



JOKALARIEN PREBALENTZIA, OHITURAK ETA PROFILAK EUSKADIN

2024



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO





Ikerketa lantaldea: Jonatan García Rabadán *Ikertzaile Nagusia* (UPV/EHU)
Iraide Fernández Aragón (UPV/EHU)
Aidé Baranda Ortiz (UPV/EHU)

Argitaratzailea: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzua
Diseinua eta maketazioa: IPAR Fotocomposición S. Coop.
Itzulpena: Elhuyar itzulpenak



Aurkibidea

1. Aurkezpena	5
2. Jokoa Euskadin: erradiografia orokorra	7
2.1. Joko-ohiturak	8
2.2. Joko-arazoak	11
3. Kolektibo espezifikoaren errealitatea	13
3.1. Jokalariaren profil soziodemografikoa	14
3.2. Jokoaren problematika ikuspegi soziodemografikotik	17
4. Zer aldatu da 4 urtean?	19
5. Ondorioak	22
6. Fitxa teknikoa	24



Taulen eta grafikoan aurkibidea

Taulen aurkibidea

1. taula.	Joko gogokoenak adin-taldean arabera (%)	16
2. taula.	Azken urtean jokatu duten eta jokoaren ondoriozko nahasmenduren bat dutenen kopuruaren zenbatespena (%), ezaugarri soziodemografikoen arabera	18

Grafikoen aurkibidea

1. grafikoa.	EAEko biztanleen joko gogokoenak (%)	9
2. grafikoa.	Aurrez aurreko jokoan hasteko adina (%)	10
3. grafikoa.	Onlineko jokoan hasteko adina (%)	10
4. grafikoa.	Azken 12 hilabeteetan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten biztanleak, DSM-Ven arabera (%)	12
5. grafikoa.	Jokalariek zergatik jokatzen duten aurrez aurre, sexuaren arabera (%)	15



1.

Aurkezpena



Aurkezpena

Ausazko jokoak, edozein modalitatetan, errealitate historikoa dira, eta benetako isla dute arlo ekonomikoan, politikoan, sozialean eta are erlijiosoan ere. Azken urteotan, jarduera horrek aldaketa handiak izan ditu, eta fase berri askoz heterogeneoago eta atomizatuago batean sartu du errealitate hori guztia. Horrela, sektoreak —edo horren zati batek— presentzia nabarmena eta etengabea hartu du agenda eta iritzi publikoetan. Eta, landutako gaien artean, jokabide-adikzioen aitorpena da errepikatuenetako bat: ludopatía, kasu honetan. Horrek guztiak hainbat ondorio izan ditu, hala nola onlineko modalitatearen gorakada, adin txikikoekin duen lotura, pantailen erabilera eta bideojokoak. Horrenbestez, kezka politikoa eta soziala sortu da.

Egoera horren aurrean, Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak Jokoaren Euskal Behatokia (JEB) sortzea erabaki zuen: autonomia-erkidego mailako mota horretako lehen ikerketa-organoa. Hasiera-hasieratik, helburu du ausazko jokoen errealitatearen erradiografia egitea hainbat ikuspegitatik. Azken horri dagokionez, JEBek ikerketa soziologikoak egiten ditu, 2019tik. Urte hartatik, eta EHUKo Soziologia eta Gizarte Langintza Sailarekin lankidetzan, besteak beste, honako emaitza hauek lortu ditu Jokoaren Euskal Behatokiak: Euskadiko jokalarien profilen ezagutza sakontzea, EAEko gazteen dinamikei buruzko informazioa biltzea eta sektore ekonomikoan genero-ikuspegia azpimarratzea.

Hurrengo lerroetan, eta Behatokiaren helburuei jarraituz, *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin (2024)* azterlanaren emaitzen zati bat jasotzen da. Helburua jokoak Euskadin duen errealitate sozialaren erradiografia egitea da berriz ere. Bildutako datuei esker, ikusi ahal izango da zer aldaketa gertatu diren eta zer patroi mantendu diren helduen artean, 2020an aurrekoa egin zenetik. Aurkikuntzek errealitate sozialaren argazkia egiteko balio dute, eta, horretaz gain, oinarri gisa erabil daitezke neurriak hartzeko, ikusitako problematiketara egokitutako prebentzio-politikak planteatzeko, eta aztertzeko ea eraginik izan duten orain arte hartutakoak.

Aurreko aldietan bezala, aurrez aurreko 1.200 inkesta egin dira Euskal Autonomia Erkidegoan bizi diren 18 urtetik gorako biztanleen artean, desberdintasun sozioekonomikoak eta lurralde-errealitateak kontuan hartuta.



2.

**Jokoa Euskadin:
erradiografia
orokorra**



Jokoa Euskadin: erradiografia orokorra

Hurrengo paragrafoetan, jokoak Euskadin duen prebalentziarekin lotutako gai nagusiak jasotzen dira, ikuspegi orokor batetik begiratuta. Jasotako erantzunen arabera, ausazko jokoak eta apustuak oso hedatuta daude euskal herritarren artean. Laginaren % 92,8k aitortu zuten bizitzan gutxienez behin jokatu zutela; azken 12 hilabeteetan, berriz, % 85,8k jokatu zuten (jokalarien % 92,5). Zifra horiek agerian uzten dute jokoaren sektoreak presentzia eta normalizazio handia duela EAEko gizartean.

Norbait jokatzera bultzatzen duten arrazoiak desberdin banatzen dira aurrez aurreko eta onlineko modalitateen artean. Lehenengoaren kasuan, dirua irabaztea (% 42,7) eta tradizioa (% 39,7) dira nagusiak; onlineko modalitatean, berriz, dibertsioa (% 34,5) eta irabazi ekonomikoak (% 24,1). Horrela, lehen aldea antzematen hasi da joko-modalitateen artean. Beste muturrean, inoiz jokatu ez dutela adierazi dutenek (laginaren % 7,2) honela banatzen dituzte erabaki horren arrazoiak: diru eta denbora galertatzat jotzen dute (% 38,2), eta jarduera desatsegintzat (% 28,3), besteak beste. Bi arrazoi horiek nagusi izan ziren azken urtean jokatu ez dutenen artean: % 49,4 eta % 28,4, hurrenez hurren.

Ohituen erradiografia ez litzateke osoa izango jokalarien kopuruaz harago beste eremu batzuetan sartuko ez bagina, hala nola joko-mota eta -modalitatea, maiztasuna, intentsitatea eta gastua.

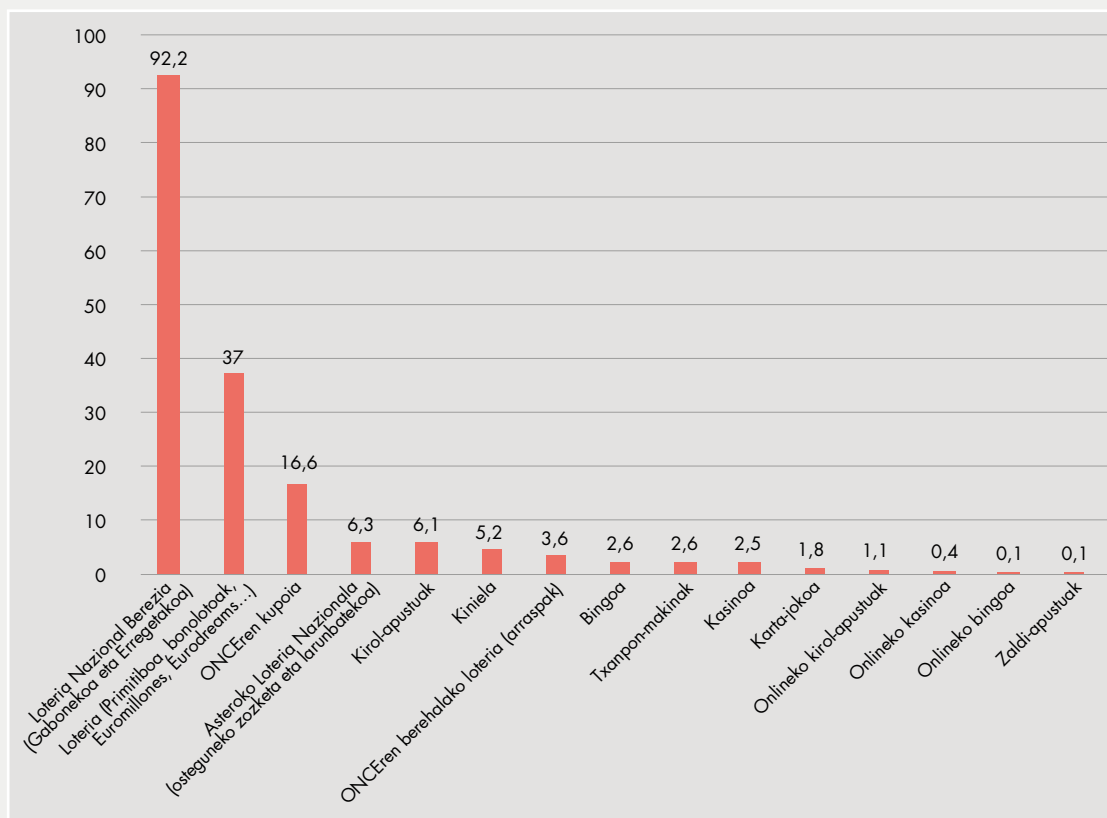
2.1. Joko-ohiturak

Lehenik eta behin, parte-hartzea jokoan artean nola banatzen den aztertzean, bi «polo» dituen erradiografia bat ageri da. Loteria Nazionalaren zozketa bereziak (Gabonetakoa eta Erregetakoa) nagusi dira: azken 12 hilabeteetan jokatu dutenen % 92,2k jokatu zuten haietan. Bigarren postuan loteria primitiboa dago (% 37), eta hirugarren postuan ONCEren kupoia. Gainerako jokoak (ikus 1. grafikoa) urrun daude hiru horietatik: Loteria Nazionalaren asteroko zozketen % 6tik zaldi-apustuen % 0,1era bitarteko ehunekoak dituzte. Horrenbestez, erakunde publiko eta erdipublikoen mendeko ausazko jokoak dira erakargarrienak (hala nola Estatuko Loterien eta Apustuen Estatuko Sozietatearenak —SELAE— eta ONCErenak). Joko pribatuak edo teknologia berriekin lotutakoak dira, bestalde, parte-hartze txikiena dutenak. Aurrekoarekin batera, bitxia da biztanleen erdiek joko bakar batean apustu egin dutela aitortu izana (% 49,5). Bitan apustu egin dutenak dira hurrengoak (% 33,3), eta % 20k baino gutxiagok 3tan baino gehiagotan egin dute apustu.



Jokoa Euskadin: erradiografia orokorra

1. grafikoa. EAEko biztanleen joko gogokoak (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana (2024)

Jokoaren maiztasuna da Euskadiko jokalarien profilen erradiografiako beste arreta-puntuetako bat. Nabarmendu beharreko lehen kontua da, berriz ere, aurrez aurreko eta onlineko modalitateen arteko arrakala. Aurrez aurreko jokalariek urtean parte-hartze oso puntuala zutela adierazi zuten: % 47,9k urtean behin jokatzen zuten, eta % 14,1ek, berriz, behin baino gehiagotan jokatzen zuten urtean. Onlineko jokalarien kasuan, berriz, % 16,7k jokatzen zuten noizean behin urtean, eta % 36,1ek, erregularlari (aurrez aurrekoek baino 2,6 puntu gehiago eta ia 12 puntu gutxiago, hurrenez hurren). Dena den, parte-hartze erregularrena —asteen behin baino gehiagotan— online jokatu zutenen % 13,9k eta aurrez aurre jokatu zutenen % 4,6k aukeratu zuten.

Ausazko jokoen gastuan ere islatzen dira aurreko paragrafoetan aipatu diren modalitateen arteko lehenengo aldeak. Aurrez aurreko jokalariek, batez ere, hilean 10 euro baino gutxiago gastatzen dute (% 57,7), eta gehien aipatzen den bigarren aukera hilean 10 eta 50 euro artekoa da (% 37,3). Onlineko jokalarien kasuan, berriz, hilean 10 euro baino gutxiago gastatzen dute % 72,2k, eta 50 eta 100 euro artean % 22,2k. Ildo horretan, nahiz eta hileko zenbateko txikiengoa izan aukera nagusia, batez besteko gastu handiagoa izateko joera dago onlineko jokoen modalitateen aurrez aurrekoan baino.

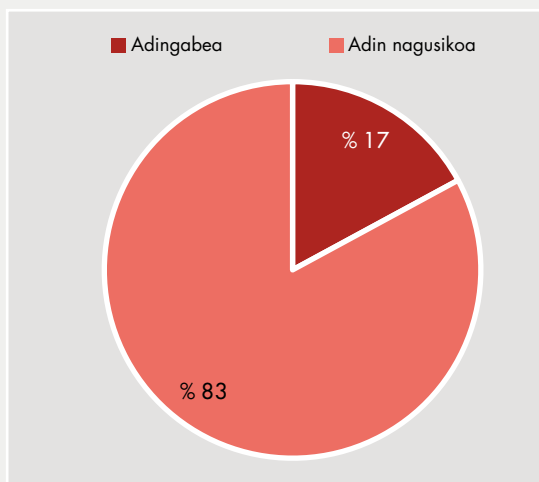


Jokoa Euskadin: erradiografia orokorra

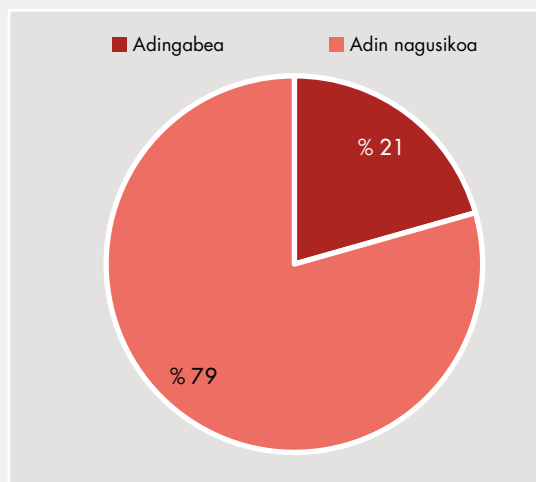
Ikuspegi sozialetik, norekin jokatzen den ere garrantzitsua da jokalarien irudia eratzeko. Oro har, aurrez aurreko jokoa bakarka (% 33,7) edo familiakoekin (% 30,6) egiten da. Baliteke modalitate horretan nagusi den joko-motak baldintzatzea erantzunak; izan ere, loteriak eta ONCEren kupoiak ez dute beste inorekin interakzio handirik izatea eskatzen. Jokoaren onlineko bertsioan ere bakarkako jokoa da nagusi (% 50), eta, ondoren, lagunekin jokatzea (% 11,8). Hala, kolektiboaren faktoreak ere presentzia nabarmena du, eta horrek plus ludikoa gehituko lioke ausazko jokoiari.

Lehenengo kontaktua izateko adinak ere uzten du agerian sektorearen normalizazioa. Ikuspegi politiko-instituzional batetik, aldagai garrantzitsua da, eremu publikoan proiektzioa handia baitu. Aurrez aurreko jokoan parte hartu dutenak 22,8 urterekin hasi ziren, batez beste. Ildo beretik, onlineko jokoaren kasuan, 26 urtekoa da hasteko batez besteko adina. Hala ere, kezkarriagoa da bi kasuetan bost pertsonatatik batek (% 17k aurrez aurrekoan eta % 20,6k onlinekoan) aitortu zuela legezko gutxieneko adina baino lehenago hasi zela.

2. grafikoa. Aurrez aurreko jokoan hasteko adina (%)



3. grafikoa. Onlineko jokoan hasteko adina (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana (2024)

Osagarri gisa, lehen jokoa zein izan zen gogoratzen dutenen artean, nabarmentzen da Loteria Nazionalaren zozketa berezia (% 48,2), eta ondoren kiniela (% 17,2), aurrez aurreko jokoaren kasuan. Haien artean, bakarrik zeudenen (% 26,7) eta senitartekoekin zeudenen (% 26,3) artean banatzen dira ehunekoak. Bestalde, onlineko jokoan hasteari dagokionez, karta-jokoak (% 50,6) eta kirol-apustuak (% 34,1) dira nagusi, baina nabarmentzekoa da nagusiki bakarka (% 53,2) edo adiskideren batekin (% 23,7) hasi izana modalitate horretan.



Jokoa Euskadin: erradiografia orokorra

Askotariko arrazoiek egiaztatzen dute ausazko jokoak eta apustuak errotuta daudela EAEko testuinguruan. Are nerabezaroan ere agertzen dira zuzenean, ikusi berri dugun bezala, nahiz eta debekatuta egon. Zenbait sozializazio-eragilek erraztu dute hurbilketa hori, hala nola familiak eta parekoen taldeak. Haurtzaroan ere gertatzen da; izan ere, biztanleen % 66,8k gogoratzen dute senitartekoren bat ikusi dutela jokatzeko, eta % 42,3k adiskideren bat.

2.2. Joko-arazoak

Ausazko jokoen gaiari heltzean garrantzi handia hartzen duen kontuetako bat joko horiekiko problematika edo adikzioa da. Oraingo honetan, DSM-Ven¹ eskala erabili da 4. grafikoan aurkeztzen diren emaitzak lortzeko. Eskala horretan, honela deskribatzen da joko patologikoa: «joko-portaera iraunkor eta desegokitzailer bat, klinikoki esanguratsua den ondoreza eragiten duena»². Eskala hori oso aintzatetsia da nazioartean. Ikuspegi horretatik, eta 9 irizpideren bidez ezartzen da ezen, eskalan 1 eta 3 puntu bitarteko puntuazioa lortuz gero (irizpideei emandako baieztoko erantzunak), balizko joko-arazotzat hartuko litzatekeela, hau da, joko-portaera gehiegizkoa, arazoren bat izatea dakarrena baina eragin handirik ez duena. Kategoria honetan, sintomak askotarikoak izan daitezke: jokalariek familia-arazoak izan ditzakete, edo errudun senti daitezke denbora gehiegi edo diru gehiegi eman dutelako joko-gertakari batean, etab. 4 puntu edo gehiago lortuz gero, jokoaren nahasmendutzat joko litzateke, eta hiru mailatan bereiz daiteke puntuazioaren arabera: joko-nahasmendu arina (4-5 irizpide), moderatua (6-7) edo larria (8-9).

Ikerteta honetan, azken urtean jokatu duten jokalarien populazioan oinarrituta heldu zaio gaiari. Nabarmendu beharreko lehen puntua da laginaren % 0,8 dagoela *joko patologikoaren* egoera batean (arina, moderatua edo larria); eta *balizko joko-arazoaren* fasean dauden pertsonen ehunekoa (% 0,7) gehitu lekietara horiei. Horrenbestez, EAEko herritarren % 1,5 joko-arazotzat jotzen den faseren batean egon litezkeen arren, % 0,1 baino ez daude haren estadiorik larrien eta bizienean. Laburbilduta, gorago aipatu bezala, azterlanaren emaitzek berresten dute modu arduratsuan egiten dutela jokatzeko eta apustu egiten dutenak (% 98,5).

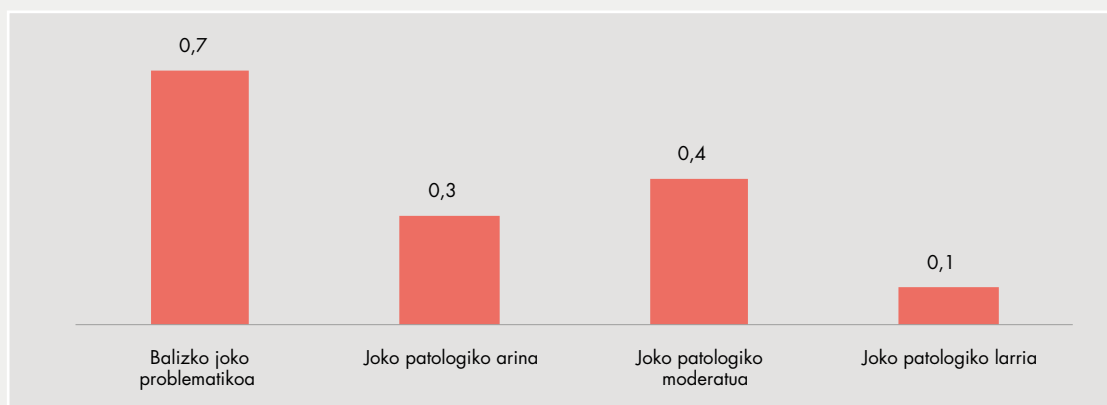
¹ 2020ko prebalentzia-azterketan, NODS eskalarekin neurtu zen joko-problematika, zeina DSM-IVn oinarrituta baitago.

² *The American Psychiatric Association (APA). Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorders (5^o edition). Washington DC, 2013.*



Jokoa Euskadin: erradiografia orokorra

4. grafikoa. Azken 12 hilabeteetan jokoarekin lotutako arazoren bat izan duten biztanleak, DSM-Ven arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana (2024)

Zenbatespena egiteko populazioa erabiliko balitz, hau da, datu horiek Euskadiko biztanleria heldu osoari aplikatuko balitzaizkio, 28.000 pertsona inguru egongo lirateke joko-nahasmenduko faseren batean. Dena den, egia da haien erdia inguru — 13.000 — *balizko joko-arazoa* egoeran egongo liratekeela, eta, beraz, benetako arazotzat jotzetik urrun egongo liratekeela. Horrela, eta DSM-Ven eskalako emaitzen arabera, Euskadin, adin nagusiko 14.000 pertsona inguru egongo lirateke *joko patologikotzat* jotzen den egoera batean. Maila hori hiru azpimailatan banatzen da, afekzioaren intentsitatearen arabera. Gorago aipatu da % 0,1 daudela *joko patologikoaren* egoeran. Horrek esan nahiko luke 2.000 pertsona inguru daudela mendekotasun-egoera larrian kalkulu horren arabera.

Aurreko datua osatzeko, atzera begirako galdera bat ere bazuen azterketak. Horrela, laginaren % 1,4k adierazi dute gehiegizko jokoaren arazoak edo jokoarekiko mendekotasuna izan dituztela beren bizitzan. Afekzio hori zein joko-motatan gertatu zen galdetuta, zati handi batek kirol-apustuekin eta B makinekin (txanpon-makina izenarekin ezagutzen direnak) lotzen zuten.

Bestalde, jokoaren ondoriozko kalteei dagokienez, inkestatutako biztanleen % 7,5ek ezagutzen dute ausazko jokoekin eta apustuekin arazoak izan dituen norbait. Datu bera, baina hurbileneko gizarte-inguruneari aplikatuta, % 16,7ra igotzen da.



3.

**Kolektibo
espezifikoen
errealitatea**



Kolektibo espezifikoaren errealitatea

Euskal Autonomia Erkidegoan jokatzeko eta apustu egiten duten biztanleen portaerarekin lotutako emaitza nagusiak aurkeztu dira aurreko puntuan. Dena den, biztanleria, oro har, ez da izaten homogeneoa, eta desberdintasunak ditu, gizarte-gai gehienetan gertatzen den bezala. Hori dela eta, atal honetan, aldagai soziodemografiko nagusien (hala nola sexua, adina edo ikasketa-maila) arabera emaitza bereizgarrienetako batzuk aurkeztuko dira.

3.1. Jokalariaren profil soziodemografikoa

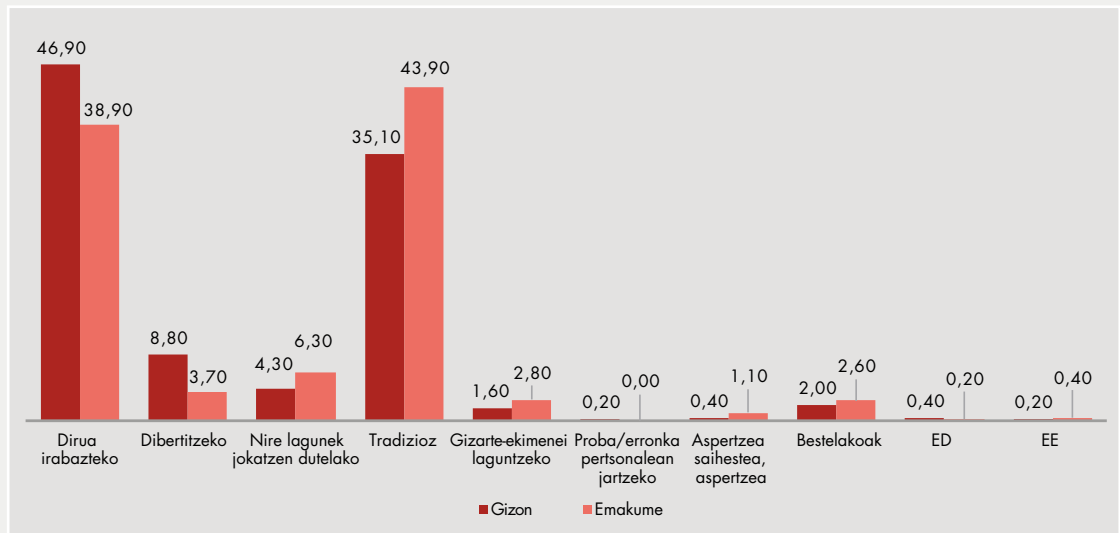
Gure gizarteetako aldagai diskriminatzaile nagusietako bat generoa da. Kasu honetan elkarrizketatutakoen sexuak jokoaren prebalentzian alde esanguratsurik ez dakarren arren, portaera desberdin jakin batzuk dituzte emakumeek eta gizonak. Joko batzuek profil maskulinizatua dute, argi eta garbi, hala nola kinielak (% 8,8 gizonak, eta % 2 emakumeak), aurrez aurreko kirol-apustuek (% 9,8 eta % 2,8) eta onlineko kirol-apustuek (% 2,2 gizonak, eta ez dago halakorik emakumeen kasuan), B motako makinek (% 4,7 gizonak eta % 0,7 emakumeak) eta apustuak egiten direneko aurrez aurreko karta-jokoek (% 3,9 gizonak, eta ez dago halakorik emakumeen kasuan). Loteria Nazionalaren zozketa bereziak, ordea, emakumezkoek gizonetako baino gehiago jokatzeko duten joko bakarra dira. Horretaz gain, nabarmendu behar da emakumeen presentzia oso urria dela onlineko jokoan.

Aurreko atalean adierazi bezala, interesgarria da aztertzea zer arrazoik bultzatzen duten norbait apustu egitera. Hala, emakumeek tradizioagatik egiten dute gehienbat (% 43,9), eta gizonak, berriz, piztaile utilitaristagoa dute: dirua irabaztea (% 46,8). Osagai ludikoak ere garrantzi handiagoa du gizonen artean (% 8,8) emakumeen artean baino (% 3,7). Horrek lotura izan dezake esfera publikoko ohiko presentziarekin. Emakumeek, ordea, gizonekin alderatuta, aitortzen dute beren parekoen taldeak jokatzeko duelako jokatzeko dutela; hau da, gizarte-ingurune hurbilenak jokatzeko duelako. Hain zuzen ere, konpainiari dagokionez, aurrez aurreko jokoan, gizonak bakarrik egin ohi dute (% 42,7), eta emakumeek, berriz, senitartekoren batekin (% 38,2) egin nahiago dute. Maiztasun handiagoarekin jokatzeko gizonak: gizonen % 35,6k aitortu dute astero jokatzeko duela, eta emakumeek, berriz, 10 puntu gutxiago (% 24,3).



Kolektibo espezifikoaren errealitatea

5. grafikoa. Jokalariek zergatik jokatzen duten aurrez aurre, sexuaren arabera (%)



Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana (2024)

Jokoarekiko lehen kontaktua da beste elementu deigarri bat. Aurrez aurreko modalitatean, portaera oso desberdinak dituzte emakumeek eta gizonak. Gizonak 20,7 urterekin hasten dira —batez beste—, eta emakumeak 26,6 urterekin. Bien artean 6 urteko aldea dago, eta hori esanguratsua da dituzten portaera-jarraibide desberdinak ulertzeko. Gainera, are interesgarriagoa da ikustea zenbat gizon hasi diren jokoan adin txikiokoak zirela (% 24,8). Lau gizonetatik batek gogoratzen du adingabea zela hasi zenean, eta, emakumeen artean, berriz, % 10era jaisten da ehunekoa (% 9,7). Zer jokotan hasi ziren galdetuta, Loteria Nazional Berezia (% 36,4) eta Kiniela (% 17,2) gogoratzen dituzte gizonak. Emakumeek, berriz, adierazi dute Loteria Nazional Bereziarekin (% 59,5) eta Loteria Primitiboarekin (% 12,2) hasi zirela. Jokoan norekin hasi ziren galdetuta, gizonak nagusiki bakarka (% 31,7) edo lagunekin hasi ziren, eta emakumeak, berriz, senitartekoekin (% 31,3) edo bakarrik (% 21,8). Beste ikuspegi batetik, onlineko modalitatean, hasteko adinak aldaketa txikiak ditu sexuaren arabera, baina garrantzitsua da nabarmentzea emakume gutxiak parte-hartzen dutela modalitate horretan. Batez beste, emakumeak 25,3 urterekin hasten dira, eta gizonak 26,6 urterekin. Hala ere, ez da erregistratu 18 urte bete baino lehen online jokatzen hasi den emakumerik, eta bai, ordea, gizonik: % 21,8, hain zuzen ere. Emakumeak onlineko loterien (% 46,6) eta kirol-apustuen (% 35,6) bidez baino ez ziren hasi onlineko jokoan. Gizonen kasuan, joko-aniztasuna zabalagoa da, eta karta-jokoak (% 53,8) eta kirol-apustuak (% 34,1) gailentzen dira. Horrek ere eragina du onlineko jokoaren maskulinizazioan.

Elkarriketatutakoaren sexuarekin batera, adina ere aldagai diskriminatzaile gisa nabarmendu da aurreko azterlanetan. Adina faktore diskriminatzaile garrantzitsua da, adibidez, azken urteko prebalentzian. 45 urtetik gorako adin-taldeek dute jokalarien ehuneko handiena. Jokoen tipologian eta modalitatean aurkitutako desberdintasunek erakusten dute belaunaldien araberrako jokoak daudela. ONCEn kupoia eta loteriak,



Kolektibo espezifikoaren errealitatea

adibidez, ohikoagoak dira adin handieneko taldeen artean. Zenbait joko-mota, ordea, publiko gazteak aukeratzen ditu nagusiki, hala nola kirol-apustuak, bereziki onlinekoak, eta kasino-jokoak, besteak beste. Kiniela 35 eta 44 urte bitarteko taldean nabarmentzen da (% 13). Apustu bat egiteko edo dirua ausazko jokoetan inbertitzeko arrazoiaren artean, dibertsioa da nagusi (% 32,3). Adin handieneko biztanleentzat (65 urte baino gehiagokoak) tradizioak (% 54,1) du protagonismo hori, eta tarteko adin-taldeetan, dirua irabazteko faktore utilitaristak. Konpainian ere alde nabarmenak daude. Normalean, gazteek ez dute bakarka jokatzeko lagunekin jokatzeko dute (% 54,8 —55 urtetik gorakoak % 38,9—), edo senitartekoekin (% 24,2 —65 urtetik gorakoak artean ere ohikoa da (% 43,5)—). Beste arlo batean ere nabarmentzen da gazteria: maizen jokatzeko duen adin-taldea da; % 9,7k baieztatu baitute asteen behin baino gehiagotan jokatzeko dutela (gainerako taldeek, ordea, ozta-ozta gaitzen dute % 5).

1. taula. Joko gogokoak adin-taldeen arabera (%)

	18-24	25-34	35-44	45-54	55-64	65
Loteria Nazional Berezia (Gabonekoa eta Erregetakoa)	48,4	92,4	96,3	91,7	95,1	97,5
Loteria (Primitiboa, bonolotoak, Euromillones, Eurodreams...)	6,5	32,5	40,1	50,9	42,7	29,6
Asteroko Loteria Nazionala (osteguneko zozketa eta larunbatekoa)	1,6	1,7	6,8	6,0	6,5	9,2
ONCEren kupoia	4,8	15,8	11,7	16,6	17,8	21,6
ONCEren berehalako loteria (arraspak)	6,5	7,5	5,6	2,8	3,8	1,1
Kirol-apustuak	37,1	9,2	7,4	4,1	2,7	1,1
Onlineko kirol-apustuak	9,7	5,0	—	—	—	—
Kiniela	3,3	6,7	13,0	3,2	2,2	3,9
Txanpon-makinak	9,7	5,0	3,7	1,8	0,5	1,1
Karta-jokoa	6,5	2,5	2,5	1,8	—	1,1
Onlineko karta-jokoa	8,1	0,8	—	1,8	—	—
Bingoa	22,6	7,5	1,2	1,4	—	—
Onlineko bingoa	1,6	—	—	—	—	—
Kasinoa	17,7	5,0	1,9	2,8	—	—
Onlineko kasinoa	6,3	—	—	—	—	—
Zaldi-apustuak	—	0,8	—	—	—	—

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana (2024)

Belaunaldien arabera beste analisi-elementu garrantzitsua jokoan hasteko adina da: zenbat eta gazteagoak izan, orduan eta gazteago hasi dira jokoa, batez beste. Aurrez aurreko jokoa hasteari dagokionez, 18 eta 24 urte bitartekoak



Kolektibo espezifikoaren errealitatea

aitortu dute 17,8 urterekin hasi zirela. Datu hori bereziki deigarria da, baina gertuko oroitzapenen eragina izan dezake. Gainerako adin-taldeek adin-nagusitasuna gaingaituta hasi ziren jokoan, eta, adina handitu ahala, handiagoa da jokoan hastearen batez besteko adina ere. Gazteak (18-24 urte) kirol-apustuen (% 24,5) eta kasinoaren (% 21,4) bidez hasi ziren jokoan. Inkestatutako adinak aurrera egin ahala, joko-mota horiek garrantzia galtzen dute, eta loteriaren zozketa bereziki zaletasuna handitzen da (% 70,2, 65 urtetik gorako artean). Halaber, tarteko adina (35-54 urte) duten lau pertsonatik batek aipatzen du kinielarekin hasi dela. Bi erreferentzia horiek errealitate sozial eta politiko zehatz baten ondorio ere badira: 70eko hamarkadaren amaiera arte ez zen legeztatu jokoa Espainian, eta Estatuaren mendeko joko publikoak ziren aukera bakarrak. Jokoarekiko lehen kontaktuan izan zuten konpainiari dagokionez, laguntaldea nabarmentzen da gazteen artean; bakarka jokatzea tarteko adineko taldeen artean, eta familia 65 urtetik gorako artean.

Onlineko jokoan hastearen adinaren testuinguruan, ikusten da eremu horretan gazteak direla nagusi, 54 urtera arteko publikoaz ari baikara. Onlineko jokoan hastearen batez besteko adina 17 urte da 18-24 urte bitarteko kasuan, eta, jokalarien adina zenbat eta handiagoa izan, orduan eta handiagoa da. Adibidez, 45-54 urte bitarteko artean, 44 urte da batezbestekoa. Patroi horrek iradokitzen du onlineko jokoan hastera nahiko berria izan dela, eta hori koherentea da, modalitate berria baita. Adin-taldea edozein dela ere, karta-jokoak eta kirol-apustuak dira modalitate nagusiak. Halaber, ohikoa da onlineko jokoan bakarka edo lagunekin hastera.

3.2. Jokoaren problematika ikuspegi soziodemografikotik

Azkenik, ez da ahaztu behar nola adierazten diren jokoarekiko problematikak eta adikzioak elkarriketatutako ezaugarri soziodemografikoen arabera. 2. taulan, hiru aldagaiei dagozkien emaitzak aurkezten dira, eta nabarmen ikusten dira haien ezaugarri bereizgarriak.

Zehatzago aztertuta, DSM-Ven eskala aplikatu ondoren, ikusten da gizonek gehiago pairatzen dituztela jokoaren ondorio negatiboak. Biztanleria osoaren batezbestekoa gaingaitzen dute. Eskala horren arabera, emakumeen ehuneko txiki bat baino ez dago faseren batean, hau da, % 0,2k balizko joko-arazoren bat du. Gainerako kategorietan, ez da emakumerik ageri, eta gizonak, berriz, % 2,8 dira guztira. Gizonen % 1,2 lehenengo fasean egongo lirateke, eta beste % 1,6 joko patologikoko faseetan. Bereziki azpimarragarria da joko patologiko moderatuko fasean % 0,8 daudela eta larrikoan % 0,2, populazioaren batez besteko tasaren bikoitza.

Adinari dagokionez, gazteen taldea nabarmentzen da balizko joko-arazo bat izateagatik (% 6,5), baina gero badirudi ez duela presentziarik estadio larrienetan. Horrek, agian, esan nahi du ausazko jokoetan hasten ari direnek arrisku-fase goiztiarrak agertzen dituztela, baina adikzio larriagoetan erori gabe. Gorago aurkeztutako datuak —joko-



Kolektibo espezifikoaren errealitatea

modalitatea, hasteko adina... — bat datoz egitate horrekin. Aurreko horiek ez bezala, 35 eta 55 urte bitartekoek dute, bereziki, joko-arazoa; hau da, lanaren aldetik fase «egonkorrean» edo osoan daudenek. 35-44 adin-tartean, joko patologiko moderatua nabarmentzen da (% 2,5) gainerakoan aldean. 44-55 urte bitartekoak, berriz, joko patologiko arinaren (% 0,5) eta larriaren (% 0,5) artean banatuta daude.

Azkenik, ikasketa-maila joko-arazoa prebenitzeko faktore gisa ageri da. 2. taulan adierazten den bezala, goi-mailako ikasketak dituztenek dute jokoaren afekzio problematikoaren indize txikiena. Talde horren % 0,3k baino ez, eta balizko joko-arazoaren fasean. Beste muturrean, lehen mailako ikasketak dituztenak egoera okerragoan daude, joko patologiko larriaren ehunekoa batezbestekoa baino hiru aldiz handiagoa baita (% 1,5), eta horietatik % 0,3 faserik larrienean daude. Hala, esan liteke jokoarekiko mendekotasun-arrisku txikiagoa dakarrela prestakuntza akademiko handiagoa izateak.

2. taula. Azken urtean jokatu duten eta jokoaren ondoriozko nahasmenduren bat dutenen kopuruaren zenbatespena (%), ezaugarri soziodemografikoen arabera

		Balizko joko-arazoa	Joko patologiko arina	Joko patologiko moderatua	Joko patologiko larria
Sexua	Gizonezkoa	1,2	0,6	0,8	0,2
	Emakumezkoa	0,2	0	0	0
Adina	18-24	6,5	0	0	0
	25-34	0	0	0	0
	35-44	0	0	2,5	0
	45-54	0,5	0,5	0	0,5
	55-64	0	0	0	0
	65	0,7	0	0	0
Ikasketa-maila	Lehen ikasketak	0,9	0	1,2	0,3
	Bigarren mailakoak	0,8	0,8	0	0
	Goi-mailakoak	0,3	0	0	0
GUZTIRA		0,7	0,3	0,4	0,1

Iturria: Geuk egina. Jokoaren Euskal Behatokiaren azterlana (2024)

Laburbilduta, pertsonaren sexua, adina eta ikasketa-maila, oraindik ere, jokoaren arloan alde handiak sortzeko faktoreak dira, eta, horrenbestez, azterketa xehatua egin behar da edozein neurri ezartzeko.



4.

**Zer aldatu da
4 urtean?**



Zer aldatu da 4 urtean?

2019az geroztik, Jokoaren Euskal Behatokia jokoari buruzko ikerketak egiten ari da. 2020an, ikerketak oraingo gai bera jorratu zuen: Euskadin jokoak dituen prebalentzia, ohiturak eta profilak. Horrekin, behatokiak berak azter ditzake aldi horretan gertatu diren desberdintasunak, kontuan izanda faktore disruptibo nabarmena izan dela COVID-19ak eragindako pandemia.

Konparazio honetan ikusi den lehenengo gauza da jokatu dutela aitortu duten pertsonen ehunekoa 20 puntu igo dela, % 70,5etik % 92,8ra. Hazkunde horren arrazoiak dira, batetik, inkestatzaileek ahalegina egin dutela joko-modalitate jakin batzuk nabarmentzeko (hala nola Loteria Nazional Berezia, aurreko azterlanetan sumatzen baitzen), eta, bestetik, pandemiak eragindako mugak. Lehen elementuari dagokionez, aurreko azterlan batzuetan, ikerketa-taldeak ikusi zuen Gabonetako loteria, adibidez, ez zuela ausazko jokotzat hartzen jendeak. Horretaz gain, 2024ko azterlanean otsailera aurreratu zen landa-lana egiteko data, Gabonetako eta Erregetako zozketetan jokatu izanaren oroitze-maila altua izan zedin.

Aldaketa hori gorabehera, oso antzekoak izaten jarraitzen dute joko-ohiturek eta -profilek. SELAEren eta ONCEren mendeko jokoak nagusi dira oraindik ere, eta, horretaz gain, aurrez aurreko jokoak onlineko jokoak baino presentzia handiagoa izaten jarraitzen du. Azterlan honetan lortutako datuak aztertuta, halaber egiaztatzen da badaudela gizonen jokoak eta emakumeen jokoak, baina, batez ere, belaunaldien arabera jokoak daudela. Oraindik, onlineko modalitatea ez da atera gazteen esparrutik, eta loteriak, berriz, ez dira oraindik sartu adin-esparru horretan. 2020-2024 zikloak ez du portaera oso desberdinik erakutsi.

Jokoan hasteari dagokionez, adingabe izanik jokatzeko hasi direnen kopurua da daturik azpimarragarriena. 2020an, 18 urte bete aurretik jokoan hasi zirenen kopurua % 25 zen, eta, gaur egun, zifra hori % 17,1era jaitsi da aurrez aurreko jokoan, eta % 20,6ra onlineko jokoan. Baliteke iritzi publikoa, sarbidea kontrolatzeko neurriak edo bestelako arrazoiak izatea aldaketa horren eragile. Gainera, 2020an, 18 eta 24 urte bitartekoen % 60k aitortu zuten adingabe hasi zirela jokoan. 2024an, datu hori % 34,6ra murriztu da aurrez aurreko jokoan, baina, onlineko jokoaren kasuan, 2020koaren antzeko tasetan jarraitzen du (% 60,6).

Jokoaren ondoriozko problematika neurtzeko orduan, nekez alderatu daitezke emaitzak neurketa-tresna aldatzen bada. 2020an NODS eskala erabili zen, eta 2024an, berriz, DSM-Ven eskala. Azken hori tresna doiago eta zehatzagoa da mendetasun-graduak neurtzeko. NODS eskala DSM-IV eskalan oinarrituta zegoen (DSM-Ven aurrekoa), eta eskala eguneratu egin da; horrexegatik aldatu da. Aldaketen artean kontzeptua nabarmentzen da: «Joko patologikoa» izatetik «Joko-nahasmendua» izatera aldatu baita. Halaber, «substantziekin lotutako nahasmenduak eta adikzio-nahasmendu» gisa sailkatzen da gaur egun, eta, lehen, «bulkadak kontrolatzeko nahasmenduen» kategorian zegoen. Tresna-aldaketa horri esker, nahasmenduaren ebaluazio zehatzagoa

**Zer aldatu da 4 urtean?**

eta adierazgarriagoa egiteaz gain, emaitzak estatu mailan egindako beste ikerketa batzuetan lortutakoekin alderatu daitezke. Hala, % 1ek zuten jokoaren ondoriozko arazoren bat 2020an. Lau urte geroago, 2024an, datu hori % 1,5ekoa da. Neurketa-eskalaren aldaketak eragin du aldaketa hori; izan ere, kasu horretan, % 0,7 «balizko joko-arazotzat» jotzen da.



5.

Ondorioak



Ondorioak

Jokoak EAEko gizartean duen prebalentziari eta portaerari buruzko azterketa honen ondorioek aldatzen ari den errealitate konplexu bat islatzen dute, azken urteotan kezka handiak sortu baitira jokoaren ondoriozko portaera-adikzioen garapenarekin lotuta. Onlineko jokoaren modalitatearen hazkundea, adin txikietan irisgarri izatea eta gero eta joko-tipologia gehiago izatea funtsezkoak izan dira azterlan hau egiteko.

Lehenik eta behin, azpimarratu behar da azterlanaren emaitzen azterketa xehatuan agerian geratu dela jokoaren prebalentziak gora egin duela EAEko gizartean, batez ere Gabonetako eta Erregetako loteria ausazko jokotzat jotzeagatik. Gizartean joko publikoa eta pribatua bereizteko joera bat egon da, eta konpondu nahi izan da azterlan honetan.

Prebalentziaz haratago, oraindik ere alde handiak antzematen dira jokoan hasteko ereduetan eta joko-modalitateetan. Sexuaren, adinaren eta hezkuntza-mailaren arabera alde handiak identifikatu dira. Horretaz gain, egiaztatu da aldagai soziodemografiko batzuek lotura dutela jokoarekin lotutako arazoak garatzeko arrisku handiagoarekin. Horrek azpimarratzen du oso garrantzitsua dela desparekotasun horiei heltzea prebentzio-politikak eta -estrategiak formulatzean.

Bigarrenik, adingabeak jokoan hastea murrizteko ahaleginak gorabehera, oraindik ere kezkak daude adin txikian jokatzeko hasten diren pertsonen kopuruari buruz. Bereziki azpimarratzekoa da onlineko esparruan gertatzen dena, gazteak gehiengo baitira han.

Hirugarrenik, eta ondorio gisa, azterlan honetako aurkikuntzek, jokoak Euskadin duen errealitate sozialaren argazki zehatza emateaz gain, informazio baliotsua ematen dute erabaki politikoak hartzeko eta prebentzio-neurri eraginkorrak ezartzeko. Ikerketarekin jarraitzea eta denboran zehar joeren jarraipena egitea funtsezkoak dira esku-hartzeen eragina ebaluatzeko eta Euskadin ausazko jokoek dakartzaten erronkei ikuspegi integralarekin aurre egiten zaiela bermatzeko. Hori guztia ahaztu gabe jokoak, berez, EAEko gizartean oso zabalduta dagoen jarduera ludikoa dela.



6.

Fitxa teknikoa

**Fitxa teknikoa**

Egileak: *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin* azterlana Jonatan García Rabadán irakasleak, Iraide Fernández Aragón irakasleak eta Aidée Baranda Ortiz ikertzaile kontratatatuak egin dute. Hirurak EHUko Soziologia eta Gizarte Langintza Saileko kide dira.

Landa-lana: Banakako elkarrizketak. Aurrez aurre eta galdetegi egituratuen bidez egin zituen 2024ko otsailean CPS enpresako landa-sareak.

Unibertsoa: Euskal Autonomia Erkidegoan bizi diren helduak.

Laginaren neurria: 1.200 inkesta; Lurralde Historiko bakoitzeko 400

Laginaren diseinua: Etapa anitzekoa eta autohaztatua Lurralde Historikoaren eta udalerriaren tamainaren arabera. Banakoak ausaz aukeratu ziren, adin- eta sexu-kuoten arabera.

Laginaren errorea: % 95eko konfiantza-maila baterako, eta suposatuta biztanleriaren aldakortasunik handiena $p = q = 0,5$ dela, lagin multzorako lagin-errorea $\pm 2,82$ da.

Jasotzaileen kalkulua: Iterazio-metodo baten bidez, laginak Lurralde Historikoaren, sexuaren eta adinaren arabera doitu dira, Eustatek egindako zozketatik abiatuta.