



**PREVENCIÓN E DETECCIÓN PRECOZ**

## As motivacións para o xogo de apostas

A nivel xeral, gañar diñeiro é a principal motivación que leva ás persoas para participar en xogos de azar (senalada polo 82,9% das persoas que xogaron algunha vez), seguida a bastante distancia do costume ou a tradición e a diversión.

### *Principais motivacións para xogar das persoas que participaron en xogos de azar*

Gañar diñeiro 82,9%

É un hábito, costume ou tradición 35,1%

Por diversión 20,5%

Estar con outras persoas

Relacións sociais 7,2%

Apoio a iniciativas sociais 6,3%

Evitar o aburrimiento, tedio 2,3%

Regalo participacións a outras persoas 2,2%

É un reto persoal, unha forma de demostrar habilidade 1,7%

Probar sorte 1,4%

FONTE: Estudo sobre prevalencia, comportamento e características dos usuarios de xogos de azar en España 2015. Dirección Xeral de Ordenación do Xogo.

Algunhas persoas que experimentan trastornos de ansiedade, depresión, tensión, etc. ou que senten angustiadas usan os xogos de azar para tratar de «escapar» dos seus problemas ou para adormentar a dor causada por problemas pasados ou actuais.

Con todo, a evidencia científica demostra que os problemas de xogo poden facer empeorar problemas psicolóxicos xa existentes ou facer que xurda algún novo trastorno, en especial entre aquelas persoas que son máis vulnerables.

Outras persoas buscan cos xogos de azar experimentar emocións fortes, sentirse na cima do mundo e creerse capaces de gañar grandes sumas de diñeiro. Resulta paradoxal que gañar diñeiro sexa a principal motivación para xogar, cando en realidade para tres de cada catro persoas esta actividade tradúcese en perdas económicas (só un de cada cinco xogadores rexistrou ganancias).

## **Motivacións dos adolescentes para participar nos xogos en liña**

En canto a adolescencia e de cara a o xogo en liña podemos identificar a continuación as principais motivacións que ten a adolescencia para iniciarse nos xogos de apostas en liña:

1. Son percibidos como unha forma sinxela e rápida de gañar diñeiro, sen necesidade de mediar o esforzo.
2. A emoción que xera a súa práctica
3. 3. A competición.
4. A percepción do xogo como unha actividade glamurosa asociada aos adultos, o que permite aos adolescentes escenificar certo tránsito á vida adulta.
5. As redes sociais e as aplicacións informáticas fan que o xogo lles resulte máis accesible e atractivo.
6. A publicidade e outras formas de promoción do xogo promoven información enganosa sobre os xogos de azar, facéndolles máis aceptables socialmente.
7. Ofrecen premios de benvinda e contan con moitas promocións

## Mitos e tópicos relacionados co xogo

As interpretacións erróneas ou ilóxicas da información dispoñible ao redor do funcionamento dos xogos de azar e a falta de coñecemento sobre a súa verdadeira natureza e os riscos que poden derivarse da súa práctica son potentes factores facilitadores dos problemas co xogo.

Por este motivo é moi importante desmontar algúns mitos e falsas crenzas que rodean aos xogos de azar.

A maioría dos xogadores con problemas comparten certas crenzas e ideas preconcebidas sobre os xogos de azar que viran ao redor de dúas nocións básicas:

- a) O que se coñece como a **“ilusión de control sobre o azar”**, segundo a cal as persoas que participan nos xogos de azar cren que dominan diversos aspectos ou sucesos relacionados co xogo, cando en realidade non teñen ningunha influencia sobre eles.
  
- b) **“O pensamento máxico”** mediante o cal a persoa que xoga establece relacións causa-efecto sobre diversos aspectos do xogo, cando en realidade non existe ningunha vinculación obxectiva, propiciando a aparición de ou supersticións.

Ademais os xogos de azar comparten unha serie de características que adoitan ignorar ou negar as persoas que participan nos mesmos, entre as que podemos destacar as seguintes:

*“Son azarosos”*

O seu resultado non depende nin da habilidade das persoas xogadoras nin das estratexias que estas utilicen.

*“Están baseados nas leis da probabilidade”*

Non só se trata de feitos incontrolables, senón que ademais, adoitan ser impredecibles, xa que en moitos casos os eventos aparecen seguindo leis de probabilidade que se cumpren segundo a lei dos grandes números.

*“É posible lograr ganancias, pero é moito máis probable ter perdas”*

A posibilidade de obter ganancias é un potente factor que motiva a participación nos xogos de azar, aínda que convén lembrar que é fácil que fracasemos no intento e que poidan xurdir problemas.

*“Están deseñados cunha finalidade exclusiva de que o operador do xogo gaña diñeiro”*

As cantidades repartidas en premios son sempre inferiores ás recadadas. Isto explica que canto máis se xogue, máis probabilidade tense de perder, algo que os xogadores adoitan obviar ou negar como mecanismo xustificador da súa problemática.

As posibilidades de obter o premio principal nos principais xogos de azar son mínimas. De feito tes case catro veces máis probabilidades de morrer polo ataque dunha quenlla (unha entre 3,7 millóns), que de que che toque a Lotería Primitiva ou a Bonoloto.

Se afondamos na probabilidade de lograr os principais premios dalgúns xogos de azar, o resultado é sorprendente:

Lotería Nacional (Acertar número e serie) 1 entre 18 millóns
Sorteo de Nadal Lotería Nacional (acertar número) 1 entre 100.000
Lotería Primitiva (Acertar 6 números) 1 entre 13,9 millóns
Lotería Primitiva (Acertar 6 números máis o reintegro) 1 entre 139,8 millóns
Bonoloto (Acertar 6 números) 1 entre 13,9 millóns
Euromillóns (Acertar os 5 números e 2 estrelas) 1 entre 116,5 millóns
ONCE (Acertar os 5 números) 1 entre 100.000

Moitas persoas que desenvolven problemas co xogo, teñen a falsa crenza de que serán capaces de “bater o sistema”, mentres que outras non entenden que as probabilidades están matematicamente na súa contra e que co tempo van perder diñeiro.

Cando os xogadores cren que están á marxe desta evidencia, poden terminar tendo problemas co xogo.

A continuación imos a rachar diferentes mitos e falsas crenzas que existen ao redor dos xogos de apostas:

Moitos destes mitos e ideas erróneas provocan que a persoa xogadora intensifique a práctica do xogo, pensando que con iso terá máis posibilidades de gañar. Detrás de cada mito achegaremos o dato obxectivo ou falsidade que hai tras cada unha destas ideas erróneas en torno ao xogo:

**MITO:** *“O xogo é unha forma fácil de facer diñeiro”*

**Realidade:** Sempre existen máis probabilidades de perder que de gañar, se non fóra así os operadores de xogo estarían fóra do negocio.

**MITO:** *“Algunhas persoas teñen máis sorte que outras”*

**Realidade:** Os resultados dos xogos de azar son totalmente aleatorios, de forma que todas as persoas teñen a mesma oportunidade de gañar ou perder.

**MITO:** *“O meu número da sorte aumenta as miñas posibilidades de gañar”*

**Realidade:** Todos os números teñen as mesmas probabilidades e o resultado final está fóra de control do xogador.

**MITO:** *“Se algo non sucedeu hai tempo é que vai ocorrer pronto”*

**Realidade:** Pensar que porque un número ou unha carta faga tempo que non sae significa que sairá dun momento a outro carece de fundamento. Cada partida ou lance no xogo é independente do anterior e a probabilidade de que salga un número en cada xogada é a mesma que a de calquera outro, independentemente de cantas veces se xogue.

**MITO:** *“Se unha máquina de xogo leva tempo sen pagar un premio é que un premio grande está próximo a saír”*

**Realidade:** Os premios que outorgan as máquinas son completamente aleatorios e non dependen do diñeiro introducido (podemos gañar a próxima xogada ou perder as dez próximas). As máquinas comecartos usan sofisticados sistemas informáticos para xerar premios, sendo irrelevante o botón que pulse a persoa que xoga.

**MITO:** *“Dispoño dun método de xogo que me axuda a gañar”*

**Realidade:** O resultado da maioría dos xogos depende exclusivamente do azar. Non se pode influír nel, independentemente do que fagamos (por exemplo, xogar sempre os mesmos números non fai que teñamos máis posibilidades de gañar).

**MITO:** *“Teño a sensación de que hoxe é o meu día de sorte”*

**Realidade:** As nosas intuicións ou desexos non teñen absolutamente ningunha influencia sobre o resultado dun xogo de azar. Os xogadores con problemas a miúdo cren que cando están a gañar é porque teñen unha «boa serie» e van seguir xogando para tratar de gañar máis diñeiro. O certo é que cada xogada é independente de calquera outra e que non existen refachos. O que sucede normalmente é que o xogador comeza a perder as súas ganancias e logo segue xogando para tratar de recuperarse das súas perdas.

**MITO:** *“Apostando cun patrón determinado hai máis posibilidades de gañar”*

**Realidade:** O resultado de cada xogo é completamente aleatorio.

**MITO:** *“Se seguimos xogando a nosa sorte cambiará e poderemos recuperar o diñeiro perdido”*

**Realidade:** Os xogadores con problemas a miúdo continúan xogando tratando de recuperar o diñeiro que perderon. Pero dado que a casa ou o operador de xogo sempre teñen vantaxe e que cada acontecemento de xogo é independente de todos os demais (nosas probabilidades de gañar non son maiores na décima aposta do que o eran na primeira aposta), esta conduta provoca xeralmente que se incrementen as perdas. Isto significa que canto máis xogamos ou máis apostas realizamos maior é a probabilidade de que perdamos diñeiro.

Compartir estes mitos e falsas crenzas fai que unha persoa sexa moito máis propensa a ter problemas co xogo.

## Factores de risco asociados ao problemas co xogo

Existen unha serie de características de tipo persoal, familiar, social ou ambiental que favorecen que as persoas se inicien, manteñan ou que intensifiquen a frecuencia da práctica dos xogos de azar, que soemos denominar como “factores de risco”.

A presenza dalgún destes factores significa que as persoas expostas á súa influencia teñen unha maior vulnerabilidade fronte ao xogo (unha maior probabilidade de iniciarse ao xogo, de continuar xogando ou de verse implicadas en situación de maior gravidade).

En ningún caso pode establecerse a existencia dunha relación causa-efecto entre a presenza dun ou máis destes factores de risco e a aparición dun problema de xogo.

Isto débese a que a influencia dos factores de risco está condicionada por unha serie de circunstancias ou características persoais, familiares, sociais ou ambientais que se denominan “factores de protección”.

A modo de exemplo, un adolescente pode verse sometida á influencia dunha serie de factores de risco, que poden verse mitigados pola labor do seu pai e a súa nai como como modelos positivos que manteñen actitudes claras de rexeitamento cara aos xogos de azar.

Existen diversas formas de agrupar os factores de risco. **Atendendo ao momento no cal exercen a súa influencia** podemos efectuar a seguinte clasificación:

**a) Factores predispoñentes.** Son o conxunto de condicións ambientais ou persoais, previas ao primeiro contacto co xogo, que favorecen a nosa implicación no xogo e a aparición de problemas co xogo. A esta categoría pertencen factores como:

>A herdanza xenética, que crea propensións biolóxicas que aumentan a probabilidade dunha persoa de participar en xogos de azar e/ou o desenvolvemento de problemas co xogo.

>A existencia dunha cultura que considere o xogo unha práctica aceptable e que o promova a través da publicidade ou certas tradicións.

>O predominio de valores sociais que fan que gañar diñeiro fácil, sen importar como, sexa a forma dominante de expresar o éxito persoal e social.

>O tratamento sesgado que os medios de comunicación e a publicidade fan dos xogos de azar, destacando maioritariamente os aspectos positivos do mesmo (noticias sobre cuantiosos premios, imaxes de persoas felices, etc.).

**b) Factores antecedentes inmediatos.** Son aqueles factores que contribúen a que se dean as condicións apropiadas para que se inicie a participación nos xogos de azar:



>O carácter legal do xogo (que facilita a participación no xogo). A existencia dunha ampla oferta de opcións de xogo e a accesibilidade á mesma (ambas reforzadas co xogo en liña, que fai que exista a oportunidade de xogar en calquera momento, facilitando que as persoas se inicien no xogo).

>A presión social da contorna social próxima (amigos, familiares, compañeiros de traballo, etc.) instando aos non xogadores a iniciarse no xogo (porras, creación de grupos para xogar á Primitiva ou facer quinielas, intercambio de lotería, etc.).

>A presenza de malestar emocional que incite a xogar como forma de aliviar o mesmo ou de evasión dos problemas.

**c) Factores que favorecen a continuidade do xogo.** Son factores que contribúen a manter ou intensificar o xogo e a que se consoliden condutas adictivas.

A este grupo pertencen factores que condicionan a conduta das persoas xogadoras mediante o reforzo positivo da conduta (entrega de premios ocasionais para que sigamos xogando, posto que ninguén continuaría xogando se sempre perdese), o uso de estímulos condicionados (a música das máquinas comecartos, o son da ruleta ao virar son estímulos que activan o desexo de xogar) ou o reforzo negativo (non xogar provoca nas persoas con problemas de adicción ao xogo un estado de malestar acompañado de síntomas de ansiedade, irritación, un desexo irrefreable de xogar e pensamentos recorrentes e obsesivos sobre o xogo, que remite cando volven xogar).

A esta categoría de factores de risco tamén pertencen os relacionados cos rumbos informativos respecto do xogo (a falta de coñecemento ou as ideas erróneas acerca do funcionamento dos xogos de azar), que propician a continuidade do mesmo.

Entre eles inclúese a **ilusión de control** (a falsa idea de moitos xogadores que cren que dispoñen dunha estratexia útil para conseguir gañar nos xogos de azar) ou o **pensamento máxico** (establecer falsas relacións causa-efecto sobre diversos aspectos do xogo, soportados en intuicións ou supersticións).

**Outra forma de clasificar os factores de risco, e a máis utilizada, é a que ordena os mesmos en función do ámbito ao que pertencen:**

#### **a)Factores individuais**

>Certos trazos da personalidade da persoa, como a impulsividade ou a vulnerabilidade emocional.

>A presenza de antecedentes familiares de problemas co xogo.

>Ter unha situación vital estresante.

>Traumas e eventos vitais: ser obxecto de abusos, experimentar recentemente unha alteración relevante da súa vida (perda de traballo, divorcio, morte dalgún familiar ou ser querido, etc.).

- > Presenza de problemas de saúde mental e/ou doutras adiccións.
- > Manter crenzas erróneas ao redor do xogo e das probabilidades de gañar.
- > Vincular a autoestima ás ganancias ou as perdas no xogo.

#### **b) Factores demográficos e socioeconómicos**

- > Ser home (asóciase cun maior risco de problemas de xogo debido a un sesgo de xénero que existe ao redor do xogo).
- > Ser novo (as taxas de problemas de xogo diminúen coa idade, sendo máis as taxas de problemas de xogo nos adolescentes que nos adultos).
- > Baixo nivel educativo.
- > Baixo status socioeconómico.

#### **c) Factores familiares e do fogar**

- > Ter antecedentes familiares de enfermidade mental, abuso de substancias ou problemas de xogo.
- > Actitudes positivas cara ao xogo por parte dos pais.
- > Estar separados ou divorciados.

#### **d) Factores sociais**

- > Illamento social e soidade.
- > Actitudes positivas do grupo de amigos cara ao xogo.
- > Pertenza a grupos onde a práctica dos xogos de azar está xeneralizada.

#### **e) Factores ambientais**

- > O status legal do xogo incrementa a prevalencia da ludopatía entre os e as adolescentes e fai aumentar o número de xogadores problemáticos.
- > A existencia de ampla oferta de xogos (dispoñibilidade dos xogos).
- > A accesibilidade dos xogos de azar é un factor de risco significativo para problemas co xogo.
- > A falta de opcións alternativas de lecer saudables.
- > A publicidade e outras actividades de promoción dos xogos de azar.

#### **f) Factores relacionados coa conduta de xogo**

- > Inicio aos xogos de azar en idades temperás (na infancia ou a adolescencia).
- > Ter ganancias e/ou conseguir un premio de relevancia (por exemplo, igual ou superior ao salario dun mes) nas primeiras sesións de xogo.
- > Participación en xogos de alto risco (por exemplo, xogar en máquinas comecartos).

- >Sentir a necesidade de recuperar o diñeiro perdido.
- >Non realizar un seguimento das ganancias e perdas de xogo.
- >Uso de xogos de azar como unha vía de escape dos problemas.
- >A procura de emocións intensas ou a descarga de adrenalina.

En definitiva debemos de ter en conta que calquera persoa pode desenvolver un problema de xogo, con independencia da súa idade, sexo, nivel de ingresos ou educación.

Ademais, a transición de ser unha persoa non-xogadora a alguén cun problema cos xogos de azar pode ser rápida (sobre todo no caso do xogo en liña, onde o epriodo de latencia é moito menor)

Por último debemos de ter en conta, que os factores de risco funcionan por acumulación, de modo que cantos máis factores inflúan sobre unha persoa, maior será a probabilidade de que esta se implique en condutas relacionadas co xogo.

Os **factores de protección** funcionan como elementos que protexen significativamente ás persoas de sufrir problemas cos xogos de azar.

Segundo diversas investigacións os 3 factores de protección máis determinantes para as persoas desde unha ollada preventiva son:

- >A resiliencia persoal
- >A cohesión familiar
- > A integración escolar

## Factores de risco específicos do xogo en liña

Os xogos de azar interactivos reúnen certas características que os diferencian dos xogos presenciais e que actúan como motivacións para participar neste tipo de xogos, provocando que os xogos en liña teñan un potencial moito máis adictivo que os xogos clásicos ou presenciais.

As principais características do xogo en liña que favorecen os problemas co xogo son:

- a) **A súa accesibilidade.** Cun computador, móbil ou tableta pódese xogar desde calquera lugar durante as 24 horas do día e sen saír de casa. Iso tradúcese en que os xogadores interactivos xoguen máis a miúdo que cando o facían de forma presencial.
- b) **A gran oferta e dispoñibilidade de xogos.** A existencia de múltiples opcións de xogo (pódese xogar e apostar a case todo) relaciónase con maiores taxas de problemas de xogo.
- c) **A privacidade e o anonimato.** A privacidade e o anonimato dos xogos de azar en liña fan que os xogadores interactivos sentan máis cómodos, ao permitirlles xogar sen que outras persoas poidan influír sobre eles, favorecendo a ocultación dos seus hábitos de xogo á súa parella, familiares ou amizades.

A ausencia de control externo fai ademais máis difícil que os propios xogadores recoñezan o seu comportamento, facilitando a negación dos problemas e propiciando a continuidade do xogo.

- d) **O uso de medios electrónicos de pago e contas en liña.** A facilidade para depositar diñeiro en repetidas ocasións na conta do xogador, a través de tarxetas de crédito ou transferencias bancarias, incrementa o gasto no xogo de moitos xogadores interactivos. Iso débese a que se reduce calquera período de «arrefriado» que os xogadores puidesen ter para avaliar o volume das súas perdas e a conveniencia de abandonar o xogo.

Ademais, cando as ganancias se depositan automaticamente nunha conta en liña, en lugar de ser transferidas a unha conta externa, aumentan as probabilidades de que os xogadores sigan xogando ata perder o diñeiro gañado.

As contas en liña das que dispoñen os xogadores interactivos contribúen a que perdan de vista os seus gastos, posto que o diñeiro “virtual” ten psicoloxicamente un menor valor que o efectivo, o que fai que os xogadores gasten máis do previsto.

Entre as motivacións que sinalan os xogadores en liña para optar polos xogos interactivos fronte aos presenciais destacan as seguintes:

>A comodidade ou facilidade de acceso.

>A posibilidade de apostar máis rápido e en calquera momento do evento. A existencia de ofertas nos prezos ou a entrega de bonos gratuítos (o que leva a moitos xogadores para rexistrarse en múltiples operadores para aproveitar estas promocións).

>O xogo en liña permite comprobar as condicións que ofrecen distintos operadores antes de realizar unha aposta, podendo elixir o prezo ou as condicións máis favorables. A facilidade do acceso ao xogo, sinalada polos xogadores en liña como a súa principal vantaxe ou factor motivacional, é tamén apuntada como a súa principal desvantaxe, recoñecendo que esta modalidade de xogo é máis adictiva e que resulta máis fácil gastar diñeiro.

As investigacións realizadas sobre os riscos que supón o xogo en liña respecto do xogo presencial destacan que:

>Os xogos de azar en liña supoñen maiores riscos que os xogos presenciais, debido a que fan que se xogue máis rápido e con menos control sobre o gasto.

>O xogo en liña está relacionado co incremento dos problemas co xogo: as taxas de problemas de xogo son de tres a catro veces maiores entre os xogadores en liña que entre os xogadores presenciais.

>O modo de acceso aos xogos de azar condiciona os problemas de xogo. Os xogadores que usan soportes móbiles (teléfonos móbiles, tabletas, etc.) teñen sesións máis longas e máis frecuentes e realizan maiores apostas que os xogadores en liña que usan computadores de mesa ou portátiles.

## Síntomas para recoñecer os problemas co xogo

Como saber se algunha das nosas amizades ou persoas coñecidas teñen problemas co xogo?. A adicción ao xogo defínese frecuentemente como unha “adicción oculta”, debido a que a diferenza das adiccións a substancias, as persoas adictas ao xogo non mostran ningún signo físico visible.

Ademais, os xogadores con problemas realizarán grandes esforzos para ocultar ou negar a súa adicción. Con todo, existen múltiples indicios (conductuais, emocionais, financeiros, etc.) que comunmente aparecen asociados aos problemas de xogo e que poden alertarnos da súa presenza:







### a) Signos comportamentais

A persoa con problema de adicción ao xogo:

- ✚ Deixa de facer as cousas coas que gozaba anteriormente.
- ✚ Pérdese eventos familiares.
- ✚ Non ten tempo nin desexos de realizar as actividades cotiás
- ✚ Cambia os patróns de soño, de alimentación ou os seus hábitos sexuais.
- ✚ Ten conflitos con outras persoas polo diñeiro.
- ✚ Consome alcol ou outras drogas máis a miúdo ou incrementa as cantidades consumidas.
- ✚ Descoida as necesidades persoais (hixiene, soño, alimentación) e familiares para apostar.
- ✚ Pensa no xogo todo o tempo.
- ✚ Móstrase reservada sobre os seus hábitos de xogo e ponse á defensiva cando alguén alude aos mesmos.
- ✚ Oculta as actividades de xogo.
- ✚ Mente sobre o alcance (ou a súa implicación) dos xogos de azar
- ✚ Dedicar máis tempo aos xogos de azar.
- ✚ Ten problemas legais relacionados cos xogos de azar
- ✚ Chega a miúdo tarde ao traballo ou ao centro de estudos.
- ✚ Auséntase do seu traballo, centro escolar ou de actividades sociais importantes.
- ✚ Xoga coa única intención de gañar diñeiro.
- ✚ Móstrase inquieta ou irritable cando non está a participar en xogos de azar.
- ✚ Participa en xogos de azar con máis frecuencia e durante períodos de tempo cada vez máis longos.
- ✚ Apostar cantidades crecentes de diñeiro.
- ✚ Tenta deter, controlar ou reducir o xogo sen éxito.
- ✚ Trata de recuperarse das perdas con máis xogos de azar.
- ✚ Non pode deixar de xogar a pesar das consecuencias negativas.






## **b) Signos relacionados co diñeiro**

A persoa con problema de adicción ao xogo:

-  Gasta máis diñeiro do que pode permitirse. Con frecuencia pide diñeiro prestado ou anticipos de soldo.
-  Ten débedas sen explicación lóxica.
-  Ten diñeiro ou bens cuxo orixe non pode xustificar.
-  Amigos, membros da familia ou compañeiros de traballo ou estudos quéixanse da desaparición de diñeiro ou obxectos de valor.
-  Non fai fronte ao pago de recibos ou facturas.
-  Menciona con frecuencia a perda ou extravío da carteira ou de diñeiro.





## **c) Signos emocionais**

A persoa con problema de adicción ao xogo:

-  Íllase da familia e os amigos e perde interese por pasar tempo con eles.
-  Móstrase ausente ou ansiosa.
-  Ten dificultades para prestar atención.
-  Ten cambios de humor e arrebatos repentinos de ira.
-  Parece estar deprimida.

## **d) Signos relacionados coa saúde**

A persoa con problema de adicción ao xogo quéixase de problemas de saúde relacionados coa tensión, tales como:

-  Dores de cabeza.
-  Problemas estomacais e intestinais.
-  Ten dificultades para durmir.
-  Come en exceso ou perde o apetito de forma repentina.