



JOKOVER BIDEO-JOKOA

**Gazte eta nerabeekin apustuak eta
jokoak lantzeko unitate didaktikoa**

ZER DA "JOKOVER" BIDEO-JOKOA?

Eusko Jaurlaritzaren Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak eta Etorkintza Fundazioak egindako bideo-jokoa da, 13 eta 22 urte bitarteko nerabe eta gazteekin ausazko jokoen eta apustuen erabilerari buruzko sentsibilizazioa lantzeko, eta horiek erabiltzeak ekar diezazkiekeen arriskuak gutxitzeko.



ZER DELA ETA AUSAZKO JOKOEI ETA APUSTUEI BURUZKO BIDEO-JOKO BAT?

Valentziako Unibertsitateak eta Codere Fundazioak egindako ikerketa baten arabera (2013), Espainian **adingabekoen %18k apustuak on-line egiten ditu. Izan ere, %8rentzat ohikoa da** eta adin gutxirekin, esaterako 13 urterekin.

Ohiko txanpon-makinek ez dute on-line bidezko jokoaren ezaugarriak (anonimotasuna, 24 ordutan eta interneterako sarbidea daukan edozein leku eta terminaletatik eskuragarri egotea, diru birtuala erabiltzea) eta ezaugarri horiei esker, hain zuzen, menpekotasuna sortzeko aukera handitzen da.

Emaitza ekonomikoa berehalakoa izateak eta ausazko jokoen eta apustuen inguruko pizgarriek, **nerabezaroari dagozkion beharrizanak indartzen dituzten elementuak dira, hau da, sentsazioak eta emozioak bilatzea, inpultsibitatea, orainaldian bizitzea, etab.**



Ana Estévez en arabera, **“Gazte eta nerabeen artean joko patologikoaren jokabide adiktiboak errazten dituzten faktoreak”** ikerketan **inpultsibitatea, sentsazioak bilatzea eta emozioen erregulazioa** dira gazte eta nerabeen artean joko patologikoaren arazoaren sorreran esku hartzen duten faktoreak.

Ikuspegi horretatik, aurkeztzen dugun prebentzio-proiektuaren helburu nagusiak **dira arrisku-faktoreak ahalik eta gehien murriztea eta, batez ere, babes-faktoreak ahalik eta gehien indartzea.**

NORENTZAT DA "JOKOVER" BIDEO-JOKOA?

13 eta 22 urte bitarteko nerabe eta gazteentzat da, bi mutur horietako zein horien arteko guztientzat: jokoan edo apustuetan inoiz ibili ez direnetatik hasita, joko eta apustuekin lotutako arrisku-jokabideak izaten hasi direnetara.

Bideo-jokoa bakarka jokatzeko den arren, bere helburua heziketa-tresna bat izatea da heziketaren arloan erabiltzeko, ikastetxeetan, gazte-guneetan edo gazteek eta nerabeek parte hartzen duten beste edozein lekutan.



ZER LORTU NAHI DUGU "JOKOVER" BIDEO-JOKOAREKIN?

Tresna **heziketaren ikuspegitik** eginda dago eta **ausazko jokoan zein apustuen erabilera arduratsua bultzatu nahi du, horiek erabiltzea dramatizatu edo kriminalizatu gabe**. Gure helburua ez da nerabeak eta gazteak jokoan edo apustueta ez ibiltzea, hori lortu ezina eta kaltegarria izango bailitzateke; izan ere, debekatzeko estrategiek probatzeko eta esperimendatzeko gogo handiagoa sortzen dute.

Hasteko, argi daukagu nerabeak eta gazteak esperimendatzeko fasean daudela eta fase horretan zaila dela gizartean zabaldua eta onartuta dagoen fenomeno bati hesiak jartzea. Hori dela eta, **bideo-jokoaren asmoak hauek dira:**

- ✚ Gazte eta nerabeak hauen inguruan sentsibilizatzea: ausazko jokoan eta apustuen erabilera, espero diren sariak eta balizko arriskuak.
- ✚ Ausazko joko eta apustuen erabilerarekin lotutako arriskuak murriztea.
- ✚ Horretan jardutearen inguruan, moralizatzea helburu ez duen informazio objektiboa transmititzea.
- ✚ Ausazko joko eta apustuen inguruko sinesmen faltsuak apurtzea.
- ✚ Sentsibilizatzea eta joko eta apustueta alderdi positiboen (sariak) eta negatiboen (horrekin lotutako arrisku jokabideak) arteko pertzepzioa egokitzea.

ZEIN DA BIDEO-JOKOAREN EDUKIAREN PLANTEAMENDU FILOSOFIKOA?

Nola planteatu dugu bideo-jokoaren edukia?

- ✚ Familiarekin eta lagunekin lotutako babes-faktoreak sustatu nahi izan ditugu eta emozioak egoki kudeatzearen garrantzia ere bai.
- ✚ Ausazko joko eta apustuekin lotutako arriskuak murriztu nahi ditugu.
- ✚ Gazte eta nerabeentzat egunerokoak eta hurbilak diren egoerak erabili ditugu (pizzeria batean lan egitea, lonja bat jasotzea, kontzertu batera, familiako bazkari batera joatea...).
- ✚ Moralizatzeko asmorik gabeko informazio objektiboa erabili dugu: azken helburua ez da haiek joko eta apustuetan ez ibiltzea, baizik eta, ibiliz gero, horiek ematen dizkieten plazerrak zein ekar diezazkieketen arriskuak ere kudeatzen jakitea.
- ✚ Jarrera kritikoa, arduratsua eta gogoetatsua sortzeko beharretik abiatu gara.
- ✚ Erabakiak hartzeko orduan, kontzientzia lantzeari zein emozioen, autokontrolaren eta inpulsibitatearen kudeaketa lantzeari garrantzia eman diegu; gaitasun horiek bizitza osorako baitira eta edozein egoera kudeatu ahal izateko baliagarriak.



NOLA JOKATZEN DA?

Jokoan hasi aurretik:

Bideo-jokoak zati bi dauzka: joko ezberdinen bidez hainbat helburu lortu behar diren zati ludikoago bat, eta hezigarriagoa den beste zati bat, eta hor ausazko jokoekin edo joko eta apustuen inguruko erabakiak hartzearekin lotutako alertak eta mezuak agertzen dira.

Behin bideo-jokoa deskargatuta, jokalaria identifikatu egin behar da eta horretarako datu batzuk bete behar ditu (izena, sexua eta helbide elektronikoa). Datu horiek erregistratuta geratzen dira eta horri esker, jokalariai jokoaren uzten duen leku berean jokatzeko jarraitu ahal izango du.

Jokalariak jokoaren hizkuntza ere aukeratu ahal du, gazteleraz ala euskaraz, baita jokoan erabiliko duen pertsonaiaren sexua ere. Pertsonaiaren sexua eta hizkuntza aukeratu ostean, jokoaren zertan datzan azaltzen da.

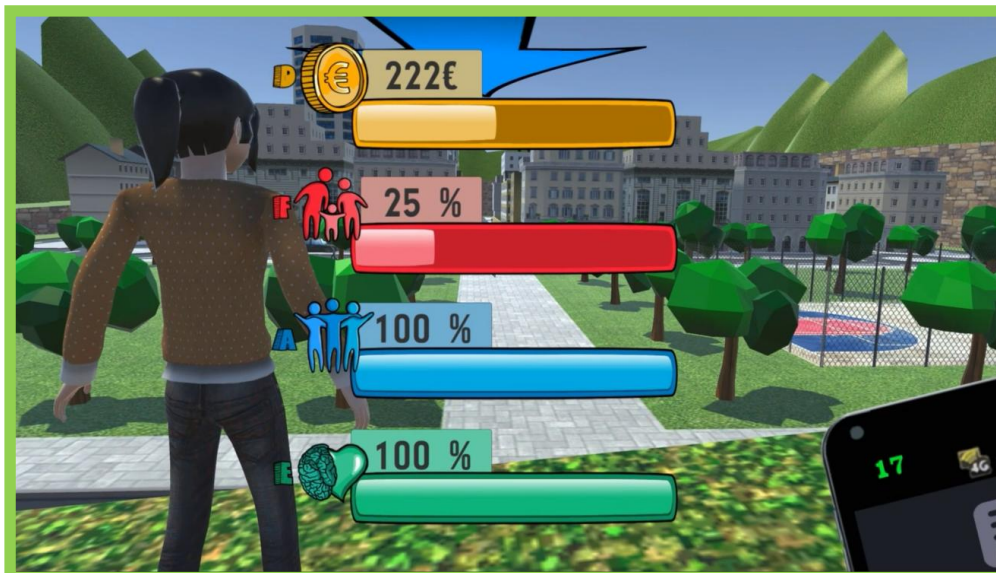
Bideo-jokoaren helburua koadrilarekin ikasketa-bidaiara joatea lortzea da eta horretarako, 500€ eta egoera-barra ezberdinetan - familia, lagunak eta egoera emozionala- gutxienez %50eko puntuazioa lortu behar dira. Ondasun materialen, kasu honetan diruaren, eta familia barruko zein lagunen arteko harremanen eta ongizate emozionalaren arteko oreka mantendu behar dela transmititu nahi da bideo-jokoaren bitartez.

Gure ustez, familia barruko zein lagunen arteko harremana eta emozioen kudeaketa bultzatu beharreko babes-faktoreak dira.

Jokoa:

Jokalariari mugikorrean 30 mezu agertzen joango zaizkio. Horietan bi egoera desberdin proposatzen zaizkio, aukeratzeko. Aukeraketa bakoitzean jokalariai hartzen duen erabakiaren arabera, egoera-barra bat txikitu egingo da eta beste bat handitu. Adibidez, familiako bazkari batera joatea edo pokerrean apustu egitea. Lehenengoa aukeratuz gero, familiako egoera-barra handituko litzateke; bigarrenarekin, ordea, dirua irabazi ala galtzeko aukera izango luke.

Proposatzen diren egoerak barra hauekin zuzenean lotuta daude: dirua, familia barruko harremana, lagunaren arteko harremana eta egoera emozionala. Egoerak ausazkoak dira eta beraz, partidak inoiz ez dira berdinak izango erabaki ezberdinak aurkezten zaizkiolako.



Dirua lan eginda lortu ahal da (saskibaloiko entrenatzailea izanda, pizzak banatuta, polboroiak salduz, etab.), edo ausazko joko eta apustuen bidez. Bideo-jokoan joko eta apustuaren aritzeko 5 egoera zehatz agertuko dira: erruleta, pokerra, arraspatu eta irabazi, txanpon-makinak eta kirol-apustuak. Benetako ausazko jokoak dira eta jokalaria mugarik gabe jolastu dezake; dena den, ausazko jokoek ekar ditzaketen arriskuak gogorarazten dituzten alertak behin eta berriz agertzen dira. Ausazko joko eta apustu horiek hartu dira, gaur egun gazteen artean erabilienak direlako.

Jokoa hiri batean jokatzen da eta eszenatoki ezberdinak daude: kaleak, lonjak, saskibaloizelaia, parkeak, pizzeria, mendia, etab. Mugikorrean ikur berde bat agertuko da, mezua jaso dela adierazteko. Hori sakatzen denean, mugikorraren pantailan bi erabaki posible agertuko dira eta aukeratutakoa sakatu ondoren, pertsonaiak geziak adierazten dion norabidean joan behar du. Hartutako erabakiaren arabera, gezia kolore batekoa edo bestekoa izango da. Jokalaria geziari jarraituta, probak egiteko lekura eta berarekin probak egingo dituen pertsonarengana helduko da.

Bideo-jokoan zehar jokalaria laguntzen dioten pertsonaia batzuk agertuko dira: lagun-koadrila, anaia/arreba/ahizpa/neba, familia, etab.

JOKOAREKIN JOLASTU ETA GERORAKO UNITATE DIDAKTIKO BATEN ZERGATIA

- ✚ Jokoaren edukiak era egituratuago batean garatzeko.
- ✚ Ausazko joko eta apustuekin harremana dauzkaten aspektuak lantzeko balio duen tresna hezigarri bat delako.
- ✚ Gai honi buruzko hausnarketa eta lan-esparru bat eskaintzeko.



NOLA EGIN BEHAR DA LAN BIDEO-JOKOA JOKATU ETA GERO?

ALDEZ AURRETIK KONTUAN HARTU BEHAR DIREN GOGOETAK

Kirol apustuak eta ausazko jokoak, arriskuak eta esku-hartzeko estrategiak.

Ausazko joko eta apustuei buruzko legegintza adingabeen artean.

Jokoa arautzen duen 2011/13 legea, maiatzaren 27koa

6. Artikulua

2. Ikuspuntu subjektibo batetik, lege honetan aipatutako jokoetan parte hartzea debekatzen zaie:

a) **Adingabekoei** eta lege edo ebazpen judizialaren bitartez ezgaituak izan direnei, arautegi zibilean ezarritakoaren arabera.

Legeari dagokionez, adingabeko pertsonak apustuak egitea debekatuta daukate. Hala ere, asko dira astero edo egunero apustu egiten duten nerabeak. Errealitate honi eta sortu daitezkeen arriskuei aurre egiteko "Jokover" bideo-jokoa eta ikastetxeetan burutzeko dinamika ezberdinak garatu dira.

✦ Zein da apustuak egiten dituen nerabe edo gaztearen profila?

Ez dago profil zehatzik, adin eta sexu ezberdinetako gazteak egiten dute. Egia da talde-presioa faktore oso garrantzitsua dela, zeren eta apustuak egitea "modan" jartzen den kuadriletan, arazoak izateko arrisku gehiago aurkitu daiteke.

✦ **Zeintzuk dira sortu daitezkeen arriskuak adingabeko pertsonak jokatu eta apustuak eginez gero?**

Edozein helduk kiroletan edo ausazko jokoetan apustu egiten duenean aurre egin behar dituen arriskuak gutxi izango balira, adingabeko pertsona bat gainera legea hausten ari da, kontrol-eza eta presentismoa gogorrago ematen den bizi eta garapen prozesu batean daude eta nerabezaroari dagozkion beharizanak, hau da, sentrazioak eta emozioak bilatzea, inpulsibitatea etab, ausazko joku eta apustuekin indartu egiten dira.

✦ **Ikasle batek jokoarekin arazoren bat duen jakiteko balio diguten adierazleak zeintzuk dira?**

- ❖ Etengabe mugikorrarekin edo internetarekin apustu egiteko web orrialdeak begiratzen egotea.
- ❖ Sarritan adigabe egotea edo eskolako emaitzetan beherakada bat edukitea.
- ❖ Eskolako absentismoa areagotzea.
- ❖ Gizarte-inguruetik bakartzea.
- ❖ Behin eta berriz gezurrak esatea.
- ❖ Etengabe dirua eskatzea.

Norbaitek jokoarekin arazoak dituela jakiteko aztarnak izan daitezke adierazle hauek.

✦ **Zer egin ahal da joko edo apustuekin arazoak daudela ikusten badugu?**

Maila desebrdin bitan egin behar da lan:

- ✓ **Prebentzio mailan:** Noizbait jokutzen duten ikasleekin edo inoiz jokutzen ez duten ikasleekin, dokumentu honetan aurkezten diren dinamiken bidez; bideo-jokoarekin edo erabakietan ardura hartzea, talde presioa eta ezetz esaten jakitea lantzerantz bideratutako ekintzeekin.
- ✓ **Arriskuak murrizteko mailan:** Normalean jokutzen duten eta arriskuan dauden ikasleekin edo joko eta apustuekin kontrol gabezia dauzkaten ikasleekin. Ikasleen egoera ezagutzeko, zerrenda honetako galderak egokiak izan daitezke:

1. *Bizitza aspergarri edo dohakabe batetik ihes egiteko apustu egiten duzu?*
2. *Jolastu eta gero dirurik gabe geratzen zarenean: galduta eta etsita sentitzen zara eta ahalik eta azkarren apustu egin behar duzu berriro?*
3. *Dirurik gabe geratu arte apustu egiten duzu, baita zure gastu pertsonaletarako dirua galdu arte ere?*
4. *Apustuan emandako denbora edo diruari buruz gezurrik esan duzu noizbait?*
5. *Familia, lagun edo zaletasunetik interesa galdu duzu?*
6. *Galtzen duzunean, galdu duzuna ahalik eta azkarren berreskuratu behar duzula sentitzen duzu?*
7. *Eztabaida gogorren bat izan duzunean, zapuztuta edo desengainatuta sentitzen zarenean apustu egiteko gogoia daukazu?*
8. *Lur jota sentitzen zara apustu egiten duzulako?*

LEHENENGO DINAMIKA

BIDEO-JOKOAREKIN JOLASTU ETA GERO TUTORETZETAN LANTZEKO

Helburua: Bideo-jokoarekin jolastu eta gero ikasleek aspektu ezberdinei buruz hausnartzea.

Iraupena: 25 minutu.

Parte hartzaileak: Gela bat.

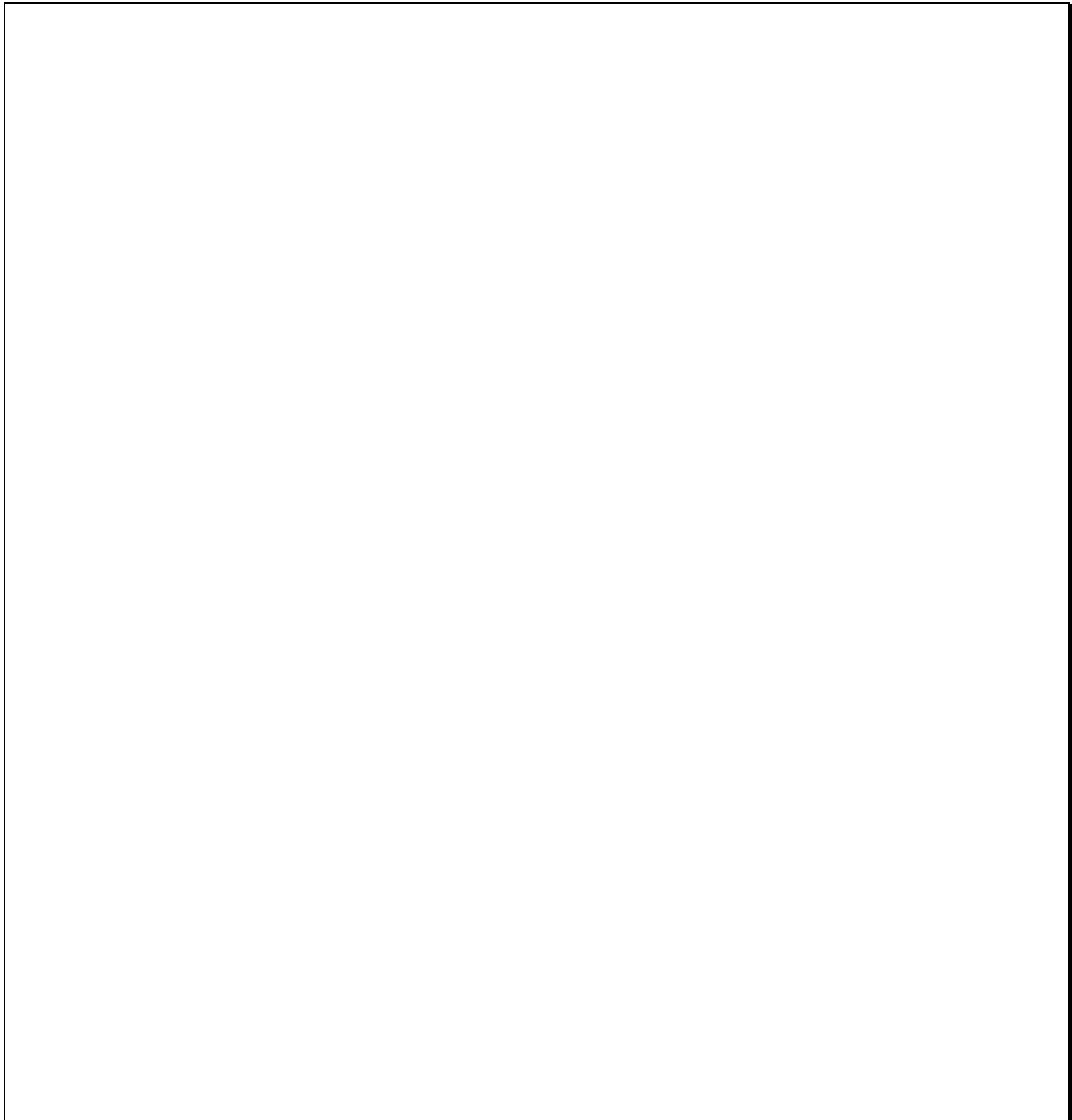
Garapena: Pertsona bakoitzak galderei bakarka erantzuten die; ondoren, gela 5 edo 6 pertsonako taldeetan banatzen da erantzunak azaltzeko.

HAUSNARTZEKO...

+ **Zer iradoki dizu bideo-jokoak?**

+ **Zeintzuk dira gogoratzen dituzun mezuak?**

✦ **Barraren bat baztertu beharko bazenu (lagunak, familia, dirua edo egoera emozionala) zein aukeratuko zenuke? Arrazoiak eman.**



BIGARREN DINAMIKA

BIDEO-JOKOAREKIN JOLASTU ETA GERO TUTORETZETAN LANTZEKO

Helburua: Erabakiak hartzearen arduraren garrantzia ulertu eta ausazko joko edo kirol apustuak egiten ditugun bakoitzean arriskuak daudela ikastea.

Erabaki zuzena hartu ahal izateko, beharrezkoa da apustu egiteak eragiten dizkigun sentimenduak hautematea, onura posibleak aztertzea eta izan ditzakeen arriskuak eta ondorio negatiboak ezagutzea.

Iraupena: 50 minutu.

Parte hartzaileak: Gela bat.

Garapena: Gela lau txokoetan banatzen da, kolore desberdintako post.it-ak jartzen dira txoko bakoitzean, txoko bakoitzeko kolore desberdin bat.

Txoko bakoitzean ausazko joko edo kirol apustuak egitearen ondorioetako bat landuko da eta dinamikan parte hartzen duen pertsona bakoitzak txoko horretako gaia deskribatzen duen hitz edo esaldi bat idatziko du post.it batean.

Gaiak:

- ✚ 1go Txokoa: Ausazko jokoek edo kirol apustuek izan ahal dituzten ONURAK/AUKERAK.
- ✚ 2. Txokoa: Ausazko jokoek edo kirol apustuek izan ahal dituzten ARRISKUAK.
- ✚ 3. Txokoa: Ausazko jokoak edo kirol apustuak egiten ditudanean senti ditzakedan SENTSAZIOAK/SENTIMENDU POSITIBOAK.
- ✚ 4. Txokoa: Ausazko jokoak edo kirol apustuak egiten ditudanean senti ditzakedan SENTSAZIOAK/SENTIMENDU NEGATIBOAK.

Ikasle bakoitzak txokoa partekatzen duten gainontzeko pertsoneri post-itean idatzi duena azalduko die. Hamar minuturo pertsona bakoitzak txokoa aldatuko du, azkenean, 40 minututan ikasle guztiak txoko guztietatik pasatuko direlarik.

Ondoren, txoko bakoitzean pertsona batek erantsitako fitxa beteko du, bai arbelean zein kartoi mehe batean, post.it bakoitzean agertzen dena ozenki irakurriz, eztabaidarako edo fitxaren edukiari buruzko oharrak egiteko gutxienez 10 minutu gera daitezten.

Kontuan hartu beharrekoak:

Lehenengo eta bigarren txokoetako post.it-ak gertaerekin lotuta daude, aspektu objektiboekin. Adibidez, 1go txokoa: jokatzearen onura dirua era azkarrean lortzea izan daiteke. 2 txokoa, jokatzearen arriskuak: beste gauza batzuetarako behar den dirua galtzea.

Hala ere, 3 eta 4 txokoetako post.it-en edukia jokatzeko duten edo apustu egiten duten pertsonen sentimendu edo alderdi subjektiboekin erlazionatuta dago. Adibidez, 3 txokoa, jokatzekaren sententzio positiboa: dirua irabazi ahal izateak ematen duen euforia edo zirrara. 4 txokoa, jokatzekoaren sententzio negatiboa: dirua galtzeagatik errudun sentitzea, etab.

1go Fitxa.

Ausazko jokoetan edo kiroletan apustu egiten dudanean:

1go Txokoa Onurak/Aukerak	2. Txokoa Arriskuak
3. Txokoa Sentsazioak/Sentimendu positiboak	4. Txokoa Sentsazioak/Sentimendu negatiboak

HIRUGARREN DINAMIKA

TALDEAN LAN EGITEKO

Helburuak:

- ✓ Erabaki bat hartzen denean, honek dakartzan ondorio positibo zein negatiboetaz hausnarketa egitea.
- ✓ Egoeretan arazoak baldin badaude, hauek identifikatzea.
- ✓ Arazo baten aurrean dauden irtenbide desberdinei buruz hausnartzea.

Iraupena: Tutoretza ordu bat.

Garapena:

Gela 4-5 taldetan banatu. Talde bakoitzari egoera bat aurkeztuko zaio eta planteatzen zaizkien galderari erantzun beharko diete.

Ondoren, talde bakoitzak, beraien egoera eta atera dituzten ondorioak aurkeztuko dituzte klasean. Irakasleak moderatzaile lana egingo du.

Kontuan hartu beharrekoak: garrantzitsua da erantzunak adostu behar direla azpimarratzea, pertsona bakoitzak bere argudioak adieraz ditzan eta horrela eztabaida sor dadin.

1.- DUELA GUTXI, INSTITUTOTIK ETXERAKO BIDEAN, PERU APUSTUAK EGITEN HASI DA TABERNA BATEAN...

Egin itzazue bi zerrenda egoera honek izan ditzakeen alde positibo eta negatiboekin.

2.- MAIKA OSO NESKA ARDURATSUA DA. NORMALEAN OSO NOTA ONAK ATERATZEN DITU ETA BERE AMAREKIN DUEN HARREMANA OSO ONA DA. AZKENALDIAN APUSTU TXIKIAK EGITEN HASI DA, BAINA EGUN BATEAN GALDU EGIN DU ETA DIRUA BERRESKURATZEKO, BERE AMAK AKADEMIAKO HILEROKOA ORDAINTZEKO EMAN DION DIRUA GASTATZEN DU.

Zer egin beharko luke Maikak egoera hau konpontzeko?

3.- JULEN ETA BIOK OSO ONDO KONPONTZEN GARA BAINA AZKENALDIAN NAHIKO ARRARO AURKITZEN DUT. EGUN OSOA EMATEN DU APUSTU EGITEARI BURUZ BERE PROBABILITATEEI BURUZ HITZ EGITEN.

Zer egingo zenukete zuen lagun bat egoera honetan egongo balitz?

4.- TXEMAK ARAZOAK DITU AZKENALDIAN, ETA HAUETATIK IHES EGITEKO, DENBORA ASKO PASATZEN DU APUSTU EGITEN.

Zein ondorio ekar ditzake jarrera honek?

5.- ASTERO JOKATZEN DUGU KOADRILAREKIN. EURO BANA JARTZEN DUGU ETA IRABAZIZ GERO, DIRUA AFARI BAT EGITEKO GORDETZEN DUGU.

Egin itzazue bi zerrenda egoera honek izan ditzakeen alde positibo eta negatiboekin.

6.- ZURE ANAIA TXIKIAK LAGUNTZA ESKATZEN DIZU APUSTUETARAKO WEB ORRI BATEAN ONLINEKO KONTU BAT IREKITZEKO.

Zer esango zenioke?