

Jokoari buruzko **Azterketa Soziologikoa** eta bere **Patologiak** eta **Jokabide Mendekotasun-sortzaileak** Euskal Autonomia Erkidegoan



EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HERRIZAINGO SAILA
Joko eta Ikuskizun Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE INTERIOR
Dirección de Juego y Espectáculos

Argitaratzen du:

Eusko Jaurkitzearen Herrizaingo Sailaren Joko eta
Ikuskizun Zuzendaritza.

Argitaral koordinakuntza eta disenua:

MBN Comunicación.

2009



Ezin dugu jokoak Euskal Autonomia Erkidegoan duen benetako errealitatea irudikatu ez bagara gai jokoan aritzetik ondorioztatutako arazoak aitortu eta onartzeko, ondorio guztiekin.

“Jokoari, horren patologiei eta mendeko jokabideei buruzko azterketa soziologikoa EAEn” lana gai horren inguruko politika egokiagoak garatzeko informazio iturri garrantzitsua baino gehiago da. Izan ere, orrialde horietan irudikatzen dira askotan interes kontrajarriak dituzten baina ahalik eta hoberen moldatzera derrigortuta dauden gizartea eta sektorea.

Inplikaturako administrazio garen aldetik, badakigu Jokoak poztasun handiak eman ditzakeela, baina bai eta zenbait pertsonen ludopatia larriak eragin diezazkiela ere; eta horrek arduratzen gaitu.

Lan honetan adierazten diren datuen arabera, ziur gaude aurrera egiteko momentua iritsi dela.

Profesionalen bidezko interesak gaixotasun hori dutenen eskubide ukaezinekin bateratuta aurrera egiteko momentua.

Joko Arduratsuaren bidez aurrera egiteko momentua, ez kontzeptu orokor gisa garatuta, ohiko eta ezinbesteko praktika gisa baizik.

Joko Arduratsuak ludopatiak prebenitzeko balioko du, beharrezko pedagogiatik abiatuta, baina bai eta arazo horrekiko geroz eta sentikorragoa den sektoreari ospea emateko ere. Azken batean, Joko Arduratsuak eramango gaitu askeagoa eta helduagoa den gizartera.

Inplikaturako eragile guztiak animatzen ditut ahalegin honetan beste pauso bat ematera, etorkizunera begirako apustu honekin guztiok irabazten dugulako.

Rodolfo Ares Taboada
Herrizaingo Sailburua

O

A u r k i b i d e a

I Sarrera: Azterketaren kokapena	4
I.1 Jokoaren kokapena: ludopatiari buruz hausnartzeko oharrak	5
I.1.1 Jokoaren definizioa	5
I.1.2 Joko-motak	6
I.1.3 Jokalarien tipologia	6
I.2 Joko patologikoa: ludopatia	7
I.2.1 Definizioa	7
I.2.2 Joko konpulsiboaren ezaugarriak	8
I.2.3 Mendekotasuna sortzeko jokoak duen ahalmena areagotzen duten faktoreak	9
I.2.4 Joko patologikoaren aurreko faktoreak	9
I.2.5 Joko patologikoak irautea eragiten duten faktoreak	9
I.2.6 Alkoholarekiko eta beste droga batzuekiko mendekotasuna	10
I.2.7 Joko patologikoaren garapen-faseak	10
I.2.8 Ludopatiaren ondorioak	10
I.2.9 Joko patologikoaren prebalentzia	11
I.2.10 Jokalari patologikoen ezaugarriak	11
I.3 Beste joko-eremu batzuk	12
I.4 Laburbilduz	12
I.5 Joko pribatua Euskadin	13
I.5.1 Aztergai ditugun EAEko joko-sektoreak	13
I.5.1.1 Kasinoak	13
I.5.1.2 Bingoak	13
I.5.1.3 Jolas-makinak eta ausazko jokoaren makinak	13
I.5.2 Jokoaren egoera Euskal Autonomia Erkidegoan	14

2 Helburuak	22
--------------------	-----------

3	Metodologia	24
3.1	Azterketaren geografia-eremua	25
3.2	Ikerketa-teknikak	25
3.2.1	Zeharkako iturrien azterketa eta azter-eremuari buruzko dokumentazioa	25
3.2.2	Zuzeneko informazio-iturriak	25
4	EAE-ko hiru lurralde historikoetan egindako landa-lanaren emaitzak	26
4.1	Ostalaritza-establezimenduak	27
4.1.1	Zuzeneko behaketa	27
4.1.2	Ostalaritzako arduradunei egindako elkarriketak	30
4.1.3	Laburpena	34
4.2	Joko-aretoak	35
4.2.1	Zuzeneko behaketa	35
4.2.2	Ostalaritzako arduradunei egindako elkarriketak	38
4.2.3	Laburpena	41
4.3	Bingoak	42
4.3.1	Zuzeneko behaketa eta arduradunei egindako elkarriketen datuak	42
4.3.2	Bingoen ezaugarriak	45
4.3.3	Laburpena	46
4.4	Euskal Autonomia Erkidegoko kasinoak	46
4.4.1	Zuzeneko behaketa eta kasinoetako arduradunei egindako elkarriketen bidez lortutako datuak	46
4.4.2	Laburpena	53
5	Ludopatia euskal autonomia erkidegoan	54
5.1	Euskadiko pertsona ludopaten ezaugarriak	55
5.2	Ludopatiaren errehabilitazioa	56
6	Joko-arazoak dituzten pertsonez osatutako eztabaida-taldeen ondorioak	60
7	Jokoa interneten	62
8	Joko-modalitate berri bat: EAE-ko kirol-apustuak	64
9	Joko arduratsua	68
10	Ondorioak eta aholkuak	72
10.1	Eskaintzaren arabera	73
10.2	Eskariaren arabera	74
10.3	Administrazioaren arabera	75
10.4	Laburpen-taula: azterketaren datu garrantzitsuenak, establezimenduen arabera	77

Azterketaren kokapena

Sarrera

I SARRERA: AZTERKETAREN KOKAPENA

Eusko Jaurlaritzaren Herrizaingo Saileko Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak joko pribatuak Euskadin bizi duen errealitateari buruzko azterketa bat egin zuen 2007ko abendutik 2008ko martxora bitartean; hain zuzen, honako txosten hau da azterketa haren emaitza. Txostena egiteko, alor horretan parte duten alderdi guztiak hartu dira kontuan: kasinoak, bingoak eta saria duten jolas-makinen mota espezifikoa (B eta C motak); kirol-apustuak egiteko eta Interneten jokatzeko dauden modalitate berriak (hurbilketa bat egin da); eta ludopatiaren eta, oro har, kontsumoaren errehabilitaziorako elkarteak.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak *kasinoak, bingoak, jolas-aretoak eta joko-aretoak (eta Euskal Autonomia Erkidegoan indarrean dagoen arautegian ezarritako joko-modalitate guztiak) instalatzeko, irekitzeko, aldaratzeko, funtzionatzeko eta berritzatzeko baimena ematea eta (baimena ematekotan) iraungitzea du xede; horrenbestez, eremu hori arautzeko duen funtzioa garatzeko, informazioa biltzea eta irizpide objektiboak ezartzea proposatu du.*

Hain zuzen, Autonomia Estatutuko 10.35 artikularen arabera, Euskal Autonomia Erkidegoak kasinoak, jokoen eta apustuen eskumen berezia du, kiroleko eta elkarrekiko apustuena salbu. Aipatutako eskumen hori gauzatuz, 4/1991 Legea onartu zen, eta, 1997 eta 2004 artean, araudiak egin ziren jolas-makinak, jolas-aretoak eta joko-aretoak, bingoak eta kasinoak arautzeko.

Euskadiko jokoak arautzen duen 4/1991 Legeak adierazten duenez, *jokoaren alorra euskal egitura ekonomikoaren zati gisa hartzen da, Administrazioari jokoaren plangintza eta kontrolean parte hartzeko ahalmena eskuratzen zaizkiola. Jokoaren eskaintza joko-mota desberdinen artean orekaturik egotea da finkatu den diseinuaren oinarria; horretarako, azpialorren kontrolgabetasun garapenari mugak jartzen zaizkio, baina bezeroen lehentasunek osatzen duten gizarte errealitateari behar zaion begirunea gordez. Horrez gain, araugintza-esparru bat eratzen da, ez jokoak bultzatzeko edo galarazteko, eta irizpidetzat honako hau hartzen du: joko-zaletasuna ez sustatzea, eta horren eragin ezkorrak gutxitzea.*

1.1. Jokoaren kokapena: ludopatiari buruz hausnartzeko oharrak

Jokoa animalia nagusien jarduera da, oinarrian espezie bakoitzaren trebetasun eta estrategia bereziak garatzeko balio duena: bizirauteko ehiza, defendatzeko oldarkortasuna, taldeko estatusa... Gizakiari dagokionez, badu beste dimentsio ludiko bat, bizi osoan irauten duena.

Horrek, beraz, jarduera berezi bihurtzen du; antropologiaren arabera, gainera, beste espezie nagusi batzuetatik bereizten gaitu.

Jokoari lotuta apustu bat egiten denean –irabaztea edo gal-tzea adierazten duena– eta ausazkotasunaren dimentsio objektiboa dagoenean, “apustua duen ausazko jokoak” dela esaten dugu. Ausazko jokoen jardunbidea hainbat alderditatik azter daiteke; hain zuzen, hainbat diziplina zientifikotan landu da, giza espeziearen jarduera berezi izateak duen nabarmentasunak erakarrita.

Jardunbide hori gauzatzeko “arrazionaltasuna” beharrezkoa den arren, batzuetan guztiz kontrakoak izan daiteke; hau da, jokatzeko zenbait modu “irrazionaltzat” har daitezke.

Ausazko jokoak zorteari egiten zaion erronkatzat har daiteke; horren bidez, pertsona batek agerian uzten ditu etorkizuna modu magikoan bere aldera aldatzeko edo, gutxienez, garaipenaz gozatzeko dituen itxaropenak (Bombin, 1992).

1.1.1 Jokoaren definizioa

Jokoa aisialdiko jarduera bat da, eta pertsona batek edo gehiagok har dezake parte.

Hain zuzen, honela defini daiteke:

- A) Jokalariak lortu nahi duten helburua.
- B) Jokalariak egin dezaketena edo egin ezin dutena zehazten duen arau-multzoa. Helburu nagusia entretenitzea eta gozaraztea da; baina, aldi berean, jarduera hezitzailea ere izan dezake.

Jokoek, askotan, adimena edo gaitasun fisikoa sustatzen dute, eta, zenbaitetan, biak. Joko askok, gainera, trebetasun praktikoak eta psikologikoak garatzen laguntzen dute.

Roger Caillois-en arabera, lau joko-mota daude, oro har:

- AGON:** Lehiatzeko jokoak dira; horietan, aurkariak berdintasun-egoera erlatiboan egoten dira, eta bakoitzak bere nagusitasuna erakutsi nahi izaten du (kirolak, aretoko jokoak...).
- ALEA:** Erabaki batean oinarritutako jokoak, nork jokatzeko eraginik izan gabe. Ez da aurkariari irabaztea, baizik eta halabeharriari gailentzea. Gogoari uko egin eta halabeharriaren mendean gelditzea da (ausazko jokoak).
- MIMICRY:** Joko guztietan onartzen da aldi baterako ilusio bat edo, gutxienez, unibertso itxi bat, konbentzionala eta, zenbait alderditan, fikziozkoa. Joko horietan arauak ez dira nagusi, baizik eta bigarren errealitate baten simulazioa; hau da, esku hartzen duen pertsonak mundutik ihes egin eta beste bat sortzen du. Joko horiek, gainera, mimikaren edo disfrazen bidez osatzen dira.
- ILINX:** Bertigoak xede duten jokoak dira; une batez, saiatzen dira pertzepzioaren egonkortasuna suntsitzen eta kontzientzia zuhurrari ikara atsegin bat ezartzen. Azken batean, espasmo, estualdi edo zorabio txiki bat lortzea da,

errealitatea zakartasun handiz suntsitzea eragiten duena. Biraketa- edo erorketa-mugimendu azkarrak nahasmeneko eta harri durako egoera organikoa eragiten du.

Jokoari lotutako enpresa-eremuan (negoioari dagokionez), "ALEA" eta "ILINX" motak bateratzen dituzten formulak bilatzen dituzte.

1.1.2 Joko-motak

Jokoak oso modu desberdinean sailka daitezke.

A. Subjektuaren esku-hartzearen arabera ⁽¹⁾:

- **Ausazko jokoak.** Emaizta zortearen edo ustekabeen mende dago soilik. Jokatzen duenak ez du inolako aukerarik emaitza kontrolatzeko; hau da, jokalaria ekintza egiten du, eta emaitza aurreikusi ezina eta pertsonaren jokabideaz independentea izaten da (loteriak, saria duten jolas-makinak, bingo...).
- **Teknikazko jokoak.** Arrakasta lortzea jokalaria trebetasunaren mende dago joko hauetan. Ikaskuntza eta entrenamendua beharrezkoak dira, eta, horien bidez, exekuzio-maila altuagoak lor daitezke (damak, xakea, bideo-jokoak...).
- **Teknika eta halabeharra uztartzen dituzten jokoak.** Karta-jokoa da joko horien eredu garbia; hau da, karta-banaketa halabehararen mende dago, baina, gero, jokoa hasten denean, trebetasun apur bat behar da (partxisa, antzara-jokoa, kiniela, animalia-lasterketak...).
- **Lehiatzko jokoak.** Dibertimendurako antolatzen diren jokoak dira eta, horietan, parte-hartzaileak aukeraberdintasunean lehiatzen dira; esaterako, kirol-lehiaketak.

B. Pizgarri ekonomikoak egotearen arabera ⁽²⁾:

- **Jolasak (play).** Denbora-pasak edo entretenimendua bera.
- **Apustuzko jokoak (gambling).** Arriskatzeko eta irabaziren bat lortzeko edo galtzeko aukera ematen duten jokoak. Horiek erraztu egiten dute jarrera problematikoak agertzea; hau da, joko patologikoa edo ludopatia.

Bestalde, **ausazko jokoaren artean** ⁽³⁾, honako hauek bereizten dira:

A. Kudeaketaren arabera:

- **Kudeaketa publikoko jokoak**
 - > Estatuko Loteria eta Apustuen Erakunde Nazionala (loteria nazionala, loteria primitiboa, kiniela eta bonolotoa).
 - > ONCE.
- **Kudeaketa pribatuko jokoak**
 - > Kasinoak.
 - > Bingoak.

> Jolas-makina saridunak.

> Kirol-apustuak.

B. Partaidetzaren arabera:

- **Joko aktiboa.** Joko hauetan beharrezkoa da apustua egiten duenak jokoari buruzko ezagutza izatea, bertan jarduna izatea edo abilezia izatea —benetakoa edo irudizkoa—. Sistema bat izatearen usteari mesede egiten dioten jokoak sartzen dira talde honetan, eta horrek are eta mendekotasun handiagoa sortzen du (kartak, dadoak, kinielak, loteria primitiboa, bonolotoa, kasino...).
- **Joko pasiboa.** Zortearen mende soilik dagoen jokoa da; loteriak, esaterako. Jolas-makina saridunak edo bingoa sailkapen honetan sartuko lirarteke; baina sistemakiko edo superstizioekiko dauden ezagutza magikoen kopuru izugarriak mendekotasun handia sortzen duten hibrido bihurtu ditu.

C. Denboraren arabera:

- **Etena duten jokoak:** "Jokoa eta emaitza" serieek denbora-tarteak dituzte.
- **Joko jarraiak.** "Jokoa eta emaitza" serieak jarraituak dira. Azken horiek arazo handiak sortzen dituzte, eta kontrola galtzearen eragile nagusi dira.

D. Zilegitasunaren arabera:

- Legezko jokoak
- Legez kanpoko jokoak

E. Mendekotasuna sortzeko duten ahalmenaren arabera:

- Mendekotasun larria sortzen dutenak
- Mendekotasun gutxi sortzen dutenak

**Azterketa honetan
kudeaketa pribatua
duten ausazko jokoak,
legezkoak eta jarraituak
aztertuko dira**

1.1.3 Jokalarien tipologia

Ez daude joko-mota desberdinak soilik; horrez gain, jokalaria mota desberdinak ere badira eta, beraz, hainbat sailkapen egin dira horiek oinarri hartuta. Hain zuzen, hurrengo lerroetan ikusiko ditugu ⁽⁴⁾ ⁽⁵⁾. Nolanahi ere, adierazi behar da zaila dela

⁽¹⁾ Asajer (Errehabilitazioan diren Arabako Jokalarien Elkarteak), *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽²⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽³⁾ Villoria C. *Modelo de componentes motivacionales del juego de azar con apuesta*, 2005, Madrilgo Unibertsitate Konplutentsea.

⁽⁴⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽⁵⁾ Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Madrilgo Unibertsitate Konplutentsea, 1999.

jokalari bakoitza kategoria bakarrean sailkatzea, egiaz etenik gabeko kontinuum bat osatzen baitute: alde batean, jokalari ludikoak, sozialak edo behin-behinekoak daude, eta, bestean, jokoarekiko jarrera dela-eta, arazoak dituzten pertsonak (hau da, jokalari patologikoak).

Bergler-en sailkapena (1957):

- Jokalari klasikoa
- Gizon pasibo eta femeninoa
- Defentsarako jarrera duen goi-mailako sasi-jokalaria
- Erruduntasun-sentipen inkontzienteak motibatutako jokalaria
- Jokalari ikaragaitza
- Emakume jokalaria

Moran-en sailkapena (1970)

- Lehen mailako nahasmendu psikologiko bati lotutako jokalari patologikoa
- Bere jokabide orokorraren baitan, jarrera psikopatikoa duen jokalaria
- Jokalari neurotikoa, emozioarekin lotutako egoera edo arazo bati erantzuteko jokatzen duena
- Kontrol gutxi jokalari oldarkorra
- Kultura gutxi jokalaria

Kusyszyn-en sailkapena (1972)

- Jokalari soziala
- Jokalari iruzurgilea
- Mendekotasuna duen jokalari zortetsua
- Jokalari profesionala
- Jokalari konpulsiboa (galtzailea)

Abt eta laguntzaileen sailkapena (1985)

- Jokalari ez direnak
 - > Jokalarien aurkakoak
 - > Jokalari ez direnak
 - > Sasi-jokalariak
- Jokalariak
 - > Noizean behingo jokalariak
 - > Entrenimenduzko jokalariak
 - > Jokalari serioak
 - > Jokalari profesionalak

Jokalari ezezagunen sailkapena (Gonzalez, 1989; Mmody, 1990)

- Jokalari serioa
- Mendekotasuna duen jokalaria
- Jokalari konpulsiboa

Custer eta Milt-en sailkapena (1987)

- Denbora libreko jokalariak
 - > Jokalari sozial serioa
 - > Lasaitzeko eta ihes egiteko jokatzen duen jokalaria
- Jokalari profesionalak edo kriminalak
- Jokalari konpulsiboak

Gonzalez-en sailkapena (1989)

- Jokalari soziala

- Jokalari patologikoa
- Jokalari profesionala

Labrador eta Becoñaren sailkapena (1994). Azken hau da gehien erabiltzen dena.

- **Jokalari soziala.** Entretenitzeko edo gogobetetzeko jokatzen du. Bere jokabidea guztiz kontrolatzen du, eta legeak baimendutako jokoetan edo joko herrikoietan parte hartzen du; hau da, gizartean onartuta dauden jokoetan.
- **Jokalari arazoduna.** Egunero edo maiz jokatzen du, eta diru-gastua ohikoa da; ondorioz, jokabide horrek arazoak sortzen dizkio zenbaitetan. Bere bulkadak gutxiago kontrolatzen ditu, eta, denbora gutxi bar, jokalari patologiko bihur daiteke.
- **Jokalari patologikoa.** Mendekotasun-arazoak ditu, eta, gainera, galdua du jokoarekiko kontrola. Jokoarekiko kontrolik gabeko jarrerak agertzen ditu, honako ezaugarri hauek direla-eta: joko-maiztasun eta/edo denbora- nahiz diru-inbertsio oso handia, aurreikusitako kopurua baino apustu handiagoak, une oro jokatzearekin lotutako pentsamenduak eta jokatze gogo konpulsiboa, dirua berreskuratzeko premia, porrota behin eta berriz, baikortasun irrazionala eta superstiziozko pentsamenduak.
- **Jokalari profesionala.** Jokotik bizi da. Trebetasuna garrantzitsua den jokoetan hartzen du parte, eta ez du dena halabehararen esku uzten, ezta emozioari dagokionez ere.

Erabilitako metodologiaren bidez (behaketa) jokalari arazoduna eta patologikoa bereizi ezin direnezt, Labrador Becoñaren metodologian oinarritutako tipologia landuko da; honako hau, zehazki:

- Jokalari soziala
- Jokalari arazoduna eta patologikoa
- Jokalari profesionala

1.2 Joko patologikoa: ludopatía

1.2.1 Definizioa

OMEren arabera, ludopatía nahasmendu-arazo bat da, eta horren ezaugarri nagusia apustuak egiten diren jokoetan partaidetza ohikoa eta errepikakorra izatea da; hau da, gaixoaren bizitza jokoaren mende dago, pertsona horrek gizarteari, lanari, materialei eta familiari dagokienez dituen balioen eta betebeharren kaltetan (...); jokabide horrek bere horretan jarraitzen du, eta, zenbaitetan, areagotu egiten da, nahiz eta ondorio sozial kaltegarriak izan: norberaren aberastasuna galtzea, familiarekiko harremanak okertzea edota egoera pertsonal larriak izatea (OME, 1992).

Joko patologikoak sona handia hartu zuen 1980tik aurrera, APAk (American Psychiatric Association) nosologikoki independentea den gaixotasun psikiatrikotzat aitortu zuenean. Ordutik aurrera, hainbat azterketa egin dira, "substantziarik gabeko mendekotasunaren" kontzeptuan oinarrituta; hain zuzen,

azterketa horien bidez, antsietateak eta depresioak mendekotasunen esparruan duten garrantzia aitortzen lagundu da. Era berean, azterketa horiek datu interesgarriak eman dituzte abstinentzien mekanismoari buruz; hain zuzen, egoera hori jokabidean egiten den etenaldi batek eragiten duela berretsi da, jokatzeko nahi iraunkorra azaleratuko lukeena ⁽⁶⁾.

DSM-IVren arabera (ludopatía sartzen den multzoa), ludopatiaren diagnosia honako baldintza hauetako lau gutxienez betetzen direnean ezartzen da:

1. Maiz jokoarekiko arduratuta egotea, eta sentipen hori areagotzen joatea.
2. Askotan, aurrez pentsatua zuena baino diru-kopuru handiagoa jokatzeko.
3. Apustu handiagoak egiteko premia sentitzea.
4. Jokatu ezinez gero, urduri eta suminduta egotea.
5. Behin eta berriz dirua galtzea.
6. Jokoa uzteko alferrikako ahaleginak egitea.
7. Psikologikoki edo sozialki zailtasunak dituen gehiago jokatzeko.
8. Jokatu ahal izateko beste betebeharrak batzuk alde batera uztea.
9. Zorrak ordaindu ezinik ibili arren, berean jarraitzea.

Beste iturri batzuetatik honako hauek gehitu dira ⁽⁷⁾:

10. Jokoa beste arazo batzuetatik ihes egiteko estrategia-tzat erabiltzea.
11. Une oro, galdutako dirua berreskuratzen saiatzea.
12. Jokoarekiko mendekotasun-maila edo inplikazioa ezkutatzea.
13. Ekintza ilegalak egitea.
14. Pertsonen arteko harremanak, lana edo hezkuntza-eta/edo lan-aukerak arriskuan jartzea edo galtzea.
15. Galerak ordaintzeko besteek dirua utziko dioten ustea izatea.

Joko patologikoa: bulkaden kontrolaren nahasmendua

Inpulsibotasuna oldarkor erantzuteko joera da; horren ondorioz, zenbait portaera hartzen dira, nahiz eta ondorioak negatiboak izan. Beraz, defizit bat eragiten du garuneko inhibizio-prozesuen funtzionamenduan ⁽⁸⁾. APAk nahiz OMEk **bulkaden kontrolaren nahasmendutzat** hartzen dute joko patologikoa. DSM-IV izeneko talde honetan, beste gaixotasun batzuk ere sartzen dira: piromania, kleptomania eta trikotilomania; zehazki, honako ezaugarri hauek dituzte:

1. Bulkadari aurre egiteko zailtasuna.
2. Ekintza burutu aurretik, ezinegon emozionala sentitzea.
3. Ekintza burutu bitartean, plazera, sentipen atsegina edo askapen-sentsazioa.
4. Ekintza burutu eta gero, sentipen negatiboak.

Joko patologikoa: nahasmendu obsesibo eta konpulsiboa ⁽⁹⁾

Zenbait korronteren arabera, ludopatía espektro obsesibo-kompulsiboari dagokio; espektro horretan, hain zuzen, bulkadak behar beste kontrolatzen ez dituzten nahasmendu-arazoak sartzen dira. Jokabide zehatz bat (ekintza-multzo bat) egiteko nahi bizia sentitzen da, eta, horrekin batera, egonezin-sentimenduak eta eragin psikofisiologikoa dira nagusi; azken horiek, zehazki, desagertu egiten dira jokabidea burutu eta gero. Gainera, gaixoei behin eta berriz errepikatzen diren pentsamenduak izan ohi dituzte, burutik kendu ezinik; hori dela-eta, beren nahiaren kontra egiten dute.

Joko patologikoa: mendekotasuneko jokabidea ⁽¹⁰⁾

Jokatzeko premia asetzeko gogo bizia sentitzen da, kontrola galtzen da, abstinentzia sortzen, tolerantzia, substantzia kontsumitzearekiko ardura eta jokabidearen iraunkortasuna, nahiz eta ondorioak txarrak izan (OME, 1993). Hipotesi hori defendatzen duten beste datu batzuk daude; esaterako, erikortasun bat baino gehiagoko kasu ugari aurkitzea desoreka horren eta mendekotasuneko beste nahasmendu batzuen artean (berezi, alkoholarekiko mendekotasuna).

Ludopatía "substantziarik gabeko mendekotasuna" izanik, antsietateak eta depresioak mendekotasunen alorrean duten garrantzia zehazten lagundu du; horri dagokionez, joko patologikoak datu interesgarriak eman ditu substantziarik gabeko mendekotasunen abstinentzia-sindromeari buruz.

Joko patologikoa: nahasmendu afektiboa ⁽¹¹⁾

Joko patologikoa duten pertsonak aztertuz, esan daiteke horien bizitzan zehar depresio-egoerako kasuak ugariak direla; zenbait azterketatan, kasuen %75ean gertatzen dela adierazi dute. Gainera, askotan agertzen dira elkarrekin joko patologikoa eta alkoholismoa erikortasunak; era berean, alkoholismoa patologia afektiboarekin lotu da, bai eta bere buruaz beste egiteko saiakerekin ere. Dena den, nahasmendu-arazo horiek guztiak jokoarekiko mendekotasunaren ondorio negatiboak izan ohi dira.

1.2.2 Joko konpulsiboaren ezaugarriak (Bergler, 1957)

- Jokoa ohiko esperientzia da, kronikoa eta behin eta berriz errepikatzen dena.
- Jokoa belaki baten moduan bereganatzen eta xurgatzen ditu pertsonaren gainerako interes guztiak.
- Jokatzeko duena oso baikorra izan ohi da jokoa irabazteari dagokionez, eta, behin baino gehiagotan galdu arren, ez du ikasten.
- Irabazten ari denean, jokalaria ez da gai izaten jokoa bertan behera uzteko.

⁽⁶⁾ C. Villoria López, *Ansiedad y depresión en el juego patológico*, Madridgo Unibertsitate Konplutentse.

⁽⁷⁾ De la Cruz, Y. *Ludopatías: el juego convertido en adicción y enfermedad*, 2001.

⁽⁸⁾ Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

⁽⁹⁾ Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

⁽¹⁰⁾ Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

⁽¹¹⁾ Blanco, Moreyra, Saiz, Ibáñez *Tratamiento del juego patológico: eficacia e implicaciones conceptuales*.

- Jokatzeko duen pertsonak daukane eta ahal duena baino gehiago jokatzeko eta arriskatzeko du.
- Azalpen logikorik ez duen emozio bat sentitzea bilatzen du, sortzen duen samina plazera baino handiagoa baita.

1.2.3 Mendekotasuna sortzeko jokoak duen ahalmena areagotzen duten faktoreak ⁽¹²⁾

- Jokoa oso eskuragarria izan behar da. Zenbat eta eskuragarriago, are eta kaltegarriagoa.
- Jokoak gizaratean onartuta egon behar du.
- Apustuak kostu gutxiak izan behar du.
- Jokatzeko berak ez du adierazi behar pertsona jokalaria denik.
- Ongi sentiarazten duen edo oharkabea pasa daitekeen inguru batean jokatu ahal izan behar da.
- Inguruan alkohola edan badaiteke, are eta mendekotasun handiagoa sortuko dio.
- Zortetsu egon behar du.
- Saria handia bada, hobe, baita hori erabakigarria ez denean ere.
- Saria berehala jaso ahal izan behar da.
- Saria irabazi duela nabarmendu behar da (zarata, zalaparta...).
- Guztia zortearen esku ez dagoen ustea indartu behar du.
- Trebetasun apur bat izatea beharrezkoa izan behar da.
- Jokatzeko duenaren eta jokoa beraren artean lotura espaziala eta pertsonala sortzen lagundu behar du.

Horrenbestez, mendekotasun gehien sortzen duten jokoak saria ematen duten jolas-makinak dira, ez bairrik gabe; izan ere, aurrez aipatu diren ezaugarrietako gehienak dituzte. Gainera, ostalaritza-establezimenduetan, tabernetan eta kafetegietan egon ohi direnez, oso erraza da horiek aurkitzea. 2006. urtean, EAEn B motako 11.772 makina zeuden, eta, horietan, 54.505 milioi euro jokatu ziren urtebetean. Beraz, ez da arraroa laguntza eskatzen dutenak makina horien mendean egotea (atzetik daude bingoa eta kasinoak); gainera, errehabilitatze-aldian, pertsona horiek izaten dute bilakaerarik txarra, are eta txarra goa baldin eta lana kalean egiten badute. Joko patologikoa duten pertsonen %50en arabera, makina horiek indartu egin dira eguneroko joko-jarduera nagusitzat; era berean, %43ren arabera, makina horiek eragiten diete hileko joko-gasturik handiena ⁽¹³⁾.

Nolanahi ere, arreta jarri beharko zaie joko-modalitate berriek (esaterako, berehalako loteriei) dituzten ondorioei, goiko lerroetan aipatutako ezaugarri ugari baitituzte.

1.2.4 Joko patologikoen aurreko faktoreak ⁽¹⁴⁾

- Nortasunaren adierazpen-motak. Ez dago nortasun espezifiko bati buruz hitz egitea ahalbidetzen duen ebiden-

tzia enpiriko edo teorikorik, baina bai faktoreekin lotutakorik; besteak beste:

- > Sentsazioak bilatzea.
- > Kanpoko kontrol-lerkuna: superstiziozko pentsamenduak.
- > Autoestimua baxua, gutxiagotasun-sentimendua eta erantzukizun falta ⁽¹⁵⁾.

■ Aldagai biologikoak:

- > Noradrenalinaren defizita.
- > Bereizte hemisferikoaren arazoak.
- > Serotonina edo opiakoei gehiago sortzea eta askatzea.

■ Gizarte-ingurumeneko faktoreak: jokoen eskaintza eta eskuragarritasuna, komunikabideen hedapena ⁽¹⁶⁾:

- > Jokorako eskuragarritasuna eta sarbidea. Berdinen taldeak eta denbora libre pasatzeko alternatiben mugak (jolas-aretoak). Ikaskuntza soziala sustatzen dute.
- > Zoriontasuna kontsumoarekin lotzen duten gizarte-balioen eragina.
- > Hainbat joko kultura batean zabaltzea. Jarrerak eta ohiturak, bai eta kulturarekin lotutako legeak eta araudiak ere.

> Familiarekin lotutako faktoreak:

■ Guraso jokalaria edo alkoholikoen aurrekariak.

- > Familia-diziplina desagokia.
- > Nerabezaroan jokoak begi-aurrean ikusi izana.
- > Diruari edo gauza materialei garrantzi handia ematea.
- > Aurretik edo planifikatzei dagokionez, arreta falta.
- > Emakumei dagokionez, alkoholarekiko mendekotasuna duen gizona.

■ Ikaskuntza-faktoreak:

- > Baldintzen operantea.
- > Baldintzen klasikoa.
- > Ikastearen bidez ikastea.

1.2.5 Joko patologikoen irautea eragiten duten faktoreak

- Errefortzu positiboak: arrakastaren ilusioa, dirua, boterea, emozioa. Aldizkako eta arrazoi aldakorrek berrindartzea.
- Errefortzu negatiboak: pertsonak jokabide bat (ekintza-multzotzat) hartzen du, sentipen edo emozio desatseginetatik askatzeko.
- Estimuluak: soinuak, argiak eta musika; hain zuzen, jokariak sentipen atseginarekin lotzen ditu estimulu horiek.
- Asaldura kognitiboak: horien ondorioz, jokariak jokari buruzko sinismen irrazional batzuk ezartzen ditu; isuri kognitibo garrantzitsuenak honako hauek dira:
 - > Kontrolaren ustea.
 - > Atribuzio bereizgarriak, emaitzen arabera.
 - > Berreste alderako isuria.

⁽¹²⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽¹³⁾ Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Madrilgo Unibertsitate Konplutentse, 1999.

⁽¹⁴⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽¹⁵⁾ De la Cruz, Y. *Ludopatías: el juego convertido en adicción y enfermedad*, 2001.

⁽¹⁶⁾ Ángela López Jiménez *Los juegos de azar. Juego social y ludopatía*, Zaragozako Unibertsitatea.

1.2.6 Alkoholarekiko eta beste droga batzuekiko mendekotasuna

Alkoholaren eta beste droga batzuen kontsumoa

Azterketa gehienek berretsi dutenez, alkoholaren edo beste droga batzuen kontsumoaren prebalentzia-tasa %15ekoa da jokalaria patologikoen artean, bai gizonezkoetan, bai emakumezkoetan ⁽¹⁷⁾. Gainera, alkoholarekin arazoak dituzten ia jokalaria guztiek depresioa dute. Amaitzeko, azpimarratu behar da substantzia horiek gutxitu egiten dutela pertsonak bere portaerekiko duen kontrola.

Alkoholarekiko eta beste droga batzuekiko mendekotasuna duten pertsonengan joko patologikoak duen eragina

Jokoak eragin handia du alkoholarekin eta beste droga batzuekin arazoak dituzten pertsonengan; zehazki, prebalentziari buruzko datuen arabera, alkoholarekin eta drogekin arazoak dituzten pertsonen artean %7-20 dira jokalaria patologikoak (lkerketak: Lesieur, Blume eta Zoppa –1986–; eta Lesieur eta Rosenthal –1991–).

1.2.7 Joko patologikoaren garapen-faseak ⁽¹⁸⁾

Custerren iritziz (1984), jokia nerabezaroan hasi ohi da, eta bost urte pasatzen dira, batez beste, lehenengo apustuak egiten direnetik kontrola erabat galdu arte. Hori guztia, hain zuzen, hiru fasetan gertatzen da:

- 1. Irabazien fasea.** Pertsona horrek gutxi jokatzen du, eta irabaziak izaten ditu; horrek, beraz, bere baikortasuna eta auto-estimua areagotzen ditu.
- 2. Galeraren fasea.** Aurreko fasean bizitako baikortasuna dela-eta, jokalaria gero eta gehiago arriskatzen du, eta horren ondorioz, galerak gehitu egiten dira. Dirua edozein modutan lortzeko duen gogo bizia da jokalaria patologiko

bihurtzeko faktore garrantzitsua; hau da, jada ez du jokatzen dirua irabazteko, baizik eta galdutakoa berreskuratzeko.

- 3. Etsipen-fasea.** Jokalariak jokatu besterik ez du egiten. Dituen betebeharrak alboratzen ditu, lana uzten du, urduritasuna areagotu egiten da, eta nekatuta eta etsita sentitzen da, bai fisikoki, bai psikologikoki; horrenbestez, zorrak, depresio-arazoak edo bere buruaz beste egiteko ideiak direla-eta, jokalaria guztiz ikaratuta gelditzen da.

Lesieur eta Rosenthal egileek (1991) beste fase bat gehitu zuten:

- 4. Itxaropenik gabeko edo utzikieriazko fasea.** Jokalariak onartzen dute ezin izango diotela inoiz jokatzeari utzi; ez dutela irabaziko jakin arren, jokatzen jarraitzen dute, neka-neka eginda gelditu arte.

Lesieurren arabera (1984), ohiko hondoratze-espinal bat bereizi daiteke jokalarien jokabidean, eta azkenean, patologiko bihurtzen dira. Hau da, diru gehiago lortu nahi izaten dute apustu handiagoa egin ahal izateko, gero eta kopuru handiagoa izaten baitute berreskuratzeko; egoera horrek, beraz, galbidera eramaten ditu, bai ekonomikoki, bai pertsonalki.

1.2.8 Ludopatiaren ondorioak ⁽¹⁹⁾

- Arazo psikologikoak:** depresioa eta antsietatea.
- Arazo fisikoak:** zorabioak, buruko mina, insomnioa...
- Familiako arazoak:** isolamendua, gezurrak, objektuak saltzea...
- Eskolako arazoak:** absentismoa, errendimendu txikia...
- Arazo sozialak:** harreman sozialik ez izatea, lagunekiko harremana saihestea...
- Drogen kontsumoa.**
- Legezko arazoak:** lapurretak.

EGILEA	URTEA	AUTONOMIA-ERKIDEGOA	LAGINA	TRESNA	JOKO PATOLOGIKOA	JOKO-ARAZOA
Cayuela	1990	Katalunia	1230	SOGS (*)		%2,5
EAJA	1990	Katalunia			%2,34	
Becoña	1991	Galizia	1615		%1,73	%1,60
	1993	Galizia	18 urte < 1028 16 urte >	Elkarriketa klinikoa. Galdetegi propioa. SOGS (*)	%1,36	%2,04
Legarda	1992	Sevilla	598	SOGS (*)	%1,67	%5,18
Irurita	1994	Andaluzia	4977	Galdetegi propioa.	%1,80	%4,40
			18 urte >			
Becoña Fuentes	1995	Galizia	1028	SOGS (*)	%1,36	%2,04
JARCA	1996	Algeciras	419	SOGS (*)	%1,91	%3,82
López	1999	Aragoi			%2,6	%6,6

(*) Joko patologikoari buruzko galdetegi, Lesieur eta Blume adituek 1987an egina: "South Oaks Gambling Screen".

⁽¹⁷⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽¹⁸⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001; Moreno Oliver, Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, *Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía*; eta Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Madrilgo Unibertsitate Konplutentsea, 1999.

⁽¹⁹⁾ Ángela López Jiménez, *Los juegos de azar. Juego social y ludopatía*, Zaragozako Unibertsitatea.

1.2.9 Joko patologikoaren prebalentzia

Europar datuak oso desberdinak dira, eta ez dago horri buruzko inkesta fidagarriarik; hala ere, ikerkuntza gehienek arabera (Rosencrance, 1988), biztanleriaren %1en eta %2ren artean dago tasa.

Espainiako estatuari dagokionez, berriz, De Miguelek saria duten jolas-makinei buruz egindako ikerketa baten arabera (1988), makinetan jokatzen duten pertsonen %8k mendekotasuna du era horretako jokoekiko; dena den, lagina ez da oso fidagarria.

Beheko taulan jaso dira hainbat autonomia-erkidegotan egin dituzten azterketetan prebalentziari buruz lortutako datuak ⁽²⁰⁾.

Estatuko gainerako herrietarako berrikusitako aurreko azterketen behin-behineko estrapolazioaren arabera, jokalariek patologikoen prebalentzia %1 eta %2 artean dago, eta jokalariek arazodunena %2 eta %6,6 artean.

1.2.10 Jokalariek patologikoen ezaugarriak ⁽²¹⁾ ⁽²²⁾

Dirudienek ezin da jokalariek tipologia bat zehaztu; hala eta guztiz ere, egindako azterketetatik ateratako hainbat ondorio jaso ditzakegu, eta horiek, gainera, desberdintasunak jartzen dituzte hainbat aldagairen artean.

Sexua

Emakume bakoitzeko bi gizon da batez bestekoa, gutxi gorabehera. Nerabeei dagokionez, proportzio hori aldatu egiten da; hau da, lau gizon emakume bakoitzeko jokalariek patologikoen artean, eta hiru gizon emakume bakoitzeko joko-arazoa dutenen artean. Ludopatia-arazoak dituzten pertsonen laguntzeko EAEn dauden elkarten arabera, terapiara joaten diren pertsonen %88 gizonak dira, nahiz eta zenbaitetan kopuru hori %92ra arte igo.

Azpiarratu behar da tratamendura joaten diren gizonen proportzioa hamar aldiz handiagoa dela emakumeena baino. Beraz, jokalariek patologiko gehiago daude ezkatuta emakumeen artean; izan ere, gizartean estigmatizatuago sentitzeaz gain, errazago egiten zaie ezkatzea. Emakumeen artean, bingoa da patologia gehien sortzen duen jokoetako bat, makinekin batera. Gizonak ez bezala, emakumeak bakarrik edo alabak nahiz lagun batek lagunduta joaten dira. Tratamenduaren zati batean, zehazki, beharrezkoa da lagunduta joatea, bai terapiaren lehenengo aldietan laguntzeko, bai dirua kontrolatzeko. Gizonen dagokionez, lan hori bere inguruko emakume batek egiten du (bikoteak, amak...); oster, arazoa emakumeek dutenean, gizonak ez dute akuilu-lan hori betetzen, eta, horregatik, porrotaren tasa altuagoa izan ohi da emakumeetan.

Gizonen eta emakumeen arteko beste elementu bereizgarria dira azken horiek izaten dituzten depresioak; izan ere, jokoarekiko mendekotasuna dela-eta, emakumeek sarritan

izaten dituzte horrelako egoerak, eta gizonak, aldiz, modu naturalagoan bizi dituzte mendekotasun-arazoak. Depresio-egoerak ugariagoak izateak lotura du emakumeek gizartean bizi duten estigmatizazio-egoera handiagoa izatearekin, bai eta familiakoek arazoaren ikuspegi negatiboagoa eta, oro har, lotsa-sentimendu handiagoa izatearekin ere.

Adina

Joko-arazoak dituzten pertsonen %30-40k 18-30 urte dituzte; hala ere, tratamendura joaten diren pertsonen %18k soilik du adin hori. Zehazki, laguntza eskatzen dutenen batez besteko adina 30-50 urtekoa da. Hala berretsi dute ludopatia-elkarteek ere; dena den, adierazi dute terapiara joaten diren pertsonak gero eta gazteagoak direla, agian orain gehiago ezagutzen delako arazoa.

Gizarte-klasea

Klase altueneko jendea gehiago joaten da kasinoetara eta, oster, klase ertain-baxuak gehiago jokatzen du saria duten jolas-makinetan; bingoan, berriz, klase ertaina da nagusi.

Elkarten arabera, adituen laguntza eskatzen duten gehienek maila sozio-ekonomiko baxua edo baxu-ertaina dute.

Egoera zibila

Ez kongabeek, bananduek, dibortziatuak eta alargunek dute joko patologikoko joera handiena; aitzitik, bikote egonkor bat izateak jokabide hori mugatu eta akuilutzat jokatzen du; hain zuzen, elkarten arabera, ezkondata daude tratamenduan hasten diren pertsona gehienak.

Okupazioa

Joko patologikoa duten pertsonen %76k lanaldi osoko lana zuen, eta %19 langabezian zegoen. Elkarteek adierazi dutenez, tratamenduan hasten diren pertsonen %90 landunak dira.

Faktore sozio-ekonomikoak

Familiako arazoak, gizarte-harremanen defizitak, alkoholaren kontsumoa, depresioa, familiako eta laneko ezegonkortasuna edo bakarrik bizitzea dira, besteak beste, joko patologikoa bul-tzatzen duten faktoreak.

Joko-motak

Errehabilitaziora joaten diren pertsona gehienek saria duten jolas-makinetan jokatzen dute maizen, eta, horren atzetik, bingoa eta kasinoa aipatu behar dira. Loteriek, bestalde, apenas sortzen duten ludopatiarik. Gainera, saria duten jolas-makinetan jokatzen dutenen bilakaera ez da hain arrakastatsua izaten, batez ere pertsona horrek kalean lan egiten badu eta

⁽²⁰⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001.

⁽²¹⁾ Asajer, *Estudio sobre la prevalencia de la adicción al juego en Alava*, 2001; eta Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Madridgo Unibertsitate Konplutentsea, 1999.

⁽²²⁾ Moreno Oliver, Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, *Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía*.

berea ez den dirua erabiltzen badu⁽²³⁾. Datu horiek bat datoz, guztiz, EAEko elkarteetan datuekin; zehazki, elkarte horietako pazienteen %90ek baino gehiagok B motako makinekiko mendekotasuna du, nahiz eta normalean beste joko-mota batzuekin uztartu (bingoa, kartak...).

Beste kontsumo batzuk

Alkoholaren kontsumoa ohikoa da, baina ez drogena; gainera, alkohol gehiegi edaten duenean edo alkoholarekiko mendekotasuna daukanean, are eta zailagoa da jokia uztea⁽²⁴⁾.

1.3 Jokoaren beste esparru batzuk

Gaztetasuna

Zenbait ikerketaren arabera⁽²⁵⁾, haurtzaroko edo nerabearoko joko patologikoaren prebalentzia-tasa helduarokoa baino handiagoa dela azpimarratu behar da; gainera, azken aldian hauteman da hemezortzi urtetik beherako gazteak ugaritu egin direla talde horren baitan.

Nerabearoa aldi kritikoa da etorkizunean joko arduratsu bat izateari dagokionez; izan ere, joko-arazoak dituzten pertsona gehienak 20 urte baino lehenago hasten dira jokatzeko. Horrez gain, aditu batzuen iritziz, bideo-jokoekiko mendekotasuna ludopatía-mota bat da, saria duten makinekiko mendekotasuna bezain larria eta autosuntsitzailea⁽²⁶⁾. Joko patologikoari buruz egindako hainbat ikerketak erakutsi duenez, Espainiako estatuan oso handia da 18 urtetik beherako adinean duen eragina; izan ere, aztertutako gazteen %1,6-2,86 jokalarik patologikoak izan zitezkeen, eta jokalarik arriskutsuen tasa, ostera, %5,3ra iristen zen⁽²⁷⁾.

Gazteak jolas-makinen eta bideo-jokoen mendean erortzen dira batez ere; dena den, zenbait ikerketaren arabera⁽²⁸⁾, 11-16 urteko gazteen %1,6-2,2 B motako jolas-makinen jokalarik patologikotzat har daiteke.

Arrisku-faktoreen artean, honako hauek aipatu behar dira: gizonetarako izatea, 8 urterekin gutxi gorabehera jokatzeko hastea, lehenengo esperientziak onak izatea, trebetasunak garrantzia duela pentsatzea eta joko-arazoak dituzten gurasoak izatea. Gainera, jokalarik gazteentzat tipologia espezifiko bat finkatu da: *aretoko erregea, ikasten ari direnak, makinak astintzen dituenak, makinak alokatzen dituenak, ekintza-bilatzaileak eta ihes egiten bikaina dena* (ikus Fernandez-Alba Luengo, opus citatus).

1.4 Laburbilduz

Ludopatía honela defini daiteke: apustuak egiten diren jokoei askotan eta modu errepikakorren parte hartzea ezaugarri duen nahasmendu-arazoa; hau da, gaixoaren bizitza jokoen mende erortzen da, gizarteari, lanari, gauza materialei eta familiari dagokienez pertsona horrek dituen balioen eta betebeharren kaltetan.

Ikerketa honetan, jokalarien honako **sailkapen hau** hartuko dugu oinarri:

■ **Jokalarik soziala:** entretenitzeko edo gogobetetzeko jokatzeko du.

■ **Jokalarik arazoduna eta patologikoa:** egunero edo maiz jokatzeko du, eta diru-gastua ohikoa da; ondorioz, jokabide horrek zenbaitetan arazoak sortzen dizkio; jokorekin lotutako jarrerak agertzen ditu.

■ **Jokalarik profesionala:** jokatik bizi da.

Mendekotasuna sortzeko jokoak duen ahalmena areagotzen duten faktoreak:

Eskuragarria izatea, joko hori gizartearen onartuta egotea, kostu gutxi apustua egitea, ongi sentiarazten duen eta oharkabearen pasada daitekeen inguruan egotea, saria berehala irabaztea eta egoera hori nabarmentzea, trebetasun apur bat behar izatea, eta jokatzeko duen pertsonaren eta jokoen beraren artean harreman espazial eta pertsonal berezia sortzea; horrez gain, alkohola edan badaiteke, mendekotasun handiagoa sortuko du.

Mendekotasun gehien sortzen duten jokoak saria ematen duten jolas-makinak dira, ez bairrik gabe; izan ere, goian aipatu diren ezaugarrietako gehienak dituzte.

Ludopatiaren prebalentzia-tasari dagokionez, Europan biztanleriaren %1-2koa da tasa hori ikerkuntza gehienek arabera. **Espainian, joko patologikoa** ere %1en eta %2ren artean dago.

Azterketa honen arabera, jokalarik arazodunen prebalentzia-tasa %2,5koa da EAEn, R. Cayuelak 1990ean Katalunian egindako azterketan lortutako kopuru bera; dena den, kopuru hori oso baxua da Legardak Sevillarako (1992), Iruririk Andaluziarako (1994) eta Lopezek Aragoirako (1999) egin zituzten azterketetako kopuruekin alderatuz (%5,18 Sevillan, %4,40 Andaluzian eta %6,6 Aragoian).

⁽²³⁾ Moreno Oliver; Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, *Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía*.

⁽²⁴⁾ Moreno Oliver; Saiz Ruiz, López Ibor-Aliño, *Aspectos clínicos y evolutivos de la ludopatía*.

⁽²⁵⁾ Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Madrilgo Unibertsitate Konplutentsea, 1999.

⁽²⁶⁾ Ángela López Jiménez, *Los juegos de azar. Juego social y ludopatía*, Zaragozako Unibertsitatea.

⁽²⁷⁾ Castro Rodríguez J. *Estudio de la proporción de jugadores patológicos en un grupo de menores, mediante el South Oaks Gambling Screen. El problema de los falsos positivos*, Acajure.

⁽²⁸⁾ Fernández-Alba Luengo, A. *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio*, Madrilgo Unibertsitate Konplutentsea, 1999.

Honako hauek dira jokatzten duten pertsonen **ezaugarriak**:

Sexua

Emakume bakoitzeko bi gizon da batez bestekoa, gutxi gorabehera. Hain zuzen, emakume jokalariek estigma sozial gogorra dute, eta gainera, ingurukoek ez diete babesik ematen; hori dela-eta, arazoa ezkutatu egiten dute.

Adina

Joko-arazoak dituzten pertsonen %30-40k 18-30 urte bitartean dituzte; laguntza eskatzen dutenen adinaren batez bestekoa, aldiz, 30-50 urtekoa da.

Gizarte-klasea

Klase altueneko jendea gehiago joaten da kasinoetara, eta, ostera, klase ertain-baxuak gehiago jokatzten du saria duten jolas-makinetan; bingoan, berriaz, klase ertaina da nagusi.

Egoera zibila

Ezkongabeek, bananduek, dibortziatuek eta alargunek joera handiagoa dute joko patologikorako; hau da, "bakartasunaren" eta ludopatiaren artean korrelazio bat nabarmentzen da.

Okupazioa

Joko patologikoa duten pertsonen %76k lanaldi osoko lana zuen, eta %19 langabezian zegoen. Elkarrekin adierazi dutenez, tratamenduan hasten diren pertsonen %90 landunak dira.

Faktore sozio-ekonomikoak

Familiako arazoak, gizarte-harremanen defizitak, alkoholaren kontsumoa, depresioa, familiako eta laneko ezegonkortasuna edo bakarrik bizitzea dira, besteak beste, joko patologikoa bul-tzatzen duten faktoreak.

Joko-motak

Errehabilitaziora joaten diren pertsona gehienek saria duten jolas-makinetan jokatzten dute maizen, eta, horren atzetik, bingoa eta kasinoa aipatu behar dira. Horietako gehienak, gainera, joko-mota bat baino gehiagoren mendean egon ohi dira.

1.5 Joko pribatua Euskadin

Txosten honetako datuak interpretatzea erraztu nahian, sektorearen deskribapena egin da, labur-labur; horrela, edozein pertsonari eman zaio aukera joko pribatuak EAEn bizi duen egoeraren zenbait alderdi zehaztasunez ezagutzeko.

1.5.1 Aztergai ditugun EAEko joko-sektoreak

Hiru sektore oinarri hartuta aztertu da joko pribatua: kasinoak, bingoak eta jolas-makinak; azterketa, gainera, horiek dauden lekuaren arabera egin da (aretoak, ostalaritza-guneak...).

1.5.1.1 Kasinoak

Ezaugarri espezifikoak:

- Joko-mota ugari: erruleta frantsesa, erruleta amerikarra, black-jacka, puntu eta banka, pokerra...
- Bere mekanikaren eta garapenaren teknizismoa eta seriotasuna dela-eta, jokatzten duenak ezinbesteko du aurrez gutxieneko ezagutza-maila bat izatea.
- Instalazioetako apaindura eta erosotasuna.
- Zerbitzu-eskaintza erantsia: ostalaritza-zerbitzua, ikus-kizunak...

Eskaintzaren osaera:

- 2008an bi kasino zeuden Euskadin: *Gran Casino Nervion* Bilbon eta *Casino Kursaal* Donostian. Bilboko kasinoa Bizkaiko hiriburuko beste leku batera aldatzea aurreikusi dute 2010erako, beren aisialdi-eskaintza (ez joko soilik) zabaltzeko eta hobetzeko.

1.5.1.2 Bingoak

Ezaugarri espezifikoak:

- Saria berehala jasotzea; saria, zehazki, jokatutako kartoen zenbatekoaren %62 da.
- Sariaren berrezarpen-maila handia, jokoaren mekanika bera autoelikatzen duena.
- Ezaugarri nagusi du halabeharrezko osagai garbia, jokatzten duen pertsonaren trebetasunak inolako esku-hartzerik izan gabe.
- Horrez gain, joko horretan parte hartzen dutenei aukera nabarmena ematen die gizarte-harremanak egiteko edota aisialdiaz gozatzeko.

Eskaintzaren osaera:

- 2008. urtean 19 bingo-areto zeuden EAEn: 3 Araban, 11 Bizkaian eta 5 Gipuzkoan.

1.5.1.3 Jolas-makinak eta ausazko jokoen makinak

Ezaugarri espezifikoak:

EAEko joko-makinen, makina osagarrien eta bestelako joko-sistema eta joko-instalazioen erregelamendu berriaren arabera, makina horiek honako talde hauetan sailkatu dira:

"A" motako makinak edo jolas-makinak (**ikerketa honetan ez dira aztertu**); era berean, makina horiek honako azpi-mota hauetan daude sailkatuta:

- **A. "M" edo funtzio anitzekoak.** Euskarri erantsi bat, bideo-pantaila bat, edo euskarri fisiko edo analogo bat dute, mekanismo batez eta jokatze mandoez osatua; horri esker, joko aldatzeko aukera dago, programa bat ordezkatzeko edo plaka elektronikoa nahiz euskarri informatiko bat aldatzeko.
- **A. "R" edo berrerospeneko jolas-makinak.** Erabiltzeko eta jokatze denbora-epe bat emateaz gain, erabiltzailearen trebetasunaren arabera ticketak, fitxak edo antzeko elementuak lor daitezke; elementu horiek, gainera, trukatu ahal izango dira pilatu eta aurrez zehaztu den eta erabiltzaileak ezagutzen duen balioko ondasunen bidez. Balio horren diru-kostuak ez du gaudituko hori lortzeko gutxienez jokatu behar diren partiden prezioa.

I. A. “V” edo errealitate birtualeko jolas-makinak. Hau da, simulaziozkoak edo antzekoak dira, betiere erabiltzaileak jokoen garapenean aktiboki parte hartzen duenean.

I. A. “SI” edo jokorako diren lokal publikoetan instalatutako joko-sistemak. Horiek aurrez baimenduta egongo dira, eta prezio baten truke, erabiltzaileak denbora-epe bat izango du sistema hori erabiltzeko edo horrekin jokatzeko; era berean, edozein joko-modalitatetan parte hartu ahal izango du, modu nagusian nahiz osagarrian.

“B” motako makinak edo saria dirutan ematen duten jolas-makinak; horiek, halaber, mota hauen arabera sailkatu dira:

I. B. “Postu anitzekoa”. Programa bakarra eta altzari bakarra duten makina hauetan pertsona batek baino gehiagok har dezake parte, modu independentean, batera edo aldi berean; makina bakar bati dagokion saria ematen dute.

I. B. “C” edo partekatutako makinak. Programa bakarra eta altzari bakarra duten makina hauetan, bi jokalaririk lehiatu daitezke elkarren aurka, batera eta aldi berean; makina bakar bati dagokion saria ematen dute.

I. B. “S” edo bereziki joko-aretoetarako diren jolas-makina saridunak. Horiek «B» motako makinek baino sari handiagoak eman ditzakete, eta joko-aretoetan, bingo-aretoetan eta kasinoetan soilik jar daitezke. Makina horien aurreko aldean, bideo-pantailan edo euskarri fisiko analogoan, honako adierazpen hau agertu beharko da, berariaz: “joko-aretoetarako makina berezia”.

I. B. “G” edo bereziki bingo-aretoetarako diren jolas-makina saridunak. Elektronikari dagokionez, bingo-jokorako txartel fisikoan edo birtualen bidez jokatzeko diren antzeko jokoak soilik izan ahalko dituzte. Horiek «B» motako makinek baino sari handiagoak eman ditzakete, erabiltzaile-multzok jokotutakoaren proportzioan edo aurrez zehaztutako sari-programaren arabera. Makina horietako jokoak bideo-seinalez edo antzera kontrolatutako pantailak erabiliz gauzatuko da, eta ezingo da, inola ere, informatikoki jokatzeko den jokoaren kartoirik edo euskarri fisikorik esleitu, aretoko langileen esku-hartzerik gabe.

“C” motako makinak edo ausazko makinak. Makina hauetan, apustu jakin baten truke, erabiltzaileari denbora-epe bat ematen zaio, eta, agian, baita sari bat ere; azken hori halabehararren esku egongo da. Joko-kasinoetan soilik daude baimenduta era horretako makinak-motak.

“C” motako makinei buruzko datuak kasinoan atalean sartu eta banakatu dira, era horretako establezimenduetan soilik ezarri baitaitezke; “A” motakoek, berriz, ezin dute saririk eman. Beraz, “Makinak” sektoreko datuek “B” motako makinei soilik egiten diete erreferentzia.

Eskaintzaren osaera:

2008an, “B” motako 11.644 makina izan dira martxan EAE guztian; “C” motakoak, berriz, 80 izan dira.

1.5.2 Jokoaren egoera Euskal Autonomia Erkidegoan

Honako hauek dira **jokoari dagokionez Euskadin bizi den egoerari buruzko azken memoriaren** argitaratutako datu garrantzitsuenak (2006-2007 aldiari dagozkionak):

B motako makinak alorrean lan egiten dutenen azpisektorean 392 enpresa daude, eta bakoitzak 29,7 makina ditu, batez beste.

C motako makinei dagokionez, 80 makina dituzten bi enpresa daude: zehazki, EAEn dauden bi kasinoak, era horretako makinak instala ditzaketen bakarrak.

JOKOAREN ALORREKO BAIMENAK

JOKO-MAKINAK	ALTAK		BAJAK	
	2006	2007	2006	2007
A motako makinak baimenak	23	14	455	512
B motako makinak baimenak	(*)		286	227 Aldi baterako
Merkataritza-probak	6		2	
B motako baimenen transmisioak (baimen-kopurua)	370		413	
Prototipoak	2		—	
A motako baimenen transmisioak (baimen-kopurua)	208		113	
A motako makinak alorrean jarduten duten enpresak	7	6	10	18
B motako makinak alorrean jarduten duten enpresak	10	10	13	20
Akzioen edo partaidetzen transmisioak	9		6	

(*) Uztailaren 22ko 176/2003 Dekretuaren arabera kuota ezarri zaien baimenak; dekretu horren bidez, hain zuzen, B motako makinak eskaintza planifikatzen da Euskadin.

	2006	2007
C motako makinak baimenak	3	—
Liburuen diligenziak	34	361
Agiri profesionalak (altak/bajak/berritzeak)	88/19/82	84/80/40
Publizitatea	6	5
Merkataritza-probak	6	2
Makinak arteko konexioak	4	1
Akzioen transmisioak	4	4
Txapelketak	5	11
Irakasteko mahaia	2	5
Bestelako baimenak	8	5

ARETOAK

A motako aretoen baimenak	—	—
A motako aretoen berritzeak	8	4
A motako aretoen enpresen berritzeak	7	3
B motako aretoen baimenak	6	7
B motako aretoen berritzeak	25	38
B motako aretoen enpresen berritzeak	15	11
Elkarren artean konektatutako sistemak B motako aretoetan	9	17
FABRIKATZAILEAK	2	4
Merkaturatzen dituztenak	1	3
Beste fabrikatzaile batzuk	1	1

Iturria: Eusko Jaurlaritzaren jokoari buruzko memoria. 2006 eta 2007.

JOKO ETA IKUSKIZUNEN ZUZENDARITZAK KONTROLATZEN DITUEN JOKO-JARDUERAK

	ARABA		BIZKAIA		GIPUZKOA		GUZTIRA	
	2006	2007	2006	2007	2006	2007	2006	2007
ALOR HORRETAN JARDUTEN DUTEN ENPRESAK	140	138	365	376	204	199	709	713
A motako makinak	67	66	177	166	92	87	336	319
B motako makinak	73	72	188	209	112	111	373	392
C motako makinak	—	—	1	1	1	1	2	2
Makina osagarriak	—	—	—	—	—	—	—	—
JOKO-MAKINAK	2.639	2.525	10.936	10.582	5.583	5.458	19.158	18.565
A motako makinak	1.083	996	3.990	3.726	2.168	2.066	7.241	6.788
B motako makinak	1.544	1.529	6.876	6.783	3.359	3.332	11.779	11.644
C motako makinak	—	—	38	38	42	42	80	80
Makina osagarriak	12	0	32	35	14	18	58	53
BINGOAK	3	3	12	11	6	5	21	19
Edukiera	1.210	1.110	4.031	3.431	1.706	1.706	6.947	6.247
Agiri profesionalak	Daturik ez	30	Daturik ez	543	Daturik ez	41	Daturik ez	614
JOKO-ARETOAK	13	12	50	54	37	39	100	105
B motako makinaren kopurua	192	204	770	759	538	537	1.500	1.500
JOLAS-ARETOAK	5	4	11	10	12	12	28	26
A makinaren kopurua	87	70	228	217	224	227	539	514
ZIBERLOKALAK	19	19	52	52	11	11	82	82
KASINOAK	—	—	1	1	1	1	2	2
Edukiera	—	—	450	450	525	525	975	975
Agiri profesionalak	—	—	215	215	64	64	279	279
Jokoaren irabaziak (2007ko datuak)	—	—	6.892.553		3.432.615,25		10.325.168,25	
Makinaren diru-sarrerak (2007ko datuak)	—	—	4.110.762,49		5.687.205,80		9.797.968,29	
Bisitari-kopurua (2007ko datuak)	—	—	57.318		35.403		92.721	
ZALDI-LASTERKETETAKO APUSTUAK	—	—	—	—	1	1	1	1
Lasterketa-kopurua	—	—	—	—	85	79	85	79
Tokian tokiko apustuen kopurua	—	—	4	5	7	9	11	14
ZOKKETAK	1	1	2 (*)	2 (*)	2 (*)	2 (*)	3	4 (*)
AUSAZKO KONBINAZIOAK	22	15	31	42	13	21	66	78

(*) Zozketetako bat Bizkaiko eta Gipuzkoako lurralde historikoetan egin zen aldi berean.
Iturria: Eusko Jaurlaritzaren jokoari buruzko memoria. 2006 eta 2007.

ZEHAPEN-ESPEDIENTEAK ETA JOKOAREN ALORREAN IZAPIDETUTAKO ERREKURTSOAK

	2006	2007
A motako makinak	1	3
B motako makinak	2	6
C motako makinak	0	0
Makina osagarriak	0	0
Elkarren artean konektatutako sistemak	0	1
Joko-aretoak (ordutegiak, ostalaritzako gehiegikeriak...)	3	3
Bingoak	4	0
Kasinoak	0	1
Zozketak, ausazko konbinazioak	0	7
Legez kanpoko jokoak	2	1
Adingabekoen jokoak	1	1
Kasinoetan sartzeko debekua	15	26
Bingoetan sartzeko debekua	1	3

IKUSKAPEN-JARDUERA (Egindako ikuskapenak)

JOKO-JARDUERAK

Ostalaritzako makinak	4.608	4.677
Bingo-aretoak	476	484
Joko- eta jolas-aretoak	581	657
Kasino-aretoak	756	885
Zaldi-lasterketetako apustuak	3	10
Ausazko konbinazioak	108	75
Legez kanpoko jokoak	1 (*)	12 (**)
Askotariko jokoak	—	53 (***)
GUZTIRA	6.533	6.853

(*) Legez kanpoko txartelak.

(**) Baimenik gabeko ausazko konbinazioak eta legez kanpoko apustuen akta bat.

(***) Pilotalekuetako apustuak.

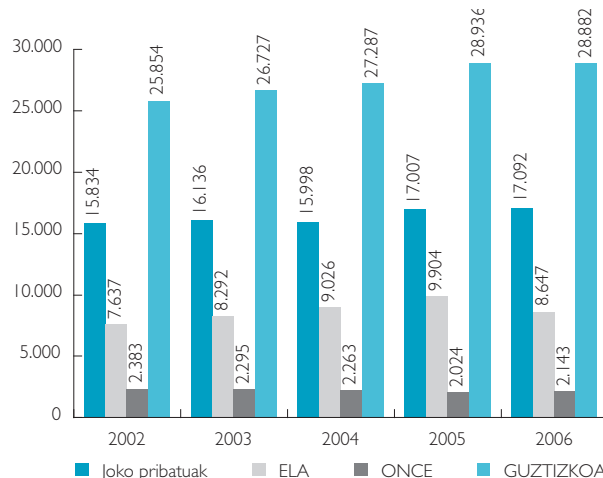
Iturria: Eusko Jaurlaritzaren jokoari buruzko memoria. 2006 eta 2007.

Ostalaritza-establezimenduetan, bingo-aretoetan, joko-aretoetan eta kasinoetan egindako ikuskapen-kopurua eta zehapen-espedienteen kopurua alderatuz gero, agerian geratu da normaltasun osoz gauzatzen ari dela gure autonomia-erkidegoko jarduerak; dena den, 2007. urtean, ugaritu egin ziren zehapen-espedienteak eta egindako ikuskapenak.

B motako makinei dagokienez, 2006an bi espediente ireki ziren eta 2007an sei; aretoetan hiru espediente egin ziren ostalaritzako ordutegiak eta gaiak zirela-eta, bai 2006an, bai 2007an; eta, azkenik, bingoetako dagokienez, lau espediente egin ziren 2006an eta bakar bat ere ez 2007an. Beraz, jardueraren gauzatzeari dagokionez, espediente-kopuru oso txikia da.

Espainian jokoan egiten den gastua igoera txiki bat izaten ari da etengabe 2002. urtetik; zehazki, joko pribatuaren eremua da hazkunde hori eragin duena, beste era bateko jokoek (ELA eta ONCE) egonkor jarraitu baitute.

ESPAINIAN JOKATUTAKO KOPURUAK: 2002-2006KO BILAKAERA (milioi eurotan)



Ausazko jokoek eta jolasek merkatuan dagoen eskarian duten garrantzia zenbaterainokoa den ikusteko, kontsumo pribatuaren zer nolako lekua duten ikusi besterik ez dago. Sektore horretako diru-sarrerek aisialdiko gastuan duten ehunekoa agerian uzten du Espainiako estatuan ausazko jokoetarako eta jolaserako dagoen joera ⁽³¹⁾. Zehazki, 2003an, ausazko jokoetan eta jolasetan egin zen gastuak pisu espezifiko hau izan zuen, honako adierazle ekonomiko hauen arabera:

BPG

- Europa: 0,5
- Espainia: 0,6

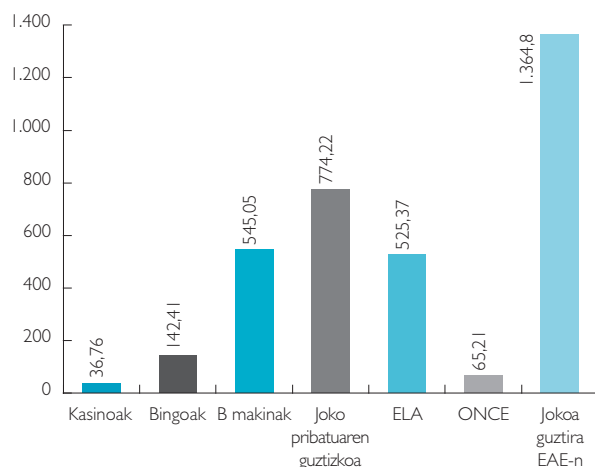
Kontsumo pribatua

- Europa: 0,9
- Espainia: 1,1

Aisialdiko gastua:

- Europa: 9,2
- Espainia: 9,9

EAE-N JOKOAN EGINDAKO GASTUA 2006 (milioi euro)



⁽³¹⁾ Ausazko jokoaren eta jolasaren merkatua Espainian eta Europan (Iturria: Hans GüntherVieweg).

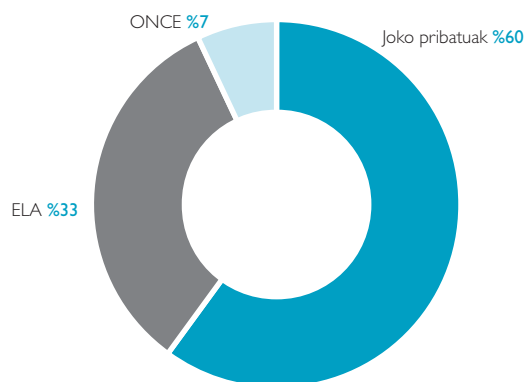
	Kudeaketa pribatuko jokoak (milioi euro)				Estatuko Loteriak eta Apustuak	ONCE	GUZTIRA
	Kasinoak	Bingoak	'B' mak.	GUZTIRA	GUZTIRA	GUZTIRA	
EAE	86,76	142,41	545,05	774,22	525,37	65,21	1.364,80
ESTATUA	2.459,62	3.694,18	10.938,60	17.092,40	9.646,56	2.142,69	28.881,65

Iturria: Geuk egina, Barne Ministerioak 2006an egin zuen Espainiako Jokoaren Urteko Txostenaren datuak oinarri hartuta.

Barne Ministerioak 2006an egindako ESPAINIAKO JOKOAREN URTEKO TXOSTENeko (aurrez aipatu da) datuen arabera, honako hauek izan dira EAEko jokoaren zenbaki garrantzitsuenak eta azken urteetan izandako bilakaera:

Joko publikoen alorrean, loteria nazionalan egiten den gastua azpimarratu behar da (%18,9); joko pribatuetako gastuari dagokionez, berriz, B motako makinak (%37,9) eta Bingoak (%12,8) dira nagusi.

2006AN JOKATUTAKO KOPURUAK



Iturria: Espainiako Jokoaren Urteko Txostena (2006). Barne Ministerioa.

2006AN EAEN JOKATUTAKO KOPURUAK (milioi euro)

Estatuko Loteriak eta Apustuak			
Kudeaketa pribatuko jokoak		Loteria nazionala	302,28
		Loteria primitiboa	124,60
		Bonolotoa	29,83
Kasinoak	86,76	Kiniela	21,80
Bingoak	142,41	Beste batzuk	46,86
B motako makinak	545,05	Guztira	525,37
Guztira	774,22	ONCE	65,21
GUZTIRA			1.364,80

Iturria: Espainiako Jokoaren Urteko Txostena (2006). Barne Ministerioa.

Euskadin joko pribatuan egiten den gastua azpimarratu behar da, B motako makinetan egiten dena, batez ere; joko publikoari dagokionez, loteria nazionala gainerakoan gainetik dago, eta atzetik du loteria primitiboa.

1995-2006 ALDIAN, ESTATUAN JOKATU DIREN KOPURUEN ALDAKETAK (milioiak)

JOKOAK	1995	1997	1999	2002	2004	2006	02/06 ald.%
Kasinoak	157.032	183.883	229.813	1.854	2.067	2.460	32,69
Bingoak	622.360	610.967	629.018	3.716	3.854	3.694	-0,59
B motako makinak	1.076.542	1.249.966	1.591.604	10.368	10.076	10.939	5,51
Joko pribatua, guztira	1.855.934	2.044.816	2.450.435	15.938	15.997	17.093	7,25
Loteria nazionala	552.831	587.488	659.248	4.397	49.992	5.453	24
Loteria primitiboa	209.414	275.998	306.415	2.246	2.357	2.202	-1,96
Bonolotoa	41.215	54.303	66.806	537	592	600	11,83
Kiniela	62.001	83.084	80.531	457	534	480	5,09
Beste batzuk (*)					552	912	
ELA, guztira	865.461	1.000.873	1.113.000	7.637	9.027	9.647	26,32
ONCE	385.554	374.360	380.922	2.383	2.263	2.142	-10,12
GUZTIRA	3.106.949	3.420.049	3.944.357	25.958	27.287	28.882	11,26

(*) 1995 eta 1999 arteko kopuruak pezeteki dagozkie; ostera, 2002 eta 2006 arteko zenbatekoak eurotan adierazi dira (milioiak).

(*) Interneten jokatutako kopurua ere sartu da.

Iturria: Espainiako Jokoaren Urteko Txostena (2006). Barne Ministerioa.

Azken urteetako bilakaerari dagokionez, bereizitako joerak ikus ditzakegu. Kasinoetan jokaturako kopuruek gora egin dute, eta, horren ondorioz, gainerakoen gainetik nabarmendu dira; B motako makinetan jokaturako kopuruak, berriz, antzekoak izan dira, igoera txiki batzuk salbu; eta, azkenik, bingoa izan da balantze negatiboa izan duen bakarra.

EAEn, 640,75 euro jokatu zituen guztira pertsona bakoitzak 2006. urtean. Biztanleko, B motako makinetan jokatu zen diru-kopuru gehien, kasinoetan eta bingoetan jokaturako kopuruaren bikoitza baino gehiago.

Loteria nazionalak, halaber, garrantzi handia izan zuen, bertan jokatu baitzen apustu publikoetan jokaturako kopuruaren erdia baino gehiago.

EAEN BIZTANLE BAKOITZEKO JOKATURAKO KOPURUAK (2006. urtea)

		Estatuko Loteriak eta Apustuak	
Kudeaketa pribatuko jokoak		Loteria nazionala	141,92
		Loteria primitiboa	58,50
		Bonolotoa	14,00
Kasinoak	40,73	Kiniela	10,23
Bingoak	66,86	Beste batzuk	22,00
B motako makinak	255,89	Guztira	246,65
Guztira	363,48	ONCE	30,62
GUZTIRA			640,75

Iturria: Espainiako Jokoaren Urteko Txostena (2006). Barne Ministerioa.

EAEN, 2000-2006 ALDIAN BIZTANLE BAKOITZEKO JOKATURAKO KOPURUEN ALDAKUNTZA

JOKOAK	2000 (*)	2001	2002	2003	2004	2005	2006	Guzt. ald. %	Bat. best. ald. %
Kasinoak	28,32	31,97	32,3	33,19	37,35	41,58	40,73	43,82	7,30
Bingoak	70,03	67,26	68,83	71,73	70,08	69,71	66,86	-4,53	-0,75
B motako makinak	242,91	239,64	236,38	255,58	256,19	266,42	255,89	5,34	0,90
Joko pribatua, guztira	341,27	338,87	337,51	360,5	363,62	377,71	363,48	6,51	1,08
Loteria nazionala	120,13	127,63	128,11	136,95	138,05	140,09	141,92	18,14	3,02
Loteria primitiboa	51,83	62,19	64,1	67,03	65,12	60,8	58,5	12,87	2,14
Bonolotoa	11,29	13,44	13,86	15,27	14,46	14,36	14	24,00	4,00
Kiniela	10,96	10,33	11,73	12,77	12,64	11,47	10,23	-6,7	-1,11
Beste batzuk (*)					14	18,47	22	57,14	9,5
ELA, guztira	194,21	213,59	217,8	232,02	244,27	245,19	246,65	27,00	4,5
ONCE	37,91	38,33	38,51	36,73	35,24	29,74	30,62	-19,23	-3,21
GUZTIRA	1.108,8	1.143,3	1.149,1	1.221,8	1.251	1.275,5	1.250,9	12,82	2,14

(*) 2000. urteko zenbatekoak pezetatik eurora aldatu dira alderaketa errazago egiteko.
Iturria: Espainiako Jokoaren Urteko Txostenak (2000-2006). Barne Ministerioa.

Euskal Autonomia Erkidegoan, hazkunde egonkorreko aldakuntza izan da, oro har: Urte hauetan, hazten jarraitu dute kasinoetan eta B motako makinetan jokatu diren kopuruek eta, 2002tik aurrera, saria duten jolas-makinek izan dute bilakaerarik onena. Bingoan atzera egin da etengabe, baina neurri txikian; batez ere, 2003. urtetik aurrera. Loteria nazionalan jokaturako kopuruak nabarmen hazi dira, eta, ostera, loteria primitiboan atzera egin da 2003tik, bai eta ONCEren jokoan ere; azken horri dagokionez, hain zuzen, biztanle bakoitzeko jokaturako kopuruak modu drastikoan murriztu ziren 2005. urtean. Bestalde, 2006. urtean jokaturako kopuruak jaitsi egin ziren eta 2004ko antzeko kopuruak lortu zituzten, loteria nazionalan salbu; azken horrek, zehazki, hazten jarraitu zuen modu iraunkorrean. Nolanahi ere, beharrezkoa da biztanleko gastu erreala aztertzea eta ez jokaturako kopuruak soilik;

azken horrek, hain zuzen, biztanle bakoitzeko jokoan dagoen gastuaren pisu espezifiko adieraziko digu.

Gastu errealarari dagokionez, jokaturako kopuruekiko proportzioek bere horretan jarraitu dute; hau da, eremu pribatuko B makinak eta eremu publikoko loteria nazionala dira jendeak diru gehien gastatzen duen bi jokoak.

Gastu errealaren bilakaerak sektorearen askoz ere argazki hobe erakutsi digu. Zehazki, joko pribatuari dagokionez, eremu guztietan izan da saldo positiboa, baina, bereziki, kasinoetan; gauza bera esan dezakegu joko publikoari dagokionez ere, loteria primitiboan izan den galera txikia salbu. ONCE izan da galerak nabarmenagoak izan diren eremu bakarra.

2006KO GASTU ERREALAREN KOPURUAK EAEN, JOKOEN ARABERA BANATUTA (milioiak)

		Estatuko Loteriak eta Apustuak	
Kudeaketa pribatuko jokoak		Loteria nazionala	90,68
		Loteria primitiboa	56,07
		Bonolotoa	13,42
Kasinoak	19,49	Kiniela	9,81
Bingoak	54,19	Beste batzuk	21,09
B motako makinak	136,26	Guztira	191,07
Guztira	209,94	ONCE	33,91
GUZTIRA		434,93	

(*) Joko bakoitzaren gastua kalkulatu da, jokatutako zenbatekoei aplikatuta; aurrez, orde, hainbat faktore oinarri hartuta egokitu da (sariaren %, sarrera, eskupekoak...).

Iturria: Espainiako Jokoaren Urteko Txostena (2006). Barne Ministerioa.

Hau da, biztanleko batez besteko gastu erreala urtean 204 euro izango litzateke. Beraz, biztanle bakoitzeko jokatutako batez besteko kopurua 640,75 dela jakinik, baieztza dezakegu **jokoan inbertitutako diruaren %68,13 sarien bidez itzultzen dela.**

BIZTANLE BAKOITZEKO BATEZ BESTEKO GASTU ERREALAREN 2006KO KOPURUAK EAEN

		Estatuko Loteriak eta Apustuak	
Kudeaketa pribatuko jokoak		Loteria nazionala	42,57
		Loteria primitiboa	26,32
		Bonolotoa	6,30
Kasinoak	9,15	Kiniela	4,61
Bingoak	25,44	Beste batzuk	9,90
B motako makinak	63,97	Guztira	89,71
Guztira	98,57	ONCE	15,92
GUZTIRA		204,19	

2006an biztanleko jokatutako kopurua **640,75 euro**

Biztanleko batez besteko gastu erreala 2006an **204,19 euro**

Biztanle bakoitzeko gastu erreala hori honela dago banatuta: lehenik eta behin, joko pribatua eta, bereziki, B makinak, joko-mota horretan egiten den gastu errealaen ia %80 ordezkatzeko baitu; eta, bigarren, joko publikoa, eta, bereziki, loteria nazionala, era horretako jokoetan egiten den gastuaren ia erdia biltzen baitu.

EAEKO BIZTANLEKO GASTU ERREALAREN ALDAKUNTZA 2000-2006 ALDIAN

JOKOAK	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	Guzt. ald. %	Bat. best. ald. %
Kasinoak	6,47	7,38	7,6	7,48	8,52	9,36	9,15	41,42	6,9
Bingoak	21,01	20,65	23,93	24,98	24,39	24,18	25,44	21,08	3,51
B motako makinak	60,73	59,91	59,1	63,9	64,05	66,6	63,97	5,33	0,89
Joko pribatua, guztira	88,21	87,94	90,63	96,36	96,96	100,14	98,56	11,73	1,95
Loteria nazionala	36,04	38,29	38,43	41,08	41,42	42,03	42,57	18,12	3,02
Loteria primitiboa	23,32	27,99	28,84	30,16	29,3	27,36	26,32	12,86	2,14
Bonolotoa	5,08	6,05	6,24	6,87	6,51	6,46	6,3	24,01	4,001
Kiniela	4,93	5,28	5,75	4,65	5,69	5,16	4,61	-6,5	-1,083
Beste batzuk (*)					6,66	8,31	9,9	48,65	8,11
ELA, guztira	69,37	77,61	79,26	82,76	89,58	89,32	89,7	29,31	4,88
ONCE	19,71	19,93	20,03	19,1	18,33	15,47	15,92	-19,23	-3,21
GUZTIRA	177,29	185,48	189,92	198,22	204,87	204,93	204,19	15,17	2,53

Iturria: Barne Ministerioaren Espainiako Jokoaren Urteko Txostenak (2000-2006). Geuk egina.

Biztanleko batez besteko gastu erreala bilakaerak gora egin du apur bat eremu guztietan, nahiz eta nahiko egonkorra izan den joera. Bingoaren bilakaera izan da joko pribatuetatik irregularrena, eta, ostera, B motako makinak eta kasinoak kopuruak hazi egin dira etengabe, azken urtean salbu; izan ere, bi esparruetan jaitsiera izan da.

Joko publikoari dagokionez, loteria primitiboan atzera egin da, eta, era berean, kinielan ere atzera egin da, oso nabarmen gainera; aldiz, gainerakoek bilakaera positiboa izan dute.

Laburbilduz, 2006. urtean EAEn jokatutako diru-kopurua 28.882 milioi eurora arte iritsi zen; beraz, sarietan emandako dirua deskontatuz, 9.327 milioi euroko gastu eraginkorra izan zen. Biztanleko 645,99 euro jokatu ziren gutxi gorabehera, eta, horrenbestez, biztanleko 204 euroko gastua egin zen; hori dela-eta, sektorearen bilakaera nahiko egonkorra izan zen oro har.

KASINOEN, BINGOEN ETA ARETOEN EGOERA 2006AN

KASINOAK

Kasino-kopurua	2
Jokoagatik izandako diru-sarrerak	11,20 (milioi)
2005arekiko aldea	-0,80
C motako makinaren kopurua	79
2005arekiko aldea	9
Bildutako dirua	8,99 (milioi)
Makinaren batez bestekoa	113,79
Bisitariak	94.652
2005arekiko aldea	4.515
2005arekiko %	5
Jokoan dagoen batez besteko gastua	118,32
2005arekiko aldea	-21,81
Batez bestekoarekiko desbideratzea (%)	30,40
Kasinoen diru-sarrerak guztira	22,08 (milioi)
Batez besteko gastua guztira	233,27
Mahaien eta jokoaren batez besteko gastua	118,32 % 51
C motako makinaren batez besteko gastua	94,98 % 41
Gainerakoen batez besteko gastua	19,97 % 9

BINGOAK

Bingo-kopurua	20
Aldea	-1
Kartoen zenbatekoa	142,41 (milioi)
2005arekiko aldea, %tan	-3,63
Kudeatzaileen diru-sarrerak	21,36 (milioi)
Dentsitate-indizea	0,94
Batez besteko diru-sarrerak (milioiak)	1,06
Estatuko batez bestekoarekiko desbideratzea	-5,3

B MOTAKO MAKINAK

Ustiapenean (2005/12/31)	12.256
2006ko aldea	-484
2006/12/31ko egoera	11.772
B motako makinaren aretoen kopurua	99

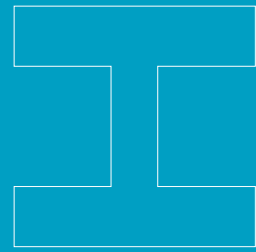
Bistakoa da joko pribatuak gure autonomia-erkidegoan duen garrantzi ekonomikoa, herritarrei eskaintzen zaizkien bestelako ausazko jokoaren gainetik baitaude, nabarmen; baina, aldi berean, joko pribatuak eta Euskadin ludopatiari dagokionez bizi den egoerak duten lotura zuzena aipatu behar da.

Jokoa, jarduera horrek jarrera ludopatak sortzeko duen eragina, eta jarduera horri dagokionez Euskal Autonomia Erkidegoan bizi den ekonomia- edo enpresa-egoera mugatuz edo definituz zehaztu nahi izan da aztergaia.

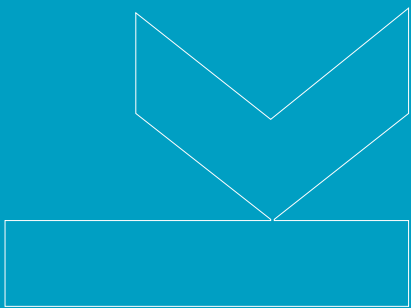
Egun, jarduera ekonomiko bat da jokoa, eskaera dagoen unetik beretik eskaintza egituratzen baita; hori, ordea, ezin da aztertu bertan esku hartzen duten alderdietako bakarra aintzat hartuta.

Gure inguruan, hiru dira jarduera horretan esku hartzen duten eragileak: joko-sektoreko enpresaburuak (eskaintza), jokalaria (eskaria) eta administrazio publikoa, jarduera arautzen duen arbitro edo eragileztat.

Jarduera ekonomiko orotan eskema bera errepikatzen da; baina, aztergai dugun kasuan, garrantzi berezia hartzen du administrazioak. Administrazioaren funtzio arautzailea hainbat alderdik baldintzatzen dute: historiakoek, kulturakoek, gizartekoek... Izan ere, ezin da ahaztu jokoaren alderdi pribatua orain dela 30 urte baino zertxobait lehenago legeztatu zutela, eta, beraz, oraindik ere indarrean den gizarte-estigma du; horregatik, kontrolik gabeko jokoak arazo larriak dakartza, bai bizitza pertsonalean, bai gizartean.



Helburuak



2 HELBURUAK

Azterketa honen azken xedea Euskadin joko arduratsua bultzatzeko oinarritzat balio izatea da, bai eta jokoak izan ditzakeen ondorio negatiboak gutxitzea ere.

Zehazki, azterketa hau egiteko, honako ekintza hauek burutu dituzte egileek:

- **Joko-modalitate desberdinak erabiltzen dituzten erabiltzaileen tipologia soziodemografikoak eta joko horien kokapena identifikatzea** (kasinoak, bingo-aretoak, jolas-aretoak, ostalaritza-establezimenduak...); horretarako, ordutegiak edota hainbat espazio-eremu (lurraldeak, metropoli-areak eta hiriak, tamaina ertaineko eta txikiko udalerriak, landa-eremuak nahiz hirikoak...) hartuko dira kontuan, besteak beste.
- **Eskari izan daitezkeen eta diren pertsonengan eragiten duten eta jokora modu patologikoan bultzatzen duten faktoreak**, elementuak eta osagaiak **aztertzea** (apustuen zenbatekoa, jokoaren bizkortasuna, eskuragarritasuna...).
- Araudia oinarri hartuta eta bertan esku hartzen duten eragileen interes zilegiei eragin gabe, **jokalari izan daitezkeen pertsonak hobeto babestea eragiten duten alderdi horiek zehaztea**.
- **Pertsonak hainbat joko-motaren aurrean dituzten erreakzioak aztertzea**; zehazki, jolas-makinekin, bingoekin eta kasinoetako jokoekin lotura dutenak.
- Aurrez aipatutako irizpideen arabera zehaztutako tipologia eta Eusko Jaurlaritzaren eskumeneko apustu-modalitate berria alderatzea, azken horrek emaitza edo sari geroratuagoa baitu.
- **Apustu-etxeen jarraipen eta behaketa zuzena egitea** (eta arduradunekin elkarriketatzea).
- **Jokoak instalatzeko lekuak edo lokal-motak aztertzea**, sor dezaketen mendekotasuna oinarri hartuta; horrez gain, jokorako establezimendu espezifikoak eta horrelakoak ez direnak (ostalaritza-establezimenduak) alderatuko dira.
- Aztergai izango diren **lokaletako** (aretoak, ostalaritza-establezimenduak...) **arduradunei** galdetzea ea zer balorazio egiten duten apustu-etxe berriak ezartzeari buruz; halaber, zer-nolako jarrera duten galdetuko zaie beren instalazioetan terminalak ezartzeko egin diezaieketen eskaintzari dagokionez.
- **Jokoaren sozializazioa aztertzea** (publizitate gehiago, garrantzi sozial handiagoa...), horri esker erabiltzaileek zentzu handiagoz jokatzen duten ikusteko; izan ere, horrela, "bunker" batean sartzeko eta isolatuta gelditzeko arriskuak gutxituko dira.
- **Internet bidez egiten diren jokoekiko patologiak izan ditzakeen ondorioak aztertzea**.
- **Jokoari buruzko Legean eta garapen-araudietan egon daitezkeen hutsuneak identifikatzea**, azterketa hau oinarri hartuta.

Metodo

3i.oiop

3

Metodologia

Azterketa hau egiteko prozesu metodologikoan, hasierako proiektuan adierazitako ereduari jarraitu zaio. Planteamendu guztia hainbat **fase eta etapatan** osatutako prozesutzat hartu da, eta, horrez gain, **PDCA** izenez ezagutzen den zikloa aplikatu da: Planifikatu – Egin – Egiaztatu – Doitu.

3.1 Azterketaren geografia-eremua

Azterketaren geografia-eremua EAE da; hain zuzen, modu orekatuan aztertu dira hiru lurralde historikoetako errealitateak.

3.2 Ikerkuntza-teknikak

3.2.1 Zeharkako iturrien azterketa eta azter-eremuari buruzko dokumentazioa

Azterketa honen xedearekin lotutako txosten, dokumentu eta datu-iturri guztiak arakatu, garbitu eta aztertzeaz gain (ikuspegi soziologikoa, psikologikoa eta ekonomikoa oinarri hartuta), EAEko eta alor horretan eskumenak dituzten beste autonomia-erkidego batzuetako lege-araudiak aztertu dira; hain zuzen, etengabe aldatzen ari den errealitatea izanik, legeak eta araudiak izan ditzaketen hainbat hutsune identifikatu dira.

3.2.2 Zuzeneko informazio-iturriak

a) Teknika kuantitatiboak lokaletan eta establezimenduetan

Makinak dituzten lokalen unibertsuari dagokionez, **351 lokaleko** lagina osatu da. Era berean, lokalen/establezimenduen jarraipena egin da **zuzeneko behaketaren** bidez; hau da, establezimendu bakoitzeko makinaren antolakuntza-sistema, horien erabilera-maila, erabiltzaileen ezaugarriak (tipologiak/profilak), jokatze moduak eta erabilera-ordutegiak behatu dira.

Lagin honen adierazgarritasunak $\pm 5\%$ eko errore-marjina du, 95% eko konfiantza-mailarekin ($p=50$, $q=50$); hau da, nahikoa azterketaren helburuetarako.

Erdi-egituratutako galdetegiaren teknikaren eta zuzeneko behaketaren bidez, honako establezimendu-mota hauek aztertu dira:

- 18 bingo
- 4 kasino (bi EAetik kanpo daude)
- 20 joko-areto

b) Teknika kualitatiboak, banan-banako elkarrizketa sakonen eta eztabaida-talde bidez.

Landa-lan kualitatiboaren (intentsiboa) xedea informazioa biltzea eta egoera desberdinak interpretatzea izan da; horretarako, hautatutako tipologia bakoitzaren arabera egin diren erdi egituratutako elkarrizketa irekien bidez lortutako diskurtsoen azterketak baliatu dira. Jokoarekiko iritzi eta jarrera positiboak/negatiboak gizartearen gehiengoan orokortuta dauden ideia hartu zen abiapuntu, nahiz eta eragin-maila desberdinak izan. Ez da soilik egiaztatu alor horretan esku hartzen duten hainbat eragileren diskurtsoen adostasuna eta desadostasuna; horrez gain, ohiko jardunbideak eta jokoarekiko dauden iritziek duten lotura aztertu da.

Lan kualitatiboaren bidez, egoera jakin batean dauden (eta jokoaren pertzepzio berezi hori duten) pertsonak ludopatia-prozesuetan sartzeko nahiz joko konpulsiboa estimulatzeke zein arrazoi dauden interpretatzen saiatu dira, bai eta horren azpian dauden interes-gatazkak interpretatzen ere.

Guztira, 20 elkarrizketa sakon egin dira, hainbat mota eta kategoriatan banatuta; zehazki, honako hauek elkarrizketatu dira:

- Fabrikatzaile/produktua garatuko duen pertsona bat
- Sektoreko enpresen 9 operadore eta/edo arduradun
- Ludopatiaren 4 aditu (Psikologia Fakultateko unibertsitate-irakasleak eta Eusko Jaurlaritzako Osasun Saileko teknikari bat)
- Ludopatiaren errehabilitazio-elkarteetako 3 preskriptore
- Kontsumitzaile-elkarteetako preskriptore bat
- Ostalaritza-elkarteetako arduradun bat
- LABEIN erakundeko makinaren homologaziorako arduradun bat

Erabili ziren teknika kualitatiboen artean, **eztabaida-talde** bat ere antolatu zen, ludopatia-arazoa izan duten edo duten pertsonen osatua (horien errehabilitazioaz arduratzen den elkarte baten bidez antolatu zen). Teknika horren bidez aztertu nahi izan dira eskari izan daitezkeen eta diren pertsonengan eragiten duten eta jokora modu patologikoan bultzatzen duten faktoreak, elementuak eta osagaiak, bai eta jokorako (bingoak, makinak...) bereziki prestatutako lokalek ludopatiaren eraginean izan ditzaketen ondorioak ere. Erabilitako teknikak (aipatu direnak) osatzeko, **arrakasta gehien duten eta diru gehien biltzen duten bost makinaren ezaugarriak aztertu dira; horrez gain, erakarpen-ahalmen txikiagoa duten beste makina batzuen lagin bat aztertu da.**

Amaitzeko, **sektoreko jardunbide onenak aztertu dira;** zehazki, arreta berezia jarri zaio araudiari dagokionez erabiltzaileak gehien babesten dituzten jardunbideak bilatzeari, bai eta alderdi positiboak eta erabilera neurri egokian proposatzea ahalbidetzen duten jardunbide arduratsuak identifikatzeari ere.

4

**EAE-ko hiru lurralde
historikoetan egindako
landa-lanaren
emaitzak**

ema

4 EAE-KO HIRU LURRALDE HISTORIKOETAN EGINDAKO LANDA-LANAREN EMAITZAK

4.1 Ostalaritza-establezimenduak

Aztertutako 351 lokaletan elkarriketatutako ostalaritza-langileen arabera, 4.441 dira guztira B motako makinetan jokatzeo ohitura (nolabait esateko) dutenak; establezimendu bakoitzean, beraz, 12,65 pertsonak jokatuko lukete, batez beste, era horretako makinetan. Datu horiek EAEn bizi den biztanleria osora zabalduz, 148.916 jokalaria daudela esan dezakegu; hau da, EAEn bizi den 18 urtetik gorako biztanleen %9 ia.

Elkarriketatutako pertsona gehienek baieztatu dutenez, ematen dituen irabazi ekonomikoengatik dute makina lokalean; hain zuzen, emandako datuen arabera, makina bakoitzak 983,6 euroko irabazia du, batez beste, ostalaritza-enpresaren eta makina-operadorearen artean banatu beharko litzatekeena.

Ustez jokoarekin arazoren bat duten pertsonen portzentajea makina-mota horien erabiltzaileen %28,4 izatera iritsi da. Zehazki, batez bestekoa baino ia hamaika puntu handiagoa da metropoli-areetan (hiriburuak eta inguruak) arazoak dituzten jokalarien ehunekoa.

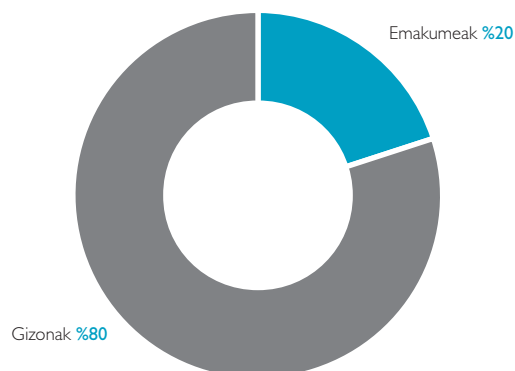
HABITATA	Jokariak (%)	Joko-arazoa duten pertsonak (%)
Metropoli-areak	28,9	39,1
Hiri-eremuak	64,8	24,7
Landa-eremuak	6,3	17,6
GUZTIRA	100	Batez bestekoa: 28,4

Azterketa honen xedea ez da izan **EAEko ludopatiaren prebalentziari eta joko-arazoari** buruzko datuak lortzea; dena den, esan dezakegu 42.292 pertsona direla, gutxi gorabehera, **ostalaritza-establezimenduetan dauden B motako makinetan joko-arazoa duten pertsonak**. Kopuru hori, zehazki, Euskal Autonomia Erkidegoan bizi diren **18 urtetik gorako biztanleen %2,4** da.

4.1.1 Zuzeneko behaketa

Honako emaitza hauek eman dituzte zuzeneko behaketaren bidez egindako landa-lanean lortutako datuek.

Pertsona horien %80 gizonak dira, 41-65 urte bitartekoak eta itxura ona edo normala dutenak; jarduerari dagokionez, emakume gehienak etxekoandretzat hartu dira, eta gizonak eskulangintzan, bulegoan edo komertzializat egiten dute lan, eta, bestela, pentsiodunak dira.



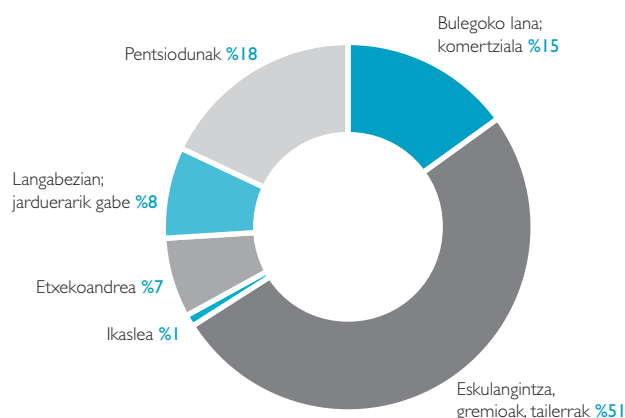
Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa

Adina	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
18-25 urte	3,1	5,0
26-40 urte	39,1	24,6
41-50 urte	35,9	27,3
51-65 urte	16,5	28,6
66 urtetik gora	6,4	14,5
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa

Itxura	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
Oso itxura ona	4,7	7,3
Itxura ona	62,5	51,9
Hala-moduzko itxura	28,1	37,7
Itxura txarra	4,7	2,3
Oso itxura txarra	—	0,8
GUZTIRA	100	100

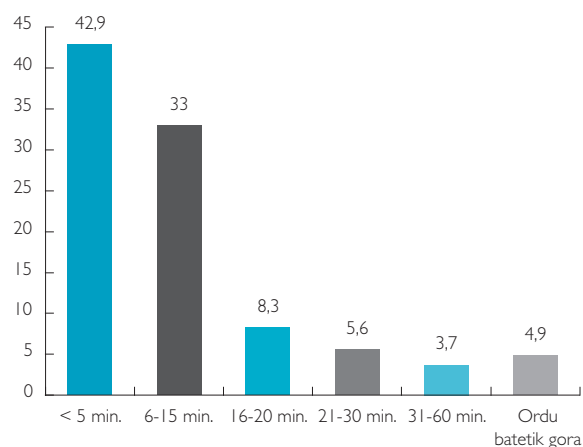
Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.



Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Jarduera	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
Bulegoko lana, komertziala	21,9	13,1
Eskulana, gremioak, tailerrak	23,4	56,9
Ikaslea	—	1,2
Etxekoandrea	34,4	—
Langabezia, jarduerarik gabe	12,5	6,9
Pentsioduna	7,8	19,6
Saillatu gabeko beste batzuk	—	2,3
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.



Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Sexua	Denbora (%)						Daturik ez	Guztira
	5 min. edo gutxiago	6-15 min.	16-20 min.	21-30 min.	31-60 min.	Ordubete baino gehiago		
Emakumea	43,7	26,6	12,5	6,3	3,1	7,8	—	100
Gizona	42,7	34,6	7,3	5,4	3,8	4,2	2	100
GUZTIRA	42,9	33,0	8,3	5,6	3,7	4,9	2	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Adina	Denbora (%)						Daturik ez	Guztira
	5 min. edo gutxiago	6-15 min.	16-20 min.	21-30 min.	31-60 min.	Ordubete baino gehiago		
18-25 urte	66,7	20,0	—	—	6,7	6,7	—	100
26-40 urte	41,6	27,0	10,1	7,9	6,7	4,5	2,2	100
41-50 urte	39,4	36,2	9,6	5,3	3,2	6,4	—	100
51-65 urte	40,5	35,7	9,5	4,8	2,4	4,8	2,4	100
65 urtetik gora	50,0	38,1	2,4	4,8	—	2,4	2,4	100
GUZTIRA	42,9	33,0	8,3	5,6	3,7	4,9	1,5	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

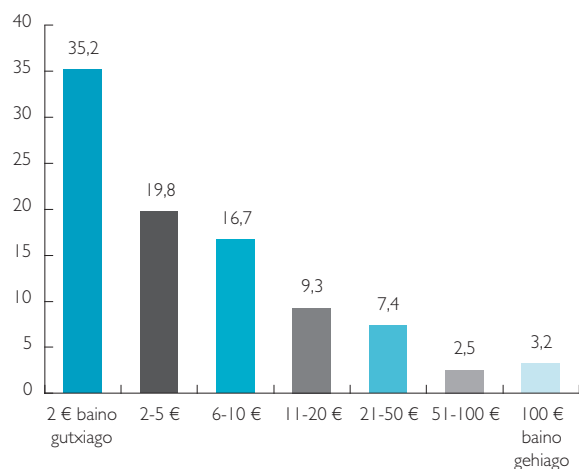
Sexua	Gastua (%)							Daturik ez	Guztira
	2 euro baino gutxiago	2-5 euro	6-10 euro	11-20 euro	21-50 euro	51-100 euro	101 euro baino gehiago		
Emakumea	32,8	14,1	10,9	7,8	14,1	3,1	4,7	12,5	100
Gizona	35,8	21,2	18,1	9,6	5,8	2,3	3,1	4,2	100
GUZTIRA	35,2	19,8	16,7	9,3	7,4	2,5	3,2	6,1	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Adina	Gastua (%)							Daturik ez	Guztira
	2 euro baino gutxiago	2-5 euro	6-10 euro	11-20 euro	21-50 euro	51-101 euro	101 euro baino gehiago		
18-25 urte	33,3	26,7	6,7	6,7	—	—	—	26,7	100
26-40 urte	23,6	22,5	13,5	12,4	9,0	6,7	1,1	1,2	100
41-50 urte	33,0	18,1	19,1	11,7	8,5	2,1	6,4	1,0	100
51-65 urte	40,5	16,7	19,0	7,1	9,5	—	3,6	3,4	100
65 urtetik gora	54,8	21,4	16,7	2,4	—	—	2,4	2,4	100
GUZTIRA	35,2	19,8	16,7	9,3	7,4	2,5	3,2	5,9	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Kasuen %71,7an, jokatutako kopurua ez da 10 euro baino handiagoa izan; dena den, %3,2k 100 euro baino gehiago jokatu du; horien ehunekorik handiena 41-65 urte bitartekoen artean izan da. Emakume jokalarien ehunekoa gizonena baino apur bat txikiagoa izan arren, horien %4,7k 100 euro baino gehiago jokatzen du.



Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Jokoaren maiztasuna handiagoa da; hau da, gehienek astean hainbat egunetan jokatzen dute, eta elkarriketatutako pertsonen %25ak baieztatu duenez, makinetan egunero ibiltzen dira. Gehienek, %71,7k, 10 euro baino gutxiago jokatzen dituzte, baina ia egunero.

Maiztasuna	%
Egunero	22,6
Astean behin edo gehiagotan	34,2
Hilean hainbat aldiz	30,3
Hilean behin edo gutxiagotan	9,0
ED/EE	3,9
GUZTIRA	100

Oinarria: 156 pertsona, elkarriketa bidez.

Jokatzen ari ziren makina aukeratzeko eman zituzten arrazoiak honako hauek izan ziren.

Makina aukeratzeko arrazoiak (%) (askotariko erantzunak)	
Bakarra delako	59,7
Sariagatik	11,0
Itxuragatik	6,5
Erraza delako	14,3
Ezaguna egiten zaidalako	33,1
Beste arrazoi batzuegatik	15,6

Oinarria: 156 pertsona, elkarriketa bidez.

Horri dagokionez, egiaztatu ahal izan da makina baino gehiago ostalaritza-gunea bera aukeratzeko dela; horrenbestez, gehienak beren ohiko lekuan dagoen makinara moldatzen dira.

Elkarriketatutako pertsonak adierazi dutenez, honako hau da joko-ekintza bakoitzeko ohiko gastua:

Gastatutako kopuruak	Aitortutakoa (%)	Behatutakoa (%)
2 euro baino gutxiago	28,2	35,2
2-5 euro	21,8	19,8
6-10 euro	25,6	16,7
11-20 euro	14,1	9,3
21-50 euro	3,8	7,4
51-100 euro	1,3	2,5
100 euro baino gehiago	—	3,2
ED/EE	5,2	—
Ezinezkoa da zehaztea	—	5,9
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 156 pertsona elkarriketa bidez eta 324 pertsona zuzeneko behaketa bidez.

B motako makinak erabiltzen dituzten pertsonen %70ak baino gehiagok 10 euro baino gutxiago inbertitzen du egunero joko-ekintza bakoitzeko; ehuneko hori bi informazio-iturrik berretsi dute. Aitortutakoaren eta behatutakoaren arteko aldeak 50 eurotik gorako gastuetan izan dira; hain zuzen, behatutakoaren arabera, nabarmen handiagoa da kopuru hori baino gehiago inbertitzen duten pertsonen ehunekoa.

Jokalarien %50ak baino gehiagok makinan jokatzeari uzten dio 20 eurotik beherako saria jasotzean, %10ak 21-50 euroko saria jasotzean, eta %5,8k saria 50 eurotik gorakoa denean. Ia heren batek ez dio gai horri erantzun edo ezin du iritzi bat eman, unean uneko jokoaren arabera erabakitzen baitu zer egin.

Jokatzeari uzteko gutxieneko saria (%)	
5 euro baino gutxiago	20,5
6-10 euro	12,2
11-20 euro	21,8
21-50 euro	9,6
51-100 euro	4,5
101 euro baino gehiago	1,3
ED/EE	30,1
GUZTIRA	100

Oinarria: 156 pertsona, elkarriketa bidez.

Elkarriketatutako pertsonen %54,5ek ez du ezagutzen "joko arduratsua" kontzeptua. Kontzeptua azaldu gero, %72,4ren iritzi joko-mota hori sustatu behar da, eta %9k ideia horren kontrako iritzia eman du, inolako arrazoirik eman gabe; beste %18,4k ez du gaiari buruzko iritzirik eman.

Jokalaria portaera honako parametro hauen arabera da:

Zer egiten du lekuan sartzean? (%)	
Lehenik barrara hurbiltzen da eta, gero makinara	80,1
Lehenik makinara hurbiltzen da, eta gero, barrara	4,1
Makinara soilik hurbiltzen da	6,0
Beste pertsona batzuegana hurbiltzen da, eta gero, makinara	5,2
ED/EE	4,5
GUZTIRA	100

Zer egiten du jokatzeko duen bitartean? (%)

Diru-zorroren ateratzen duen dirua makinara botatzen du	59,6
Hartutakoaren kanbioak botatzen ditu	40,4
GUZTIRA	100

Nola jokatzeko du? I (%)

Apustu soila	60,2
Apustu bikoitza	30,6
Bi apustu-motak txandakatzen ditu	9,2
GUZTIRA	100

Nola jokatzeko du? II (%)

Bonoak pilatzen ditu	36,3
Saria pilatzen du	31,8
Saria kobratzen du	27,3
ED/EE	4,6
GUZTIRA	100

Jokatu eta gero (%)

Zuzenean lokaletik irteten da	52,1
Trago bat hartu eta lokaletik irteten da	37,0
Trago bat hartu eta jokatzeko jarraitzen du	9,1
ED/EE	1,9
GUZTIRA	100

Oinarria: 324 pertsona; zuzeneko behaketa.

Pertsona gehienek hartutako tragoaren bueltak baliatzen dituzte jokatzeko, baina ez dituzte buelta horiek soilik inbertitzen, baita diru-zorroan duten dirua ere; horrenbestez, esan dezakegu askotan tragoa hartzea makinan jokatzeko aitzakia bat besterik ez dela, eta, beraz, tragoa hartze hori bigarren maila batean geratzen da.

Heren bat baino gehiago bonoak eta lor ditzakeen sariak pilatuz joaten da; beraz, horrek adierazten du jokoa ohikoa dutela eta zeregin horretan denbora-aldi bat pasatzen dutela.

4.1.2 Ostalaritzako arduradunei egindako elkarrizketak

Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako elkarrizketen bidez, hurrengo lerroetan azalduko dugun informazioa lortu da. Lagina osatu duten establezimenduen ezaugarriak honako hauek dira:

	n	%
Tabernak	210	59,8
Kafetegiak	84	23,9
Dastalekuak	14	4
Jatetxeak	43	12,3
GUZTIRA	351	100

Jokatze-ekintza bakarka egiten da funtsean, baina %24k koadrilan egiten du noizean behin, eta %17,1ek bikotearekin.

	Koadrilan (%)	Bikotearekin (%)
Maiz	2,6	5,1
Noizean behin	23,9	17,1
Inoiz	73,5	77,8

Oinarria: Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Nabarmendu behar da ostalarien heren batek (%68,7) arazoak izan dituela edo dituela jokatzeko duten pertsonekin; honako hauek dira, zehazki, arazo ohikoak:

Arazo-mota	n
Itxiera-ordutegia	24
Makina trukatu egotea eta saririk ez ematea	14
Oldarkotasuna	11
Dirua uztea, kanbiorik ez izatea	12
Makinak akatsak izatea	4

Oinarria: Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Ostalaritza-establezimenduetako makinetan jokatzeko duten adingabeen kopurua hutsala da, salbuespeneko kasu batzuk izan arren; esaterako, badira adingabeek lagunduta egoten diren jokalariek, eta, noizean behin, baita jokatzeko saiatzen diren adingabeak ere; baina establezimenduko langileek hori ez egiteko konbentzitzen dituzte.

	Adingabeekin dauden pertsonak (%)	Jokatzeko saiatzen diren adingabeak
Maiz	3,7	1,2
Noizean behin	13,1	12,9
Inoiz ez	83,2	85,9
GUZTIRA	100	100

Oinarria: Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Ostalaritzako langileen pertzepzioaren arabera, jokalariek honako jokabide hau dute:

Joko-mota (askotariko erantzunak)/ kopurua

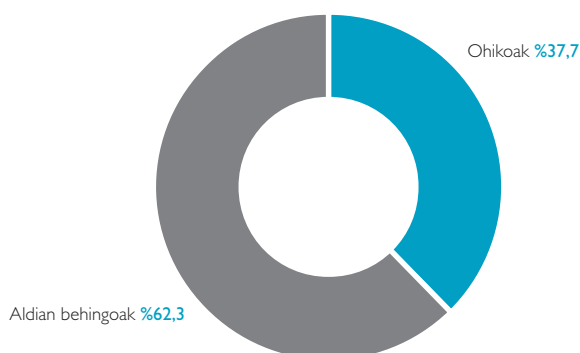
Txanponak erabiltzen dituzte	92,3
Billateak erabiltzen dituzte	50,4
Apustu soila egiten dute	49,3
Apustu bikoitza egiten dute	41,9
Bonoak pilatuz jokatzeko dute	42,2
Saria kobratuz jokatzeko dute	43,3
Saria pilatuz jokatzeko dute	35,9

Oinarria: Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

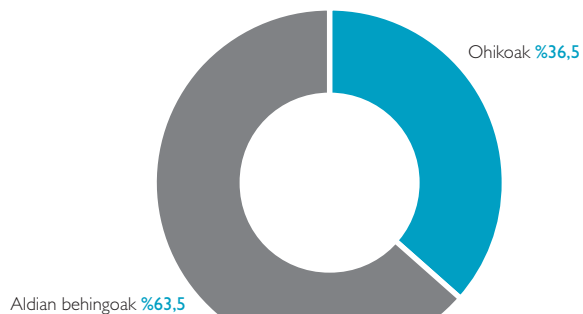
Jokatzen duten gehienek ez dute konpultsiboki egiten eta, gainera, txanpon batzuk baino ez dituzte gastatzen. Dena den, ondoriozta daiteke %40rentzat, gutxi gorabehera, ohikoa dela jokatzea, era horretako makinetan jokatzeke modua ondo ezagutzen baitute; gainera, irabazten dutena arriskatzten dute sari handiagoak lortzeko.

Astegunetan jokatzen da gehien, goiz erdian eta arratsaldean; hala ere, gizonak gauetan ere jokatzen dute.

Emakumeen joko-maiztasuna



Gizonen joko-maiztasuna



Sexua	Astegunetan		Asteburuan	
	n	%	n	%
Emakumeak	869	20,6	655	16,7
Gizonak	3.358	79,4	3.263	83,3
GUZTIRA	4.227	100	3.918	100

Oinarria: Ostalaritza-estabzimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Ostalaritzako langileek emandako datuen arabera, honako hauek dira jokatzen pasatzen duten denboraren araberrako ezaugarriak:

Denbora	Sexua (%)		Adina (%)				
	Emakumeak	Gizonak	18-25	26-40	41-50	51-65	66 urtetik gora
< 5 min	23,3	19,3	43,4	23,9	16,7	22,8	36,8
6-15 min	26,2	21,4	27,1	24,6	21,3	21,8	24,4
16-20 min	19,9	18,2	11,4	20,2	20,2	19,3	15,5
21-30 min	12,8	15,6	6,6	13,3	16,6	15,0	10,6
31-60 min	7,7	12,8	6,6	9,4	13,6	11,5	6,9
Ordubete baino gehiago	10,0	12,8	4,9	8,7	11,7	9,6	5,8
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Ostalaritza-estabzimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Denbora	Jarduera (%)					
	Bulegoko lana, komertziala	Eskulana, gremioak, tailerrak	Ikaslea	Etxeakoandrea	Langabezian, jarduerarik gabe	Pentsioduna
< 5 min	23,5	17,7	62,1	22,6	35,5	34,0
6-15 min	23,3	22,0	21,3	27,2	25,1	28,3
16-20 min	18,1	21,8	5,2	18,0	14,5	15,9
21-30 min	13,2	14,8	6,3	12,7	6,9	8,2
31-60 min	10,6	12,0	5,2	8,1	7,6	5,7
Ordubete baino gehiago	11,3	11,7	0,0	11,4	10,4	7,8
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Ostalaritza-estabzimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Datu horien arabera, 30 minutu baino gehiago jokatzen duten 41-65 urteko gizon landunek (eskulana, gremioak edo trailerrak, eta bulegari edo komertzialak) dute joko-arazoak

izateko aukera gehien; profil hori berretsi egin da, jokatutako kopurua kontuan hartuta:

Zenbatekoa	Sexua (%)		Adina (%)				
	Emakumeak	Gizonak	18-25	26-40	41-50	51-65	66 urtetik gora
2 euro baino gutxiago	19,2	15,0	36,6	17,0	13,8	16,9	30,1
2-5 euro	17,8	14,5	25,1	17,0	13,6	16,2	19,1
6-10 euro	19,6	17,5	19,5	18,3	17,9	18,9	17,1
11-20 euro	19,0	17,9	9,2	18,5	18,4	18,2	14,0
21-50 euro	11,9	14,9	4,9	13,3	15,6	14,0	8,5
51-100 euro	6,9	12,0	2,4	8,7	12,0	9,3	6,7
100 euro baino gehiago	5,6	8,3	2,4	7,2	8,8	6,4	4,6
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Zenbatekoa	Jarduera (%)					
	Bulegoko lana, komertziala	Eskulana, gremioak, tailerrak	Ikaslea	Etxekoandrea	Langabezian, jarduerarik gabe	Pentsioduna
2 euro baino gutxiago	19,4	13,4	35,2	21,1	31,4	31,1
2-5 euro	17,6	14,4	1,1	16,7	19,6	19,8
6-10 euro	16,8	17,7	12,0	17,4	15,5	16,7
11-20 euro	16,1	18,8	6,0	18,5	9,5	11,9
21-50 euro	13,2	14,9	6,0	11,8	8,0	8,3
51-100 euro	9,3	11,7	38,7	7,0	9,0	7,7
100 euro baino gehiago	7,7	9,0	1,1	7,4	6,9	4,5
Guztira	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Ostalaritza-establezimenduetako arduradunei egindako 351 elkarrizketa.

Ostalaritzako langileen iritziz, abendua, ekaina, uztaila eta abuztua dira gehien jokatzen den hilabeteak.

Hilabeteak	Gehiago jokatzen da	Gutxiago jokatzen da
Urtarrila	3,1	33,3
Otsaila	4	28,8
Martxoa	9,4	13,1
Apirila	11,4	8
Maiatza	12,5	6,3
Ekaina	21,4	4,3
Uztaila	26,5	5,4
Abuztua	18,8	11,4
Iraila	10	12,3
Urria	6,6	12,3
Azaroa	8,3	11,7
Abendua	30,2	3,7

Establezimenduen %95,4k ez du makinarik jabetzan; dena den, eragiten dituzten irabazi ekonomikoengatik instalatzen dituzte.

Makinaren jabeak	n	%
Bai	13	3
EZ	335	95,4
Ez du erantzun	3	1,6
GUZTIRA	351	100

Joko-makinak ezartzeko arrazoiak	n	%
Irabazi ekonomikoengatik	240	68,4
Kontratuan sartuta zegoelako	20	5,7
Ohitura edo modagatik, guztiek dutelako	18	5,1
Bezeroei zerbitzua emateko, bezeroak erakartzeko	16	4,6
Ez du erantzun	57	16,2
Guztira	351	100

%15,4k makina kentzea pentsatu du, bai diru gutxiago bil-tzen delako, bai bere establezimenduko joko-jarduera ezbaian jartzen duelako.

Makinak kentzea pentsatu dute?	n	%
Bai	54	15,4
EZ	290	82,6
ED/EE	7	2
GUZTIRA	351	100

Zergatik pentsatu dute kentzea?	n	%
Irabazi ekonomikoak gutxitu direlako	12	22,2
Jokoak arazoak sortzen dituelako, ez lukeelako tabernetan egon behar	11	20,4
ED/EE	31	57,4
GUZTIRA	54	100

Alor horretan ez da berrikuntza handirik gertatzen, eta, horregatik, makinak ez dira askotan berritzen; zehazki, makinok jarduera horretan jarduten duen enpresak aldatzen ditu, bi urtean behin edo denbora-epe luzeagoan behin.

Jarduera horretan jarduten duen enpresak aldatu al dizu makina?	n	%
Bai	267	76,1
Ez	78	22,2
Ez du erantzun	6	1,7
GUZTIRA	351	100

Zenbatean behin	n	%
Urtean behin baino gehiagotan	12	4,5
Urtean behin	31	11,6
Bi urtean behin	72	27
Bi urte baino gehiagotik behin	137	51,3
Daturik ez	15	5,6
GUZTIRA	267	100

Aztertutako establezimenduetan, makinak erraz ikus daitezkeen lekuan daude, oro har; hain zuzen, leku horretan zergatik dauden azaltzen duten arrazoiak honako hauek dira: enbarazu gutxien egitea, leku horretan sartzea edo instalazio elektrikoa bertan egotea.

Makinaren kokapena	n	%
Oso erraz ikus daitezkeen lekuan	118	33,6
Nahiko erraz ikus daitezkeen lekuan	153	43,6
Leku diskretuan	68	19,4
Leku oso diskretuan	12	3,4
GUZTIRA	351	100

Makina leku batean jartzeko irizpideak	n
Sartzea, enbarazu gutxien egitea, instalazio elektrikoa bertan egotea	210
Barratik kontrolatu ahal izatea	21
Jokatzen duen pertsona leku diskretuan egotea	38
Ikusten den lekua izatea	17
Beste irizpide batzuk	65
GUZTIRA	351

Honako hauek dira lagineko establezimenduetan ohikoen diren makina-motak:

Erregistro-zk.	Makina-mota	ENPRESA	%
mb 178	Gnomos	R. Franco	30
mb 251	CIRSA Vikingos	UNIDESA	23
mb 117	Santa Fe Euro	R. Franco	8,9
mb 260	Europea Inferno	Europea I. E. S.A.	7,5
mb 033	CIRSA Corsarios	UNIDESA	6,6
mb 270	Lejano Oeste Rodillos	Costa Calida S.L.	6,6
mb 236	Escuela de Magia	Costa Calida S.L.	6,1
mb 257	La Diligencia	R. Franco	5,2
mb 242	Lejano Oeste Video	Costa Calida S.L.	3,3
Beste batzuk			2,8
GUZTIRA			100

Kirol-apustuen makinak

Ostalaritza-sektorean ez dute kirol-apustuen modalitate berriari buruzko informazio handirik; hau da, ostalarien %59k ez daki kirol-apustuak egiteko makinak instalatzeko aukera duenik, eta, gainera, horien aurrean zuhurtiaz jokatzen du.

Badu apustu-makinak ezartzeko aukeraren berri?	n	%
Bai	130	37,0
Ez	207	59,0
ED/EE	14	4,0
GUZTIRA	351	100,0

Tabernan instalatuko luke?	n	%
Bai	142	40,5
Ez	99	28,2
ED/EE	110	31,3
GUZTIRA	351	100

Apustu-makinei buruzko iritzia	n	%
Aldekoa	56	16,0
Kontrakoa	22	6,3
ED/EE	273	77,7
GUZTIRA	351	100

Aldeko iritziak

Irabazi ekonomikoagatik	21
Beste joko-mota bat delako, positiboagoa	5
Kontrako iritziak	
Jokatzer a bultzatuko duelako eta, jada, jarduera horrek nahiko arazo sortzen duelako	15
Taberna ez delako horretarako leku egokia	5

4.1.3 Laburpena

Aztertutako 351 lokaletan elkarriketatutako ostalaritza-langileen arabera, 4,44 lera iritsi dira, guztira, B motako makinetan jokatzeko nolabaiteko ohitura dutenak. Establezimendu bakoitzean, beraz, 12,65 pertsonak jokatzen du, batez beste, egunean era horretako makinetan. Datu horiek EAEn bizi den biztanleria osora zabalduz, guztira 148.916 jokalaria daudela esan dezakegu; hau da, EAEn bizi den 18 urtetik gorako biztanleriaren %9 ia.

Elkarriketatutako pertsona gehienek baieztatu dutenez, ematen dituen irabazi ekonomikoengatik dute makina beren lokalean; hain zuzen, emandako datuen arabera, makina bakoitzak 983,6 euroko irabazia du hilean, batez beste, ostalaritza-enpresaren eta makina-operadorearen artean banatu beharko litzatekeena.

Nolanahi ere, elkarriketatutako gehienek adierazi dute irabaziak asko gutxitu direla azken urteetan; zehazki, egiturazko gai ekonomikoak alde batera utzita, sektore horretan egin den berrikuntza urria izan daiteke arrazoietakoa bat. Hain zuzen, makinak ez dira usu aldatzen, eta, gainera, lokal gehienetan lau modelo arrakastatsuenetako bat egon ohi da, nahiz eta egia izan horien arteko aldeak gutxienezkoak direla. Horri dagokionez, garrantzitsua da azterketa guztian zehar agertuz joango den elementu bat azpimarratzea; hau da, sektorean berrikuntzak sartzea dela-eta, legedia aldatzeko dagoen premia. Bestalde, apustu-makinek ekarri duten berrikuntzari dagokionez, gaia oraindik ez da ezagutzen horri buruzko iritzi argi bat emateko beste; dena den, balorazio orokorra horiek eragin ditzaketen irabazi ekonomikoaren arabera ematen da.

Elkarriketatutako pertsonak, oro har, jokoak eragin ditzakeen arazoen jakitun dira; hain zuzen, horiek baieztatu dutenez, beren lokaletara jokatzer a joaten diren pertsonen %28,4k, batez beste, jokoarekin arazoak ditu edo izan ditzake. Datu hori EAE osora estrapolatuz gero, esan dezakegu 18 urtetik gorako biztanleen %2,4k (42.292 pertsona) arazoak dituela jokoarekin; gainera, elkarriketatutako pertsonen heren batek baino gehiagok adierazi du jokatzen egon ohi diren pertsonen arazoak dituztela edo izan dituztela. Hori dela-eta, makina lokaleko zein lekutan jarri erabaki daitekeenean, bi aukera lehenesten dira: barratik kontrolatu ahal izatea eta diskrezioa.

Elkarriketak nahiz zuzeneko behaketak oinarri hartuta ondorioztatu den jokalararen profilak honako ezaugarri hauek ditu:

Ezaugarri orokorrak:

- > 40-50 urteko gizona, nahiz eta pertsona gazteagoak ere ugariak diren.
- > Itxura onekoa, oro har, eta eskulangintzan edo bulegoetan lan egiten duena.
- > Normalean, jokatzen duen aldiro, 15 minutu baino gutxiago pasatzen du, eta 10 eurotik behera gastatzen ditu.
- > Honako hauek dira jokatzen denbora gehien pasatzen duten eta diru gehien gastatzen duten pertsonen ezaugarriak; hau da, jokoarekin arazo gehien izan ditzaketen pertsonen ezaugarriak: gizona, 41-65 urtekoa, gremioekin, eskulangintzarekin eta abarrekin lotutako lana duena.

Sexuaren arabera desberdintasunak

- > Ostalaritza-establezimenduetan emakume gutxiagok jokatzen du.
- > Gizonak baino gazteagoak izan ohi dira, eta baliteke horren arrazoia establezimendu-mota izatea, eta ez hainbeste joko bera; hau da, adineko emakumeak ez dira tabernetara gizonetakoak beste joaten, eta gainera, emakumeek diskrezio handiagoa behar dute jokatzean, jarduera hori estigmatizatuago baitago emakumeen artean.
- > Gehienak etxekoandreak eta langileak dira.
- > Denborari dagokionez, ez dago alde handirik gizonetako; bai, ordea, gastuari dagokionez, diru gehiago inbertitzen baitute.
- > Gainera, jokatzen ordubete baino gehiago pasatzen duten pertsonen dagokionez, emakumeek gizonen baino ehuneko handiagoa dute.
- > Gai horretan kontraesanak daude elkarriketen bidez eta behaketa bidez lortutako datuen artean; zehazki, ostalaritzako langileak adierazi dute denbora eta diru gutxiago gastatzen dutela, nahiz eta egia izan bien artean ez dagoela alde handirik.
- > Beraz, baieztatu dezakegu emakume jokalaria gutxiago daudela, baina, horien artean, jokalaria sozialak gutxiago direla; hau da, taberna ez da eremu sozializat erabiltzen, jendearekin elkartzeko eta erlazionatzeko eremutzat, eta, horrez gain, makina ez da harreman-eremu horretan kokatuta dagoen eta noizean behin erabiltzen den elementu bat.

Adinaren arabera desberdintasunak

- > Oro har, gazteenek eta adinekoenak denbora gutxiago pasatzen dute jokatzen tarteko adin-mul-tzoetan dauden pertsonen baino.
- > Gehienek diru gutxi gastatzen dute jokatzen duten aldiro, baina tarteko adineko pertsonen gainerakoek baino diru gehiago gastatzen dute.

Azkenik, joko-motari edo jokalarien joko-ohiturei dagokionez, honako hauek lirateke ezaugarri garrantzitsuenak:

Oro har, ez da egunero jokatzen, baina bai oso sarritan.

Jokalariek jokatzeak taberna aukeratzen dute, eta ez makina.

Tabernan sartu, zerbait hartu eta, hasiera batean, kanbioko txanponak erabiliz jokatzen dute; gero, ordea, txanpon horiek amaitzean, gehienek diru ateratzen dute diru-zorrotik, eta, kasu horretan, ez txanponak soilik, baita billeteak ere.

Askotan, makinan jokatzeko aitzakia bat baino ez da izaten tragoa, eta, beraz, bigarren maila batean gelditzen da.

- Pertsona horietako gehienek makina ezagutzen dute, eta, gainera, ezaguna eta erraza egiten zaielako aukeratzten dute; era berean, jokoaren mekanika ere ezagutzen dute (bono-pilaketa, sariena...).
- Koadrilan edo bikotearekin gutxitan jokatzen da, funtsean banakako jardueratzat hartzen baita.
- Jokatzen duten pertsonetako gehienak ez dira taberna bakarreko ohiko bezeroak, baizik eta noizbehinkakoak.
- Oro har, eta logikoa den bezala, diru gehiago duen aldietan gehiago jokatzen du jendeak; hau da, hilabete amaieran eta aparteko ordainsariak jasotzen dituztenean.
- Erdiek dute joko arduratsuaren berri eta gehienei garrantzitsua iruditzen zaie joko-mota hori sustatzea, jokoak ekar ditzakeen arazoak direla-eta.

Pertsona horien %64 gizonak dira, 26-40 urte bitartekoak eta itxura ona edo normala dutenak; gauzatzen duten jarduerari dagokionez, gehienek (%58) eskuekin egiten dute lan, eta %22k bulegoan edo komertzial moduan dihardu.



Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

4.2 Joko-aretoak

EAEko hiru lurraldeetako 20 joko-aretotan egin dira behaketak eta elkarrizketak, eta horien bidez kalkulatu da establezimendu horietan 830 pertsonak jokatzen duela; hau da, batez beste, **38 jokalarik egunean**, establezimendu bakoitzeko. Datu horiek **EAE** guztira estrapolatuz (105 areto eta 38 jokalarik, batez beste), **3.990 pertsona** lortzen ditugu guztira **egunean**.

Joko-areto bateko hileko diru-bilketa **22.500 eurokoa** da, **batez beste**; hau da, **aretoetako langileek adierazitakoaren arabera**, 2.000 euro hilean, gutxienez, eta 50.000 euro hilean, gehienez.

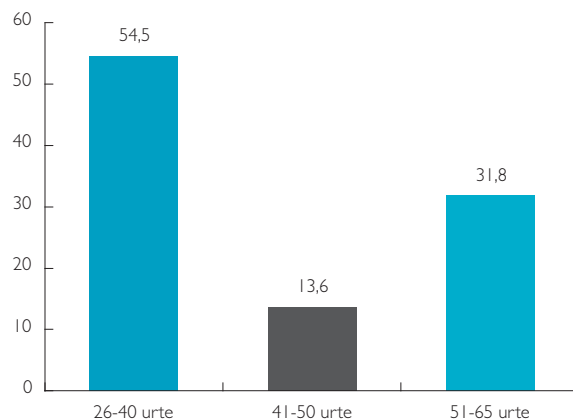
Establezimenduek emandako eta zuzeneko behaketa bidez egiaztatutako datuen arabera, aretoetan jokatzen duten jokalarien **%27,5** dira **joko-arazoak dituzten pertsonak**. Zehazki, metropoli-areetan (hiriburuak eta inguruak) arazoak dituzten jokalarien ehunekoa batez bestekoa baino hamaika puntu handiagoa da.

HABITATA	Jokalariek (%)	Joko-arazoa duten pertsonak (%)
Metropoli-areak	28,3	29,8
Hiri-eremuak	71,7	26,5
Landa-eremuak	0,0	0,0
GUZTIRA	100	Batez bestekoa: 27,5

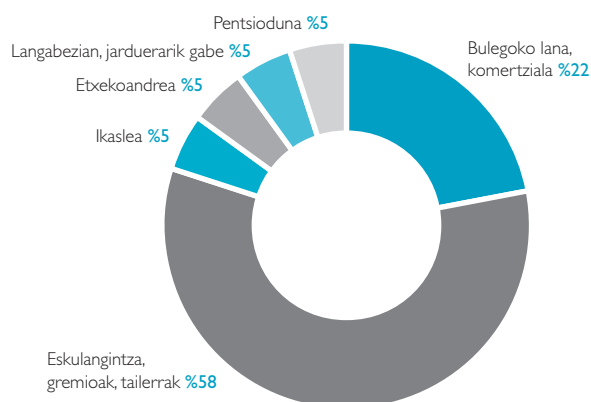
Ludopatiak EAEn duen prebalentziari dagokionez, kalkula dezakegu **joko-aretoetan** joko-arazoak dituzten pertsonak **1.097** direla; kopuru hori, zehazki, autonomia-erkidegoko **18 urtetik gorako biztanleen %0,062ra** iristen da.

4.2.1 Zuzeneko behaketa

Zuzeneko behaketaren bidez joko-aretoetan egindako landa-lanean lortutako datuek honako emaitza hauek eman dituzte:



Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.



Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

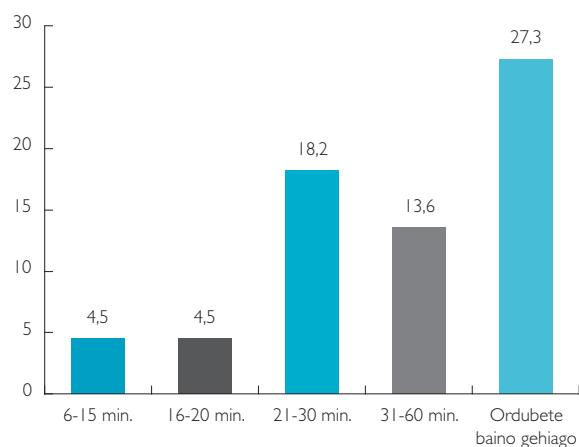
Aretoetan jokatzen duten pertsonen 30 minutu baino gehiago pasatzen dute jokoan, oro har. Emakume gehienak (%53,3) eta 26-40 urte bitarteko pertsonak ordubete baino gehiago egoten dira jokatzen; ostera, 65 urtetik gorako jokalarien %83,3k 30 minutu baino gehiago pasatzen du jokoan.

Sexua	Denbora (%)						Daturik ez	Guztira
	5 min. edo gutxiago	6-15 min.	16-20 min.	21-30 min.	31-60 min.	Ordubete baino gehiago		
Emakumea	—	13,3	13,3	—	20,0	53,3	—	100
Gizona	4,2	2,1	16,7	18,8	20,8	37,5	4,2	100
GUZTIRA	3,2	4,8	15,9	14,3	20,6	41,3	3,2	100

Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

Adina	Denbora (%)						Daturik ez	Guztira
	5 min. edo gutxiago	6-15 min.	16-20 min.	21-30 min.	31-60 min.	Ordubete baino gehiago		
18-25 urte	—	—	33,3	—	33,3	33,3	—	100
26-40 urte	3,3	—	6,7	13,3	30,0	46,7	3,3	100
41-50 urte	—	16,7	33,3	—	8,3	41,7	—	100
51-65 urte	8,3	—	8,3	25,0	16,7	41,7	8,3	100
65 urtetik gora	—	16,7	33,3	33,3	—	16,7	—	100
GUZTIRA	3,2	4,8	15,9	14,3	20,6	41,3	3,2	100

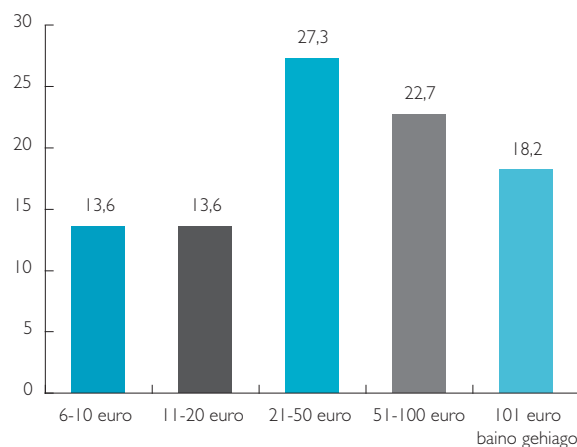
Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.



Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

Kasuen %71,4an, 20 euro baino gehiago gastatu dira; gainera, horien %23,8an egiaztatu ahal izan da 100 eurotik gora jokatu direla.

Bestalde, emakume jokalarien ehunekoa gizonena baino apur bat txikiagoa izan arren, horien %20k (kopuru handia, beraz) 100 euro baino gehiago jokatzen du.



Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

Adina	Gastua (%)							Daturik ez	Guztira
	< 2 euro	2-5 euro	6-10 euro	11-20 euro	21-50 euro	51-100 euro	101 euro <		
18-25 urte	—	—	33,3	33,3	—	—	33,3	—	100
26-40 urte	3,3	—	—	3,3	33,3	33,3	26,6	3,3	100
41-50 urte	—	—	33,3	16,7	—	16,7	33,3	—	100
51-65 urte	8,3	—	8,3	16,7	16,7	33,3	16,7	8,3	100
65 urtetik gora	—	16,7	—	50,0	16,7	16,7	—	—	100
GUZTIRA	1,2	1,5	9,5	14,3	20,6	27,0	23,8	2,1	100

Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

Sexua	Gastua (%)							
	< 2 euro	2-5 euro	6-10 euro	11-20 euro	21-50 euro	51-100 euro	101 euro <	Daturik ez
Emakumea	2,5	6,7	6,7	13,3	26,7	20,0	20,0	3,1
Gizona	1,1	—	10,4	16,7	22,9	29,1	16,7	2,1
GUZTIRA	1,2	1,5	9,5	14,3	20,6	27,0	23,8	2,1

Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

Jokoaren maiztasuna handia da; hau da, gehienek astean hainbat egunetan jokatzen dute, eta, elkarriketatutako pertsonen erdiak baieztatu duenez, egunero joaten da aretoetara.

Maiztasuna	%
Egunero	50
Astean behin edo gehiagotan	21,4
Hilean hainbat aldiz	28,6
Hilean behin edo gutxiago	—
GUZTIRA	100

Oinarria: 29 pertsona, elkarriketa bidez.

Jokatzen ari ziren makina aukeratzeko, honako arrazoi hauek eman zituzten elkarriketatuek:

Makina aukeratzeko arrazoiak (%) (askotariko erantzunak)	
Sariagatik	13,8
Itxuragatik	17,2
Erraza delako	6,9
Ezaguna egiten zaidalako	13,8
Beste arrazoi batzuegatik	3,4
Ez du erantzun	44,9

Oinarria: 29 pertsona, elkarriketa bidez.

Elkarriketatutako pertsonak adierazi dutenez, honako hau da joko-ekintza bakoitzeko ohiko gastua:

Gastututako kopuruak	Aitortutakoa (%)	Behatutakoa (%)
2 euro baino gutxiago	7,1	1,2
2-5 euro	21,4	1,5
6-10 euro	14,3	9,5
11-20 euro	7,2	14,3
21-50 euro	28,6	20,6
51-100 euro	21,4	27
100 euro baino gehiago	—	23,8
ED/EE	—	—
Ezinezkoa da zehaztea	—	2,1
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 29 pertsona elkarriketa bidez eta 110 pertsona zuzeneko behaketa bidez.

Aurrez adierazi bezala, aretoetan jokatzen duten pertsonen %71,4k 20 euro baino gehiago gastatzen du joko-ekintza bakoitzean. Berriro ere, 50 eurotik gorako gastuetan agertu dira

aitortutakoaren eta behatutakoaren arteko aldeak; hain zuzen, behatutakoaren arabera, kopuru hori baino gehiago inbertitzen duten pertsonen ehunekoa nabarmen handitu da (30 puntu).

%35,7k jokatzeari uzten dio 50 euro baino kopuru handiagoko saria lortzen duenean, eta ia %15ek 21-50 euroko saria lortzen duenean.

Jokatzeari uzteko gutxieneko saria (%)

5 euro baino gutxiago	—
6-10 euro	7,1
11-20 euro	14,3
21-50 euro	14,3
51-100 euro	21,4
101 euro baino gehiago	14,3
ED/EE	28,6
GUZTIRA	100

Oinarria: 29 pertsona, elkarriketa bidez.

“Joko arduratsua” kontzeptuaren ezagutzari dagokionez, elkarriketatutako pertsonen %78,6k adierazi du zer den badakiela; hain zuzen, %64,3k uste du sustatu egin behar dela, %7,1 horren kontra agertu da, eta, azkenik, %28,6k ez du gai horri buruzko iritzirik eman.

Joko arduratsuaren sustapenari buruzko aipamenak (%)

Pertsona bakoitzak nahi duena egiten du bere diruarekin	6,9
Makinak kendu beharko lituzkete	3,5
Jokoak arriskua dakar; arazoak eragin ditzake	27,6
Berdin zaio	3,5
Inkestatzailearen aipamena ez zaio gustatu	3,5

Honako parametro hauen arabera izan da behatutako pertsonen **jokabidea**:

Zer egiten du lekuan sartzean? (%)

Lehenik barrara hurbiltzen da, eta, gero, makinara	36,7
Lehenik makinara hurbiltzen da, eta, gero, barrara	6,7
Makinara soilik hurbiltzen da	46,7
Beste pertsona batzuegana hurbiltzen da, eta, gero, makinara	0,0
ED/EE	10,0
GUZTIRA	100

Zer egiten du jokatzeko duen bitartean? (%)	
Diru-zorroztik ateratzen duen dirua makinara botatzen du	73,3
Hartutakoaren kanbioak botatzen ditu	26,7
Guztira	100

Nola jokatzeko du? I (%)

Apustu soila	36,7
Apustu bikoitza	60

Nola jokatzeko du? II (%) (askotariko erantzunak)

Bonoak pilotzen ditu	73,3
Saria pilotzen du	43,3
Saria kobratzen du	73,3

Jokatu eta gero (%)

Zuzenean lokaletik irteten da	70,0
Trago bat hartu eta lokaletik irteten da	23,3
Trago bat hartu eta jokatzeko jarraitzen du	6,7
GUZTIRA	100

Oinarria: 110 pertsona; zuzeneko behaketa.

Areto gehienetan ostalaritza-zerbitzua dagoen arren (zerbitzu osagarria), joko-aretoetako bezeroak jokalariek izan ohi dira funtsean eta hala jokatzeko dute; hau da, zuzenean makinara hurbiltzen dira, bonoak pilotzen dituzte, eta, jokoarekin amaitzean, lokaletik irteten dira.

4.2.2 Joko-aretoetako arduradunei egindako elkarrizketak

Joko-aretoetako langileei egindako elkarrizketen bidez (lagina osatu dute), hurrengo lerroetan azalduko dugun informazioa lortu da.

Zehazki, honako hauek dira lagina osatu duten establezimenduen ezaugarriak:

	n	%
Barra	15	68,2
Ostalaritza-zerbitzurik ez	7	31,8
GUZTIRA	22	100

Jokalariek gehienentzat, aretoetako jokoak bakarkako jardura da; dena den, establezimenduen %27,3an koadrilan jokatzeko da noizbehinka, eta, horrez gain, bikotearekin ere asko jokatzen da.

Irekiera-ordua	n	%	Itxiera-ordua	n	%
6:00-8:00 ⁽³²⁾	4	18,2	19:00-21:00	2	9,1
8:00-10:00 ⁽³³⁾	13	59,1	21:00-23:00	6	27,3
10:00-12:00	4	18,2	23:00-01:00	13	59,1
12:00-14:00	1	4,5	01:00etatik aurrera	1	4,5

Jokoa banaka edo taldean

	Koadrilan (%)	Bikotearekin (%)
Maiz	9,1	31,8
Noizean behin	27,3	22,7
Inoiz ez	63,6	45,5
GUZTIRA	100	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduradun egindako elkarrizketak.

Aretoen %80 baino gehiagotan arazoak dituzte edo izan dituzte jokatzeko duten pertsonekin.

Arazoak jokalariekin (%)

Bai	81,8
Ez	18,2
GUZTIRA	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduradun egindako elkarrizketak.

Arazorik ohikoenak honako hauek dira:

Arazo-mota (%)

Itxiera-ordutegia	27,3
Makina trukatu egotea eta saririk ez ematea	40,9

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduradun egindako elkarrizketak.

Gazteek aretoetan jokatzeko egiten dituzten saiakeren kopurua osoa handia da. Horrez gain, gehiegitan, jokalariek adingabeekin sartu nahi izaten dute; era berean, jokatzeko saiatzen diren adingabeen ehunekoa ere altua da, nahiz eta gero establezimenduetako langileek hori ez egiteko konbentzitzen dituzten.

	Adingabeekin dauden pertsonak (%)	Jokatzeko saiatzen diren adingabeak
Maiz	4,5	13,6
Noizean behin	18,2	45,5
Inoiz ez	77,3	40,9
GUZTIRA	100	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduradun egindako elkarrizketak.

Aretoetan jokatzeko duten pertsonen alkoholik gabeko edariak hartzen dituzte batez ere (%77,3), eta %63,6 erretzailak dira.

⁽³²⁾ Ostalaritzako zerbitzu guztiak.

⁽³³⁾ 10 ostalaritzako zerbitzuekin.

Langileen arabera, pertsona horiek hurrengo taulan zehaztuko den jokabidea dute:

Txanponak erabiltzen dituzte	100
Billeteak erabiltzen dituzte	31,8
Apustu soila egiten dute	59,1
Apustu bikoitza egiten dute	81,8
Bonoak pilotuz jokatzeko dute	81,8
Saria kobratuz jokatzeko dute	59,1
Saria pilotuz jokatzeko dute	90,9

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarrizketak.

Zuzeneko behaketaren bidez lortutako datuen arabera, jokatzeko duten pertsona gehienak ohiko jokalariek dira; horien portzentajea, gainera, gutxi gorabehera %80a irits daitekeela uste da.

Bestalde, establezimenduetako langileek uste dute beren establezimenduetan makinetan jokatzeko duten gizonen %50 ohiko jokalariek direla; emakumeei dagokienez, ia guztiak hartzen dituzte ohiko jokalaritzat.

Emakumeak (%)		Gizonak (%)	
Ohikoak	Noizbehinkakoak	Ohikoak	Noizbehinkakoak
90,9	9,1	50	50

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarrizketak.

Funtsean, asteburuetan eta arratsaldeez nahiz gauetz jokatzeko da; dena den, goiz erdian ere jokatzeko da.

Sexua	Astegunean		Asteburuan	
	n	%	n	%
Emakumeak	69	46,0	319	45,9
Gizonak	81	54,0	376	54,1
GUZTIRA	150	100	695	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarrizketak.

Elkarrizketatu diren joko-aretoetako langileek emandako datuen arabera, honako hauek dira jokatzeko duten pertsonen ezaugarriak, jokatzeko pasatzen duten denboraren arabera:

Jokoan 30 minutu baino gehiago pasatzen dutenak dira jokoarekin arazoak izateko probabilitate gehien duten pertsonak; zehazki, honako profil hau dute: 26-65 urte arteko gizonak, lana dutenak (eskulangintza/gremioak/tailerrak eta bulegoko lana/komertziala), eta etxekoandreak.

Denbora	Sexua (%)		Adina (%)				
	Emakumeak	Gizonak	18-25	26-40	41-50	51-65	66 urtetik gora
5 minutu edo gutxiago	9,6	10,6	10,0	5,1	8,6	8,9	16,3
6-15 minutu	7,7	9,1	13,4	5,1	10,4	10,7	11,6
16-20 minutu	5,8	7,6	6,7	7,7	8,6	7,2	11,6
21-30 minutu	15,4	18,2	23,3	20,5	13,8	16,1	18,6
31-60 minutu	23,1	21,2	30,0	25,7	22,4	21,4	16,3
Ordubete baino gehiago	38,5	33,3	16,7	35,9	36,2	35,7	25,6
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarrizketak.

Denbora	Jarduera					
	Bulegoko lana, komertziala	Eskulana, gremioak, tailerrak	Ikaslea	Etxekoandrea	Langabezia, jarduerarik gabe	Pentsioduna
5 minutu edo gutxiago	8,2	6,5	10,5	11,4	13,4	17,1
6-15 minutu	8,2	8,7	15,8	11,4	10,0	14,7
16-20 minutu	8,2	6,5	5,2	4,6	10,0	7,3
21-30 minutu	20,4	15,2	31,6	11,4	16,7	17,1
31-60 minutu	24,5	26,1	21,1	22,8	20,0	22,0
Ordubete baino gehiago	30,6	37,0	15,8	38,7	30,0	22,0
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarrizketak.

Profil hori, hain zuzen, berretsi egiten da jokaturako kopurua kontuan hartzen badugu.

Zenbatekoa	Sexua (%)		Adina (%)				
	Emakumeak	Gizonak	18-25	26-40	41-50	51-65	66 urtetik gora
2 euro baino gutxiago	7,3	6,7	6,1	4,4	7,0	6,8	10,3
2-5 euro	7,3	9,3	12,1	4,4	7,0	6,8	17,9
6-10 euro	9,1	9,3	9,1	6,7	7,0	5,1	12,8
11-20 euro	7,3	12,0	18,2	8,9	7,0	8,5	5,1
21-50 euro	21,8	18,7	21,2	20,0	19,3	18,6	10,3
51-100 euro	16,4	20,0	21,2	24,4	21,0	22,0	17,9
100 euro baino gehiago	30,9	24,0	12,1	31,1	31,6	32,2	25,7
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarriketak.

Zenbatekoa	Jarduera (%)					
	Bulegoko lana, komertziala	Eskulana, gremioak, tailerrak	Ikaslea	Etxekoandrea	Langabezian, jarduerarik gabe	Pentsioduna
2 euro baino gutxiago	7,3	6,7	6,1	4,4	7,0	6,8
2-5 euro	7,3	9,3	12,1	4,4	7,0	6,8
6-10 euro	9,1	9,3	9,1	6,7	7,0	5,1
11-20 euro	7,3	12,0	18,2	8,9	7,0	8,5
21-50 euro	21,8	18,7	21,2	20,0	19,3	18,6
51-100 euro	16,4	20,0	21,2	24,4	21,0	22,0
100 euro baino gehiago	30,9	24,0	12,1	31,1	31,6	32,2
GUZTIRA	100	100	100	100	100	100

Oinarria: Joko-aretoetako 22 arduraduni egindako elkarriketak.

Aretoetako langileek ziurtatu dute urtean badirela gehiago jokutzen den aldiak (elkarriketatutako pertsonen %77,3k); hain zuzen, gehien jokutzen den hilabeteak honako hauek dira langile horien iritziz: abendua, ekaina, uztaila eta abuztua.

Hilabeteak	Gehiago jokutzen da	Gutxiago jokutzen da
Urtarrila	4,5	22,7
Otsaila	—	36,4
Martxoa	4,5	4,5
Apirila	4,5	—
Maiatza	4,5	—
Ekaina	13,6	4,5
Uztaila	40,9	—
Abuztua	36,4	4,5
Iraila	18,2	—
Urria	4,5	4,5
Azaroa	4,5	4,5
Abendua	68,2	—

Joko-aretoetan, makinak askotan berritzen dira; oro har, urtean behin aldatzen dituzte, gutxienez.

Jarduera horretan jarduten duen enpresak aldatu al ditu makinak?

	n	%
Bai	19	86,4
Ez	1	4,5
Ez du erantzun	2	9,1
GUZTIRA	22	100

Zenbatean behin?	n	%
Urtean behin baino gehiagotan	11	50
Urtean behin	3	13,6
Bi urtean behin	2	9,1
Bi urte baino gehiagotik behin	2	9,1
Daturik ez	4	18,2
GUZTIRA	22	100

Lagineko establezimenduetan gehien erabiltzen diren makina-motak Gnomos eta Santa Fe dira.

Kirol-apustuen makinak

Joko-aretoen sektorean, informazio ugari dute kirol-apustuen modalitate berriari buruz; hau da, %77,3k badu kirol-apustuak egiteko makinak instalatzeko aukeraren berri, eta, gainera, horien aldeko jarrera agertu du.

Badu apustu-makinak ezartzeko aukeraren berri?

	n	%
Bai	17	77,3
Ez	3	13,6
ED/EE	2	9,1
GUZTIRA	22	100

Apustu-makinei buruzko iritzia

	n	%
Aldekoa	12	54,5
Kontrakoa	4	18,2
ED/EE	6	27,3
GUZTIRA	22	100

Aldeko iritziak

Irabazi ekonomikoagatik; bezero berriak lortzeko	8
--	---

Kontrako iritziak

Saria ematen duten ausazko makinak kontra ere badago	1
Nahikoa daude dagoeneko	2

4.2.3 Laburpena

Elkarriketatutako langileen arabera, aztertutako lokaletan 830 pertsonak jokatuko lukete, eta, beraz, egunean 38 jokalarizain irateke, batez beste; datu horiek EAE osora estrapolatuz, baieztatzeko egunean 3.990 pertsona joaten dela establezimendu horietara jokatzen.

Joko-aretoetara joaten diren pertsonen %27,5ek joko-arazoak dituzte areto horietako arduradunen iritzia arabera. Datu horiek EAE osora estrapolatuz, jokoarekin arazoak dituzten pertsonak %0,062 direla esango genuke.

Jokatzen duten pertsonekin izaten diren arazoak nahiko ohikoak dira, elkarriketatutako pertsonen %81ak arazoren bat izan baitu jokatzen ari zen pertsonarekin. Era berean, ohiko samarra da adingabeak lokalean sartzen saiatzea makinetan jokatzen ahal izateko; hori, gainera, gero eta errazago bihurtzen ari da, lokal gehienetan barra-zerbitzua jartzen ari baitira.

Joko-aretoetan jokatzen duten pertsonen profilak honako ezaugarri hauek ditu:

- Gehienak gizonezkoak dira (2/3), baina emakumezkoen presentzia ere nabarmena da.
- 26-40 urte dituzte, baina 51-65 urte bitarteko pertsonak ere ugari dira.
- Eskulangintzan, gremioetan edo tailerretan egiten dute lan, eta, era berean, bulegoetan edo komertzial modura lan egiten dutenak ere ugari dira.
- Oro har, 20 euro baino gehiago gastatzen dituzte, eta 30 minutu baino gehiago pasatzen dute jokatzen.
- Jokoan denbora eta diru gehien inbertitzen duten pertsonen eta, beraz, arazo gehiago izan ditzaketen ezaugarriak honako hauek dira: emakumeak nahiz gizonak, 26-65 urte bitartekoak, eta eskulangintzan edo bulegoan lan egiten dutenak; zehazki, emakumeen artean etxekoandreak azpimarratu behar dira.

Sexuaren arabera, aldea dago jokoan pasatzen den denboran, emakumeak nagusi baitira jokoan ordubete baino gehiago pasatzen dutenen artean; gastatutako kopuruari dagokionez, ez dago alde handirik gizonen eta emakumeen artean, kopuruak nahiko handiak baitira bi sexuetan (20 eurotik gora).

Joko-motari edo jokalarien joko-ohiturei dagokienaz, honako hauek irateke ezaugarri nagusiak:

- Oso maiz jokatzen da, gehienek egunero edo astean behin baino gehiagotan jokatzen baitute; hain zuzen, ia emakume guztiek eta gizonen erdiek jokatu ohi dute joko-areto berean.
- Normalean banaka jokatzen da, baina bikotearekin edo, gutxienez, lagunduta (nahiz eta begira egon) ere maiz jokatzen da.
- Aretoaren barruan, itxuragatik, sariagatik eta ezaguna izateagatik hautatzen da makina.
- Hori guztia berretsi egiten da %80k jokoaren mekanika ezagutzen duela egiaztatzen denean, bonoak pilatu edota apustu bikoitzak egiten baitituzte, besteak beste.
- Jokoaren gastuari eta denborari dagokienaz, balio handiak ditu; ordu erdi baino gehiago jokatzen da, eta 20 euro baino gehiago gastatzen dira. Aitortzen dena baino gehiago gastatzen da, bereziki 50 eurotik gora, eta sari potoloa lortu zain egoten dira jokatzeari uzteko (%37,5ek 50 euro baino gehiagoko saria lortzean uzten du joko).
- Oro har, joko-mota "profesionalago" bati buruz hitz egiten ariko ginateke. Bezeroen helburu nagusia jokatzea da, eta, beraz, denbora eta dirua eskaintzen dio zeregin horri; hau da, diru-kopuru espezifiko bat inbertitzen du, eta ez poltsikoan dituen txanponak soilik. Gainera, makinak mekanika ondo ezagutzen du (apustu bikoitzak eginez, bonoak pilatuz...) eta, jokoaren amaizten denean, zuzenean irteten da lokaletik.

Joko-aretoen esparruko preskriptoreen iritziz:

- Lokal horietako operadoreek uste dute areto gehiago ireki beharko liratekeela eskaria kontuan hartuta; dena den, ez dago baimen gehiago.
- Aretoetako ostalaritza-zerbitzua defizitarioa da berez, zerbitzu edo osagarri bat ematen baitu, baina inoiz ez da diru-sarreraren iturri; nolabai ere, zerbitzu hori emateak establezimenduari "duintasuna" ematen dio.

- Maiz jokatu ohi duen pertsonak nahiago izaten ditu, diskretuagoak baitira eta jende gutxiago ibiltzen baita.
- Normalean, jarduera horretan aritzen diren enprekin ez da arazorik izaten, horiek berak izaten baitira negozioen titularrak.
- Egungo araudiak apustu bat eta sari-kopuru bat finkatzen du, eta, horrenbestez, makinak merkatu lehiakorretik kanpo gelditzen dira. Egoera horrek zenbait arazo sortzen ditu:
 - > Badira aretoetarako diren baina jarri ezin diren makina espezifiko batzuk, apustuei eta sariei dagokionez beste kopuru batzuk finkatzen baitituzte. Berritasunak ez dira egokiak EAEko aretoetarako.
 - > Aretoetan jotzen duten pertsonentzat, saria garrantzitsua da; une honetan, makina bakoitzak 240 euroko saria eman dezake, eta, beraz, ez da oso erakargarria.
 - > Beharrezkotzat jotzen dute aretoetarako beste era bateko makinak diseinatzea eta arautzea, bertako erabiltzaileek beste profil bat baitute.
 - > Beharrezkotzat jo dute, halaber, elkarri konektatuta dauden makinek sari gehiago ematea, elementu erakargarria baita aretoetako bezereontzat; era berean, hainbat areto elkarrekin konektatzea ere beharrezkoa dela uste dute.
 - > Makinak ez berritzearen eraginez, erabiltzaile-kopurua gutxitzen ari da.

4.3 Bingoak

Era horretako establezimenduetan, ustez **4.842 pertsonak** jotzen dute **gutzira** egunean; hau da, batez beste, **269 pertsona** establezimendu bakoitzeko. Datu horiek bingo guztietara estrapolatuz (20 establezimendutik 18 aztertu dira), 5.380 pertsona lortuko genituzke gutzira.

Bingo batean, **370.121 euro** biltzen da hileko, **batez beste**; hau da, **elkarriketatutako pertsonen adierazitakoaren arabera**, 9.000 euro hilean, gutxienez, eta 615.000 euro hilean, gehienez.

Establezimenduetako langileek emandako eta zuzeneko behaketa bidez egiaztatutako datuen arabera, bingoetara joaten diren jokalarien **%14,2** dira **joko-arazoak dituzten pertsonak**.

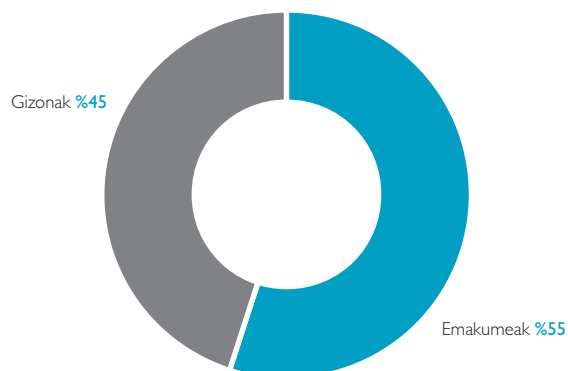
Ludopatiak EAEn duen prebalentziari buruz emandako datuei dagokionez, **bingoetan** joko-arazoak dituzten pertsonak **686** direla kalkula dezakegu; kopuru hori, zehazki, Euskal Autonomia Erkidegoko **18 urtetik gorako biztanleriaren %0,04ra** iristen da.

4.3.1 Zuzeneko behaketa eta arduradunei egindako elkarriketen datuak

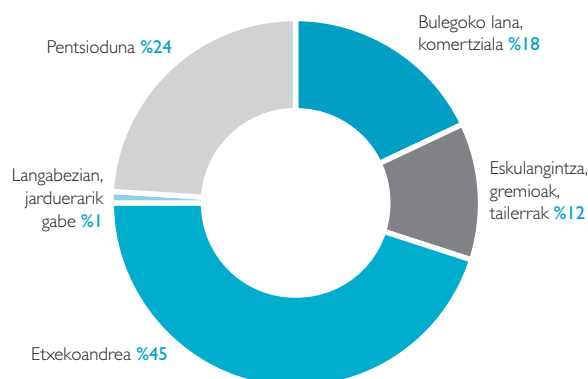
Honako emaitza hauek eman dituzte bingoetan zuzeneko behaketa eginez eta establezimendu horietako arduradunak elkarriketatuz egindako landa-lanean lortutako datuek.

Sexuari dagokionez, bingora joaten diren pertsonen gehiengoa emakumeak dira (**%55**); dena den, gizonak ere asko

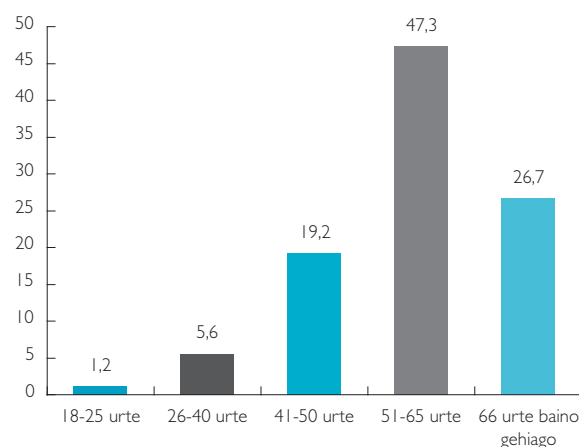
dira. la pertsona horiek guztiek 41 urte baino gehiago dituzte eta, bereziki, 51-65 urte bitartekoak nabarmendu behar dira (**%47,3**); jokalar horietako gehienek, gainera, itxura ona edo normala dute. Egiten duten jarduerari dagokionez, gehienak etxeakoandreak eta pentsiodunak dira, eta horien atzetik bulegoetan eta eskulangintzan lan egiten dutenak daude.



Oinarria: Zuzenean behatutako 18 bingo.



Oinarria: Zuzenean behatutako 18 bingo.



Oinarria: Zuzenean behatutako 18 bingo.

Bingo langileek emandako datuak bat datoz neurri handi batean egindako behaketekin, eta, gainera, adinaren eta sexuaren arabera desberdintasunak adierazten dizkigute. Adinari eta itxurari dagokionez, ez dago alde handirik sexuen artean; bai, ordea, gauzatzen duten jarduerari dagokionez. Aztertutako bingoetako langileen arabera, emakumeak etxeakoandreak dira batez ere, eta atzetik daude eskulangintzan jarduten dutenak; gizonei dagokionez, berriz, gehienek eskulangintzan eta bulegoan jarduten dute edota pentsiodunak dira.

ADINA	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
18-25 urte	2,1	3,3
26-40 urte	8,0	9,0
41-50 urte	17,5	20,9
51-65 urte	54,6	48,3
66 urtetik gora	17,9	18,5
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

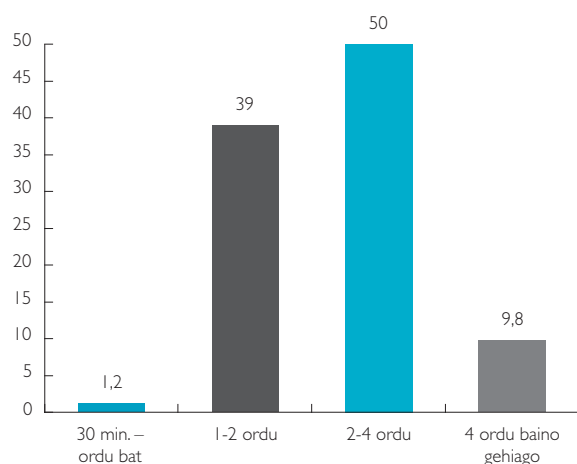
ITXURA	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
Oso itxura ona	17,7	18,4
Itxura ona	59,1	61,5
Hala-moduzko itxura	23,2	20,0
Itxura txarra	0	0
Oso itxura txarra	0	0
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

JARDUERA	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
Bulegoko lana, komertziala	29,0	39,8
Eskulana, gremioak, tailerrak	10,9	27,3
Ikaslea	0,6	1,3
Etxekoandrea	45,4	0,0
Langabezian, jarduerarik gabe	0,9	2,5
Pentsioduna	13,1	29,1
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

Bingora joaten diren pertsonen 1-4 ordu pasatzen dute jokoan, oro har: Zehazki, emakume gehienek (%20,4) lau ordu baino gehiago pasatzen du jokoan, eta 66 urtetik gorako pertsonen bi ordu baino gehiago, kasuen %77,4an.



Oinarria: Zuzenean behatutako 18 bingo.

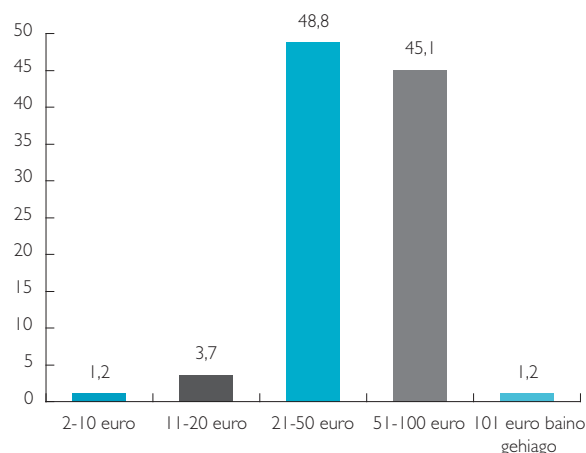
SEXUA	Emakumeak (%)	Gizonak (%)
30 minutu eta ordu bat artean	4,5	5,5
1-2 ordu	26,5	20,5
2-4 ordu	48,6	59,9
4 ordu baino gehiago	20,4	14,1
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 82 pertsona; zuzeneko behaketa.

DENBORA	Adina (%)				
	18-25	26-40	41-50	51-65	66 urtetik gora
30 minutu eta ordu bat artean	23,8	12,4	7,2	4,2	2,6
1-2 ordu	38,6	21,9	23,0	28,2	19,9
2-4 ordu	35,6	54,4	55,2	50,3	52,9
4 ordu baino gehiago	2,0	11,2	14,6	17,4	24,5
GUZTIRA	100	100	100	100	100

Oinarria: 82 pertsona; zuzeneko behaketa.

Behatutako pertsonen %95,1ek 20 eurotik gora gastatzen du. Era berean, egiaztatu ahal izan da %46,3k 50 euro baino gehiago inbertitzen duela; ehunekorik handiena 26-40 urte bitartekoen artean izan da. Emakume jokalarien ehuneko gizonena baino handiagoa den arren, gizonen ehuneko handi batek (%30,8) 100 euro baino gehiago gastatzen du.



Oinarria: Zuzenean behatutako 18 bingo.

GASTUA	Sexua (%)	
	Emakumeak	Gizonak
2-10 euro	0,4	0,1
11-20 euro	1,2	0,8
21-50 euro	42,1	34,3
51-100 euro	36,6	34,0
101 euro baino gehiago	19,7	30,8
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

GASTUA	Adina (%)				
	18-25	26-40	41-50	51-65	66 urtetik gora
2-10 euro	0,9	0,3	0,3	0,5	1,3
11-20 euro	2,8	1,8	0,9	1,0	2,3
21-50 euro	50,9	32,6	37,2	43,4	38,7
51-100 euro	29,6	40,2	31,8	33,0	36,5
101 euro baino gehiago	15,7	25,2	29,8	22,1	21,1
GUZTIRA	100	100	100	100	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

%84,7k astero edo hilean hainbat egunetan jotatzen du.

MAIZTASUNA	%
Astea behin / asteburuetan	46,2
Hilean hainbat aldiz	38,4
Hilean behin edo gutxiagotan	15,4
GUZTIRA	100

Oinarria: 72 pertsona, elkarrizketa bidez.

Asteburuetan %25 hazten da bingora joaten diren pertsonen kopurua, eta gizonen ehunekoa bikoiztu egiten da.

	Astegunean		Asteburuan	
	n	%	n	%
Emakumeak	2.621	75,5	3.258	68,5
Gizonak	849	24,5	1.501	31,5
GUZTIRA	3.470	100	4.759	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

Bingoan gehien jotatzen den eguneko aldia arratsaldea den arren, asteburuetan ugaritu egiten da gauean jotatzen duten pertsonen kopurua.

	Astegunean				Asteburuan			
	Emakumeak		Gizonak		Emakumeak		Gizonak	
	n	%	n	%	n	%	N	%
Arratsalde erdian	500	19,1	153	18,0	494	15,2	231	15,4
Arratsaldean	1.583	60,4	454	53,5	1.752	53,8	728	48,5
Gauean	538	20,5	242	28,5	1.012	31,1	542	36,1
GUZTIRA	2.621	100	849	100	3.258	100	1.501	100

Oinarria: 18 bingotako arduradunei egindako elkarrizketak.

Pertsona gehienak (hiru laurdenak) maiz joan ohi dira establezimendu horietara.

Emakumeak				Gizonak			
Maiz		Noizean behin		Maiz		Noizean behin	
%	n	%	n	%	n	%	n
56,9	2.298	20,0	808	15,6	631	7,4	299

Oinarria: 18 bingo, arduradunak elkarrizketatuz.

Oso ohikoa da koadrilan jotatzea, eta, batez ere, bikotearekin.

Jokoa banaka edo taldean (%)	Koadrilan	Bikotearekin
Maiz	21,7	80
Aldian behin	53,3	13,3
Inoiz ez	25	6,7
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 18 bingo, arduradunak elkarrizketatuz.

Elkarrizketatutako pertsonen honako arrazoi hauek eman dituzte bingoan jotatzeko:

Bingoan aukeratzeko arrazoiak (%)	
Sari potoloa duelako	15,3
Diru apur bat irabazten dudalako	10,3
Nire lagunekin elkartzen naizelako	10,3
Joko erraza delako	10,3
Emozioa ematen didalako	25,6
Dibertsioa, entretenimendua	23,1
Beste batzuk	5,1
GUZTIRA	100

Oinarria: 82 pertsona, elkarrizketa bidez.

Elkarrizketatutako pertsonen adierazi dutenez, honako gastu hau egiten dute jokoan eguneko:

Gastatutako kopuruak	Aitortutakoa (%)	Behatutakoa (%)
2-10 euro	0,3	1,2
11-20 euro	1,1	3,7
21-50 euro	40	48,8
51-100 euro	35,9	45,1
101 euro baino gehiago	22,7	1,2
GUZTIRA	100	100

Oinarria: 82 pertsona elkarrizketa bidez eta 36 mahai zuzenean behatuta.

Behatutakoaren arabera, bingoeko bezeroen %95,1ek 20 euro baino gehiago inbertitzen ditu joko-ekintza bakoitzean. Berririo ere, 50 eurotik gorako gastuetan hauteman dira aitortutakoaren eta behatutakoaren arteko aldeak; izan ere, behatutakoaren arabera, nabarmen jaitsi da kopuru hori baino gehiago inbertitzen duten pertsonen ehunekoa (20 puntu). Kasu honetan, gastu handiagoa aitortu da benetan egiaztatu ahal izan dena baino; beraz, baliteke landa-lana otsailean egin izana izatea horren arrazoiak, otsaila baita gutxien jotatzen den hilabeteetako bat.

Bingoeko langileek, noizean behin, adingabeak establezimenduan sartzea saihestu behar izaten dute.

Lokal gehienetan arazo txiki batzuk izan dituzte bertan jotatzen zeuden pertsonekin; arazo horien arrazoiak honako hauek izaten dira gehienetan: mozkorkeria (bost aipamen), beste pertsona batzuei enbarazu egitea (bost aipamen)...

Jokalariekin arazoak	n	%
Bai	10	55,6
Ez	5	27,8
ED/EE	3	16,7
GUZTIRA	18	100

Oinarria: 18 bingo, arduradunak elkarrizketatuz.

Elkarrizketatutako pertsonen %69,2k ziurtatu du ez duela **joko arduratsua** kontzeptua ezagutzen; behin zer den azalduta, ordea, %76,9k uste du sustatu egin behar dela, eta gainerakoek, berriz, ez dute horri buruzko iritzirik eman.

Joko arduratsua sustatzeari buruzko aipamenak

Joko-arazoak dituen jendearentzako laguntza

Jokoak mendeotasuna sortzen du

Garrantzitsua da jokoari mugak ezartzea

Arazoak saihesteko

Diru asko gastatzen duen jendea dago

Horren beharra izan dezakeen jendea dago

Gai horiek kontrolatu egin behar dira

Berdin zaio

Arazoak dituen jendearentzat

Neurriz jarduten ez duen jendea dago

Diru asko galtzen da

4.3.2 EAEko bingoen ezaugarriak

Funtzionamenduan dauden 18 bingo-establezimenduetatik 16ren edukiera-datuak lortu dira.

Edukierak	n	%
61-90 pertsona	1	6,25
91-120 pertsona	1	6,25
121 pertsona baino gehiago	14	87,5
GUZTIRA	16	100

Lokalean zegoen jende-kopurua	n	%
30 pertsona baino gutxiago	2	12,5
31-60 pertsona	3	18,75
61-90 pertsona	1	6,25
91-120 pertsona	4	25
121 pertsona baino gehiago	6	37,5
GUZTIRA	16	100

Pertsona mahai bakoitzean	n	%
1-2 pertsona	10	62,5
3-5 pertsona	6	37,5
GUZTIRA	16	100

Mahai-kopurua guztira	n	%
31-60	8	50
61 baino gehiago	8	50
GUZTIRA	16	100

Jokoan aritzen diren pertsonen kontsumitzen dituzten produktuak (%) (askotariko erantzunak)

Jatekoa	80
Alkoholun edariak	86,7
Alkoholik gabeko edariak	100
Tabakoa	93,3

Oinarria: 18 bingo, arduradunak elkarrizketatuz.

Informazioa jaso den hamabost bingo-establezimendutan uste dute jokoan urtaro edo garaiek eragina dutela; zehazki, gehien jotatzen den hilak abendua eta abuztua dira, eta gutxien jotatzen denak otsaila eta azaroa.

Hilak	Gehien jotatzen da	Gutxien jotatzen da
Urtarrila	21,4	28,6
Otsaila	7,1	64,3
Martxoa	21,4	14,3
Apirila	21,4	0
Maiatza	14,3	0

Hilak	Gehien jokatzeko da	Gutxien jokatzeko da
Ekaina	14,3	7,1
Uztaila	71,4	14,3
Abuztua	35,7	21,4
Iraila	21,4	21,4
Urria	21,4	21,4
Azaroa	21,4	42,9
Abendua	100	0

Oinarria: 18 bingo, arduradunak elkarrizketatuz.

4.3.3 Laburpena

Aztertutako lokaletan 4.842 pertsonak jokatu dute, guztira; batez beste, 269 jokalarik egunean.

Establezimendu horietako langileen arabera, pertsona horietatik %14,2k izango litzuke joko-arazoak; beraz, datua EAEra estrapolatuz, %0,04k izango litzuke guztira joko-arazoak.

Bingora jokatzera joaten diren jokalarien profila orain arte aztertutako ezaugarrien oso bestelakoa da.

■ Ezaugarri orokorrak:

- > Emakumeen presentzia handia da oso (%55).
- > Gehienak 41 urtetik gorakoak dira, eta, batez ere, 51-65 urte bitartekoak dira nagusi; gazteen presentzia, aldiz, hutsala da.
- > Oro har, itxura ona dute.
- > Etxekoandre eta pentsiodun ugari izaten dira, baina eskulangintzan eta bulegoetan lan egiten duten pertsonak ere jokatzeko dute.
- > Jokoa denbora gehien pasatzen duten pertsonen ezaugarriak honako hauek dira:
 - Emakumeak eta 66 urtetik gorakoak.
 - Diru-kopuru gehien gastatzen dutenak gizonek dira, eta 41-50 urte dituzte.

■ Sexuaren arabera aldea:

- > Ez dago alde handirik. Emakumeak adinean zaharragoak dira, eta, batez ere, etxekoandreak eta pentsiodunak dira. Gizonek baino gutxiago gastatzen dute, nahiz eta lokalean bertan denbora gehiago pasatu.

Oro har, betiko bezeroak izaten dira, bereziki emakumei dagokionez; hau da, astean behin edo gehiagotan joaten dira jokatzera. Asteburuetan, jendea gauez joaten da, batez ere; astegunetan, berriz, gehiago jokatzeko da arratsalde.

Koadrilan edo bikotearekin jokatzeko oso ohikoa da, eta, gainera, lagundu egiten du lokalean bertan taldekako mahaiak egoteak; hain zuzen, pertsona gehienak entretenimendutzat hartzen dutelako joaten dira.

Establezimendu horietako erabiltzaile gehienentzat harremanak egiteko eta arratsaldea/gaua pasatzeko leku bat da, ostalaritza-zerbitzua baliatuz eta kartoi batzuekin jokatzeko.

Lokal-mota horietara joaten diren pertsonen ezaugarriak kontuan hartuz, oso noizbehinkakoak izaten dira jokatzeko ari diren erabiltzaileekiko arazoak; lokalen erdian izan da arazoren bat, baina bakar bat ere ez da izan garrantzi handikoa.

4.4 Euskal Autonomia Erkidegoko kasinoak

2007. urtean, 97.313 **pertsonak jokatu zuten guztira** establezimendu-mota horietan (Bilboko eta Donostiako kasinoetan); batez beste, egunean **267 jokalarik** izan ziren: 170 pertsona Bilboko kasinoan eta 97 Donostiakoan. Datu horiek EAE bizi den 18 urtetik gorako biztanleria osora estrapolatuz, kopurua 62.697 pertsonakoa izango litzateke (bi kasinoetako pertsona guztien %64,4), eta **eguneko batez bestekoa 172 pertsonakoa**.

Kasinoetan joko-arazoak dituzten pertsonen ehunekoa zehaztea zaila da, jarduera horretan bi pertsona-mota desberdinek hartzen baitute parte: hau da, alde batetik, noizean behingo bezeroak daude, dudarik gabe, jarduera ikuspegi ludikotik hartzen dutenak (arratsalde edo gau batean), eta, bestetik, betiko bezeroak (hau da, hilean hirutan, lautan edo gehiagotan joaten diren pertsonak). Azken talde horretan, ehuneko handi batek du joko-arazoa.

Kasinoetan zuzeneko behaketa bidez egindako landa-lanean lortutako datuen arabera, joko-arazoak dituzten pertsonak ohiko jokalarien %40 dira (hau da, guztizkoaren %80). Beraz, gutxi gorabeherako datua izanik ere, **kasinoetan joko-arazoa duten pertsonak 55** direla kalkula dezakegu, **EAE ludopatiaren prebalentziari dagokionez** eman diren datuen arabera.

Horri dagokionez, datu objektibotzat aipatu behar da kasinoetan sartzeko debekuak 15 pertsonari eragiten diela, Eusko Jaurlaritzak jokoari buruz egindako azken memorian jasotakoaren arabera. Kontuan izan behar da ia modu pertsonalizatuan egin daitekeela bezeroek dituzten joko-arazoen jarraipena, era horretako establezimenduetan sartzeko kontrolak, ohiko jokalarien kopuru "mugatua" eta bertako langileen profesionaltasuna direla-eta; hain zuzen, kasinoetako langileek oso ondo ezagutzen dituzte ohiko bezeroek izan ditzaketen egoera zailak.

4.4.1 Zuzeneko behaketa eta kasinoetako arduradunei egindako elkarrizketen bidez lortutako datuak

2007. urtean, EAEko kasinoetan 97.313 sarrera izan ziren: %63,6 Bilboko kasinoan eta %36,4 Donostiakoan; zehazki, bezero horietatik 62.697 Euskal Autonomia Erkidegoan bizi dira (%64,4).

Aurrez aipatu bezala, ohiko bezeroen ehunekoa %80ra iristen da. %75,5 gizonak dira eta %24,5 emakumeak; gehienek, gainera, 31-65 urte dituzte.

EAEKO KASINOETAKO BEZEROAK GUZTIRA. 2007			
	DONOSTIA	BILBO	GUZTIRA
GUZTIRA	35.390	61.923	97.313
%	36,4	63,6	100
Eguneko bezeroak, batez beste	97	170	267

Iturria: Geuk egina.

EAEKO BEZEROAK BILBOKO ETA DONOSTIAKO KASINOETAN. 2007				
	ARABA	BIZKAIA	GIPUZKOA	GUZTIRA
GUZTIRA	2.443	40.475	19.779	62.697
%	3,9	64,6	31,5	
Eguneko bezeroak, batez beste	7	54	111	172

Iturria: Geuk egina.

EAEko kasinoetara joandako jendeari dagokionez, honako hau izan da azken hamar urte hauetako bilakaera, generoaren eta geografia-jatorriaren arabera banatuta:

BILBOKO KASINOAK			
Urteak	Gizonak	Emakumeak	Bisitariak Guztira
1996	60.378	22.357	82.735
1997	56.025	19.181	75.206
1998	55.703	18.964	74.667
1999	52.240	16.786	69.026
2000	52.548	17.374	69.922
2001	52.311	15.944	68.255
2002	49.518	14.836	64.354
2003	47.757	15.882	63.639
2004	48.820	15.034	63.854
2005	47.524	14.791	62.315
2006	45.734	13.703	59.437
2007	47.404	14.519	61.923
GUZTIRA	615.962	199.371	815.333
%	75,50	24,50	100

Iturria: Kasinoak emandako datuak.

BILBOKO KASINOAN IZANDAKO BISITARIEN BILAKAERA											
Urteak	Bilbo	Bizkaia	Gipuzkoa	Araba	Nafarroa	Santander	Estatuko gainerakoak	EB	Egoiliarak	Beste batzuk	Guztira
1996	10.496	55.999	1.517	3.471	556	1.314	8.404	171	802	0	82.730
1997	32.167	25.135	1.548	3.435	443	1.431	6.354	566	3.739	368	75.186
1998	30.936	23.028	1.769	3.170	411	1.346	6.581	1.168	5.506	752	74.667
1999	28.810	22.321	1.773	2.351	425	1.201	6.542	808	4.003	792	69.026
2000	30.309	20.350	1.933	1.988	400	1.230	6.885	734	4.721	1.372	69.922
2001	28.541	19.198	1.995	2.469	502	1.466	6.273	726	5.489	1.596	68.255
2002	27.810	17.257	1.240	2.460	393	1.326	5.449	660	6.032	1.727	64.354
2003	26.859	17.344	1.269	2.242	375	1.249	5.422	816	6.345	1.718	63.639
2004	23.822	17.516	1.287	2.775	356	1.266	5.726	1.465	7.208	2.433	63.854
2005	22.480	17.107	1.333	2.650	324	1.356	4.958	1.396	7.599	3.112	62.315
2006	22.091	16.384	1.222	2.250	247	1.317	4.961	1.267	7.134	2.564	59.437
2007	23.809	15.878	1.566	2.243	270	1.535	5.094	1.437	7.704	2.387	61.923
GUZTIRA	308.130	267.517	18.452	31.504	4.702	16.037	72.649	11.214	66.282	18.821	815.308
%	37,79	32,81	2,26	3,86	0,58	1,97	8,91	1,38	8,13	2,31	100

Iturria: Kasinoak emandako datuak.

DONOSTIAKO KASINOAK

Urteak	Bisitariak	Donostia	Gipuzkoa	Bizkaia	Araba	Nafarroa	Frantzia	Estatuko gainerakoak	EB	Egoiliarrak	Beste batzuk	Guztira
1997	40.132											40.132
1998	48.785											48.785
1999	49.080											49.080
2000	40.933											40.933
2001	33.893											33.893
2002	31.107											31.107
2003	35.379	11.707	5.941	709	261	2.685	0	6.348	3.557	1.694	2.477	35.379
2004	35.871	11.694	5.370	653	271	3.051	1.997	6.064	2.024	2.263	2.484	35.871
2005	34.904	11.195	5.664	659	347	2.557	1.932	6.120	1.702	2.381	2.347	34.904
2006	35.201	10.618	6.076	619	219	2.507	1.617	6.510	1.708	3.310	2.017	35.201
2007	35.390	9.994	8.219	788	200	2.219	2.073	5.649	1.760	2.801	1.687	35.390
GUZTIRA	420.675	55.208	31.270	3.428	1.298	13.019	7.619	30.691	10.751	12.449	11.012	420.675
Guzt. %	03/07 partziala											
	17.6745	31,24	17,69	1,94	0,73	7,37	4,31	17,3%	6,08	7,04	6,23	100

Iturria: Kasinoak emandako datuak.

Establezimendu horietara egindako bisiten kopuruak behera egin du; beherakada 1999. urtean hasi zen Bilboko kasinoan, eta 2000. urtean Donostiakoan. Gipuzkoako kasinoari dagokionez, 2003. urtean berreskuratu egin zuen bezero-kopurua, baina ez zen laurogeita hamarrek hamarkadan izandako kopuruetara iritsi. Bilboko kasinoari dagokionez, beheranzko joerarekin jarraitu zuen 2006. urtera arte; baina 2007an, apur bat berreskuratzen hasi zela dirudi.

Horrenbestez, **laurogeita hamarrek hamarkada arte izan zen goraldiaren ondoren, kasinoetako bisitari-kopuruak egonkortzera egin du.**

Orain dela 30 urte jokoak legeztatu zutenetik, EAEn funtzionamenduan dauden bi kasinoetan bezero fidelak dituzte; bezero horiek ez dira asko, eta, gainera, Donostiako kasuan, jada zahartuta daude (%20k 66 urtetik gora ditu). Bezero horiek, oro har, gastua egiteko ahalmen handia dute, eta, batez ere, erruletan jokatzen dute (guztizkoaren %60k baino gehiagok). Gehienetan, banaka jokatzen dute, baina, noizean behin, koadrilan ere jokatzen dute; hau da, aurrez diru-kopuru bat jartzen dute, eta, hori amaitzean, jokatzeari uzten diote. Tartean-tartean, bada bikoteka jokatzen duenik ere; dena den, ohikoena nork bere kasa jokatzea da, nahiz eta elkarrekin joan.

Kasinoetan jokatzen duten pertsonak **gizarte-klase guztietakoak** dira; gehienek itxura ona dute, eta %7, gutxi gorabehera, baztertutako gizarte-taldeetakoak dira. Bestalde,

azpimarratu behar da asiar jatorriko (Txina) biztanleak maiz joaten direla kasinoetara eta diru-kopuru handia jokatzen dutela.

Jokatzeako denborari dagokionez, bi ordu baino gehiago pasatzen dute zeregin horretan, baina jokoak ez da jarraitua izaten; horrez gain, erruletaz edo jokoz ere aldatzen dute. Pertsona batzuek bi edo hiru erruletatan jokatzen dute aldi berean, bai eta pokerrean eta erruletan aldi berean ere.

Oro har, betiko bezeroen multzoan sartzen diren gehienek –joko-arazoak dituzten pertsonen kategorian sailka daitezkeenek– bakardade-arazoak dituzte; horietako batzuek pertsona itxiek bezala jokatzen dute, eta jokoari adi egoten dira. **65 urtetik gorako taldearentzat, harreman sozialak egiteko eremu bat da kasinoak, bingoarekin gertatzen den bezala.**

Alde batetik, jokatzeaz gain zerbait hartu edo behatu egiten duten pertsonak daude, eta, bestetik, etengabe jokatzen egoten direnak, baina jokoak dezentetik kontrolatzen dutenak; nolabait ere, azken horiek diru-kopuru handia gastatzen dute, normalean. Era berean, badira konpulsiboki jokatzen dutenak ere, hiru erruletarekin aldi berean jokatzen dutenak, esaterako; horiek ohiko bezeroak izaten dira, eta beren artean hitz egiten edota elkar ezagutzen duten arren, jokoaz harago ez dute harreman pertsonalik.

Hautatutako kasinoetan egindako behaketaren emaitzak. Behaketarekin batera, auditoriaren teknika izan da erabili den metodologia; zehazki, lau unetan egin dira kontaketak, jardura izaten den ordutegiaren baitan.

GRAN CASINO NERVION BILBAO

Generoa	Ordutegiak	20:00	21:30	11:30-12:00	02:00etatik aurrera	Guztira	Guzt. %
Emakume-kopurua		6	5	14	5	30	25,9
Gizon-kopurua		12	12	30	32	86	74,1
Adin-multzoak							
18-30 urte		6	2	10		18	15,5
31-50 urte		5	6	22	28	61	52,6
51-65 urte		4	7	10	9	30	25,9
66 urte baino gehiago		3	2	2		7	6,0
Itxura/estatusa							
Oso itxura ona, ongi jantzia (trajea edo antzekoa)		2	2		5	9	7,8
Itxura ona		4	5	31	22	62	53,4
Hala moduzko itxura			4			4	3,4
Informala		2	5	12	6	25	21,5
Itxura txarra		2	1	1	4	8	6,7
Jokoan pasatako denbora							
15 minutu edo gutxiago							
15-30 minutu							
Ordubete							
1-2 ordu		9	12	22		43	37,1
2 ordu baino gehiago		9	5	22	37	73	62,9
Diru-kopurua							
20 euro baino gutxiago							
20-50 euro							
50-100 euro		2	4			6	5,2
100-500 euro		10	13			51	44,0
500 euro baino gehiago		6			37	59	50,8
Joko-mota							
Erruleta		14		38	21	73	62,9
Bakarra			8			8	6,9
Black Jacka		1	4	2	6	13	11,2
Pokerra		2	4	4	9	19	16,4
Makinak		1	1		1	3	2,6
(Jokoan pasatako gehienezko denbora: 4 ordu)							
Bezero-mota/aldizkakotasuna							
Maiz		12	12	35	35	94	81
Noizean behin		6	5	9	2	22	19

Iluntzeko zazpi eta erdiak nahiz zortziak artean (19:30-20:00) joaten diren pertsonak arreta gehiago jartzen dute jokoan; bakarrik dauden pertsonak dira horiek, eta kasinora arratsaldea pasatzera joaten dira, baina soilik jokatzera.

Ostera, hamarrek eta hamabi eta erdiak artean (22:00-00:30) joaten direnak, kasinon bertan afaldu duten pertsonak nahiz kanpotik datozenak izaten dira; gehienak gazteak eta, itxuraz, bikoterik gabeak izan ohi dira, eta kasinora denbora pasa-

tzera joaten dira, aisialdiko beste alternatibatzat. Hamabi eta erdietatik aurrera, 21:30etik edo 22:00etatik jokatzeko egon diren pertsonetako batzuk afaltzen edo zerbait pikatzen hasten dira; aurrekoentzat bezala, kasinoa aisialdiko alternatiba bat da pertsona horientzat ere.

Goizeko ordu bietatik aurrera, jokatzeko jarraitzen duten pertsonak edo etortzen diren gutxiak ohiko jokalariek izaten dira. Horiek 40-50 urte dituzte, batez beste, eta zenbait "profesional"

CASINO KURSAAL DONOSTIA

Generoa	Ordutegiak	20:00	21:30	11:30-12:00	02:00etatik aurrera	Guztira	Guzt. %
Emakume-kopurua		2	6	8	10	26	33,4
Gizon-kopurua		10	6	17	19	52	66,7
Adin-multzoak							
18-30 urte		3		6	4	13	16,7
31-50 urte		2		8	11	20	25,6
51-65 urte		4	8	7	10	27	34,6
66 urte baino gehiago		4	4	4	6	18	23,1
Itxura/estatusa							
Oso itxura ona, ongi jantzia (trajea edo antzekoa)		8				8	10,3
Itxura ona							
Hala moduzko itxura							
Informala		Ohikoa. Kaleko itxura "normalak"				67	85,9
Itxura txarra		1	2			3	3,8
Jokoan pasatako denbora							
15 minutu edo gutxiago							
15-30 minutu							
Ordubete		Gutxienekoa	4	5,0			
1-2 ordu		Normala	12	15,0			
2 ordu baino gehiago		Ohikoak	62	80,0			
Diru-kopurua							
20 euro baino gutxiago							
20-50 euro		4	4	5,0			
50-100 euro		8	8	10,0			
100-500 euro		23	23	30,0			
500 euro baino gehiago		43	43	55,0			
Joko-mota							
Erruleta		10	11	12	14	47	60,3
Bakarra							
Black Jacka		2	1	8	10	21	26,9
Pokerra				5	5	10	12,8
Makinak		10	8	16	18	52	
Bezero-mota/aldizkakotasuna							
Maiz		9	10	18	15	52	66,7
Noizean behin		3	2	7	14	26	33,3

kategorian sar daitezke, black jacken eta pokerraren mahaian daudenak, bereziki; dena den, itxurak itxura, gehienek joko-arazoak dituzte.

Kasino horretan, oso handia da 65 urtetik gorako pertsonen kopurua.

Asko jokatzeko da makinetan, Bilboko kasinoan ez bezala; azken horretako joko-aretoan dauden makinek, hain zuzen, jarduera eskasa izaten dute.

Hurrengo tauletan, konparatze aldera, Santanderko eta Miarrizteko kasinoei buruzko datuak azalduko dira.

SANTANDERKO CASINOA							
Generoa	Ordutegiak	20:00	21:30	11:30-12:00	02:00etatik aurrera	Guztira	Guzt. %
Emakume-kopurua		5		20	20	45	38,1
Gizon-kopurua		5	3	30	35	73	61,9
Adin-multzoak							
18-30 urte					2	2	1,7
31-50 urte		1	1	17	23	42	35,6
51-65 minutu		2	2	27	26	57	48,3
66 urte baino gehiago		7		6	4	17	14,4
Itxura/estatusa							
Oso itxura ona, ongi jantzia (trajea edo antzekoa)		8				8	6,8
Itxura ona				10	10	20	16,9
Hala moduzko itxura				15	10	25	21,2
Informala		2	3	25	35	65	55,1
Itxura txarra							
Jokoan pasatako denbora							
15 minutu edo gutxiago							
15-30 minutu							
Ordubete				15		15	12,7
1-2 ordu		7		20		28	23,7
2 ordu baino gehiago		2	3	15	55	75	63,6
Diru-kopurua							
20 euro baino gutxiago							
20-50 euro							
50-100 euro		8				8	6,8
100-500 euro				40	12	52	44,0
500 euro baino gehiago		2	3	10	43	58	49,2
Joko-mota							
	Jokalari-kopurua	Tipologia		Jokoaren batez besteko denbora		Kopurua	Guzt. %
Erruleta	25	Gizonak bakarrik, gizon bikoteak, emakume bikoteak, bikote mistoak eta txinatarrak		3h		25	45,5
Bakarra							
Black Jacka	18			2h		18	32,7
Pokerra	12			2h		12	21,8
Makinak							
Bezera-mota/aldizkakotasuna							
Maiz							90,0
Noizean behin		Normalean, oporretan edo pasaieran dauden pertsonak					10,0

MIARRITZEKO KASINOA

Generoa	Ordutegiak	20:00	21:30	11:30-12:00	02:00etatik aurrera	Guztira	Guzt. %
Emakume-kopurua	Joko-aretoa itxita	8	20	20	48	20	
Gizon-kopurua		32	100	60	192	80	
Adin-multzoak							
18-30 urte	Joko-aretoa itxita				5	5	2,1
31-50 urte		12	25	50	87	36,3	
51-65 urte		20	90	25	135	56,3	
66 urte baino gehiago		8	5		13	5,3	
Itxura/estatusa							
Oso itxura ona, ongi jantzia (trajea edo antzekoa)	Joko-aretoa itxita	40	120	80	240	100	
Itxura ona							
Hala moduzko itxura							
Informala							
Itxura txarra							
Jokoan pasatako denbora							
15 minutu edo gutxiago	Joko-aretoa itxita						
15-30 minutu			30 minututik ordubetera, joko bakoitzean				
Ordubete							
1-2 ordu			Pokerra: 21:30etik goizeko orduetara arte –berdinak–, gizonak.				
2 ordu baino gehiago							
Diru-kopurua							
20 euro baino gutxiago	Joko-aretoa itxita						
20-50 euro							
50-100 euro							
100-500 euro							
500 euro baino gehiago							
Joko-mota							
Erruleta	Joko-aretoa itxita					168	70
Bakarra						24	10
Black Jacka							
Pokerra						48	20
Makinak		60	100 ⁽³⁴⁾	120 ⁽³⁵⁾	120	400	100
Bezero-mota/aldizkakotasuna							
Maiz			80				
Noizean behin			20				

⁽³⁴⁾ %50 bikoteak; 50-70 urte bitarteko emakume-talde bat. Gutxienez, ordubeteko saioa.

⁽³⁵⁾ Makina guztiak beteta. Gazte-talde ugari.

4.4.2 Laburpena

- Egunean, batez beste, 172 pertsona joaten dira kasinoetara, eta horien hiru laurden gizonak dira.
- Guztira, 97.313 bisita egin dira kasinoetara EAEn.
- Era horretako establezimenduetan jokoarekin arazoren bat duten pertsonen tasa zehaztea zaila da, baina, behatutakoaren arabera, altu samarra da; gutxi gorabehera, %40koa dela esan dezakegu.
- Era horretako establezimenduetara joaten diren pertsonetatik gehienak ohiko bezeroak dira, eta 31-65 urte izaten dituzte; Donostian, zehazki, gora egiten du ehuneko horrek, %20k 66 urte baino gehiago baititu.
- Bisita-kopuruak behera egin du azken urteetan, baina esan dezakegu, hasierako "boom"aren ondoren, egonkortzeko joera hartu duela.
- Era horretako establezimenduetara joaten diren bezeroek gastua egiteko ahalmen handia dute, eta, horrenbestez, denbora- eta diru-kopuru handia inbertitzen dute, jokia jarraitua ez izan arren; hau da, tarteka, jokatzeari uzten zaio, lokalean bertan zerbait hartzeko edo bertan dagoen jendearekin erlazionatzeko.
- "Jokalar profesionala" deiturikoa badela esan daitekeen joko-esparru bakarra da. 45-65 urte bitarteko pertsonen kopuru txikiak metodoari edo sistemari jarraiki jokatzeko, eta jokatuak kopuruak ondo kontrolatzen ditu; nolana ere, ez dirudi joko horretatik bizi daitezkeenik.
- Era horretako establezimenduetan langile profesionalizatuak egoten dira, eta horrek joko patologikoaren jarrerak hobeto kontrolatzea bermatzen du; era berean, joko arduratsuen politika bultzatzeko aukera ematen du, beste joko-esparru batzuetan baino berme handiagoarekin.

Ludopatia

Euskal Autonomia
Erkidegoan

IKASLE

5 LUDOPATIA EUSKAL AUTONOMIA ERKIDEGOAN

5.1 Euskadiko pertsona ludopaten ezaugarriak.

Hurrengo lerroetan azalduko den informazioa joko-arazoen errehabilitaziorako Euskal Autonomia Erkidegoan dauden hiru elkarleen bidez lortu da. Datu objektiboak izan arren, beren gaixotasunaz/arazoaz jabetu diren jokalariai soilik hartu dira aintzat; hau da, patologiaren bat duten pertsonak eta, hainbat urtetan kontrolik gabe jokatu eta gero, beren gaixotasunari aurre egin nahi diotenak. Bizkaian, azken 14 urteetan, 5.000 pertsona baino gehiago artatu dituzte.

Azterketa honen egileek interesgarritzat jo dute elkarrekin emandako kopuruak egindako landa-lanaren emaitzekin konparatzea. Horri dagokionez, 2006an eta 2007an igoera handiak gertatu dira elkarre horiei laguntza eskatu dieten pertsonen kopuruan; Gipuzkoan, esaterako, %25 egin du gora, eta, Araban, %29.

Joko-arazoak dituzten pertsonen **generoari** dagokionez:

	Gizonak (%)	Emakumeak (%)
Bizkaia	85	15
Gipuzkoa	88	12
Araba	92	8
Azterketako datuak	80	20

Adina	BIZKAIA	GIPUZKOA	ARABA	Azterketaren emaitzak (%)
20 baino gutxiago	4			
21-30	24	19	26	18-25 urte 5
31-40	33	36	42	26-40 urte 27
41-50	23	19		41-50 urte 29
51-60	13	13		51-65 urte 26
60 baino gehiago	2	13		66 urte baino gehiago 13
GUZTIRA	100	100		GUZTIRA 100

Bakoitzaren jarduerari/okupazioari dagokionez (%) ⁽³⁶⁾

Lanean	56
Langabezian	24
Erretiratuta	10
Pentsioduna	6
Ikaslea	4

Azterketaren landa-lanaren emaitzak

Bulegoko lana, komertziala	15
Eskulangintza, gremioak, tailerrak	50
Ikaslea	1
Etxekoandrea	7
Langabezian, jarduerarik gabe	8
Pentsioduna/erretiratua	17
Ezinezkoa zehaztea	2

Egindako ikasketak (%) ⁽³⁷⁾

Lehen mailakoak	47
Bigarren mailakoak	45
Unibertsitate-ikasketak	8

Egoera zibila	BIZKAIA		GIPUZKOA	
	G	E	Guzt. %	Guzt. %
Ezkongabeak	135	18	42	51
Ezkondurak	137	23	44	31
Banandurak/ Dibortziatuak	25	8	9	9
Alargunak	10	7	5	3
GUZTIRA	307	56	100	6

BIZI DIREN LEKUAREN ARABERA (ESKUALDEA)

BIZKAIKO bizitegi-eskualdeak (%)	GIPUZKOAKO bizitegi-eskualdeak (%)	
Ezkerraldea	33	Donostia 39
Bilbo	29	Oarsoaldea 20
Eskuinaldea	11	Bidasoa-Txingudi 14
HU	7	Donostialdea 8
Meatzeta	4	Tolosa-Goierrri 6
Durandaldea	1	Urola Garaia 4
Uribe-Butroi	2	Debarroa 4
Enkarterriak	0	Urola Kosta 3
Besterik	10	Hendaia 1

Bizkaian, ludopaten %73 metropoli-areakoak dira, eta, Gipuzkoan, gutxienez %61.

⁽³⁶⁾ Soilik Gipuzkoako datuak.

⁽³⁷⁾ Soilik Bizkaiko datuak, ludopaten elkarrekin emandakoak.

Joko-mota: BIZKAIA

	G	E	Guzt.	%
Jolas-makina saridunak	54	16	70	21
Askotariko jokoak dituztenak	183	13	196	60
Bingoa	2	6	8	3
Kasinoa	2		2	1
Kinielak	5		5	
Jolas-makina saridunak + bingoa	6	12	18	3
Jolas-makina saridunak + kinielak	28	5	33	4
Jolas-makina saridunak + kartak	26		26	6
Jolas-makina saridunak + bideo-jokoak	1		1	1
Bingoa + kartak				0
Bingoa + kupoiak		4	4	
GUZTIRA	307	56	363	100

Joko-mota: GIPUZKOA (%)

Makinak	72
Makinak eta bestelako jokoak	23
Makinak eta eskuko telefonoa	1
Eskuko telefonoa	1
"On line" egiten diren apustuak	1
Internet	1
Kasinoa	1
GUZTIRA	100

Makinek ludopatiaren arazoan duten eragina %95ekoa da bi lurraldeetan; ehuneko horretan sartu dira "jolas-makina saridunekin" arazoak dituzten pertsonak nahiz beste era bateko ausazko jokoekin arazoak dituztenak. Gipuzkoako eta Arabako elkarteek beren erabiltzaileen bitartez lortutako datuen arabera, ludopaten %50ek bost urtetik gorako mendekotasuna izaten du jokoarekiko errehabilitaziora joan aurretik; dena den, aipatu behar da emakumeak lehenago hasten direla errehabilitazioan.

Errehabilitaziora joan aurretik mendekotasunean pasatako urteak:

GIPUZKOA (%)

Urtebete baino gutxiago	6
Urtebete	14
2 urte	13
3 urte	9
4 urte	9
5-10 urte	29
11-19 urte	15
20 urte baino gehiago	5
GUZTIRA	100

ARABA (%)

Urtebete baino gutxiago	8
1-10 urte	77
11 urte baino gehiago	15
GUZTIRA ⁽³⁸⁾	100

Gaixotasunean berriro erortzea; terapia uzten duten pertsonen indizea:

		Guztira	E	G
Bizkaia (%)	Berriro erorita	8	9	7
	Berriro erori gabe	92	91	93
Gipuzkoa (%)	Bertan behera uzteak	15		

Elkarte horietara joaten diren gizonen %99ri amak edo emazteak laguntzen die.

Joko-arazoa duen eta errehabilitaziora joaten den pertsonaren profila honako hau da: 31-60 urteko gizona, lehen edo bigarren mailako ikasketekin, landuna eta bakardade-arazoak dituen (ezkongabea, alarguna, banandua edo dibortziatua). Normalean, hiri-eremuan bizi da (metropoli-arean edo 25.000 biztanle baino gehiagoko hirian), eta jokoarekiko bost urte baino gehiagoko mendekotasuna izan ohi du.

Horren alderdi positiboa da errehabilitaziora erregularki joan ohi direnen %80, gutxi gorabehera, sendatu egiten dela eta ez direla berriro erortzen

5.2 Ludopatiaren errehabilitazioa

EAEn, hiru elkarte daude ludopatiaren tratamendurako: lurralde historiko bakoitzean bat. Laurogeita hamarrek hamarkadan sortu ziren, eta, beraz, ibilbide luzea egin dute

⁽³⁸⁾ Ez dago Bizkaiko daturik.

ludopatia duten pertsonen errehabilitaziorako tratamenduan. **Elkarte horietara joaten diren gehienak gizonak dira, eta beren bikoteek laguntzen diete;** tratatutako pertsonen %10-15 soilik dira emakumeak, baina, egiaz, askoz ere handiagoa da jokalaria patologikoen kopurua.

Horri dagokionez, ezkutuko jokalaria patologiko gehiago daude emakumeen artean; izan ere, gizartean estigmatizatuago sentitzeaz gain, askoz ere errazago egiten zaie arazoa ezkutatzea. Emakumeek kontrol handiagoa dute jokoan gastatzen duten dirua erabiltzeko eta, beraz, zaila da beren gain hartu ezin ditzaketen zorrak egitea; hau da, beren (edo familiako) diru-sarreraren kopuru bat jokorako gordetzen dute, eta, diru hori amaitzean, jokatzeari uzten diote denbora-epe batez. Arazoa bera kudeatzeko kontrol handiagoa eta antolaketa hobea izaten dute, eta zor gutxiago egiten dituzte; horren ondorioz, are zailagoa da jokoarekiko mendekotasuna hautematea. Bingoa da emakumeen artean patologia gehien sortzen duen jokoetako bat, makinekin batera. Gainera, **gizonak ez bezala, emakumeak bakarrik nahiz alabaren edo lagunen batek lagunduta joaten dira.**

Emakumeak eta gizonak bereizten dituen beste elementu bat, jokoarekiko mendekotasunak eraginda edo, gutxienez, horri lotuta, emakumeek izaten dituzten depresioak dira; gizonak, aldiz, modu naturalagoan hartzen dituzte mendekotasunarekin dituzten arazoak. Depresio-egoerak ugariagoak izateak lotura du emakumeek gizartean bizi duten estigmatizazio-egoera handiagoa izatearekin, bai eta familiakoek arazoaren ikuspegi negatiboagoa eta, oro har, lotsa-sentimendu handiagoa izatearekin ere.

Printzipioz, kontsultara joaten diren pertsona gehienak jokalaria sozialak izan dira, uneren batean edo bestean sariren bat jaso izan dutenak. Ordea, jokoarekiko bulkada jada kontrolatu ezin denean, joko patologiko bihurtzen da; hori, zehazki, denbora-epe labur batean gertatu ohi da.

Oro har, egoera kontrolatu ezin denean eta zorrak egiten direnean jotzen da erakundera; horietako gehienak, gainera, familiak nahiz bikotekideak derrigortuta edo presionatuta joaten dira, horiek ere jada muturreko egoeran sentitzen baitira. Elkartera joatean, pertsona guztiek ez dute ikusten arazo bat dutenik, eta, beraz, tratamenduan aurrera egiteko motibazioa gutxitu egiten da. Oro har, errehabilitaziora joaten diren pertsonen estatus ertaina eta ertain-baxua dute, normalean tratamendu pribatuak egiten baitituzte estatus handiagoa dutenak edo baliabide ekonomiko gehiago dituztenak; bestalde, hiri-eremuetan bizi dira elkarte horietara jotzen duten gehienak.

Ezaugarri pertsonalei dagokienez, orokorrean **inpulsibotasun handiko pertsonak** izaten dira; bereziki gizonetan, hiperaktibitatearen eta arreta-defizitaren kasuak hautematen dira. Gazteen artean, berriz, bideo-jokoen eta makinaren erabilera azpimarratu behar da. Zenbaitetan, bestelako mendekotasunak edota droga-kontsumoa izaten dira (batez ere, kokaina, speeda eta haxixa); hori, halaber, pertsona konpulsiboak izatearekin dago lotuta.

Elkarte horien iturrien arabera, baieztatu daiteke **mendekotasuna duen pertsonaren profila aldatzen ari dela**

azken urteetan. Lehen, gehienak familia-zama zuten gizonak ziren, arazo bakartzat jokoak zutenak; neurri batean, beraz, bizitza normala eraman zezaketen. Egun, ordea, pertsona gazteagoak joaten dira (%55ek 28-38 urte ditu), familiarik edo familia-zamarik ez dutenak eta droga-arazoak dituztenak, bai eta bere buruaren antolaketa-ekin lotutako arazoak eta arazo mentalak ere; hau da, hainbat arazo dituzten pertsonak dira, eta, beraz, beharrezkoa da hainbat esparrutan egiten den ahalegina koordinatzea (psikologikoa, soziala, osasun-arlokoa, ekonomikoa...). Garai batean, gainera, terapiara joaten ziren pertsonen aurrez urte asko zeramatzen jokoan (10 baino gehiago), denbora asko pasatzen baitzen arazoa identifikatzen eta aitortzen. Egun, ordea, arazoa errazago hautematen da, joko-arazoak ezagunagoak baitira gizartean; gainera, beste baliabide batzuekin koordinazioan jarduten da (Osasun Mentaleko Zentroak...), arazo horrez gain beste arazo-mota batzuk dituzten pazienteak zaintzen dituztenekin, hain zuzen.

Halaber, **“on line” egiten diren jokoekin arazoak dituzten pertsonak** agertzen ari dira. Horiek kultura-maila handiko pertsonak dira (teknologia berriak erabiltzen dituzte), eta ez lukete sekula leku publiko batean jokatuko; horrenbestez, estimulua kontrolatzea zailagoa da, batez ere Internetekin lan egiten badute edo sarera erraz konekta badaitezke.

Ludopatia duten pertsona gehienak askotariko jokoetan ibiltzen dira; hau da, ez daude joko-mota bakarren mende, nahiz eta guztiak kontuan hartuta saria duten jolas-makinak besteen gainetik nabarmendu.

Elkartera laguntza eske joaten diren pertsonen %99 emazteak edo amak lagunduta joaten dira; horrek, beraz, bi gauza adierazten dizkigu:

- Alde batetik, errehabilitaziora doazen gehienak egoera jasanezin batera iritsi diren gizonak direla; hain zuzen, pertsona horien ingurukoak egoera horretaz jabetzen dira eta arazoak eragin egiten die.
- Eta bestetik, ludopatia duten emakumeak ezkutuan daudela eta ez dutela beren familiaren laguntzarik edo akuilurik errehabilitatzen hasteko eta/edo jarraitzeko.

Arazoa duen pertsona elkartera joaten denean, lehenengo urratsa “arazo-iturri duen jokoan” ez jokatzea da, eta, aldi berean, bestelako jokoak kontrolatzea. Elkarriketa bat egiten da, eta, bertan, lehenengo urratsak ematen dira, gero autolaguntzako taldeetan parte hartzen hasteko; hain zuzen, bertaratutakoek positiboki balioesten dituzten talde horien helburua da beste subjektuekin identifikatzea, eta pazienteentzat nahiz horien familiakoentzat izan daitezke. Halaber, talde terapeutiko bat dago, abinentzia, gizarte-trebetasunak eta erlaxazioa lantzen dituen. Hori guztia osatzeko, banakako terapia psikologikoa egiten da.

Tratamendu horiek epe luzearako dira, eta pazienteei urte eta erdi irautean duen jarraipena egiten zaie, batez beste; hain zuzen, azken helburua erabateko abinentzia lortzea da, kontrolpeko jokoak berriro ere gaixotasunean erortzeko arrisku handia baitu.

Azken batean, tratamendua banan banakoa nahiz taldekakoa da:

- Banan banako tratamenduari esker; arazoa sakonago aztertzen da. Ez da jokoan soilik oinarritzen; hau da, pertsonarengan aldaketa orokorrak egin nahi dira, aldaketa horien bidez pertsonak jokoarekiko duen jarrera ere alda dadin (denbora libreko zereginak, kontsumoak, lana, ekonomia...).
- Taldeko lanari dagokionez, bi laguntza-talde daude eta horiek eredutzat edo laguntzat balio behar dute, arazoa duten pertsonak arraro senti ez daitezen. Horrela, beraz, errehabilitazio-etapa desberdinetan dauden pertsonak beren esperientziak trukatzeko dituzte; gainera, eragingarri izan daitezke tratamenduaren erdian edo amaieran dauden pertsonen testigantzak.

Era berean, familia-taldeak bereizten dira, eta horiek terapia desberdinak egiten dituzte, honako egoera hauen arabera:

- Arazoa duen pertsonak bere familiarekin edo familiako kideren batekin egin nahi du tratamendua.
- Arazoa duen pertsonak nahiz bere familiak tratamendua egiten dute, baina bakoitzak bere aldetik.
- Familiak soilik egiten du tratamendua.

Horrela, beraz, **pertsona bakoitzaren egoeraren arabera, tratamendua banan-banan zehazten da. Honako hauek dira eman ohi diren urratsak:**

- Lehenik eta behin, arazoa duen pertsona familiako kideren batek lagunduta etortzen da, bizi duen egoera jasanezina baita. Badakite ezin dutela arazoa beren kasa konpondu, eta horrenbestez, laguntza nahi dute; horrek, beraz, egoera larria dela adierazten du.
- **Lehenengo fasean**, pertsona bere arazoaz jabetu dadin egiten da lan (baldin eta oraindik jabetu ez bada); hau da, diagnosi bat egiten da, pazientearen beraren profila zehaztuko duten hainbat galdetegiren bidez. Era berean, kontrola bermatzeko zenbait mekanismo zehazten dira: autodebekua, familiaren kontrol ekonomikoa eta gizarte-langilea.
- **Bigarren fasean**, talde-lana eta tratamendu psikologikoa hasten dira; lehenengoa asteen behin izaten da, eta, bigarrena, hilean behin. Hori guztia, gainera, hasierako diagnositik ateratako ondorioen arabera izaten da.

Prozesuaren iraupena pertsona bakoitzaren mende dago; gutxienez, ordea, bi urte iraungo du. Lehenengo urtean tratamendua egingo da, eta, bigarrenean, jarraipena; dena den, gaixotasunean berriro erortzen bada, prozesua luzeagoa izango da.

Prozesu orotan, honako elementu hauek izango ditugu:

- Prebentzioa
- Familia-harremanak
- Lan-mundua
- Gizarte-harremanak

Kontuan izan behar da une oro zaindu behar den nahasmendu kroniko bat dela, jokatzeko nahia ez baita desagertzen; azken batean, nahi hori kudeatzen ikastea da.

Elkarte horien arabera, honako hauek dira **jokalarri arazodunaren profilari** dagokionez ezaugarri ohikoenak:

- 35-45 urte.
- 10-15 urte joko-arazoarekin.
- Ezkonduta edo bikotearekin.
- Gehiegizko tabako-kontsumoa.
- Alkohol-kontsumoa ohiko mailetan.
- Gazteen artean, droga-kontsumoa: haxixa, kokaina...

Azken urteetan, zenbait aldaketa egin dira arazoak dituzten pertsonen profilari dagokionez:

- Buru-nahasmendua duten pertsonak (eskizofrenia, depresioa, nahasmendu bipolarra...). Gero eta gehiago dira, eta, gainera, oso zailak dira tratamendu batean sartzeko; horrenbestez, horien errehabilitazioa korapilatu egiten da. Gehienak gizonak dira, 40 urtetik beherakoak; horiek ez dute lanik eta ekonomikoki beste batzuen mende daude. Une honetan, jokoak buru-nahasmenduan duen eragina ikertzen ari dira.
- Laurogeita hamarreko hamarkadan, errehabilitaziora joaten ziren pertsonak helduak ziren, batez ere. Gero, adina jaisten hasi zen, eta, egun, berriro ere goraka ari da; beraz, funtsean, bilakaera ziklikoa duela esan daiteke.

Jokoarekin arazoak dituzten pertsona gehienek jolas-makina saridunekiko mendekotasuna dute; gainera, denborari dagokionez, ibilbide luzea egin dute joko-arazoarekin. Gazteek azkarrago egiten dute ibilbide hori, hainbat arrazoi direla-eta:

- Ohitura sozializat, jokoak onarpen eta hedapen handiagoa du adinez nagusiago diren pertsonen artean.
- Jokoa 1977an legeztatu zuten Espainian, eta, beraz, pertsona asko eta asko dira beren bizitzako zati handi batean jokoa egun den moduan ezagutu ez zutenak.
- Pertsona gazteak, aldiz, adingabe zirela hasi ziren jokatzeko, 14 edo 15 urterekin, eta gehienak tabernetan.

Ez dago oso argi bideo-jokoen erabilerak gerora jolas-makina saridunak erabiltzean duen eragina; dena den, ikusi da arazoak dituzten gazteek bideo-jokoetan jolasten pasatzen dutela beren denbora libre.

Elkarte horietako ordezkarien iritziz, honako hauek dira **joko batek beste batek baino mendekotasun handiagoa sortzea eragiten duten ezaugarriak:**

- Saria berehalakoa izatea; hau da, apustuaren eta emaitzaren arteko denbora-aldia ahalik eta laburrena izatea. Lehen, ezaugarri hori kasinoko jokoek, jolas-makina saridunek eta bingoek soilik zuten; baina, egun, loteriek, bonolotoek, paperezko jokoek eta ordenagailu bidezkoek antzeko ezaugarriak dituzte.
- Saria duten jolas-makinetan: kolorea, mugimendua, kontrolaren ilusioa eta pentsamendu magikoari mesede egiten dioten elementu guztiak (superstizioak).
- Jokoa gizartean onartua izatea. Loteriak eta, oro har, paperezko jokoak gizartean onartuta daude, eta horrek mesede egiten dio horien erabilerari. Jolas-makina saridunak, aldiz, gizartean ez daude hain onartuta; dena den, Internet bidez erabil daitezkeenez, modu pribatuan jokatu daiteke.

eztabaida-taldeen ondorioak

Joko- -arazoak

**dituzten pertsonen
osatutako**

6

6 JOKO-ARAZOAK DITUZTEN PERTSONEZ OSATUTAKO EZTABAIDA-TALDEEN ONDORIOAK

Eztabaida-taldeetan, lehenik eta behin, familiako aurrekaririk nahiz ludopatian erortzeko aurretiko joerarik ez dagoela egiaztatzen da.

Hurrengo lerroetan, ludopatiari buruzko hainbat gai azalduko dira, **errehabilitazio-prozesuan zeuden zortzi pertsonak osatutako eztabaida-taldean aztertu zirenak**; talde hori, zehazki, honako hauek osatzen zuten:

- 68 urteko gizona; 17 urte jokatzeko (loteria, serie osoak)
- 40 urteko gizona (saria duten jolas-makinak)
- 54 urteko gizona (karta-jokoa, saria duten jolas-makinak eta bingoa)
- 44 urteko gizona (loteria primitiboa, bonolotoa eta kinielak)
- 64 urteko emakumea (saria duten jolas-makinak); ez du hitz egin
- 58 urteko emakumea (saria duten jolas-makinak)
- 67 urteko emakumea (bingoa)
- 38 urteko gizona (saria duten jolas-makinak)

Zergatik eta nola jokatzeko da?

- Bakardadeagatik, aspertuta egoteagatik edota aske sentitzeko.
- Jokatzeko uneak daude. Normalean bakardade-momentuekin daude lotuta, eta ez dute kontrol sozialik.
- Joko-motak lehentasunen edo ezagutzen arabera aukeratzeko dira; gainera, zoria menderatu eta irabaz daitekeela uste da.
- Hasiera batean, norbera bizi den eremutik urrun dauden zonetan jokatzeko da; baina, arazoa larriagoa den heinean, latsa galdu eta etxe azpian jokatzeko da.
- Saria lortzeko hasten da jokatzeko, eta, azkenean, beharregatik jokatzeko da; ludopatia duten pertsonak badakite galdu egiten dela. Batzuentzat, saria berehala jasotzea garrantzitsua da, eta, beste batzuentzat, sekulako jokaldia.
- Urte askoan jokatzeko da. Azken urteetan, irtenbideak bilatzen eta uzten ahalegintzen dira; zeharka, laguntza eskatzen da.

Ondorioak

- Psikologikoki asko sufritzen da; hau da, kontzientziako harra sentitzen da gezurra esateagatik, traizio egiteagatik, ezkutatzeagatik...

- Pertsonak gezurti bihurtzen dira, eta gai izaten dira autoestimua galtzea nahiz alhadura handia sentiaraztea eragiten duten gauzak egiteko.
- Arazoa dirua izatea da, eskuan izatea, eta, horrenbestez, diru hori lortzeko trikimailu guztiak dakizkitez. Duten dirua eta ez dutena gastatzen dute.
- Ludopatiarekin bizitzea bateraezina da harreman pertsonalekin; hori dela-eta, itxuragatik soilik jarraitzen dute harreman horiek izaten. Ludopatia duten pertsonak gezur handi batean bizi dira, eta itxura gordetzen dute.
- Lanean jarraitzen saiatzen dira, jokatzeko dirua eduki ahal izateko.
- Nola ikusten dituzte gainerakoak? Gizonei dagokienez, biziotsuak direla pentsatzen dute, eta, emakumeei dagokienez, zikinak direla, utziak...
- Berriro erortzeko beldurra dute, duten guztia galtzeko beldurra; gainera, uste dute jendeak ez lukeela jokatu zer gal daitekeen ikusiko balu.

Honako iritzi hauek dituzte:

- "Gizarte-kontrol handia egonez gero, jokatzeari uzteko gai dira".
- "Konponbideen premia: oso ezkutuan dagoen arazoa da, ez da ikusten, familiak isilean jasaten du".
- "Tentazio gehiegi daude, jokoa oso presente dago egunero bizitzan. Jokoa hain eskuragarri egotea arriskutsutzat jotzen dute".
- "Jokatzeko duten pertsonentzat, jokatzeko duten lehen aldian ez irabaztea da arazorik handiena".
- "Beharrezkotzat dute sentsibilizazio-kanpainak egitea, kontrolik gabe jokatzeko zer ekar dezakeen erakusteko".
- "Ez daude joko onak eta txarrak, arazoa pertsona bera da".
- "Jokatzeko ekintzaren beraren sinpletasuna eragin handiko beste faktore bat da jokoaren hastapenean eta ohiko jardueran".
- "Apustu-etxe berriak eta jokoarekiko izango den hurbiltasuna arriskutsutzat jotzen dituzte".
- "Finantza-erakundeek ez dute inolako etikarik. Banketxeen egungo marketing-jazarpenarekiko oso sentiberak dira: berehalako maileguak, zorren bateratzeak..."
- "Administrazioen balorazio negatiboa. Erakundeek eta gizarteak ahaztuta ditzutela sentitzen dute. Porrotaren sentimendua dago, eta zail ikusten dute aldaketaren bat gertatzea; azken batean, gobernuak joko-zergetatik bizi dira".

7 Jokoa

interneten

7 JOKOA INTERNETEN

Interneteko jokia lehentasun goreneko kezka da jarduera horretan esku hartzen duten eragile guztientzat; hau da, konsumitzaileen eta ludopaten errehabilitaziorako elkarreentzat, joko pribatuaren alorreko enpresaburuentzat eta administrazio publikoarentzat. Lehenengoen iritziz, joko horiek oso eskuragarriak dira eta eskaintza zabala dute; gainera, ezingo da kontrolatu adingabeek jokatzeko. Ostera, joko pribatuaren alorreko enpresaburuen ustez, kontrolik gabeko lehia egingo diete; horrez gain, sarean, inolako oztoporik gabe, gero eta gehiago zabaltzen ari den eskaintzaren aurrean (baita publizitateari dagokionez ere), haiek lege-murriztapenak dituzte eta horrek aukera-berdintasuna ukatzen die. Azkenik, administrazio publikoaren esanetan, Internetek ekarri duen globalizazioa dela-eta, gain hartuta daude; izan ere, estatuek erraz kontrolatu ezin duten eremua da, eta, gainera, ez dira oso eraginkorrak izan horri dagokionez izan dituzten esperientziak.

Horri dagokionez, honako hau ondorioztatu dute ludopaten errehabilitaziorako elkarrean ordezkariek:

- Internetek aukera zabala emango du beheko lerroetan zerrendatu diren alderdiei dagokienez; hori izango da, hain zuzen, joko-arazoan izango duen ondorio nagusia:
 - > Bakarkako jokia, ez soziala baizik eta banan banakoa.
 - > Joko anonimoa.
 - > “Plastikozko dirua” izenekoaren erabilera, banku bidezko transferentzien bitartez eta esku-dirurik erabili gabe.
 - > Egun osoan joki daiteke, etenik egin gabe eta edozein unetan.
 - > Ez dago adingabeak sartzeko kontrolatzeko neurririk.
- Halaber, gaineratu behar da joko horietan sartzeko erraza dela, doako joko-eskaintzak egiten baitituzte erabiltzaileak erakartzeko; horrez gain, gizartean onarpena izaten ari dira, futbol-talde garrantzitsuak baliatzen dituzten “on line”eko apustu-etxeek egiten duten publizitatea dela-eta.
- Araudirik ez dagoenez, era horretako jokoak ez dira legalak eta, horren ondorioz, kontraesanak sortzen dira (ez daude baimenduta, baina publizitatea egin daiteke).

Elkarte horiek egiaztatu dutenez, Internet eta bideo-jokoak adingabeak jokoaren mende jartzeko bide dira; horrenbestez, mendekotasun-arazoak gero eta pertsona gazteagoengan ari dira agertzen. Halaber, uste dute kasino birtualetan egiten diren apustuak handiagoak direla, kreditu-txartelek ez baitute ematen erabiltzen ari diren diru-kopuruaren ikuspegi erreala.

Identifikatu den beste arazo bat da adingabeek ziberkafetegietara edo antzekoetara (lokutorioak, Internetera konektatutako ordenagailuak dituzten joko-aretoak...) sartzeko duten askatasuna, horietan eskuratzen dituzten edukiak ez baitira inola ere kontrolatzen edo mugatzen.

Egoera juridikoa

Interneteko jokoaren egoera Javier A. Maestrek irudikatu du Interneten, “La ley de Internet” (Interneteko legea) bere argitalpenean; hain zuzen, argitalpen horretako hausnarketa nagusiak beheko ahapaldian jaso dira, horiek duten interesa dela-eta. “Internetek sekulako aukerak ematen ditu, eta, horren ondorioz, gizakiak ere aukera ugari ditu; noski, horiek maila guztietakoak izan daitezke. Jardute horiek, gainera, egungo esparru faktiko eta juridikoetatik kanpo daude, neurri handi batean, lurraldetasun-printzipiotik kanpo, esaterako; izan ere, sarean sarea edozein ikuspegiatik aztertzen denean, errotik hausten da printzipio horren egitura tradizionala.

Inguruabar horrek eragiten duen eztabaida juridikoa 1996 inguruan hasi zen jendartera zabaltzen, eta, orduan, agerian gelditu ziren espero zitezkeen bi joerak. Alde batetik, askatasunaren defendatzaile porrokatuak; ideia horren adierazgarri nagusia CATO erakundea da (CATO Institute), jarduera hori legeztatzea eta liberalizatzea defendatzen duena. Eta bestetik, tesi protekzionistaren aldekoak; hau da, Interneten jokia legeztatzearen aurka daudenak.

Euskal Autonomia Erkidegoari dagokionez, jokia arautzen duen Legearen 4. artikulua arabera, “debekatuta daude Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoan sartu gabe dauden jokoak, bai eta sartuta egon arren dagokien baimenik gabe edota baimenetan nahiz horiei aplikatu dakizkiekeen legezko arauetan espezifikatutako moduan, lekuan edota pertsonen gauzatzen ez dituztenak ere”. Horri jarraiki, beraz, **ez da legezkoa Internet bidezko jokia**.

Europar Batasunak, bestalde, ez du ezer ofizialik adierazi Interneteko joko-jarduerari dagokienez; beraz, eskumen-arauak une oro errespetatu, estatu kideen esku jarraitzen du hori arautzea. Informazio-gizarteko zerbitzuen zenbait alderdi juridikori buruzko Europar Batasunaren 2000/31/EE Direktibak, ekainaren 8koak, bere aplikazio-eremutik kanpo utzi ditu, espresuki, dirubalioaz jokatzeko eskatzen duten ausazko jokoak, loteriak eta apustuak, nahiz eta Espainiako Informazio Gizarteko Zerbitzuen Legeak ausazko jokoak bere erregimen juridikoan sartu.

Merkataritza Elektronikoa buruzko Europako Direktibak bere aplikazio-eremutik espresuki baztertu ditu, nahiz eta jakin ausazko jokoak orokorrean “informazio-gizarteko zerbitzu” izendatzen diren kategorietako bat direla.

Aldi berean, Administrazio Publikoetako jarduera ekonomikoen alorreko Europako Erkidegoko jurisprudentziak arautzen du merkaturako lehian errespetuaz jokatzeko (1988ko maiatzaren 4ko Bodsonen epaitik 1996ko Le Posteren sententziara). Sektore bat arautzeko eskumen zuzena duen administrazioak ezin dio zuzenean administrazio arautzaile horrek kontrolatzen duen eta bere erakunde publikoan sartuta dagoen operadore bati mesede egin.

**Joko-
-modalitate
berri bat**

8 apust

EAE-ko

kirol-apustuak

kirol

8 JOKO-MODALITATE BERRI BAT: EAE-KO KIROL-APUSTUAK

Alde batetik, araututako jokoen hazkunde-erritmoa moteldu egin zen, eta, bestetik, kirol-apustuen bidez sektoreko merkatuan leku garrantzitsua hartzen ari zen kanpo-eskaintza presioa egiten ari zen; horren aurrean, beraz, hiru operadore-baimenen lehiaketa publikoa egitea erabaki zen kirol-apustuen modalitate berrian jarduteko.

Baimena esleitu zitzaizen EKAS, TELE APOSTUAK eta GARAIPEN-VICTORIA APUSTUAK enpresei; beraz, goiko epigrafe hori gauzatzeko, hiru enpresa horietako biren arduradunei egin zaie elkarriketa. Hurrengo lerroetan, bi ordezkariak dituzten kezak azalduko ditugu:

- Ez dago proiektu hori arautu behar duten filosofiari eta ikuspegiari buruzko erabaki finkorik. Jolas-makinen sektorearen eta kirolari eskainitako sektorearen artean zulo handia dago; hau da, makinen sektoreak garrantzi handiagoa ematen dio terminalari berari eta horren kokapenari, eta, ostera, kirol-apustuen sektoreak apustuak sustatzea du xede, kirolean parte hartzeko bidetzat.
- Makinak oraindik ez daude homologatuta, eta, oraindik, makina horien zenbait ezaugarri eztabaidatzen ari dira; besteak beste, garrantzitsuenak: saria unean bertan kobratu ahal izateko aukera.
- Araudirik ez denez eta legean hutsuneak daudenez, ezin da proiektua bere esparru guztietan garatu.
- Lortu nahi den bezeroaren profila eta jolas-makinetako bezeroarena guztiz desberdinak dira; hau da, ez hain konpultsiboa, kirolean interesa duena...
- Kirola sustatzea da makinen helburu nagusietako bat, horri buruzko informazioa eta ezagutza sustatzea; gainera, irabazien zati bat berriro hainbat kirol-proiektutan inbertitzea lortu nahi da.
- Makina horiek jartzen dituzten tabernei balio erantsia emango die; izan ere, jolas-makina bat baino gehiago, jendeak kirol-ekitaldi batean parte hartzeko bide bat izatea nahi da.
- **Jokatze lokalak** direla-eta, zalantzak daude jokatze lokal espezifikoei dagokienez, betiko joko-aretoen ikuspegiarekin lotzen baitira; hau da, bere kasa eta bakarrik jokatzen duten jokalarientzako lokalak, ez hain sozialak. Zailtasun horiek gainditzeko, beraz, honako hau proposatu da:
 - > Apustu-lokalei ostalaritza-establezimenduen itxura ematea.
 - > Apustuak egiteaz gain, beste zerbitzu batzuk ematen dituzten lokalak sortzea; hau da, partidak ikusteko aukera, zerbait hartzeko...
 - > Ingalaterrako apustu-etxeen kontzeptutik aldentzea.
- Sariak **kobratzeari** dagokionez, azterketa hau egin bitartean artean konfirmatzeko zegoen kobratzeko zer modu erabiliko zen; izan ere, ezin da makinetan bertan kobratu. Bezero izan daitezkeenek hobekien balioesten duten bidea kutzazain automatikoen bidez kobratzea da;

hau da, apustua egiteko nahiz kobratzeko balioko duen RETA saldoaren bitartez. Azken batean, bizkortasuna nahi da kobratzeko unean, sari txikiak lortzen diren apustu txikiak baitira.

- **Apustuen batez besteko kopurua** 8 edo 9 eurokoa da. Sariak, berriz, %80an edo %90ean lortuko lirateke, sari txiki ugari izango baitziren; horrenbestez, beharrezkoa da zerbitzu arina eta bizkorra izatea.

Euskal Herriko Unibertsitateko Enpresaren Ekonomia Aplikatuaren Institutuak **EAEko kirol-apustuen merkatuari buruzko azterketa** egin zuen EKASA enpresarako; azterketa horren arabera, honako ondorio hauek atera dira:

1. Apustuen eta ausazko jokoen sektorea ziurgabetasun-egoera batean dago.
2. Kirol-apustuak positiboki balioesten dituzte.
3. Hobekien balioesten duten bidea tabernetako makinena da, oso bateragarria baita egungo ohiturekin eta apustuzalearen profilarekin. Apustuak egiteko lokalak diseinatzean, kontuan hartu behar dira profil horrekin bat datozen ezaugarriak, eta, horrez gain, taberna baten antzekoak izan behar dira, hasiera batean onarpen handiagoa izateko. Internetek errezelo eta zalantza apur bat sortzen du, bide horren segurtasuna eta fidagarritasuna direla-eta; telefono bidezko apustu-sistema, berriz, baxu samar balioetsi dute.
4. Apustuak egiteko motibazio nagusiek lotura handiagoa dute aisiarekin eta gizarte- nahiz familia-harremanekin, sarien zenbatekoekin baino. Era berean, apustu-mota honek apustularia ekitaldiarekin lotzen du emozionalki, eta ekitaldiaren beraren parte sentiarazten du.

Inkestatu diren pertsonen **egungo ohiturei** dagokienez:

1. Elkarriketatuta diren pertsonen %42,2k maiz jokatzen duela aitortu du, eta %57,8k ez duela jokatzen; bestalde, %28k adierazi du ez zaiola interesatzen, eta beste %9k ez diola merezi. Ildo horri jarraiki, gazteek tarteko adina dutenek edo adinez nagusienak direnek baino gutxiago jokatzen dute.
2. Gizonek emakumeek baino gehiago eta modu indibidualagoan jokatzen dute; gainera, jokoaren eta apustuen ikuspegi baikorragoa dute.
3. Jokatu egiten dutela aitortzen dutenen %42,2tik, %14k kinielak egiten ditu (gehienez taldean), eta asteen, batez beste, 6,42 euro gastatzen ditu. %94,3k ausazko jokoetan jokatzen du (ia %60k banaka), eta, batez beste, 12,95 euroko gastua egiten du asteen. %3,8k, berriz, bingoetan eta jolas-makina saridunetan jokatzen du (%50ek baino gehiagok banaka); horiek, 10,95 euro gastatzen dituzte, batez beste, asteen. %0,2k soilik aitortu du normalean Internetez jokatzen duela; horrenbestez, gastuaren batez

besteko kopurua ez litzateke oso adierazkorra izango (902 elkarrizketatik 2).

4. Jokatzeko motibazio nagusia sari ekonomikoa da; askotan, apustu bera errepikatzen da, egunen batean irabazteko esperantza izaten baitute. Etxetik apustu egiteko aukera ez dute aztertzen, eta nahiago dituzte guztiz ausazkoak diren jokoak kinielak baino. Jokatzeko motibazio-iturriei dagokienez, gazteenek gehiago aipatzen dituzte dibertsioa, ohitura eta kultura, adinez nagusiago diren inkestak baino.
5. Bestalde, heziketa-maila handiagoa duten pertsonak esperantza gutxiago dute egunen batean sari potolo bat lortzeko. Jokoa bakarka gauzatzeko jardueratzat hartzea dela-eta, lehen mailako heziketa duten pertsonen artean hedapen handiagoa du ideia horrek heziketa-

maila handiagoa duten pertsonen artean baino. Azkenik, lehen mailako heziketa duten inkestak gehienentzat, zoriaren gauzarik garrantzitsua horrek sortzen duen emozioa da.

6. Ausazko jokoetan eta apustu-jokoetan, hiru jokalarik multzo identifikatu ahal izan dira: *jokalarik indibidualistak*, *jokalarik emozionalak* eta *grinarik gabeko jokalariek*. Lehenengok nahiago dituzte guztiz ausazkoak diren jokoak, eta ez dituzte entretenimendutzat soilik hartzen; bigarrenak, *emozionalek*, gustukoago dituzte kirol-apustuak, eta jokoaren emozioak nahiz sari ekonomikoak sortzen dituzte motibazio gehien; eta, azkenik, *grinarik gabeko jokalarientzat*, jokoa entretenimendu hutsa da, eta ez diote sari ekonomikoari balio handirik ematen. Azken horiek lagunekin, adiskideekin eta familiakoekin jokatu ohi dute.

arduratsua

Joko

ardur

KO

9

9 JOKO ARDURATSUA

Joko arduratsua izan da azterketa honetan aztertu nahi izan den kontzeptuetako bat: bai biztanleek kontzeptu horri buruz duten ezagutza orokorra, bai sektorean esku hartzen duten hainbat eragilek kontzeptuarekiko duten iritzia.

Lehenik eta behin, joko arduratsua definitu dugu; honela, zehazki:

- Jokalarietarako informazioa.
- Joko pribatuaren alorreko enprekin eta administrazioekin elkarlanean aritzea ausazko jokoekin lotutako aisialdi-kontzeptua lantzeko.
- Esku hartzen duten alderdi guztiak koordinatzea, ondorioei aurre egiteko nahiz horiek prebenitzeko estrategiak eskura eduki ahal izateko.
- Joko arduratsuak, halaber, adierazten du joko publikoaren nahiz pribatuaren publikitatea egitean guztiek kode etikoa errespetatuz parte hartzea.

Joko arduratsuaren ideari buruz galdetu zitzaion, bai jokalariei oro har, bai sektoreko enpresa-elkarteei eta ludopatia duten pertsonen elkarteei; horrenbestez, honako ondorio hauek ateratu dira:

Joko arduratsuaren **ezagutzari** dagokionez, bingoetan jokatzen dutenek ezagutzen dute gutxienez kontzeptua, horien %69,2k ez baitu horren berri. Aldiz, ostalaritza-establezimenduetan jokatzen dutenen erdiak baino gehiagok (%54,5) eta aretoetan jokatzen duten gehienek (%78,6) kontzeptua ezagutzen dute. Kontzeptu hori **sustatzeari** dagokionez, pertsona gehienek uste dute garrantzitsua dela sustatzea, jokoak eragin ditzakeen arazoak saihesteko, batez ere. Kontzeptuarekin adostasun gehien agertu dutenak dira kontzeptua bera gutxienez ezagutzen dutenak, hau da, bingoetan jokatzen dutenak (%76,9k garrantzitsua dela uste du). Aldiz, kontzeptua hobekien ezagutzen dutela adierazi dutenek ez diote eman bestek adina garrantzi hori sustatzeari; aretoetan jokatzen duten pertsonen %64,3k uste du garrantzitsua dela. Bestalde, tabernetan jokatzen duten pertsonen %72,4k uste du sustatu egin behar dela.

Pertsona-kopuru handi batek kontzeptua ezagutzen duela esan arren, enpresa-elkartek nahiz ludopatiaren tratamendurako elkarteek biztanleriari jokoaren eta horrek sortzen dituen arazoen informazioa ematea gomendatzen dute, bai eta joko arduratsua sustatzea ere. Horri dagokionez, ludopatiaren tratamendurako elkarteek honako iritzi hauek dituzte:

- Positiboa da gizarteari, oro har, jokoak eragin ditzakeen arazoen berri ematea; batez ere, kontzientzia sortzeko.

- Oro har, jolas-makinak dauden lokaletan lan egiten duten pertsonak ez dute prestakuntzarik; beraz, beharrezkoa litzateke pertsona horiek hezteko, joko-arazoa izan dezaketenak identifikatu eta kontrolatu ahal izateko.
- Nolanahi ere, kontuan izan behar da, halaber, joko arduratsuak jokoak bera susta dezakeela; beraz, ona da kontrolatzen dakienarentzat, baina ez pertsona guztientzat.
- Hau da, jokoak sustatzen badugu (nahiz eta arduratsua izan), nor egingo da joko-arazoak eragiten dituen gizarteko, familiako eta osasun-arloko kostuen kargu?
- Gainera, ez du zentzurik joko soziala sustatzeaz hitz egiteak, asko jokatzen duten pertsonak baitira enpresei irabaziaz eragiten dizkietenak; horrenbestez, ezinezkoa da joko-jarduera areagotzea eta horrek eragiten dituen arazoak gutxitzea.

Joko arduratsua sustatzeko, beharrezkoak dira honako hauek:

- Administrazioaren, sektoreko enpresen eta arazoak dituzten pertsonen elkarten arteko lankidetzak eta koordinazioa sustatzea; horri dagokionez, beharrezkoa da joko arduratsuaren dekalogo bat egitea.
- Sektoreak arazoaren kontzientzia hartzea.
- Ludopatiaren alorrean lan egiten duten taldeei kontsultak egitea eta horiek kontuan hartzea; era berean, arazoak dituzten pertsonen ekarpenak jasotzea.
- Adingabeei dagokionez, legea betetzen dela kontrolatzea, eta joko-arazoak dituzten pertsonentzat kontrolak ezartzea.
- Administrazioak lortzen dituen irabazien ehuneko bat arazoak dituzten pertsonen erabilitaziorako erabiltzea.
- Jokoaren eskuragarritasuna kontrolatzea, edozein pertsonak jokatzea saihesteko.
- Makinak joko-aretoetan soilik jartzea, eta tabernetan debekatzea.
- Txartel pertsonal batzuen bitartez, makinetan ibiltzeko aukera mugatzea; horrela, kontrol handiagoa izango da, eta ez da debekura jo beharko.
- Autodebekurako sistemak ezartzea, baita joko-aretoetan ere.
- Joko arduratsuaren dekalogo zehaztea eta jendaurrean zabaltzea; internetako webgune batzuetan jada agertzen da.
- Langileei ludopatiaren alorreko prestakuntza ematea; hau da, nola identifikatu ludopatia duen pertsona bat, nola tratatu, muga non zehaztu...

Honako taula honetan bildu ditugu enpresa-elkartek nahiz arazoa duten pertsonen elkarteek eman dituzten aholkuak, joko arduratsua sustatzeko eman behar diren urratsei dagokionez:

IDEIA

ARDURADUNA

Oro har; heritarren artean, joko arduratsuen publizitatea bultzatzea	Administrazioa
Arazoari buruzko kontzientzia hartzea	Enpresak eta lokaletako arduradunak
Dekalogo bat sortzea, administrazioaren, enpresen eta arazoak dituzten pertsonen elkartearen lankidetzaren bitartez	Administrazioa, enpresak eta elkarteak
Arazoak dituzten pertsonen elkartearen ekarpenak/kontsultak jasotzea	Enpresak eta administrazioa
Aldingabeen sarbidea guztiz mugatzea	Ostalaritza-establezimenduak
Arazoak dituzten pertsonak kontrolatzea. Sektoreko profesionaltasuna sustatzea	Ostalaritza-establezimenduak
Lokaletan lan egiten duten pertsonen prestakuntza ematea, arazoak dituzten pertsonak identifikatu eta kontrolatu dituzten	Administrazioa eta enpresak
Makinak joko-aretoetan soilik jartzea, eta tabernetan/kafetegietan debekatzea	Administrazioa
Makinetan txartel pertsonala erabiltzea	Administrazioa
Aretoetan autodebekua ezartzea	Administrazioa eta enpresak

Ondorioak eta aholkuak

aholkuak

Txosten honetako ondorioei dagokienez, lehenik eta behin azalpen orokor bat eman da, eta, gero, ondorioak antolatu dira alor honetan esku hartzen duten eragile desberdinen arabera; hau da, eskaintzaren arabera (joko-enpresaburuak eta ostalaritza-establezimenduak), eskariaren arabera –erabiltzaile izan daitezkeenak (biztanleak, oro har) eta erabiltzaile direnak (jokalariak)– eta Administrazio Publikoaren arabera.

- I Jokoa gizakiaren jarduera bat da, aisialdiko denboraz gozatzeko baliatzen dena. **Jokatzen duten jokalaria gehienak jokalaria sozialak dira;** hau da, aukeratu duten jokoarekin gozatu egiten dute, eta horrek ez die inolako arazorik sortzen.
- II Dena den, jokoak mendekotasun-arazoak sor ditzake; izan ere, gaizki baliatzeak kontrol-arazoak eragin ditzake, eta horiek ludopatia izeneko patologia bihur daitezke.
- III **Ludopatia osasun-arazo bat da,** arazo soziosanitario bat (osasun-osagai erabakigarriarekin); bakardadea, halaber, faktore erabakigarria da, eta jokoaren eskuragarritasuna, berriz, ludopatia izan dezakeen pertsonarentzat egon daitekeen mehatxurik handiena.
- IV Hainbat geografia-eremutan egindako azterketetan, ludopatiaren prebalentzia-tasak %1 eta %2 artekoak izan dira; dena den, zaila da kopuru zehatz bat ezartzea, joko-arazoak ezkutatze joera baitago. Azterketa honetan, **jokalaria arazodunen prebalentzia-tasa %2,5**ean finkatu dugu; izan ere, ezinezkoa da zenbait adituk jokalaria “patologiko” izendatu dituztenak bereiztea, tresna edo metodologia psikologikoak erabili gabe.
- V **B motako makinak dira arazo gehien sortzen duten ausazko joko pribatuak,** bai dituzten ezaugarri propioengatik, bai duten kokapena eta, horrenbestez, duten eskuragarritasunagatik. Bingo eta kasinoek, halaber, arazoak sor ditzakete, baina horien erabilera ez dago hain zabalduta; gainera, era horretako establezimenduetako langileek prestakuntza hobea dute, eta, beraz, arreta handiagoa jar-tzen diete beren ohiko bezeroek izan ditzaketen joko arazotsuaren jarrerei.
- VI **Makinen erakarpen-ahalmenaren faktore esanguratsuenak honako hauek dira:**
 - > Makinaren ezagutza handia; hau da, makina zenbat eta gehiago ezagutu, orduan eta arrakasta handiagoa izaten da.
 - > Jokoaren erraztasuna; jokalariei mekanika sinple eta ezaguna duten jokoak gustatzen zaizkie.
 - > Sariaren zenbatekoa.
 - > Bonoen eta fitxen bidezko jokia.
 - > Jokoaren bizkortasuna.
 - > Sarien zikloa.
 - > Eskuragarritasuna.
 - > Argiak, soinuak...
 - > Elkarreagin-sentipena.
 - > Sariaren berehalakotasuna.
- VII Ostalaritza-establezimenduetan, berez, jokalaria gehiago daude kopuru absolutuen arabera; baina, aretoetara egunean joaten diren pertsonen batez bestekoa handiagoa da. Hainbat lokaletako langileen, ludopatiaren tratamenduko

adituen eta sektoreko enpresaburuaren arabera, **ludopatia-kasu gehiago daude tabernetan aretoetan baino.**

- III **Aretoetan denbora gehiago jokatzen da eta diru gehiago inbertitzen da.** Joko-mota horrek antz handiagoa du bingoetan nahiz kasinoetan izaten denarekin; hau da, joko-mota horretan denbora eta diru gehiago inbertitzen da, eta, ohikoagoa izan arren, arrisku handiagoa du, horietan jokatu besterik ez baita egiten.
- IV Tabernetan, **jokalaria-eredua** tarteko adineko gizona da, eta, oster, aretoetan, handitu egiten da emakumeen eta pertsona gazteen (18-30 urte) kopurua. Bingoetan, berriz, bezeroak bereziak dira (adineko emakumeak), eta, kasinoetan, joko-mota klasistagoa da, nahiz eta bertako erabiltzaileen artean estatusari lotutako hainbat hesi apurtu diren.
- V Alor horretan esku hartzen duten hainbat eragileren iri-tzien artean, **legedia aldatzeko premiaren ideia orokorra nabarmendu behar da.** Horri dagokionez, fabrikatzaileek eta operadoreek alaketak eskatu dituzte apustuen eta sarien murrizketei dagokienez. Beste muturrean, ludopatia duten pertsonen elkarrekin kontrol eta, oro har, ardura handiagoa eskatu dute hainbat berrikuntza sartzeko unean sektore honetan egiten diren jardueri dagokienez.
- VI Berrikuntza horietako bat dira **kirol-apustuen makinak.** Oro har, jolas-makina saridunekin alderatuz desberdina den elementutzat hartzen da, joko aktiboagoa eta sozialagoa izango bailitzateke; dena den, ludopatia duten pertsonen elkarrekin azpimarratu dute inoiz ez zaiela beren iritzia eskatu, eta, azken batean, joko-alternatiba berri orok izan dezakeela arriskua.
- VII **Interes kontrajarriak daude sektorean esku hartzen duten eragile ekonomikoen eta ludopatia duten pertsonen errehabilitaziorako elkarrekin artean.** Alde batetik enpresa-elkarrekin uste dute beharrezkoa dela bezero berriak erakarriko dituen eskaintza berri bat eginez sektorea suspertzea; horretarako, ordea, aipatutako lege-erreforma egin behar da. Eta bestetik, errehabilitazio-elkarrekin iritziz, jokalarien eskariak gora egiten badu, joko-arazoak dituzten pertsonen kopuruak ere gora egingo du. Beraz, eskaria handitu nahi bada, beharrezkoa da horrek osasun-arloan, gizartean eta familian ezinbestean eragingo dituen kostuen plangintza egitea.
- VIII **Joko arduratsua** positibotzat eta beharrezkotzat jo dute elkarriketatutako pertsona gehienek; dena den, kontzeptu hori sustatzeari dagokionez, enpresaburu-elkarrekin Administrazioa aipatu dute eragile dinamizatzaile nagusi-tzat eta, beraz, arduraduntzat.

10.1 Eskaintzaren arabera

Eskaintza ondorengoek osatzen dute: EAEn dauden bi kasinoek, funtzionamenduan dauden 19 bingoek, B motako makinak operadoreek eta fabrikatzaile batek.

Kasinoen egoera egonkorra da, eta erabakita dute eskaintza hobetzea; horretarako, Donostiakoan erreformak egiten ari dira, eta Bilbokoa, berri, beste leku batean jarriko dute laster. Establezimendu horietako arduradunak baikor daude etorkizunari dagokionez, geldialdi (ez atzerald) baten ondoren eskaera berriro ere egonkortu egin dela ikusi baitute.

Joko arduratsuen alde lan egiteko gizarteak egindako eskariari erantzuteaz arduratuta daude; horrez gain, beren eskakizunak honako hauetan oinarritzen dira: jasan behar duten fiskaltate altua (tasak) eta kobrantzen berehalakotasuna (urte amaieran likidatzea nahiko lukete).

Beren iritziz, datuak babesteko legea zailtasun erantsia da gaitasunik gabe utzitako pertsonen sarrera eraginkortasunez kontrolatzeko, eta, beraz, erregulazio bat nahiko lukete poker-jokoaren zenbait modalitatetan.

EAEko **B motako makin**en joko-sektoreko enpresaburuak maila handian daude elkarteetan bilduta, eta oso kohesionatuta dagoen taldea osatzen dute; hain zuzen, operadoreen %98 horretarako bereziki eratutako hainbat plataformatako kide da. Bestalde, operadoreen artean, ostalariak desagertzen ari dira.

Harro daude Administrazioarekin dituzten harremanak eta laurogeita hamarreko lehenengo urteetatik sektoreak bizi duen lasaitasuna direla-eta; dena den, adi daude jokoari dagokionez munduan gertatzen ari diren aldaketetara egokitze gogorak hartu behar dituen ekimen berriak direla-eta. Horietako batzuek uste dute azken urteetan okertu egin direla apur bat Eusko Jaurlaritzaren eta sektorean esku hartzen duten eragileen arteko harremanak, eguneratu gabeko legediarekin jarraitu delako, batez ere; izan ere, merkatua mugatu eta produkzioan aldaketak egitea oztopatu du. **Oro har jokoaren erregulazioari dagokionez, Estatuan EAE ezinbesteko erreferentzia izan dela uste dute;** baina, aldi berean, iritzi diote une honetan aurre hartu diotela beste autonomia-erkidego batzuek.

Jarduera eta diru-sarrera oso garrantzitsuak dituen sektore ekonomikoa da, hainbat iturritako zenbakiak berresten duten bezala; baina, aldi berean, badakite gizarlean irudi txarra dutela, eta hori egozten diote publizitatek egin ezinari eta, horrenbestez, sektore ekonomiko ezezaguna izateari. Bistan denez, enpresaburu horiez dugun pertzepzioan beste faktore batzuek eragiten dute; dena den, zenbait ekimen gauzatu behar dituzte, beren jarduerari duintasuna emateko eta herritarren aurrean, oro har, eta jarduera ekonomikoko beste sektore batzuen aurrean duten irudia hobetzeko.

B motako makinei dagokionez, horien parkea ez da berri-tzen, funtsean honako bi faktore hauek direla-eta. Lehenengoa, legedia; EAEko legedia oso murritzailea da, eta, beraz, araua betetzen duten produktu zehatz batzuk baino ezin dira atera. Eta, bigarrena, jokatzen duten pertsonen jarrera kontserbadorea; izan ere, pertsona horietako gehienek nahiago dituzte produktu ezagunak mekanika berriak baino.

EAEko jolas-makinen fabrikatzaile bakanei dagokionez, uste da merkatua hain mugatuta egonik produkzioaren zati bat kanpo-merkatutarako egiten dutela (Hegoamerika, Brasil eta Mexiko).

B motako makinen operadoreetako ordezkariak ados daude ezarri duten 12.000 makinako mugarekin; dena den, une honetan aldi baterako baztertuta dauden 900 makinak joko-aretoetara eramateko aukera aztertzea proposatu dute. Bestalde, sektore honetan izan daitekeen mehatxurik handiena joko-aukera horretan jokatzen duten pertsonen ehuneko txikia da.

B motako makinen operadoreek honako eskaera hauek egin dituzte modu esplizituan:

- Sarien guztizkoaren ehunekoa handitzea, horren zikloa gutxitzea eta sari potoloagoa ezartzea (120 euro baino gehiago).
- Araudia berritzea, honako alderdi hauei dagokionez:
 - > Erreferentziatzen Kantabriako eta Madrilgo araudiak hartu beharko lirateke. Sektorean proposatu diren berrikuntzak direla-eta, guztiak urriak iruditzen bazaizkigu ere, irabazitako diruari dagokionez nabaria da beste araudietan egin den aldaketa, %20 hazi baita, batez beste.
 - > Sarien ehunekoa handitzea eta makinan bertan adieraztea.
 - > Zenbait neurrien bitartez aretoen irekiera liberalizaztea. Aretoetan eta tabernetan zenbat makina jarri erabakitzea; araudi bati jarraiki, baimen gehiago ematea. Horrez gain, leku horien itxura dekadentea zela-eta, aretoetan ostalaritza-zerbitzua sartzeari pizgarri bat izan zela ondorioztatu da; hala eta guztiz ere, egiteko ugari dago: prestakuntza eman, irudia zaindu, marketinga egin...
 - > Lokaletako nagusiak beren makinen operadoreak izatea saihesteko (hori sektorearentzat ez baita batere onuragarria), elkarteak proposatu du gutxienez makina-kopuru jakin bat eduki behar dela (10, zehazki) operadorea izan ahal izateko.
 - > Sektorearen irudia hobetzea, publizitatek egin ezin dutenez sektore ezezaguna bihurtzen baita.

Aretoetako eskaerak, berri, honako hauek izan dira:

- Saria handitzea.
- Apustu-aukera areagotzea.
- Areto desberdinen artean konexioak egitea.
- Publizitatea egiteko aukera izatea; joko-sektore publikoa ez bezala (publizitatea egin dezake), sektore hau ezkutuan eta estigmatizatuta dago oso.
- Ordutegi zabalagoa ezartzea; une honetan, tabernetako ordutegiak baino mugatuagoak dituzte.

Azkenik, **bingoa** beherantz doan joko-alternatiba da; sektore horretan, ez da hori baino arazo handiagorik. Alternatiba horren eskaria zahartuta dago, eta, sektorea berritzeari dagokionez, alternatiba edo ideia gutxi daude.

10.2 Eskariaren arabera

Eskaria izan daitekeen multzoan, aisialdi-aukera horrekiko prebentzioa orokorra da; hau da, ausazko joko pribatuaren

jarduera orori mesfidantzaz begiratzen diote eta, oster, ELAko aukerei ez, horiek gizartean onartuago baitaude. Gaineratu behar da joko-arazoa gizartean ez dagoela oso barneratuta.

Joko pribatuko **jokalaria** estigmatizatuta dago, eta, horrenbestez, egoera horren jakitun, zuhur jokatzeko saiatzen dira beren joko-jardueran. **Errehabilitatuta edo errehabilitazio-prozesuan dagoen jokalaria arazodunak** eta arazo horren ondorioak jasan behar izan dituzten inguruko pertsonak gaia beste modu batean hautematen dute; hau da, ez daude joko debekatzearen alde (salbuespen-kasu gutxi batzuetan izan ezik). Legezko joko kalte txiki bat dela onartzen dute etsipenez, baina ludopatiaren arazoan erortzeko arriskuak gutxitzeko neurriak hartzea eskatzen dute; hau da, jokoen eskuragarritasuna zorroztzago arautzea eta ludopaten errehabilitazio-prozesuaren ardura Administrazioak hartzea.

Eskaerak, hain zuzen, honela zehaztu daitezke:

■ Joko arduratsua sustatzea; horretarako, beharrezkoa izango da:

- > Administrazioaren, sektoreko enpresen eta arazoak dituzten pertsonen elkarrekin arteko lankidetzak eta koordinazioa sustatzea; horri dagokionez, ezinbestekoa da joko arduratsuen dekalogo bat egitea.
- > Sektoreak arazoaren existentziak kontzientzia hartzea.
- > Ludopatiaren alorrean lan egiten duten taldeei kontsultak egitea eta horiek kontuan hartzea; era berean, arazoak dituzten pertsonen ekarpenak jasotzea.
- > Adingabeei dagokionez, legea betetzen dela kontrolatzea, eta joko-arazoak dituzten pertsonentzat kontrolak ezartzea.
- > Administrazioak lortzen dituen irabazien ehuneko jakin bat arazoak dituzten pertsonen errehabilitaziorako erabiltzea.
- > Jokoen eskuragarritasuna kontrolatzea, edozein pertsonak jokatzeko saihesteko.
- > Makinak joko-aretoetan soilik jartzea, eta tabernetan debekatzea.
- > Txartel pertsonal batzuen bitartez, makinetan ibiltzeko aukera mugatzea; horrela, kontrol handiagoa izango da, eta ez da debekura jo behar.
- > Autodebekurako sistemak ezartzea, baita joko-aretoetan ere.
- > Joko arduratsuen dekalogo zehaztea eta jendaurrean zabaltzea; internetako webgune batzuetan jada agertzen da.
- > Langileei ludopatiaren alorreko prestakuntza ematea; hau da, nola identifikatu ludopatia duen pertsona bat, nola tratatu, muga non zehaztu...

■ Prebentzio-estrategiak zehaztea, eta, batez ere, arazoa agerian jartzea; ildo horretatik, beharrezkoa da arazoa herritar guztiei zabaltzeko kanpainak egitea, elkarrekin bidez zaila baita informazio hori lortzea.

■ Dauden baliabideei buruzko informazioa ematea.

■ Gaixo dauden pertsonen beren arazo konpontzeko eskura dituzten baliabideen berri eman behar lieke Osakidetza herritarrei, eta, horrez gain, hitzarmenak egin behar litzake ludopaten errehabilitaziorako elkarrekin.

■ Arazo gehien makinek sortzen dutenez, beharrezko izango litzateke:

- > Jokoak dituen ondorio kaltegarriak buruzko kartelak jartzea.
- > Makinara botatzen den diru-kopuruari dagokionez, gehienezko kopuru bat ezartzea.
- > Makinak saria emateko pasatzen duen denbora luzatzea.
- > Era askotako argiak, soinuak eta elementu erakargarriak kentzea.
- > Adingabeei erabili ez dezaten, erabateko babes ezartzea.

10.3 Administrazioaren arabera

Administrazioaren arazoa da, funtsean, joko-modalitate desberdinen operadoreek eta ludopatiaren arazoa duten biztanleek dituzten interes kontrajarrak bateratzea; aldi berean, gainera, herritar guztien osasuna bermatu behar du.

Jokoarekiko jarrera ludopatak gutxitzen saiatzeko bi estrategia-mota egon daitezke: araudi zorrotzagoa ezarritik eskaintza gutxitzen ahalegintzea, edo sentsibilizazio-kanpainen bitartez eskarian eragitea; hau da, eskaintza beste edozein jardura ekonomikotzat hartuko da, eta, beraz, besteek adinako erantzukizuna izango du gizartean.

Proposatutako bi alternatiba horietako bakar bat ere ez da egokia jardura horien eragileentzat; izan ere, joko-jardueren enpresaburuak ordezkariek ez dute zalantzan jartzen egungo legediak gizartearen interesak babesteko duen filosofia, eta, horrez gain, ludopatiaren ondorioak zuzenean jasaten dituzten pertsonen ez dute ausazko jokoak guztiz debekatzea eskatzen. Batzuek eta besteek badakite nolako lege-esparrua dugun, baina talde bakoitzak bere interesen alde egingo du.

Administrazioak, beraz, bi taldeen interesak bateratzen saiatu behar du (horiek ados jartzea ezinezkoa izango bailitzateke), betiere Administrazioaren lehentasuna herritarren osasun-eskubidea defendatzea dela dioen funtsezko printzipioan oinarritutako estrategia bati jarraiki. Dударik gabe, ludopatia gaixotasun bat dela ondorioztatu da; horrenbestez, gaixotasun hori duten pertsonen osasun-laguntza emateko bideak ezarri behar dira, bai eta biztanleria osoa gaixotasun horretan erortzeko arriskutik babestu ere. Baina hori bezain agerikoa da jokoen zenbait ezaugarri ez direla erabakigarriak ludopatia batentzat, eta, beraz, ezin da ezbaian jarri pertsonen arduraz jokatzeko duten askatasuna. Hau da, jokalaria guztiek ez dituzte joko-arazoak; zehazki, azterketa honetarako egindako kalkuluen arabera, joko-arazoaren prebalentzia-tasa %2,5ekoa da, 18 urtetik gorako biztanleria osoa oinarri hartuta.

Egun, **ostalaritza-establezimenduetan dauden B motako makinek eragiten duten ludopaten ehunekorik handiena**; dena den, sektorearen joera da areto gehiago irekitzea eta ostalaritza-establezimenduak alde batera uztea. Gainera, ostalaritza-zerbitzuetan gero eta errezelo handiagoa agertzen da era horretako makinak instalatzeko aukerari edo une honetan daudenak mantentzeko dagokionez. Ezin da ukatu lokal askok makinak bidez lortutako diru-sarrerari esker jarraitzen dutela zabalik; baina, era berean, badira makinek arazo ugari eragin ditzaketen lokalak ere.

Nolanahi ere, **ostalaritza-sektorearen iritziz, Administrazioak eta sektore horretan diharduten enpresek baztertu egiten dituzte, eta, horrez gain, ez diete behar beste informazio ematen**, nahiz eta ostalaritza-sektorea ere merkatu horretako eragile izan. Bertako ordezkarien iritziz, beharrezkoa da makinak instalatuta dauden establezimenduetako jabeei eta langileei joko arduratsuari buruzko prestakuntza espezifiko ematea. Ildo beretik, alor horretan esku hartzen duten gainerako eragileek ere premia hori azpimarratu dute; gainera, premia hori herritar guztiei eta, bereziki, adingabeei zabaltzea proposatu dute.

Errealitate horiek oinarri hartuta, **araudi berrian jarraitu beharreko politikari dagokionez honako aholku hauek eman dira:**

- Sektorean esku hartzen duten eragile guztiak (joko-jardueren alorrean jarduten duten hainbat enpresa-sektore, errehabilitazio-elkarteak eta ostalaritza-establezimenduak) bilduko dituen kontsulta-organo edo -foro bat sortzea, egin behar diren lege-erreformetan adostasuna lortu ahal izateko.
- Helburu estrategiko batekin, makinaren operadoreak, poliki-poliki, ostalaritza-establezimenduetako jarduerak alde batera uzten joatea.
- Egungo legediaren mamian eragiten ez duten alderdiei dagokienez, aretoetako araudia malguago egitea; hau da, joko-jarduerak horretarako bereziki prestatuta dauden establezimenduetara lekualdatzea sustatzea.
- Zentzuzko epeak ezarritik, joko arduratsuari eta ludopatiaren prebentzioari buruzko prestakuntza jaso duela egiaztatzen duen ziurtagiri bat eskatzea (Administrazioak arautua); ziurtagiri hori beharrezkoa izango da ausazko jokoak egiten diren edozein lokal edo establezimendutan: aretoetan, bingoetan, kasinoetan, tabernetan, kafetegietan... Ikastaro horiek sektoreko elkarteek bideratu eta eman ditzakete; gainera, egiaztatutako ziurtagiririk gabe ezingo da lan egin, ez eta establezimenduan joko-makinarik edo -sistemarik eduki ere.
- Bezeroei joko arduratsuari, ludopatiaren arriskuari eta dauden baliabideei buruzko informazioa emateko premia arautzea. Informazio hori, hain zuzen, makinaren ondoan ezarriko litzateke; hots, ondo ikusten den leku batean, baina ez makinaren bertan. Azken batean, jokorako ondo mugatutako espazio txikiak sortzea litzateke, prebentzioarako beharrezko diren kartelak eta informazioa jarritik; horrez gain, joko- edo makina-motaren ezaugarriak zehaztuko lirateke, joko-gardentasunaren eskakizuna betetzeko. Era berean, xehetasunez azalduko da jokoaren berezitasun bakoitza eta makinarekiko izan dezakeen eragin- edo elkarreragin-maila.
- Administrazioak joko arduratsuari buruz sentsibilizatzeko eta informatzeko kanpaina egitea; kanpaina hori joko-

jardueren sektoreko enpresentzat nahiz makinak instalatuta dituzten ostalaritza-establezimenduentzat izango da.

- Makinen erregelamenduaren egokitzapen bat adostea; horrela, apustuak eta sariak handiagoak izango dira, bai eta berrikuntzak ere. Aldiz, ez da eragingo jokoaren erakargarritasun edo atsegingarritasun egin dezaketen funtsezko alderdietan (soinua, argiak, abiadura edota sarien zikloa), betiere erabil-tzaileengan izan ditzaketen ondorioak aztertu ostekoak badira.
- Osakidetza- eta Osasun Ministerioaren arteko koordinazioa ezartzea, ludopatiaren gaixotasunak gure autonomia-erkidegoan duen eraginari seriotasunez aurre egiteko.
- Lehen mailako arretan mendekotasun hori hautemateko protokoloak ezartzea eta mendekotasuna duten pertsonen errehabilitazio-prozesua Osakidetza- eta baita sartzeko.
- Ludopatiaren errehabilitazioarako elkarteekin lankidetzaz esparruak zehaztea eta hitzarmenak egitea, alor horretan lehen mailako arreta emango duten profesionalak presta-tzeko aldiaren zerbitzua eman dezaten.
- Elkarrekin horiei baliabideak ematea; hain zuzen, foru aldundietako osasun-sailekin negoziatutako da joko-jardueren bidez bildutako diruaren ehuneko bat.
- Jokoaren jardueraren sektorea duinago izan dadin sustatzea. Komunikazio-kanpainak adostea, hain zuzen ere jokatzera bultzatu gabe jokatzeko lekuei eta bestelako gaien buruzko informazioa ematen duten kanpainak.
- Oro har biztanleria guztiarentzako informazio-kanpainak egiteaz haratago (horiek prebentzioarako duten ahalmenari dagokionez zalantzak izan baitaitezke), osasun-hezkuntzan modu integral batean eragitea proposatu da; beraz, jokoarekiko mendekotasunak eta erosketen konpul-tsiobekiko nahiz pertsonaren ongizatean eragiten duen edozein patologia-motarekiko mendekotasunak aztertuko dira. Osasun Sailarekin, Hezkuntza Sailarekin, udalekin nahiz diputazioekin akordioak koordinatzea eta bultzatzea.
- Interneteko jokoari buruzko legedi bat bultzatzea (estatukoa nahiz autonomia-erkidegokoa), arautu daitezkeen edo araudi bideragarria izan dezaketen alderdiei buruzkoa, zehazki; horrela, kirol-apustuen enpresek eskaintzak egin ahal izango dituzte Interneten.
- Txartel elektronikoa edo Visa erabiliz Interneten egiten diren joko-operazioei dagokienez, finantza-erakundeei eskatzea nolabaiteko kontrola izan dezaten edo aurretiko baimenen bat edo mugaren bat ezar dezaten.
- Adingabeen eskura dauden ziberretan, zenbait edukitan sartzeko edo ekintza batzuk egiteko kontrol-sistemak ezar-tzea.
- Adingabeei jokoaren debekatzeari dagokionez, kontrol eta jarraipen zorrotza egitea.

10.4 LABURPEN-TAULA:AZTERKETAREN DATU GARRANTZITSUENAK,ESTABLEZIMENDUEN ARABERA

	OSTALARITZA- -ESTABLEZI- MENDUAK	JOKO-ARETOAK	BINGOAK	KASINOAK	LUDOPATIAREN ERREHABILITAZI ORAKO ELKARTEAK
JOKALARIAK GUZTIRA	148.916	3.990	5.380	62.697	Ez dago daturik
JOKO-ARAZOAREN GUZTIZKOAREN %	28,04	27,5	14,2	40	Ez dago daturik
JOKO-ARAZOAREN GUZTIZKOAREN %/EAE					
EAE-KO GUZTIZKOA: 2,5	2,4	0,062	0,04	0,002	%1-2 (kopuru orokorrak ez dio EAEri erreferentzia egiten)
EZAUGARRI NAGUSIAK					
SEXUA	%80 gizonak %20 emakumeak	%64 gizonak %36 emakumeak	%45 gizonak %55 emakumeak	%75,5 gizonak %24,5 emakumeak	%88 gizonak %12 emakumeak
ADIN NAGUSIA	41-50 urte	26-40 urte	51-65 urte	31-66 urte	31-40 urte
JARDUERA nagusia	Langilea	Langilea	Langilea ez	Langilea	Langilea
BIZILEKUA	Metropolia/Hiria	Metropolia/Hiria	Metropolia/Hiria	Metropolia/Hiria	Metropolia/Hiria
DENBORA-ALDI nagusia	5 minutu edo gutxiago	Ordubete baino gehiago	2-4 ordu	2 ordu baino gehiago	Ez dago daturik
GASTU nagusia	2 euro baino gutxiago	51-100 euro	21-51 euro	500 euro	Ez dago daturik
	OSTALARITZA- -ESTABLEZI- MENDUAK	JOKO-ARETOAK	BINGOAK	KASINOAK	LUDOPATIAREN ERREHABILITAZI ORAKO ELKARTEAK
JOKO-MOTA	B motako makinak. Jokoa kon- tsumoaren edo gizarte-harremanen jarduera osagarritzat. Gastu eta denbora gutxi, baina maiztasun handia.	B motako makinak. Jokoa jarduera nagusitzat. Bakarkako jokoa. Denbora- eta diru-inbertsio handia.	Bingoak. Jokoa jarduera sozializat. Tarteko gastu eta maiztasuna. Joko zuhurra.	B eta C motako makinak, kartak eta erruleta. Gizarte-maila zehazteko jokoa; gizarte-maila zehazteko aisialdi-jarduera. Denbora- eta diru-inbertsio oso handia.	Askotariko jokoa. B motako makinak. Patologiko bihurtzen den joko soziala.
	Jokalari soziala, jokalari arazoduna eta jokalar patologikoa.	Jokalari arazoduna, jokalari patologikoa eta jokalar profesionala.	Jokalari soziala, jokalari arazoduna eta jokalar patologikoa.	Jokalari profesionala, jokalari soziala, jokalari arazoduna eta jokalar patologikoa.	5-10 urteko mendekotasuna duen jokalar patologikoa.

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HERRIZAINGO SAILA
Joko eta Ikuskizun Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE INTERIOR
Dirección de Juego y Espectáculos