

6

Hiruhilabetekaria
urtarila-otsaila-martxo



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

Arabako
Foru Aldundia



Diputación
Foral de Alava

CAJA LABORAL
EUSKADIKO KUTXA

kanpo

- 1 Artikulua
"JOKOAREN negozioari eragiten al dio KRISIAK? "
- 2 Elkarrizketa
"Enrique Echeburúa"
- 3 Arazoa duen pertsona baten testigantza
"Dena ahaztu nuen"
- 4 Hiritarren erantzuna
- 5 Balorazioak
"Hiruhileko onena eta txarra"
- 6 Gomendioak
"Gomendatutako liburua eta DVDa"
- 7 Iritziak
"Irakokizuna edota iritzien postontzia"

Argitaratzailea: ASAJER. Erreabilitazioan diren Arabako Jokalarien Elkartea

Laguntzaileak: Gizarte Ongizaterako Foru Erakundea (Arabako Foru Aldundia), Osasun eta Kontsumo Saila (Vitoria-Gasteizko Udala) eta Euskadiko Kutxa

Argazkiak: Asajer

Diseinua: ERDU

maketazioa: KOMUNIKA DIGITAL 2.0

Itzulpenak: Higan Itzulpen Zerbitzuak

Inprimatzailea: Vicuña Grafikoak

Lege-Gordailua: VI - 356 / 07

JOKOAREN negozioari eragiten al dio KRISIAK?

Azkenaldian ahoz aho dugun krisia dela eta ez dela ekonomikoki unerik onenean ez gauden arren, euskaldunok 1.454 milioi euro xahutu ditugu ausazko jokoetan 2008an zehar. Horrela, herritar bakoitzak 675 euroko kopurua xahutu izango luke joko horietan.

Makina txanponjalea da oraindik ere euskaldunon jokorik gustokoena, izan ere, euskaldun bakoitzak 278 euro utzi ditu berehala patrika gizentzeko itzaropenez. Euskadi guztiaz seihun milioi euro xahutu dira joko horretan.

Loteria Nazionala litzateke gure erkidegoko bigarrenen joko mota nagusia: herritar bakoitzak 150 euro uzten ditu urtean, orofara, 319,2 milioi euro 2008an.

Bingoa da gure erkidegoko hirugarren jokoa: urtean 140 milioi euro uzten ditugu, beraz, herritar bakoitzak 65 euro urtean.

Loteria Primitiva delakoa da zerrendako hurrengoa. Batez beste 61,7 euro xahutzen ditugu pertsonako.

Aipatutakoen atzetik egongo lirateke: Kasinoko jokoak, ONCE, Euromillon eta Bonoloto.

2007ko kopuruekin alderatuz gero 36 milioi euro gehiago utzi ditugu jokoan. 2008an euskaldunok gure gastuak murriztu ditugu, baina horrek ez du eraginik izan jokoan.

Enrique Echeburúa

2. Ludopatia adikzioa al da?

Ludopatia berez drogarik gabeko adikzioa da, izan ere, adikzioen hainbat aldaera bereiz daitezke: kontrolaren galera, mendekotasuna, tolerantzia eta interferentzia larria egunerokotasunean. Beste adikzio batzuetan bezalaxe, norbera jabe daiteke hartzen ari den jarreraren larritasunaz, baina ez du bere kabuz uzteko gaitasunik.

3. Ba al da joko patologikoarekin lotutako nahasmendutik?

Joko patologikoa beste nahasmendu mota batzuekin lotzen da arruntki, esate baterako, alkoholarekiko mendekotasunarekin, depresioarekin edo antsietateak eragindako nahasmenduarekin. Nortasun-nahasmendua ere gerta daiteke, psikopatia edo mugako nortasun-nahasmendua esaterako.

4. Ba al dira joko patologikoa pairatzeko sortzetiko faktoreak? Jarrera oldarkor handia adibidez?

Ludopata batean nortasun zantzu ez arruntak ager daitezke, esate baterako, muturreko jarrera oldarkorra, sentsazio bilaketa edo autoestimua baxua. Baina horiek ez dira ludopatiaren sortzaile ez badira beste faktore batzuekin batera ematen (presio soziala, jokorako joera, eskola-porrota, etab.).

5. Izan al dezake ludopatiak faktore genetikoa?

Ludopatiak berez ez du genetikarekin zerikusirik. Nortasun zantzu batzuekiko joera genetikoa ordea egon daiteke, jarrera oldarkorra edo sentsazioen bilaketa esaterako. Baina genetika ez da aski ludopatiaren fenomenoari buruzko azalpen egokia lortzeko.

6. Ba al dago ludopatiaren tratamendurako lagungarri izan daitekeen sendagirik?

Ludopatiaren tratamendua funtsean psikologikoa da. Dena den, hainbat gaixok psikofarmakoak erabil ditzakete (bereziki IRSS antidepresiboak), bereziki oso oldarkorrak diren haiek edo depresio larriren bat duten haiek.

7. Zer da joko arduratsua? Izan al daiteke jokalarri patologikoen helburu terapeutikoa?

Joko arduratsua jokoak aisialdirako alternatiba gisa baliatzean datza, inolako arazorik sortu gabe. Esparru klinikoari dagokionez, ludopatek jokorako joera parametro horien banean berreskuratzean datza (erabateko abstinentzia izan beharrean).

Gaur egun, joko kontrolatuaren bideragarritasuna aztertu nahi da, ludopatiaren tratamendurako helburu terapeutikoa gisa. Lotutako emaitzak ez dute ondorio garbirik helarazi. Autore batzuek proposamen baikorregiak egin dituzten arren, agian helburu hori baliagarri izan daiteke gaixo batzuen kasuan (arazoa duten jokalarriak), baina ez kasu guztietan (ludopaten kasuan, esate baterako, onuragarriagoa izango litzateke abstinentzia).

8. Zenbaterainoko arrakasta du tratamendu horrek jokalarri patologikoen dagokienez?

Azterketaren arabera emaitzak aldakorrak diren arren, tratatutako banakoak kontuan hartuz %60-%80ko arrakasta-tasa terapeutikoa egon daiteke, hots, tratamendua bukatu ondorengo 12 hilabetetan abstinentzia mantentzen diren pertsonak. Arazo nagusia zera da: jokoarekin arazoak izan arren laguntza terapeutikorik bilatzen ez duten pertsona asko daudela. Pertsona horiek tratamendurako urratsa ematea da gure eronka nagusia (adibidez, jokoarekin arazoak dituzten emakumeak).



Enrique Echeburúa

Euskal Herriko Unibertsitateko Psikologia Klinikoko Katedraduna.

1. Zer da ludopatia?

Pertsonaren eguneroko bizimoduaren mendekotasuna, kontrolaren galera eta interferentzia larria ezaugarri bilakatzea eragiten duen buru-nahasmendua da ludopatia, hainbat dirujoko gehiegikeriaz erabiltzearen ondorioz sortzen dena (makina txanponjaleak, kasinoak, bingoak, online jokoak, etab.).

Gehiegikeria inbertitzen den diru kopuruaren, jokoaren maiztasunaren, pilotutako zoren eta lan, familia eta gizarte arloan eguneroko egin beharrek lagatzearen araberakoa da.

arazoa duen pertsona bat

DENA AHAZTU NUEN

Orain, denborak dena eraman duen honetan, nire bizitzako garai hura amesgaiztoaren antzera oroitzen dut. Ni izatetik urrun izan nintzela ohartzen naiz, aitzitik, bizioan murgildu nintzen eta ordenagailuko jokuak modu desegokian erabili nituen; ia larutik ordaindu nuen, izan ere, bizitza guztian zehar pairatuko nituen ondorio latzak izatear iritsi nintzen, baina horretaz orain jabetzen naiz.

Clara dut izena, 13 urte ditut, beti ikasle ona izan naiz eta inguruan dudan guztiaz sinpletasunez eta arduraz gozaten jakin izan dut. Beti, duela urtebete nire gurasoek ordenagailu bat erosi eta nire gelan ipini zuten arte.

Ordura arte, nire aitaren ordenagailua erabiltzen nuen lanak egiteko, eta, noizean behin lagunekin txat bidez solasteko. Egiaz, orduan, ordenagailuari ez nion gehiegi erreparatzen, baziren gustukoagoak nituen beste jarduera batzuk, besteak beste, musika entzutea, lagunekin irten eta egotea edota irakurtzea.

Nire urtebetetze egunean, lagunek bideo-joko bat oparitu zidaten..., zein den? ez dio gehiegi axola. Egia esan, ordutik aurrera hainbat eta hainbat joko pasa dira nire esku artefik eta ez dakit zein izan zen jarraian askatu zen eromen hura eragin zuena.

Hasiera batean tarteka jolasten nuen eta ez zidan arreta berezirik eragiten jolasteak, baina apurka-apurka erronka moduan hartu nuen eta mailaz maila igotzen joateko grina piztu zitzaidan, horrek, jolas-ordu gehiago eskatzen zuen eta, ondorioz, denbora gehiago pasatzen nuen ordenagailu aurrean.

Berehala jokoa txiki geratu zitzaidan eta, maila guztiak gainditu ondoren gero eta zailagoak zitzaizkidan erronkak gainditzeko gaitasuna nuela erakutsi beharra sortu zitzaidan.

Aurrezten nuen dirua gero eta zailagoak ziren jokoak erosten xahutzen nuen. Joko horien edukia anitza izaten zen, gomendatutako adinari ere ez nion jaramonik egiten, zailtasun-maila handikoa izatea, beste ezerk ez ninduen arduratzen.

Nire gurasoek nire gelako espazioa errespetatu egiten zuten eta ez zekiten zer egiten nuen nik gero eta denbora gehiagoan han sartuta.

Ikasteari utzi nion, eta beti ikasle ona izan naizenez, nire irakasleek gurasoei oharrak bidaltzen zizkieten etengabe, baina nik faltsifikatu egiten nituen aldiro. Azkenik, tutoreak etxera deitu eta gurasoei gertatzen ari zena azaldu zien.

Garai hartan, dagoeneko nire bizitzaren kontrola galduta nuen, ordu txikitan jaikitzen nintzen eta gauak nire gelan jolasten ematen nituen egunsentira arte. Hurrengo egunean nekatuta jaikitzen nintzen eta umore txarrean, jolastuko nuen hurrengo unea besterik ez nuen buruan.

Ez dizuet aipatu hiru urteko ahizpatxo bat dudala, Marta izena du, den-dena da niretzat eta ni ere halaxe naiz beretzat, gogoko dut harekin egon eta zaintzea. Baina berekin egoteko astirik ere ez nuen gordetzen.



arazoa duen pertsona bat

Nire gurasoak ikaratuta zeuden, ordenagailua gelatik kentzen saiatu ziren eta ero moduan jarri nintzen, eta ikastetxeko psikologoaren gomendioz jolas-orduak negoziatzen hasi ginen. Egoerak ez ninduen asetzen, jolasten ari ez nintzenean sekulako hutsunean nabaritzen nuen. Egunak aurrera zihoazen eta jolas-ohiturak ez zuen bide egokia hartzen.

Aurreko astean amona ospitalera eraman zuten eta egoerak txarrera egin zuenez, nire gurasoak ospitalera joan ziren berehala. Amak zalantzak izan zituen arren, Marta nire ardurapean utzi zuten, aldez aurretik, ahizpa nagusia nintzen aldetik nolako ardura nuen gogorarazi ondoren.

Aspaldi izan ez nuen jolaserako aukera nuela sentitu nuen; nire ahizpari jostailu ugari eman eta bere gelan utzita, nire gelarantz abiatu eta ordenagailua piztu nuen.

Ez dakit zenbat denbora pasa zen, ahizpa guztiz ahaztu nuen kolpe gogor bat entzun nuen arte. Artega jaiki eta korrika Martaren gelara abiatu nintzen; lurrean zegoen, more, ia arnasa hartu ezinik, jostailuen gainera erori eta horrek eragin zuen entzun nuen zartada, inguruan, neronek oparitutako eskumuturreko baten bolatxo ugari zituen.

Ez dakit zergatik egin nuen, baina telebistan balizko itotze baten aurrean zer egin behar zen aipatzen zuen saio batez oroitu nintzen; bizkarretik heldu nuen negarrez eta oihuka, irentsi zuela ziur nengoen bolatxo botata zezan.

Ez dakit zenbat denbora igaro zen, gogoan dudan bakarra zera da, berehala negarrez hasi eta besarkatu egin ninduela. Gurasoek halaxe ikusi gintuzten, Marta besotan hartu eta ospitalera joan zirela da gogoratzen dudan bakarra eta ni atzetik, errobotaren moduan.

Inork ez zidan deus esan, ez zidaten ezer aurpegiratu, amaren negar isila eta aitaren aurpegi zurbila, besterik ez. Medikua irten zen, Marta ondo zegoen, eztarrian zauri txiki bat besterik ez zuen baina etxera joateko moduan zen.

Hitzak soberan zeuden, baina nire amak saminez beteta igorri zidan begirada askoz okerragoa izan zen. Gau hartan ez zen gau ona opatzera etorri. Ez nuen lorik egin, negar eta negar aritu nintzen loak hartu ninduen arte.

Goizean, goizean goiz, joko guztiak poltsa batean bildu eta jangelara abiatu nintzen; han Marta zegoen zain, besarkada bat eman eta nirekin jolasteko. Poltsa amari eman nion eta aitari ordenagailua gelatik ken zezala eskatu nion. Gurasoen besarkada eta malkoak nire oparirik onena izan ziren.

Ez dut esateko gehiagorik, badakit hitzak soberan daudela eta badakizuela egun hartatik aurrera nire bizitza goitik behera aldatu zela. Ez dut ordenagailua jolasteko gehiago baliatu, eta erabiltzen dudanean nire aitaren bulegoan egiten dut.

Gauza bakarra erantsiko nuke: makinak ordezkara daitezke, pertsonak ez.

KALTETUAREN TESTIGANTZA ("ETA ZUK, NOLA JOKATZEN DUZU?" LEHIAKETAREN lehen saria)

erantzuna

2008an zehar euskal herritar bakoitzak 675 ¤ xahutu ditu jokoan.

1. Zer iruditzen zaizu ausazko jokoetan xahutzen den kopurua?
2. Zuk urtebetean xahutzen al duzu jokoan kopuru hori?
3. Zure ustez, zein da euskaldunok gustukoen dugun ausazko jokoak?

Emakumea, 53 urte:

1. Jokoetan xahutzeko diru asko dela iruditzen zait.
2. Ez, ni Gabonetako Loteria erosi ohi dut eta 60 ¤ xahutu ohi ditut.
3. Loteria Nazionala, pentsatzen dut.

48 Urteko gizonezkoa

1. Beno, gauza guztietan gastatzen dugu asko, ez dakit normala izango den.
2. Ez dakit, astean zortzi euro xahutuko ditut nik.
3. Orokorrean, kirolarekin zerikusia duten jokoetan (kinielak...).

Emakumea 27 urte

1. Gehiegikeria da.
2. Ez, nik ia ez dut ezer xahutzen ausazko jokotan.
3. Makina txanponjaleak akaso, nahiz eta karteratan ONCE erakundearen dezimoak ere ikusten diren, beste gauza batzuen artean.

44 Urteko gizonezkoa

1. Ez dakit asko izango den, izan ere, oso gogoko dugu jokoak.
2. Nik urtean 300 ¤ xahutuko ditut gutxi gorabehera.
3. Apustu-joko guztiak.

Hiruhileko onena

Eusko Jaurlaritzak, Joko eta Ikuskizun Sailak abiaraziko duen kanpaina baten barnean, jokoak arduraz erabiltzeko irizpideak barneratzen dituen materiala gaineratu du. Ondoren, material horri buruzko iritzia eskatu zaigu jokoaren gaiarekin lan egiten dugun esparru guztioi (elkarteak, joko-enpresak, etab.).



Hiruhileko txarrena

Teknologia berriak (ciberbulling, eskola-porrota) gehiegikeriaz erabiltzearen edo gaizki erabiltzearen ondorioz sortzen ari diren arazoaren eraginez, ASAJER elkartera teknologia berriei buruzko informazioa eta aholkularitza jasotzeko eskaera ugari iritsi da Gasteizko eta landa-zonaldetako ikastetxe ugariaren aldetik, bai guraso eta bai ikasleei zuzendua.



gomendatutako liburua

CONFESIONES DE UN CROUPIER

Ausazko jokoan Historia Sekretua Kasinoko bankuen miratik begiratuta. Munduko "croupier" handienetako baten kontakizunetik abiatuz ematen dena: Paul de Ketchiva.

"Hamabost urte luzez izan naiz croupier eta argi esango dut: Kasino batera joan, aberastu eta aberastasuna mantentzeko asmotan dabilen hura inozoen paradisu batean dabil. Egia da kolpe bakarrean sekulako dirutza irabaz dezakezula, erruletaren bira bakarrean; baina mundua bere ardatzaren inguruan biratzen dela diodan ziurtasunez diot, egun batean mahai gainera itzuliko zarela eta aberastasun hori galduko duzula, ziur aski interes eta guzti. Behin eta berriro errepikatu da hori, eta croupier gisa hainbat urtez aritu ostean, oraindik ez dut ezagutu Kasino batean sekulako dirutza irabaztearen ondorioz aberastu eta hura mantentzen jakin duenik".



gomendatutako dvd



EVEN MONEY

Zuzendaria: Mark Rydell

Aktore-zerrenda: Danny DeVito, Kim Basinger, Nick Cannon.....

Generoa: Drama. **Iraupena:** 108 minutu.

Sinopsia: Carolyn Carver jokoarekiko mendekotasuna duen idazlea da. Mendekotasun horrek galbidera eramaten du. Familiarekin, lagunekin eta gainerako adiskideekin zituen harremanak apurtzeko zorian ditu. Orduan, laguntza bilatuko du egoera dramatiko horretatik atera ahal izateko.

Iradokizuna
edota iritzien

postontzia

2008. urteko azken hiruhilekoan, Asajerrek "ETA ZUK, NOLA JOKATZEN DUZU?" lehiaketa antolatu zuen Gasteizko Udaleko Osasun eta Kontsumo Sailaren lankidetzarekin.

Lehiaketa hori 12 eta 18 urte bitarteko gazteei zuzenduta zegoen. Joko mendekotasunaren prebentzioa zen gaia, helburua, gazteek beren jokatzeko moduaren berri eman diezagutela eta jokoak barnean dituen balio batzuen inguruan gogoeta egin zezatela (dibertsioa, entretenimentua, lehiakortasuna, ikaskuntza, etab.).

Hainbat lan pilatu ostean epaimahaiak saridunak aukeratzten ditu.

2009ko otsailaren 6an, joan den ostiralean, arratsaldeko 19:00etan sari-banaketa ekitaldia burutu zen Aldabe Gizarte Etxeko Askotariko aretoan. Bertan izan ziren ASAJER, DEMSAC eta Gasteizko Udaleko Gazteen Zerbitzua. Sari-banaketa horretara saridun guztiak bertaratu ziren heldu bat alboan zutela (gurasoak, irakasleak...).

Eskerrak eman nahi dizkiegu gazteei lanetan egindako ahaleginagatik eta guraso zein irakasleei seme-alaba eta ikasleak lehiaketan parte hartzera bultzatzeagatik.

Hurrengo lehiaketan eskatzen diren baldintzak betetzen dituzuen guztioi parte hartzera gonbidatzen zaituztegu edo zuen seme-alaba, anai-arreba edota ilobak anima itzazuela. Modu horretan, gure elkartean ausazko jokoa eta teknologia berriei buruzko zein ikuspegi duten ikusi ahal izango dugu.



*Animatu
eta idatzi!*