



## DIRULAGUNTZA-PROGRAMEI BURUZKO EBALUAKETA 2020

### SEGURTASUNA

1. Joko patologikoari buruzko informazio- eta prebentzio-jarduerak egiteko diru-laguntzak ..... 2



1.- Dirulaguntza-programaren izenburua

**Joko patologikoari buruzko informazio- eta prebentzio-jarduerak egiteko diru-laguntzak**

2.- Araua

**AGINDUA, 2020ko urriaren 27koa**, Jaurlaritzako lehenengo lehendakariorde eta Segurtasuneko sailburuarena, 2020ko ekitaldian EAEn irabazi-asmorik gabeko elkarteek joko patologikoari buruzko informazio eta prebentzio unibertsaleko jarduerak egiteko dirulaguntzen emakida arautzen eta iragartzen duena.

3.- Programaren araua, deialdia eta emate-ebazpena (EHAri Hiperesteka)

Programaren araua:

<https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/p43aBOPVWebWar/VerParalelo.do?cd2020004575>

Deialdia:

<https://www.euskadi.eus/dirulaguntza/2020/joko-patologikoari-aurre-egiteko-dirulaguntzak/web01-tramite/eu/>

Emate-ebazpena:

<https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/p43aBOPVWebWar/VerParalelo.do?cd2021000625>

4.- Dirulaguntza-programaren azalpen laburra eta helburuak

*Helburu estrategikoa:* ludopatiaren prebentzio eta tratamendu psikosozialeko programak garatzea.

*Helburua:* Prebentzio-programak garatzeko laguntza ekonomikoak, joko patologikoan sor daitezkeen ohiturei edo jokabideei sustagarria kentzera bideratutakoak, arreta berezia jarriz kolektibo ahulenei, hala nola adingabeei edo adimen-gaitasunak mugatuta dituzten pertsoneri.

5.- Lortutako emaitzak, aurrekontuaren gauzatzea eta eragina gizartean

Aurrekontu-konpromisoa: 200.000 €/ Aurrekontu-gauzatzea: 53.825,24 €

6 eskaera aurkeztu dira; guztiak onartu dira. Horietako lau, ludopatiaren eta beste adikzio batzuen tratamenduan eta prebentzian berariaz aritzen diren erakundeei dagozkie; beste biak aisialdiko eta gizarte-ekimeneko gizarte- eta hezkuntza-elkarteak dira.

Sei proiektu gauzatu dira. Guztiek zuten beren artean bereizten zituen espezialitatearen bat, nahiz eta denak arauaren helburuetan sartzen ziren: hain zuzen, joko patologikoari buruzko informazioa ematea eta prebenitzea; joko arazotsua, gehiegizkoa edo patologikoa izateko arrisku-egoeraren adierazle ezagutza sustatzea; mendekotasun-potentzian eragiten duten faktoreak; teknologia berrien arriskuen ezagutza; eta joko patologikoaren aurkako borrokaren esperientziak eta baliabideak zabaltzea.

Proiektuak justifikatzeko memoria guztietatik, esan daiteke 1.200 pertsonak baino gehiagok parte hartu dutela jardueretan: hitzaldiak, tailerrak, esperientziak partekatzea, materialak egitea... Zentzu horretan,



materialak zabaltzeak aukera eman du pertsona gehiagorengana iristeko (adibidez, jokoari buruzko monografiko baten tirada 2.000 alekoa izan da).

Topaguneak askotarikoak izan dira, hartzaileen izaeraren arabera: eskola, gazteen topalekuak, elkarten lokalak edo ekipamendu soziokulturalak. Pandemiak sortutako egoera dela eta, askotan jarduerak eta harremanak online egin behar izan dira.

Proiektu horietan erabilitako zein horietatik abiatuta egindako materialak erabil daitezke joko patologikoari buruzko informazioa emateko eta hura prebenitzeko.

#### 6.- Dirulaguntza Plan Estrategikoaren adierazle emaitzak

<u>Adierazlea</u>	<u>Aurreikuspena</u>	<u>Emaitza</u>
Programa kopurua	-	6
Hartzaileen kopurua	-	1200