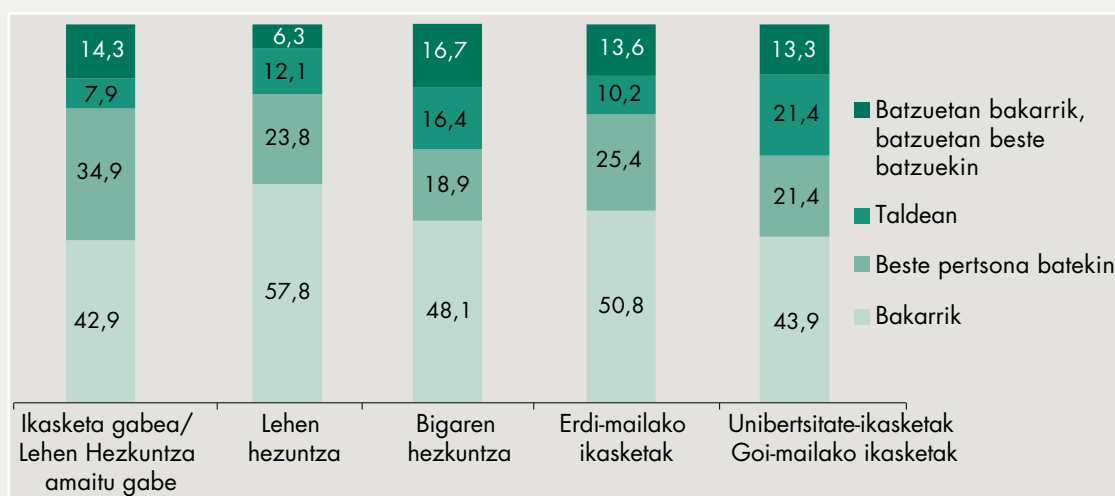
3.14. grafikoa. Konpainia jokatu bitartean, lan-egoeraren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Ikasketa-mailak desberdintasun handiak markatzen ditu jokatu bitarteko konpainian, baina kasu guztietan gehienek bakarka jokatzen dute. Bakarka gehien jokatzen dutenek lehen mailako ikasketak dituzte (% 57,8), beste bat lagun dutela gehien jokatzen dutenak ikasketa gabeak dira (% 34,9), taldean gehien jokatzen dutenek goi-mailako unibertsitate-ikasketak dituzte (% 21,4) eta batzuetan bakarrik eta beste batzuetan lagunekin gehien jokatzen dutenek bigarren mailako ikasketak dituzte (% 16,7).

3.15. grafikoa. Konpainia jokatu bitartean, ikasketa-mailaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

Azkenik, udalerriaren tamaina dago, aldagai garrantzitsua atal honen barruan; izan ere, gizarte-harremanek eta sozializazioak ezaugarri desberdinak izan baitituzkete hirietan eta herrietan. Aldagai horrek adierazten digu udalerriaren tamaina jaitsi ahala handitu egiten direla pertsona batek bakarrik jokatzeko dituen probabilitateak, kasuen % 60ra iristeraino; edota beste pertsona batekin. Aitzitik, hiriburuetan bizi direnek gehiago jokatzen dute taldean (% 19) edota batzuetan bakarrik eta beste batzuetan lagunekin jokatzen dute (% 16,1).

Bestalde, azpimarratu behar da joko mota aldatu egiten dela konpainiaren arabera. Bakarrik jokatzen denean, gehien aukeratzen diren jokoak ohikoenak dira, baina, batez ere, Loteria Primitiboa eta ONCEko kupoia. Beste norbaitekin jokatzeari dagokionez, alderik nabarmenena Loteria Nazionalean ikusten da (% 61,2), eta talde-jokoari dagokionez, berriz, karta-jokoak eta joko-etxe edo apustu-aretoak 3. eta 4. aukerak dira: % 5,9 eta % 5,1, hurrenez hurren. Batzuetan bakarrik eta beste batzuetan beste lagun batzuekin jokatzen dutenen artean, futboleko kiniela hirugarren postuan kokatzen da: % 4,8.

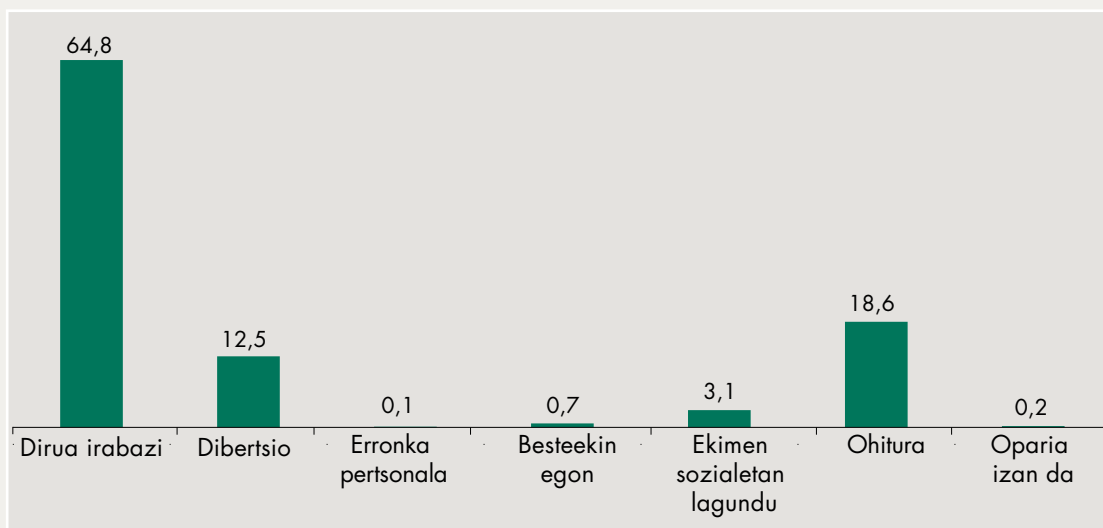
3.6. Jokatzeko motibazioak

Ausazko jokoak edo apustuak, batik bat, izan ditzaketen sari edota onurengatik gertatzen dira «erakargarri», baina denborak aurrera egin ahala, zenbait erakundek jokoen izaera soziala ere zabaldu dute (GKEei laguntzea, lankidetzaproiektuak, etab.). Hori dela eta, galdetegian galdera bat sartu zen, pertsonak kopuru ekonomiko bat inbertitzera bultzatzen dituzten arrazoiei buruz. Hala, bada, **herritarrek adierazi duten pizgarri nagusia etekin ekonomikoa lortzea dela, hau da, dirua irabaztea: % 65,8. Baieztapen horrek bistakoa dirudi, baina nabarmentzekoak dira jokoaren sendotasuna eta presentzia soziala ere; hala, tradizioa da jokatzeko bigarren motibazioa (% 18,6), azkenean jende askoren ohitura bihurtzeraino. Gehien aipatutako hirugarren arrazoa olgeta izan zen (% 12,5). Hori interes handikoa izan da datuen azterketarako; izan ere, kasu honetan «onura» maila psikologiko/pertsonalean kokatzen da, eta ez hainbeste maila ekonomikoan. Azkenik, nabarmendu behar da EAEko biztanleen % 3,1ek baino ez dutela gizarte-ekimen bat sustatzeagatik jokatzen.**



Joko motak eta ohiturak Euskadin

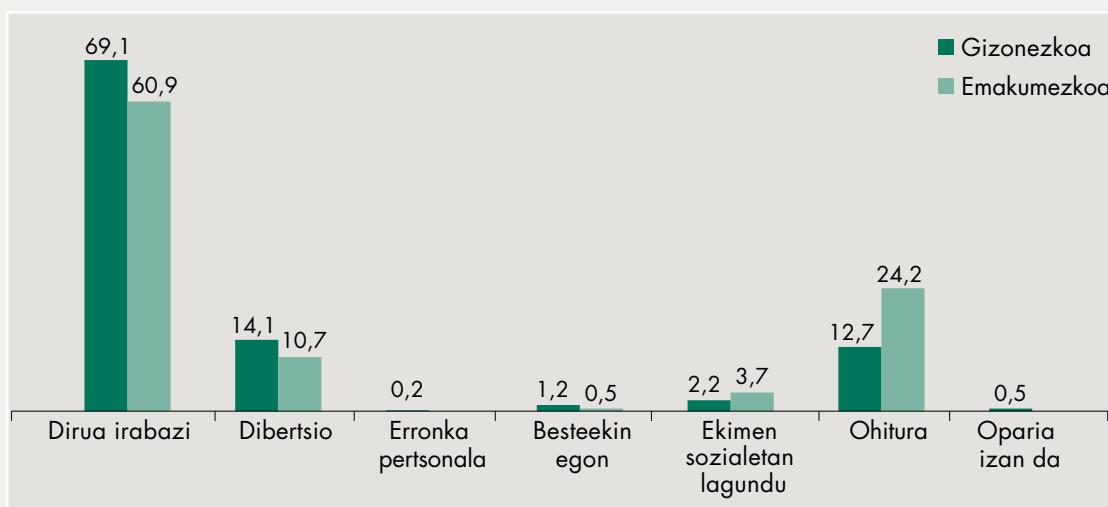
3.16. grafikoa. Jokatzeko motiboa (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Baina motibazio horiek aldatu egiten dira pertsonen ezaugarri soziodemografikoen arabera. Sexuari dagokionez, dirua irabaztea da bi multzoen motibazio nagusia, baina neurri handiagoan gertatzen da hori gizonezkoen artean (% 69,1), baita dibertsioagatik jokatzeko ere (% 14,1). Aldiz, emakumeen artean, tradizioa (% 24,2) eta gizarte-ekimenak babestea (% 3,7) gizonezkoentzat baino pisu handiagoko arrazoiak dira, eta horrek zerikusia izan dezake gustukoaren dituzten joko motekin.

3.17. grafikoa. Jokatzeko motiboa, sexuaren arabera (%)



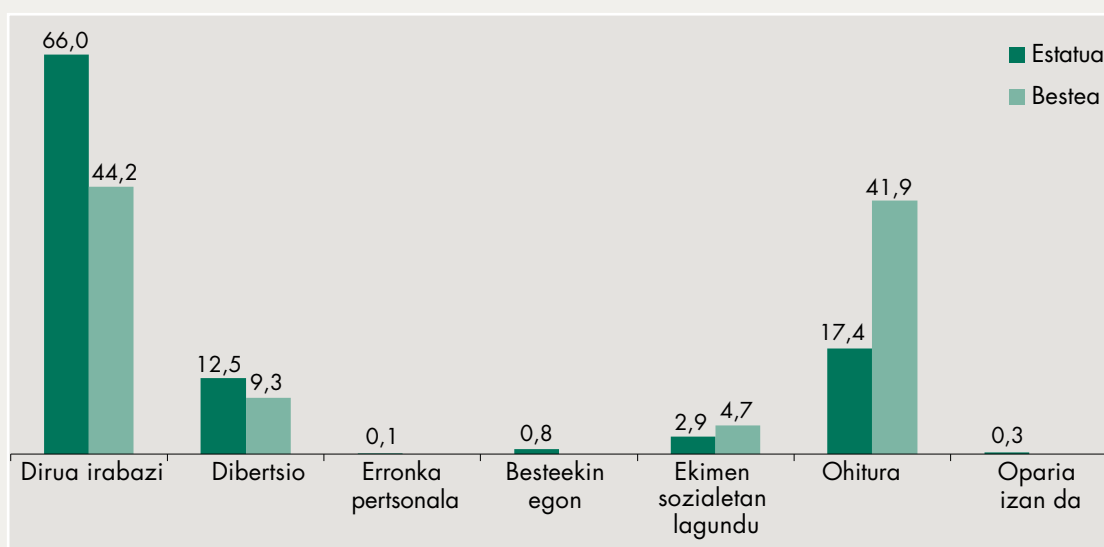
Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

Jatorrizko herrialdearen arabera, jokatzeko motibazioak aldatu egiten dira (3.18 grafikoa). Dirua irabaztea da bi multzoetako motibazio nagusia, baina Espainiako Estatuan jaiotakoentzat garrantzitsuagoa da beste herrialde batean jaiotakoentzat baino: % 66 eta % 44,2, hurrenez hurren. Dibertsioagatik jokatzeko ere ohikoagoa da Estatuan jaiotakoen artean, kanpoan jaioen artean baino: % 12,5 eta % 9,3. Aldiz, beste herrialde batean sortuek gehiago jokatzen dute tradizioz, hau da, % 41,9 eta % 17,4, hurrenez hurren. Gizarte-ekimenak sostengatzeko arrazoiak pisu handiagoa du atzeritarren artean, jatorria Estatuan dutenen artean baino.

3.18. grafikoa. Jokatzeko motiboa, jatorrizko herrialdearen arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Adinak alde adierazgarriak markatzen ditu motibazioei dagokienez. Dirua irabazteak garrantzi handiagoa du 35-44 urte bitartekoen artean (kasuen % 71,2); ondoren datoz adin handiagoko gainerako jokalaria. Aldiz, dibertsioa da 18-24 urte bitarteko gazteen motibazio nagusia. Tradizioa arrazoi bat da 25-34 urte bitartekoentzat eta 35-44 artekoentzat. Gizarte-ekimenei laguntzea garrantzitsua da adin handienekoentzat (% 4,3), eta horrek agerian uzten du jokoaren irudia aldatu egin dela denborarekin.

Lan-egoeraren arabera, motibazio batzuek pisu handiagoa dute beste batzuek baino. Dirua irabaztea garrantzitsuagoa da langileentzat (% 67,5) eta pentsiodunentzat (% 66,5), etxe-zerbitzarientzat eta ikasleentzat baino. Dibertsioa da, aitzitik, ikasleen (% 43,8) eta etxe-zerbitzarien (% 20,8) motibazioa. Tradizioagatik honako hauek jokatzen dute: etxean lan egiten dutenen % 30ek, langabezia dauden % 21ek, erretiratuen % 15ek eta ikasleen % 12,5ek.



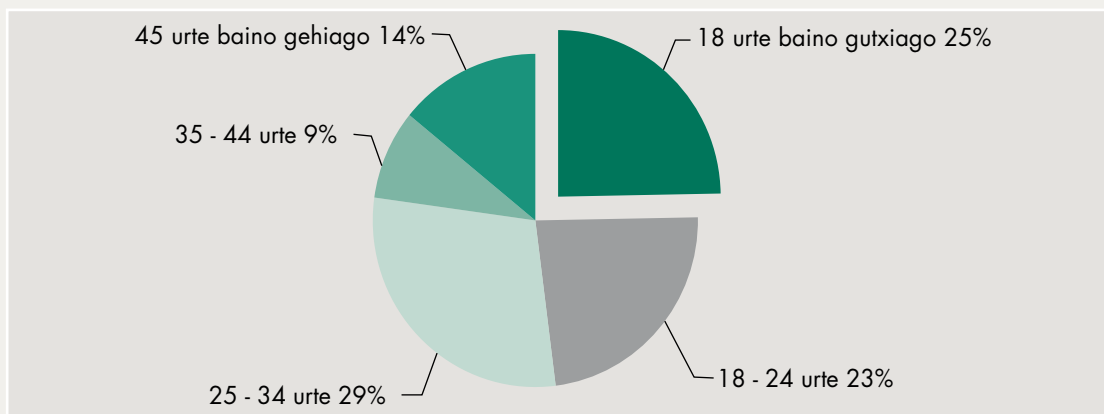
Joko motak eta ohiturak Euskadin

Udalerriaren tamaina edozein izanda ere, dirua irabaztea da jokatzeko arrazoi nagusia. Baina 20.000 biztanletik gorako udalerrietan bizi diren inkestatuen kasuan, gainerakoentzat baino garrantzitsuagoa da, hori baita jokatzeko dutenen % 87ren arrazoia. Dibertsioagatik jokatzeko dute, bestalde, hiriburuetan bizi direnen % 22,6k, 5.000 biztanletik beherako udalerrietan bizi direnen % 12,5ek, udalerri txikietan (5.000-20.000 biztanle artekoak) bizi direnen % 6,6k eta 20.000 biztanletik gorako udalerrietan bizi direnen % 3,9k. Batez ere, tradizioa motibazio nagusi dutela jokatzeko dute hiriburuetan bizi direnen % 26,5ek. Gizarte-ekimenak sostengatzekoagatik jokatzeko dutenek apur bat pisu handiagoa dute udalerri txikietan bizi direnen artean, euskal hiriburuetan edota tamaina handiko beste hiri batzuetan bizi direnen artean baino.

3.7. Jokoaren hastapenak

Jorrazten ari garen gaiari buruzko erradiografia ahalik eta osoena eratu ahal izateko, beste alderdi garrantzitsuenetako bat jokoarekin izandako zuzeneko lehen esperientzia da, hau da, zer unetan hartu zuten lehen aldiz joko edo apustu bat egiteko erabakia. **Ildo horretan, azterlan honetako datuek erakusten dutenaren arabera, biztanleriaren laurden batek (% 24,7) aitortzen du 18 urte bete aurretik jokatu zuela lehen aldiz. Datu hori azpimarratzekoa da, egungo araudian debekatuta baitago jardura hori adingabeentzat (3.19 grafikoa).** Jokalarien % 23,3 18-24 urte bitartean hasi ziren; % 29,2, 25-34 urte bitartean; % 8,7, 35-44 urte artean, eta % 14,1, 45 urte baino gehiagorekin. Hala ere, datu horiei —aurreko kasuetan bezala— zenbait ñabardura egin behar zaizkie, aldagai soziodemografiko adierazgarrien arabera.

3.19. grafikoa. Jokatzeko hasitako adina (%)



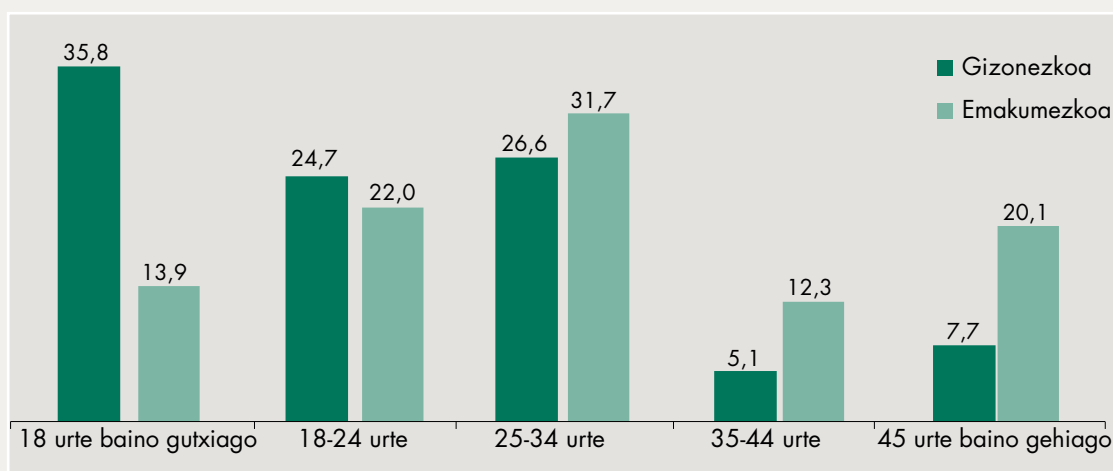
Iturria: Geuk egin. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020



Joko motak eta ohiturak Euskadin

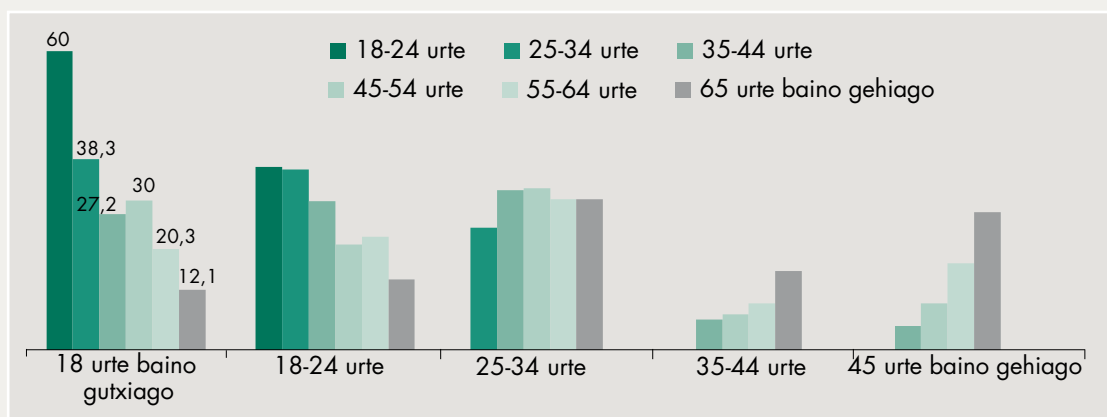
Sexuari dagokionez, ikusten da gizonezkoak emakumeak baino lehenago hasi zirela jokoan. Nabarmentzekoa da adin txikikoak zirela jokatzeko hasi ziren gizonezkoen ehuneko altua (% 35,8), emakumeen % 13,9ren aldean, eta 45 urte baino geroago hasi ziren emakumeen ehunekoa (% 20,1), gizonezkoen % 7,7rekin alderatuta. Adinari dagokionez, berriz, ikus daiteke adinak gora egin ahala behera egiten duela jokoan modu goiztiarrean hasitako ehunekoa (3.21 grafikoa). Azalpen bat izan daiteke Francoren diktadura aldi luzean jokoak debekatuta egon zela. Era berean, atal honetan kontuan eduki behar da datuak mugatuak izan daitezkeela, gaur egun gazteak direnen artean ezinezkoa baita adin handiagoko erantzunak lortzea.

3.20. grafikoa. Jokatzeko hasitako adina, sexuaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

3.21. grafikoa. Jokatzeko hasitako adina, egungo adinaren arabera (%)

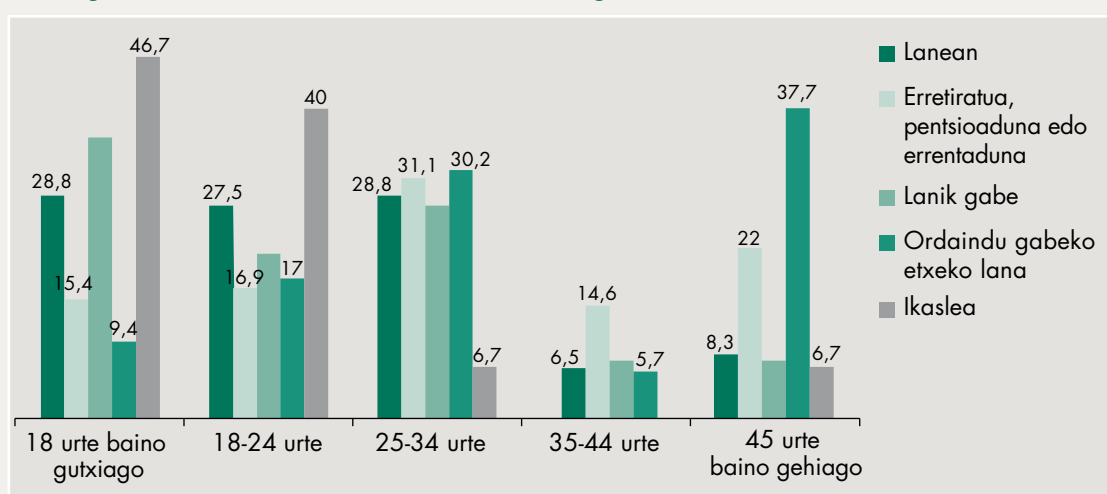


Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Joko motak eta ohiturak Euskadin

Jokalarien lan-egoerak adierazten digu ikasleak direla, batez ere eta gehienbat (% 46,7), artean adingabeak zirela jokatzeko hasi zirenak, eta datu hori, aurretik ere aipatu dugun bezala, adinaren aldagaiak baldintzatuta egon daiteke. Horien atzetik, lanik ez dutenak daude (% 36) eta, gero, lan egiten dutenak (% 28). Kontrara, jokoan beranduen hasi zirenak ordaindu gabeko etxeko lanak egiten dituztenak eta jada erretiratuta dauden pentsiodunak dira, eta datu horiek, ere, segur aski, egungo adinaren aldagaiak baldintzatuta egongo dira.

3.22. grafikoa. Jokatzeko hasitako adina, lan-egoeraren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Diru-sarrerarik gabeko biztanleak dira, batez ere, adingabeak zirela jokatzeko hasi zirenak: kasuen % 46,4. Datu hori ikaslearen adinak eta egoerak baldintzatuta egon daiteke. Berez, pertsonaren egoera ekonomikoak ere alda lezake jokatzeko hasitako adina. Datuek iradokitzen dutenez, baliteke egoera ekonomikoa zenbat eta okerragoa izan, orduan eta lehenago hasia jokoan, batez ere adin txikitik.

Ikasketa-mailaren aldagaiak adierazten du lehen mailako ikasketak (% 24,4) eta bigarren mailakoak (% 28,1) dituzten jokalariek izan direla, beste ikasketa batzuk dituztenekin alderatuta, neurri handiagoan jokoan adin txikitik hasitakoak. Jokoan tarteko adinetan (18-34 urte) hasitakoak artean, unibertsitate-ikasketak zituztenak (% 28) ziren gehienak, gainerakoak aldean. Jokoan beranduen hasitakoak artean —45 urterekin baino gehiagorekin—, ikasketarik gabekoak dira nagusi: kasuen % 46 baino gehiago.

Oro har, 20.000 biztanletik beherako udalerrietan bizi direnak lehenago hasi ziren jokatzeko, hiriburuetan edo 20.000 biztanletik gorako herrietan bizi direnak baino. Hiriburuetan bizi direnak dira, gainerakoekin alderatuta, jokatzeko beranduen hasitakoak.



Joko motak eta ohiturak Euskadin

Euskadiko jokalaria gehienek honako hauekin izan zuten lehen joko-esperientzia: Loteria Nazionalarekin (% 39,7), Loteria Primitiboekin (% 21) eta futboleko kinielarekin (% 18,1). Baina lehenengo esperientzia aldatu egiten da kolektiboen arabera. Emakumezkoak neurri handiagoan hasi ziren Loteria Nazionalarekin (% 55,2) eta Loteria Primitiboarekin (% 23,3), gizonezkoak baino, eta gizonak, batez ere, futboleko kinielarekin hasi ziren (% 31). Adinak gora egin ahala, gora egiten du estreina Loteria Nazionalarekin hasi ziren pertsonen ehunekoak; «B» makinekin, aldiz, kontrakoa gertatzen da: gazteen artean oso ohikoa da haiekin hasi izana jokoan, baina oso kasu bakanak dira jokoan makinekin hasitakoen adinekoak.

Erretiratuak (% 50,4) eta etxeko langileak (% 67,4) dira, batik bat, beren lehen joko Loteria Nazionalan egin zutenak; aitzitik karta-jokoekin hasitakoen artean kolektibo horiek dira gutxienekoak, ikasleak ez bezala.

Ikasketa-mailaren arabera, Loteria Nazionala da jokoan hasteko joko nagusia, baina ohikoagoa da ikasketarik ez dutenen artean (% 61,1). Loteria Primitiboarekin hastea hobetsi zutenen artean, bigarren mailako ikasketak dituztenak dira nagusi (% 26,3). Unibertsitate-ikasketak dituztenak, berriz, kirol-apustuekin hasi ziren ia bakarrik izateagatik nabarmentzen dira (% 2,4).

Bestalde, hirutik bat bakarka sartu zen jokoan, beste hirutik bat lagunekin edo pertsona ezagunekin eta, gainerakoetan, senitartekoekin edo bikotekidearekin. Baina alde txiki batzuk ikusten dira, aldagai batzuen eta besteen arabera. Lehenik eta behin, gizonak gehiago hasi ziren jokoan lagunekin (% 31,1) edo bakarrik (% 32,5), emakumeak baino, zeinak, batez ere, familiakoekin hasi baitziren jokatzen. Adinak gora egin ahala, gora egiten du, halaber, bakarrik jokatzen hasi zirenen ehunekoak; bestalde, adina jaisten den neurrian, handitu egiten da jokoan lagunekin hasi zirenen ehunekoak.

Ikasleen kolektiboa jokoan lagunekin hasteagatik nabarmentzen da (% 68,8): oso kasu gutxitan hasi ziren jokatzen bakarka. Beste muturrean, *ordaindu gabeko etxeko lanak* etiketaren barruan daudenak ahaideekin jokatzen hasteagatik nabarmentzen dira, eta erretiratuak, berriz, bakarrik hasi zirelako (% 6,3). Azkenik, jatorria Espainian dutenak, beste herrialde batzuetatik etorritakoekin alderatuta, gehiago hasi ziren, ahaideekin (% 28,1) eta lagunekin (% 31,9) eta, gutxiagotan, bakarrik (% 31,7) edo bikotekidearekin (% 8,7).

3.8. Sozializazioa

Soziologiaren arlora etorruta, sozializazioa hau dela esan daiteke: «prozesu bat, zeinaren bidez haur babesgabea bere buruaren kontzientzia duen pertsona adimentsu bihurtzen den eta gai den inguruan dituen forma kulturalak maneiatzeko. Gazteen arteko sozializazioak berez fenomeno zabalagoa den erreproduktio soziala gertatzea ahalbidetzen du, hau da, gizarteek denboran zehar jarraipen estrukturala izateko



Joko motak eta ohiturak Euskadin

baliatzen duten prozesua» (Giddens, 2018:389). Prozesu hori zenbait fasetan banatzen da, eta, zehazki, lehenengo eta bigarren faseak haurtzaroan eta nerabezaroan izaten dira; fase horietan ikasten direnak (ohiturak, balioak, gaitasunak) sakon eta iltzatuak geratzen dira pertsonarengan, eta, ondorioz, oso fase delikatuak dira ohiturei dagokienez. Hala, atal honetako analisiak garapenaren lehen faseetan behatu eta eskuratutako joko-ohiturak izango ditu ardatz, familia eta lagunak sozializazio-eragile gisa kontuan hartuta.

Inkesta egin zaien pertsonen % 79k adierazi dute haurtzaroan eta/edo gaztaroan ikusi dutela familiakoren bat jokatzen; horrek esan nahi du euskal gizartea jokoaren bidez sozializatzen dela, hau da, normalizatuta dagoen zerbait dela. Laburbilduz, tasa handieneko kolektiboak ondorengo hauek dira: gizonezkoak, gazteak, lanean ari direnak, egoera ekonomiko ona dutenak, bigarren mailako edo goi-mailako ikasketak dituztenak, jatorriz autoktonoak eta hiriburuetan bizi direnak. Gainerakoekin alderatuta, esan daiteke kolektibo horiek gehiago sozializatu direla jokoaren bidez. Familia ez ezik, ez da ahaztu behar ingurunea ere eragile sozializatzailea dela. Inkesta egin zaien % 68,8k adierazi dute haurtzaroan eta/edo gaztaroan adiskideren bat edo familiaren hurbileko norbait ikusi dutela jokatzen.

Inkestatutakoen % 85ek haurtzaroan eta/edo nerabezaroan etxeakoak loterian jokatzen ikusi zituzten; % 2k, makinetan; % 0,9k, bingoan, eta % 12,1ek beste joko mota batzuetan. 65 urtetik gorakoak dira senitartekoak loterian jokatzen gehien ikusi zituztenak, eta gazteak, berriz, makinetan jokatzen gehien ikusi zituztenak. Jatorria Espainian dutenek, beste herrialde batzuetakoen aldean, gehiago ikusi zuten loterian jokatzen, baina dezentez gutxiago bingoan. Udalerriaren tamaina handitu ahala, etxeakoak loterian jokatzen ikusi izanaren probabilitatea ere handitu egiten da. Bestalde, jokalarien % 72,9k loterian jokatzen ikusi zituzten ahaideak haurtzaroan eta/edo nerabezaroan; eta gainerako aukerak gutxien izan ziren. Horrek argi uzten du, berriro ere, ausazko joko publikoen sendotasuna eta presentzia handia dela.

Senitartekoren bat eta/edo adiskideren bat loterian jokatzen ikusi dutenen ehuneko handi hori dela eta (3.11 eta 3.12 taulak), horixe da, gaur egun, euskal jokalariek gehien hautatzen duten joko mota. Gainera, sozializazioa joko hori tartean zela bizi izan dutenez, osagai kulturala bihurtu zaie eta, beraz, tradizioz jokatzen dute.



4.

**Jokalariaren
prebalentzia eta
profilak EAE-n**



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

Aurreko kapituluan, Euskal Autonomia Erkidegoko joko mota eta ohiturei buruzko ikuspegi orokorraren berri eman dugu. Oraingo honetan, beste ikuspegi batetik hurbilduko gara jokoaren fenomenora, eta jokalarien profilak aztertuko ditugu.

Horretarako, lehenik eta behin, Euskadiko biztanlerien artean jokalarien ehunekoa zenbatekoa den kuantifikatzen saiatuko gara; hurbilketa orokor horren ondoren, jokalaria izateaz gainera jokoarekin lotutako arazoak dituzten biztanleengan jarriko dugu arreta; hirugarrenik, bi elementuak elkarrekin harremanetan jarriko ditugu eta jokoaren —oro har— eta joko problematikoaren arteko loturak aztertzen ahaleginduko gara; eta, amaitzeko, joko-arazoak dituzten biztanleen ezaugarri soziodemografikoak zehatz-mehatz aztertuko ditugu.

4.1. Jokatzeko duen biztanleria

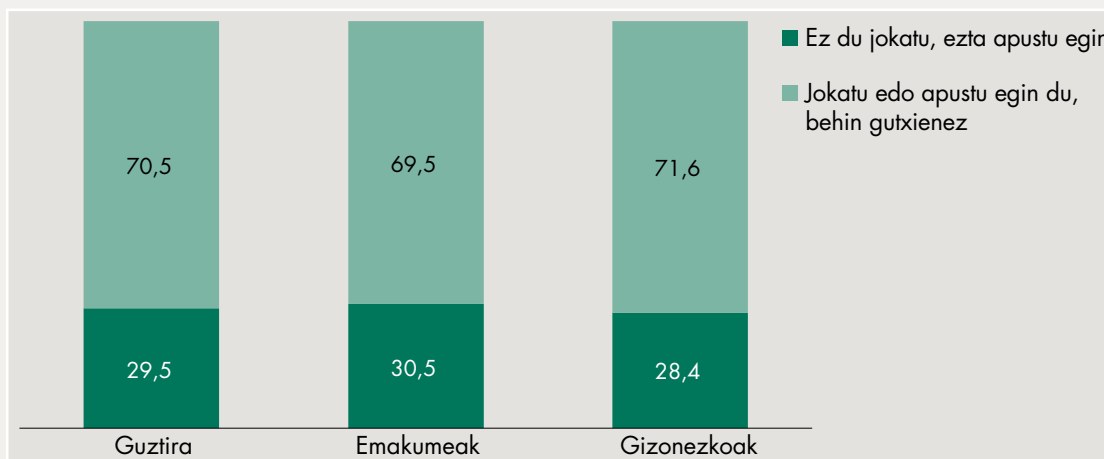
Jada esan dugun bezala, batez ere jakin nahi dugu jokoaren zenbateraino dagoen hedatuta euskal gizartean. Hori argitzen lagunduko digun lehen adierazlea, hain zuzen, **azkeneko urtean behin gutxienez jokatu edo apustu egin duten biztanleen ehunekoa da**. Egia da oso adierazle orokorra dela, kategoria berean sartzen baititu behin bakarrik jokatu dutenak eta jokatzeko ohitura dutenak, baina baliagarria da lehen irudi batean islatzeko jokoaren zenbateraino dagoen zabaldua gizartean. Horrela lortutako datuek oso irudi argia ematen dute, eta erakusten dute **jokoaren oso sartuta dagoela euskal gizartean**: herritarren % 70,5ek gutxienez behin jokatu dute —edo apustu egin dute— azkeneko urtean; aldiz, biztanleen % 29,5ek ez dute jokatu edo apusturik egin denbora horretan.

Interesgarria da ikustea datu horiek sexuaren arabera aztertzen badira, ez dagoela alderik ia batzuen eta besteen artean: emakumeen artean, % 69,5ek jokatu edo apustu egin dute, eta gizonen artean, % 71,6k. Nabarmendu beharreko emaitza da; izan ere, gizonezkoak emakumezkoak baino askoz ere jokalaria direla dioen estereotipo sozialari ñabardurak gehitzen baitizkio: goian aipatutako azterketatik abiatuta, egia da, bai, gehiago jokatzeko dutela, baina aldeak oso txikiak dira.

Xehetasun-maila handiagoa lortzeko begira, eta, hain zuzen ere, goian erabilitako adierazlearen izaera zehaztugabeari aurre egiteko, azkeneko urtean joko bakarrean, bi jokotan, eta hiru edo gehiagotan jokatu duten pertsonak bereizi dira. Hala, ikus dezakegu, multzo ugariena lehenengoa bada ere (jokatu duten biztanleen % 44,3k modalitate bakar batean jokatu dute), proportzio handiak daudela hala bi jokotan (% 35,7), nola hiru joko edo gehiagotan (% 20,1) jokatu dutenen artean ere. Emaitza horiek, azken batean, berrestera datoz jokoaren presentzia handia duela euskal gizartean.

Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

4.1. grafikoa. Azkeneko urtean behin gutxienez jokatu edo apustu egin duten biztanleak, sexuaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Datu horiek sexuaren arabera bereizten badira, alde nabarmenak ikusiko ditugu emakumeen eta gizonen artean: joko mota bakarrean jokatu dutenen ehunekoa nabarmen handiagoa da emakumeen artean (guztizkoaren % 48,2; gizonak, berriz, % 40,2 dira, joko mota bakarrean jokatu dutenak; beraz, % 20 aldiz proportzio handiagoa emakumeena); beste muturrean, berriz, hiru joko mota edo gehiagotan jokatu dutenen proportzioa nabarmen handiagoa da gizonen artean (% 23,5), emakumeen artean (% 16,8) baino % 40 portzentaje handiagoa.

Datu horiek adierazten dute emakumezkoen eta gizonezkoen artean ia alderik ez badago ere jokalarien ehunekoari dagokionez (4.1 grafikoa), jokoaren intentsitatea, neurri batean behintzat, hautemateko aukera ematen duen adierazle bat erabiltzen denean, emaitzak aldatu eta desberdintasun esanguratsuak agertzen direla sexuaren arabera (4.2 grafikoa). Gizonak emakumeak baino jokolariagoak direla dioen estereotipo soziala, berez, errealitatea den bezalakoa ikusten ari da. Errealitate horrek diosku, aurrerago xehetasunez argitzen den bezala (ikus 4.4 atala), genero-egitura bat eta genero-identitate batzuk daudela emakumeen eta gizonen gustuak, zaletasunak eta portaerak modulatzeko dituztenak, eta, batez ere, gizonezkoak bultzatzen dituztela jokora.

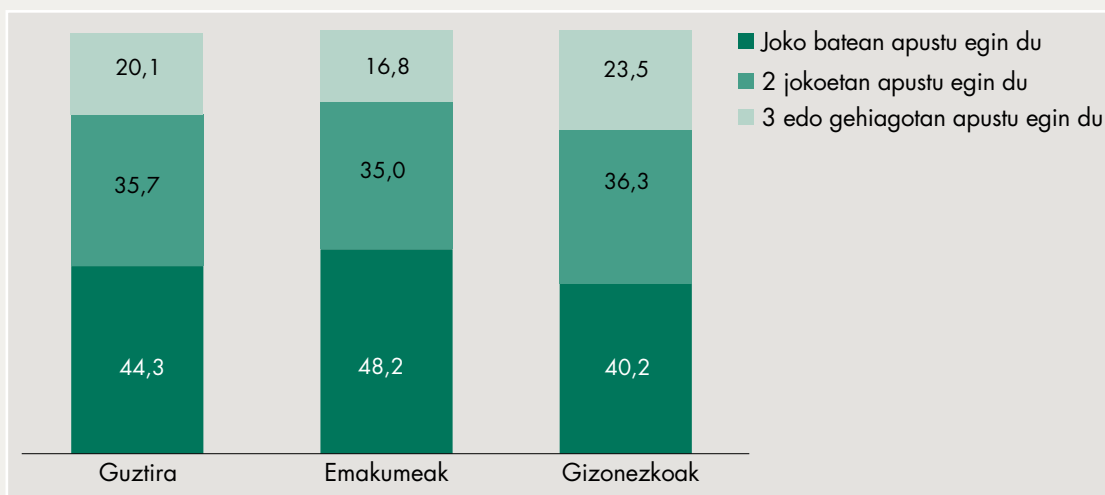
Aldi berean, zilegi da galdetzea ea joko bat edo beste nahiago izatea ere aldatzen den sexuaren eta jokoaren intentsitatearen arabera. Ildo horretan, egindako azterketatik abiatuta, ikus daiteke, joko bakar batean jokatzen dutenen artean, Loteria Nazionala dela jokalarien gogokoena, eta hala da gizonen zein emakumeen artean (guztizkoaren % 53,0k eta % 68,4k aukeratzen dute joko hori, hurrenez hurren); bigarren postuan, berriz, Loteria Primitiboa dago, hala gizonen nola emakumeen artean (% 22,3 eta % 12,9, hurrenez hurren). Bi jokotan edo hiru joko edo gehiagotan jokatzen dutenen artean, aldiz, datuak alderantzikatu egiten dira: joko gogokoena Loteria Primitiboa da



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

kasu honetan (bi jokotan jokatzen duten gizonen % 63,1ek eta emakumeen % 43,0k aukeratzen dute, eta hiru joko edo gehiagotan jokatzen duten gizonen % 51,0k eta emakumeen % 56,9k); bigarren postuan Loteria Nazionala dago (bi jokotan jokatzen duten gizonen % 15,4k eta emakumeen % 30,5ek hautatzen dute, eta hiru edo gehiagotan jokatzen duten gizonen % 13,3k eta emakumeen % 12,5ek ere bai). Kasu horietan, beraz, eta, laburbilduz, nahiz eta emakumeen eta gizonen artean desberdintasun batzuk identifikatzen diren (oro har, alderaketak eginda, Loteria Nazionalak onarpen handiagoa du emakumeen artean eta Primitiboak gizonen artean), sexua kontuan hartuz gero, argazkia, funtsean, ez da aldatzen.

4.2. grafikoa. Azkeneko urtean behin gutxienez jokatu edo apustu egin duten biztanleak, jokatu izan duten joko kopuruaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Aldiz, hirugarren postuan zer joko dagoen begiratzen badugu, desberdintasun horiek argiago agertzen dira: emakumeen artean, ONCEren kupoia dago kasu guztietan (horixe aukeratzen baitute joko bakarrean jokatzen dutenen % 4,3k, bi jokotan jokatzen dutenen % 11,9k eta hiru joko edo gehiagotan jokatzen dutenen % 12,5ek). Gizonezkoek dagokienez, ordea, ONCEren kupoia joko bakar batean jokatzen dutenen artean soilik agertzen da, hirugarren postuan (guztizkoaren % 3,0k aukeratzen dute modalitate hori); bi jokotan jokatzen dutenen artean, berriz, futbol-kiniela dugu (jokalaria guztien % 4,7ren joko gustukoena), eta hiru joko edo gehiagotan jokatzen dutenen artean, kiniela eta onlineko kirol-apustuak (% 6,1 bietan). Bestalde, kiniela eta onlineko kirol-apustuetan aurkitutako aldeek argi eta garbi adierazten dute genero-egitura bat dagoela, non, alde batetik, tradizioz, kirola espazio maskulino gisa definitu eta konfiguratu den eta, bestetik, nortasun femeninoa «besteentzat eta besteen bitartez izateko» eratu eta moldatu den. Horrek lagundu diezaguke ulertzen zergatik duen onarpen handiagoa gizonen artean kirolari lotutako joko batek, eta zergatik, aldiz, emakumeen artean, zailtasunak dituzten pertsonen laguntzearekin lotutako joko batek.

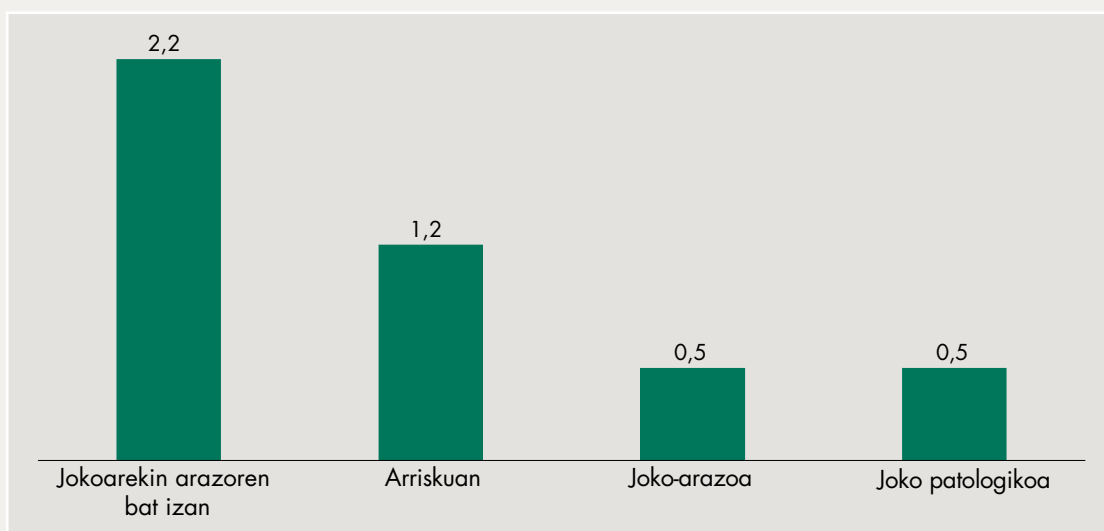
Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

4.2. Joko-arazoren bat duten biztanleak

Aurreko atalean, Euskadiko populazioan jokalarien ehunekoa zenbatekoa den kuantifikatzen saiatu gara; oraingo honetan, begirada hurbildu, eta jokatzeko duten pertsonengan zentratu dugu analisia, baita modu problematikoan jokatzeko duten ere. Metodologiaz mintzatzean xehetasunez azaldu den bezala, arazo horien presentzia NODSen (NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems) bidez hauteman da. Tresna estandarizatu hori *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* gidatik zuzenean eratorria da.

Modu horretan lortutako emaitzak aurkeztu aurretik, garrantzitsua da gogoratzea NODS kalitate handiko bitarteko bat dela, baina, era berean, ahulgune batzuk ere badituela, batez ere **guztiz estua eta murriztailea** delako. Arrazoi horregatik, seguruenik, **oso litekeena da gutxiegi islatzea jokoarekin lotutako arazoak**. Eta garrantzitsua da hori kontuan edukitzea tresna horrek ematen dituen emaitzak interpretatzeko orduan.

4.3. grafikoa. Beren bizitzan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten biztanleak, NODSen arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

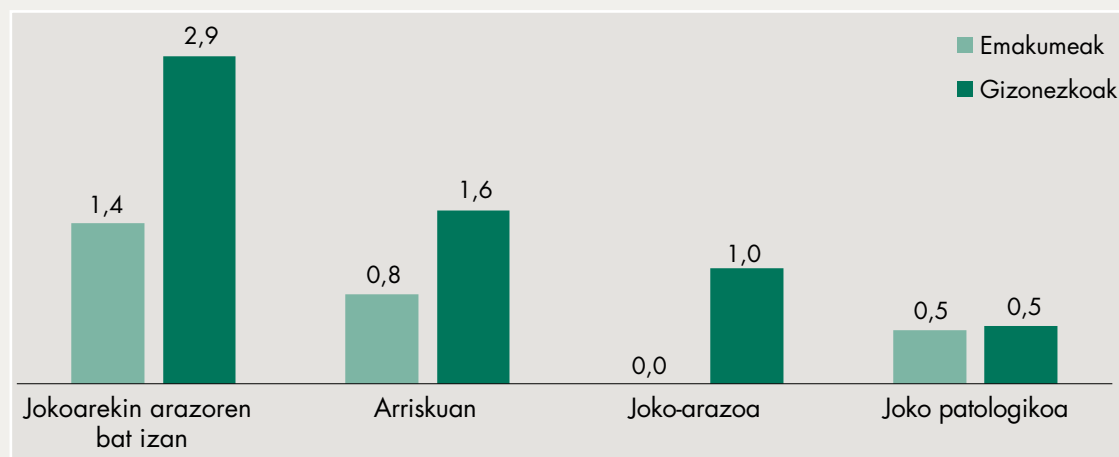
Behin hori esanda, egindako azterketatik abiatuta, egiaztatu ahal izan da Euskadin, NODSen arabera, biztanleen % 2,2k jokoarekin lotutako arazoren bat dutela edo izan dutela beren bizitzan. Zehatzago esanda, biztanleen % 1,2 (n=14) arriskuko jokalaria da edo izan da noizbait; % 0,5 (n=6) jokalaria problematikoa da, eta % 0,5 (n=6), jokalaria patologikoa. Zifra txikiak dira, baina, esan dugun bezala, baliteke zenbaki horiek hobeto ulertzea erabilitako hautemate-lanabesaren izaera estu eta murriztailea kontuan hartzen bada. Horri, gainera, beste elementu bat gehitu behar

Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

zaio, arazoa gutxiegi islatzen lagun dezakeena: oso gai delikatuak dira, eta, espero izatekoa da gisa horretako arazoa bizi duenaren aldetik nolabaiteko errezeloa izatea elkarrizketa egiten dionari jakitera emateko orduan. Desiragarritasun sozialaren efektua. Bi elementuak aintzat hartuta, pentsatzekoa da benetan kaltetuen ehunekoa datuek islatzen duten baino handiagoa izango dela.

Lortutako emaitzak sexuaren arabera bereizten badira, ikus daiteke arriskuko jokoiari eta joko problematikoari dagokienez prebalentzia handiagoa dela gizonezkoen artean emakumezkoen artean baino (gizonen artean, % 1,6 eta % 0,8, hurrenez hurren; eta emakumeetan, % 1,0 eta % 0,0). Datu horiek berretsita geratzen dira literatura espezifikora jotzen badugu; gainera, aurrerago ikusiko dugun bezala (ikus 4.4 atala), erraz azal daitezke genero-egituraren eta horrek emakumeen eta gizonezkoen identitateetan duen eraginean oinarrituta. Joko patologikoari dagokionez, aitzitik, ez dago alderik sexuaren arabera (prebalentzia % 0,5 da bi kasuetan). Eskura dauden ebidentzia zientifiko gehienekin kontraesanaren dagoen emaitza da, eta, beraz, tentuz hartu beharrekoa, bereziki, aztertutako laginean identifikatutako jokolari patologikoen guztizko kopurua oso txikia delako ($n=6$).

4.4. grafikoa. Beren bizitzan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten gizon eta emakumeak, NODSen arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Gorago adierazi da joko-arazoak dituztenen ehunekoa, segur aski, gutxiegi ordezkatuta geratzen dela honelako analisietan. Horrek behartzen gaitu ñabardurak egitera EAEn jokoarekin lotutako arazoak hutsaren hurrengoak direlako pertzepzioari. Kontuan hartu beharreko beste elementu bat, lortu diren datuak erreferentzia zehatz eta doi gisa hartuta ere, honako hau da: datu horiek Euskadiko biztanleria osora estrapolatzen badira, ikus daiteke, ehunekoa txikia izanik ere, **arazoa duen biztanleriaren bolumena handia dela**.



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

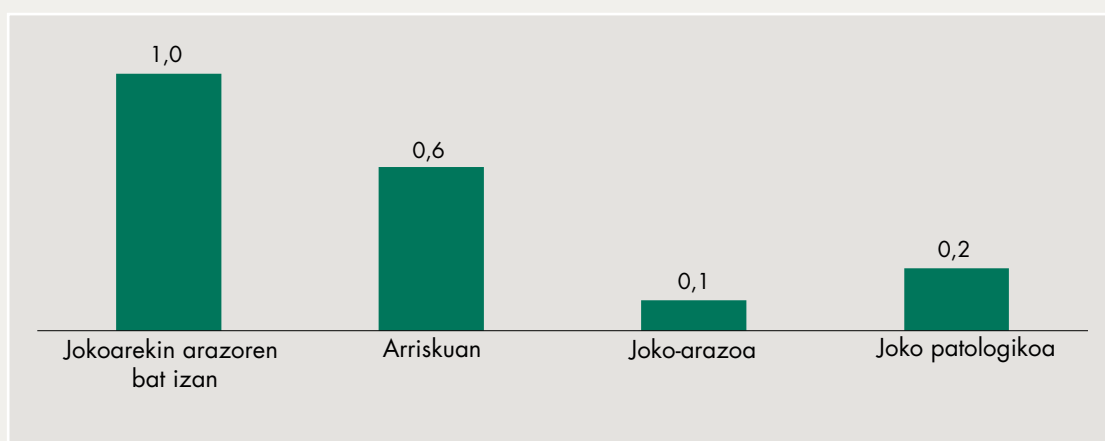
Hala, kalkuluen arabera, esan daiteke ia 10.000 pertsona jokalaria patologikoak direla edo izan direla bizitzako uneren batean, 8.000 baino gehiago jokalaria problematikoak direla edo izan direla eta 21.000 baino gehiago direla edo izan direla arriskuko jokalaria. Alegia, hemen erabili den lanabesa guztiz estua eta murriztailea izanik ere, kalkuluk ematen dute **40.000 pertsonak baino gehiagok izan dutela jokoarekin lotutako arazoren bat noizbait beren bizitzan** (14. taula). Gainera, kontuan hartzen bada jokoarekin zerikusia duten arazoek ez diotela soilik eragiten —modu negatiboan eragin ere— jokoarekin lotura duen pertsonari, baizik eta, zeharka baina biziki, haren hurbileko familia-ingurunea ere zigortzen duela, esan daiteke, azkenean, jokoaren arazoak biztanleria-bolumen handiago bati eragiten diola.

4.1. taula. Arriskuko jokalarien, joko-arazoak dituztenen eta jokalaria patologikoen kopuruaren zenbatespena Euskadin

	Bizitza osoan
Joko patologikoa	9.762
Joko-arazoa	8.650
Arriskuan	21.639
GUZTIRA	40.051

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020 eta Eustat. Biztanleen udal-estatistika, 2020.

4.5. grafikoa. Azkeneko urtean jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten biztanleak, NODSen arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Azterketa azkeneko urtera mugatzen badugu, nabarmen jaisten da jokoarekin lotura duten arazoen prebalentzia. Espero zitekeen emaitza da, erreferentziako denbora-arkua



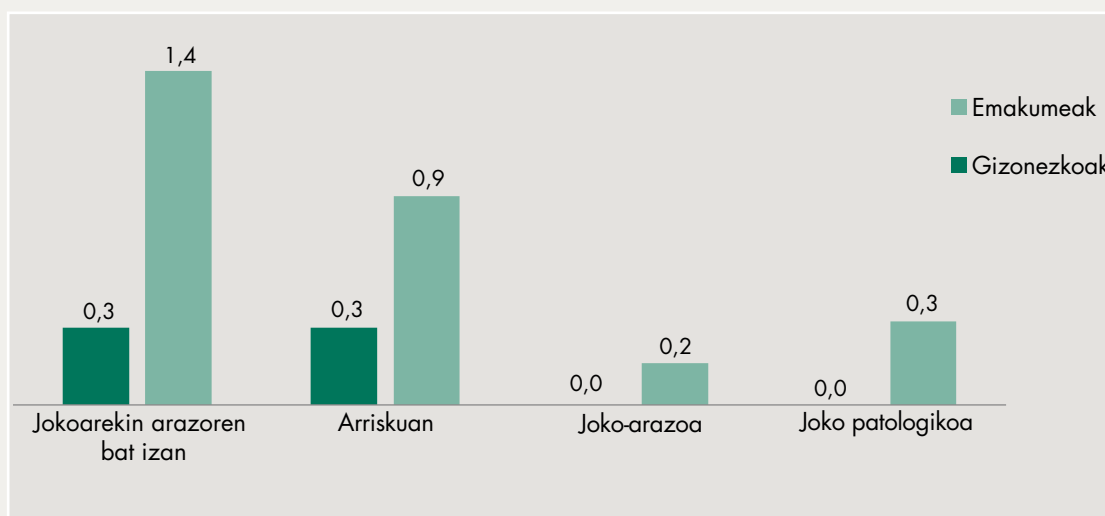
Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

murritzu egiten baita. Horri gehitu behar zaio, gainera, esan dugun bezala, oso gai delikatuak direnez eta estigma sor dezaketenez, galdera iraganari buruzkoa ez baizik eta orainari buruzkoa denean, bereziki konplexua dela arazoa pairatzen ari denarentzat elkarrizketa egiten dionari halakoak aurrez aurre aitortzea.

Nolanahi ere, aipatutako muga horiek gorabehera, egindako azterketatik ondorioztatzen da herritarren % 0,8k jokoarekin lotutako arazoren bat izan dutela azkeneko urtean. Zehatzago esanda, % 0,6 (n=8) arriskuko jokalaria izan da; % 0,1 (n=1), jokalaria problematikoa, eta % 0,2 (n=3), jokalaria patologikoa.

Datuak sexuaren arabera bereizita, ikus daiteke kasu guztietan —aurreko emaitzen arabera espero zitekeen bezala—, prebalentzia handiagoa dela gizonezkoen artean: arriskuko jokolari dagokionez, % 0,9 giz. eta % 0,3 emak.; joko-arazoen kasuan, % 0,2 giz. eta % 0,0 emak.; eta joko patologikoari dagokionez, % 0,3 giz. eta % 0,0 emak. (4.6 grafikoa).

4.6. grafikoa. Azkeneko urtean jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten EAEko gizon eta emakumeak, NODSen arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Biztanleria osora estrapolatuta, lortutako emaitzen arabera, Euskadin ia 5.000 pertsona izan dira jokalaria patologikoa azken urtean, 2.000 baino gehiago arazoak dituzten jokalaria eta 11.000tik gora arriskuko jokalaritzat har daitezkeenak. Hau da, datu horietan oinarritutako kalkuluen arabera, **18.000 pertsonak baino gehiagok jokoarekin lotutako arazoren bat dute —edo izan dute berriki— gure erkidegoan.**



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

4.2 taula. Jokalari patologikoen, joko arazoak dituztenen eta arriskuko kopuruaren zenbatespena NODSen arabera, EAE-n. Bizitza osoko eta azken urteko datuak

	Azken urtean
Joko patologikoa	4.480
Joko-arazoa	2.195
Arriskuan	11.715
GUZTIRA	18.390

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020 eta Eustat. Biztanleen udal-estatistika, 2020.

Egoerari buruzko argazki orokor hau aurkeztu ondoren, NODSek formulatutako 17 itemetako bakoitzari emandako baiezkotza erantzunen zenbatekoa eta ehunekoa aztertuta behar dira (4.3 taula). Kasu honetan, bizitza osoari buruzko datuak emango dira soilik, izan ere, gorago aipatu dugun bezala, landutako gaiak bereziki zailtzen du erantzun egitiak lortzea egindako galdera berariak gaur egungo egoerari eta gertakarietara buruzkoa denean; bestalde, azkeneko hau oso urte berezia izan da, COVID-19ak indarrez markatu baitu, eta, beraz, ez zaigu erreferentzia egokia iruditzen. Gainera, lagina murrizta denez, kasu honetan ez da sexuaren arabera bereizitako daturik aurkeztu.

Egindako azterketatik abiatuta, beraz, eta bizitza osoari dagokionez, honako hauek dira item garrantzizkoenak, lortutako ehunekoen arabera: «Ahalegindu zara inoiz jokoan uzten, murrizten edo kontrolatzen?» (% 1,4), «Izan duzu inoiz boladarik non, jokoan dirua galduz gero, hurrengo batean hura berreskuratzera itzultzen zinen?» (% 1,2), «Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik, non gero eta diru kopuru handiagoekin jokatu behar izan duzun, edo lehen baino apustu handiagoak egin behar izan dituzun, kitzikapen-maila bera lortzeko?» (% 1,0), «Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik, jokoarekin izandako esperientzietan pentsatzen edo etorkizuneko joko- edo apustu-aldiak zehatz-mehatz planifikatzen denbora asko eman duzunik?» (% 1,0), «Esan diozu inoiz gezurrik familiari, lagunei edo beste inori, jokatzen duzunari edo galdu duzun diruari buruz?» (% 0,9), «Jokoa uzteko, murrizteko edo kontrolatzeko saio horietakoren batean edo gehiagotan, sentitu al zara urduri edo haserre?» (% 0,8), «Noizbait saiatu zara jokorako portaera hori uzten, murrizten edo kontrolatzen, baina ez duzu lortu?» (% 0,8), «Inoiz jokatu duzu sentimendu desatseginak arintzeko, hala nola erruduntasuna, estutasuna, babesgabetasuna edo depresioa?» (% 0,8), «Jokatu duzu inoiz zure arazo pertsonaletatik ihes egiteko?» (% 0,8), «Izan duzu 2 aste edo hortik gorako aldirik jokatzeke dirua nola lortu pentsatzen denbora asko eman duzunik?» (% 0,7).

Bestalde, zenbakiei dagokienez garrantzi gutxieneko itemak hauek izan dira: «Jokoak eragin ditu inoiz arazo larri edo errepikaturik senitarteko edo lagun batekin duzun harremanean?» (% 0,3) «Eskatu behar izan diozu inoiz dirua senide bati edo beste



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

inori, neurri handi batean jokoak eragindako egoera ekonomiko desesperatu batetik irteteko?» (% 0,2). Horiez gainera, beste 3 itemetan, ez da baiezko erantzun bakar bat ere jaso. Hauek izan dira: «Sinatu duzu inoiz funtsik gabeko txekerik edo zurea ez den dirua hartu diezu etxekoei edo beste norbaiti jokoan gastatzeko?», «Jokoak sortu dizu arazorik ikasketetan? Adibidez, eskola-egunak galtzea edo ikasturteren bat gainditu gabe uztea?» eta «Jokoak eragin dizu inoiz lan bat galtzea, laneko arazoak izatea edo aukera profesional garrantzitsu bat ezin baliatzea?».

Ikusten den bezala, item bakoitzaren maiztasuna, nolabait ere, bere larritasunarekiko alderantziz proportzionala da —egoera larrienak islatzen dituzten itemak dira, aldi berean, prebalentzia txikiena dutenak—. Eraitza hori bat dator espero zenarekin, eta 2001ean Galizian egindako azterlan analogo batean ere (Becoña, 2004) berresten da. Horrek azterlanaren fidagarritasuna areagotzen du.

4.3. taula. NODSen 17 itemetako bati baiezkoarekin erantzun dioten biztanleak, bizitza osoa kontuan hartuta

	Bizitza osoan	
	N	%
1. Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik, jokoarekin izandako esperientzietan pentsatzen edo etorkizuneko joko- edo apustu-aldiak zehatz-mehatz planifikatzen denbora asko eman duzunik?	12	1,0
2. Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik jokorako dirua nola lortu pentsatzen denbora asko eman duzunik?	9	0,7
3. Izan duzu 2 aste edo gehiagoko aldirik, non gero eta diru kopuru handiagoekin jokatu behar izan duzun, edo lehen baino apustu handiagoak egin behar izan dituzun, kitzikapen-maila bera lortzeko?	13	1,0
4. Ahalegindu zara inoiz jokoak uzten, murrizten edo kontrolatzen?	17	1,4
5. Jokoa uzteko, murrizteko edo kontrolatzeko ahalegin horietakoren batean edo gehiagotan, urduri edo haserre sentitu zara?	10	0,8
6. Noizbait saiatu zara joko-portaera hori uzten, murrizten edo kontrolatzen, baina ez duzu lortu?	10	0,8
7. Hala izan bada, 3 aldiz edo gehiagotan gertatu da?	7	0,6
8. Jokatu duzu inoiz zure arazo pertsonaletatik ihes egiteko?	9	0,8
9. Jokatu duzu inoiz sentimendu desatseginak arintzeko, hala nola erruduntasuna, estutasuna, babesgabetasuna edo depresioa?	10	0,8
10. Izan duzu inoiz boladarik non, jokoan dirua galduz gero, hurrengo batean hura berreskuratzerantz itzultzen zinen?	14	1,2

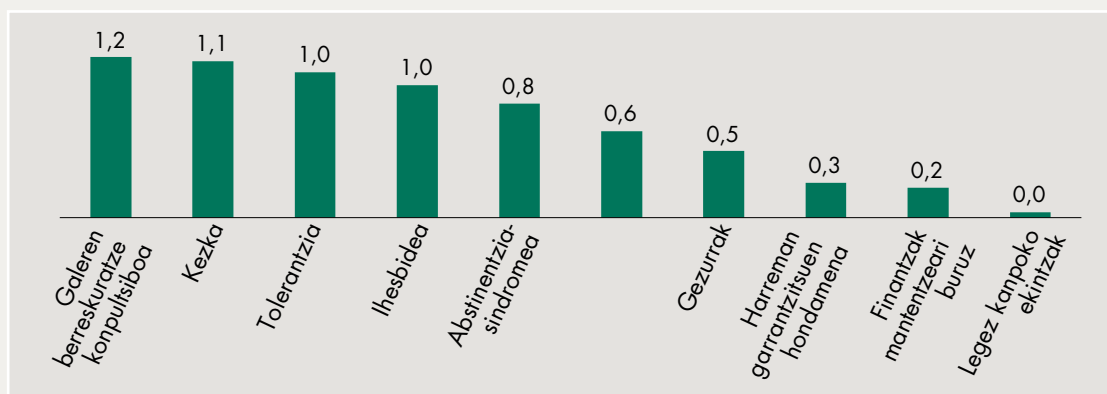
Joklariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

	Bizitza osoan	
	N	%
11. Esan diozu inoiz gezurrik familiari, lagunei edo beste inori, jokatzan duzunari edo galdu duzun diruari buruz?	11	0,9
12. Hala bada, 3 aldiz edo gehiagotan gertatu da hori?	6	0,5
13. Sinatu duzu inoiz funtsik gabeko txekerik edo zurea ez den dirua hartu diezu etxekoei edo beste norbaiti jokoan gastatzeko?	0	0,0
14. Jokoak eragin dizu inoiz arazo larri edo errepikaturik senitarteko edo lagunaren batekin duzun harremanean?	3	0,3
15. Jokoak sortu dizu arazorik ikasketetan? Adibidez, eskola-egunak galtzea edo ikasturteren bat gaingitu gabe uztea?	0	0,0
16. ¿Le ha causado el juego la pérdida de un trabajo, tener problemas en el Jokoak eragin dizu inoiz lan bat galtzea, laneko arazoak izatea edo aukera profesional garrantzitsu bat ezin baliatzea?	0	0,0
17. Eskatu behar izan diozu inoiz dirua senide bati edo beste inori, neurri handi batean jokoak eragindako egoera ekonomiko desesperatu batetik irteteko?	3	0,2

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Metodologian zehazten den bezala, NODSeko 17 itemak 10 kategoriatan multzokatzen dira gero. Kategoriei dagokionez, ikusten da, bizitza osoa kontuan hartuta eta ehunekoaren arabera, item garrantzitsuenak hauek direla: galaren berreskuratze konpulsiboa (% 1,2), kezka (% 1,1), tolerantzia (% 1,0), ihesbidea (% 1,0), abinentzia-sindromea (% 0,8), kontrolaren galera (% 0,6) eta gezurra esatea (% 0,5). Aldiz, garrantzi gutxieneko kategoriak hauek izan dira: harreman garrantzitsuen hondamena (% 0,3), finantzak mantentzea (% 0,2) eta legez kanpoko ekintzak (% 0,0).

4.7. grafikoa. NODSen hamar kategorietako batean puntuazio positiboa lortu duten biztanleak, bizitza osoari dagokionez (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

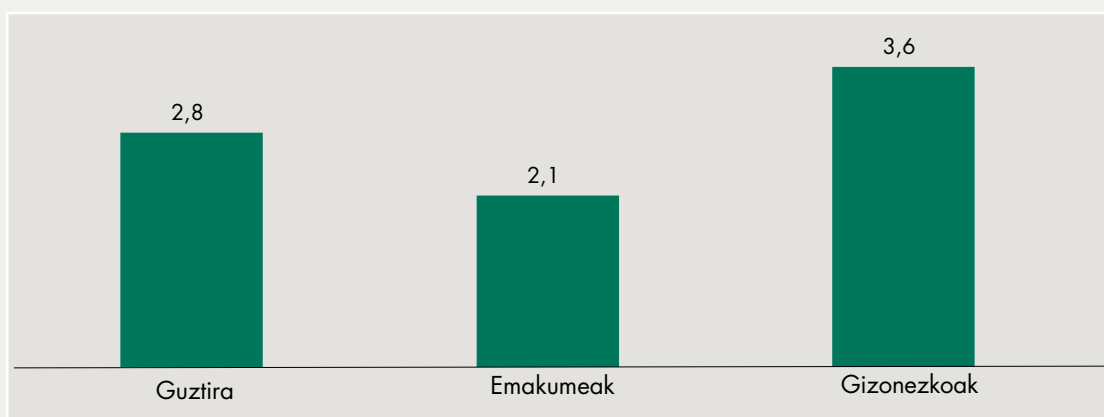
Kasu honetan ere, eta espero zitekeen bezala, emaitzak Galizian 2001ean (Becoña, 2004) egindako azterketak emandakoen antzekoak dira neurri handi batean, eta horrek sendotasuna ematen die emaitza hauei. Logikaren arabera emaitzak izateak, zeinetan portaera larrienak, era berean, maiztasun txikienekoak diren, sinesgarritasuna eta fidagarritasuna ematen die erdietsitako datuei.

4.3. Jokalarien eta joko-arazoren bat duten biztanleen arteko erlazioa

Aurreko ataletan kuantifikatu dira, alde batetik, jokolari guztiak, eta, bestetik, jokolari izateaz gainera, jokoarekin lotutako arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak. Oraingo honetan, bi elementu horiek harremanetan jarri, eta bien arteko lotura aztertzen saiatuko gara.

Horretarako, lehenik, galdera hau egin behar da: zein da joko problematikoak joko osoan duen intzidentzia? Jarraian erakusten den grafikoan ikus daitekeenez, azkeneko urtean gutxienez behin jokatu edo apustu egin duen pertsona oro hartzen baldin badugu jokalaritzat, ohartuko gara esandako kopuru horren ehuneko oso txiki batek soilik duela jokoarekin lotutako arazoren bat (% 2,8). Nolanahi ere, biztanleria osoarekin alderatuta izandako ehunekoa baino handiagoa da, ehuneko horrek ez baitzuen % 2,2 gaingitzen.

4.8. grafikoa. Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak, jokolari guztiekin alderatuta, sexuaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

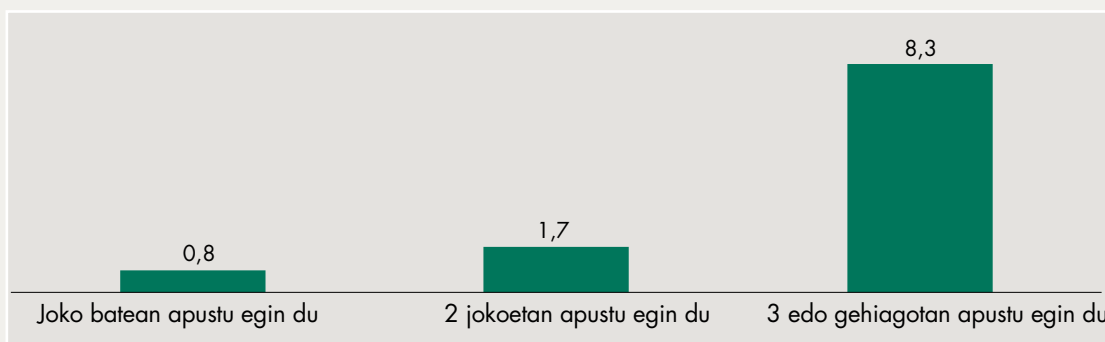
Datu horiek sexuaren arabera bereizten baditugu, aurreko grafikoan ikus daitekeen bezala, agerian geratzen da joko problematikoa duten edo izan dutenen ehunekoa handiagoa dela, jokolari guztiekin alderatuta, gizonezkoen kasuan (% 3,6) emakumeen kasuan baino (% 2,1). Jokalarien ehuneko orokorra sexuaren arabera bereizita askorik aldatzen ez denez (34. grafikoa), datu horiek erakusten dute joko problematikoa gehiago izaten dela gizonezkoen artean.



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

Gorago esan dugun bezala, azkeneko urtean jokatu edo apustu egin duten herritar guztiak, behin bakarrik izan bada ere, jokalaria gisa identifikatzeak oso errealitate desberdinak sartzen ditu kategoria berean. Horregatik, interesgarria da jokoarekin arazoak izan dituztenek jokalaria guztiekin alderatuta osatzen duten ehunekoa aztertzea, jokalaria bakoitza zenbat joko motatan aritu den kontuan hartuta. Horrela, agerian geratzen da ehuneko hori oso txikia dela, bai joko mota bakar batean jokatu dutenei dagokienez (% 0,8), bai eta bi motatako jokoetan aritu direnen kasuan ere (% 1,7), baina nabarmen handitzen dela hiru joko mota edo gehiagotan jokatu dutenen artean (guztizkoaren % 8,3).

4.9. grafikoa. Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak, populazio osoarekin alderatuta, eta azken urtean, behin, bitan, hirutan edo gehiagotan jokatu dutenak (%)



Iturria: Geuk egin. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Oso emaitza interesgarriak dira, eta agerian uzten dute **erlazio ukaezina dagoela jokoaren eta joko problematikoaren artean, nolabaiteko joko-intentsitatea dagoenean, behintzat**. Luzetarako daturik ez dagoenez, ordea, ezinezkoa da gertakarien denbora-sekuentzia erabat zehaztea: hau da, ez dago jakiterik zenbait motatako jokoetan aritzea arazoa bera baino lehenagoko zerbaite den eta arazoa sortzeko bidea eman duen edo arazoaren isla besterik ez den.

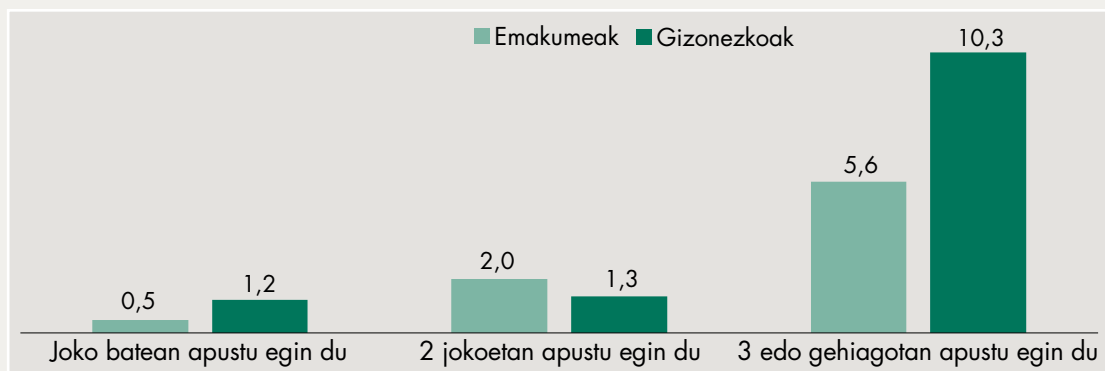
Datu horiek sexuaren arabera bereizten direnean, beste behin ere ikusten da joko mota bakar batean jokatu dutenei zein hirutan edo gehiagotan jokatu dutenei dagokienez, joko problematikoak duten edo izan dutenen ehunekoa handiagoa dela gizonezkoen artean (joko mota bakar batean jokatu dutenei dagokienez, % 1,2 giz. eta % 0,5 emak; eta hirutan edo gehiagotan jokatu dutenei dagokienez, % 10,3 giz. eta % 5,6 emak.). Salbuespen bakarra bi motatako jokoetan aritu direnen artean dago; izan ere, joko problematikoaren presentzia apur bat handiagoa da emakumeen artean (% 2,0) gizonezkoen artean baino (% 1,3). Azken datu horrek, dena den, ez du, segur aski, errealitatea islatzen, baizik eta edozein inkestatako errakuntza-marjinarekin lotu behar litzateke, edo, bestela, zoriaren efektuarekin, zeina oso lagin txikietan areagotu egiten den.



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

Sakontasun-maila handiagora jaitsita, datu horietatik lortzen den argazki interesgarriena, hain zuzen, hiru joko mota edo gehiagotan jokatu dutenei buruzkoa da. Kasu horretan, izan ere, ikus daiteke gizonezkoen artean jokoarekin lotutako arazoak dituztenen —edo izan dituztenen— ehunekoak ia bikoiztu egiten duela kasu berean dauden emakumeena. Datu garrantzitsua da zinez: euskal gizartean, lehenago ikusi dugun bezala (28. grafikoa), hiru joko mota edo gehiagotan jokatzeko gizonezkoen artean portaera arruntagoa izateaz gainera, emakumeen artean baino, gizonen kasuan, gainera, askoz ere harreman edo lotura estuagoa dago esandako jokabide horren eta jokoarekin zerikusia duten arazoaren presentziaren artean. Elementu interesgarria da, eta, segur aski, genero-egitura jakin batetik abiatuta irits gaitezke horren azalpena. Egitura horrek gizonezkoek arrisku-jokabideak izatea sustatzen du, eta horrek zaildu egin lezake kontrolari eustea, neurri batetik gorako intentsitatez jokatzeko dena. Edonola ere, etorkizuneko beste azterlan batzuetan berretsi beharko den hipotesia da.

4.10. grafikoa. Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten gizon eta emakumeak, gizon eta emakume guztiekin alderatuta, eta azken urtean, behin, bitan, hirutan edo gehiagotan jokatu dutenak (%)



Iturria: Geuk egin. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Azkenik, joko-arazoaren presentzia joko motarekin jarriko dugu harremanetan. Horrela lortutako emaitzak tentuz interpretatu behar dira, lagina oso txikia baita batzuetan⁹; hala ere, bereziki interesgarriak dira. Xehetasunetan sarturik, eta egindako azterketatik abiatuta, argi ikusten da **joko-arazoaren presentzia asko aldatzen dela joko motaren arabera**. Honako hauetan harrapatzen dira maila gorenak: onlineko pokerrean, apustu-aretoetan, onlineko kirol-apustuak, kasinoan, bingoan eta txanpon-makinetan. Aitzitik, ONCEren kupoiaren eta loterien kasuan, maila minimoetan dago, baita «beste onlineko joko batzuk» eta «beste batzuk»

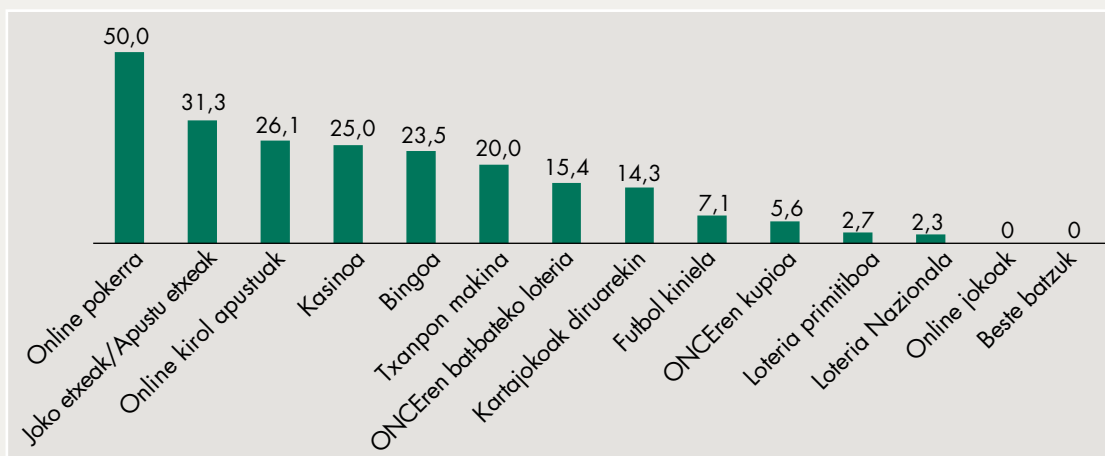
⁹ Estatistikoki esanguratsua den laginik ez dagoenez, gure iritzian ez da egokia datu horien azterketa xehatua egitea.

Joklariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

kategoriaren ere¹⁰. Datu horiek iradokitzen dute, joko bakar bat ere berez eta nahitaez problematikoa ez izan arren, badirela, itxura batean, zenbait modalitate mendekotasuna sortzeko arrisku handiagoa dutenak.

Kasu honetan ere, luzetarako daturik ez dagoenez, ezinezkoa da egitateen denbora-eta kausa-sekuentzia segurtasunez erabakitzea. Esan nahi da, alegia, ez dagoela segurtasunez esaterik onlineko pokerrean jokatzea edo apustu-aretoetara, kasinoetara eta halakoetara joatea joko-arazoaren agerpena baino lehenagoko zerbaite den eta arazoa sortzen lagundu duen edo arazoaren ondorioa baizik ez den. Hala eta guztiz ere, lehen aukerak dirudi probableena, dudarik gabe.

4.11. grafikoa. Jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten biztanleak, zenbait motatako jokoetan jokatu duen populazio osoarekin alderatuta (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

4.4. Joko-arazoaren bat duten biztanleen profil soziodemografikoa

Azkenik, beren bizitzan jokoarekin zerikusia duen arazoaren bat izan dutenen profila aztertuko da, funtsezko aldagai soziodemografikoak kontuan hartuta, hala nola sexua, adina, prestakuntza-maila, lan- eta ekonomia-egoera eta gizarte-klasea. Informazio hori baliagarria izan daiteke, hain zuzen ere, politika espezifikoak zehazteko, diseinatze eta ezartzeko orduan.

Kasu honetan, eskura dagoen lagina oso txikia dela kontuan hartuta, **bizitza osoko datuei soilik egingo zaie erreferentzia**. Arrazoi beragatik, hemen egingo den analisia, batez ere, **jokoarekin zerikusia duen arazoaren bat izan duten pertsonengan** ardaztuko

¹⁰ Aurrez zenbait kasutan gertatu den bezala, datuak tentu handiz hartzea komeni da, kategoriei buruzko lagin eskasaren ondorioz.



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

da, eta kasu jakin batzuetan baino ez dira aipatuko, bereizita betiere, joko-arriskua/joko-arazoa¹¹ azpikategoriak, batetik, eta joko-patologia bera, bestetik.

Behin hori esanda, sexuaren aldagaiari erreparatzen hasiko gara; neurri batean, kapituluan zehar aztertutako efektu hori, baina, duen garrantziagatik, komeni da hemen xehetasun handiagoz berriro ekitea. Hizpide dugun aldagai horri dagokionez, ikusten da joko-arazoen presentzia handiagoa dela gizonezkoen artean emakumeen artean baino (gizonezkoen artean, guztizkoaren % 2,9; emakumeen artean, berriz, % 1,3). Datu hori, zeina behin eta berriro baieztatzen baita literatura espezifikoan, genero-egituraren eta -identitatearen analisian oinarrituta azal daiteke. Xehekiago mintzatuz, alde batetik, kontuan hartu behar da historikoki gizonek esku eta kontrol handiagoa izan dutela diruaren gainean, eta horrek erraztu egin duela jokoan eta apustuaren askatasunez mugitzea eta, horrekin batera, jokoak dakartzan arazoetan sartzea. Aldi berean, kontuan eduki behar da —eta, segur aski, funtsezko elementua da gaur egungo testuinguruan— genero-egiturak arriskuaren, emozioaren, zirraren eta adrenalinarekin bilaketarekin lotutako jokabideak sustatzeko joera duela gizonezkoen kasuan, baina ez emakumezkoenengan. Horrek, gizonezkoen artean, mota askotako arrisku-portaerak eragiten ditu: alkoholaren eta beste droga batzuen kontsumo handiagoa, errepidean ausarkeriaz gidatzea, muturreko kirolak, etab. Testuinguru hori dela eta, jokora ere bultzatzen ditzake: joko «neurrigabeetara» eta gutxiago kontrolatuetara, hain zuzen ere. Berariazko politikak diseinatzeko orduan kontuan hartu beharreko elementuak dira. Aldi berean, ordea, garrantzitsua da kontuan edukitzea joko-arazoak ez direla gizonezkoen ezaugarri eskusiboa; neurri txikiagoan bada ere, emakumeei ere eragiten diete arazo horiek, eta arloko politikak diseinatzeko orduan aintzat hartu beharko da haien errealitate espezifikoa ere.

Garrantzi handiko beste aldagai bat adina da: joko-arazoen presentziak gora egiten du adinak behera egin ahala, eta, 18-24 urte bitarteko gazteen artean, 65 urte edo gehiagokoaren artean baino 5 aldiz handiagoa da (% 4,5 eta % 0,9, hurrenez hurren). Datu kezagarriak dira, batetik, egungo testuinguruan dituzten inplikazioengatik, baina, batez ere, urteek eta hamarraldiak aurrera egin ahala joera aldatu ezean, adierazten dutelako EAE-n joko-arazoak dituzten biztanleen bolumena pixkanaka handituz joango dela. Galdetu beharko genuke ea zergatik duten joko-arazoak hain presentzia handia gazteen artean. Gizarte-zientzietan ohikoa den bezala, oso litekeena da erantzuna elementu bakar batean ez egotea, baizik eta zenbait faktoreren konbinaziora jo behar izatea. Faktore horien artean, kontuan izatekoa da, batez ere, gazteek eta adinekoek gehienbat zer motatako jokoetara jotzen duten. Zehatzago esanda, txosten honetan jada adierazi den bezala, gazteak askoz gehiago iristen dira mendekotasuna sortzeko arrisku handiagoa izan dezaketen jokoetara. Ildo horretan, egindako azterketatik

¹¹ Joko-arriskua eta joko-arazoa azpikategoriak talde bakar batean biltzeko erabakia lagina oso murrizta izatearekin dago lotuta zuzenean, aurretik ere aipatu den bezala; baina kontuan izan behar da horietatik direla, segur aski, analisi honen esparruan, garrantzi handieneko taldeak ere; hain zuzen, posible ikusten delako horietan nolabaiteko eragina izatea politika espezifikoaren bidez. Joko patologikoaren kasuan, ordea, zailagoa litzateke hori, eta, osasun-arloan eta era indibidualean esku hartu beharko litzateke, nahitaez.



Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

abiatuta, egiaztatu ahal izan da adinekoen artean guztien % 1,5ek soilik aipatzen dutela beren joko gogokoenen artean joko-arazoen maila handienekin lotzen diren 6 jokoetakoren bat¹². Gazteen artean, aldiz, ehuneko hori guztizkoaren % 15,3raino igotzen da, 10 aldiz proportzio handiagoa. Dirudienez, funtsezko elementua da hori adin-tarte horretan joko-arazo gehiago zergatik dauden ulertzeko. Aipatu beharreko beste elementu bat biztanleria gazteena hazi eta gizarteratu den testuinguru sozial eta ekonomikoa da: testuinguru horretan, presio handia dago norbanakoak arrakasta izan dezan (zehatzago esanda, guri dagokigunez, arrakasta ekonomikoa); aldi berean, ordea, segurtasun falta gero eta handiagoa da lan- eta ekonomia-eremuan, lan-merkatua gero eta desarautuago dago eta krisi ekonomikoak bata bestearen atzetik datoz. Alde horretatik, gerta liteke jokia, denbora-pasa ludiko gisa bizi den zerbait izan ordez, gizartean horrenbeste irrikatzen den —baina nekez lortzen den— aberastasun hori lortzeko bide erraz modura ikustea, eta hori lagungarri izan daiteke jokoarekin lotutako arazoak sor daitezen.

Hezkuntza-mailari dagokionez, ikusten da goi-mailako ikasketak elementu babesgarria direla jokoarekin lotutako arazoen aurka (unibertsitate-ikasketak dituzten biztanleen % 1,2k dute joko-arazoren bat; aldiz, lehen mailako ikasketak dituzten biztanleen % 2,4k eta bigarren mailakoak dituztenen % 2,7k dute joko-arazoren bat). Datu garrantzitsua da, eta, horri dagokionez, interesgarria litzateke azterketa kualitatiboan bidez sakontzea. Halakorik ezean, hipotesi hau aurreratzen dugu: ikasketen babes-efektu hori baliteke, neurri batean behintzat, klase sozialaren ispilu izatea.

Lan-egoerari dagokionez, ikusten da joko-arazoak gehiagotan agertzen direla, alde batetik, ikasleen artean (% 3,4) eta, bestetik, langabezian daudenen artean (% 4,7). Ikasleen artean agertzeak lotura argia du aurrez luze eta zabal jorratu dugun adinaren aldagaiarekin; langabezian daudenei dagokionez, aldiz, datu berria da, eta baliagarria izan daiteke haren gainean apur bat gogoeta egitea. Horri dagokionez, gainera, aurrera daiteke hipotesi argigarriren bat, etorkizuneko azterlanetan berretsi beharko dena. Ildo horretan, langabezian egotea joko-arazo gehiagorekin zergatik lotzen den ulertzeko, kontuan hartu behar da, hirugarren kapituluari adierazi den bezala, pertsonak jokatzeraz edo apustuak egitera bultzatzen dituen arrazoi nagusia dirua irabazteko itxaropena dela (esan behar da hori horrela dela 10 jokalaritik 7rentzat). Erraza da pentsatzea itxaropen horrek indar handiagoa har dezakeela testuinguru ekonomiko prekarioetan, lanik gabe egotea, adibidez: horrek joko konpultsiboan erortzea erraztuko luke eta, ondorioz, jokoarekin lotutako arazoak sortzea.

Hipotesi hori berretsi baizik ez da egiten egoera ekonomikoari buruzko datuak aztertzen badira: gogoeta hori kontuan hartzea nahikoa da ulertzeko zergatik bihurtzen den jokoiari lotutako arazoen agerpenaren aurkako babes-elementu norberaren egoera ekonomikoa ona edo oso ona dela uste izatea (izan ere, egoera onean daudela irizten dioten

¹² Erreferentzia bat dator 4.11 grafikoan islatzen diren datuekin. Bertan, onlineko pokerra, apustu-aretoak, onlineko kirol-apustuak, kasinoa, bingoa eta B motako makinak aipatzen dira, erantzun gehien biltzen duten joko moten artean.

Jokolariaren prebalentzia eta profilak EAE-n

% 1,3k dituzte halako arazoak; aldiz, beren egoera ekonomikoari erdipurdikoa, txarra edo oso txarra irizten dioten % 3,2k dituzte joko arazoak).

Antzeko arrazoibidea aplika dakioke gizarte-klaseari ere; horrek azalduko luke zergatik areagotzen den joko-arazoen agerpena maila sozialean behera egin ahala, klase ertain-apal edo apaleneko testuinguruetan harrapatzen baita goreneko puntua (guztizkoaren % 2,8; aldiz, klase ertain-altuetan edo goi-klasean % 1,7).

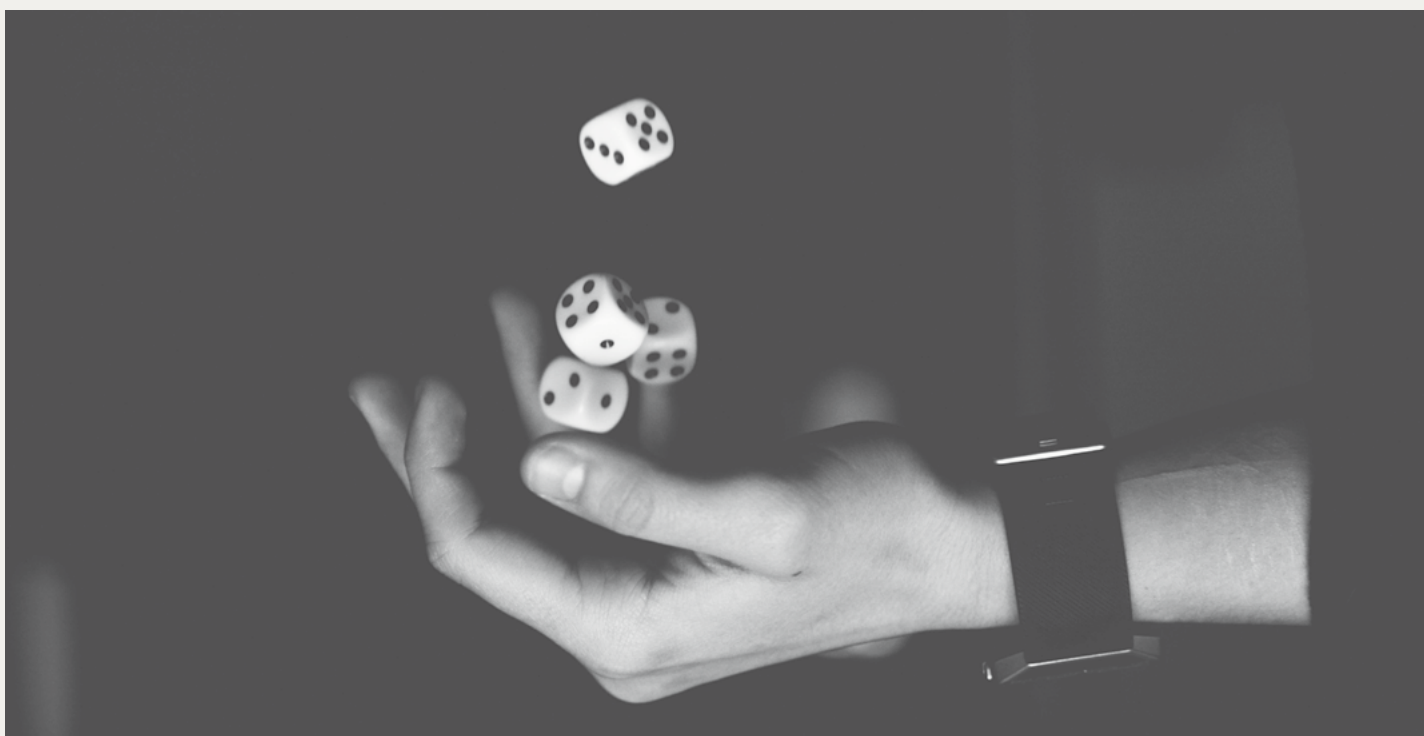
4.4. taula. Bizitzan noizbait jokalaria patologikoak izan diren, joko-arazoa izan dutenak eta arriskukoak izan diren pertsonen ezaugarri demografikoak (% bertikala, banaketa)

		Arriskua edo arazoa	Patologikoa	Arazoren bat
		(N=6)	(N=20)	(N=26)
Sexua	Gizonezkoa	2,4	0,5	2,9
	Emakumezkoa	0,8	0,5	1,3
Adina	18-24 urte	4,5	0,0	4,5
	25-44	1,9	0,8	2,8
	45-64	1,6	0,5	2,1
	65 urte edo gehiago	0,6	0,3	0,9
Hezkuntza-maila	Lehen mailako edo behe-mailako ikasketak	1,7	0,7	2,4
	Bigarren mailako ikasketak	1,8	0,9	2,7
	Unibertsitatea	1,2	0,0	1,2
Lan-egoera	Lanean	2,0	0,7	2,6
	Erretiratua, pentsioduna	0,6	0,0	0,6
	Lanik gabe	2,8	1,9	4,7
	Etxeko andrea/gizona	0,0	0,0	0,0
	Ikaslea	3,4	0,0	3,4
Egoera ekonomikoari buruzko pertzepzioa	Ona edo oso ona	0,7	0,6	1,3
	Ertaina	2,9	0,2	3,2
	Txarra edo oso txarra	1,6	1,6	3,2
Gizarte-klaseari buruzko pertzepzioa	Altua edo ertain-altua	1,7	0,0	1,7
	Ertaina	1,2	0,7	1,9
	Ertain-apala edo apala	2,8	0,0	2,8
GUZTIRA		1,7	0,5	2,2

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

**Jokalariaren prebalentzia eta profilak EAE-n**

Atal honetan, joko-arazoak dituzten pertsonen profil soziodemografikoa aurkezten saiatu gara, eta lortutako datu horiei buruz nolabaiteko azalpena eman dezaketzen zenbait hipotesi aurreratu ditugu, baina, hala eta guztiz ere, lehenago esan bezala, arlo honetan politika espezifikoak diseinatzeko bereziki baliagarriak izan daitezkeenez, etorkizuneko azterlanetan horietan berriro sakontzea gomendatzen dugu.



5.

**Jokoarekin lotutako
arazoak**



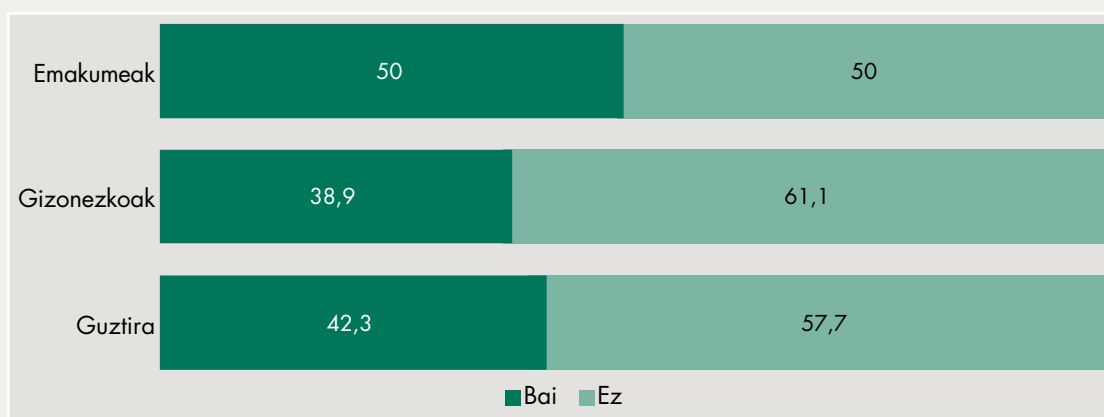
Jokoarekin lotutako arazoak

Euskal Autonomia Erkidegoko biztanleen joko-ohiturak berrikusi, eta jokoarekin duten erlazioaren intentsitatearen arabera sailkatutako profilak zehaztu ondoren, atal honen xedea eta egitekoa jokoarekin arrisku-harremana duen edo izan duen jokalaria profila hobeto ulertzea izango da. Horrela, arazoaren neurria eta arazoa sortu duen joko mota ezagutzeaz gainera, joko problematikoa inguratzen duten gaiak aztertuko dira: beste adikzio batzuk edo horiei lotutako arazoak; familia-inguruneko arazoak edo adikzio horiek gaingritzeko erabiltzen diren tratamenduak/baliabideak.

5.1. Joko-arazo aitortua

Aurreko atalean esan dugu, NODSen oinarrituta egindako zenbatespenen arabera, biztanleen % 2,2k jokoarekin lotutako arazoren bat dutela edo izan dutela beren bizitzan. Galdera hori bera jendeari zuzenean egin diogunean jakin dugu, ordea, biztanleen % 1ek bakarrik onartzen duela bere bizitzan zehar jokoarekin harreman arazotsua duela edo izan duela, hau da, eskalaren arabera kalkulaturik baino % 1,2 gutxiagok. Galdera horretan pisu ikaragarria du, gure ustetan, gizarte-desiragarritasunak edo konpromiso handiko galdera baten aurrean irudi ona eman beharrak; beraz, ez da harritzekoa jokoarekin lotura duten arazoak gutxiegi islatuta agertzea. Interesgarria da, halaber, hurrengo grafikoan —5.1 grafikoan— ikus daitekeen analisia, non kontrastatu egiten baitira eskalaren arabera «jokoarekin arazoak» dituzten pertsonak eta arazoak dituztela aitortzen dutenak.

5.1. grafikoa. Jokoarekin lotutako arazoak eta arazo aitortua duten biztanleak, sexuaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Eskalan «jokoarekin lotutako arazoak dituzten biztanleen» barruan sartutakoen artean, % 42,3k diote arazoak dituztela edo izan dituztela, eta % 57,7k ez dute uste horrelako arazorik dutenik. Aldeak daude emakumeen eta gizonen ikuspegien artean; emakumeak

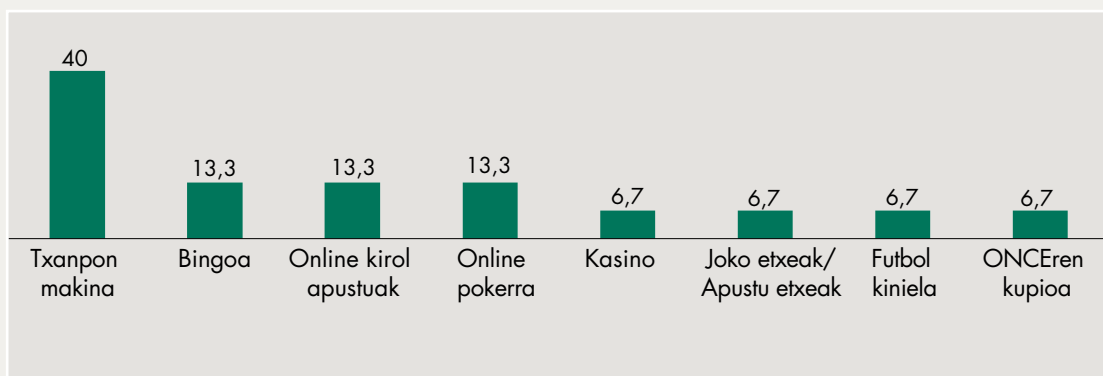


Jokoarekin lotutako arazoak

gehiago jabetzen dira duten arazoaz (% 50), gizonen artean, ordea, % 38,9k bakarrik jotzen dute beren jokabidea problematikotzat.

Jokoarekin lotutako arazoak dituzten euskal biztanleen proportzioa zenbatestiaz gainera, egindako azterketak berariaz erakusten digu arazo hori zer motatako jokoak sortu duen (39. grafikoa). Adierazle interesgarria da mendekotasuna aztertzeo edota, zehazki, arazo handienak sortzen dituzten jokoak zein diren jakiteko. Ikus daitekeenez, jokoarekin arazoak dituztela dioten biztanleen % 40k diote B motako makinak direla arazo gehien ekarri dien joko mota. % 13,3k bingoa aipatzen dute, eta % 26k, berriz, onlineko jokoa, dela kirol-apustuak, dela pokerra. Kasinoko jokoak, apustu-etxeak edo kiniela ere agertzen dira, neurri txikiagoan bada ere.

5.2 grafikoa. Ausazko joko problematikoa (%)



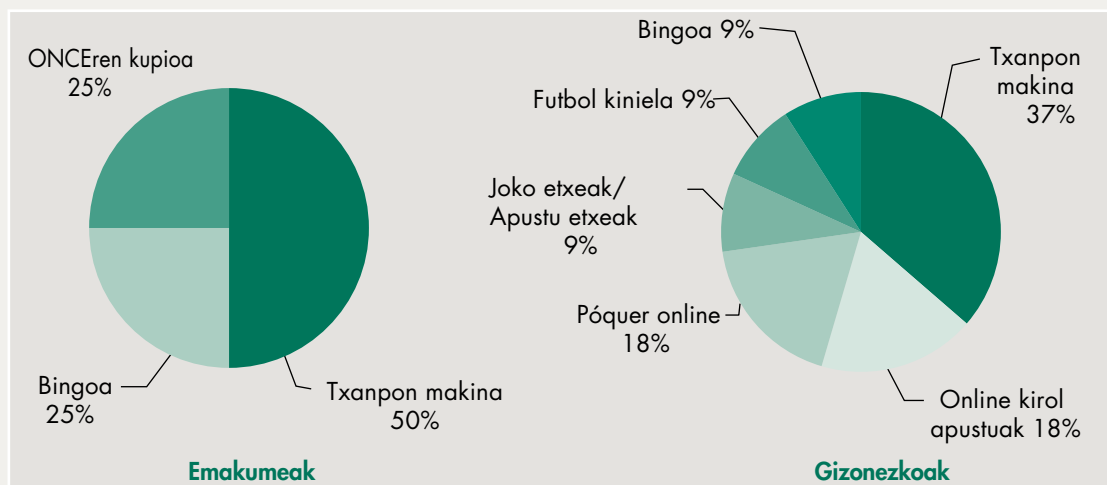
Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Joko motan ere aurkitu ditugu alde esanguratsuak azterketa sexuaren arabera egin denean. Zehazki, emakumeen artean, B motako makinak (% 50), bingoa eta ONCEren kupioa (% 25 bi kasuetan) nabarmentzen dira joko problematiko gisa. Ehuneko horiek populazioko laginaren batezbestekoaren gainetik daude. Gizonezkoek, berriz, hainbat ausazko joko aipatzen dituzte arazo-iturri gisa. Lehenik eta behin, B motako makinak ageri dira berririo (% 37), eta, horren ondoren, kirol-apustuak eta onlineko pokerra (% 18 bi kasuetan). ONCEren kupoiak eta bingoak presentzia adierazgarria dute emakumezkoen erantzunen artean; gizonezkoen artean, aitzitik, ONCEren kupioa agertu ere ez da egiten, eta bingoa % 9k soilik aipatzen dute; horrek adierazten du, berririo ere, jokoa oso modu desberdinean ulertzen dutela gizonek eta emakumeek.



Jokoarekin lotutako arazoak

5.3. grafikoa. Ausazko joko problematikoak, sexuaren arabera (%)

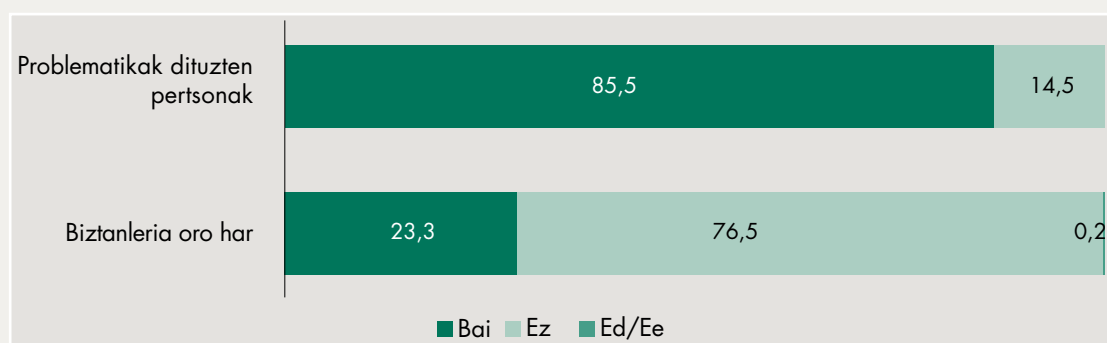


Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

5.2. Jokoarekin lotutako arazoak

Jokoari buruzko diskurtso eta analisisetan ohikoa da substantziarik gabeko adikzioak beste arazo batzuekin lotzea, hala nola arazo psikologikoak, beste kontsumo eta/edo adikzio batzuk (legezko drogak eta legez kanpokoak) edo familia-inguruneko arazoak. Azkeneko puntu horri dagokionez, hirugarren kapituluaren aurreratu genuen bezala, **familia** funtsezko agentea da sozializazio-prozesuan. Familiaren esparruko sozializazioaren lehen faseetan hautemandako jokabideek askoz probabilitate handiagoa dute naturalizatzeko eta heldutasunean (edo nerabezaroan) errepikatzeke. Hala, bada, funtsezkoa da populazio orokorraren familia-aurrekariak ezagutzea, eta, bereziki, jokoarekin lotutako portaera problematikoak edo arriskukoak dituztenen familia-aurrekariak. Bide horretan, honako galdera hau egin diegu: «Zure familia-inguruneko norbaitek izan du arazorik ausazko jokoekin?» (5.4 grafikoa).

5.4. grafikoa. Joko-arazoak familia-ingurune orokorrean/pertsonalean (%)



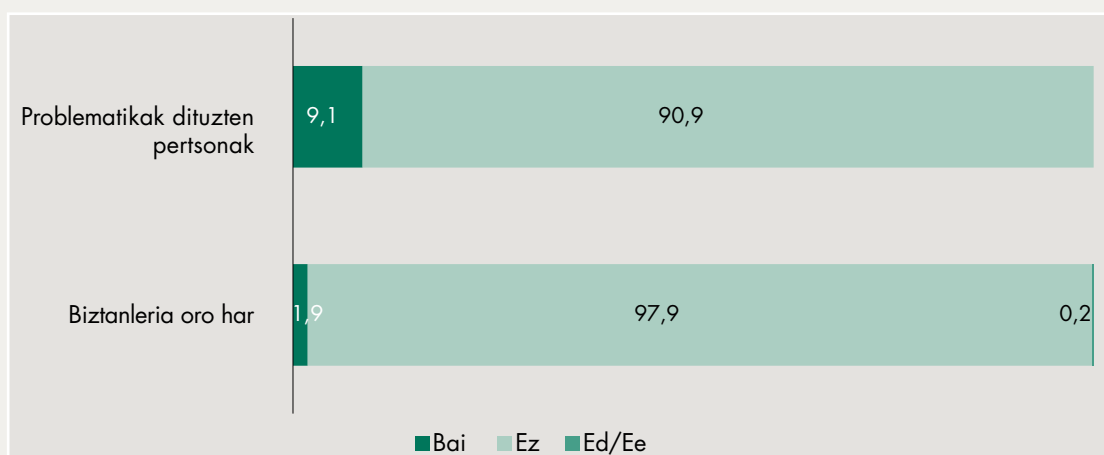
Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Jokoarekin lotutako arazoak

Emaitzek erakusten dutenez, biztanleen % 23,3k onartzen dute familiako edo hurbileko norbaitek arazoak izan dituela jokoarekin. Zifra hori NODS eskalak emandako % 2,2koa baino askoz handiagoa da, zeina, esan dugun bezala, oso murriztailea baita. Hala ere, % 23 hori nabarmen igotzen da «jokoarekin lotutako arazoak» kategorian sartzen diren biztanleen kasuan; horien artean, % 85,5ek adierazi dute arlo horretan arazoak dituzten senitartekoak dituztela. Beraz, dirudienez, lotura argia dago familia-ingurunean jokoaren inguruan dauden arrisku-portaeren eta jokamolde pertsonalen artean. Familiarekin ez ezik, **arazo psikologikoekin** ere lotu ohi da substantziarik gabeko adikzioa. Alde horretatik, datuek erakusten dute EAEko biztanleen % 1,9k «gaur egun» arazo psikologikoak dituztela; bestalde, joko-arazoak dituztenen artean, ehuneko nabarmen handiago batek ditu arazo psikologikoak: % 10ek.

5.5. grafikoa. Arazo psikologiko orokorrak/pertsonalak (%)



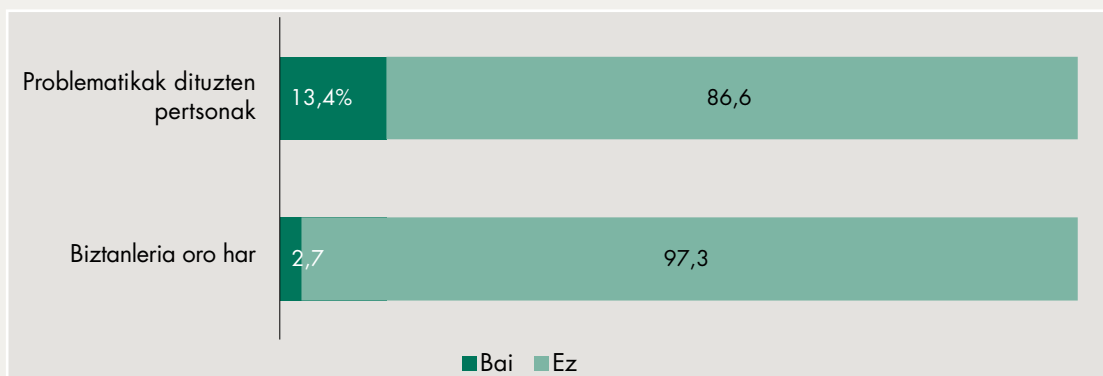
Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Azkenik, jokoarekin lotutako arazoak beste **mendekotasun** batzuekin erlazioan jarri ditugu. Galdera hau egin diegu inkestatutako pertsonari: «Eskatu duzu inoiz laguntza profesionala adikzioaren bat kontrolatzeko?» (5.6 grafikoa). EAEko biztanleen % 2,7k laguntza behar izan dute mendekotasuna kontrolatzeko; jokoarekin lotutako arazoak dituztenei dagokienez, % 13,4k behar izan dute laguntza hori.



Jokoarekin lotutako arazoak

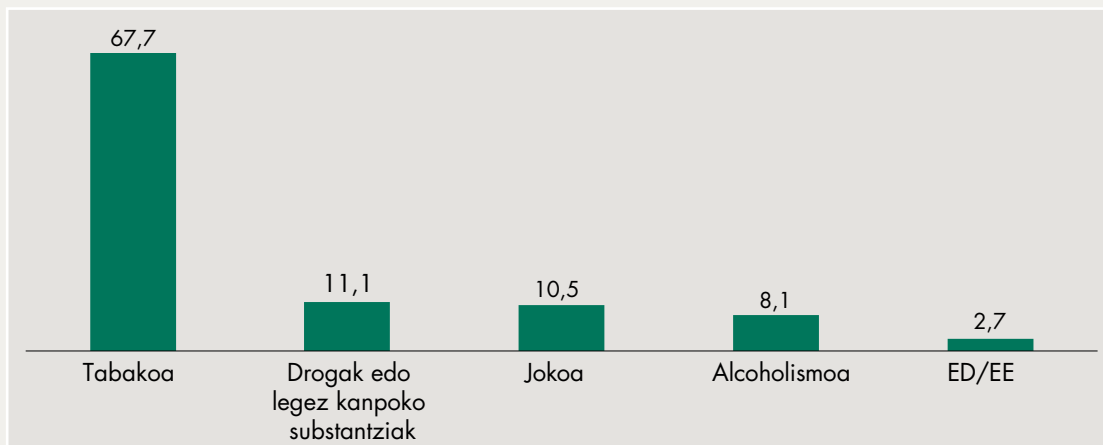
5.6. grafikoa. Adikzioa kontrolatzeko laguntza-premia orokorra/pertsonala (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Adikzio horiei dagokienez (5.7 grafikoa), hauek dira gehien aipatzen direnak: tabakoa (% 67,7), drogak edo legez kanpoko substantziak (% 11,1), jokia (% 10,5) eta alkoholismoa (% 8).

5.7. grafikoa. Beste adikzio batzuk (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Ondorioz, jokoarekiko jarrera problematikoenetara hurbiltzeko bi modu izan ditugu: bata zeharkakoa edo egotzitakoa dei genezakeena (eskalaren bitartez) eta bestea, zuzenagoa. Zuzeneko moduak informazio xeheagoa eta doiagoa ematen digu, eta erakusten digu jokoarekin lotutako arazo handienak B motako makinek, bingoak eta onlineko jokoak sortzen dituztela. Nabarmendu beharreko beste kontu bat familia-giroaren garrantzia da; izan ere, lotura estua baitago familia-ingurunean jokoaren inguruan dauden arriskuko portaeren eta jokabide pertsonalen artean. Sozializazioaren ondorioz jasotako herentzia pozoitsua da, funtsezko lan-eremu bihurtzen dena, behar bezalako esku-hartzea egin nahi bada.



6.

Ondorioak



Ondorioak

Aurreko orrialdeetan, JOKALARIEN PREBALENTZIA, OHITURAK ETA PROFILAK EUSKADIN izeneko azterlanetik ateratako datuen azterketa egin da. Esandako azterlan hori, hain zuzen ere, Euskadin bizi diren 1.200 pertsonari egin zaie, eta esan daiteke EAEn jokoari buruz egindako lehen erradiografia dela, gaiari buruz egon daitekeen iritzi publikotik harago. Hala, bada, bigarren txosten hau 2019an hasitako ibilbidean txertatzen da, urte hartan egin baitzen lehen txostena: «Euskal biztanleriaren jokoaren inguruko gizarte-pertzepzioa eta joko-ohiturak».

Duela hamarraldi batzuetatik hona, euskal administrazio autonomikoak interes eta arreta handia erakutsi du gai honen inguruan, eta aitzindari izan da hainbat gaitan estatu mailan ere. Hain zuzen ere, dokumentu hau esandako ildo horretan txertatzen da, non ukaezinezko zedarria izan baitzen Jokoaren Euskal Behatokiaren sorrera. Behatokiaren xedea, sustatzen dituen ikerketa eta txostenen bitartez, informazio-iturri pribilegiatua izatea da, hala estatistikaren nola demoskoparen eremuetan, eta, beraz, erabilgarritasun handiko erremintak eskaintzea agintaritza publikoek dagozkien neurri politiko eraginkorrak ezar ditzaten.

Kasu honetan, dokumentu honen hasieran aditzera eman dugun bezala, azterlanaren azken helburua euskal herritarrek jokoarekin duten harremanaren erradiografia bat egitea izan da, eta hainbat gai jorratu ditugu horretarako, hala nola jokoaren sozializazioa, jokalarien profilak edota sor daitezkeen arazoak, besteak beste. Informazio honen asmoa da argi gehixeago eskaintzea eztabaida eta polemika soziopolitiko gogorrek astindu ohi duten gai honen inguruan.

Aurreko orrialdeetan badira lanaren amaiera honetan nabarmentzea merezi duten zenbait ideia, deskribatutako guztiaren laburpen gisa. Estatistikaren ikuspegitik, EAEn jokoaren presentzia nabarmena da, zentzurik zabalenean. **Euskal herritarrek jokatu egiten dute, eta asko jokatu ere —biztanleen % 29 inguru baizik ez dira azken urtean jokatu ez dutenak—**, baina azterlan gehiago egin beharko lirateke, beste lurralde batzuetan, konparazio doiagoak egin ahal izateko. Nolanahi ere, ez da ahaztu behar lurraldean oso errotuta daudela jokoaren sektoreko hainbat enpresa, bai eta beste faktore sozial edo tradizional batzuk ere, hala nola kirol-apustuak (pilota, estropadak...), arlo horretan trakzio-funtzioa betetzen dutenak. Azterlaneko datuei erreparatuta, Loterías y Apuestas del Estado erakunde publikoaren mendeko jokoen nagusitasun ukaezina nabarmentzen da. EAEko herritarren %40k baino gehiagok adierazi dute Loteria Nazonalean edo Loteria Primitiboan jokatu dutela, hirugarren tokian datorrena (ONCEko kupoia) oso urrun geratzen delarik. Kontuan hartu beharrekoa da hori; izan ere, jokorako joera «tradizional bat» erakusten baitu, adina oso faktore diskriminatzailea bada ere aukera batzuk beste batzuen aurretik aukeratzeko orduan. Hain zuzen ere, horixe bera gertatzen da onlineko jokoekin, edozein modalitatetan. Interneteko jokoren batean parte hartu eta apustu egin dutela aitortu dutenak asko ez badira ere (% 1,4), tasa horrek oso gora egiten du gazteen artean; 25 urtetik beherako artean, batez ere. Esan liteke, beraz, baliabide/trebetasun jakin batzuekiko mendekotasuna dagoela ausazko jokoen artean hautatzeko



Ondorioak

orduan. Egoera hori bera ikusi da beste egoera batzuetan ere, non gako ekonomikoa ez baita arrazoi bakarra apustu egiteko edo ez egiteko.

Euskal herritarrek emandako erantzunetatik nabarmentzekoa da egindako gastuari buruzko datua: **gehienek (% 75) adierazi zuten hilean 50 euro baino gutxiago gastatu zutela**, baina gizonezkoak kopuru horren gainetik kokatzen dira modu nabarmenean. Kopuru horretatik gora gastatzen duen kolektiboari dagokionez, berriz, beste aukera batzuk agertu direlako gertatzen da, hala nola kasinoak edo kirol-apustuak, hau da, nagusiak eta tradizionalak ez direnak. Ildo horretan, badirudi joko/apustu eskema finkatua dagoela euskal gizartean, egiten den gastua eta joko-hobespena kontuan hartuta.

Era berean, ez da ahaztu behar gizartean erroturik dauden zenbait ideiarekin bat datozen eta ez datozen datuak agertu direla erantzunetan, hala nola taldeko jokoaren inguruan eta apustua onura ekonomikoa lortzeko soilik egiten den usteari buruzkoa. Lehenengoari dagokionez, txosten honetan egiaztatu ahal izan da jokoak, oro har, batez ere bakarka egin ohi dela, eta horrek nolabaiteko logika izango luke, hobespen nagusiak eta horien baldintzak zein diren kontuan hartzen baditugu, Loteria Nazionalarekin gertatzen den bezala. Hala ere, emakumeak eta gazteak dira bakarkako jokoan ehunekorik txikiena duten taldeetako bi, eta horrek erakutsiko luke jokoak talde horien artean duen izaera sozial/kolektiboa. Apusturako motibazioak berretsi du, bestalde, jendartean zabalduta dagoen ideia: etekin ekonomikoa lortzeko jokatzeko dela. Oraingoan ere, gazteen segmentuak ezaugarri bereizgarri bat erakusten digu. Kasu honetan ere arrazoi nagusia ekonomikoa bada ere, motibazio horri olgeta ere gehitzen zaio, eta hori bat dator gazteek jokoari ematen dioten izaera sozialagoarekin.

Euskal Autonomia Erkidegoko jokoari buruzko erradiografia orokor honek ezin ditu alde batera utzi garrantzi handiko beste bi gai: hasteko adina eta jokoaren sozializazio-prozesua. Euskal biztanleriaren zati handi batek (% 70) adierazi du familia-ingurunean eta haurtzaroko uneren batean ikusi zutela jokatzeko edo apustuak egiten. Horrek esan nahi du txikitatik harreman estua izan dela jokoarekin, nahiz eta, adinaren arabera, zenbait sektoretara legez mugatutako espazioa izan. Hala, haurrak baliabideak izan ditu jardueraren funtzionamendua ulertu ahal izateko. Segur aski, goian egindako baieztapen horri esker ulertzen da elkarrizketatuen ehuneko nahiko handi batek adierazi izana, hain zuzen, adin-nagusitasuna lortu baino lehenago eginak zirela nolabaiteko apusturen bat. Jokoan hasteko modu horiek ere desberdinak dira aldagai soziodemografikoen arabera, nahiz eta bakarkako hastapena izan den nagusi, emakumeen (senitartekoekin) eta gazteen (lagunekin) kasuan izan ezik, besteak beste. Azterlan honek ez du gehiago sakondu puntu horretan, ez baitzen helburu gisa ezarri, baina behin datu horren jakinaren gainean egonik, gehiago sakondu beharko da etorkizuneko ikerketetan.

Aurrez aipatutakoa gorabehera, arretarik handiena jokoak sor dezakeen alderdi negatiboan kokatu da, hau da, mendekotasunean edo ludopatian. Atariko azterlan



Ondorioak

gisa, gai horri buruzko monografiko espezifiko bat beharko bada ere, emaitzak baliagarriak dira lehenengo ondorio orokor batzuk atera ahal izateko. Gaiari heldurik, bada, % 2,2k izan dute beren bizitzan jokoarekin arazoren bat, eta % 0,5 sartzen dira joko patologikoaren kategorian, larritasun handienekoa eskalaren barruan. Datu horiek nabarmen murrizten dira arazoa azkeneko urtera mugatzen denean. Hala, mota honetako egoerak neurtzeko finkatuta dagoen lanabes metodologikoan oinarrituta, % 1ek nolabaiteko arazoren bat izan zuen, eta % 0,2k joko patologikoa garatu zuen. Azken urteko jokalarien tasarekin alderatuta (% 70) ehuneko txikiak badira ere, balio absolutuetan 18.000 euskal herritar dira NODS eskalan oinarrituta nolabaiteko arazoren bat dutenak.

Hala ere, elkarriketatutakoen sexuak eta adinak aldeak markatzen ditu espazio honetan. Arazoren bat duten gizonezkoen kopurua emakumezkoena baino 2,2 aldiz handiagoa da (% 2,9 eta % 1,3, hurrenez hurren). Modu horretan, garbi ikusten da espazio honetan ere genero-rolak finkatuta daudela, deskribatu izan diren gainerako puntuetan ikusi ahal izan den bezala. Bigarren aldagai diskriminatzaileak —adina— agintari politikoaren aldetik arreta handiagoa merezi duten ezaugarriak ditu. Azterlaneko erantzunen arabera, gazteenen adin-tartean (18-24 urte) bost aldiz gehiago dira kasu problematikoak, erretiro-adinean (65 urtetik gora) daudenen kasuekin alderatuta. Behin betiko argudioak ez badira ere, sozializazioa eta ausazko jokoen aukera zabalago batera heltzeko gaitasuna izan daitezke egoera horren arrazoiak. Neurri batean, bi arrazoi horiek elkarrekin lotuta daude; izan ere, gazteek aukera gehiago izan dituzte jokoa sozializatzeko familia-ingurunean eta hurbileko lagunekin, hainbat aukera izan baitituzte eskura; baina, aldiz, egoera hori ezinezkoa zen hamarraldi batzuk lehenago. Hori indartzera dator egitate hau: joko-arazoetan erortzeko arriskua hamar aldiz handiagoa da hiru joko mota baino gehiagotan jokatzan dutenen artean (% 8,3), joko bakarrean jokatzan dutenen artean baino (% 0,8). Berez, ez da txarra ausazko jokoetan aukera handiagoa egotea; eremu horretako sozializazioan dauden hutsuneak dira hobetu behar direnak, bai eta administrazio publikoek sektore batzuei egin diezazkieketen kontrolak ere. Hain zuzen ere, ikerketaren emaitzetan arrisku-egoerak eragin zitzaketan joko motak bereizten ziren; baita euskal gizarteko aukera hedatuenak (Loteria eta ONCEko kupoiak) eta gutxien zabalduenak ere (onlineko jokoa eta kasinoak).

Txosten hau ekarpen bat gehiago da euskal gizarteko ausazko jokoei buruzko ezagutza, eta espero dugu beste gobernu autonomiko batzuek ere honen moduko erremintak lantzea, konparaziorako mapa xehatu bat sortu ahal izateko. Zalantzarik gabe, ikerketak egin beharreko ibilbidea luzea eta beharrezkoa da oraindik; izan ere, sektoreko etengabeko eraldaketek beharrezkoa egiten dute gaira ahalik eta ikuspuntu gehienetatik hurbiltzea, eta arreta handiagoa eskaintzea askoz gehiago zentratutako gaietan. Etengabeko elkar ezagutze horrek «mitoak» eta «aurreiritziak» eraistea ahalbidezen du, bai eta egoerak argitzea ere, hala enpresa-sektoreari, administrazio publikoari nola iritzi publikoari begira.



7.

Fitxa teknikoa



Fitxa teknikoa

Gauzatzea: *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin, 2020* azterlana UPV/EHUko Soziologia eta Gizarte Langintza Saileko Jonatan García Rabadán, Iraide Fernandez Aragón eta Julia Shershneva irakasleek osatutako ikertaldeak ondu du, Paola Damonti eta Aidée Baranda Ortiz ikertzaileen laguntzarekin.

Landa-lana: Banaka egindako elkarrizketak, inkestatua aurrez aurre zela, galdetegi egituratu baten bidez, 2020ko urriaren 13tik 29ra bitartean. CPS enpresako landa-sareak egin ditu.

Unibertsoa: Euskal Autonomia Erkidegoko 18 urtetik gorako biztanleak.

Laginaren tamaina: 1.200 elkarrizketa; probintzia bakoitzetik 400 lagin.

Laginarendiseinua: Etapa anitzekoa eta autohaztatua Eustaterakundearen metodologiaren arabera, 37 euskal udalerritan (6 Araban, 15 Bizkaian eta 16 Gipuzkoan). Banakoak ausaz aukeratu dira, adin- eta sexu-kuoten arabera.

Laginaren errorea: % 95eko konfiantza-maila baterako, eta biztanleriaren aldakortasunik handiena $p=q=0,5$ dela, lagin multzorako lagin-errorea $\pm$ % 2,82 da. Probintziako azpilagin bakoitzerako eta gertagarritasun-baldintza beretan, erroreak $\pm$ % 4,89 dira Arabako, Gipuzkoako eta Bizkaiko datuentzat, hurrenez hurren.

Jasotzaileen kalkulua: Errepikatze-metodo baten bidez, laginak probintziaren, sexuaren, adinaren eta ikasketa-mailaren arabera doitu dira, Eustatek egindako zozketatik abiatuta.



8.

Eranskinak

Eranskinak

3.1. Taula. Preferencias de juego (1)(2)

GUZTIRA	Txanpon makina	Bingoa	Kartajokoa diruarekin	Kasinoa	Loteria primitiboa	Online kirol apustuak	Online pokerra	Apustu eixea	Futbol kiniela	Loteria Nazionala	ONCEren bat- bateko loteria	ONCEren kupioa	Online jokoak	Besteak
SEXUA														
Gizonezkoa	1,6	0,8	1,8	0,3	47,6	3,4	0,3	1,8	3,4	32,4	0,0	4,2	1,8	0,5
Emakumezkoa	1,0	0,5	0,8	—	34,2	0,3	0,0	0,0	1,0	50,5	1,5	9,4	0,0	0,8
ADIN-TALDEAK														
18-24	—	—	7,7	3,8	26,9	—	3,8	7,7	11,5	11,5	7,7	—	19,2	—
25-34	5,7	—	4,5	—	25	6,8	—	4,5	—	40,9	3,4	6,8	2,3	—
35-44	1,5	2,2	—	—	57,4	2,2	—	—	2,9	30,9	0,7	2,2	—	—
45-54	—	—	—	—	47,7	1,9	—	—	3,9	41,3	—	5,2	—	—
55-64	1,3	1,3	—	—	42	1,3	—	—	1,3	40,1	—	10,2	0,6	1,9
>65	0,5	—	1	—	33,2	—	—	—	1,4	54,3	—	9,1	—	0,5
LAN-EGOERA														
Lanean (3)	1,2	0,5	1,5	—	46,9	2,9	0,2	1,2	2,7	35,2	0,5	5,9	0,7	0,5
Ereiritaria, penitsioduna edo erentaduna	1,3	0,9	0,4	—	33,8	—	—	—	1,8	50,4	—	10,5	0,4	0,4
Lanik gabe	2,7	1,4	—	—	46,6	4,1	—	1,4	—	38,4	—	2,7	2,7	—
Ordaindu gabeko etxeko lana	—	—	1,9	—	19,2	—	—	—	3,8	61,5	3,8	5,8	—	3,8
Ikaslea	—	7,7	7,7	7,7	7,7	—	—	7,7	7,7	23,1	15,4	7,7	7,7	—
HILEKO DIRU-SARRERAK														
Diru-sarrerarik ez	8	4	4	4	20	4	—	4	4	28	8	8	4	—
600 € baino gutxiago	—	—	—	—	10	20	—	—	20	30	—	20	—	—
601 – 1.000 € bitarte	2,8	—	—	—	38,9	—	—	—	1,4	43,1	1,4	9,7	0,7	2,1
1.001 – 1.300 € bitarte	0,5	—	0,5	—	41,5	1,1	—	—	3,3	48,1	—	4,9	—	—
1.301 – 1.800 € bitarte	0,7	—	1,3	—	51,3	4,6	—	0,7	1,3	31,6	—	7,2	1,3	—
1.801 – 2.500 € bitarte	—	3,7	1,2	—	46,3	1,2	—	—	2,4	41,5	—	3,7	—	—
2.500 € baino gehiago	—	—	6,9	—	51,7	—	—	6,9	—	24,1	—	10,3	—	—
IKASKETA-MAILA														
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	3,2	—	1,6	—	29	1,6	—	—	—	59,7	—	3,2	1,6	—
Lehen hezkuntza	0,9	0,9	0,9	—	42,2	—	—	0,5	0,5	42,2	—	9	0,9	1,9
Bigarren hezkuntza	1,7	0,7	0,3	0,3	43,3	3,8	0,3	1,7	3,8	36,3	1	5,5	1	—
Erdi-mailako unibertsitate- ikasketak	1,8	—	1,8	—	35,7	—	—	—	3,6	50	—	7,1	—	—
Unibertsitate-ikasketak Goi- mailako ikasketak	—	1,3	3,3	—	41,3	1,3	—	—	2,7	39,3	1,3	8	1,3	—
JATORRIA														
Estatua	1,2	0,7	1,1	0,1	41,9	1,9	0,1	1	2,3	40,8	0,3	7	1	0,5
Beste bat	—	—	5	—	22,5	—	—	—	—	57,5	10	5	—	—
UDALERRIAREN TAMAINA														
Hiriburuak	0,8	1,5	1,5	0,4	38,5	1,5	—	1,2	2,7	42,3	1,5	4,6	1,9	1,5
>20.000 biz.	1,8	—	1,3	—	44,7	0,9	—	0,4	1,3	43	—	6,6	—	—
5.001 – 20.000 biz.	1	0,5	—	—	40	1,5	0,5	1,5	2	41,5	1	9,5	1	—
<5.000 biz.	2,3	1,1	3,4	—	37,9	6,9	—	—	3,4	35,6	—	8	—	1,1

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (χ^2) proban

(3) lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Eranskinak

3.2. Taula. Ausazko jokoetan emandako denbora (1)(2)

	Ordubete baino gutxiago	1 eta 3 ordu artean
GUZTIRA	95,1	4,9
SEXUA		
Gizonezkoa	92,2	7,8
Emakumezkoa	97,7	2,3
ADIN-TALDEAK		
18-24	76,7	23,3
25-34	91,5	8,5
35-44	91,7	8,3
45-54	98,8	1,2
55-64	95,3	4,7
>65	98,2	1,8
LAN-EGOERA		
Lanean (3)	95,4	4,6
Erretiraturua, pentsioduna edo errentaduna	96,8	3,2
Lanik gabe	86,4	13,6
Ordaindu gabeko etxeko lana	100	-
Ikaslea	87,5	12,5

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020

Eranskinak

3.3. Taula. Ausazko jokoetan hilean egindako gastua (1)(2)

	1 eta 10 euro artean	10,01 eta 50 euro artean	50,01 eta 100 euro artean	100,01 eta 300 euro artean	300 euro baino gehiago
GUZTIRA	55,2	40,0	3,8	0,7	0,2
SEXUA					
Gizonezkoa	45,4	47,3	6,1	0,7	0,5
Emakumezkoa	64,7	32,9	1,6	0,7	—
ADIN-TALDEAK					
18-24	63,3	33,3	0,0	3,3	—
25-34	65,2	23,9	8,7	1,1	1,1
35-44	56,2	41,1	2,7	—	—
45-54	54,2	44,6	1,2	—	—
55-64	60,1	37,0	2,9	—	—
>65	47,1	45,8	5,7	1,3	—
EGOERA EKONOMIKOA (3)					
Ona	57,1	37,5	4,8	0,6	—
Ertaina	53,7	44,5	1,8	—	—
Txarra	49,0	38,8	6,1	4,1	2,0
IKASKETA-MAILA					
Ikasketa gabea/ Lehen hezkuntza amaitu gabe	62,3	34,4	3,3	—	—
Lehen hezkuntza	46,2	48,4	3,6	1,3	—
Bigarren hezkuntza	52,1	42,9	4,4	0,6	—
Unibertsitate-ikasketak Erdi-mailako ikasketak	57,4	36,1	6,6	—	—
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	68,4	28,1	2,9	0,6	—

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Norberak pertzibitzen duen egoera ekonomikoari egiten dio erreferentzia

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020

Eranskinak

3.4. Taula. Ausazko jokoetan egindako gastuaren pertzepzioa (1)(2)

	Txikia	Ertaina	Dezente	Asko	Gehiegi
GUZTIRA	73,4	18,2	6,2	2,2	0,1
ADIN-TALDEAK					
18-24	80	20	—	—	—
25-34	77,4	18,3	2,2	2,2	—
35-44	70,3	21,4	6,2	1,4	0,7
45-54	73,4	13,6	10,7	2,4	—
55-64	74,3	13,5	7	5,3	—
>65	72,1	22,7	4,8	0,4	—
UDALERRIAREN TAMAINA					
Hiriburuak	76,4	15,5	3,9	4,2	—
>20.000 biz.	79,3	18,5	0,9	1,3	—
5.001 — 20.000 biz.	71,2	18,9	9,4	—	0,5
<5.000 biz.	53,9	24,7	19,1	2,2	—

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020

3.5. Taula. Joko modalitatea (1)(2)

	Online soilik	Online proportzio handiagoan	Proportzio berean online eta aurrez aurre	Aurrez aurre proportzio handiagoan	Aurrez aurre soilik
GUZTIRA	1,4	1,3	1,2	2,8	93,2
SEXUA					
Gizonezkoa	1,7	2,2	2,2	4,8	89,1
Emakumezkoa	1,2	0,5	0,2	0,7	97,4
ADIN-TALDEAK					
18-24	3,2	6,5	6,5	6,5	77,4
25-34	2,2	2,2	1,1	6,5	88,2
35-44	0,7		3,4	6,2	89,7
45-54	1,2	1,8	0,6	0,6	95,8
55-64	1,7	1,7	0,6	2,3	93,7
>65	0,9	—	—	0,4	98,7

Eranskinak

	Online soilik	Online proportzio handiagoan	Proportzio berean online eta aurrez aurre	Aurrez aurre proportzio handiagoan	Aurrez aurre soilik
LAN-EGOERA					
Lanean (3)	1,4	1,8	2,0	5,0	89,8
Erretiratu, pentsioduna edo errentaduna	2,0	—	—	0,8	97,2
Lanik gabe	—	3,7	1,2	—	95,1
Ordaindu gabeko etxeko lana	—	—	—	—	100
Ikaslea	6,3	—	—	—	93,8
HILEKO DIRU-SARRERAK					
Diru-sarrerarik ez	3,4	—	—	3,4	93,1
600 € baino gutxiago	—	28,6	—	—	71,4
601 – 1.000 € bitarte	2,0	—	—	—	98,0
1.001 – 1.300 € bitarte	0,5	—	—	2,6	96,9
1.301 – 1.800 € bitarte	—	1,2	4,3	6,2	88,2
1.801 – 2.500 € bitarte	2,3	1,1	1,1	—	95,4
2.500 € baino gehiago	8,8	—	—	5,9	85,3
IKASKETA-MAILA					
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	4,7	1,6	—	—	93,8
Lehen hezkuntza	0,9	0,4	0,4	0,9	97,3
Bigarren hezkuntza	0,9	1,9	1,9	5,4	89,9
Unibertsitate-ikasketak Erdi-mailako ikasketak	—	—	—	—	100
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	2,3	—	1,7	2,9	93,1
UDALERRIAREN TAMAINA					
Hiriburuak	1,3	0,6	1,9	1,6	94,5
>20.000 biz.	1,3	1,3	0,4	3,5	93,4
5.001 – 20.000 biz.	1,9	—	0,5	3,3	94,4
<5.000 biz.	—	5,7	3,4	3,4	87,5

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Norberak pertzibitzen duen egoera ekonomikoari egiten dio erreferentzia

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Eranskinak

3.6. Taula. Konpainia jokatu bitartean (1)(2)

	Bakarrik	Beste pertsona batekin	Taldean	Batzuetan bakarrik, batzuetan beste batzuekin
GUZTIRA	49,6	22,2	15,3	12,8
SEXUA				
Gizonezkoa	55,0	19,0	15,6	10,5
Emakumezkoa	44,4	25,3	15,1	15,1
ADIN-TALDEAK				
18-24	23,3	6,7	46,7	23,3
25-34	35,5	37,6	19,4	7,5
35-44	49,0	20,4	12,2	18,4
45-54	42,9	23,8	16,1	17,3
55-64	61,6	15,7	14,0	8,7
>65	55,5	23,1	11,8	9,6
LAN-EGOERA				
Lanean (2)	46,3	23,4	16,6	13,8
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	57,8	19,9	11,6	10,8
Lanik gabe	52,5	16,3	18,8	12,5
Ordaindu gabeko etxeko lana	47,2	32,1	11,3	9,4
Ikaslea	6,3	25,0	37,5	31,3
HILEKO DIRU-SARRERAK				
Diru-sarrerarik ez	44,8	20,7	24,1	10,3
600 € baino gutxiago	38,5	15,4	38,5	7,7
601 – 1.000 € bitarte	58,0	21,3	10,7	10,0
1.001 – 1.300 € bitarte	46,6	28,8	12,0	12,6
1.301 – 1.800 € bitarte	49,1	27,0	10,1	13,8
1.801 – 2.500 € bitarte	37,9	25,3	21,8	14,9
2.500 € baino gehiago	60,6	6,1	15,2	18,2



Eranskinak

	Bakarrik	Beste pertsona batekin	Taldean	Batzuetan bakarrik, batzuetan beste batzuekin
IKASKETA-MAILA				
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	42,9	34,9	7,9	14,3
Lehen hezkuntza	57,8	23,8	12,1	6,3
Bigarren hezkuntza	48,1	18,9	16,4	16,7
Unibertsitate-ikasketak Erdi-mailako ikasketak	50,8	25,4	10,2	13,6
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	43,9	21,4	21,4	13,3
UDALERRIAREN TAMAINA				
Hiriburuak	45,0	19,9	19,0	16,1
>20.000 biz.	48,9	28,4	10,9	11,8
5.001 – 20.000 biz.	52,8	18,9	16,0	12,3
<5.000 biz.	59,6	22,5	12,4	5,6

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Eranskinak

3.7. Taula. Motivo por el que juega(1)(2)

	Dirua irabazi	Dibertsio	Erronka pertsonala	Besteekin egon	Ekimen sozialetan lagundu	Ohitura	Oparia izan da
GUZTIRA	64,8	12,5	0,1	0,7	3,1	18,6	0,2
SEXUA							
Gizonezkoa	69,1	14,1	0,2	1,2	2,2	12,7	0,5
Emakumezkoa	60,9	10,7	—	0,5	3,7	24,2	—
ADIN-TALDEAK							
18-24	50,0	50,0	—	—	—	—	—
25-34	57,4	12,8	—	2,1	—	27,7	—
35-44	71,2	7,5	—	—	—	21,2	—
45-54	68,0	11,2	—	1,8	1,8	17,2	—
55-64	67,4	7,6	0,6	—	7,0	17,4	—
>65	61,9	14,7	—	0,9	4,3	17,7	0,4
LAN-EGOERA							
Lanean (3)	67,5	10,5	—	0,9	2,0	18,9	0,2
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	66,8	11,5	—	0,8	5,1	15,4	0,4
Lanik gabe	60,5	14,8	1,2	—	2,5	21,0	—
Ordaindu gabeko etxeko lana	45,3	20,8	—	—	3,8	30,2	—
Ikaslea	43,8	43,8	—	—	—	12,5	—
JATORRIA							
Estatua	66,0	12,5	0,1	0,8	2,9	17,4	0,3
Beste bat	44,2	9,3	—	—	4,7	41,9	—
UDALERRIAREN TAMAINA							
Hiriburuak	48,7	22,6	—	0,6	1,0	26,5	0,6
>20.000 biz.	87,0	3,9	—	—	2,2	7,0	—
5.001 – 20.000 biz.	63,2	6,6	—	0,9	6,1	23,1	—
<5.000 biz.	68,2	12,5	1,1	2,3	4,5	11,4	—

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (χ^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Eranskinak

3.8. Taula. Jokatzen hasitako adina (1)(2)

	18 urtetik behera	18-24 urte	25-34 urte	35-44 urte	45 urte baino gehiago
GUZTIRA	24,7	23,3	29,2	8,7	14,1
SEXUA					
Gizonezkoa	35,8	24,7	26,6	5,1	7,7
Emakumezkoa	13,9	22,0	31,7	12,3	20,1
ADIN-TALDEAK					
18-24	60,0	36,7	-	-	-
25-34	38,3	36,2	24,5	-	-
35-44	27,2	29,9	32,0	6,1	4,8
45-54	30,0	21,2	32,4	7,1	9,4
55-64	20,3	22,7	30,2	9,3	17,4
>65	12,1	14,2	30,2	15,9	27,6
LAN-EGOERA					
Lanean (3)	28,8	27,5	28,8	6,5	8,3
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	15,4	16,9	31,1	14,6	22
Lanik gabe	36,3	21,3	27,5	7,5	7,5
Ordaindu gabeko etxeko lana	9,4	17	30,2	5,7	37,7
Ikaslea	46,7	40	6,7	-	6,7
HILEKO DIRU-SARRERAK					
Diru-sarrerarik ez	46,4	14,3	32,1	-	7,1
600 € baino gutxiago	14,3	42,9	21,4	7,1	14,3
601 – 1.000 € bitarte	17,3	14	24,7	14	30
1.001 – 1.300 € bitarte	26	21,9	36,5	7,3	8,3
1.301 – 1.800 € bitarte	31,3	30	29,4	3,1	6,3
1.801 – 2.500 € bitarte	29,2	30,3	18	9	13,5
2.500 € baino gehiago	33,3	15,2	36,4	3	12,1

Eranskinak

	18 urtetik behera	18-24 urte	25-34 urte	35-44 urte	45 urte baino gehiago
EGOERA EKONOMIKOA (4)					
Ona	25,3	26,5	26,9	8,2	13,1
Ertaina	20,1	19,7	34,9	8,7	16,6
Txarra	45,8	8,3	22,9	16,7	6,3
IKASKETA-MAILA					
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	17,7	8,1	16,1	11,3	46,8
Lehen hezkuntza	24,4	18,7	30,2	11,6	15,1
Bigarren hezkuntza	28,1	27,1	27,4	6	11,4
Erdi-mailako unibertsitate-ikasketak	20	28,3	33,3	8,3	10
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	23,6	26,4	33,3	8,6	8
UDALERRIAREN TAMAINA					
Hiriburuak	23,6	20,4	28,4	12,1	15,3
>20.000 biz.	23,5	22,2	32,2	5,2	17
5.001 – 20.000 biz.	29,1	24,9	25,8	8,9	11,3
<5.000 biz.	21,1	32,2	32,2	5,6	8,9

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

(4) Norberak pertzibitzen duen egoera ekonomikoari egiten dio erreferentzia

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Eranskinak

3.9. Taula. Juego con el que tuvo la primera experiencia(1)(2)

GUZTIRA	Txanpon makina	Bingoa	Kartajokoa diruarekin	Kasinoa	Loteria primitiboa	Online kirol apustuak	Online pokerra	Apustu etxea	Futbol kiniela	Loteria Nazionala	ONCeren bat-bateko loteria	ONCeren kupioa	Online jokoak	Besteak
SEXUA	4,8	3,5	4,3	0,4	21	0,6	0,1	1	18,1	39,7	1	3,1	0,4	1,5
Gizonezkoa	8,8	2	5,8	0,8	18,4	1,3	0,3	2	31	24,9	—	2	0,8	2
Emakumezkoa	0,8	4,8	2,5	—	23,3	—	—	—	5,6	55,2	1,8	4,1	—	1
ADIN-TALDEAK														
18-24	20,7	3,4	10,3	6,9	10,3	3,4	—	6,9	13,8	17,2	6,9	—	—	—
25-34	7,4	8,5	4,3	1,1	14,9	3,2	1,1	5,3	7,4	33,0	5,3	3,2	2,1	1,1
35-44	8,7	2,2	5,1	—	31,2	—	—	—	17,4	31,2	0,7	2,9	—	—
45-54	1,9	4,4	3,8	—	27,8	—	—	0,6	17,7	38,6	—	1,9	—	2,5
55-64	2,5	3,1	3,8	—	18,8	—	—	—	24,4	38,8	—	5	0,6	3,1
>65	2,9	1	3,3	—	14,8	—	—	—	20,1	54,5	—	2,9	—	0,5
LAN-EGERA														
Lanean (3)	5,7	4	4,5	0,5	23	0,7	—	1,7	16,9	34,4	1,4	3,1	0,5	2,6
Ereiritatua, pentisioduna edo erretiraduna	2,1	1,3	3,4	—	16,1	—	—	—	22,9	50,4	—	3,0	0,4	0,4
Lanik gabe	11,7	6,5	2,6	—	29,9	1,3	1,3	—	20,8	23,4	—	2,6	—	—
Ordaindu gabeko etxeko lana	—	4,3	4,3	—	15,2	—	—	—	4,3	67,4	—	4,3	—	—
Ikaslea	—	6,3	18,8	6,3	12,5	6,3	—	6,3	6,3	18,8	12,5	6,3	—	—
HILEKO DIRU-SARRERAK														
Diru-sarrerarik ez	—	22,2	3,7	3,7	3,7	7,4	—	3,7	11,1	37	—	7,4	—	—
600 € baino gutxiago	8,3	—	—	—	8,3	—	—	—	50	16,7	—	16,7	—	—
601 – 1.000 € bitarte	4,5	4,5	4,5	—	19,5	—	—	—	9,8	51,1	0,8	3	0,8	1,5
1.001 – 1.300 € bitarte	2,2	2,2	3,2	—	23,2	1,1	—	1,1	20,5	37,3	1,6	4,9	—	1,6
1.301 – 1.800 € bitarte	8,6	3,9	5,9	—	27	—	—	0,7	17,1	30,3	1,3	1,3	—	3,3
1.801 – 2.500 € bitarte	3,8	0,0	7,7	—	12,8	—	—	—	25,6	47,4	—	1,3	—	—
2.500 € baino gehiago	10,0	6,7	6,7	—	23,3	—	—	6,7	20	23,3	—	3,3	—	—
EGERA EKONOMIKOA (4)														
Ona	3,2	2,8	4	0,2	22,5	0,2	—	1,3	16,8	42,3	0,8	3,6	0,4	1,5
Ertaina	5,9	3,7	4,1	0,7	18,5	0,7	—	0,7	19,6	39,5	1,5	2,2	0,4	1,8
Txarra	17,4	8,7	6,5	—	19,6	2,2	2,2	—	19,6	19,6	—	4,3	—	—
IKASKETA-MAILA														
Ikasketa gabeco/Lehen hezkuntza amaio gabe	5,6	—	5,6	—	13	—	—	—	9,3	61,1	—	3,7	1,9	—
Lehen hezkuntza	6,7	3,8	4,8	0,5	19,5	—	0,5	0,5	18,1	39,5	1	4,3	—	1
Bigarren hezkuntza	5,6	4,9	3	0,7	26,3	0,7	—	2	19,1	32,2	1,3	2,6	—	1,6
Erdi-mailako unibertsitate-ikasketak	—	5,5	5,5	—	14,5	1,8	—	—	12,7	52,7	—	1,8	—	3,6
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	2,5	0,6	4,9	—	16,6	0,6	—	0,6	22,7	42,3	1,2	3,1	1,2	1,8
UDALERRIAREN TAMAINA														
Hiri-urak	7,8	1,4	2,7	0,7	17	0,3	—	1,7	16	43,2	1,4	4,1	0,7	2
>20.000 biz.	1,9	5,7	4,3	0,5	33	1	0,5	—	14,4	34,9	1,4	1,9	—	0,5
5.001 – 20.000 biz..	3,5	3,5	5,9	—	16,3	1	—	1,5	24,3	37,6	0,5	3,5	0,5	1,5
<5.000 biz.	4,5	3,4	4,5	—	14,8	—	—	1,1	21,6	45,5	—	2,3	—	2,3

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (χ^2) proban

(3) Lanean ari diren artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

(4) Norberak pertzibitzen duen egoera ekonomikoari egiten dio erreferentzia

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Eranskinak

3.10. Taula. Konpainia lehen esperientzia izan bitartean (1)(2)

	Bakarrik zegoen	Senitartekoekin	Bikotekidearekin	Lagun edo ezagunekin
GUZTIRA	32,5	27,2	9,3	31,1
SEXUA				
Gizonezkoa	35,9	20,7	2,5	40,9
Emakumezkoa	29,3	33,8	15,5	21,3
ADIN-TALDEAK				
18-24	13,8	27,6	—	58,6
25-34	28	21,5	9,7	40,9
35-44	29,1	22,7	10,6	37,6
45-54	31,2	31,8	8,3	28,7
55-64	41,5	22,6	8,5	27,4
>65	33,8	33,3	10	22,9
LAN-EGOERA				
Lanean (3)	32,9	25,1	7,8	34,3
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	35,3	30,2	9,4	25,1
Lanik gabe	31,2	27,3	7,8	33,8
Ordaindu gabeko etxeko lana	26,7	33,3	24,4	15,6
Ikaslea	6,3	25	—	68,8
HILEKO DIRU-SARRERAK				
Diru-sarrerarik ez	29,6	25,9	3,7	40,7
600 € baino gutxiago	30,8	23,1	7,7	38,5
601 – 1.000 € bitarte	46,7	21,9	11,7	19,7
1.001 – 1.300 € bitarte	28,6	31,9	11,5	28
1.301 – 1.800 € bitarte	26,8	26,1	10,5	36,6
1.801 – 2.500 € bitarte	26,3	26,3	7,5	40
2.500 € baino gehiago	31,3	21,9	9,4	37,5



Eranskinak

	Bakarrik zegoen	Senitartekoekin	Bikotekidearekin	Lagun edo ezagunekin
IKASKETA-MAILA				
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	31,5	27,8	16,7	24,1
Lehen hezkuntza	34	26,5	13	26,5
Bigarren hezkuntza	34,9	24,3	7,9	32,9
Unibertsitate-ikasketak Erdi-mailako ikasketak	24,6	42,1	5,3	28,1
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	28,7	28	5,5	37,8
JATORRIA				
Estatua	31,7	28,1	8,3	31,9
Beste bat	48,8	14	23,3	14
UDALERRIAREN TAMAINA				
Hiriburuak	34,8	25,4	7,7	32,1
>20.000 biz.	28,4	26	16,8	28,8
5.001 – 20.000 biz.	31,2	30,7	5,4	32,7
<5.000 biz.	37,2	27,9	5,8	29,1

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.



Eranskinak

3.11. Taula. Hautzaro eta/edo gaztaroko familiarteko jokoaren oroitzapena (1)(2)

	Bai	Ez
GUZTIRA	79	21
SEXUA		
Gizonezkoa	81,9	18,1
Emakumezkoa	76,2	23,8
ADIN-TALDEAK		
18-24	83,3	16,7
25-34	87	13
35-44	79	21
45-54	82,9	17,1
55-64	80	20
>65	71,7	28,3
LAN-EGOERA		
Lanean (3)	83,6	16,4
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	74,2	25,8
Lanik gabe	79	21
Ordaindu gabeko etxeko lana	64,7	35,3
Ikaslea	75	25
HILEKO DIRU-SARRERAK		
Diru-sarrerarik ez	64,3	35,7
600 € baino gutxiago	100	
601 – 1.000 € bitarte	63,8	36,2
1.001 – 1.300 € bitarte	84	16
1.301 – 1.800 € bitarte	88,1	11,9
1.801 – 2.500 € bitarte	81,6	18,4
2.500 € baino gehiago	81,8	18,2
EGOERA EKONOMIKOA (4)		
Ona	82,4	17,6
Ertaina	73,1	26,9
Txarra	75,5	24,5



Eranskinak

	Bai	Ez
IKASKETA-MAILA		
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	63,5	36,5
Lehen hezkuntza	71,5	28,5
Bigarren hezkuntza	86,7	13,3
Unibertsitate-ikasketak Erdi-mailako ikasketak	75	25
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	82,4	17,6
JATORRIA		
Estatua	80,9	19,1
Beste bat	42,9	57,1
UDALERRIAREN TAMAINA		
Hiriburuak	74,3	25,7
>20.000 biz.	65,2	34,8
5.001 – 20.000 biz.	63,8	36,2
<5.000 biz	72,4	27,6

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (χ^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

(4) Norberak pertzibitzen duen egoera ekonomikoari egiten dio erreferentzia

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020



Eranskinak

3.12. Taula. Hautzaro eta/edo gaztaroko familiako lagun edo hurbilekoen jokoaren oroitzapena (1)(2)

	Bai	Ez
GUZTIRA	68,8	31,2
SEXUA		
Gizonezkoa	77,7	22,3
Emakumezkoa	60	40
LAN-EGOERA		
Lanean (3)	71,1	28,9
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	64,6	35,4
Lanik gabe	75,6	24,4
Ordaindu gabeko etxeko lana	51	49
Ikaslea	100	
HILEKO DIRU-SARRERAK		
Diru-sarrerarik ez	78,6	21,4
600 € baino gutxiago	92,9	7,1
601 – 1.000 € bitarte	57,2	42,8
1.001 – 1.300 € bitarte	70,6	29,4
1.301 – 1.800 € bitarte	77,4	22,6
1.801 – 2.500 € bitarte	52,3	47,7
2.500 € baino gehiago	90,6	9,4
IKASKETA-MAILA		
Ikasketa gabea/Lehen hezkuntza amaitu gabe	45,9	54,1
Lehen hezkuntza	68,8	31,2
Bigarren hezkuntza	72,7	27,3
Unibertsitate-ikasketak Erdi-mailako ikasketak	72,1	27,9
Unibertsitate-ikasketak Goi-mailako ikasketak	68,8	31,2
JATORRIA		
Estatua	69,8	30,2
Beste bat	50	50

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.

Eranskinak

3.13. Taula. Joko mota ohikoena familian (1)(2)

	Loteria	Makinak	Bingoa	Beste batzuk
GUZTIRA	85	2	0,9	12,1
ADIN-TALDEAK				
18-24	88	8	—	4
25-34	85,2	1,2	2,5	11,1
35-44	84,1	6,2	—	9,7
45-54	84,3	0,7	0,7	14,3
55-64	78,5	1,5	1,5	18,5
>65	90,9	—	0,6	8,5
LAN-EGOERA				
Lanean (3)	85,1	2,2	—	12,7
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	89,8	—	0,5	9,6
Lanik gabe	79,4	6,3	3,2	11,1
Ordaindu gabeko etxeko lana	69,7	—	6,1	24,2
Ikaslea	84,6	—	—	15,4
HILEKO DIRU-SARRERAK				
Diru-sarrerarik ez	63,2	10,5	10,5	15,8
600 € baino gutxiago	78,6	7,1	—	14,3
601 – 1.000 € bitarte	86,3	—	2,1	11,6
1.001 – 1.300 € bitarte	89,2	1,9	—	8,9
1.301 – 1.800 € bitarte	87,1	1,4	0,7	10,8
1.801 – 2.500 € bitarte	85,9	2,8	—	11,3
2.500 € baino gehiago	68	—	—	32
EGOERA EKONOMIKOA (4)				
Ona	85,9	1,2	0,2	12,6
Ertaina	87,4	1,9	1	9,7
Txarra	68,4	5,3	5,3	21,1
JATORRIA				
Estatua	85,9	1,9	0,2	12,1
Beste bat	61,1	—	22,2	16,7
UDALERRIAREN TAMAINA				
Hiriburuak	90,8	2,4	0,8	6
>20.000 biz.	81,3	1,7	0,6	16,5
5.001 – 20.000 biz.	83,6	—	1,2	15,2
<5.000 biz	77,6	4,5	—	17,9

(1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (X^2) proban

(3) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

(4) Norberak pertzibitzen duen egoera ekonomikoari egiten dio erreferentzia

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020

Eranskinak

3.14. Taula. Lagunen edo familiaren hurbilekoen joko mota ohikoena (1)(2)

	Loteria	Makinak	Kasinoa	Bingoa	Beste batzuk
GUZTIRA	72,9	9	0,2	1,4	16,4
ADIN-TALDEAK					
Gizonezkoa	61,3	13,5	0,3	0,6	24,2
Emakumezkoa	87,7	3,3	—	2,5	6,6
LAN-EGOERA					
18-24	34,8	17,4	—	4,3	43,5
25-34	58,6	18,6	—	4,3	18,6
35-44	71,6	20,6	1	—	6,9
45-54	80,5	5,3	—	—	14,2
55-64	76,2	3,8	—	1	19
>65	78,7	1,4	—	2,1	17,7
SITUACIÓN LABORAL					
Lanean (3)	75,4	11	0,3	0,7	12,6
Erretiratua, pentsioduna edo errentaduna	76,9	1,9	—	1,9	19,2
Lanik gabe	58,9	19,6	—	1,8	19,6
Ordaindu gabeko etxeko lana	76	—	—	8	16
Ikaslea	33,3	13,3	—	6,7	46,7
HILEKO DIRU-SARRERAK					
Diru-sarrerarik ez	45,5	18,2	—	9,1	27,3
600 € baino gutxiago	75	8,3	—	—	16,7
601 – 1.000 € bitarte	76,8	3,7	—	—	19,5
1.001 – 1.300 € bitarte	81,3	3,1	—	0,8	14,8
1.301 – 1.800 € bitarte	77,3	13,4	—	—	9,2
1.801 – 2.500 € bitarte	77,8	6,7	2,2	—	13,3
2.500 € baino gehiago	50	14,3	—	7,1	28,6
EGOERA EKONOMIKOA (4)					
Ona	77,6	8,1	0,3	0,6	13,4
Ertaina	71,9	7,9	—	2,8	17,4
Txarra	45,7	22,9	—	2,9	28,6
UDALERRIAREN TAMAINA					
Hiriburuak	76,2	11,9	0,5	—	11,4
>20.000 biz.	80	4	—	1,3	14,7
5.001 – 20.000 biz.	66,7	9,1	—	3	21,2
<5.000 biz	59,7	11,3	—	1,6	27,4

1) % 100aren batuketa lerro bakoitzari dagokio

(2) Lanean ari direnen artean norberaren eta besteren konturako langileak sartzen dira

(3) % 95eko esangura ($p = 0,05$) duten aldagaiak baizik ez dira gehitu khi karratuaren (χ^2) proban

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana, 2020.