

UNA PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES PATOLÓGICOS

María Prieto Ursúa

Universidad Pontificia Comillas, Madrid (España)

Resumen

El estudio tiene un objetivo doble: ofrecer los resultados de una contrastación empírica de los principales modelos teóricos propuestos para explicar el juego patológico, y, en segundo lugar, partiendo de los datos recogidos, hacer una propuesta de clasificación de los jugadores patológicos que oriente tanto la investigación y la estructura de los datos que se recojan en el campo como el trabajo en el ámbito de la prevención y el tratamiento. Para ello, se realiza una revisión de las distintas clasificaciones de jugadores propuestas por los principales investigadores del campo, y ofrece los resultados del estudio realizado sobre una muestra de 127 jugadores patológicos (edad media 41,67, un porcentaje de hombres del 78,7 % y una antigüedad media del problema de 5 años). Los datos sugieren la utilidad de distinguir entre los jugadores buscadores de activación, los jugadores que utilizan el juego como conducta de escape de la realidad y los jugadores cuya motivación principal es la ganancia económica. Se ofrece una reflexión sobre el alcance y las limitaciones de la propuesta formulada.

PALABRAS CLAVE: Juego patológico, clasificación, modelos explicativos.

Abstract

The present study has a double objective: to show the results obtained in an empirical comparison of the most relevant theories offered to explain pathological gambling, and, second, to make a proposal of classification of pathological gamblers that provides guidance both for theoretical research and work in the fields of prevention and treatment. To achieve these goals, a revision of the different classifications of pathological gamblers proposed is developed, and the results of the present study carried out with a sample of 127 pathological gamblers (mean age: 41.67; sex: 78.7% men; mean duration of the problem: 5 years) are presented. The results indicate the usefulness of making a distinction among those pathological gamblers who seek physiological activation, those who use the gambling as an escape behaviour, and those whose main motivation to gamble is the financial gain. The study discusses the relevance of this sort of empirical research on basic or theoretical issues in the field of pathological gambling.

KEY WORDS: Pathological gambling, classification, explanation models.

Introducción

Hasta hace pocos años era frecuente encontrar en las revisiones sobre el tema de la adicción al juego distintas propuestas de tipologías de jugadores. Sin embargo, parece que, tras el fracaso en el intento de encontrar en la población de jugadores patológicos rasgos distintivos suficientemente relevantes como para permitir mantener el concepto de «tipo» en esta población, el interés por las clasificaciones se ha visto mermado, quizás como parte de la tendencia a reducir asimismo los estudios dirigidos a clarificar cuestiones conceptuales y teóricas básicas sobre las que cimentar los datos que se van recogiendo en las distintas investigaciones.

En el campo del juego patológico existen áreas claramente desatendidas, como pueden ser las relacionadas con la prevención de la adicción al juego, las características diferenciales (si las hay) del juego de la mujer jugadora, el papel de la familia del jugador en la génesis, mantenimiento y tratamiento del trastorno, o la reflexión e investigación sobre cuestiones conceptuales, epistemológicas y explicativas básicas. Siendo, como es, imprescindible la investigación sobre eficacia diferencial de tratamientos y sobre datos epidemiológicos, consideramos que es igualmente relevante dirigir nuestros esfuerzos a revisar y mejorar las posiciones teóricas que orientan y guían esos trabajos. El tema de las posibles clasificaciones de los jugadores está íntimamente vinculado, como vamos a poner de manifiesto, a este último campo de cuestiones básicas que están planteadas en el ámbito del juego patológico.

Detrás de todo intento de clasificación subyacen las hipótesis explicativas sobre la génesis y el mantenimiento del problema que guían al investigador en su trabajo. En los criterios de orden, comparación y diferenciación de la población que se estudia se encuentran los conceptos teóricos fundamentales que cada autor utiliza para comprender y explicar el tema que le ocupa. Por lo tanto, profundizar el análisis del campo de las clasificaciones o tipologías de los jugadores patológicos requiere revisar los modelos explicativos más relevantes que se han formulado para dar cuenta del problema de la adicción al juego. Y, por otra parte, una vez reducida la complejidad de la población de adictos al juego mediante la clasificación, se pueden derivar importantes implicaciones tanto para selección de tratamientos eficaces como para diseñar distintos programas de prevención del juego patológico.

Revisión de las clasificaciones propuestas

Vamos a empezar nuestro trabajo revisando las propuestas realizadas hasta ahora por los distintos autores. Se han hecho muchos intentos de clasificar a los jugadores en diversos tipos, de buscar las características distintivas de uno y otro tipo. Vamos a intentar ofrecer una sencilla propuesta de organización y estructura de las tipologías sugeridas hasta el momento:

Según la intensidad de la conducta de juego

Las propuestas más numerosas han sido aquellas que intentan clasificar a *todo el espectro de jugadores* en función de la *intensidad de su conducta de juego*.

Un ejemplo de este tipo de tipología lo podemos encontrar en la propuesta de Kusyszyn (1978). De acuerdo con el autor, deben considerarse cuatro factores para clasificar a un jugador: si gana o pierde dinero, si dedica mucho o poco tiempo al juego, si su conducta de juego afecta o no a otras personas, y si se siente bien o mal con su conducta de juego. La combinación de estos cuatro factores proporciona un total de dieciséis tipos de jugadores.

Más sencilla y práctica es la propuesta de Jugadores Anónimos, citada en González (1989), que distinguen tres tipos de jugadores: el «jugador serio», aquél que juega regularmente, dedicando gran parte de su tiempo y dinero al juego; el «jugador dependiente», que necesita jugar para aliviar la ansiedad y la tensión y escapar de problemas para él insoportables, juega sin llegar a perder el control; y el «jugador compulsivo», que ha perdido el control de su conducta de juego y no puede dejar de jugar.

En nuestro país, González (1989) distingue tres tipos de jugadores:

- El «jugador social»: juega ocasionalmente, por placer o entretenimiento, en el marco de una interacción social. La interrupción del juego, independientemente de las ganancias o pérdidas, está bajo control, como resultado de tres factores (Custer, 1984): el resultado de las apuestas no influye en la autoestima personal, las ganancias o pérdidas obtenidas son, en general, modestas, y existen otras dimensiones de la vida más reforzantes que el juego.
- El «jugador profesional»: el juego es su forma de vida. Realiza apuestas de acuerdo con un cálculo ponderado y no llevado por la pasión, por lo que jugará a aquellos juegos que le permitan realmente cierto control.
- El «jugador patológico»: el juego es una necesidad, ha perdido el control o la habilidad para dejar de jugar. Juega para disminuir la ansiedad, la tensión, o para escapar del vacío interior. Como características de este tipo de jugador se encuentran: optimismo irracional, pensamiento mágico o supersticioso, culpabilidad y autocompasión después de jugar, deterioro de otras áreas de su vida (familiar, social, laboral, financiera) y autocastigo.

Becoña (1993) propone seis tipos de jugadores, también en función de la intensidad de su conducta de juego: el *jugador ocasional*, que juega esporádicamente y pequeñas cantidades de dinero; el *jugador social*, que juega por ocio o placer, gastando cantidades considerables de dinero o tiempo en el juego, pero con control sobre su conducta; el *jugador social excesivo*, que tiene una fuerte implicación con el juego, aunque sin tener las características del jugador «patológico» o «problema»; el *jugador profesional*, es decir, el jugador que vive del juego, participando en juegos donde se precisa la habilidad, o haciendo trampas para ganar; el *jugador problema*, que tiene una conducta de juego frecuente o diaria, con gasto considerable de dinero en el juego, y tiene menos control sobre su con-

ducta que el jugador social. Y el *jugador patológico*, que fracasa al intentar controlar su conducta de juego, que le crea problemas en los ámbitos familiares, personales o vocacionales.

Ochoa y Labrador (1994) hacen una propuesta parecida a la anterior, y distinguen cuatro tipos básicos de jugadores en función de su forma de comportamiento:

- «Jugador social»: se identifica con el jugador social caracterizado en la clasificación de González (1989). Sería el jugador habitual o jugador controlado, aunque cuanto más intensa, frecuente o peligrosa sea la forma de jugar, y cuanto más se implique en el juego, más fácil será su evolución hacia la siguiente categoría.
- «Jugador problema»: tiene una conducta de juego frecuente o diaria, con un gasto habitual de dinero que, ocasionalmente, le origina problemas. Tiene menos control sobre sus impulsos que el anterior y, aunque lleva una vida normal, el aumento en la regularidad del juego exige gastar tiempo y dinero con mayor intensidad. Puede convertirse en poco tiempo en jugador «patológico».
- «Jugador patológico». Tiene una dependencia emocional del juego, una pérdida de control con respecto a éste y una interferencia con el funcionamiento normal de la vida cotidiana. En su pensamiento destacan el optimismo irracional y el pensamiento supersticioso.
- «Jugador profesional». Vive del juego. Participa en juegos donde es importante la habilidad (billar...) o hace trampas para ganar (cartas marcadas, etc.). No arriesga en el puro azar ni de forma emocional, sino tras un análisis racional adecuado. Señalan los autores que, en España, el número de este tipo de jugadores parece ser escaso.

Sin embargo, este tipo de clasificaciones, muy útiles para algunos propósitos, aportan muy poca información sobre la población de adictos al juego y, sobre todo, sobre los diferentes procesos que puedan estar implícitos en el juego de cada uno de ellos.

Por esta razón, han sido muchos los autores que han centrado sus propuestas de clasificación *únicamente en este subgrupo de jugadores patológicos*

Según las características personales y/o psicológicas de los jugadores

Un tipo de estas clasificaciones de jugadores patológicos es el centrado en la descripción de las *características personales y/o psicológicas* que manifiestan los jugadores.

Como ejemplo de estas propuestas, en orden cronológico, encontramos la clasificación propuesta por Bergler (1957), quien describe seis tipos de jugadores: el «clásico», el «hombre pasivo-femenino», el «pseudosuperior defensivo», el «jugador motivado por una culpa inconsciente», el «jugador impasible» y la «mujer jugadora».

La tipología propuesta por Moran (1970) es quizá la más citada entre los estudiosos del tema. Moran, tras el análisis de 50 jugadores problema en tratamiento, distingue cinco tipos de jugadores problema:

- El «jugador sintomático» (el 10%): el juego está asociado a un trastorno psicológico primario (ej. depresión).
- El «jugador psicopático» (24%): juega como parte del patrón conductual generalizado característico de su estado psicopático.
- El «jugador neurótico» (34%): juega como respuesta a una situación o problema emocional (ej. problema conyugal).
- El «jugador impulsivo» (18%): caracterizado por una pérdida de control, continúa jugando hasta que se acaba el dinero.
- El «jugador subcultural» (14%): juega para ser aceptado por su grupo (jugadores frecuentes), pero no puede parar cuando sus compañeros normalmente lo hacen.

Una de las primeras clasificaciones propuestas por McCormick y Taber (1987) podría incluirse dentro de este grupo de clasificaciones, pues sugieren la existencia de tres tipos de jugadores patológicos:

- Un jugador con valores elevados en rasgos obsesivo-compulsivos, con depresión endógena grave, que ha tenido traumas vitales importantes e identificables, tiene una buena socialización y suele abusar de alcohol u otras drogas.
- Un jugador con baja socialización, depresión reactiva moderada, ansiedad, abuso moderado y esporádico de alcohol, pocos traumas vitales y compulsividad alta.
- Un jugador con muy baja socialización, hostilidad, bajo afecto negativo, alta compulsividad, traumas vitales moderados, y sin abuso de sustancias adictivas.

Según el tipo de juego escogido

Ha habido también intentos de distinguir entre subgrupos de jugadores en función del *tipo de juego escogido*. Así, Blaszczynski, Winter y McConaghy (1986) hipotetizaron que los adictos a las carreras de caballos preferían tal forma de juego ya que tenía como resultado una elevación del estado de ánimo positivo, o, de modo complementario, reducía los sentimientos depresivos. Los jugadores de máquinas tragaperras, por otra parte, elegirían tal forma de juego bajo condiciones de estrés para conseguir un cierto «escape emocional» al distraer la atención de las circunstancias ansiógenas o estresantes.

Sin embargo, en su estudio Blaszczynski y McConaghy (1989) no encontraron diferencias entre ambos tipos de jugadores en los niveles de ansiedad ni de depresión, y en su artículo Blaszczynski, McConaghy y Frankova (1990) no encontraron diferencias entre ellos ni en depresión, tendencia al aburrimiento ni búsqueda de

sensaciones. Según las investigaciones de este último autor, Blaszczynski, los únicos parámetros psicológicos que se pueden aplicar a todo tipo de jugadores independientemente del tipo de juego que prefieran, es una mayor tendencia al aburrimiento, y altos niveles de depresión.

Según los caminos que conducen al juego o el objetivo que persiguen con el juego

El cuarto y último tipo de clasificaciones de los jugadores patológicos es quizás el más interesante, ya que se centra en subdividir al grupo de jugadores tomando en consideración factores como los *distintos caminos que le pueden conducir al juego problemático o el objetivo que pueden perseguir con el juego*. Parece que esta última tendencia está siendo más productiva, en el sentido de que conduce a nuevas investigaciones y nuevas hipótesis que nos permiten conocer mejor el campo del juego patológico (Blaszczynski, 1996; Brown, 1996).

Dentro de esta perspectiva, Custer y Milt (1985) han clasificado a los jugadores con problemas en dos grandes tipos:

- El «jugador de alivio y escape»: juega para aliviar la ansiedad, depresión, ira, aburrimiento o soledad. El juego le proporciona un escape a sus crisis y dificultades. Se subdivide a su vez en dos tipos: el explosivo, que juega de manera intensa pero sólo en ciertos momentos u ocasiones; y el tranquilo, que juega más por los efectos analgésicos que por los eufóricos.
- El «jugador social frecuente». Empieza jugando por entretenimiento, pero de forma progresiva va jugando más regularmente, con más concentración y más intensidad, dejando de atender aspectos de su vida cotidiana, familiar y laboral, para convertirse en un jugador social frecuente.

McCormick y Taber (1988) describen dos subtipos de jugadores patológicos (A y B) en función de características propias que hacen referencia al modelo explicativo que del trastorno sostienen los autores. Estos subtipos están caracterizados por estados crónicos de hipoactivación, pero son diferentes en cuanto a la presencia de depresión o de aburrimiento. En el subtipo A, los jugadores deprimidos, una posible interacción entre deficiencias bioquímicas y estilos cognitivos depresogénicos puede llegar a establecer un estado de necesidad sólo satisfecho mediante la excitación generada por el juego. En el subtipo B, por otro lado, los jugadores están crónicamente hipo-estimulados, y experimentan excesivos niveles de aburrimiento, tienen baja tolerancia a la frustración y necesitan estimulación variada y constante activación. La activación producida por el juego, como en el subtipo A, actúa mediante un proceso de refuerzo negativo, reduciendo el aburrimiento, reforzando por tanto la continuación del juego.

Como vemos, esta última perspectiva sobre los criterios importantes a la hora de clasificar a los distintos jugadores patológicos resulta especialmente relevante, ya que establece una excelente vía de revisión empírica de los modelos explicativos que sobre el juego patológico se han propuesto. Tanto si la clasificación se basa en el

camino que ha seguido el jugador hasta convertirse en adicto, como si toma como criterio los factores que contribuyen a mantener su problema, el hecho es que tras este tipo de clasificaciones subyacen, por lo tanto, hipótesis explicativas sobre la génesis y el mantenimiento del problema.

Es en esta línea de investigación en la que se enmarca nuestro trabajo. Nuestro objetivo es profundizar en las posibles vías de génesis y mantenimiento del juego patológico que se han hipotetizado desde los modelos teóricos formulados más relevantes, para derivar nuestra propia propuesta de clasificación de jugadores patológicos, propuesta que, a diferencia de las anteriores, se cimienta fundamentalmente en datos empíricos.

Método

Sujetos

Una muestra de 127 jugadores patológicos, constituida por sujetos que acuden en busca de tratamiento a dos asociaciones madrileñas de autoayuda. La edad media es de 41,67 (d.t. = 12,58), un porcentaje de hombres del 78,7 % y una antigüedad media del problema de 5 años. Se eliminaron de este estudio aquellos sujetos que llevaban más de 6 meses acudiendo a la asociación, para evitar problemas producidos por la deformación o el olvido de la información. Todos ellos puntúan como jugadores patológicos en las 20 preguntas de Jugadores Anónimos (GA20) y en el SOGS.

Instrumentos

— GA20 (20 preguntas de Jugadores Anónimos). Este cuestionario está compuesto por veinte preguntas dicotómicas (Sí o No) referidas a varias áreas relacionadas con el juego, como la interferencia del juego en la vida cotidiana, la preocupación del sujeto por su conducta de juego, grado de descontrol sobre el juego, nivel de endeudamiento o deterioro económico producido por el juego, y posible función de la conducta de juego. Este cuestionario ha sido validado en población española por Prieto y Llavona (1998).

— *South Oaks Gambling Screen* (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987). Es un cuestionario de 20 preguntas, basado en los criterios del DSM-III para el Juego Patológico, y adaptado a las modificaciones introducidas por el DSM-III-R. Puede ser auto-administrado o administrado por entrevistadores no-profesionales o profesionales. Es una prueba breve y fácil de aplicar, por lo que ha sido ampliamente adoptado por muchos investigadores y profesionales clínicos como la mejor medida actualmente disponible. El SOGS intenta ser un instrumento de diagnóstico del juego problemático, y recoge información sobre el posible endeudamiento del sujeto a causa del juego, las fuentes de obtención de dinero para jugar o para pagar deudas, la preocupación por el juego, y la interferencia del mismo en la vida del sujeto. Este cuestionario ha sido adaptado y validado para población española por Echeburúa, Báez,

Fernández-Montalvo y Páez (1994), mostrando una estabilidad temporal y una consistencia interna satisfactorias, así como una validez discriminante, convergente y de constructo adecuadas. A su vez, el análisis factorial reveló una estructura consistente, que consta de dos factores que representan unas dimensiones coherentes en sí mismas, con validez aparente, y que dan cuenta de más de 50% de la varianza: la dependencia del juego y el endeudamiento.

— Cuestionario sobre modelos explicativos de la conducta de juego, especialmente diseñado para nuestra investigación (Prieto, 1997) (véanse Apéndices 1 y 2). En este cuestionario se han distinguido dos momentos: la génesis y el mantenimiento de la conducta de juego de cada sujeto. Es decir, los momentos en los que el sujeto empezó a jugar por primera vez, sus primeros contactos con el juego; y en segundo lugar, el momento en el que empieza cada episodio de juego actualmente. Para cada momento se ha elaborado una lista de posibles aspectos reforzantes, intentando recoger en la lista los procesos que los principales modelos teóricos suponen que están presentes en el juego (para una revisión amplia de los mismos puede consultarse Prieto, 1997). En concreto, se han recogido en el cuestionario los siguientes modelos:

- Modelo cognitivo de ilusión de control (Langer, 1975)
- Modelo cognitivo de evaluación sesgada (Gilovich, 1983)
- Modelo cognitivo de ideas irracionales (Gaboury et al., 1988)
- Modelo cognitivo de toma de riesgo (Knowles, 1976)
- Modelo de búsqueda de sensaciones (Zuckerman, 1979)
- Modelo de Blasczcynski en su propuesta Blasczcynski, Winter y McConaghy (1986).
- Modelo de afrontamiento de la depresión (McCormick, 1994)
- Modelo disociativo de Jacobs (1986, 1987)
- Modelo operante: refuerzo positivo (dinero) (Dickerson, 1984; Skinner, 1974; Knapp, 1976)
- Modelo operante: refuerzo positivo (activación) (Anderson y Brown, 1984)
- Modelo operante: refuerzo negativo (escape) (Taber, McCormick y Ramírez, 1987)

Se han incluido también algunas expresiones para evaluar la presencia de fenómenos y mecanismos motivadores supuestos por varios autores, como son: «la caza» (Lesieur, 1976), la función del juego como proveedor de situaciones sociales propuesta por Campbell (1976) y la hipótesis propuesta por Kusyszyn de que el juego cumple una función específica para el jugador: la mejora de la autoestima (Kusyszyn, 1976).

Procedimiento

Los sujetos contestaron una única vez a los instrumentos, de forma autoaplicada. La investigadora estaba cerca de los sujetos para ayudar a resolver las dudas que se les podían presentar. En las instrucciones se les indicó el carácter anónimo del cuestionario.

Resultados

En primer lugar, se ha procedido a analizar la estructura del cuestionario diseñado para la investigación para simplificar los análisis que se van a realizar sobre los datos recogidos con el mismo. Tras realizar un análisis factorial con los ítems propuestos para cada modelo (Prieto, 1997) se obtuvieron los factores principales que recoge este cuestionario. Los resultados se exponen en la tabla 1.

Tabla 1
Factores presentes en el cuestionario sobre modelos explicativos del juego

Factor	Items	Modelos incluidos	Génesis		Mantenimiento	
			Valor propio	Varianza	Valor propio	Varianza
ESCAPE	1,6,15,19,20,28	<i>Blasczynski, McCormick, Taber</i>	5,81541	11,4	6,13634	21,9
ACTIVACIÓN	3,9,13,17,18,25	<i>Zuckerman, Knowles, Anderson y Brown</i>	3,19625	20,8	3,42192	12,1
DINERO ILUSIÓN DE	4,7,10,16,21	<i>Skinner, Lesieur</i>	2,71851	9,7	2,72535	9,7
CONTROL	11,26,27	<i>Langer</i>	2,18166	7,8	2,17549	7,8
AUTOESTIMA IDEAS	8,12,23	<i>Kusyszyn, Jacobs</i>	1,76130	6,3	1,52282	5,4
IRRACIONALES	2,24	<i>Ladouceur, Gilovich</i>	1,44365	5,2	1,25452	4,5
SITUACIÓN SOCIAL	5,22	<i>Campbell</i>	1,10143	3,9	1,01517	3,6

Como se ve, se recogen como dimensiones los principales conceptos explicativos que recogen los modelos más aceptados actualmente: la búsqueda del reforzador positivo «excitación», el mecanismo de escape, la búsqueda del reforzador positivo «dinero», la presencia de ideas irracionales, la presencia de la ilusión de control, la búsqueda de autoestima y la búsqueda de una situación social.

Se puede observar que en ambos momentos, génesis y mantenimiento, están presentes los mismos factores. Asimismo, se puede comprobar que parece que los tres factores más importantes tanto en la génesis como en el mantenimiento son los mismos: búsqueda de activación, búsqueda de dinero, y escape.

Del análisis de la varianza explicada por cada factor se podría concluir que en la génesis el factor más relevante es la activación, mientras que en el mantenimiento del juego es el escape. Sin embargo, el análisis factorial realizado no es un prueba adecuada para llegar a tal conclusión. Para comprobar si esta conclusión es estadísticamente válida, interesa analizar más detenidamente el efecto de la interacción de ambas variables, y observar si existe una diferencia significativa entre las medias del tipo de reforzador «escape» (ESC) y del reforzador «activación» (ACT) en la génesis

y en el mantenimiento. Para ello, se realizó un análisis de comparaciones múltiples entre medias (Tukey).

La tabla 2 muestra las medias de los distintos tipos de reforzadores en la génesis y en el mantenimiento.

Tabla 2

Puntuaciones medias en los tipos de reforzador según la génesis o el mantenimiento

	ACT.	ESC.	DIN.	II.	AUT.	SS.	IL.
GÉNESIS	13,65	16,98	16,79	5,39	4,09	3,39	3,44
MANTEN	12,84	16,59	16,94	3,04	4,32	2,91	5,04

Leyenda:

ACT.: Activación

DIN.: Dinero

AUT.: Autoestima

II.: Ideas irracionales

ESC.: Escape

IL.: Ilusión de control

SS.: Situaciones sociales

Fijando la variable *Tipo de reforzador* y analizando las diferencias entre cada reforzador en la génesis y el mantenimiento, tan sólo un par de medias de la interacción de ambas variables alcanza la Diferencia Mínima Significativa ($DMS = 2,34$, $p < 0,01$): la establecida entre el valor «ideas irracionales» de la Génesis y su correspondiente en el Mantenimiento.

Como vemos, ni la diferencia establecida entre el valor del factor «escape» en la génesis y en el mantenimiento ($ESC/G-ESC/M = 0,39$) ni la establecida entre el valor del factor «activación» en la génesis y en el mantenimiento ($ACT/G-ACT/M = 0,81$) no alcanzan la DMS establecida, por lo que podemos concluir que no existe diferencia en cuanto a la importancia que estos tipos de reforzadores tienen en la génesis del problema y la importancia que tienen en el mantenimiento del mismo.

Para conocer el grado de importancia que tiene cada reforzador respecto a los demás, se analizó el efecto principal de la variable *Tipo de reforzador*. Para ello, se realizó un análisis de comparaciones múltiples entre medias (Tukey). La DMS establecida ($DMS = 7,26$, $p < 0,01$) se alcanza por varios pares de medias, como se muestra en la tabla 3.

Estos resultados indican que no existen diferencias significativas en cuanto a su importancia entre los tres primeros tipos de reforzador entre sí, y tampoco entre los cuatro últimos entre sí. Las diferencias se encuentran entre los primeros tres tipos de reforzador (búsqueda de excitación, búsqueda de dinero y escape) y los cuatro últimos.

Discusión y conclusiones

De los resultados encontrados en nuestro estudio, podemos concluir que, entre todos los procesos de aprendizaje y mantenimiento del juego patológico hipotetiza-

Tabla 3
Diferencias de medias entre los distintos tipos de reforzador

	ACT.	ESC.	DIN.	II.	AUT.	SS.	IL.
ACT	-	-3,54	-3,62	9,03**	9,04**	10,0**	9,05**
ESC	-	-	-0,08	12,5**	12,5**	13,6**	12,5**
DIN	-	-	-	12,6**	12,6**	13,7**	12,6**
II	-	-	-	-	0,01	1,06	-0,02
AUT	-	-	-	-	-	1,05	-0,03
SS	-	-	-	-	-	-	-1,09
IL	-	-	-	-	-	-	-

** Diferencia significativa $p < 0,01$.

Leyenda:

ACT.: Activación

ESC.: Escape

DIN.: Dinero

IL.: Ilusión de control

AUT.: Autoestima

SS.: Situaciones sociales

II.: Ideas irracionales

dos por los distintos autores, parece que cobran especial relevancia tres grandes mecanismos reforzadores: la búsqueda de activación fisiológica, el escape de problemas o estados de ánimo displacenteros, y la búsqueda de dinero.

Estos tres procesos son clara y significativamente más importantes para los jugadores que otros posibles mecanismos de los que también informan, y que contribuyen también a dar cuenta de la variación de las respuestas de los sujetos a las causas de su juego (ideas irracionales, ilusión de control, búsqueda de autoestima y búsqueda de una situación social).

Los tres procesos señalados por los jugadores son los principales tanto al explicar la génesis como el mantenimiento del juego problemático. Ninguno de ellos se diferencia de los otros dos en cuanto a su importancia, ni en la génesis ni en el mantenimiento.

Estas conclusiones permiten, en primer lugar, conferir un apoyo empírico relevante a las hipótesis de todos aquellos autores que han centrado su atención en los aspectos fisiológicos presentes en la conducta de juego, suponiendo que la presencia de la activación en los jugadores desempeñaba una función importante en la explicación de la adicción al juego.

Por otra parte, la importancia que parece tener la obtención de dinero para los jugadores es un resultado interesante, ya que, a pesar de la vehemencia con que Skinner defendió el valor reforzante del dinero para el jugador y el aprendizaje de la adicción al juego mediante un programa de refuerzo intermitente de razón variable, a pesar de las lúcidas aportaciones de Dickerson (1979, 1984) y a pesar de la amplia aceptación del fenómeno sugerido por Lesieur («la caza») entre los expertos en el

tema de la adicción al juego, ciertamente había últimamente una cierta tendencia a centrar los modelos explicativos en variables de naturaleza más cognitiva, relegando a un segundo plano el papel del, en principio, reforzador «oficial» de la conducta de juego: el dinero.

Y por último, siguiendo con el análisis de la relevancia de nuestra investigación para la contrastación de modelos teóricos, es también relevante el apoyo que nuestros datos otorgan a los modelos que conciben el juego como *conducta de escape*. Nuestros resultados apoyan la suposición de que el juego puede estar funcionando en los jugadores como una estrategia inadecuada de afrontamiento de los problemas personales, como ya se ha señalado. Pero también indica que puede que el estado depresivo frecuentemente asociado al juego no sea únicamente la consecuencia del mismo, sino que posiblemente sea un factor favorecedor de la aparición de un nivel excesivo de juego. Es importante tener en cuenta este hecho al planificar programas de prevención.

Con respecto al segundo objetivo de nuestra investigación, considerando nuestros resultados podemos hipotetizar que existen *distintos tipos de jugadores* en función de la motivación que les lleva a jugar de forma excesiva. Con este criterio, hemos visto que existen más de tres tipos de jugadores. Sin embargo, hemos creído adecuado incluir en nuestra propuesta los que en el análisis factorial se perfilan como más claramente relevantes. Así, proponemos distinguir entre:

- *El jugador 'buscador de activación'*, cuyo juego se mantiene por un proceso de refuerzo positivo, con una regla de refuerzo continuo. Es importante comentar que, a diferencia de lo sugerido por McCormick y Taber (1988) respecto a su subtipo B de jugadores, parece que en nuestro estudio los jugadores no informan tanto del proceso de refuerzo negativo hipotetizado por el autor (escapar del aburrimiento) cuanto de un proceso de refuerzo positivo (conseguir la excitación o activación, que es lo que se experimenta como placentero). Sería este tipo de jugador el que presenta el fenómeno de 'tolerancia' (necesidad de incrementar el riesgo o la cantidad de las apuestas para conseguir el mismo reforzador: la excitación). El tratamiento de este tipo de jugadores debería incluir técnicas de exposición y prevención de respuesta, así como alguna técnica de autocontrol emocional (relajación...). La prevención del juego excesivo en este tipo de jugador pasaría por buscar, además, formas de estimulación o refuerzo más adaptativas, y en la planificación cuidadosa del tiempo libre y de actividades de ocio.
- *El jugador 'de alivio o escape'*, cuyo juego está mantenido por un proceso de refuerzo negativo, siendo su conducta de juego una conducta de escape de una situación aversiva. Sería este jugador el que informaría frecuentemente de sucesos vitales traumáticos o estresantes o de signos de depresión, al inicio del juego. La prevención y el tratamiento del juego excesivo en este tipo de jugador pasaría por un entrenamiento en estrategias adecuadas de enfrentamiento a problemas y manejo de conflictos, entre otras medidas comunes a los tres tipos de jugador.

- *El jugador 'buscador de dinero'*, cuyo juego está mantenido por un proceso de refuerzo positivo intermitente de razón variable. En el inicio y mantenimiento del juego de este jugador tendría una importancia fundamental la presencia de ideas irracionales y distorsiones cognitivas sobre la probabilidad de ganar, la frecuencia de pérdidas y ganancias acontecidas (sería en este tipo más probable que en los otros encontrar historias de «gran ganancia») o la posibilidad de conseguir dinero con el que pagar deudas. Sería este jugador el que se ajusta al perfil frecuentemente encontrado en la literatura sobre juego: persona que disfruta con la ostentación de dinero, que valora el dinero como medida de su valía personal, que busca formas rápidas y fáciles de conseguirlo, etc. Tanto la prevención como el tratamiento del juego excesivo de este tipo de jugador se basaría fundamentalmente en técnicas de reestructuración cognitiva.

Estos tres procesos de aprendizaje y mantenimiento del juego patológico no son excluyentes, por supuesto. Es posible (y probable) que se encuentren dos de ellos, o los tres, junto con otros posibles procesos, presentes en el mismo jugador, debiendo en cada caso analizarse la relevancia que cobra cada uno de ellos en el sujeto. Sin embargo, consideramos interesante nuestra propuesta, sobre todo como una forma sencilla de reducir y hacer más manejable la enorme complejidad que presenta el campo del juego patológico.

Esta propuesta de clasificación debe considerarse como un primer esbozo para un cambio de perspectiva en el estudio del jugador excesivo. Es decir, es una propuesta de organización de la información recogida hasta ahora por distintas investigaciones sobre el tema, información que puede parecer confusa si se considera al conjunto de jugadores excesivos como un grupo homogéneo, o si sólo se consideran diferencias entre ellos en función del tipo de juego elegido. Parece claro que los jugadores patológicos no son un grupo homogéneo; la existencia de distintas características en los jugadores excesivos, a veces contradictorias entre sí, sugiere que las diferencias entre los jugadores problema no se explican considerando distintos perfiles de personalidad, o los distintos tipos de juego elegidos, o el distinto grado de deterioro que su problema de juego les acarrea.

Parece bastante más fructífero considerar que la gran diversidad que presentan los jugadores patológicos puede obedecer al hecho de que no todos ellos llegan al juego por el mismo camino, y no todos ellos continúan jugando por las mismas razones, y aunque en todos estén presentes los fenómenos que han identificado los investigadores del tema (activación, ideas irracionales, caza, el escape de problemas...), no en todos ellos cumplen la misma función ni tienen la misma importancia.

Por lo tanto, no en todos ellos tendrán la misma efectividad las distintas técnicas de tratamiento, que deberían, según sugiere este estudio, adaptarse al tipo de jugador de que se trate (identificado mediante el obligado análisis funcional, que puede estar ahora orientado hacia uno de los tres procesos básicos de aprendizaje de la conducta de juego identificados en nuestra investigación, y que debe ser el que realmente distinga la mera presencia de fenómenos de su funcionalidad real para la conducta analizada en cada caso).

Nuestro estudio tiene obvias limitaciones, como es evidente: en primer lugar, hemos recogido la información de jugadores en tratamiento, que en algunas preguntas están necesitando realizar un esfuerzo de memoria, y que pueden no representar a toda la población de jugadores patológicos. Además, al basar los datos en la percepción que los jugadores tienen de su juego, es posible que los sujetos no perciban adecuadamente algunos fenómenos que, sin embargo, pueden estar presentes (ej. la excitación, la relajación... requieren de un entrenamiento para ser adecuadamente percibidos). Y, por supuesto, la naturaleza de este estudio excluye también el análisis del papel que puedan jugar todo tipo de fenómenos que escapan a la conciencia del sujeto (ej. alteraciones bioquímicas, el mecanismo de ejecución conductual de McConaghy (1980, 1991), procesos subconscientes postulados por los modelos psicoanalíticos...).

Sin embargo, son varias las voces que defienden este tipo de estudios en los que se pregunta directamente a los sujetos sobre las razones de su juego. En cualquier caso, recordemos que toda propuesta de tipología (y en definitiva, de modelo explicativo) no es sino una elaboración teórica, cuyo único sentido es dar significado a los datos de la realidad, proporcionándoles una organización, para facilitar la comprensión del fenómeno. Por lo tanto, es en el futuro donde encontraremos respuesta sobre la utilidad y conveniencia de nuestros resultados y de nuestra propuesta: nosotros creemos que permitirá seguir investigando, de forma cada vez más concreta y contrastable, a la población de jugadores problema, y que contribuirá a hacer más comprensible la información que sobre tal población ya se posee. Nuestra propuesta de clasificación puede ser un buen primer esbozo de explicación, puede ayudar a comprender el por qué de tantos datos a veces contradictorios. Futuras investigaciones indicarán si así es.

Referencias

- Anderson, G. y Brown, R.I. (1984). Real and laboratory gambling, sensation seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75, 401-410.
- Becoña, E. (1993). *El juego compulsivo en la comunidad autónoma gallega*. Xunta de Galicia, Santiago de Compostela.
- Bergler, E. (1957). *The psychology of gambling*. Nueva York: Hill and Wang.
- Blaszczynski, A. (1996). ¿Es el juego patológico un trastorno del control de los impulsos, un trastorno adictivo, o un trastorno obsesivo-compulsivo?, *I Simposium Internacional sobre Juego Patológico*, Barcelona.
- Blaszczynski, A. y McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of the Addictions*, 24, 337-350.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N. y Frankova, A. (1990). Boredom proneness in pathological gambling. *Psychological Reports*, 67, 35-42.
- Blaszczynski, A., Wilson y McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81, 113-117.
- Blaszczynski, A., Winter y McConaghy, N. (1986). Plasma endorphin levels in pathological gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 3-14.
- Brown, R.I.F. (1986). Arousal and sensation-seeking components in the general explanation of gambling and gambling addictions. *The International Journal of the Addictions*, 21, 1001-1016.

- Brown, R.I.F. (1987). Classical and operant paradigms in the management of gambling addictions. *Behavioural Psychotherapy*, 15, 111-122.
- Brown, R.I.F.(1993). El papel de la activación, distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones en las adicciones al juego. *Psicología Conductual*, 1, 375-388.
- Brown, R.I.F. (1996). Arousal, disociación y cognición en el juego normal y problemático. *I Simposium Internacional sobre Juego Patológico*, Barcelona.
- Campbell, F.F. (1976). Gambling, a positive view. En *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*. Springfield, Ill.: Charles C. Thomas.
- Custer, R.L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Custer, R.L. y Milt (1985). *When luck runs out. Help for compulsive gamblers and their families*. Nueva York: Facts on File Publications.
- Dickerson, M. (1979). FI schedules and persistence at gambling in the U.K. betting office. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 12, 315-323.
- Dickerson, M. (1984). *Compulsive gamblers*. Londres: Longman.
- Dickerson, M. (1989), Gambling: a dependence without a drug, *International Review of Psychiatry*, 1, 157-172.
- Dickerson, M.G. (1993). Internal and external determinants of persistent gambling: Problems in generalising from one form of gambling to another. *Journal of Gambling Studies*, 9, 225-245.
- Dickerson, M. y Adcock, S. (1987). Mood, arousal and cognitions in persistent gambling: preliminary investigation of a theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 3, 3-15.
- Dickerson, M., Cunningham, R. England, S.L. y Hinchy, J. (1991). On he determinants of persistent gambling: Ill. Personality, prior mood, and poker machine play. *International Journal of the Addictions*, 26, 531-548.
- Dickerson, M., Hinchy, J. y Fabre, J. (1987). Chasing, arousal and sensation seeking in off-course gamblers. *British Journal of Addictions*, 82, 673-680.
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández, J. y Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 769-792.
- Gaboury, A., Ladouceur, R., Beauvais, G., Marchand, L. y Martineau, Y. (1988). Dimensions cognitives et comportementales chez les joueurs réguliers et occasionnels au blackjack. *International Journal of Psychology*, 23, 283-291.
- Gaboury, A., Ladouceur, R. y Bussières, O. (1989). Structures des loteries et comportements des joueurs. *Revue de Psychologie Appliquee*, 39, 197-207.
- Gaboury, A. y Ladouceur, R. (1989). Erroneus perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior and Personality*, 4, 411-420.
- Gilovich, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 1110-1126.
- González, A. (1989). *Juego patológico: una nueva adicción*. Madrid: Tibidabo.
- Griffiths, M.D. (1990a). The acquisition, development and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 6, 193-204.
- Griffiths, M.D. (1990b). Addiction to fruit machines: a preliminary study among young males. *Journal of Gambling Studies*, 6, 113-126.
- Griffiths, M. (1995). Towards a risk factor model of fruit machine addiction: A brief note. *Journal of Gambling Studies*, 11, 343-346.
- Jacobs, D.F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15-31.
- Jacobs, D.F. (1988). Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 27-37.

- Jacobs, D.F. (1989). A general theory of addictions. En Shaffer, H.J., Stein, S.A., Gambino, B. y Cummings, T.N. (dirs.), *Compulsive gambling: Theory, research and practice*. Mass.: Lexington Books.
- Knapp, T.J. (1976). A functional analysis of gambling behavior. En *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*, Springfield, Ill.: Charles C. Thomas.
- Knowles, E.S. (1976). Searching for the motivation in risk taking and gambling. En *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*. Springfield, Il.: Charles C. Thomas.
- Kusyszyn, I. (1972). The gambling addict versus the gambling professional. *International Journal of the Addictions*, 7, 387-393.
- Kusyszyn, I. (1976). How gambling saved me from a misspent sabbatical. En *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*. Springfield, Ill.: Charles C. Thomas.
- Kusyszyn, I. (1978). Compulsive gambling: the problem of definition. *International Journal of Addictions*, 37, 1095-1101.
- Kusyszyn, I. (1990). Existence, effectance, esteem: From gambling to a New theory of human motivation. *The International Journal of the Addictions*, 25, 159-177.
- Kusyszyn, I. y Rutter, R. (1985). Personality characteristics of male heavy gamblers, light gamblers, nongamblers, and lottery players. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 59-63.
- Ladouceur, R. (1993). Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar y dinero. *Psicología Conductual*, 1, 361-374.
- Ladouceur, R. y Gaboury, A. (1988). Effects of limited and unlimited stakes on gambling behavior. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 119-126.
- Ladouceur, R. y Mayrand, M. (1986). Caracteristiques psychologiques de la prise de risque monetaire des joueurs et des non-joueurs à la roulette. *International Journal of Psychology*, 21, 433-443.
- Ladouceur, R., Sylvain, C. Duval, C., Gaboury, A. y Dumont, M. (1989). Correction des verbalisations irrationnelles chez joueurs de poker-video. *International Journal of Psychology*, 24, 1-14.
- Ladouceur, R., Tourigny, M. y Mayrand, M. (1985). Familiarity, group exposure, and risk-taking behavior in gambling. *The Journal of Psychology*, 120, 45-49.
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Lesieur, H.R. (1979). The compulsive gambler's spiral of options and involvement. *Psychiatry*, 42, 79-87.
- Lesieur, H.R. y Blume, S.B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- McConaghy, N. (1980). Behavior completion mechanisms rather than primary drives maintain behavioural patterns. *Activitas Nervosa Superior (Praha)*, 22, 138-151.
- McConaghy, N. (1991). A pathological or a compulsive gambler? *Journal of Gambling Studies*, 7, 55-64.
- McCormick, R.A. (1993). La selección de tratamientos para los jugadores patológicos basados en factores clínicamente significativos. *Psicología Conductual*, 1, 441-454.
- McCormick, R.A. (1994). The importance of coping skill enhancement in the treatment of the pathological gambler. *Journal of Gambling Studies*, 10, 77-86.
- McCormick, R.A. y Taber, J.I. (1987). The pathological gamblers: salient personality variables. En T. Galski (dir.), *The handbook of pathological gambling* (pp. 9-39). Springfield, Ill.: Charles C. Thomas.

- McCormick, R.A. y Taber, J.I. (1988). Attributional style in pathological gamblers in treatment. *Journal of Abnormal Psychology*, 97, 368-370.
- Moran, E. (1970). Varieties of pathological gambling. *British Journal of Psychiatry*, 116, 593-597.
- Ochoa, E. y Labrador, F.J. (1994). *El juego patológico*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Prieto Ursúa, M. (1997). El juego problemático. Estudio empírico de sus características y modelos explicativos. Una propuesta de definición. Tesis doctoral no publicada. Universidad P. Comillas, Madrid.
- Prieto Ursúa, M. y Llavona Uribelarra, L. (1998). GA20: Psychometric validation with population of Spain. *Journal of Gambling Studies*, 14, 3-15.
- Skinner, B.F. (1953). *Science and human behavior*. Nueva York: Mac Millan.
- Skinner, B.F. (1974). *About behaviorism*. Nueva York: Alfred A. Knopf.
- Taber, J.I., McCormick, R.A. y Ramírez, L.F. (1987). The prevalence and impact of major life stressors among pathological gamblers. *International Journal of the Addictions*, 22, 71-79.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1983). *Biological bases of sensation seeking*. New Jersey: Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1984). Experience and desire: a new format for sensation seeking scales. *Journal of Behavioral Assessment*, 6, 101-114.

Apéndice 1

CUESTIONARIO SOBRE LA GÉNESIS DE LA CONDUCTA DE JUEGO

A continuación se le presentan algunas frases relacionadas con el juego. Indique de 1 a 5 en qué medida cada frase explica las razones por las cuales *USTED EMPEZO A JUGAR* las primeras veces que lo hizo, siendo **1: No tiene nada que ver conmigo** y **5: Expresa totalmente mi razón**.

- | | |
|--|-----------|
| 1. Porque me gustaba la aventura | 1 2 3 4 5 |
| 2. Para conocer gente, o estar con gente | 1 2 3 4 5 |
| 3. Para olvidar preocupaciones | 1 2 3 4 5 |
| 4. Porque creía que iba a ganar | 1 2 3 4 5 |
| 5. Porque tenía una estrategia muy buena | 1 2 3 4 5 |
| 6. Porque me gustaba la tensión que sentía al jugar | 1 2 3 4 5 |
| 7. Para ganar dinero | 1 2 3 4 5 |
| 8. Para sentirme importante | 1 2 3 4 5 |
| 9. Para evitar el aburrimiento | 1 2 3 4 5 |
| 10. Para recuperar pérdidas | 1 2 3 4 5 |
| 11. Porque era una persona con suerte | 1 2 3 4 5 |
| 12. Porque mejoraba el concepto que tenía de mí | 1 2 3 4 5 |
| 13. Para reducir la ansiedad, para relajarme | 1 2 3 4 5 |
| 14. Para imaginar fantasías sobre mí | 1 2 3 4 5 |
| 15. Porque me gustaban las emociones intensas | 1 2 3 4 5 |
| 16. Porque me parecía una manera fácil de ganar dinero | 1 2 3 4 5 |
| 17. Porque me ayudaba cuando estaba deprimido | 1 2 3 4 5 |
| 18. Porque mientras jugaba no pensaba en otra cosa | 1 2 3 4 5 |
| 19. Porque me gustaba arriesgarme | 1 2 3 4 5 |
| 20. Para sentirme excitado | 1 2 3 4 5 |
| 21. Para resolver dificultades económicas | 1 2 3 4 5 |
| 22. Porque era buen jugador | 1 2 3 4 5 |
| 23. Para tomar otra identidad | 1 2 3 4 5 |
| 24. Porque mis amigos lo hacían | 1 2 3 4 5 |
| 25. Porque me sentía triste | 1 2 3 4 5 |
| 26. Porque ganaba más de lo que perdía | 1 2 3 4 5 |
| 27. Porque tenía buena racha | 1 2 3 4 5 |
| 28. Porque me atraía el riesgo | 1 2 3 4 5 |

Apéndice 2

CUESTIONARIO SOBRE EL MANTENIMIENTO DE LA CONDUCTA DE JUEGO

A continuación se le presentan algunas frases relacionadas con el juego. Indique de 1 a 5 en qué medida cada frase explica las razones por las cuales *USTED EMPIEZA A JUGAR CADA VEZ QUE LO HACE ACTUALMENTE*, siendo **1: No tiene nada que ver conmigo** y **5: Expresa totalmente mi razón**.

- | | |
|--|-----------|
| 1. Porque me gusta la aventura | 1 2 3 4 5 |
| 2. Para conocer gente, o estar con gente | 1 2 3 4 5 |
| 3. Para olvidar preocupaciones | 1 2 3 4 5 |
| 4. Porque creo que voy a ganar | 1 2 3 4 5 |
| 5. Porque tengo una estrategia muy buena | 1 2 3 4 5 |
| 6. Porque me gusta la tensión que siento al jugar | 1 2 3 4 5 |
| 7. Para ganar dinero | 1 2 3 4 5 |
| 8. Para sentirme importante | 1 2 3 4 5 |
| 9. Para evitar el aburrimiento | 1 2 3 4 5 |
| 10. Para recuperar pérdidas | 1 2 3 4 5 |
| 11. Porque soy una persona con suerte | 1 2 3 4 5 |
| 12. Porque cuando juego mejora el concepto que tengo de mí | 1 2 3 4 5 |
| 13. Para reducir la ansiedad, para relajarme | 1 2 3 4 5 |
| 14. Para imaginar fantasías sobre mí | 1 2 3 4 5 |
| 15. Porque me gustan las emociones intensas | 1 2 3 4 5 |
| 16. Porque me parece una manera fácil de ganar dinero | 1 2 3 4 5 |
| 17. Porque me ayuda cuando estoy deprimido | 1 2 3 4 5 |
| 18. Porque mientras juego no pienso en otra cosa | 1 2 3 4 5 |
| 19. Porque me gusta arriesgarme | 1 2 3 4 5 |
| 20. Para sentirme excitado | 1 2 3 4 5 |
| 21. Para resolver dificultades económicas debidas al juego | 1 2 3 4 5 |
| 22. Porque soy buen jugador | 1 2 3 4 5 |
| 23. Para tomar otra identidad | 1 2 3 4 5 |
| 24. Porque mis amigos lo hacen | 1 2 3 4 5 |
| 25. Porque me siento triste | 1 2 3 4 5 |
| 26. Porque gano más de lo que pierdo | 1 2 3 4 5 |
| 27. Porque tengo buena racha | 1 2 3 4 5 |
| 28. Porque me atrae el riesgo | 1 2 3 4 5 |

Psicología Conductual

(Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud)

Boletín de suscripción

Deseo subscribirme a la revista PSICOLOGÍA CONDUCTUAL para el/los año(s) _____
(3 números al año)

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

DIRECCIÓN: _____

CIUDAD: _____ PROVINCIA/ESTADO: _____ PAÍS: _____

CÓDIGO POSTAL: _____ E-MAIL: _____

Teléfono: _____ Fax: _____

FORMA DE PAGO:

• *Domiciliación bancaria:* _____ (sólo España)
(Datos cuenta subscriptor) Entidad Oficina DC N° Cuenta

• *Cheque* N° _____ a nombre de PSICOLOGÍA CONDUCTUAL

• *Transferencia* a la C/c: 2031 0378 93 0100013403
(Caja de Ahorros La General, Ofic. Palacio Deportes, Granada, España)

• *Pago con tarjeta:*

NÚMERO DE TARJETA **VISA/Mastercard/:** _____

FECHA DE CADUCIDAD: ____ ____
Mes Año

FIRMA (necesaria para el pago con tarjeta o domiciliación bancaria): _____

CANTIDAD A SER CARGADA: _____

Precios de suscripción:

Subscripción anual: 36 euros

Subscripción anual extranjero: 45 euros

Número suelto: 13 euros

Número suelto extranjero: 16 euros

PSICOLOGÍA CONDUCTUAL, Apartado de Correos 1245, 18080 Granada (España)

Tel./fax: (+34) 902-117486 E-mail: apicsa@attglobal.net