



NEWSLETTER

JOKOAREN EUSKAL BEHATOKIA

2025eko urtarrila

10. Zenbakia



AURKIBIDEA

Elkarrizketa:

Jorge Flores, PantallasAmigas enpresaren sortzaile eta zuzendaria 1

Berriak

Joko patologikoa prebenitzeko jarduerak egiteko proiektuetarako dirulaguntza.....3

Izandapen.....3

JEBen IV. Jardunaldien ospakizuna.....3

Jokoaren adierazleak

Bingo tradizionalan jokaturako kopurua4

BG motako makinako baimenak bingoetan4

Kasinoak.....5

Jorge Flores PantallasAmigasen sortzaile eta zuzendaria da 2004tik. Informatikan lizentziatua Deustuko Unibertsitatean. Hezkuntzan, herritartasunean eta ongizate digitalean espezializatua. Hainbat gida idatzi ditu familientzat eta profesionalentzat, bai eta baliabide didaktikoentzat eta arriskuei buruzko prebentzio- eta sentsibilizazio-kanpaina multimeditarako ere, hala nola ziberbullyinga, groominga, sextinga, sextorsioa, genero-ziberindarkeria, desinformazioa, teknoadikzioak eta online pribatutasuna.

Zeintzuk dira PantallasAmigasen helburuak? Zer zeregin du ausazko jokoak/jokoek erakundearen helburu horien barruan?

PantallasAmigas 2004an sortu zen, duela bi hamarkada baino gehiago, adingabeen artean teknologia berrien erabilera segurua eta osasungarria sustatzeko. 2009an, Internet erabiltzeaz gain, gure bizitzaren zati bat Sarean bizi genuenean, herritar digital arduratsuen bultzada txertatu genuen gure misioan. 2019az geroztik, gure lana hezkuntza, herritarren eta ongizate digitalaren garapenean laburbildu dezakegu. Beraz, gure zeregina eta fokua, beti berdina izanik, aldatu egin da adingabe-teknologiak binomioaren arabera. Hainbat zutabe ditugu, baina azpimarratuko dut haurren eskubideak ingurune digitalean garatzeak gure esku-hartze guztiak gidatu behar dituela.

Ausazko jokoak konektatutako nerabeen eskura dagoen eskaintzaren zati bat da. Beraz, eduki kaltegarria da, eta saihestu egin behar da, eta, bestela, maneiatu. Neska-mutilen ongizaterako online mehatxua da, eta, beraz, kezka eta ardura eragiten digu. Bestalde, ikusten ari gara bideojokoek gero eta gehiago eta era anitzagoan txertatzen dituztela ausazko jokoaren dinamikak, eta, batzuetan, bideojokoaren eta ausazko jokoaren arteko mugak lausotzen dituztela.

Zer aldatu da azken urteotan teknologiaren aurrerapenarekin? Alde horretatik, arrisku berriak, profil berriak, erronkak...

Azken bost urteei erreparatzen badiegu, gutxienez sei gai garrantzitsu aipa ditzakegu:

- Influencer-en garrantzia sendotzea
- TikTok sartzea
- Polarizazioa eta desinformazioa orokortzea
- Interneten eta lehen mugikorrean hasteko adina murriztea.
- Aktibo digitalen formatua eta erabilera dibertsifikatzea (NTFTak, kriptomonetak...)
- Bideojokoen negozio-ereduen bilakaera

Aparteko aipamena merezi du adimen artifizialak; izan ere, 2022tik hona, joko-arauak aldatzen ari da, nahiz eta bere potentzialaren atalasetan egon oraindik, eta, batzuetan, ez gara konturatzen nola eragiten ari zaigun.

Zer onura dakartza erakunde publikoek PantallasAmigas bezalako erakundeak finantzatzek eta haiekin lankidetzan aritzeak?

Lankidetzak beti positiboa eta ia beti beharrezkoa dela uste dut. Emaizak hobetzen ditu eta bi aldeak estimulaten ditu. PantallasAmigas bezalako gizarte-erakundeok freskotasuna, arintasuna, praktikotasuna, herritarrekin eta herritarrekin harreman zuzena izatea... oso garrantzitsuak diren alderdiak eskaini ditzakegu, oro har, administrazio publikoen irismenetik urrun daudenak. Hirugarren sektoreak lagundu dezake eta lagundu behar du politika publikoak hedatzen, jarduera-planak gauzatzen... baina Administrazioaren eskutik joan behar du. Finantzaketaz gain, erakunde publikoekiko lankidetzak legitimitate- eta garrantzi-plusa dakar, eta osagai erabakigarria da askotan. Bestalde, hirugarren sektorea sentsore gisa erabil daiteke, bere egunerokoan kalean detektatzen dituen beharrak bilduz eta areagotuz. Azkenik, ez da baztertu behar eredu hori irekita dagoela kausari edo proiektuei ekarpen aktiboak egin nahi dizkion lankidetzak pribatura, gizarte-konpromisoaren zati gisa.

PantallasAmigasetik, zer erronkari egin behar zaie aurre etorkizun hurbilean pantailen eta jokoen esparruan?

Gure lan-gune nagusia diren adingabeei dagokienez, lehen erronka da sartzeko aukera mugatzea. Adina egiaztatzeke eredu bat lantzen ari dira, eska daitekeena eta joko eskaintzen duten konpainiek eredu horretara mugatu beharko luketena. Legeak eskatzen ez duen zatian, negozioaren osagai etikoa azpimarratu behar da. Ildo horretan, ona litzateke adierazle publiko eta gardenak ezartzea, hobekuntza- eta aintzatespen-bide bat taxutzen laguntzeko.

Bestalde, lehen aipatu bezala, oso erronka garrantzitsua da bideojokoen eta ausazko jokoen arteko sinbiosi gero eta handiagoa. Ez dugu ahaztu behar aisialdi elektroniko horren presentzia masiboa oso txikitatik iristen dela gure seme-alabengana. Gamblingaren dinamikak normalizatzeak ondorio oso negatiboak ekar ditzake gamingean.

Nolabait ere aurrekoarekin lotuta, uste izatekoa da apustu-jokoa edo ausazko jokoa aurkezten den modu oso desberdinek gora egiten dutela, eta, beraz, prebentzioko eta esku-hartze goiztiarreko lanak egiteko gero eta zailtasun handiagoa dagoela.

Azkenik, joko-konpainiek adimen artifiziala erabiltzeak, jada erabiltzen ari diren formatatik harago, konpainien sedukzio- eta atxikipen-ahalmena handituko du. Jokalarien profila osoagoa, azkarragoa eta eraginkorragoa izango da, eta joko-ingurunea modu dinamikoan egokituko da. Horrela, adibidez, IAren bidez estimuluak, indargarriak, testuinguruak, jolasteko moduak... pertsonalizatuko eta finduko dira, eta, beraz, jokatzen jarraitzeko motibazioa hobetuko da.

B E R R I A K

Joko eta Ikuskizun Zuzendariaren izendapena

Aitor Uriarte Unzaluk Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizun Zuzendari gisa jarraituko du legealdi honetan zehar (2023-2027). Sailaren estruktura berriari dagokionez, Segurtasun Sailaren egitura organikoa eta funtzionala ezartzen duen urriaren 29ko 318/2024 Dekretuan jasota dago. Bertan, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritza Babes Zibileko Sailburuordetzaren baitan kokatzen da. Azken honen, sailburuordea Joana Egiluz Ibarguren izango da.

Joko patologikoaren prebentzio unibertsaleko jarduerak egiteko programetarako laguntzak onartzea

Eusko Jaurlaritzak 100.000 euroko dirulaguntzak eman dizkie deialdi honetan aurkeztutako hamaika elkarteri, aurreko urtean baino hiru gehiago. Onuradunak irabazi-asmorik gabeko erakundeak dira, eta adikzioen prebentzioan eta tratamenduan oinarritzen dira, bai eta gizarte- eta hezkuntza-arloko esku-hartzean eta kalteberatasun-egoeretan dauden pertsonen laguntzean ere.

Ekimen horietan hainbat talderi zuzendutako hezkuntza-kanpainak, tailerrak eta materialak sartzen dira, hala nola gazteei, familiei eta osasun mentaleko arazoak dituzten pertsonen zuzendutakoak, eta ludopatiaren arriskuei buruz sentsibilizatzea eta ohitura osasungarriak sustatzea dute helburu.

Jokoaren Euskal Behatokiaren IV. Jardunaldiak otsailaren 12an

Datorren otsailaren 12an Jokoaren Euskal Behatokiak IV. Jardunaldia antolatu du Bizkaia Aretoan, "Jokoaren sozializazioa Euskadin" lelopean.

Bertan, "Jokalarien prebalentzia, ohiturak eta profilak Euskadin 2024" azterlanaren datuak aurkeztuko dira. Azken hau, 2020an JEB egindako lanaren jarraipena da.

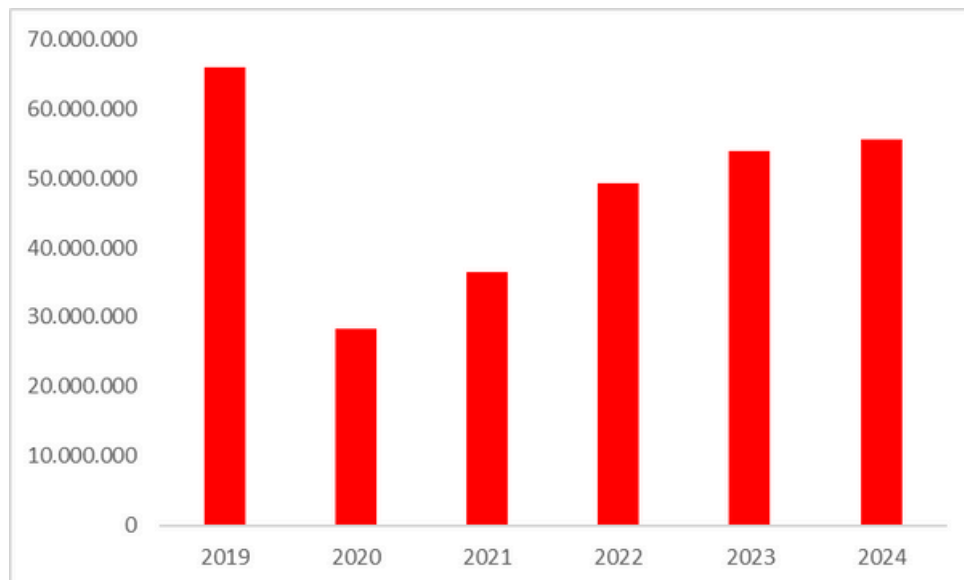
Gainera, genero-ikuspegidun jokoaren sozializazioari buruzko hitzaldi markoa izango da, Patricia Martínez, gizarte hezitzaile eta antropologoaren eskutik. Ondoren, eztabaida-mahai bat izango da, hainbat erakunde politikotako ordezkariekin. Bertan, jokoari jarduera-eremu desberdinetatik nola heltzen dioten azalduko da.

Edizio berri honetan parte hartzera gonbidatzen zaituztegu!

Bertaratzeko izen-ematea:
jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus

JOKOAREN ADIERAZLEAK

1° BINGO TRADIZIONALEAN JOKATUTAKO KOPURUA (2019 - 2024)



Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuendaritza

2019an, Euskadiko bingo tradizionalen jokatutako guztizko kopurua ia 66 milioi eurokoa izan zen. Hala ere, 2020an, Covid-19ak eragindako krisiaren zuzeneko emaitza gisa, kopuru hori erdira baino gutxiagora murriztu zen, 28,2 milioi eurotan kokatuz. Erregistratutako azken urtean, zifra 55,5 milioi eurora igo zen, 2019an baino % 15 gutxiago, baina ia % 3ko hobekuntzarekin aurreko urtearekin alderatuta, eta pixkanaka goranzko joera jarraituz.

2° BG MOTAKO MAKINAK BINGOETAN

	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Araba	23	30	30	24	24	23
Bizkaia	62	60	60	47	51	51
Gipuzkoa	12	26	26	19	20	18
Guztiak Euskadi	97	116	116	90	95	92

Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren jardueraren memoria

BG makinaren baimenen kopurua ez da berdindu mantendu azken urteetan. 2019tik 2020ra igoera orokorra izan zen, baina nabarmen murriztu da 2019tik 2024ra. Garai honetan zehar zifra mantendu egiten da Araban. Beste bi lurraldeetan aldez, bilakaera desberdina da. Bizkaian kopurua murriztu (- %18) egiten den bitartean Gipuzkoan %50 handitu da %50an azken bost urteetan.

JOKOAREN ADIERAZLEAK

3 ° KASINO

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Kasino kopurua	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Mahai kopurua	19	19	19	14	18	7	7	7	6
"C" motako makinena baimenak	123	124	124	124	123	123	52	54	51

Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren jardueraren memoria

Azken urteotan, Euskadiko kasinoen kopuruak ez du aldaketarik izan, eta guztira bi kasino daude Bilbon eta Donostian. Egonkortasun hori gorabehera, mahaien kopuruak eta C motako makinenzako baimenek behera egin dute azken zikloan.

Hasieran, mahai kopuruak behera egin zuen 2019an, suspertze bat izan zuen 2020an, eta, ondoren, gehiago murriztu zen 2021ean. Gaur egun 6 mahai daude guztira, erregistratutako kopururik txikiena.

C motako makinena baimenei dagokienez, bi kasinoen barruan ere, ia konstante mantendu ziren 2016tik 2021era arte. Hala ere, 2022an beherakada nabarmena (%60) gertatu zen, gaur egun ere mantentzen dena.

Gehitu

jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus zure
helbide-libretara, Jokoaren Euskal
Behatokiaren berrikuntza guztiak jasotzeko.