



JOKOAREN PERTZEPZIO SOZIALA ETA BALORAZIOA EUSKADIN

2. ikerketa
(2022)



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Lan honen bibliografia-erregistroa Eusko Jaurlaritzako Liburutegi Nagusiaren katalogoan aurki daiteke:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>

Argitalpen elektronikoa

ARGITALPENA: 1.a argialetxe honetan, 2024ko urria

© Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazioa
Segurtasun Saila

ARGITARATZAILEA: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

INTERNET: www.euskadi.eus/argitalpenak
www.euskadi.eus/eusko-jaurlaritza/jokoaren-euskal-behatokia

EGILETZA: Jokoaren Euskal Behatokia

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

DISEINUA: IPAR, Soc. Coop.

ISBN: 978-84-457-3792-7



Aurkibidea

Sarrera	6
1. Helburuak eta metodologia	9
1.1. Helburuak	10
1.2. Metodologia	10
2. Jokoaren prebalentzia Euskadin	11
2.1. Jokoaren prebalentzia erreala	12
2.2. Hautemandako prebalentzia	18
2.3. Jokoaren problematika	33
3. Zorizko jokoen pertzepzio soziala	36
3.1. Zorizko jokoen pertzepzioa	37
3.2. Zorizko jokoen pertzepzioa beste kontsumo-ohiturei dagokienez	42
3.3. Kriptodirua	44
4. Jarrerak	47
5. Jokoaren gobernu-kudeaketa	51
5.1. Jokoaren kudeaketa	52
5.2. Joko- eta apustu-lokalen kokapena	54
5.3. Publizitatea	56
6. Ondorioak	58



Taulen eta grafikoaren aurkibidea

Taulen aurkibidea

2.1 taula.	Azken urtean jokatu du, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	13
2.2 taula.	Jokorik gogokoenak sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	15
2.3 taula.	Joko presentzialaren maiztasuna sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	17
2.4 taula.	Online jokoaren maiztasuna sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	18
2.5 taula.	Jokatzen duten pertsonen batezbestekoa 100 biztanleko, euskal gizartearen arabera.	19
2.6 taula.	Hautemandako jokalaria-kopurua sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	20
2.7 taula.	Hautemandako jokatzeak arrazoiak sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	21
2.8 taula.	Joko presentzialaren intentsitatearen pertzepzioa Euskadin sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	22
2.9 taula.	Online jokoaren intentsitatearen pertzepzioa Euskadin (%)	23
2.10 taula.	Gehien jokatzen direla hautemandako jokoak, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	25
2.11 taula.	Euskadin jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, Estatuko testuinguruarekin alderatuta, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	26
2.12 taula.	Emakumeen eta gizonen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	27
2.13 taula.	Gazteen eta adinekoen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	29
2.14 taula.	Egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	30
2.15 taula.	18 urtetik beherako egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	31
2.16 taula.	Egungo eta duela 10 urteko joko presentzialaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	33
2.17 taula.	Egungo eta duela 10 urteko online jokoaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	33
2.18 taula.	Zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituztela edo izan dituztela dioten pertsonak, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	34
2.19 taula.	Inguruko norbaitek zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituztela edo izan dituztela dioten pertsonak, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	35
3.1 taula.	Joko presentzialari buruzko iritzia sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	38
3.2 taula.	Online jokoari buruzko iritzia sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	39
3.3 taula.	Zorizko jokoak arazo dira euskal gizartearentzat, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	41



Taulen eta grafikoaren aurkibidea

3.4 taula.	Jokoari lotutako etorkizuneko arazoaren pertzepzio soziala, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	42
3.5 taula.	Jokoa kontsumo-ohitura jakinekin lotzen duen biztanleria (%)	43
3.6 taula.	Jokoa arazo delako pertzepzioa, beste ohitura batzuekin alderatuta (%)	44
3.7 taula.	Kriptodirua zer den dakien euskal biztanleria, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)	45
3.8 taula.	Kriptodirua erosi dutela onartzen duten pertsonak (%)	45
3.9 taula.	Kriptodirua zorizko jokatze edo apustutzat duten pertsonak	46
4.1 taula.	Zorizko jokoekiko jarrerak	49
5.1 taula.	Iritzia publizitatearen kudeaketaz (%)	56

Grafikoaren aurkibidea

2.1 grafikoa.	Azken urtean jokatu du (%)	12
2.2 grafikoa.	Jokorik gogokoena (%)	14
2.3 grafikoa.	Joko presentzialaren maiztasuna (%)	16
2.4 grafikoa.	Online jokoaren maiztasuna (%)	17
2.5 grafikoa.	Hautemandako jokalarikopurua (%)	19
2.6 grafikoa.	Hautemandako jokatze arazoak (%)	20
2.7 grafikoa.	Jokoaren intentsitatearen pertzepzioa Euskadin (%)	22
2.8 grafikoa.	Gehien jokatzen direla hautemandako jokoak (%)	23
2.9 grafikoa.	Euskadin jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, Estatuko testuinguruarekin alderatuta (%)	25
2.10 grafikoa.	Emakumeen eta gizonen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa (%)	27
2.11 grafikoa.	Gazteen eta adinekoen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa (%)	28
2.12 grafikoa.	Egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa (%)	29
2.13 grafikoa.	18 urtetik beherako egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa (%)	31
2.14 grafikoa.	Egungo eta duela 10 urteko online jokoaren eta presentzialaren prebalentziaren pertzepzioa (%)	32
2.15 grafikoa.	Zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituztela edo izan dituztela dioten pertsonak (%)	34
2.16 grafikoa.	Inguruko norbaitek zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituztela edo izan dituztela dioten pertsonak (%)	35
3.1 grafikoa.	Zorizko jokoei buruzko iritzia modalitatearen arabera (%)	37
3.2 grafikoa.	Joko-motek buruzko iritzia (%)	40
3.3 grafikoa.	Zorizko jokoak arazo dira euskal gizartearentzat (%)	40
3.4 grafikoa.	Jokoari lotutako etorkizuneko arazoaren pertzepzio soziala (%)	41
3.5 grafikoa.	Kriptodirua zer den dakien euskal biztanleria (%)	44
5.1 grafikoa.	Iritzia joko presentzialaren kudeaketaz (%)	53
5.2 grafikoa.	Iritzia online jokoaren kudeaketaz (%)	54
5.3 grafikoa.	Iritzia joko-lokalen kokapenez (%)	55



Sarrera

Sarrera

Zorizko jokoak eta apustuak, hainbat arrazoiengatik, eztabaidagai publiko eta soziala dira etengabe, bereziki azken urteotan. Egoera horren kausa, nagusiki, online modalitatea agertu eta arautu izana da, eta tradizionalki presentzialak ziren jokoak berritu eta modalitate berri horretara egokitu izana. Hala, gai horri buruzko jarrerak eta hausnarketak ugartu dira. Batetik, zenbaitek uste dute zorizko jokoak eta apustuak aisialdi-mota bat baino ez direla, beste edozein bezala arduraz gauzatu beharrekoa; bestetik, praktika hori problematika sozial bat dela ulertzen dute beste zenbaitek, ondorio negatiboak dituen maila sozial eta indibidualean.

Ildo horretatik, eta fenomeno horri buruzko informazioa biltzeko premiarekin, Eusko Jaurlaritzako Segurtasun Sailak Jokoaren Euskal Behatokia (JEB) sortu zuen 2018an. Harrezkero, hainbat helburu jarri dira martxan, eta horien emaitza, besteak beste, errealitate horri dagokionez euskal gizarteari buruzko urteko txostenak argitaratzea izan da.

Lehenengo txostena, *EAEko herritarren jokoaren inguruko pertzepzio soziala eta joko-ohiturak 2019*, *IKEI Research & Consultancy* entitateak egin zuen. Haren helburua jokoaren pertzepzio sozialari eta joko-ohiturei buruz Euskadin bildutako informazioa aurkeztea zen. 2020tik aurrera, behatokiak elkarlana abiatu zuen Euskal Herriko Unibertsitateko (UPV/EHU) Soziologia eta Gizarte Langintza Sailarekin, eta *Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin 2020* txostena izan zen lortutako lehen emaitza. Txosten horren helburua zen euskal biztanleen erradiografia bat egitea zorizko jokoei zegokienez, eta hainbat gai jorratu ziren, hala nola profilak, sozializazio-prozesua eta jarduera horrek sor zitzakeen arazoak. 2021ean, aurreko ikerketan lortutako datuen ondorioz, helduen artean gazteenei erreparatzeko beharra plazaratu zen. Horren emaitza izan zen *Gazteak eta jokoak Euskal Autonomia Erkidegoan 2021*.

Testuinguru horretan, eta diskurtso sozialak oso polarizatuta dauden honetan, lehen esan bezala, euskal gizarteak fenomeno horri buruz duen pertzepzioa ezagutu nahi izan dugu. Horren emaitza izango da *Zorizko jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022* txostena. Ildo horretan, IKEIrekin egindako elkarlanari esker —*EAEko herritarren jokoaren inguruko pertzepzio soziala eta joko-ohiturak 2019*—, ikerketa konparatibo bat egingo da zenbait galderari dagokienez, eta egungo errealitate sozialaren adierazgarri diren aldagai berriak aztertuko dira.

Horrenbestez, ikerketa honek honako atal hauek ditu: Lehenengo puntuan, helburuak eta erabilitako metodologia azaltzen dira. Bigarrenean, jokoaren prebalentzia eta ohiturak adierazten dira. Hirugarren atalean, euskal gizarteak zorizko jokoei eta apustuei buruz duen pertzepzioa aztertzen da. Laugarren puntuan, herritarrek zenbait ideari buruz duten jarrera azaltzen da. Bosgarren atalean, berrikuntza gisa, euskal gizarteak zorizko jokoaren kudeaketari buruz duen iritzia jasotzen da. Azkenik, ikerketaren ondorio nagusiak biltzen dira.



1.

**Helburuak
eta metodologia**

Helburuak eta metodologia

1.1. Helburuak

Dokumentu honen xedea da euskal biztanleek zorizko jokoei eta apustuei buruz duten pertzepzioa eta iritzia biltzea. Zehatzago, zorizko jokoei buruz duten balorazioa hainbat jarrera eta ikuspegitatik lortu nahi izan da, hala nola ikuspegi ekonomikotik, jokoen kudeaketatik eta arduraz ez jokatzek izan ditzakeen ondorioetatik.

Bestalde, konparaketa egin nahi da lkei Researchek 2019an egindako *EAEko herritarren jokoaren inguruko pertzepzio soziala eta joko-ohiturak* ikerketan lortutako datuekin. Horri esker, ikus daiteke euskal biztanle helduen jokoaren prebalentziak bilakaera bat izan duela, baita hari buruzko iritzia ere.

1.2. Metodologia

Helburuak lortzeko, metodologia kuantitatiboa hautatu da. Hain zuzen ere, 1.200 inkesta presentzial egin zitzaizkien Euskal Autonomia Erkidegoan bizi diren 18 urtetik gorako pertsoneri. Zehazki, 400 inkesta egin ziren Lurralde Historiko bakoitzeko, behar izanez gero bereiz aztertu ahal izateko. Hala, emaitzak aztertzeko, beharrezkoa izan zen kuotak zuzentzeko ponderazio bat txertatzea, lurralde bakoitzaren pisu bereziaren arabera. Azkenik, emaitzek $\pm 2,82$ ko errore-tartea daukate, eta % 95eko konfiantza-maila.

FITXA TEKNIKOA

Egileak: «Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022» ikerketa UPV/EHUko Soziologia eta Gizarte Langintza saileko lantaldeak egin du: Jonatan García Rabadán, Iraide Fernández Aragón eta Julia Shershneva irakasleak eta Aidée Baranda Ortiz ikertzailea.

Landa-lana: Banakako elkarrizketa presentzialak, CPSren landa-sarearekin galdetegi egituratu bidez eginak 2022ko iraila eta urria bitartean.

Unibertsoa: Euskal Autonomia Erkidegoko 18 urte edo gehiagoko biztanleak.

Laginaren neurria: 1.200 elkarrizketa, probintzia bakoitzeko 400 laginetan.

Laginaren diseinua: Etapa anitzekoa eta autoponderatua, EUSTATen metodologiaren arabera, EAEko 37 udalerritan (6 Araban, 15 Bizkaian eta 16 Gipuzkoan) eta norbanakoen ausazko hautaketa, adin- eta sexu-kuoten arabera.

Lagin-errorea: % 95eko konfiantza-mailarako, eta biztanleriaren aldagarritasun handiena $p = q = 0,5$ izanik, lagin-errorea $\pm 2,82$ da lagin guztientzat. Probintzia-azpilagin bakoitzerako, eta probabilitate-baldintza berberekin, dagozkien erroreak $\pm 4,89$ dira Arabako, Bizkaiko eta Gipuzkoako datuetarako.

Gorapenaren kalkulua: Iterazio-metodo baten bidez, laginak probintziaren, sexuaren, adinaren eta ikasketa-mailaren arabera doitu dira, EUSTATEk egindako zozketatik abiatuta.



2.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Zorizko jokoen eta apustuen fenomenoak ulertzeko gakoetako bat haien hedadura ezagutzea da, hau da, aztertzea zenbateraino errotuta dauden bi errealitate horiek euskal biztanleen artean. Horregatik, lehen atal honen helburua ez da soilik jokoak Euskadin duen prebalentzia, maiztasuna eta joko-motak adieraztea; gizarteak prebalentzia horri buruz duen pertzepzioa ere azaldu nahi du. Horrekin guztiarekin, iruditeria sozialean dagoen jokalarien portzentajea erakusteko helduko zaio gaiari, baita populazio-taldeek kopuru horretaz duten pertzepzioa erakusteko ere. Horretarako, galdera bakoitzaren emaitzak modu orokorrean azalduko dira, eta sexuaren, adinaren eta ikasketa-mailaren arabera bereizita; izan ere, horiek izan dira aurreko ikerketetan gaiari dagokionez ezberdintasun esanguratsu gehien adierazi duten aldagai soziodemografikoak.

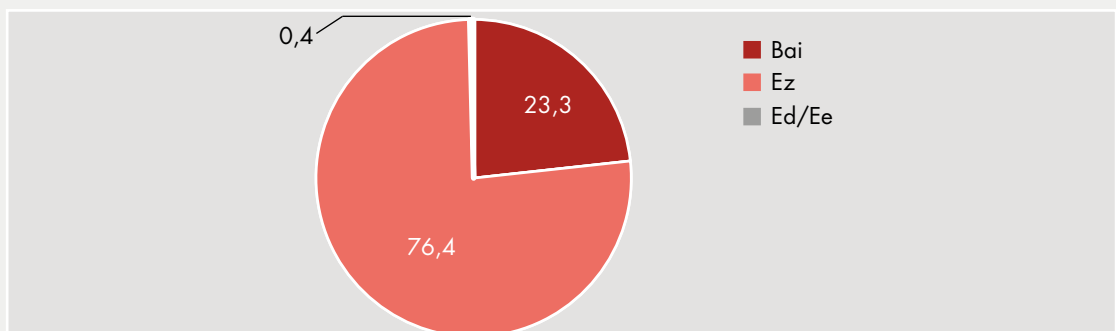
Halaber, jokoaren problematikari helduko zaio, maila pertsonalean zein ingurune hurbilean. Orain arteko ikerketen emaitzak aprobeztatuz, fenomenoaren luzetarako konparazioa eskaini da, bietan errepikatzen diren gaietan lortutako emaitzekin alderatuta.

2.1. Jokoaren prebalentzia erreala

Lehenengo puntuari dagokionez, errealitate ezberdina antzematen da jokalarien eta jokalaria ez diren portzentajearen artean. Hala, Euskadin bizi diren pertsonen % 76,4k aitortu dute azken hamabi hilabeteetan jokatu edo apustu egin dutela. Modu horretan egiaztatu da zorizko jokoek presentzia esanguratsua dutela euskal gizartean. Alderantziz, lau pertsonatik batek baino gutxiagok aitortu du ez duela sektore horrekin harremanik izan. Horietatik % 23,3k ukatu egin dute apustu egin izana, eta % 0,4k ez dakite edo ez dute gogoan.

2019. urtearekin alderatuta, jokoaren prebalentzia % 10 igo da. Igoera esanguratsua da, kontuan hartuz gero sektorea —publikoa zein pribatua— itxi egin zela pandemiaren ondorioz.

2.1 grafikoa. Azken urtean jokatu du (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Zehatzago aztertuta, emaitzek erakusten dute jokoaren prebalentzia ez dela homogeneoa populazio-talde guztietan. Emakumeen eta gizonen arteko aldeari dagokionez, badago nabarmentzeko moduko lehenengo ezberdintasun bat, baina ez da esanguratsua, baizik eta ñabardura bat. Lehen puntu honetan, gizonek joko-prebalentzia handixeagoa daukate (% 77,5); portzentajezko 2 puntu baino gehixeago, hain zuzen (% 75,3). Aldiz, adin-taldee dagokionez, alde nabarmenak daude. Adin erdiko tartean —45 eta 64 urte bitartean— dauden pertsonak daukate joko-prebalentzia handiena (% 85,5); batez besteko orokorra baino 8 puntu gehiago. Kontrako muturrean daude 18 eta 29 urte bitarteko pertsonak (% 54,8); aurreko urteetan berretsi den moduan, beti daude gainerakoen azpitik. Azkenik, ikasketa-mailari dagokionez, ez dago alde esanguratsurik: lehen eta bigarren mailako ikasketak dituztenek zertxobait gehiago jokatzen dute (% 76,5 eta % 76,6, hurrenez hurren) goi-mailako ikasketak dituztenek baino (% 75,8).

2.1 taula. Azken urtean jokatu du, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizonak	Emakumeak	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi mailako ikasketak
Bai	77,5	75,3	54,8	73,3	85,4	78,1	76,5	76,6	75,8
Ez	22,0	24,6	44,6	26,7	14,4	21,3	22,9	23,1	23,9
ED/EE	0,5	0,2	0,6	0,0	0,2	0,6	0,5	0,2	0,3

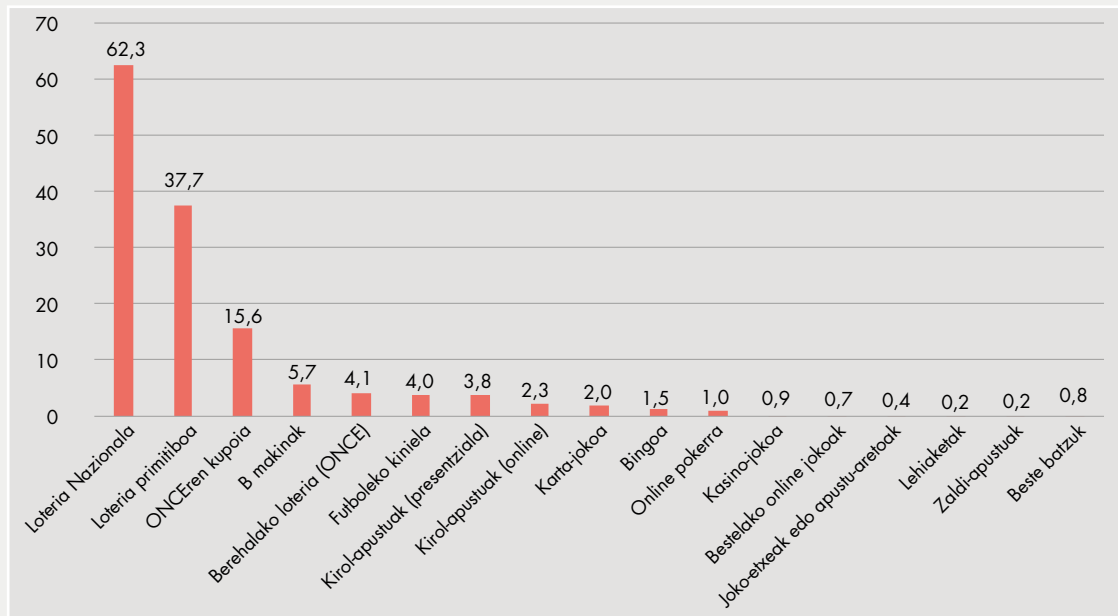
Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokalarien tasa bezain garrantzitsua da nola banatzen diren joko-sektorea osatzen duten aukeren artean. Berriz ere, errepikatu egiten dira aurreko ikerketetan deskribatutako zaletasunak. Lehenbiziko hiru postuetan daude Loteria Nazionala (% 62,6), Primitiboa (% 37,7) eta ONCEren Kupoia (% 15,6). Horien atzetik beste zenbait aukera daude, hala nola «B» makinak —txanpon-makina izenez ezagunak—, kiniela eta kirol-apustuak —modu presentzian zein online—, horiek guztiak % 2 eta % 6 bitartean. Gainerako aukerak indize horren azpitik daude. Datu horiek 2019an erregistratutakoen oso antzekoak dira; izan ere, ordurako jada Estatuko Loteria zen ezagunena (% 61,7), eta ondoren ONCE (% 21,2) eta B makinak (% 3). Orduki, nabarmen handitu da online jokoen presentzia, batez ere kirol-apustuena, aldaketa sozial eta teknologikoak islatuz.

Hala ere, eta aurreko ikerketetan egiaztatu bezala, pertsona guztiek ez dute joko-mota berberetan jokatzen; aitzitik, lehentasunak aldatzen dira sexuaren, ikasketa-mailaren eta, batez ere, adinaren arabera.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.2 grafikoa. Jokorik gogokoak (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Loteria Nazionala hiru emakumetik bik aukeratzen dute (% 66,6), eta gizonen artean, berriz, % 58,2k. 30 urtetik gorako pertsonen % 80 inguruk aukeratzen dute Estatuko Loteria eta Apustuen Erakundearen (SELAE) joko nagusia, baina gazteen % 30ek baino ez dute aukeratzen. Hala mantendu da 2019tik. Gauza bera gertatzen da SELAEn beste eskaintza batekin, alegia, loteria primitiboarekin. Gazteenak dira modalitate horrek gutxien erakartzen dituenak; adinean gora egin ahala, areagotu egiten da. Horien artean, nabarmendu egiten dira lehen mailako ikasketak (% 38,2) eta bigarren mailakoak (% 43,1) dituztenak, goi-mailako ikasketak dituztenak baino gehiago (% 30,1). Ikasketa-mailan aldeak daude primitiboetan, kirol-apustu presentzialetan eta bingoan; bigarren mailako ikasketak dituztenek gehiago jokatzen dute horietan, lehen edo goi-mailako ikasketak dituztenen aldean.

2.2 taulan ikusten denez, talde gazteenek (18-29 urte eta 30-44 urte) jokalaritza zaharragoek baino lehentasun heterogeneo eta dibertsifikatuagoak dituzte. Hala, azken urteetan agertu diren joko-modalitate berriek ez dute arreta bera jaso. 2019ko datuak kontuan hartuta, ikus daiteke gazteek dibertsifikatu egiten dutela eta hainbat jokorekin esperimentatzen dutela, eta zahartu ahala, aukera hori homogeneizatuz doala eta tradizionalenak aukeratzen dituztela.

Online jokoeak, hala nola kirol-apustuak eta pokerra, nabarmentzekoak dira publiko gaztea eta maskulinizatua dutelako; hala ondorioztatu zen aurreko txostenetan ere. Berriz ere, joko batzuen egokitzapena, sektorean agertu ahala, eraginkorragoa izan da populazio jakin batzuekin.



Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.2 taula. Jokorik gogokoena sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizonak	Emakumeak	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urtetik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Loteria Nazionala	58,2	66,6	29,9	57,3	73,4	70,0	64,6	60,0	63,6
Loteria primitiboa	40,7	34,8	12,7	35,1	49,1	37,5	38,2	43,1	30,1
ONCEren kupoia	14,0	17,0	7,2	8,9	21,3	18,1	18,1	15,5	12,8
B makinak	9,9	1,9	13,3	8,2	3,2	2,8	7,2	6,3	3,4
Berehalako loteria (ONCE)	4,3	4,0	4,8	3,5	3,5	5,3	6,4	3,1	3,1
Futboleko kiniela	7,6	0,6	3,0	6,4	3,0	3,8	2,8	4,4	4,8
Kirol-apustuak (presentziala)	7,1	0,8	10,2	5,3	2,5	0,9	3,4	6,1	1,4
Kirol-apustuak (online)	4,0	0,8	9,6	2,5	0,7	0,6	1,8	2,8	2,0
Karta-jokoa	3,5	0,6	4,2	4,3	0,9	0,0	1,8	2,0	2,3
Bingoa	1,2	1,8	3,0	2,9	0,9	0,0	0,3	2,4	1,7
Online pokerra	1,7	0,2	4,2	1,8	0,0	0,0	1,3	0,7	1,1
Kasino-jokoa	1,7	0,2	3,6	1,1	0,5	0,0	1,0	0,7	1,1
Beste batzuk	1,0	0,5	3,6	0,4	0,7	0,3	1,3	0,2	1,1
Bestelako online jokoak	1,2	0,2	2,4	1,1	0,0	0,3	1,3	0,2	0,9
Joko-etxeak edo apustu-aretoak	0,9	0,0	2,4	0,4	0,0	0,0	0,3	0,9	0,0
Lehiaketak	0,3	0,0	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,6
Zaldi-apustuak	0,0	0,3	0,0	0,0	0,2	0,3	0,0	0,2	0,3

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

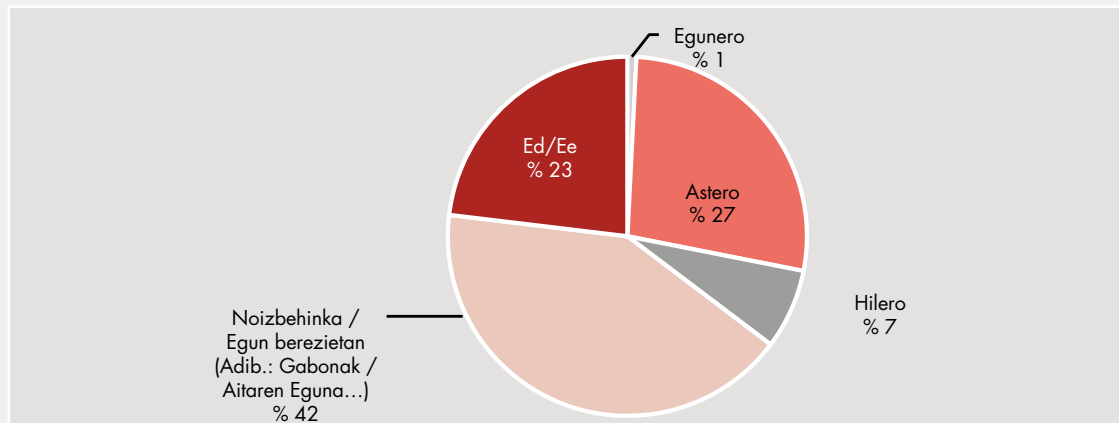
Arreta behar duen beste alderdi bat jokatzeko maiztasuna da, hau da, zenbatean behin dagoen joera apustu egiteko edo zorizko jokoetan aritzeko. Emaitzek adierazten duten bezala, ikuspegi deskribatzailetik, antzematen da horrek lotura duela euskal biztanleek gogokoen dituzten jokoekin. Jokoaren, zozketaren edo dena delakoaren aldizkakotasunak baldintzatu egiten du, neurri batean, pertsona noiz hurbilduko den hartara. Datuak aurkeztean, bereizi egin dira modalitate presentziala —gehiengoa— eta online modalitatea —gutxiengoa—.

Ildo horretan, egiaztatu da azken urteetan ez dela aldaketarik izan. Erantzunen portzentajerik esanguratsuen noizbehinka jokatzeari buruzkoa da (% 42 2022an eta % 42,3 2019an). Datu hori bat dator egun jakinetan jokatzeko joerarekin, hala nola Gabonetako edo Erregetako loterian edo gertaera sozialekin lotutakoetan. Hala ere, nabarmentzekoa da astero jokatzeko dutela aitortzen dutenen ehunekoa (% 27 2022an eta % 16,4 2019an) eta hilero jokatzeko dutenena (% 7 2022an eta % 9,2 2019an). Biak batuta, erantzunen herena baino gehiago ematen dute. Aurrekoekin kontrajarrita,

Jokoaren prebalentzia Euskadin

egunero jokatzen dutenak daude (% 1, zertxobait gehiago 2019ko % 0,4a baino). Azkenik, nabarmentzekoa da maiztasuna zehatz-mehatz ez dakiten edo horri erantzun nahi ez diotenen ehuneko handia (%23).

2.3 grafikoa. Joko presentzialaren maiztasuna (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Oraingo honetan, alde esanguratsuak daude kontuan hartutako oinarritzko hiru aldagai soziodemografikoen artean. Sexuari dagokionez, gizonak emakumeek baino sarriago jokatzen dute; alde nabarmena dago astero jokatzen duen gizon-multzo baten (% 38,2) eta emakumeen artean (% 23,5), baita eguneroko maiztasunean ere. Azken horretan, emakumeen portzentajea % 0,6ra jaisten da (gizonen kasuan % 0,9). Oro har, emakumeek adierazten dute egun berezietan gehiago jokatzen edo apustu egiten dutela (% 44,9), nahiz eta ohikoena den emakume zein gizonentzat.

Bigarrenik, adinari dagokionez, oso jokatze heterogeneoak antzematen dira. Adin-muturretan dauden pertsonak — 18-29 urte eta 65 urtetik gora — dute eguneroko parte-hartze tasarik handiena (% 1,7 inguru), eta oso urrun daude beste bi adin-taldeetatik. Hala ere, 45-64 urte bitartekoak dira astero (% 34,9) eta hilero (% 9,8) gehien jokatzen dutenak, gazteekin konparatuta (% 9,6 eta % 7,8, hurrenez hurren). Azken adin-talde horren barruan, nabarmentzekoa da elkarriketatutako gazteen ia erdiak ez zirela gai izan maiztasuna zehazteko, edo ez zutela nahi izan. Errealitate hori xehetasunez aztertu beharko litzateke, etorkizunean ekar dezakeenagatik. Zifra horiek 2019ko ikerketan aurkitutako joera berberak markatzen dituzte; orduko ikerketan, egunero eta astero jokatze maiztasuna handiagoa zen gizonen artean eta 65 urtetik gorakoen artean.

Azkenik, jokatze maiztasunak beheranzko joera du ikasket-maila handitu ahala; hau da, prestakuntza-maila zenbat eta baxuagoa izan, orduan eta maizago jokatzen da. Lehen mailako ikasketak dituztenen herenak (% 33,1) adierazi zuen egunero edo hilero jokatzen zuela, eta unibertsitateko ikasleen artean, berriz, % 20k baino gutxiagok. Hain zuzen ere, azken horien erdiek baino gehiagok noizbehinka jokatzen dute.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

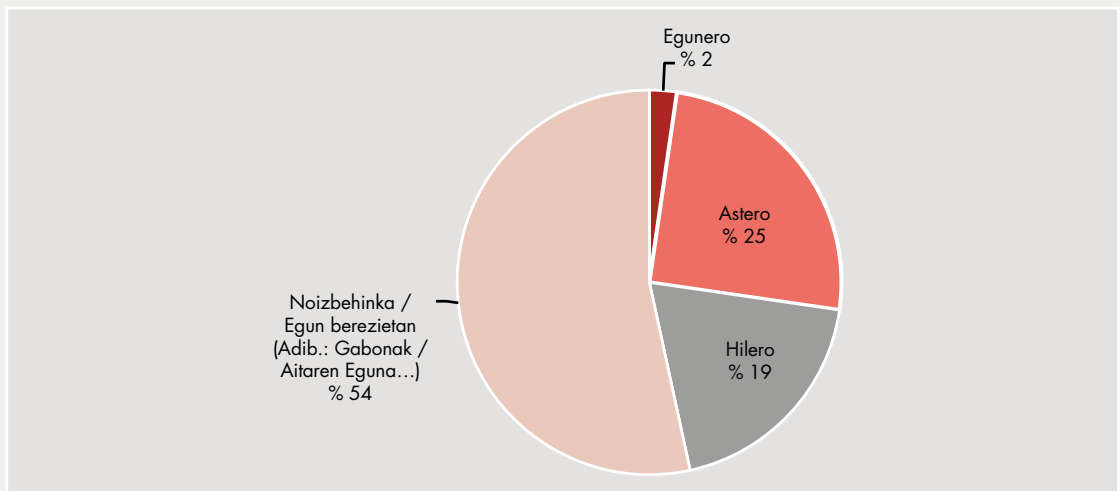
2.3 taula. Joko presentzialaren maiztasuna sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Egunero	0,9	0,6	1,8	0,4	0,0	1,6	1,5	0,7	0,0
Astero	31,4	23,5	9,6	22,1	34,9	30,9	31,6	30,7	18,2
Hilero	7,6	6,8	7,8	6,4	9,8	3,8	5,1	9,4	6,5
Noizbehinka / Egun berezietan (Adib.: Gabonak/ Aitaren Eguna...)	38,2	44,9	35,5	44,8	41,4	42,5	38,8	36,6	51,1
ED/EE	21,9	24,3	45,2	26,3	14,0	21,3	22,9	22,7	24,1

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Online jokoaren modalitatea minoritarioa da oraindik ere, baina, azken urteotan izan duen hazkunderaren ondorioz, aintzat hartu beharra dago. Puntu honetan, jokatzeo maiztasunari dagokionez, antzeko eskema errepikatzen da. Noizbehinka jokatzea da ohikoena, gainerako aukeren aldean; hala adierazi du % 54k. Horien atzetik daude astero (% 25), hilero (% 19) eta egunero (% 2) jokatzen dutenak. Joko presentzialarekin alderatuta, maiztasun guztiak hazi dira, asterokoa salbu, erantzunik jaso ez delako; hori ere nabarmentzekoa da.

2.4 grafikoa. Online jokoaren maiztasuna (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Ikerketa xeheago baten arabera, nabarmentzekoa da soilik gizonak jokatzen dutela online egunero (% 3,3). Gainera, datu hori pixka bat igo da 2019tik (% 2,7) gaur arte; emakumeena, aldiz, jaitsi egin da (% 1,5). Kasu honetan, adina eta ikasketa-maila dira gehien nabarmentzen diren bi aldagaiak, biek eredu berari jarraitzen baitiote, beherezko prozesuari, alegia. Zenbat eta gazteagoa eta ikasketa-maila baxuagoa izan, handiagoa izango da online jokatzeko maiztasuna. Adibide gisa, 30 urtetik beherako pertsonen % 7 inguruk (% 6,7) adierazi zuten egunero jokatzen zutela online, batezbestekotik urrun (% 2). Beste kasuan, goi-mailako prestakuntza duten pertsonen noizbehinka jokatzen dute gehienbat (% 84,6); ehuneko horrek bikoiztu egiten du lehen eta bigarren mailako ikasketak dituztenena.

2.4 taula. Online jokoaren maiztasuna sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urtetik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Egunero	3,3	0,0	6,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Astero	23,3	28,6	40,0	15,4	0,0	0,0	42,9	26,7	15,4
Hilero	16,7	42,9	20,0	15,4	28,6	0,0	14,3	33,3	0,0
Noizbehinka / Egun berezietan (Adib.: Gabonak/ Aitaren Eguna...)	56,7	28,6	33,3	69,2	71,4	0,0	42,9	40,0	84,6

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.2. Hautemandako prebalentzia

Analisi-bloke honen bigarren azpi-atalak garrantzi handiko alderdi bati erreparatzen dio: prebalentziari, alegia. Horretarako, ikuspegi subjektibotik neurtuko da, hau da, euskal gizarteak bere buruaz zer pentsatzen duen joko-modalitate bakoitzaren prebalentziari, lehenetsuneari eta maiztasunari dagokienez. Bestela esanda, nola hautematen duten euskal biztanleek gainerakoek jokoak.

Lehenik eta behin, galdetu zitzaizkien 100 pertsonatik zenbatek jokatzen zuten Euskadin. Batez beste, euskal gizarte helduak uste du 10 pertsonatik ia 6k jokatzen dutela. Hala, ikerketa honetan bertan adierazitako errealitateetik apur bat urruntzen da datu hori, zifra 15 puntu baino gehiago jaitsita. Populazio-taldearen artean iritzia homogeenoa samarra da, baina emakumeek gizonen baino datu altuagoa eman dute: 100 pertsonatik 61 eta

Jokoaren prebalentzia Euskadin

59, hurrenez hurren. Adin-taldeari dagokionez, guztietan uste dute 58-60 pertsonak jokatzen dutela. Aldiz, ikasketa-mailari dagokionez, jokalaria-kopuruaren pertzepzioak gora egiten du ikasketa-mailak behera egin ahala, nahiz eta alde txikia izan.

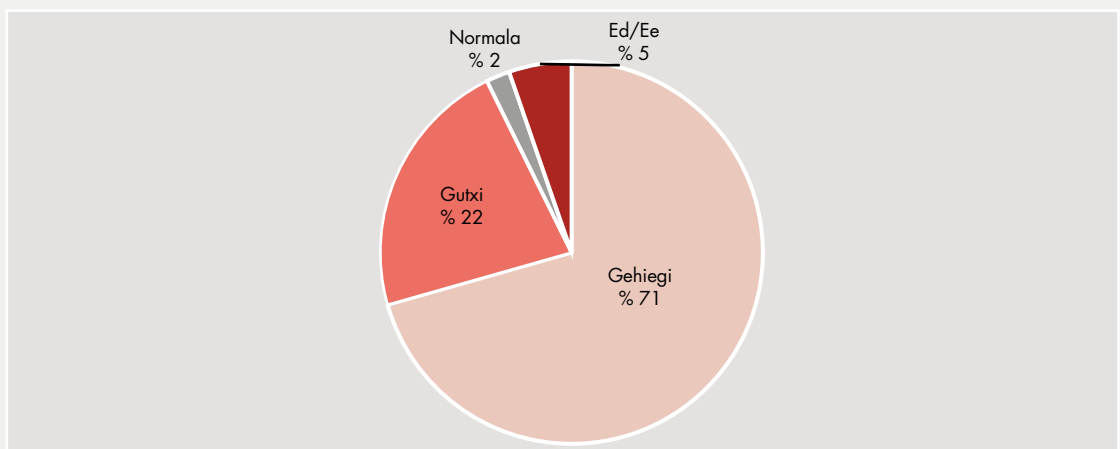
2.5 taula. Jokatzen duten pertsonen batezbestekoa 100 biztanleko, euskal gizartearen arabera

	Hautemandako jokalarien batezbestekoa
Gizona	58,6
Emakumea	60,7
18-29 urte	60,3
30-44 urte	59,5
45-64 urte	60,0
65 urtetik gora	58,8
Lehen mailako ikasketak	62,7
Bigarren mailako ikasketak	57,5
Goi-mailako ikasketak	59,5
Gutzizkoa	59,7

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Zifra hori emanda, adierazitako kopuruari buruzko iritzia kontsultatu zen. Horrela, iritziak bat etorri ziren berriz ere. Herritarren ia hiru laurdenek (% 71) uste dute ehuneko hori gehiegizkoa dela (% 71). Aldiz, % 22k uste dute gutxi dela, % 2k normala, eta gainerakoek (% 5) ez dakite edo ez dute erantzun. Ildo horretan, deigarri gertatzen da ezen, jokatzen dutela adierazi dutenek baino gutxiagok jokatzen dutela aintzat harturik ere, pertzepzioa izatea sozialki onargarria dena baino kopuru handiagoa dela. Kasu honetan ez da joko-modalitateen arteko bereizketarik egin, populazioarentzat zaila izan zitekeelako hori zehaztea.

2.5 grafikoa. Hautemandako jokalaria-kopurua (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Pertzepzio hori oso antzekoa da gizonen eta emakumeen artean, baita prestakuntza-maila ezberdina dutenen artean ere. Hala ere, adinaren aldagaiari erreparatuta, taldeen arteko aldeak ikus daitezke. 30 eta 44 urte bitartekoek uste dute gehiegi jokatzen dela (% 75,2), zaharragoek diotenarekin alderatuta (% 64,7). Aldiz, gutxi jokatzen dela uste dute 45 eta 64 urte bitartekoek % 23,4k, eta 30 eta 44 urte bitartekoek % 19,1ek. Beraz, pertsona nagusienek jokoaren prebalentzia baxuena hautematen dute; gehiegi jokatzen dela uste dutenak gutxiago dira adin-talde horretan, eta, gainera, % 9,7k ez dakite edo ez dute erantzun.

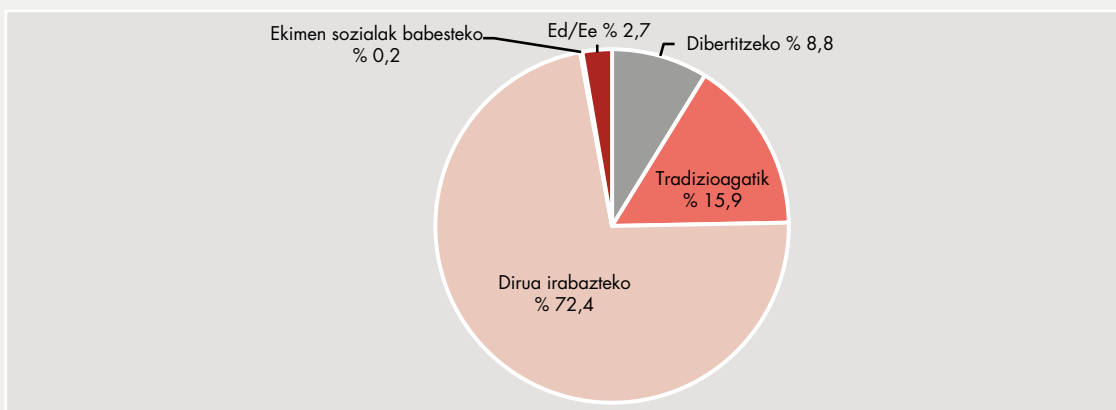
2.6 taula. Hautemandako jokalaria-kopurua sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Gehiegi	72,4	69,0	71,1	75,2	71,8	64,7	66,9	70,2	74,8
Gutxi	21,3	22,8	22,3	19,1	23,4	22,8	24,0	24,0	17,6
Normala	2,1	1,9	3,0	1,1	1,6	2,8	2,8	1,7	1,7
ED/EE	4,2	6,3	3,6	4,6	3,2	9,7	6,2	4,1	5,9

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Apustu egitea edo jokatzea erabakitzeko arrazoiak ere jaso dira ikerketan. Argi eta garbi, pertsonen % 72,4k uste dute dirua irabazteko jokatzen dela. Atzetik, % 15,9k uste dute tradizioagatik jokatzen dela, % 8,8k ondo pasatzeko eta % 0,2k ekimen sozialak babesteko. Horrenbestez, hautematen da alderdi ekonomikoa dela jokoaren eragile nagusia.

2.6 grafikoa. Hautemandako jokatze arrazoiak (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Aurrekoetan bezala, gizarte osoaren pertzepzioa ez da homogenea eta, kasu honetan, ezberdina da adinaren eta ikasketa-mailaren arabera. Gazte gehiagok uste dute dirua irabazteko jokatzen dela (% 73,5) adinekoek baino (% 68,8). Arrazoi horren atzetik, bigarren postuan dago motibazio ludikoa (% 14,5), batezbesteko orokorraren gainetik. Ekimen sozialei laguntzea, bestalde, soilik gazteek, erretiratuek eta goi-mailako ikasketak dituztenek hartzen dute kontuan, baina horien guztien % 1ek baino gutxiagok, hala ere. Populazio-talde zahartuena nabarmendu egiten da, halaber, berak hautematen duelako gehien tradizioaren arabera jokatzen dela (%23,8), bat etorritik zorizko jokoak eta tradizio sozialak ulertzeko duten moduarekin.

2.7 taula. Hautemandako jokatzeak arrazoiak sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Dibertitzeko	9,20	8,4	14,5	12,8	7,2	4,1	5,2	10,5	10,8
Tradizioagatik	15,1	16,6	7,8	17,0	12,5	23,8	17,8	12,9	17,4
Dirua irabazteko	73,1	71,9	73,5	68,4	77,3	68,8	74,0	74,9	67,5
Ekimen sozialak babesteko	0,2	0,3	0,6	0,0	0,0	0,6	0,0	0,0	0,9
ED/EE	2,4	2,9	3,6	1,8	3,0	2,8	3,1	1,7	3,4

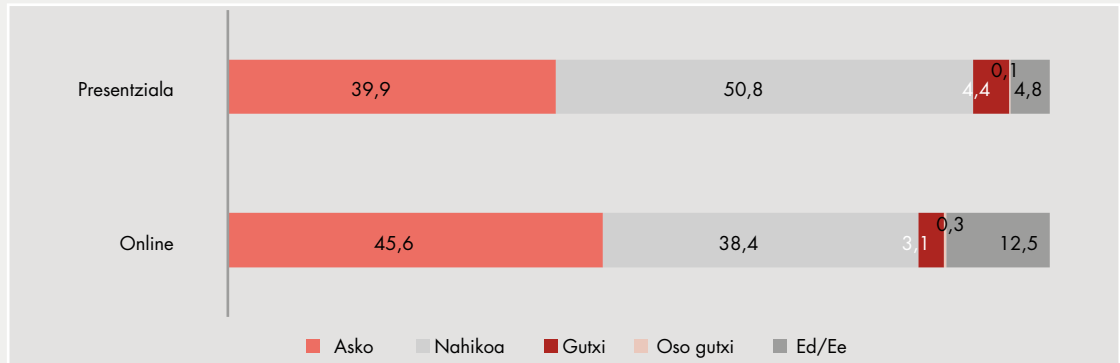
Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Bloke honekin jarraitzeko, jokoaren maiztasunaren pertzepzioa ezagutzera jo genuen, modalitate presentzialak eta online modalitateak bereizita. Bi modalitateetan, euskal gizarteak asko edo dezente jokatzen duela uste da. Modalitate presentzialean, zifra hori % 90,7ra igo zen da, eta zertxobait baxuagoa da online jokoaren kasuan (% 84). 2019ko datuekin alderatuta, aldatu egin da jokoaren intentsitatea, hala nola hautemandako maiztasunari eta gastuari dagokienez. Une hartako emaitzen arabera, oro har, % 47,2k Altua/Oso altua zela uste zuten, eta %3,2k Gutxi/Oso gutxi. Beraz, pertzepzio subjektiboaren arabera, gaur egun, jokoaren intentsitatea edo maila duela hiru urtekoa baino handiagoa da.

Maiztasunaren pertzepzioa aldatu egiten da adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera, bai joko presentzialari dagokienez, bai online jokoari dagokienez. 2.8 taulan ikus daitekeen bezala, gazteenek joko presentzialaren intentsitatea zertxobait handiagoa dela hautematen dute, talde zaharragoekin alderatuta. Azken horiek nabarmentzen dira ez dakitelako edo ez dutelako erantzuten. Aldiz, 18-29 urteko adin-taldean, % 7,2 igo dira intentsitatea baxua dela uste dutenak, eta % 3-5 gainerako taldeetan.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.7 grafikoa. Jokoaren intentsitatearen pertzepzioa Euskadin (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Bigarren mailako ikasketak dituztenek daukate ezjakintasun handiena, edo ez dute erantzun (% 7,2). Goi-mailako ikasketak dituztenak besteengandik bereizten dira uste dutelako intentsitatea baxua edo oso baxua dela (batetik % 6, eta bestetik % 3,6 eta % 4,4 hurrenez hurren).

2.8 taula. Joko presentzialaren intentsitatearen pertzepzioa Euskadin sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Asko/Nahikoa	90,8	90,5	91,0	91,8	90,8	89,4	89,2	91,5	90,9
Gutxi/Oso gutxi	4,9	4,2	7,2	3,5	5,1	3,1	3,6	4,4	6,0
ED/EE	4,3	5,3	1,8	4,6	4,2	7,5	7,2	4,1	3,1

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Bestalde, online jokoari dagokionez, alde handiak daude adinaren eta ikasketa-mailaren artean, berriz ere. Adinak behera egin ahala, ikus daiteke online jokoaren intentsitatearen pertzepzioak gora egiten duela; izan ere, gazteen artean, % 91,6k uste dute intentsitatea handia edo nahiko handia dela. Gainera, adinak gora egin ahala, gora egiten du ez dakiten edo erantzuten ez duten pertsonen portzentajeak; horrek agerian uzten du online modalitateari buruzko ezjakintasuna. Bi puntu horiek modalitatearekiko hurbiltasun-maila adierazi dezakete, alegia, pertsona gazteenak dutela harekiko harreman zuzenena. Ikasketa-mailari dagokionez, zenbat eta baxuagoa izan, orduan eta altuagoa da ez dakitenean edo erantzuten ez dutenen portzentajea (% 5,7 eta % 21,6, hurrenez hurren). Nabarmenezko kontua da, hain aipagarria den gai bati buruz adierazitako zehazgabetasunak duen pisuagatik. Era berean, zenbat eta ikasketa-maila altuagoa izan, orduan eta handiagoa da modalitate honetako jokoaren intentsitatearen pertzepzioa ere: % 75,3tik % 91,2ra.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

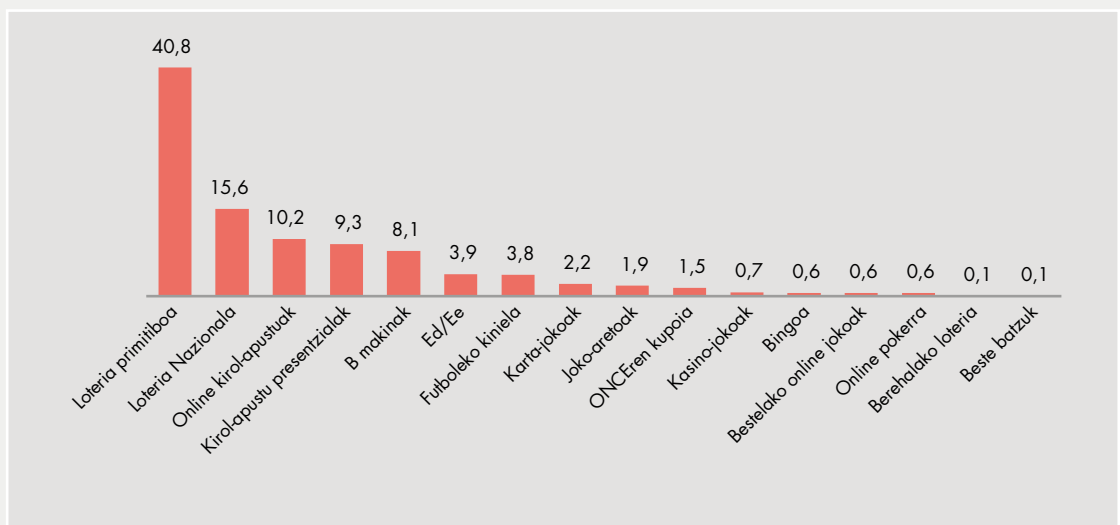
2.9 taula. Online jokoaren intentsitatearen pertzepzioa Euskadin (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Asko/Nahikoa	83,5	84,6	91,6	90,4	84,8	73,8	75,3	86,0	91,2
Gutxi/Oso gutxi	4,5	2,4	4,8	2,8	3,7	2,8	3,1	3,9	3,1
ED/EE	12,0	13,0	3,6	6,7	11,5	23,4	21,6	10,0	5,7

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Herritarrei gogokoen zituzten jokoei buruz galdetu zitzaizen bezala, gai hori bera ikuspegi subjektibotik edo pertzepziotik planteatu zen. Horrenbestez, euskal gizartearen ustez, honako hauek dira gehien hautatzen diren aukerak, zoriarekin eta apustuekin lotutakoak: Loteria Primitiboa (% 40,8), Loteria Nazionala (% 15,6) eta apustuak, online modalitatean (% 10,2) zein presentzian (% 9,3). Hala, lehenengo biak errealitateak hurbil samar daude, baina alderantzizko ordenan. Beste bi aukerak, ordea, datu pertsonalek erakusten dutenaren gainetik daude; iruditeria soziala lausoagoa dela adierazten du horrek. Ondorioz, «B» makinak, errealitatearen adierazgarri diren arren, baztertu egiten dira. Bestalde, ONCEn jokoak, gizartean oso hedatuak, ez dira halakotzat hartzen. Izan ere, soilik % 1,6k uste du horretan jokatzeko dela, baina errealitateak dio azken urtean populazioaren ia % 20k jokatu duela ONCEn kupoian edo ONCEn berehalako loterian.

2.8 grafikoa. Gehien jokatzeko direla hautemandako jokoak (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022



Jokoaren prebalentzia Euskadin

Joko gogokoaren arteko ezberdintasunak hauteman ondoren, beste faktore diskriminatzaile batzuk hauteman dira, hala nola sexuak, adin-taldeak eta ikasketa-mailak eragindakoak; horiek guztiak, hedatuenak direla uste diren jokoei dagokienez. Hala, emakumeek, gizonekin alderatuta, uste dute gehiago jokatzen dela tradizionalagoak eta/edo solidarioagoak diren loterietan, hala nola loteria primitiboetan (% 44,2 eta % 37), Loteria Nazionalean (% 16,6 eta % 14,6) eta ONCEren jokoetan. Aitzitik, gizonak hautematen dute —eta alde hori nabarmenagoa da B motako makinekin— gehiago jokatzen dela kirol-apustuetan eta joko-aretoetan. Badirudi posizioek lotura zuzena dutela kolektibo bakoitzak dituen lehentasunekin, nork bere ikuspegitik.

Adinari dagokionez, berriz, adinak gora egin ahala handitu egiten da zorizko joko batzuen ospearen pertzepzioa, hala nola loteria primitiboa, Loteria Nazionala edo futboleko kinielarena. Ordea, adinak behera egin ahala, ospearen pertzepzioak gora egiten du kirol-apustuaren edo kasino-jokoei dagokienez, besteak beste. Adin erdiko biztanleek —batez ere 54 eta 64 urte bitartekoek— gehien kontsumitzen dituzten jokoak «B» makinak direlako pertzepzioa dago. Beraz, egiaztatzen da blokeen artean beste diskriminazio bat dagoela.

Azkenik, ikasketa-mailaren arabera, gainerako pertsonen aldean, lehen mailako hezkuntza duten pertsonen ustez joko tradizionalenak dira gehien aukeratutakoak —loteria primitiboa eta Loteria Nazionala—. Aldiz, ikasketa-maila altua duten pertsonen ustez, kirol-apustuak —presentzialak zein online— eta futbol-kiniela dira euskal gizartearentzat erakargarrienak.

Batzuetan, beste errealitate sozial edo geografiko batzuekin konparatzeak lagundu egiten du norbere burua kokatzen. Ildo horretan, aztertu da euskal gizarteak, Estatuko testuinguruarekin alderatuta, jokalaria gehiago edo gutxiago hautematen dituen. 2.9 grafikoa ikus daitekeenez, ia % 60k uste dute estatuko jokalaria-kopuru berdintsua dagoela. % 15ek uste dute Euskadin gehiago jokatzen dela, eta % 6k, berriz, gutxiago. % 20k ez dakite edo ez dute iritzirik eman. Beraz, konparazioari dagokionez, gai horretan ez dago ezberdintasun-pertzepzio subjektiborik, nahiz eta gehiago izan gehiago jolasten dela uste dutenak, kontrakoa uste dutenekin alderatuta.



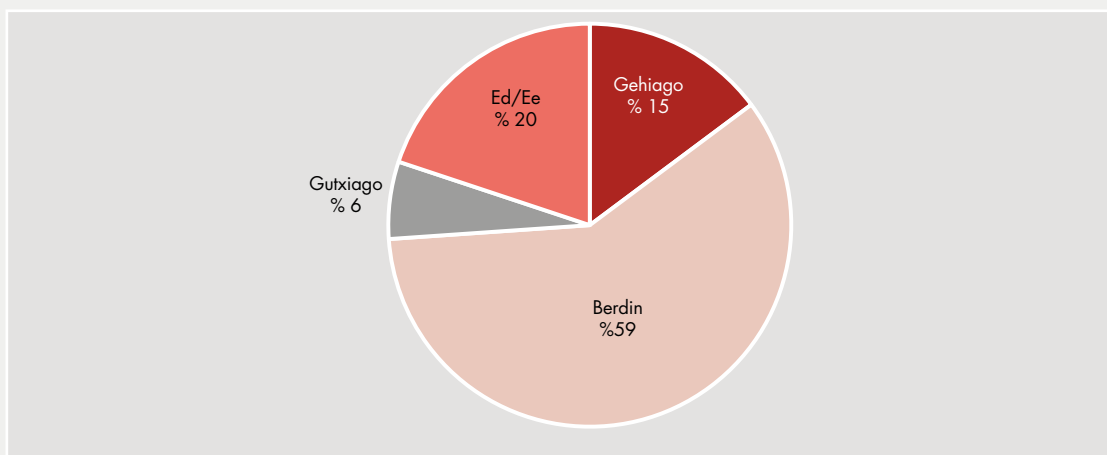
Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.10 taula. Gehien jokatzen direla hautemandako jokoak, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
B makinak	10,1	6,2	8,5	9,5	10,0	4,0	7,8	8,7	7,9
Bingoa	0,7	0,5	0,0	1,1	0,7	0,3	0,5	0,9	0,6
Karta-jokoak	2,4	1,9	4,3	2,	0,9	2,8	1,8	2,4	2,3
Kasino-jokoak	0,9	0,5	4,9	0,0	0,0	0,0	0,3	1,5	0,0
Loteria primitiboa	37,0	44,2	24,4	36,4	43,1	50,0	47,3	36,3	39,0
Kirol-apustu presentzialak	10,9	7,7	19,5	10,2	9,3	3,4	3,6	13,0	10,5
Online kirol-apustuak	10,9	9,6	22,6	15,9	8,1	1,6	5,4	10,7	15,0
Online pokerra	0,9	0,5	0,6	1,4	0,5	0,0	0,0	1,1	0,8
Joko-aretoak	2,6	1,3	3,0	1,8	2,3	0,9	1,6	2,6	1,4
Futboleko kiniela	3,8	3,8	1,2	3,5	4,4	4,3	1,8	4,6	5,1
Loteria Nazionala	14,6	16,6	8,5	12,7	12,7	25,5	24,3	10,9	11,9
Berehalako loteria	0,0	0,3	0,0	0,7	0,0	0,0	0,0	0,0	0,6
ONCEren kupoia	0,7	2,2	1,2	1,8	1,9	1,2	1,0	1,5	2,3
Bestelako online jokoak	0,7	0,5	0,0	1,1	0,5	0,6	0,5	1,1	0,3
Beste batzuk	0,2	0,0	0,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
ED/EE	3,6	4,2	0,6	1,8	5,8	5,3	4,1	4,8	2,5

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.9 grafikoa. Euskadin jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, Estatuko testuinguruarekin alderatuta (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Gizonen eta emakumeen artean ez dira hautematen estatistikoki adierazgarriak diren ezberdintasunak, baina adinaren arabera badaude aldatetarak. Talde gazteenaren eta nagusienaren aldean, tarteko adin-taldeek uste dute gehiago jokatzen dela Euskadin estatuko testuinguruan baino. Adinak behera egin ahala, Euskadin gutxiago jokatzen delako iruditeria areagotzen da. Beharbada, horren azalpena izan daiteke gazteak ez direla erabat integratu jokoaren esparruan —legez ezarritako adin-mugaren ondorioz—. Azkenik, nagusienek uste dute, neurri handienera, jokoaren prebalentzia antzekoa dela; era berean, haien artean oso gutxi uste dute Euskadin gutxiago jokatzen dela (% 2,8). Hezkuntza-mailari dagokionez, nabarmentzeko bakarra da muturretako iritziak hazi egiten direla (gehiago eta gutxiago) zenbat eta altuagoa izan elkarrizketatuen prestakuntza-maila. Hala, unibertsitateko ikasleak dira gehien uste dutenak gehiago (% 16,2) eta gutxiago (% 7,7) jokatzen dela, lehen mailako ikasketak dituztenen aldean (% 14,7 eta % 5,5).

2.11 taula. Euskadin jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, Estatuko testuinguruarekin alderatuta, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urtetik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Gehiago	17,5	12,4	13,3	16,0	15,5	13,8	14,7	13,8	16,2
Berdin	58,2	59,9	54,2	58,0	59,5	62,5	60,7	61,6	54,5
Gutxiago	5,5	6,7	13,9	7,1	5,1	2,8	3,4	7,4	7,7
ED/EE	18,7	21,0	18,7	18,9	19,9	20,9	21,2	17,2	21,6

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

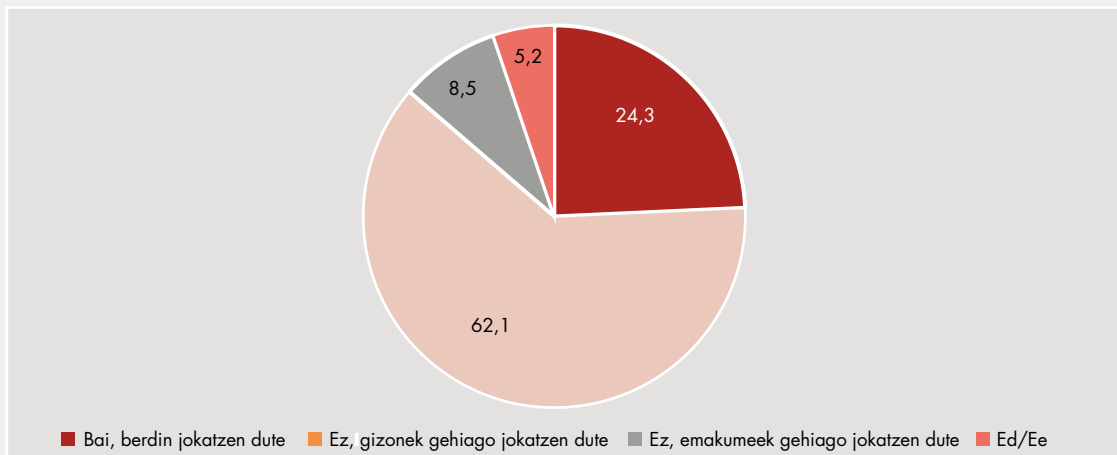
Konparazioekin jarraituz, interesgarria da, halaber, emakumeen eta gizonen artean ezberdintasunik hautematen den jakitea. Datuen arabera, EAeko biztanleen % 62,1ek uste dute gizonak emakumeek baino gehiago jokatzen dutela, eta % 8,5ek, berriz, kontrakoa. Biztanleriaren laurdenak dio gizonak eta emakumeek berdina jokatzen dutela, eta % 5,2k ez dakitela diote edo ez dute horri buruzko iritzirik eman nahi. Hala, iritzi orokorra da jokoena/zorizko jokoena espazio maskulinizatua dela oraindik ere, horrek dakartzan ondorioekin.

Euskal biztanleriaren eta estatuko testuinguruaren arteko ezberdintasunei buruzko iritzietan ez bezala, kasu honetan badaude alde esanguratsuak sexuari, ikasketa-mailari eta adinari dagokienez. Gizonak zein emakumeak, oro har, uste dute gizonak gehiago jokatzen dutela (% 65,7 eta % 58,6, hurrenez hurren). Edonola ere, bien kasuan gorakada egon da gehiago jokatzen dutelako pertzepzioari dagokionez, hau da, gizonak autopertzepzio negatiboagoa dute beren buruaz, baita emakumeak beren

Jokoaren prebalentzia Euskadin

buruaz ere, datu orokorrekin alderatuta. Adinarekin ere gauza bera gertatzen da. Gehienek uste dute gizonek emakumeek baino gehiago jokatzen dutela, baina ideia hori gehiago orokortzen da adinean behera egin ahala; 30 urtetik beherakoen % 83k dute pertzepzio hori. Adinean gora egin ahala, areagotu egiten da emakumeek gizonek baino gehiago jokatzen dutelako ustea; gazteen % 1,8k eta adinekoen % 15ek dute pertzepzio hori. Baliteke horrek islatzea emakumeak urteetan zehar pixkanaka hasten direla zorizko jokoetan, gizonekin alderatuta. Azkenik, ikasketa-mailari dagokionez, zenbat eta altuagoa izan, zabalduago dago gizonek gehiago jokatzen dutelako ideia. Aldiz, ikasketa-mailak behera egin ahala, zabalduago dago emakumeek gehiago jokatzen dutelako ideia.

2.10 grafikoa. Emakumeen eta gizonen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.12 taula. Emakumeen eta gizonen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

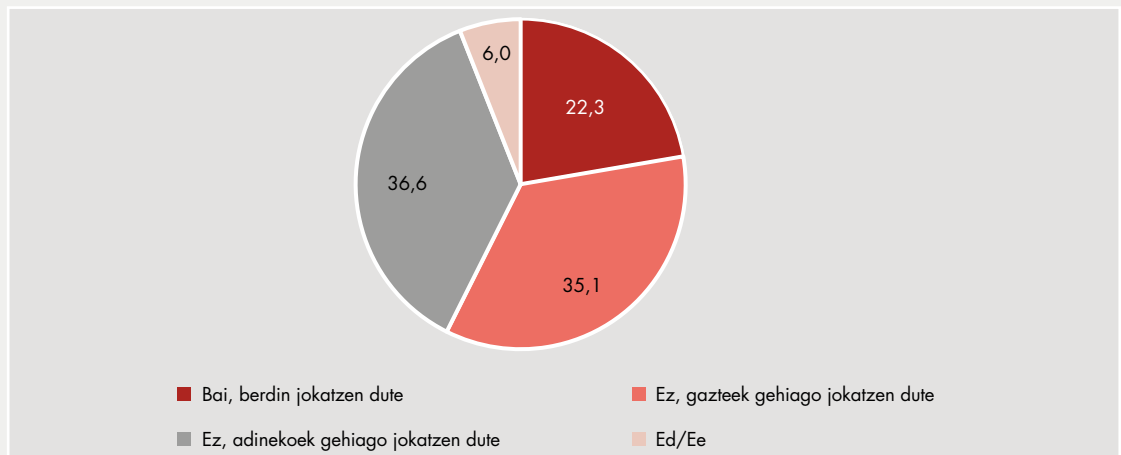
	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urtetik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai, berdin jokatzen dute	23,5	25,0	13,3	17,0	33,6	23,8	25,8	25,7	20,8
Ez, gizonek gehiago jokatzen dute	65,7	58,6	83,0	75,3	51,5	53,9	55,6	62,1	69,5
Ez, emakumeek gehiago jokatzen dute	6,4	10,3	1,8	3,5	9,3	15,0	12,1	7,4	5,7
ED/EE	4,3	6,1	1,8	4,2	5,6	7,2	6,5	4,8	4,0

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Gizon eta emakumeen arteko ezberdintasunak jokoari buruzko eztabaidaren parte dira, eta hala gertatzen da adinaren arabera ezberdintasunen pertzepzioarekin ere. Gazteen eta adinekoen artean jokoak duen prebalentzia alderatzeko orduan, iritzia oso zatituta dago. Izan ere, % 36,6k uste dute nagusienek gehiago jokatzen dutela, % 35,1ek gazteek gehiago jokatzen dutela, eta % 22,3k berdin jokatzen dutela. Gainerako % 6ek ez dakite edo ez dute erantzun. Joko-modalitateek eragina izan dezakete horretan; izan ere, ikusi den bezala, joko guztiak ez dute presentzia bera adin guztietan, eta, beraz, intentsitatea ere ez da altua kasu guztietan.

2.11 grafikoa. Gazteen eta adinekoen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Aurreko puntuetako logikarekin bat, populazio-talde guztiak ez dira berdin kokatzen honi dagokionez. Adibidez, emakumeen ustez, adinekoek gehiago jokatzen dute. Gizonek, berriz, kontrakoa uste dute; joera handiagoa dute gazteek gehiago jokatzen dutela pentsatzeko. Adinari dagokionez, adinekoen taldeak berak uste du beraiek gehiago jokatzen dutela, gazteagoekin alderatuta; izan ere, adinean gora egin ahala, handitu egiten da zaharragoek gehiago jokatzen dutela uste dutenen ehunekoa. Bestalde, adinean behera egin ahala, gora doa gazteek gehiago jokatzen dutela uste dutenen ehunekoa. Azkenik, ikasketa-mailak graduazio berri bat dakar, aurreko galdera askotan bezala. Prestakuntza-maila handiagoa dutenek joera handiagoa dute pentsatzeko gazteek gehiago parte hartzen dutela zorizko jokoetan. Gehien jokatzen dutenak adinekoak direla uste duten lehen mailako ikasketadunak 11 puntu jaisten dira ikasketa-maila igo ahala (% 42,5etik % 31,4ra); ia-ia puntu-tarte bera berreskuratu du gazteen aldeko erantzunak (+8). Ondorioz, gizartean joera dago pentsatzeko gazteei egiten diela jokoak kalte handiena.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

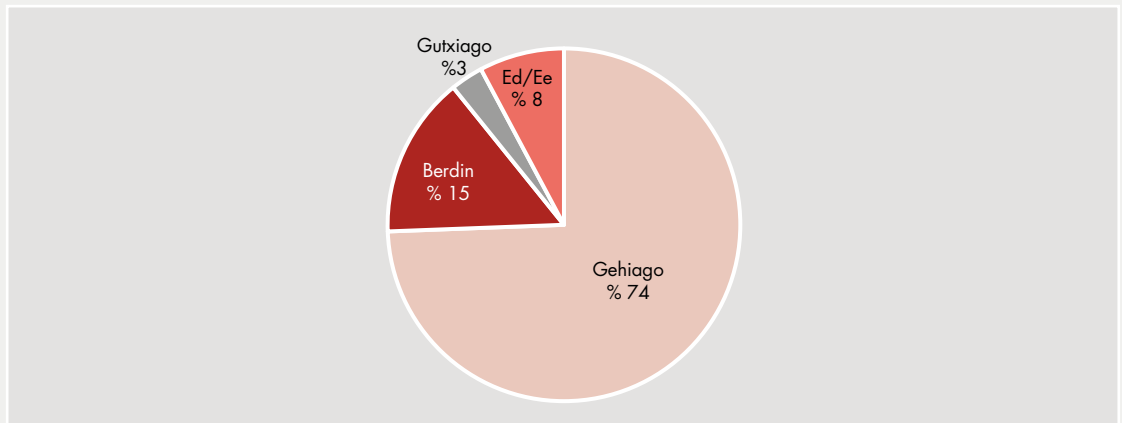
2.13 taula. Gazteen eta adinekoen artean jokoak duen prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urtetik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai, berdin jokatzen dute	24,4	20,4	20,5	23,0	25,5	18,2	19,1	24,0	23,8
Ez, gazteek gehiago jokatzen dute	37,2	33,2	46,4	39,6	33,8	27,3	29,4	38,1	37,4
Ez, adinekoek gehiago jokatzen dute	34,9	38,0	31,3	32,5	33,8	46,7	42,5	35,3	31,4
ED/EE	3,5	8,3	1,8	4,9	6,90	7,8	9,0	2,6	7,4

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Konparazioaren logikatik eraikitako galderen bloke honetan, halaber, denboraren ikuspegiari ere erreparatu zaio; batez ere, kontuan hartuta zenbait esparrutan jokoaren sektoreak izandako hazkundera. Duela 10 urteko jokoaren prebalentziarekin konparatuta, gaur egungo prebalentziari buruzko iritzia galdetzean, euskal biztanleen hiru laurdenek uste dute lehen baino gehiago jokatzen dela orain. Datu hori pixka bat igo da duela 3 urte uste zenarekin konparatuta (% 69,5). Gainerako ehunekoei dagokienez, % 15ek uste dute prebalentzia berbera dela, eta % 3k uste dute jaitsi egin dela; datu horiek 2019koen berdin-berdinak dira. Hala, konparazio orokorra ikusita, badirudi sendotu egin dela zorizko jokoek Euskadin duten presentzia igo delako iruditeria.

2.12 grafikoa. Egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren prebalentzia Euskadin

Aldagaien arteko aldeak berrikusten direnean, lehenengo ezberdintasuna da gizonen iritzi polarizatuagoak dituztela emakumeek baino; izan ere, gorakada txiki bat dago gaur egun gehiago jokatzen dela uste dutenen eta kontrakoa uste dutenen artean. Bestalde, emakumeek uste dute, gizonen baino gehiago, prebalentzia berbera dela. Adin-taldeari dagokionez, gainerakoekin alderatuta adinekoak nabarmentzen dira, uste dutelako berdin jokatzen dela (% 22,2, eta gazteen artean, berriz, % 7,8), eta halaber, adineko oso gutxi uste dute gehiago jokatzen dela (% 65, batezbestekoa % 74,4 izanik). Goi-mailako ikasketek adierazten dute gaur egun duela 10 urte baino gehiago jokatzen delako ustea, hau da, errealitateari buruzko irudi negatiboagoa edo kritikagoa daukate. Aldiz, lehen mailako ikasketak dituztenek uste dute jokoaren prebalentzia berbera zela lehen eta gaur egun, eta erantzun ez dutenen ehunekoak handiago da.

Kasu honetan, gizonen, gazteenek eta adin erdikoek daukate jokoaren egungo prebalentzia handiagoa delako pertzepzioa.

2.14 taula. Egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketen-mailaren arabera (%)

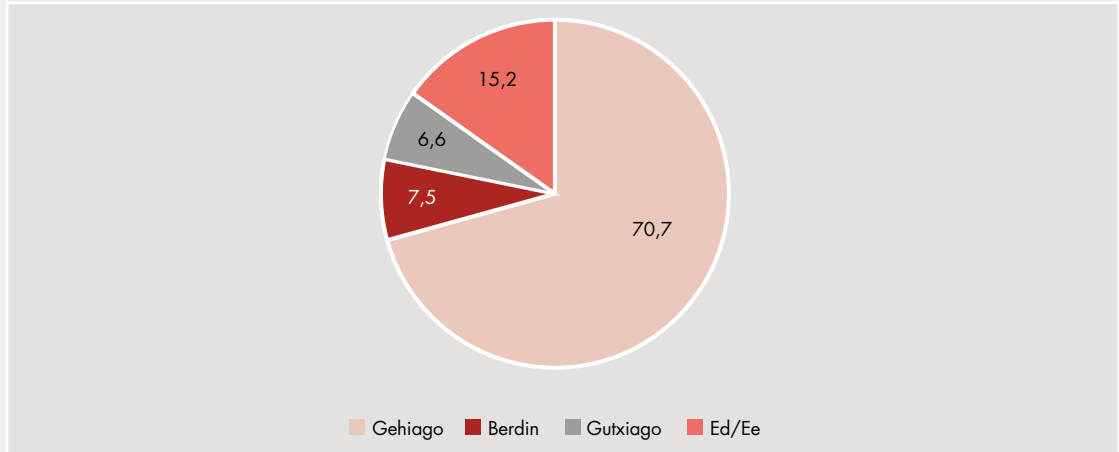
	Sexua		Adin-taldea				Ikasketen-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Gehiago	75,7	73,2	75,4	78,6	78,2	65,0	67,0	75,4	81,6
Berdin	13,0	16,4	7,8	12,1	13,9	22,2	19,3	13,5	11,3
Gutxiago	4,3	1,8	3,6	2,8	2,3	3,8	3,6	3,7	1,4
ED/EE	6,9	8,7	13,2	6,4	5,6	9,1	10,1	7,4	5,7

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Atzera begirako ikuspegi horren arabera, EAEko biztanleen % 70,7k uste dute adingabe gazteek duela urte batzuk baino gehiago jokatzen dutela, % 7,5ek uste dute prebalentzia mantentzen dela eta % 6,6k jaitsi egin dela. Adinak behera egin ahala, gora egiten du orain gehiago jokatzen delako usteak, baina gora egiten du halaber orain gutxiago jokatzen dela uste dutenen ehunekoak. Beraz, adinak gora egin ahala, handiagoa da prebalentzia berdina dela diotenen ehunekoak, baita zalantza adierazten dutenena ere.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.13 grafikoa. 18 urtetik beherakoen egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.15 taulan bertan ikus daitekeenez, elkarrizketatutako pertsonen ikasketa-mailak gora egin ahala, igo egiten da orain gehiago jokatzen dela uste dutenen ehunekoak. Aldiz, ikasketa-maila zenbat eta baxuagoa izan, orduan eta gehiagok uste dute adingabeek berdin edo gutxiago jokatzen dutela.

2.15 taula. 18 urtetik beherakoen egungo eta duela 10 urteko jokoaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Más	72,3	69,2	74,5	76,2	73,1	61,1	62,0	73,1	77,6
Igual	6,6	8,3	3,6	5,0	8,3	10,3	9,6	7,4	5,1
Menos	7,1	6,1	7,9	8,2	6,5	4,7	7,2	7,2	5,1
Ns/Nc	14,0	16,4	13,9	10,7	12,0	23,8	21,2	12,2	12,2

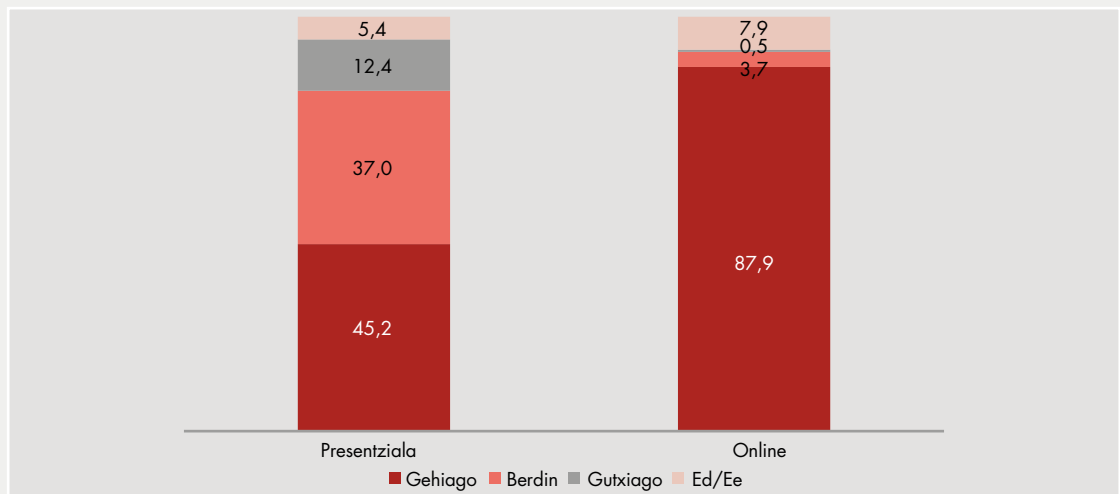
Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Ondorengo grafikoa, online jokoaren eta presentzialaren prebalentziaren pertzepzioa ikus daiteke, orain dela 10 urteko datuekin alderatuta; egungo egoera sozialean garrantzi handia duen gaia da. Ikus daitekeen moduan, gehienek uste dute gaur egun handiagoa dela online jokoaren prebalentzia (% 87,9). Beharbada iritzi horretan eragina du online modalitatea agertu izanak. Joko presentzialari dagokionez ere,

Jokoaren prebalentzia Euskadin

bestalde, duela hamar urte baino prebalentzia handiagoa duela uste da. Hala ere, ehuneko txikiagoa dagokio (% 45,2). Aurrez aipatutakoarekin bat etorriz, % 12,4k uste dute joko presentzialak behera egin duela azken urteotan; online jokoen kasuan, datu hori % 0,5koa da.

2.14 grafikoa. Egungo eta duela 10 urteko online jokoaren eta presentzialaren prebalentziaren pertzepzioa (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.16 taulan ikus daitekeenez, gizona eta gaztea izateak, eta bigarren mailako edo goi-mailako ikasketak izateak, joko presentzialaren egungo prebalentzia handiagoa dela hautematea dakar, baina baita txikiagoa ere. Aitzitik, emakumeak, 65 urtetik gorakoak eta lehen mailako ikasketak dituztenak nabarmentzen dira jokoaren prebalentzia berdina dela uste dutelako. Datu horien arabera, gazteago direnek eta goi-mailako prestakuntza dutenek online jokoaren prebalentzia handiagoa dela uste dute azken urteetan baino gehiago. Aldiz, adinean gora egin ahala, prebalentzia berdina edo txikiagoa dela uste da, baina neurri askoz baxuagoan. Bi profilak, presentziala eta online, ezberdinak dira intentsitatean, baina ez hainbeste joerari dagokionez.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.16 taula. Egungo eta duela 10 urteko joko presentzialaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Gehiago	46,2	44,1	51,8	44,0	47,5	39,7	40,6	47,6	47,3
Berdin	33,9	39,8	20,5	35,1	35,2	49,4	44,7	34,5	31,7
Gutxiago	14,7	10,3	23,5	13,0	12,0	4,1	7,5	13,8	15,9
ED/EE	5,2	5,8	4,2	4,4	4,4	6,9	7,2	4,1	5,1

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.17 taula. Egungo eta duela 10 urteko online jokoaren prebalentziaren pertzepzioa, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Gehiago	88,9	86,9	94,6	95,0	92,3	72,2	76,5	91,7	95,2
Berdin	2,4	5,0	3,6	2,1	3,5	5,3	5,9	3,9	1,1
Gutxiago	0,3	0,6	0,0	1,1	0,5	0,3	0,0	0,9	0,8
ED/EE	8,3	7,5	1,8	1,8	3,7	22,2	17,5	3,5	2,8

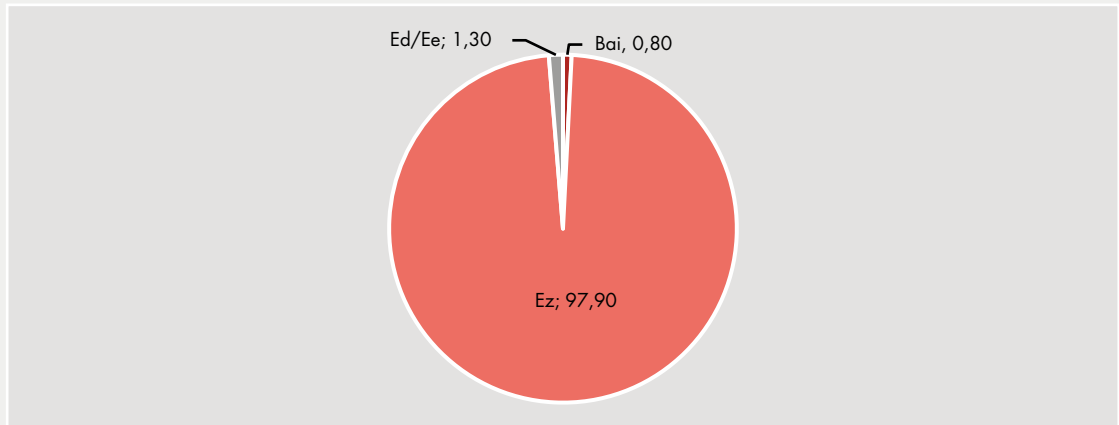
Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

2.3. Jokoaren problematika

Esan dezakegu hirugarren gai honek duela proiektzio handiena, inpaktu soziala dela eta. Hala, zorizko jokoekin eta apustuekin lotutako arazoei dagokienez, % 97,9k adierazi dute ez dutela halakorik jasan, eta % 0,8k, aldiz, baietz esan dute. Inkestaturen % 1,3k ez erantzutea erabaki dute, edo ez dakite (ikus 2.15 grafikoa). Ildo horretan, jokoaren problematikari buruzko eztabaida agenda publikoan finkatu bada ere, halako arazoak izan dituztela dioten pertsonen ehunekoa EAEko biztanleen %1etik beherakoa da. Datu kuantitatiboetara eramanez gero, 20.000 pertsona baino gutxixeagok eman zuten baiezkua.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.15 grafikoa. Zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituztela edo izan dituztela dioten pertsonak (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Beste galdera batzuekin ez bezala, kasu honetan soilik adinari dagokionez antzeman dira alde esanguratsuak. Gazteenek – 18-30 urte bitartekoek – batezbestekoak baino lau aldiz gehiago aitortu dute arazoak izan dituztela jokoarekin (% 3,6). Gainerako aldagaietan, ezberdintasunak ez dira estatistikoki esanguratsuak, eta, beraz, analisia ez da gehiago garatu.

2.18 taula. Zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituztela edo izan dituztela dioten pertsonak, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

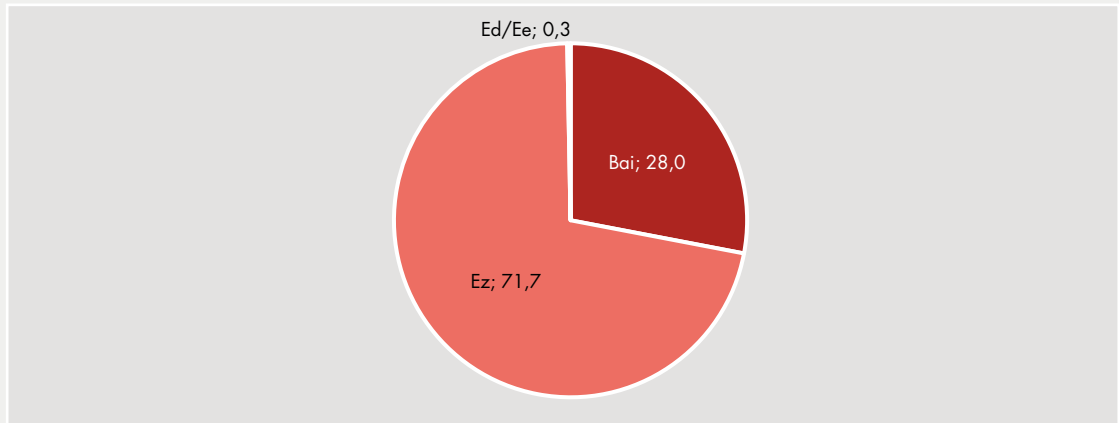
	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai	1,4	0,3	3,6	0,7	0,0	0,6	0,5	1,3	0,6
Ez	97,9	97,8	94,6	97,5	99,1	98,1	97,7	97,6	98,6
ED/EE	0,7	2,0	1,8	1,8	0,9	1,3	1,9	1,1	0,0

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Ñabardurak ñabardura, euskal gizartearen zati handi batek baieztatu du ez duela ezagutzen ingurune hurbilean jokoekin arazoak izan dituen inor. Hala adierazi dute euskal biztanleen ia hiru laurdenek (% 71,7); % 28k izan zuten harremanik arazoak izan dituen norbaitekin (ikus 2.16 grafikoa). Ehuneko nagusia ezezkoa bada ere, ezin da gutxietsi aipatutako % 28a, inplikazio kuantitatibo eta kualitatiboagatik.

Jokoaren prebalentzia Euskadin

2.16 grafikoa. Inguruko norbaitek zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituela edo izan dituela dioten pertsonak (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokoaren problematikari buruzko bigarren mailako hurbilpenari dagokionez, adinak, berriz ere, alde nabarmenak markatzen ditu; izan ere, gazteek ezagutzen dituzte jokoarekin arazoak dituzten edo izan dituzten pertsona gehien. Datuen arabera, gazteen % 38,6k eta adinekoen % 18,8k. Kasu horretan, sexuaren arabera ere nabarmen aldatzen da erantzuna; gizonak dituzte inguruan joko-arazoak dituzten edo izan dituzten pertsona gehien (% 31, emakumeen kasuan % 25,2). Halaber, zenbait gizonak adierazi dute ez dakitela edo nahiago dutela ez erantzun, nahiz eta oso gutxi izan diren.

2.19 taula. Inguruko norbaitek zorizko jokoekin edo apustuekin arazoak dituela edo izan dituela dioten pertsonak, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai	31,0	25,2	38,6	34,5	26,6	18,8	26,0	29,5	27,6
Ez	68,3	74,8	60,2	65,5	73,0	81,3	73,7	69,9	72,4
ED/EE	0,7	0,0	1,2	0,0	0,5	0,0	0,3	0,6	0,0

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022



3.

**Zorizko jokoan
pertzepzio soziala**

Zorizko jokoen pertzepzio soziala

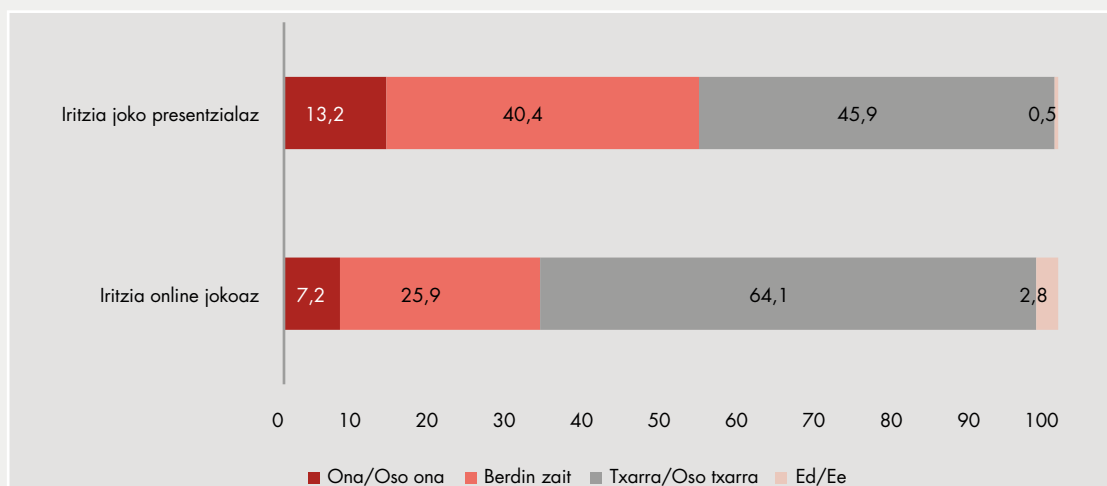
Hirugarren atal honetan, EAEko biztanleek zorizko jokoei eta apustuei buruz duten iritzia jaso da, beste ikuspegi batetik; kasu honetan, zehatzago eta haiei buruzko pertzepzioa azpimarratuz. Era berean, aztertu da ea uste duten gizartearentzako arazo bat direla, baita etorkizunean izango duten joera ere. Bestalde, aztertu da nola hautematen den zer lotura duten zorizko jokoei beste kontsumo-portaera batzuekin zeinek adikzioa ekar baitezakete, substantziarekin zein substantziarik gabe. Azkenik, berria izan arren, kriptodiruarien gaiari heldu diogu. Zenbait sektoreen ustez, errealitate berri hori zoriarekiko mendekotasun handia duen faktorea da.

3.1. Zorizko jokoen pertzepzioa

Lehenik eta behin, Euskadin joera dago jokoa era negatiboan hautemateko. Iritzi hori nabarmen okerragoa da online jokoentzat (% 64,1) presentzialentzat baino (% 45,9). Ondorioz, kontrako muturrean, baxuagoa da pertzepzio positiboaren indizea, bereziki online jokoentzat (%13,2 eta %7,2). Antza denez, datuetan islatzen da eztabaida publikoan dagoen pertzepzio soziala. Gainera, kontuan hartzekoa da berdina zaiela adierazi dutenen taldea ere (% 40,4 presentzian eta % 25,9 online jokoetan).

2019an, oro har, % 66,8k jokoa buruzko iritzi txarra edo oso txarra zuten, eta online modalitateko jokoei zegokienez, berriz, % 84,4ra igotzen zen. Ondorioz, hauteman daiteke denbora-tarte honetan irudia hobetu egin dela. Beharbada, horren arrazoia ez da hainbeste jokoa positibotzat duten pertsonak ugaritu izana, baizik eta berdina zaiela dioten pertsonak ugaritu izana.

3.1 grafikoa. Zorizko jokoei buruzko iritzia modalitatearen arabera (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Zorizko jokoen pertzepzio soziala

Aldagai soziodemografikoen artean, ikasketa-mailak soilik adierazten ditu ezberdintasun esanguratsuak. Hurrengo taulan ikusi daiteke ezen, ikasketa-mailak gora egin ahala, behera egiten duela jokoen pertzepzio ona duten pertsonen ehunekoak. Aitzitik, espero zitekeen bezala, ikasketa-maila zenbat eta altuagoa izan, orduan eta altuagoa da joko presentzialari buruzko iritzi txarra edo oso txarra duten pertsonen ehunekoa (% 42,3tik % 56,6ra). Era berean, nabarmendu behar da lehen eta bigarren mailako ikasketak dituztenek ez dutela jokoei buruzko iritzi finkorik; ez dute uste ez onak ez txarrak direnik, eta kategoria horrek ditu erantzun gehien (% 39,9 eta % 45,5, hurrenez hurren).

3.1 taula. Joko presentzialari buruzko iritzia sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Oso ona	0,2	0,3	0,6	0,0	0,5	0,0	0,3	0,0	0,6
Ona	14,7	11,4	10,2	7,8	14,6	16,9	17,5	13,3	8,0
Ez ona ez txarra	41,2	39,5	39,8	42,2	41,0	38,2	39,9	45,5	34,4
Txarra	34,3	38,4	38,6	38,7	34,0	36,4	33,0	32,2	45,5
Oso txarra	9,0	10,0	10,2	10,6	9,7	7,8	9,3	8,3	11,1
ED/EE	0,5	0,5	0,6	0,7	0,2	0,6	0,0	0,7	0,6

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Online jokoen modalitatean, ikasketa-mailaz gain, alde nabarmenak daude adinari dagokionez ere. Modalitate presentzian bezala, prestakuntza akademikoak adierazten du hezkuntza-maila zenbat eta altuagoa izan, orduan eta gutxiago direla hari buruzko iritzi ona duten pertsonak, eta gehiago direla iritzi negatiboa edo oso negatiboa dutenak. Jokoen modalitate digitalak % 60,2tik % 71,5era egin du gora, hau da, 20 puntu baino gehiago. Adinak adierazten duenez, gazteek dute online jokoei buruzko iritzi positiboa, nahiz eta inpartzialagoak ere badiren, haiei buruzko ezagutza mailagatik eta hurbiltasunagatik beharbada. Bestalde, adinak gora egin ahala, igo egiten da halaber iritzi txarra edo oso txarra duten pertsonen proportzioa, baina ez haiei buruzko ezjakintasuna edo axolagabetasuna.



Zorizko jokoaren pertzepzio soziala

3.2 taula. Online jokoari buruzko iritzia sexuaren, adin-taldearen eta ikasketa-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketa-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Oso ona	0,2	0,3	0,6	0,0	0,5	0,0	0,3	0,0	0,6
Ona	8,0	6,1	8,4	5,0	7,6	7,2	9,0	6,6	5,7
Ez ona ez txarra	28,3	23,6	30,7	29,8	26,4	19,1	25,6	29,9	21,0
Txarra	43,1	45,1	41,6	44,0	43,3	46,9	40,6	43,0	49,1
Oso txarra	18,1	21,8	18,7	19,5	21,3	19,4	19,6	18,3	22,4
ED/EE	2,4	3,0	0,0	1,8	0,9	7,5	4,9	2,2	1,1

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Modalitateaz harago, joko-mota jakinek ere elkarren aurkako pertzepzioak sortzen dituzte. Hobekien ikusitakoen artean, ONCEren kupoia nabarmentzen da batez ere (% 41,4); urrutitik jarraitzen dio Loteria Nazionalak, % 25ek baino gehiagok baitu hari buruzko iritzia ona edo oso ona. Joko tradizionalak eta solidarioak posizio horretan kokatzen dira, eta onartuenak edo normalizatuenak ere badira. Datu horiek eta 2019ko txostenekoak berdinak dira; izan ere, ONCE eta SELAEn jokoek zituzten iritzirik onenak; % 48,3k eta % 29,7k zuten haiekiko pertzepzio positiboa, hurrenez hurren.

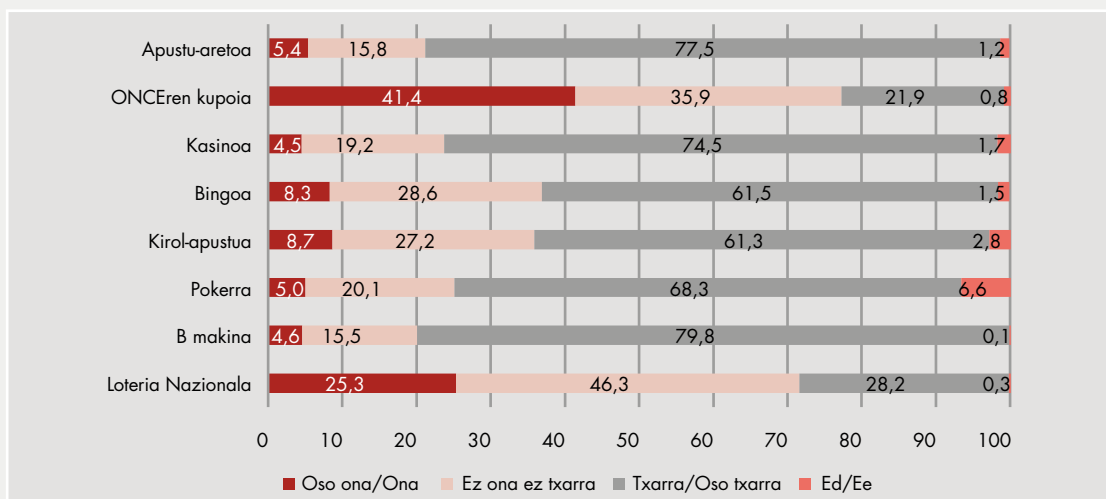
Alderantziz, pertzepziorik negatiboa apustu-aretoei eta B makinei buruzkoa da; ia % 30ek dute haien inguruko iritzia oso txarra. Oso gertutik jarraitzen diete kasinoek eta pokerrak (% 20 baino gehiago). Iritzi txarra eta oso txarra adierazi dutenen batura % 70era baino gehiagora iristen da, eta % 80ra B makinaren kasuan. Atzera begirako ikuspegitik, duela bost urte online jokoak zuen pertzepzio negatiboa, joko gisa eta ez modalitate gisa (% 84,4), eta atzetik zituen B makinak (% 82,7) eta apustu-lokalak eta joko-aretoak (% 79).

JEBak berak aurrez egindako ikerketetan adierazi bezala, batzuetan, zorizko jokoek eta apustuek, arduraz jokatzeko ez denean, egoera larriak eragiten dituzte, jende-proportzio txiki baina nabarmen bati kalte eginez. Horrek ondorio ekonomikoak ditu, eta ongizate fisiko, mental eta sozialean eragiten du. Hortaz, galdetu dugu ea uste duten zorizko jokoak arazo direla euskal gizartearentzat. Baietz erantzun dute % 68,6k, ezetz % 25ek, eta % 6,3k ez dakite edo ez dute erantzun. Duela bost urte, hori bera galdetzeko formula izan zen ea «jokoa gizartearentzat ona» zen; % 88,1 ez zeuden ados, hau da, egungo emaitzen aldean, iraganeko euskal gizartearen % 20 gehiagok uste zuen kaltegarria zela gizartearentzat.



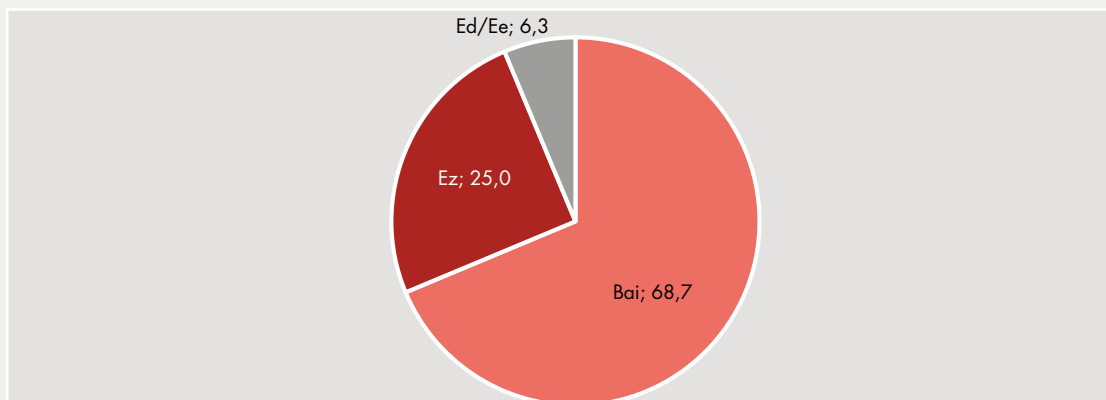
Zorizko jokoan pertzepzio soziala

3.2 grafikoa. Joko-motei buruzko iritzia (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

3.3 grafikoa. Zorizko jokoak arazo dira euskal gizartearentzat (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Ikuspegi soziodemografikotik, zorizko jokoak arazo soziala direla pentsatzea ala ez estu lotuta dago adinarekin eta ikasketa-mailarekin. Bi aldagai horiek, batzuetan baldintzatuta egon arren, ezberdintasunak adierazi dituzte ikerketaren hainbat bloketan. Lehenenik eta behin, 30 eta 64 urte bitarteko adin-taldeek adierazi dute adostasun handiena (% 74,1 eta % 70,1, hurrenez hurren). Kontrako muturrean daude gazteak eta erretiratzeko adinean daudenak; ez dute uste jokoek kalte sozialik eragin dezaketarik. Hala ere, 65 urtetik gorako taldean, ezaugarri nagusia da ez dakitela edo ez diotela horri erantzun (ia % 10).

Prestakuntza-maila zenbat eta altuagoa izan, orduan eta jende gehiagorentzat dira kaltegarriak jokoak gizartean dituen ondorioak. Gainera, hezkuntza-maila zenbat eta baxuagoa izan, orduan eta gutxiago dira erantzuten ez dutenak, nahiz eta ehuneko

Zorizko jokoaren pertzepzio soziala

horiek % 8tik beherakoak izan. Hala, berriro ere, aurreko puntu askotan agertu den eskema bera agertzen zaigu.

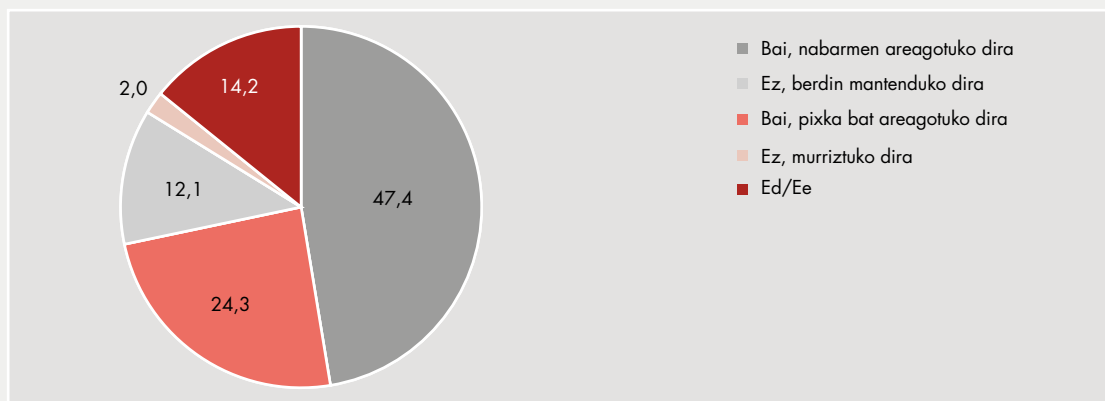
3.3 taula. Zorizko jokoak arazo dira euskal gizartearentzat, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketen-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketen-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai	67,2	70,1	69,9	74,1	70,1	61,6	64,9	66,4	76,4
Ez	27,4	22,8	26,5	20,9	24,1	29,1	27,6	27,7	18,2
ED/EE	5,4	7,1	3,6	5,0	5,8	9,4	7,5	5,9	5,4

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Oro har, berdinak dira etorkizunerako proiektzioa eta egungo pertzepzioaren eredu orokorra. Iritzi nagusia da halako arazoak izateko joera nabarmen handituko dela etorkizunean (% 47,4). Horien atzetik daude arazo horiek pixka bat areagotuko direla uste dutenak (% 24,3) eta bere horretan mantenduko direla diotenak (% 12,2). % 14,2k ez dakite edo ez dute erantzun. Soilik herritarren % 2k espero dute egoera problematikoak hobetu edo murriztu egingo direla; alegia, gutxien hautatu den erantzuna da. Hala, bitxia da egoera negatiboa espero izatea, egun hartzen ari diren neurri guztiak gorabehera. Iragan hurbilean ere, 2019an, datu horiek oso antzekoak izan ziren: % 46,8k uste zuten arazoak nabarmen areagotuko zirela, % 25ek pixka bat areagotuko zirela, % 12,4k berdin mantenduko zirela, % 15ek ez zekiten edo nahiago izan zuten ez erantzun, eta % 0,8k uste zuten murriztu egingo zirela; beraz, indartu egiten da egungo eta etorkizuneko egoera negatiboaren ideia.

3.4 grafikoa. Jokoari lotutako etorkizuneko arazoaren pertzepzio soziala (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022



Zorizko jokoan pertzepzio soziala

Soziodemografikoki, pertzepzioa ez da berbera aztertutako maila guztietan; izan ere, alde nabarmenak daude inkestatutako jendearen adin-taldearen eta ikasketamailaren arabera. Adinari dagokionez, nagusien artean oso gutxik uste dute arazoak nabarmen handituko direla, nahiz eta aukera horrek dituen erantzun gehien (% 35,8). Azpimarratzekoak dira, halaber, arazoak berdin mantenduko direla adierazi dutenak (% 14), hori uste duten gazteen aldean (% 5,4). Hala, 2019an ikusitako eskema errepikatzen da; izan ere, gazte gehiagok uste zuten arazoak neurri batean edo nabarmen areagotuko zirela, eta adinekoek uste zuten berdin mantenduko zirela. Bigarrenik, ezberdintasunak daude ikasketamailari dagokionez, batez ere goi-mailako ikasketak dituztenen artean. Talde horrek adierazi du modu argienean etorkizunean arazoak nabarmen areagotuko direla (% 54,4), eta, ondorioz, horietatik murriztuko direla gutxien uste dutenak. Diskurtsorik negatiboena, berriz ere, unibertitateprestakuntzari lotuta dago.

3.4 taula. Jokoari lotutako etorkizuneko arazoan pertzepzio soziala, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketamailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketamaila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urteik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai, nabarmen areagotuko dira	45,8	49,1	50,0	55,0	50,1	35,8	40,7	48,0	54,4
Bai, pixka bat areagotuko dira	25,6	23,0	28,3	23,8	20,6	27,4	23,5	27,7	21,1
Ez, berdin mantenduko dira	13,0	11,2	5,4	11,0	13,9	14,0	14,7	9,4	12,5
Ez, murriztuko dira	2,3	1,8	1,8	1,8	1,4	3,1	2,8	2,2	0,6
ED/EE	13,3	14,9	14,5	8,5	13,9	19,6	18,3	12,7	11,4

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

3.2. Zorizko jokoan pertzepzioa beste kontsumo-ohiturei dagokienez

Gizartean bada diskurtso bat erlazionatu ohi dituen joko eta beste kontsumo-ohitura edo jokabide batzuk, mendekotasunak garatzeko arriskua dutenak. Ikerketaren bidez, halaber, horri buruzko iritzia galdetu diegu euskal biztanleei. Hain zuzen ere, 3.6 taulan ikus daiteke EAEko biztanleek asko erlazionatzen dituztela taulan agertzen diren jokabideak, batez ere substantzien kontsumoarekin lotuta badaude. Jokoa alkoholaren kontsumoarekin lotzen dute % 61,6k, tabako-kontsumoarekin % 53,6k eta % 51,6k

Zorizko jokoan pertzepzio soziala

beste droga batzuekin, edozein direla ere. Aldiz, antzematen da substantziarik gabeko kontsumo-ohiturekin gutxiago erlazionatzen dituztela: % 36,5ek bideojokoekin lotzen du, eta % 30,4k online erosketekin. Hain zuzen ere, hazten ari diren beste bi errealitate dira horiek, eta hala deskribatzen dute mendekotasunak lantzen dituzten kolektibo sozialek eta entitateek.

Bost kasuetan, sexua, adina eta ikasketa-maila dira, berriz ere, horri buruzko iritzien arteko aldeak hobekien azaltzen dituzten aldagai soziodemografikoak, eta eredu komun bat topatu da zorizko jokoan eta bestelako kontsumo-ohituren arteko loturan. Emakumeak nabarmendu egiten dira, gizonen aldean, gehiagok uste dutelako zorizko jokoak eta ohitura bakoitza erlazionatuta daudela, eta, beraz, arriskugarritasun- edo problematika-irudi berri bat proiektatzen dute. Hori bera gertatzen da gazteekin, gainerako adin-taldeekin konparatuta, eta 65 urtetik gorakoak ere nabarmentzekoak dira. Aurreko puntuarekin lotuta, ikasketa-maila zenbat eta altuagoa izan, orduan eta jende gehiagok erlazionatzen du jokoak alkoholarekin, tabakoarekin, beste droga batzuekin, bideojokoekin eta online erosketekin. Hala ere, sexua eta prestakuntza akademikoa dira, berriz ere, bi ezaugarriak nabarmenenak zorizko jokoak modu kritikoagoan ebaluatzeko.

3.5 taula. Jokoa kontsumo-ohitura jakinekin lotzen duen biztanleria (%)

	Substantziekin lotutako jokabideak			Substantziekin lotuta ez dauden jokabideak	
	Alkohola	Tabakoa	Bestelako drogak	Bideojokoak	Online erosketak
Bai	61,6	53,6	51,2	36,5	30,4
Ez	35,5	42,8	41,1	51,2	57,5
ED/EE	3,0	3,5	7,7	12,3	12,2
Guztizkoa	100	100	100	100	100

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Jokabideen arteko erlazioa kontuan hartzeaz gain, galdetegiak ondorengo balorazio bat zekarren, jokabide horietako bakoitzak jokoarekin konparatuta zuen arriskuaren pertzepzio subjektiboari buruzkoa. Jokoa arriskutsuago dela uste da bideojokoekin (% 72,9) eta tabakoarekin (% 56,1) konparatzen bada, baina ez drogekin (% 70,6) eta alkoholarekin (% 56,4) alderatuta. Bitxia da fenomeno ezberdinen arteko bereizketa soziala, bereziki, adierazten diren jarrera argiengatik.

Kasu guztietan, adinaren arabera ezberdintasunak daude; izan ere, beste adineko pertsonen aldean eta batezbestekoa kontuan hartuta, gazteak nabarmendu egiten dira uste dutelako jokoak beste ohiturek baino arazo gehiago dakartzala. Hala espero zitekeen, kontuan hartuta bideojokoek presentzia handiagoa dutela gazteen artean. Adinekoei dagokienez, nabarmentzekoa da erantzun ez dutenen kopuru handia.



Zorizko jokoen pertzepzio soziala

Alkoholari, beste droga batzuei eta bideojokoei dagokienez, ikasketa-maila zenbat eta altuagoa izan, orduan eta pertsona gehiagorentzat dira arazo-iturri handiagoa; hala, tabakismoa da eskematik kanpo geratzen den bakarra.

3.6 taula. Jokoa arazo delako pertzepzioa, beste ohitura batzuekin alderatuta (%)

	Alkohola	Tabakoa	Bestelako drogak	Bideojokoak
Jokoa hau baino arazo-iturri handiagoa da:	26,0	56,1	15,7	72,9
Jokoa hau baino arazo-iturri txikiagoa da:	56,4	32,3	70,6	14,1
ED/EE	17,6	11,5	13,7	13,0

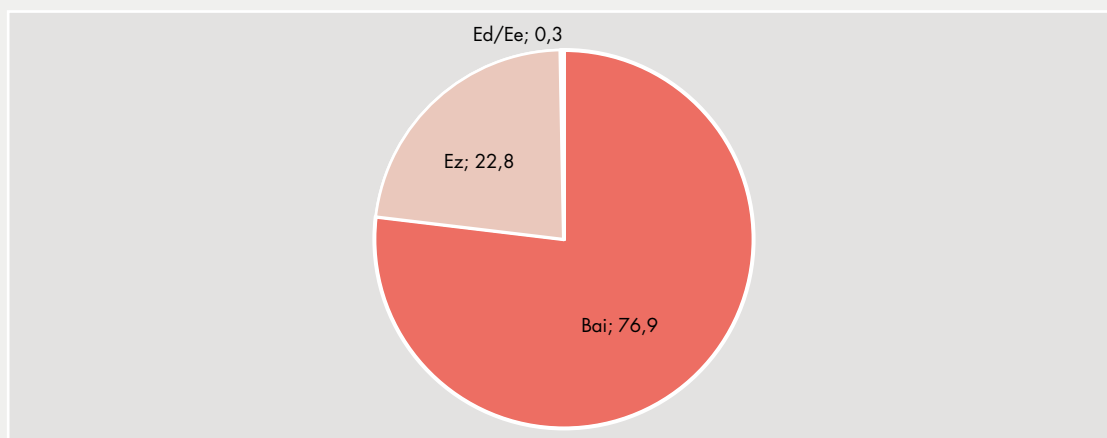
Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

3.3. Kriptodirua

Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin izeneko ikerketa hau baliatu nahi izan dugu erreferentzia puntual bat egiteko goranzko bidean dagoen fenomeno bati, presentzia sozial eta mediatiko nabarmenekoa: kriptodirua. Horren ezagutzaz, erabileraz eta zorizko jokatzeak har daitekeen galdetu dugu, hala planteatzen baita eztabaida sozialean. Edonola ere, errealitate hori gutxi aztertu da oraingoz ekonomia- edo enpresa-zientzien eremutik kanpo; hala, fenomenoaren hasierako hurbilketa egingo dugu.

Nabarmendu beharreko lehen puntua da euskal gizarteak ezagutza handia duela kriptodiruaren errealitateaz. 3.5 grafikoa ikus daiteke EAEko biztanleen % 77k baietz erantzun dutela. Horrela, agerikoa da berritasun hori azkar eta nabarmen barneratzen ari dela gizartearen maila sozial guztietan, 3.7 taulak adierazten duen bezala.

3.5 grafikoa. Kriptodirua zer den dakien euskal biztanleria (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Zorizko jokoaren pertzepzio soziala

Kriptodirua ezagutza-maila handia izan arren, nabarmentzekoak dira gizonak (% 81,4), gazteak (% 94) eta goi-mailako ikasketak dituztenak (% 92), aipatutako % 77k baino gehiagok dutelako kriptodirua berri. Aitzitik, emakumeak (% 72,7), adinekoak (% 47,5) eta lehen mailako ikasketak dituztenak (% 55,9) langa horren azpitik daude. Horregatik guztiagatik, badirudi kriptodirua errealitatea oso profil soziodemografiko argiarekin lotuta dagoela, eta, neurri bateraino, ezberdina da jokatzen duen Euskadiko jendea buruzko ikerketa gehienetan ikusitakoarekin alderatuta.

3.7 taula. Kriptodirua zer den dakien euskal biztanleria, sexuaren, adin-taldearen eta ikasketen-mailaren arabera (%)

	Sexua		Adin-taldea				Ikasketen-maila		
	Gizona	Emakumea	18-29 urte	30-44 urte	45-64 urte	65 urtetik gora	Lehen mailako ikasketak	Bigarren mailako ikasketak	Goi-mailako ikasketak
Bai	81,4	72,7	94,0	87,6	85,2	47,5	55,9	83,0	92,0
Ez	18,6	26,8	6,0	12,4	14,6	51,9	44,1	16,6	7,7
ED/EE	0,0	0,5	0,0	0,0	0,2	0,6	0,0	0,4	0,3

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Ezagutzatik harago, kriptodirua eragiketaren bat egin dutela —erostea, adibidez— diotenen ehunekoa % 3,8 da zer den badakitenen artean, eta % 2,9 da elkarrizketatutako guztiei dagokienez. Beraz, gaur egun, kriptodirua zer den jakiteak ez dakar, oraingoz, hura eskuratzeko ondorengo pausoa ematea. Bestalde, erantzun dutenen artean, nabarmentzekoak dira 18-29 urteko eta 30-45 urteko adin-taldeak: % 8,3k eta % 6,9k, hurrenez hurren, adierazi dute kriptodirua erosi dutela. Adinik handieneko biztanleriak, ostera, kriptodirurik erosi ez duela aitortzen du. Datuen arabera, oraindik hasierako fasean dagoen etapa da oraingoa, eta etorkizunean jarraipena egin beharko da, baldin eta kriptodirua zorizko jokoaren modalitate berri gisa finkatzen bada. Kolektibo gazteenak dira espazio birtualean gehien daudenak, eta ondorioz, gainerakoetara hedatu daiteke, pixkanaka orokortuz.

3.8 taula. Kriptodirua erosi dutela onartzen duten pertsonak (%)

	Zer den dakitenekin alderatuta	Biztanleria osoa
Bai	3,8	2,9
Ez	95,3	96,4
ED/EE	0,9	0,7
Guztizkoa	100,0	100,0

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Zorizko jokoen pertzepzio soziala

Esan bezala, ikerketaren azken faktorea erlazionatu egin behar da kriptodirua zorizko jokoen errealitate berria dela onartzearekin ala ez onartzearekin. Kriptodirua ezagutzen dutenen artean, % 43,3k zorizko jokotzat edo apustutzat dute, % 39,2 ez daude ados parekatze horrekin, eta % 17,5ek ez dakite edo ez diote galderari erantzun. Hala, badirudi eztabaida zabalik dagoela eta ez dagoela batere argi euskal biztanleentzat. Kasu horretan, nabarmentzekoak dira emakumeak (% 47,6 eta gizonak, aldiz, % 39,2), gazteak (% 51,65 urtetik gorakoen % 32,9ren aldean) eta bigarren mailako ikasketak (% 46,2) eta goi-mailako ikasketak (% 45,7) dituztenak, lehen mailako ikasketak dituztenen % 34,6ren aldean; horien artean gehiago dira kriptodirua zorizko jokotzat dutenak.

3.9 taula. Kriptodirua zorizko jokotzat edo apustutzat duten pertsonak

	Zorizko jokotzat edo apustutzat dituzu?
Bai	43,3
Ez	39,2
ED/EE	17,5
Guztizkoa	100

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022



4.

Jarrerak



Jarrerak

Atal honetan, zorizko jokoei eta apustuei buruzko ideia eta nozio batzuetatik lortutako emaitza nagusiak aurkeztuko dira. Egindako galderen helburua da euskal gizarteak horri buruz pentsatzen duena ikertzen eta sakontzen jarraitzea. Horri esker, zehatzago jakin daiteke nola hautematen dituzten zorizko jokoak eta apustuak eta zergatik duten pertzepzio positiboa edo negatiboa, hau da, errealitatearekiko posizionamendua.

4.1 taulan ikus daiteke zorizko jokoei buruzko baieztapen batzuekiko desadostasun-eta adostasun-maila, 14 egoeratan. Lehenengoari dagokionez —*Jokoa entretenimendu-eta aisialdi-mota bat da*—, % 56,9 nahiko ados daude, eta % 27,7 nahiko desados. 2019an, % 55,8 ados zegoen horrekin; beraz, ez da jarrera aldatu. Hurrengo baieztapena, *Jokoak ondorio larriak izan ditzake*, zabal barneratuta dago EAEko gizarteak; izan ere, % 54,5 erabat ados daude, eta % 41,6 nahiko ados. 2019ko datuak oso antzekoak dira (% 96,8). Gauza bera gertatzen da ere *Jokoak kalte egin diezaieke harreman sozialei eta familiakoei* dioen ideiarekin (% 59,6 eta % 34,9, hurrenez hurren).

Jokoak ondorio ekonomiko positiboak dituelako ideari dagokionez, banaketa dago nahiko ados daudenen artean (% 34,6) eta nahiko kontra daudenen artean (% 33,3); oso antzeko portzentajea eskuratu da *Jokatzea diru-sarrerak sortzeko bitarteko bat* delako baieztapenean (% 33,3 eta % 34,1, hurrenez hurren). 2019an, % 51,1 azken horrekin ados zeuden, eta % 42,4 kontra. Horrela, azken urte hauetan, herritarren posizioa eraldatzen joan da arlo ekonomikoarekin jokatzeak izan dezakeen esanahiari dagokionez.

Jokoak murrizketa gutxiago izan beharko litzateke dioen esaldiari dagokionez, desadostasun handia dago, ia % 80 kontra baitaude neurri handiagoan ala txikiagoan. Hala, herritarren diskurtsoa sektoreari muga administratiboak jartzearen aldekoa da. Ideia hori indartzen dute *Edonon jokatzeak aukera gehiegi daude* baieztapenak eman dituen datuek. Baieztapen horretan, aurrekoan baino are adostasun handiagoa dago, % 95etik gorakoa, hain zuzen ere (2019an % 96,8). Azkenik, *Online jokoa presentziala baino arriskutsuagoa* delako sententzio subjektiboari dagokionez, emaitzek % 85 gainditu dute baita ere, nabarmentzeko modukoa.

Pertzepzioa homogeneousatu egiten da, halaber, *gizartearentzat hobe litzateke jokoa debekatzea* uste dutenen artean; izan ere, % 48 nahiko kontra daude. Kontrako muturrean, nabarmentzekoa da % 18,5 erabat ados daudela. Iritziei buruzko aurreko ikerketan (2019), % 46,35 ados zeuden, eta % 43,3, aldiz, kontra.

Beste ikuspegi batetik, euskal biztanleei emandako baieztapenen artean, adostasun handia dago mugen eta murrizketen aldeko jarrerak agertzen dituztenen inguruan. Hala, adostasun txikienetik handienera, % 81,1 en ustez *Jokoa ez litzateke aholkatu edo sustatu beharko* —datu hori berdintsu mantendu da azken urteotan, aurreko txostenean % 82,7koa baitzen—, EAEko biztanleen % 87,4ren ustez *Gehiago kontrolatu beharko litzateke jokorako sarbidea* eta, azkenik, % 90,9ren ustez *Jokoaren publizitateak*

Jarrerak

gehiago jokatzea sustatzen du. Hortaz, badirudi erregulazioaren aldeko diskurtso bat badagoela berriz ere. Horri dagokionez, beste baieztapen batzuen aldeko jarrerak urriagoak dira. Adibidez, % 39,3 nahiko ados daude *Jokatzen duten gehienek arduraz jokatzen dute, euren mugak ezagutzen dituzte* baieztapenarekin, eta % 27,8 nahiko kontra. 2019an, eta soilik erantzuteko bi aukera emanda, % 69,3 kontra zeuden, eta % 20,2 ados.

4.1 taula. Zorizko jokoekiko jarrerak

	Guztiz kontra	Nahiko kontra	Nahiko ados	Guztiz ados	ED/EE
Jokoa entretenimendu- eta aisialdi-mota bat da	14,6	27,7	42,9	13,9	0,9
Jokoak ondorio larriak izan ditzake	0,3	3,2	41,6	54,5	0,3
Jokoak ondorio ekonomiko positiboak ditu	13,5	33,3	34,6	8,8	9,9
Jokoak kalte egin diezaietke harreman sozialei eta familiakoei	0,5	4,4	34,9	59,6	0,6
Jokoak murrizketa gutxiago izan beharko lituzke	33,9	46,0	10,3	3,8	5,9
Edonon jokatzeke aukera gehiegi daude	1,0	2,7	41,0	53,8	1,5
Online jokoa presentziala baino arriskutsuagoa da	1,4	3,6	30,2	55,4	9,4
Gizartearentzat hobeto litzateke jokoa debekatzea	10,4	48,0	15,5	18,5	7,5
Jokatzea diru-sarrerak sortzeko bitarteko bat da	12,9	34,1	33,3	15,2	4,5
Gehiago kontrolatu beharko litzateke jokorako sarbidea	1,1	7,3	35,5	51,9	4,2
Jokatzen duten gehienek arduraz jokatzen dute, euren mugak ezagutzen dituzte	10,1	27,8	39,3	16,3	6,5
Jokoa ez litzateke aholkatu edo sustatu beharko	1,7	12,4	33,2	47,9	4,8
Jokatzea sozializatzeko eta erlazionatzeko modu bat da	17,0	33,4	36,0	9,2	4,3
Jokoaren publizitateak gehiago jokatzea sustatzen du	2,7	4,6	34,5	56,4	1,9

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Oro har, aldagai soziodemografikoen arabera, euskal gizarteak joera du zorizko jokoen inguruko jarreretan nolabaiteko adostasuna izateko. Hala ere, batzuetan



Jarrerak

ezberdintasun esanguratsuak daude, bereziki adinari dagokionez. Adibidez, *Jokoak ondorio ekonomiko positiboak* dituela dioen ideari dagokionez, gazteen taldean polarizazioa dago; izan ere, beste adin-taldeen aldean, igoera txiki bat nabarmentzen da erabat ados daudenen eta erabat kontra daudenen artean. Berriz, helduen adin-tartekoek adierazi dute horrekiko adostasun handiena. Berrito ere, jokoari buruzko ideia oso ezberdinak adierazi dira elkarrizketatutako pertsonen adinaren arabera.

Antzera gertatzen da *Jokoak murrizketa gutxiago izan beharko litzuke* baieztapenarekin; kontrako erantzunak gailentzen dira, baina nabarmentzekoa da ados dauden gazteen ehunekoa, baita lehen mailako ikasketak dituzten pertsonena ere.

Nahiz eta gehien-gehienak ados dauden *edonon jokatzeko aukera gehiegi* daudelako ideiarekin, adostasun pixka bat txikiagoa adierazi dute gizonak emakumeek baino, eta gazteek adinekoek baino; azken horiek, neurri handiagoan, adierazi dute ez dakitela edo nahiago izan dute ez erantzun.

Adinekoak berrito nabarmentzen dira ez dakitelako —edo ez dutelako erantzun— *online jokoak presentziala baino arriskutsuagoa* den, eta hala adierazi dute lehen mailako ikasketak dituztenek ere.

Gizartearentzat hobe litzateke jokoak debekatzea baieztapenari dagokionez, adinean gora egin ahala desadostasun handiagoa adierazten da, eta alderantziz, zenbat eta gazteagoak orduan eta adostasun handiagoa. Emakumeen aldean, gizon apur bat gehiagok adierazi dute horren guztiz kontra daudela.

Adostasun argia egon arren *Gehiago kontrolatu beharko litzateke jokorako sarbidea* baieztapenean, gizonak ez dira emakumeak bezain zorrotzak.

Jokatzea diru-sarrerak sortzeko bitarteko bat da baieztapenak zatiketa sortzen du nahiko ados eta nahiko kontra daudenen artean, eta, azken horiek gehiengoak izan arren, nabarmen areagotu da gazteen artean guztiz ados daudenen kopurua.

Adinari dagokionez alde nabarmenak daude berriz ere; izan ere, gazteenak ez daude horren ados *Jokatzen duten gehienek arduraz jokatzen dute, euren mugak ezagutzen dituzte* baieztapenarekin, baina adinekoek baino adostasun gehiago adierazi dute *Jokoa ez litzateke aholkatu edo sustatu beharko* eta *Jokoaren publizitateak gehiago jokatzea sustatzen du* baieztapenekin. Azken horren ondorioz, ikasketa-mailak zenbat eta handiagoa izan, orduan eta handiagoa da adostasun-maila ere.



5.

Jokoaren gobernukudeaketa



Jokoaren gobernu-kudeaketa

Txosten honen azken atalean, arreta bereziaz aztertu da euskal biztanleek zer pertzepzio duten arauen kudeaketaz, joko- eta apustu-aretoen kokapenez eta zorizko jokoen eta apustuen publizitateaz. Aurreko gai guztiek oihartzun sozial eta mediatiko handia dute —edo izan dute— oraintsu, administrazio publikoek egindako lege- eta arau-aldaketen ondorioz. Horregatik guztiagatik, ezin dugu kanpo utzi herritarrek horri buruz duten iritzia.

5.1. Jokoaren kudeaketa

Zorizko jokoen kudeaketaren arloan, lehenbiziko gai nagusia sektore ekonomiko horren erregulazio-maila da. Aurreko puntuetan bezala, oraingo honetan ere online jokoaz eta presentzialaz duten iritzia galdetu zaie herritarrei. Hain zuzen ere, egon diren aldaketa nagusiak online jokoarekin lotutakoak dira.

5.1 grafikoak joko presentzialaren kudeaketa du ardatz, eta jokoa erabat debekatzearen kontrako jarrera adierazten du, edozein aldera duela ere, % 55,1 ez baitaude horrekin ados. Izan ere, biztanleriaren % 15 kokatzen da erabat mugatzearen alde (% 7,3 oso ados dago, eta % 8,2 ados). Beste bi baieztapenei dagokienez, jarrerak modu orekatuagoan banatzen dira.

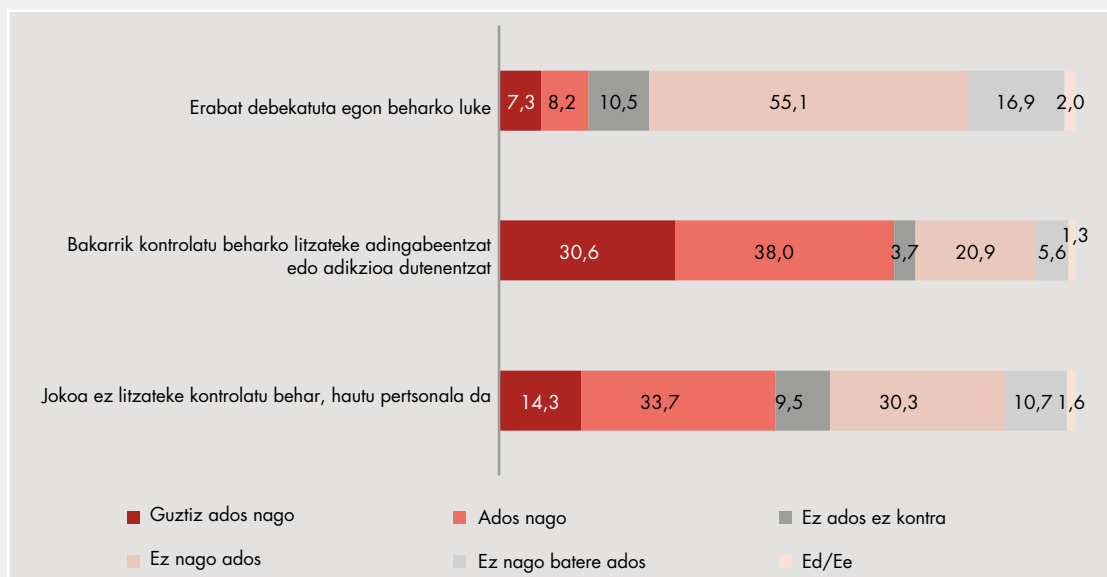
Baieztapena selektiboki mugatzera bideratzen denean, hau da, kolektibo jakin batzuek ari denean, hala nola adingabeez eta mendekotasuna duten pertsoenez, bi heren baino gehiago daude alde (% 68,6). Azpimarratu behar da ezen, adinean gora egin ahala, iritzi horrek onarpen sozial handiagoa duela. Galdetutako beste bi baieztapenen aldean, erantzun ez dutenak edo iritzi argirik ez dutenak % 5 dira, guztien arteko tasarik baxuena. Hori eztabaida sozialaren adierazle argia izan liteke.

Hirugarren baieztapena ikuspegi indibidualetik abiatzen zen, eta adierazten zuen jokatzea pertsonen esku zegoela eta, beraz, esku-hartze publikoa ez zela beharrezkoa. Kasu honetan, ez dago benetako adostasun aipagarriarik adierazten duen erantzunik. Biztanleriaren % 48 kontrol pertsonalaren alde dago, eta % 41 horren kontra. Ikasketen aldagaia adierazgarria da. Lehen mailako ikasketak dituztenak ados daude (% 38,3), eta goi-mailako ikasketak dituztenak, aldiz, kontra (% 35,5).



Jokoaren gobernu-kudeaketa

5.1 grafikoa. Iritzia joko presentzialaren kudeaketaz (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

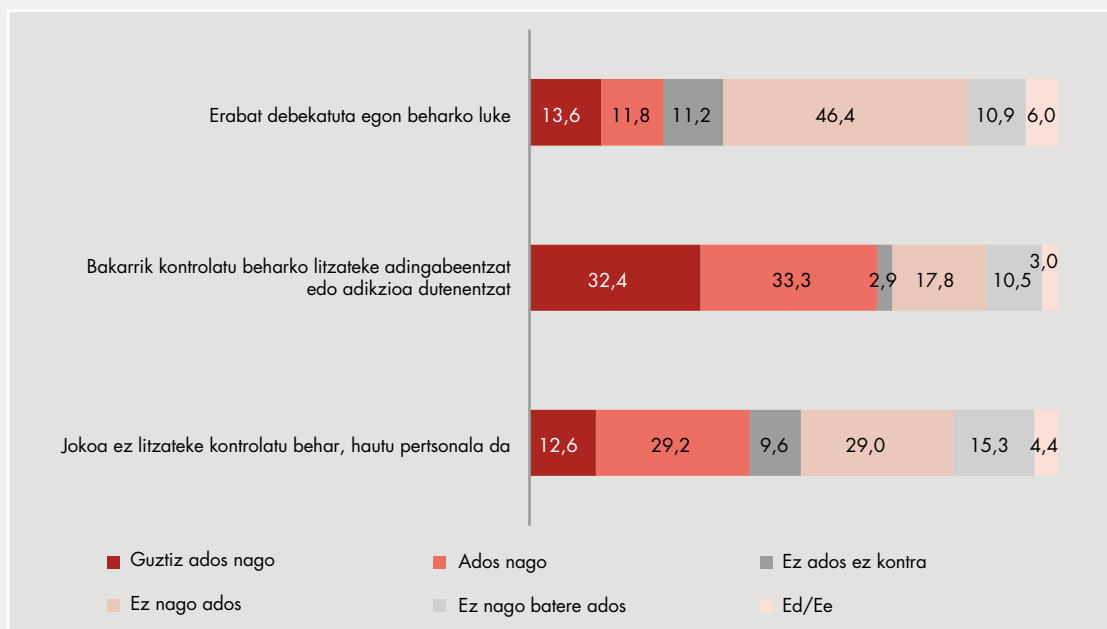
Herritarrei online jokoen gaineko neurri berberei buruz galdetzean, 5.2 grafikoa ikusten den bezala, aldatu egiten da erantzunen intentsitatea, baina mantendu egiten da ikusitako eskema. Batetik, erabateko debekua kontra daudenen ehunekoa da gehien hautatutako erantzuna (% 46,4), nahiz eta joko presentzialaren kasuan baino nabarmen txikiagoa izan. Hala ere, joko presentzialarekin alderatuta bi bider jende gehiago dago «guztiz ados» murrizketa horrekin (% 7,3 eta % 13,6 hurrenez hurren). Beste behin ere, adinak bereizketa esanguratsua adierazten du. Izan ere, adinekoak berriro nabarmentzen dira ez dakitelako edo nahiago dutelako ez erantzun (% 12,8); horrek agerian uzten du ez dituztela ezagutzen online jokoak, edo arrotz zaizkiela. Horrekin batera, ikasketak-maila altuagoa dutenek desadostasun handiagoa adierazi dute lehen mailako ikasketak dituztenek baino (% 52,4 eta % 41,8, hurrenez hurren). Gainera, emakumeak gizonak baino zorrotzagoak dira.

Bestalde, adingabeentzat edo mendekotasunen bat dutenentzat soilik kontrolatzearen aldeko jende-kopurua modalitate presentzialaren antzekoa da; EAEko biztanleen bi heren ados daude neurri horrekin. Modalitate presentzialarekin gertatu bezala, erantzun ez dutenen edo axolagabetasuna adierazi dutenen ehunekoa hiru baieztapenen artetik txikiena da (ia % 6). Azkenik, online jokoaren kudeaketari buruzko azken nozioa, kontu erabat pertsonala denez ez litzateke kontrolatu behar dioena, antzeko bi bloketan banatzen da berriz ere. % 41,8 askatasun indibidualaren alde daude, eta % 44,3 horren kontra.



Jokoaren gobernu-kudeaketa

5.2 grafikoa. Iritzia online jokoaren kudeaketaz (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

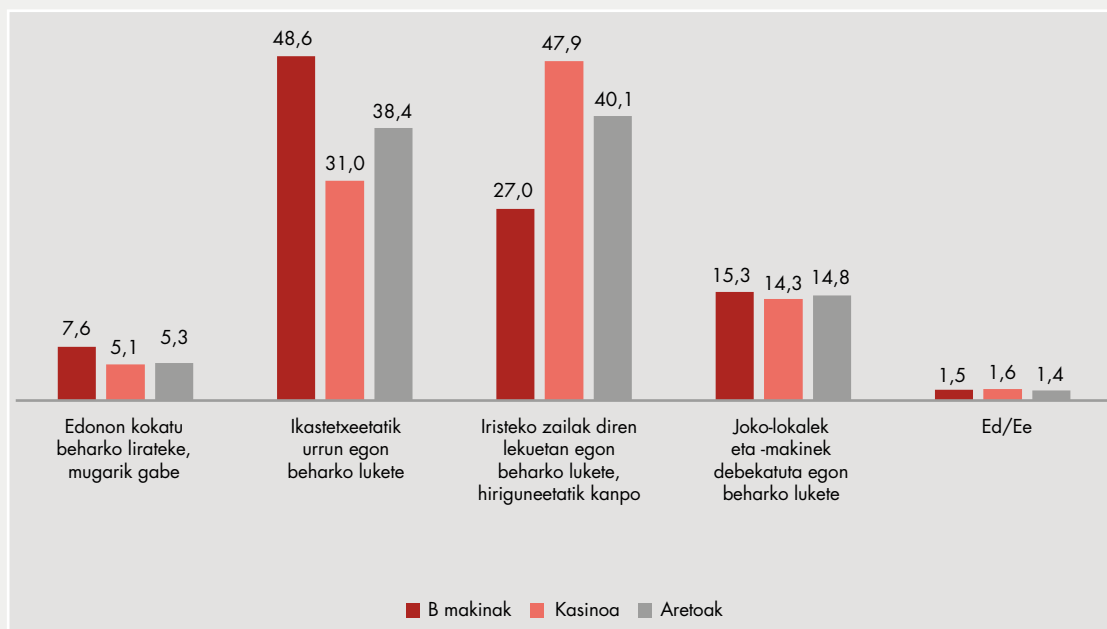
5.2. Joko- eta apustu-lokalen kokapena

Hedabideek, eta, beraz, herritarrek, arreta handia eskaini dieten gaien artean, aipatzekoa da joko- eta apustu-lokalek herrietan duten kokapena eta zenbait tokitatik —ikastetxeetatik, esaterako— duten hurbiltasuna. Administrazio publikoek horri buruzko legeak egin dituzte duela gutxi, eta, beraz, horren berri izan beharko genuke.

Euskal biztanleek, oro har, uste dute zorizko jokoak eta apustu presentzialak ikastetxeetatik urrun egon beharko liratekeela, eta iristeko zailak diren gunetan kokatu beharko liratekeela, hiriguneetatik kanpo. Ikastetxeetatik urrun egon behar direla uste den jokoen artean, nabarmentzekoak dira «B» makinak (% 48,6); kasinoak (% 47,9) eta joko-aretoak (% 40,1), berriz, iristeko zailak diren tokietan egon behar direla uste da. Bestalde, % 15 ingururen ustez, joko-lokalak eta -makinak debekatuta egon beharko lirateke. Mugarik gabeko establezimendu libreen aldeko jarrerak % 10etik beherakoak dira; kasinoen kasuan % 5,1 eta B makinaren kasuan % 7,6.

Jokoaren gobernu-kudeaketa

5.3 grafikoa. Iritzia joko-lokalen kokapenaz (%)



Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022

Zehatzago, adinari erreparatuta, alde esanguratsua dago B motako makinei dagokienez. Oro har, adinean behera egin ahala, gora egiten du edozein lekutan kokatzearen aldeko iritziak (% 4,4tik % 14,5era). Aldiz, adinean gora egin ahala, areagotu egiten dira ikastetxeetatik urrun (% 46,4tik % 52ra) eta hiriguneetatik kanpo, iristeko zailak diren eremuetan kokatzearen aldekoak (% 23,5etik % 29,2ra)

Kasinoen kasuan, emakume gehiago daude hiriguneetatik kanpo kokatzearen alde (emakumeen % 50,9 eta gizonen % 44,6). Gizonak, berriz, kokapen librearen aldekoagoak dira (% 6,2 eta % 4,3), eta ikastetxeetatik urrun egon beharko luketela uste dute (% 34,6 eta % 27,8).

Aretoei dagokienez, kasinoei buruzko iritzi bera dute gizonak zein emakumeek. Emakumeen ustez, iristeko zailak diren lekuetan egon behar dute. Gizon gehiago daude ikastetxeetatik urrun kokatzearen edo mugarik ez jartzearen alde. Adinak adierazten duenez, berriz ere, zenbat eta gazteagoa izan, mugak jartzearen aldekoagoak dira, nahiz eta, kasu honetan, gazteenak diren ikastetxeetatik urrun kokatzearen aldekoenak. Beraz, edonon kokatzeko askatasunak talka egiten du ikastetxeen faktorearekin, horren inguruko adostasun-maila bat baitago.

Jokoaren gobernu-kudeaketa

5.3. Publizitatea

Publizitatea da hirugarren gaia zeinari administrazio publikoek arreta eskaini baitiote hari buruzko legeak eginez. Azken urteotan, eztabaidagai bihurtu da zenbait enpresak hedabideetan edo kirol-taldeen babesletzan duten presentzia. Oro har, euskal biztanleak (% 46,4) ados daude *jokoaren publizitatea eta sustapena erabat debekatzearekin*. Datu hori 10 puntu baino gehiago igotzen da kasinoei erreferentzia espezifikoa egiten zaienean (% 60,4).

Herritarren heren baten ustez, *mugatu egin beharko litzateke ordutegiaren eta/edo espazioaren arabera, adingabeak arriskuan ez jartzeko*. Datu hori oso antzekoa da joko-mota gorabehera, hala nola B makinak, kasinoak, joko-aretoak edo online jokoak. Iritzi hori bat dator aurrez azaldutako errealitatearekin, joko-aretoak ikastetxeetatik urruntzearekin, alegia. Koherentzia hautematen da haurrak jokoarekiko babesteari dagokionez.

Babes gutxien duen jarrera askatasunaren aldekoa da. Hala, %13ren ustez, *jokoaren publizitatea eta sustapena ez dira mugatu behar*. Hala ere, tasa hori murriztu egiten da joko-modalitateen arabera zehazten denean (% 5etik behera). Mugarik ez jartzeari dagokionez, herritarrek kasinoen eta joko-aretoen kasuan adierazi dute horrekiko adostasun txikiena (% 3,5 bi kasuetan), baina puntu bateko aldea dute soilik online jokoarekin eta B makinekin (% 4,3 eta % 4,2, hurrenez hurren).

5.1 taula. Iritzia publizitatearen kudeaketaz (%)

	Oro har	B makinak	Kasinoak	Joko-aretoak	Online jokoak
Jokoaren publizitatea eta sustapena ez dira mugatu behar	13,7	4,2	3,5	3,5	4,3
Mugatu egin beharko litzateke ordutegiaren eta/edo espazioaren arabera, adingabeak arriskuan ez jartzeko	37,5	34,7	34,1	34,8	34,0
Jokoaren publizitatea eta sustapena erabat debekatu behar da, tabakoa bezala	46,4	59,3	60,4	59,8	58,4
ED/EE	2,4	1,8	1,9	1,9	3,3
Guztizkoa	100	100	100	100	100

Iturria: Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin 2022



Jokoaren gobernu-kudeaketa

Sexua eta ikasketa-maila dira alde esanguratsuenak adierazi dituzten bi aldagai soziodemografikoak. Sexuaren kasuan, nahiz eta bi taldeen gehiengoaren ustez debekatuta egon beharko litzatekeen, gizon gehiago daude ordutegiak eta/edo espazioa mugatzearen alde (% 41,6 eta % 33,7, hurrenez hurren). Aldiz, emakume gehiagok uste dute ez litzatekeela mugatu behar (% 15,7 eta % 11,4, hurrenez hurren). Bestalde, ikasketa-mailari erreparatuta, zenbat eta prestakuntza handiagoa izan, orduan eta jende gehiagok uste du erabat debekatuta egon beharko lukeela (% 42,4tik % 49,3ra). Aitzitik, zenbat eta ikasketa-maila baxuagoa izan, orduan eta jende gehiagok uste du ez litzatekeela mugatu behar (%17,8 eta %13,4).



6.

Ondorioak



Ondorioak

Iritzi publikoa neurtzea garrantzi handiko tresna da gizarte pluraletan, hala nola euskal gizartean. Herritarren posizioekiko hurbilketa zientifikoa ez da soilik baliagarria errealitatea ezagutzeko; datu-iturri ere bada erakunde publikoek ezarri beharreko neurrietarako. «Jokoaren pertzepzio soziala eta balorazioa Euskadin» izeneko txostenak Jokoaren Euskal Behatokiaren ikerketa-lana indartzen du, luzetarako datuei esker gai horren bilakaerara hurbiltzeko. JEBren aurreko ikerketetan ikusi bezala, zorizko jokoak euskal gizartearen eta kulturaren parte dira, eta jokoaren sektorea ere eraldaketa prozesu batean murgilduta dago —soziala, ekonomikoa eta teknologikoa—; hortaz, horrelako ikerketek proiektzio eta gardentasun soziala dakarte.

Hala, ondorengo puntuetan ikerketa honen datuetatik ateratako ondorio nagusi batzuk jaso dira.

Euskal biztanleen zati handi batek jokatu edo apustu egin du denbora-tarte honetan. Zehazki, hala baieztatu zuten % 70ek, errealitate horrek Euskadin duen presentzia sozial eta kulturalaren adierazle. Hala ere, parte-hartzearen ehuneko handia kontrajarri egiten da jokoak, oraindik ere, negatibotzat hartzearekin. «Disonantzia kognitiboko» egoera bat da; izan ere, iritzi negatiboa dute herritarren % 46k, eta, online jokoaren modalitatean, % 64k baino gehiagok.

Ikerketa honetan erreparatzeko moduko elementua da joko-modalitatea edo -mota ere. Kasu honetan, euskal biztanleentzat, SELAErekin lotutako jokoak dira gogokoena, hau da, publikoak direnak. Datu horrek indartu egiten du orain arteko ikerketa gehienek adierazitakoa. SELAE lehenestearekin batera, ONCEn jokoak dira hobekien baloratutakoak. Hala, biek posizio berezia dute gainerakoen aldean, bereziki B makinekin —txanpon-makinak— edo kasinoekin alderatuta. Izan ere, azken biak dira okerren baloratutakoak. Azkenik, aldaketa teknologiko berrienak nabaritzen hasiak dira, eta horren erakusgarri da online modalitatea tarte esanguratsua hartzen hasi dela, parte-hartzeari zein ezagutza/balorazioari dagokionez.

Ezberdintasun esanguratsu gehien eragiten dituzten aldagaiak adina eta hezkuntza-maila dira, emakumeen eta gizonen arteko ezberdintasun klasikoaz harago. **ADINARI** dagokionez, bereizketa esanguratsua adierazten du prebalentziari, joko-modalitateari eta etorkizuneko aukerei dagokienez. Adibidez, gazteenak gehiago kokatzen dira online sektorean, baina arrisku-sentsazio handiagoa ere badute. **HEZKUNTZA-MAILA**, bestalde, aurreko datuetan oinarrituta, babes-faktorea dela dirudi. Goi-mailako prestakuntza duten herritarrek joko-tasa baxuagoa dute, eta negatiboagoa da euren pertzepzioa eta etorkizunaz duten ikuspegia.

Ikerketak lekua eskaini dio proiektzio publiko handia duen errealitate bati: jokoari lotutako mendekotasunari eta arazoei. Jasotako erantzunen arabera, biztanleen %1ek baino zertxobait gutxiagok aitortu du arazoren bat duela edo izan duela; hala ere, ehunekoak gora egiten du (10 pertsonatik ia 3) bigarren mailako ezagutzaz —ingurune hurbilaz— galdetzean. Beharbada horregatik, hau da, faktore negatibo hori gertutik ezagutzeagatik, % 69k uste du jokoak sozialki kaltegarriak dela.



Ondorioak

JOKOAREN KUDEAKETARI dagokionez, euskal iritzi publikoak beste esparru batzuetan baino jarrera argiagoa du. Kasu honetan, joko pribatuaren sektoreari dagokionez, debeku eta mugen aldeko jarrera da nagusi. Publizitatearen kasuan, nagusi da debeku edo muga argien aldeko ideia. Araudia erregulatzearen aldeko jarrera bera dago lokal eta aretoen kokapenari dagokionez ere; «zaurgarriak» diren lekuetatik, hala nola ikastetxeetatik, urrun egon behar dutela uste da, are hiriguneetatik kanpo ere.

Laburbilduz, Euskadin modu normalizatuan jokatzeko da —batez ere joko publikoetan—, baina jarrera negatiboa da bai jokoari berari dagokionez, bai izan ditzakeen ondorio sozial eta pertsonalei dagokienez.