

4

Hiruhilabetekaria
uztaila-abuztua-traila

j
k
u
z

kanpo



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



aurkibidea

Zk. 4

- 1 Artikulua
“Online Jokoak”
- 2 Elkarriketa
“Kiroljokoa enpresa”
- 3 Arazoa duen pertsona baten testigantza
“Joko saiorako errezeta”
- 4 Hiritarren erantzuna
- 5 Hiriko eta probintziako baliabideak
“GIDA: Eta zuk, zer dakizu Ludopatiari buruz?”
- 6 Balorazioak
“Hiruhileko onena eta txarrena”
- 7 Gomendioak
“Gomendatutako liburua eta DVDa”
- 8 Iritziak
“Iradokizuna 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

Online Jokoak

Jokoak gure bizimoduan jokatzen duen papera garantzitsua eta oso anitza da. Jokoa, jolas-ekintza modura hartuta, pertsonen artean jarduera ohikoenetako bat da eta haren bitartez zehazten da ondoen eguneroko jarduna.

Duela denbora pasatxo arte, joko mota askotara jolastan genuen (partxisa, karta-jokoa, loteriak, kirol jokoak, bingoa...) presentziazko eran, baina azken urteetan ONLINE JOKOA sortu da eta indarra hartzen doa.

Baina zer dira online jokoak?

Internet bidez jokatzen direnak dira, plataforma edozein delarik ere. JOKALARI ANITZEKO JOKOAK izan daitezke, jokalaria askoren parte hartzearekin jokatzen direnak. Zehatzago esate aldera, Internet bidez, bertara konektatutako beste pertsona batzuekin jokatze modukoak diren edo web orrialdetik jaitsi eta nabigatzailean exekututzen diren WEB JOKOAK definitzeko erabiltzen diren bideojokoak dira.

Online jokoen tipologia ugari daude:

Online bidezko **jokalaria anitz masiboko rol** jokoak edo **MMORPG** delakoak. Hauen bitartez, milaka jokalaria mundu bertualean sar daitezke une berean, eta haien artean ari daitezke. Pertsonaia bat aukeratzeko ahalegintzen dira, haren araza, lanbidea, armak... aukeratuz. Pixkanaka maila eta esperientzia hartuz doaz beste pertsonaia batzuekin borrokatuz edo abentura (edo misio) ezberdinak burutuz.

Ausazko jokoetan, irabazteko edo galtzeko aukerak ez daude jokalariairentzat trebetasunaren baitan, zoriaren arabera, baizik. Ondorioz, gehienak, aldi berean, apustu-jokoak ere badira, eta sariak irabazteko aukera, hautatutako konbinazioa asmatzeko probabilitate estatistikoaren arabera da.

ManagerZone, milaka erabiltzaile elkarren arteko kirol kudeaketa joko batean biltzea ahalbideratzen duen jokalaria anitzeko joko bat da. Jokoaren helburua, talde baten finantzak, taktikak, merkatua eta kirol jarduera eramatea da.

Pertsonen arteko harreman modua (lehen aurrez aurre, telefonoz... orain messenger bidez, txat bidez...) edota lana (gaur egun lan asko etxetik egiten dira sare bidez) bezalako gaietan gertatzen den bezala, joko modalitateak aldatzen doaz eta baita jokalariren profilak ere.



Bitor Ugarte

Empresa Kiroljokoa

Juegos y Apuestas, S.A. ren sustatzailea den Tele Apostuakeko Kontseilari Delegatua, Kiroljokoa marka baliatuz EAEn kirol apustuak kudeatzen dituen enpresa.

55 urteko abadiñoara (Bizkaia).

Enpresa kudeatzaile modura, ibilbide luze baten jabe.

1. Zer da Kiroljokoa? Kiroljokoa apustuaren bidez kirola intentsitate gehiagoz bizitzeko modu berri bat da. Kirol zaletasuna eta ezagutza bateratzen dira aisialdi eta denbora-pasa berri honetan, ikusleak modu aktiboan parte har zuten kirol ekitaldi ezberdinetan. Apustuak gure Apustu Etxeetan egin daitezke, bertan, gainera, kirol emanaldiak zuzenean jarri daitezke. Halaber, gure apustuak egiteko eskuragarri daude Apustu Makinak hainbat tabernetan.

2. Nola sortzen da Euskadin kirol apustuekin lotutako negozio bat sortzeko ideia? Eusko Jaurlaritzak Euskal Autonomia Erkidegoko apustuen Araudi zirkonario bat taxutzen hasi zenean, Europa mailan arakasta izan duen jardueraren oneratik abiaraztea interesgarria iruditu zitzaigun. Proiektuan lan egiten hasi ginen eta iazko urrian jardueraren burutu ahal izateko lizentzia eskuratu genuen. Lehenbiziko unetik, Euskadiko publikora egokitutako kirol apustu eredu bat sortzea izan zen asmoa, bertako kirolekin apustu egiteko aukera eskainiz eta nazioarteko lehiaketetan parte hartzeko aukera ere emanez.

3. Zein da joko modalitate honen eta aurrez merkatuan dauden arteko ezberdintasuna? Apustu honen ezaugarri nagusia gutzia kirolaren inguruan atontzen dela da, ez da ausazko joko bat, aitzitik, kirol ekitaldietako pronostikoak asmatzean datza joko honek: futbol partida bateko emaitza, estropada batzuetan irabazi duen trainerua asmatzea, motozirkismo txapelketa bateko lehen sailkatuak asmatzea... Kirolaren egunerokotasuna ezagutzean saia jasotzeko aukerak gora egiten du, eta horek pizgari osagarria eranstean dio kirol apustuari.

4. Zein apustu mota egin ditzake herritarrek halako lokaletan? Gure kirol eskaintza oso anitza da, Euskadin gehien jarraitzen diren kirolekin jartzen dugu arreta gehiago, futbolekin, pilotan, tximindularitzan, estropadetan edo herri-kirolekin, baina saskibaloian, motorekin edota tenisean ere apustu egin daitezke. Apustu modalitateei dagokienez, hiru motako apustuak daude: Etxearen Kontrako apustuak, hauetan, pronostikoak kuota bat du eta hori da apustuan emandako zenbatekoari biderkatzen zaion kopurua; Ponak, hemen, hainbat ekitalditan apustu egiten da bote bat irabazteko, eta Gurutzatuak, azken honetan, apustua formalizatzeko apustulari batek beste apustulari batek onartu beharreko apustu bat botatzen du.

5. Zein neurri hartuko dira Apustu Etxeetan joko modalitate honek izan ditzakeen eragin negatiboak kontrolatzeko? Eta Apustu Makinak kokatzen diren ostalaritzako lokaletan? Kirol apustu honek halako efektu desatseginak ez dituela sortuko uste dugu. Apustuaren unetik apustua saritua izan den ala ez jakiten den arte, igozten den denboraren ondorioz, jokalarri konpulsiboa ez da gehiegi gerturatuko apustu mota hauetara. Gainera, tabernetako makina apustuek ez dute saia dirutan ematen eta Kiroljokoa txartelaren bitartez jasotako sariak ez dira beriz jokatu, aharik eta azken apustua egin denetik lau ordu igozten diren arte. Ezaugarri hauek direla-eta, kirol apustua modalitate gogoeta eragilea da eta mendekotasun urrikoa. Edozein modutan ere, informazio-liburuxka batzuk prestatu ditugu apustuak modu arduratsuan egiteko gomendioak emanez eta gure Apustu Etxeetako langileak adi egongo dira edozein arazo izan dezakeen orori laguntza emateko. Mezu argi bat dugu gure apustularientzat: ondo pasa, parte hartu, erakutsi ezagutza eta arduraz jokatu.

6. Nola kontrolatuko da adin txikikoek apustuan izan dezaketen sarbidea? Araudiak dioen bezala, Apustu Etxeetan adin txikikoek debekatuta dute samera eta Apustu Makinetan identifikazio bat dago, adin txikioari debekuz ohartaraziz. Ostalaritza lokaletako sarbide kontrola ez dago gure esku.

7. Aurreikusten al da inolako neurririk arazoak dituen pertsona batek bere burua apustuaren sartzera debeka dezan? Ez dago horretarako diseinatutako mekanismoik, baina gure bezeroaren arretarako langileak apustuekin arazoren bat duten pertsonen laguntzen saiatuak dira, ahal duten neurrian.

8. Aurreikusten al duzue lankidetzaren bat Ludopafiaren esparruan lan egiten dute Elkarteekin? Gure asmoa elkarte hauekin harenan jartzea da gure funtzionamendua eta Kiroljokoaren filosofia azaltzeko eta gure jardueraren inguruan izan ditzaketen zalantzak argitzeko, izan ere, jakin badakigu, jardueraren berria izanik, sektore berri honen inguruan hainbat jakingura egongo direla. Elkarte hauekin lankidetzan aitzeko prest gaude.

arazoa duen pertsona bat

JOKO SAIORAKO ERREZETA

Hau izango litzateke ez jokatzeko errezeta:

* Ez eraman beharrezkoa baino gehiago eta eguneko gastuak berehala burutu.

* Taberna eta joko-lekuetara bakarrik sartzea saihestu.

* Bestalde, ahal dela, alkohol eta kafe gutxi hartu.

* Burua lanpetuta eduki eta eguneko eginbeharrak aurretik zehaztu.

* Jomuga eta pizgarri berriak bilatu, jokoak zugaraz ditzakeen irrikak bertan behera gera daitezen.

* Lagunengan (egiazkoengan) eta familiarengan konfiantza izan.

* Ahalik eta denbora gutxien eman bakarrik, batez ere, jokora jotzen zenuen ordu ustel horietan.

* Jokoa saihestu nahi baduzu sari txiki batzuk eman zure buruari eta txanpona bota aurretik hirutan pentsatu eta ez duzu jokatu, baina txanpona botata ere, kontuan izan, beti dagoela atzera egiteko aukera, borroka irabaztea litzatekeela.

erantzuna

- 1 Badakizu zer den Online Joko bat?
- 2 Ikusi al duzu inoiz Online Jokorik?
- 3 Aipa dezakegu online bidezko apustu-jokoren bat?
- 4 Online Jokoak arazoak ekar ditzakeela uste duzu? Zeintzuk?
- 5 Adin batean Online Jokoetara gehiago jokatzen dela uste duzu?
- 6 Online Jokoekiko sarbidea mugatuko zenuke?

31 urteko emakumea.

1. Ez dakit Online Joko bat zer den.
2. Ez dut inoiz jokatu.
3. Ezin dizut adibiderik eman, ez baitut bakarra ere ezagutzen.
4. Ez dut uste joko horiek orokorrean arazoak somarazten dituztenik.
5. Bai, adin gutxiago izanda bai, ez dute lanik egin behar eta denbora gehiago dute.
6. Ez. Ez dut uste mugatu behar denik.

16 urteko mutila.

1. Bai, internet bidezko jokoa da.
2. Rol jokoetara jokatzen dut.
3. Ez dut apustu-jokoetara jokatzen, baina badakit pokerra, kasinoa ,etab, egon badaudela.
4. Bai ludopatía arazoak sor ditzakeela uste dut.
5. Ez dut uste adinaren baitan dagoenik, personaren baitan baizik.
6. Ludopatía arazoak dituztenentzat soilik muga daiteke.

58 urteko gizonezkoa.

1. Arrastorik ere ez.
2. Ez dut inoiz jokatu.
3. Bakar bat ere ez dakit.
4. Bada, beste joko batzuek bezalaxe pentsatzen dut.
5. Ordenagailu kontuetan aritzen den gazte jendea.
6. Ez nuke mugatuko, goza dezatela jokatzen dutenek.

hiriko eta probintziakoak

AUSAZKO JOKOEN ARRISKUA EZAGUTZEKO GIDA ETA ZUK, ZER DAKIZU LUDOPATIARI BURUZ?

Orokorki biztanleari bideratutako gida honen helburua, ausazko jokoei eta bere arriskuei buruzko informazioa ematea da. Azken finean, heritarrei Ludopatia izenez ezagutzen denari buruzko informazioa helaraztea.

Ludopatia pertsona askok pairatzen duten gaixotasuna da, %2 tik 3ra bitarteko biztanleriaz hitz egiten da.

Gizarte mailan, Ludopatia ez dago oso onartuta, eta berari buruzko ezagutza eza ikaragarria da, izan ere, orokorrean testuinguru pribatuan ematen da modu intentsuenean.

Gida irakurtzeko erabakia hartu duten pertsonak arazoari buruzko ezagutza gehiago hartu izana espero dugu eta Ludopatia, ez bizio gisa, baizik eta irtenbidea duen gaixotasun moduan ikus dezatela.

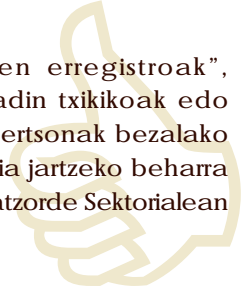
ASAJER (Errehabilitatzen ari diren Jokalarien Arabako Elkarte) elkarteak argitaratutako gida da eta GOFE (Arabako Foru Aldundia) Osasun eta Kontsumo Sailak (Gasteizko Udala) eta Euskadiko Kutxak finantzatu dute.



Hiruhileko onena

Gobernu Zentrala eta Autonomia Erkidegoak, jokoa eta apustuak, batez ere internet bidezkoak, arautzeko lege-proiektu bat adosten ari dira.

Sare bidezko jokoen “debekuen erregistroak”, Teknologia Berrien ondorioak, eta adin txikikoak edo jokoarekiko mendekotasuna duten pertsonak bezalako sektore maneagarrietan arreta berezia jartzeko beharra bezalako gaiak jorratu dira Jokoaren Batzorde Sektorialean batzarrean.



Hiruhileko txarrena

Lehiaketan, 905 lineen, zozketen eta legaltasunaren barruan ez dauden eta Administrazioak arautu gabeko beste hainbat aukeren bonbardaketa hedabideetan.



gomendatutako liburua

**JOKOAK KALTE LARRIA SORRARAZTEN
DIO OSASUNARI.**

**Ludopatia zer den eta nola tratatu
daitekeen.**

Jesus J. De la Gandara, J.C. Fuertes
Rocañin eta M^a Teresa Alvarez.
2002.urtea



gomendatutako dvd a



**“Jokalaria” Carlosek gaixotasun
ikusezina du: ludopatia.**

Zuzendaria: Azucena Rodriguez.
2007.urtea

Aktoreen zerrenda: Miguel Gelabert
(Carlos), Ana Goya (Carmen), Celia
Freijeiro (Alicia), Adrian Viador (Juan
Luis)

Sinopsis: Bere inguruan inork ez du bere
arazoa zein den asmatzen. Kontularia
da lantegi batean eta modu normalean
lanera joaten da.

Jokatzen ikusten dute hainbat lagunek,
baina ez dute Carlosek gaixotasun bat
duenik sumatzen.

Etxean, egoera oso ezberdina da. Bere
emazte eta seme-alabekin ez du inolako
komunikaziorik. Jokoak eta jokatzen
jarraitu ahal izateko dirua lortzeko
obsesioak, loa galarazten diot

Iradokezuna edota iritzien

postontzia

2008ko Azaroaren 6 (osteguna) eta 7an (Ostirala) Europa Biltzar Jauregian, ASAJER (Errehabilitatzen ari diren Jokalarien Arabako Elkarte) elkarteak, **JOKOAREN ETA TEKNOLOGIA BERRIEN MENDEKOTASUNARI BURUZKO III. JARDUNALDIA** egitea aurreikusten du. **ONLINE JOKOEN EGOERA, MENDEKOTASUN JARRERAK ETA TRATAMENTUA.**

Egun eta erdiko iraupena duten jardunaldi hauen helburua, online Jokoen gaia lantzea da, bai apustu-jokoen ikuspegitik eta bai bideojokoen ikuspegitik ere.

Hau izango litzateke III. Jardunaldi honetako programa:

Gasteizen, 2008ko azaroaren 6 eta 7an, EUROPA BILTZAR-JAUREGIAN

2008ko azaroak 6 (osteguna)

9:00 Harrera eta material banaketa.

9:30 Inaugurazioa

- Covadonga Solaguren Anderea (Gizarte Politika eta Gizarte Zerbitzuen Ahalduna).
- Idoia Axpe Anderea (Asajerreko Presidentea)

10:00 Hitzaldia: "Online jokoen egungo egoera"

- Francesc Canals Jauna (Interneten Behatokitiko Zuzendaria)

11:00 Kafea.

11:30 Mahai-ingurua: Euskal Autonomia Erkidegoko hiru Elkarteek Online jokoetan izandako esperientzia:

- Ekintza Aluviz (Bizkaia): Rocio Fonseca Anderea (Psikologoa)
- Ekintza Dasalud (Gipuzkoa): Beatriz Yubero Anderea (Psikologoa)
- Asajer (Araba): Ana Herrezuelo Anderea (Psikologoa)

13:30 Bazkaria

16:30 Hitzaldia: Online jokoak "Ausazko jokoak eta diru-jokoak".

- Francesc Perendreu Jauna (Acencas Mediterraneo Platafomako Koordinatzailea)

17:30 Hitzaldia: Online jokoak "Bideo-jokoak"

- Antonio Castaños Jauna (Mendekotasun Teknologikoetan espezialitutako Psikologia eta Vida Libreko Koordinatzailea).

18:30 Komunikazio askeak.

19:30 Jardunaldiaren amaiera.

2008ko azaroak 7 (ostirala)

10:00 Hitzaldia: "Online Jokoen tratamendua Bellvitgeko Ospitaleko Joko Patologikoen Unitatean"

- Mónica Gómez Peña Anderea (Psikologo Laguntzailea, Bellvitgeko Ospitaleko Joko Patologikoen Unitatea)

11:00 Kafea

11:30 Mahai-ingurua "Online Jokoen Erregularizazioa"

- Aitor Uriarte Jauna (Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizun Saileko Zuzendaria)
- Laura Guillot Anderea. Internet bidezko Kirol Apustuen Espainiako Elkarte. (AEDAPI) (baiezatzetze)

12:30 Jardunaldiaren Amaiera

13:00 Amaiera

- Peio López de Munain Jauna (Gizarte Gaietako Areako Zinegotzi Deleatua)
- Idoia Axpe Anderea (Asajerreko Presidentea)

