

LA TEORÍA DE LAS DEFINICIONES Y EL JUEGO PROBLEMÁTICO

MARÍA PRIETO URSÚA Y
CAMINO CAÑÓN LOYES

Universidad Pontificia Comillas. Madrid

Resumen

Se ofrece una revisión de cuestiones básicas sobre el juego patológico, como son su definición y las implicaciones que supone la asunción de un modelo conceptual u otro. Se propone un nuevo modelo de definición, y se procede a realizar su aplicación al tema del juego patológico. Se utiliza una muestra de 127 jugadores problema (edad media: 41,67; sexo: 78,7% varones) y otra de 142 jugadores sociales (edad media: 38,46; sexo: 60% varones). Los sujetos contestaron un cuestionario compuesto por el SOGS, el GA20 y cuestiones relativas a los principales modelos explicativos de la génesis y el mantenimiento del juego. Los resultados indican una probabilidad de acierto del 98,8% en la clasificación a partir de las variables seleccionadas. Se comentan los beneficios de asumir este nuevo tipo de definición, como la posibilidad de graduar el nivel de problemática de los sujetos o de valorar la distinta aportación de cada variable.

Palabras clave: juego patológico, evaluación, definición, cuestionarios.

Abstract

The study offers a theoretical revision of some basic questions related to pathological gambling, as definition problems and the importance of start of a particular conceptual model. The authors propose a new definition model, and proceed to apply it to the pathological gambling. The sample consisted of 127 problem gamblers (mean age: 41,67; sex: 78,7% men) and other sample of 142 social gamblers (mean age: 38,46; sex: 60% men). Subjects answered a questionnaire composed by the SOGS, the GA20, and items related to the more relevant models about acquisition and maintenance of pathological gambling. The results indicated a 98,8% probability of success in the classification with the selected variables. The benefits of this model of definition, i.e. the possibility of graduate the gamblers' level of problem, and value the different contribution of each item, are discussed.

Key words: pathological gambling, evaluation, definition, questionnaires.

Introducción

La definición del juego problemático es una cuestión que no está exenta de controversia. El término juego problemático no es más que una de las diversas denominaciones existentes referidas a este fenómeno, entre las que se hallan juego compulsivo, juego excesivo, juego

inmoderado, juego patológico, ludopatía, adicción al juego, dependencia al juego, etc. Esto refleja las dificultades de clasificación que ha sufrido este trastorno, la falta de conceptualización unánime del mismo, y da idea de la confusión reinante en este campo.

El tema del concepto que sobre el juego problemático tienen los distintos autores y la población general ha recibido muy poca atención por parte de los estudiosos del campo, siendo como es un punto central al abordar cualquier investigación.

La concepción que se mantiene (aunque no sea de manera explícita) sobre la naturaleza de este trastorno tiene influencias directas sobre el enfoque de las investigaciones que se han de realizar. Al abordar la tarea de buscar características propias de los jugadores, o de clasificar a éstos en distintos grupos, o, sobre todo, de hipotetizar sobre las causas del juego problemático, están presentes suposiciones, axiomas o creencias que cada autor mantiene sobre la naturaleza del trastorno, y que dirigen sus investigaciones en un sentido determinado.

Al no haber acuerdo aún en la concepción de la naturaleza del trastorno, cada autor debe enmarcar sus investigaciones en su propio marco conceptual y teórico, haciéndose prácticamente imposible la tarea de unificar esfuerzos, de sumar resultados. Al poseer los distintos estudios su propia terminología, su propio vocabulario, se hace extremadamente difícil la comunicación entre equipos de investigación. Esto se hace patente sobre todo al realizar un análisis bibliográfico, donde se detecta más claramente la falta de conexión entre los estudios de distintos autores.

Y es que, aunque pueda parecer una tarea estéril, inútil, secundaria o accidental, es de vital importancia, antes de poder establecerse una comunicación, definir los términos, y saber de qué se está hablando. Sin una adecuada definición, los resultados de los distintos estudios van a adolecer de una desorientación teórica importante.

El concepto de juego problemático ha pasado por una serie de etapas, en las que se ha ido transformando progresivamente. Históricamente, el juego era considerado una debilidad moral, propio de personas con poca fuerza de voluntad o viciosas, sujetos que no tenían consideración con el sufrimiento que su conducta provocaba. (Esta concepción, lejos del marco teórico de la comunidad científica, está aún muy extendida en la población general).

Pasó después, en la primera mitad de este siglo, debido a algunos estudios del marco psicoanalítico, a ser entendido como una enfermedad psicológica, como una manifestación de una neurosis subyacente (Bergler, 1958; Greenson, 1947), constituyendo lo que se ha dado en llamar el "modelo médico" del juego problemático. Esta conceptualización fue reforzada con la fundación de la organización Jugadores Anónimos en Los Angeles (1957), y con la inclusión del juego en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en 1980 (DSM-III, A.P.A., 1980). Como se ha señalado en alguna ocasión (Custer, 1984), tanto el DSM-III como el DSM-III-R intentan describir al jugador excesivo, pero no lo definen.

En la actualidad existe una controversia entre este modelo médico y el denominado 'modelo dimensional' del trastorno (Blaszczynski y McConaghy, 1989), que defiende la concepción de juego problemático como un trastorno de conducta, un hábito poco adaptativo, cuya génesis se puede explicar teniendo en cuenta los principios del aprendizaje. Consideran estos autores que no existe evidencia suficiente para apoyar la idea de la existencia de un tipo de personalidad específico de los jugadores, ni ningún criterio suficiente como para diferenciar los dos grupos, jugadores problema y jugadores no problema.

(Hasta que la cuestión esté cerrada, preferimos utilizar la expresión *juego problemático* en lugar de *juego patológico*, ya que asume una posición más neutra respecto a la discusión).

Propuesta de modelo de definición

Para enmarcar adecuadamente nuestro modelo de definición, se van a distinguir antes los principales modos de definir que la teoría del conocimiento nos ofrece.

Según el modelo componencial, la definición de un término (*definiendum*) viene dada por un conjunto de rasgos que constituyen el *definiens*, de manera que cada uno de ellos es una condición necesaria, y la conjunción de todos es una condición suficiente para el concepto en cuestión. Así, si cada uno de los rasgos del *definiens* tiene la frontera de su extensión perfectamente nítida, la extensión del concepto que estamos intentando definir estará también exenta de cualquier vaguedad.

Es decir, dada una definición de jugador problema según este modelo, se podría responder sin ningún tipo de dudas SI o NO a la pregunta: «¿Este hombre es un jugador problema?». Bastaría, pues, según este modelo, delimitar los rasgos que caracterizan necesariamente al jugador problema para definir correctamente el concepto. Sin embargo, como se va pudiendo comprobar hasta ahora, no hay aún acuerdo sobre la necesidad de la presencia de determinados rasgos en el jugador problema, como indica el hecho de que, según las distintas versiones del DSM-III, es necesario cumplir ALGUNOS criterios, algunos rasgos, sin existir ninguno cuya presencia sea imprescindible para el diagnóstico de Juego Patológico.

Otra forma de definición es la propuesta por el modelo prototipo, según el cual la definición consiste en apuntar a un referente que sea, de alguna manera, paradigmático, como «cielo» para «azul». Se trata así de proponer un ejemplo paradigmático -prototipo- al que poder remitir como lugar privilegiado para introducirse en el uso del término, que luego se irá haciendo extensivo a otras situaciones.

Las definiciones de juego problemático vistas hasta ahora siguen en parte este modelo: intentan establecer un prototipo de jugadores problema y diagnostican posteriormente a los sujetos en función de su similitud con el sujeto descrito.

Para proponer una definición diferente de jugador problema, vamos a seguir el *modelo gradiente* (Cañón, 1993), propuesto y debatido en el «Simposio French Anderson», organizado por el Seminario Internacional de Bioética de la FIUC, en el National Health Hospital de BETHESDA (USA), con la presencia del Dr. Anderson (Oct. 1989 y Mayo 1990).

Este nuevo modelo de definición se puede situar entre ambos extremos del continuo, y puede aportar un marco teórico muy interesante para ayudar a organizar la información que sobre el juego excesivo se va recogiendo.

El modelo consiste en explicitar algunos rasgos comunes a todos los sujetos tipificados como, en este caso, jugadores problema, pero añadiendo otros rasgos que poseen en distinto grado. Este tipo de definición permite una frontera difusa de la extensión del concepto, pues aunque participa de la definición componencial (conjunción de rasgos atribuibles al concepto) también toma del modelo de prototipo la permisibilidad de vaguedad en la extensión del concepto.

Una definición tiene así las siguientes características:

- ⇒ Contiene una lista finita de características (como en el caso del modelo componencial).
- ⇒ Cada característica de la lista puede ser satisfecha o no, independientemente de si las demás características lo son.
- ⇒ La pertenencia a la extensión del término que estamos definiendo es un fenómeno de gradiente; ya no es la cuestión si se pertenece o no, sino en qué medida se pertenece.
- ⇒ El valor de pertenencia es una función del grado de satisfacción de todas las características consideradas.
- ⇒ No todas las características de la lista contribuyen en el mismo grado a la determinación del nivel de pertenencia. El cumplimiento de algunas es más importante que el cumplimiento de otras.
- ⇒ Como se deriva de estas propiedades, los conceptos de «necesario» y «suficiente» no se pueden aplicar en este marco de gradiente.

Además, entre la lista de características propuesta para cada concepto, habría unas «características prototípicas», es decir, aquellas cuya ausencia implica que el término no se refiere a los objetos que estamos tratando de definir (ej., «ser humano», si intentamos definir un jugador

problema). Y, en el otro extremo, habría unas características presentes, pero que pueden cambiar según el contexto (ej. estar arruinado). Así, se podría distinguir entre características prototípicas, características esperadas, posibles, no-esperadas, y excluidas.

Los cambios en el conocimiento científico y los cambios en los hábitos sociales pueden alterar el lugar asignado a las características, pueden hacer emerger características nuevas, y pueden alterar el valor asignado al cumplimiento de cada una.

Vamos a pasar a continuación a estudiar las posibilidades que este modelo de definición ofrece para la conceptualización del jugador problema.

Método

Sujetos

El presente estudio contó con la colaboración de dos grupos de sujetos:

a) Una muestra de 127 jugadores problema, constituida por sujetos que acuden en busca de tratamiento a dos asociaciones madrileñas de autoayuda (AMAJER y ATEJ). La edad media es de 41,67 años (s.d. = 12,58), un porcentaje de hombres del 78,7% y una antigüedad media del problema de 5 años (s.d. = 2,66).

b) Una muestra normativa de 142 jugadores sociales (que han jugado dinero con alguna frecuencia a algún juego de azar), apareados con los jugadores problema en las variables *edad* ($x = 38,46$; s.d. = 12,96) y *sexo* (60% varones).

Instrumento

Los sujetos contestaron un cuestionario (apéndice 1) que contenía las siguientes cuestiones:

- ⇒ Un apartado de preguntas demográficas: edad, sexo y profesión del sujeto.
- ⇒ El cuestionario compuesto por las 20 preguntas propuestas por la organización Jugadores Anónimos (GA20).
- ⇒ El Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS, Lesieur y Blume, 1987).
- ⇒ Un subcuestionario sobre posibles procesos de reforzamiento presentes en el mantenimiento de la conducta de juego. Se ha intentado recoger aquí los modelos más representativos de los propuestos en este campo.

Procedimiento

Los sujetos de este estudio contestaron una única vez al cuestionario, de forma autoaplicada. Una de las investigadoras estaba cerca del sujeto para ayudar a resolver las dudas que se pudieran presentar. En las instrucciones se indicó el carácter anónimo del cuestionario. Se eliminaron del estudio aquellos sujetos que llevaban más de 6 meses acudiendo a la asociación, para evitar problemas derivados de la deformación o el olvido de la información.

Resultados

Para la obtención de los rasgos más definitorios del jugador problema se realizó un análisis de regresión logística, para obtener una función lineal del modo:

$$X = a X_1 + b X_2 + c X_3 + \dots + k X_n$$

donde X es el término que queremos definir (en este caso, jugador problema), a, b, c, ..., k son los coeficientes o el peso específico de cada uno de los rasgos que lo definen, y X_1 , X_2 , etc. son los rasgos o características que definen ese concepto.

Tabla 1.- Tabla de regresión logística entre los grupos de jugadores sociales y jugadores problema

Variable	B	E.S.	WALD	G.L.	SIGN.	R	Exp B
Item13	3.9366	1.1107	12.561	1	.0004	.1746	51.24
Item15	5.4942	1.2520	19.257	1	.00001	.2232	243.2
Item18	3.1471	1.2381	6.461	1	.0110	.1135	23.26
Const.	-5.2246	1.1051	22.351	1	.00001		

Tabla 2.- Tabla de la probabilidad de acierto en las clasificaciones a partir de las variables predictoras

	Predicción J.Sociales	Predicción J.Problema	Porcentaje Correcto
J.Sociales Reales	114	2	98.28%
J.Problema Reales	1	134	99.26%

PREDICCIÓN MEDIA: 98.80 %

Tabla 3.- Tabla de los estadísticos de las variables al modelo de regresión logística

	Chi-Cuadrado	G. Libertad	Significación
Contraste bilateral	29.181	247	1,000
Ajuste Chi-Cuadrado	332.715	7	0,00001
Grados de mejoría	13.021	1	0,0003
Bondad de ajuste	1575.406	247	0,00001

Tabla 4.- Variables significativas incluidas en el modelo de regresión logística

Variable	Puntuación	G.L.	Significación	R
Pregunta 2	3.9366	1	.0004	.1746
Pregunta 4	5.4942	1	.00001	.2232
Pregunta 7	3.1471	1	.0110	.1135
Pregunta 20	5.8766	1	.0153	.1058
Pregunta 22	5.4401	1	.0197	.0996
Pregunta 13	5.4208	1	.0199	.0994
Pregunta 32.5	45.3729	4	.00001	.3284
Pregunta 32.13	157.0113	4	.00001	.6558
Pregunta 32.19	22.7003	4	.0001	.2060
Pregunta 32.20	35.4707	4	.00001	.2816
Pregunta 32.21	156.8185	4	.00001	.6553
Pregunta 32.25	313.4698	4	.00001	.9389
Pregunta 32.27	12.6276	4	.0132	.1156

El análisis de regresión logística fue elegido porque permite una mayor flexibilidad en la entrada de datos como variables independientes (pudiendo ser éstas tanto dicotómicas como continuas). El estadístico chi-cuadrado tiene un valor de 332.715, con una significación de $p < 0,00001$. Los resultados se muestran en las tablas 1, 2, 3, y 4.

Como se ve en estas tablas, las variables seleccionadas en el análisis de regresión logística corresponden a las siguientes cuestiones:

Nº ITEM

CONTENIDO ITEM

32.25

«Juego porque me siento triste»

32.13

«Juego para reducir ansiedad, para relajarme»

* 7

«¿Ha jugado alguna vez para conseguir dinero con el que pagar deudas o resolver dificultades financieras?».

32.5

«Juego porque tengo una estrategia muy buena»

32.20	«Juego para sentirme excitado»
32.19	«Juego porque me gusta arriesgarme»
32.27	«Juego porque tengo buena racha»
* 4	«¿Está el juego haciendo que su vida sea menos feliz?»
* 2	«¿Le ha llegado a preocupar su conducta de juego?»
20	«Las discusiones, desacuerdos o frustraciones. ¿Hacen que sienta necesidad de jugar?»
22	«¿Ha considerado alguna vez que la autodestrucción es una de las consecuencias de su juego?»
13	«¿Ha vendido alguna propiedad para financiar su juego?»

Las tres preguntas marcadas con un asterisco son las preguntas 7, 4 y 2. La estimación de la probabilidad de acierto en la clasificación a partir de las estas variables se sitúa en un 98,80%.

Como se recogerá en el apartado de discusión de resultados y conclusiones, entre las variables más representativas de los jugadores problema se encuentra el fenómeno de la «caza» (Lesieur, 1979), es decir, jugar para recuperar pérdidas, para resolver problemas económicos debidos al juego. Este dato se une a todos aquellos estudios que ya habían confirmado la presencia de este fenómeno en los jugadores (Dickerson, 1984; Dickerson, Hinchy y Fabre, 1987; Dickerson, Walker, Legg England y Hinchy, 1990).

Discusión

El análisis efectuado para detectar los rasgos característicos de los jugadores problema y su importancia nos ha permitido conocer las características que contribuyen en mayor medida a definir al jugador problema. Así pues, recogiendo el objetivo de formular una definición de jugador problema según el modelo gradiente, podría definirse de la siguiente manera:

Los rasgos necesarios del jugador problema, cuyo valor nunca debería ser 0, coincidirían con los tres ítems que el análisis de regresión logística señala como capaces de clasificar, con una probabilidad de acierto del 98,8%, a los sujetos en uno u otro grupo. Estos tres rasgos necesarios serían:

- ⇒ *Ha experimentado que el juego hacía que su vida fuera menos feliz.*
- ⇒ *Se ha llegado a preocupar por su conducta de juego.*
- ⇒ *Ha jugado para conseguir dinero con el que pagar deudas o recuperar pérdidas.*

Como se aprecia en el cuestionario (apéndice 1), las respuestas a estas cuestiones admiten tan sólo dos posibles valores: 0 (NO) ó 1 (SI).

Además, habría unos rasgos esperados, cuyo valor sí podría ser 0 en algunos sujetos sin que por ello dejaran de ser considerados jugadores problema. Estos rasgos serían:

- ⇒ *Jugar porque se siente triste.*
- ⇒ *Jugar para relajarse o reducir ansiedad.*
- ⇒ *Creer que se tiene una estrategia muy buena.*
- ⇒ *Jugar para sentirse excitado.*
- ⇒ *Jugar porque le gusta arriesgarse.*
- ⇒ *Jugar porque cree que tiene buena racha.*

Como se aprecia en el cuestionario, estos ítems tienen cinco opciones de respuesta: 1, 2, 3, 4 ó 5; para equilibrar estas respuestas con los ítems dicotómicos anteriores, les asignaremos un valor de respuesta: $V_R = 0'2 \times R$. Así, un jugador sería tanto más jugador problema cuanto más alta fuera su puntuación en la siguiente ecuación:

Jugador problema =

- + (9 x Valor de la respuesta a «El juego ha hecho que sea menos feliz»)
- + (8 x Valor de la respuesta a «Se ha llegado a preocupar por su juego»)
- + (7 x Valor de la respuesta a «Juega para conseguir dinero con el que pagar deudas»)
- + (6 x Valor de la respuesta a «Juega cuando se siente triste»)
- + (5 x Valor de la respuesta a «Juega para relajarse, para reducir ansiedad»)
- + (4 x Valor de la respuesta a «Juega porque tiene una estrategia muy buena»)
- + (3 x Valor de la respuesta a «Juega para sentirse excitado»)
- + (2 x Valor de la respuesta a «Juega porque le gusta arriesgarse»)
- + (1 x Valor de la respuesta a «Juega porque tiene buena racha»)

Los tres primeros rasgos no podrían tomar nunca un valor 0, ya que son las características señaladas como necesarias para definir un jugador problema.

Se recogen así, no tanto el *número* de rasgos más importantes del jugador problema, sino la *importancia* que cada uno de estos rasgos tiene a la hora de definir tal concepto.

La utilización de este tipo de definición permite, no tanto determinar si un *sujeto es o no* jugador problema (objetivo de los instrumentos diagnósticos), sino *en qué medida* lo es. Es decir, permite *graduar* la problemática de cada sujeto en particular.

Este punto es de especial importancia, en especial cara a los posibles procesos legales que tenga que afrontar el jugador. En nuestra experiencia como peritos en juicios de jugadores hemos constatado el interés de los representantes de la justicia por graduar el nivel de «patología» del jugador, para determinar el tipo de atenuante jurídico que se le pueda aplicar.

Con una herramienta como la que se propone, esta graduación sería posible, ya que se tiene en cuenta, no sólo el **NUMERO** de características que el sujeto posee como jugador problema, sino la **IMPORTANCIA** de las mismas.

Aceptada la suposición de que el juego problemático no es más que un punto de un continuo que abarca desde la ausencia de juego hasta el juego problemático, como asume el modelo dimensional, se podría determinar la posición que cada sujeto ocupa en esta distribución. Los instrumentos diagnósticos vigentes permiten efectuar una clasificación dicotómica: es o no se es jugador problema. Es decir, dividirían el continuo en dos partes: la problemática y la no problemática. Su función sería determinar si un sujeto está dentro de una u otra parte, y hacerlo con el mayor nivel de seguridad posible.

Sin embargo, el propósito de la definición gradiente es el de determinar en qué punto del continuo se encuentra el sujeto, continuo que abarca desde el 4,2 hasta el 45 (máxima puntuación posible):

Ausencia de juego

Juego Problemático

4,2

45

Por otra parte, con los instrumentos hasta ahora disponibles, personas con las mismas puntuaciones podían tener problemas con el juego de muy distinta intensidad, ya que las pruebas se componen de preguntas muy dispares (ej. «¿Ha jugado alguna vez más tiempo del que tenía planeado?» puntúa igual que «¿Ha cometido o se ha planteado cometer algún acto ilegal para financiar su juego?» en el GA20).

Con esta propuesta, se valorarían de forma diferente las respuestas en función de su distinta contribución a la definición de jugador problema.

- | | |
|--|-------|
| 23. ¿Ha estado alguna vez jugando pensando que estaba ganando dinero, cuando no era así en realidad (de hecho, lo perdía?) | SI NO |
| 24. ¿Ha jugado alguna vez más dinero del que tenía pensado jugar? | SI NO |
| 25. ¿Ha criticado la gente su juego? | SI NO |
| 26. ¿Ha pensado alguna vez que le gustaría dejar de jugar pero que no creía que pudiera? | SI NO |
| 27. ¿Ha ocultado alguna vez dinero del juego, boletos de loterías u otros signos de su juego ante su esposa, hijos u otra gente importante en su vida? | SI NO |
| 28. ¿Ha discutido alguna vez con gente sobre su dinero de bolsillo? | SI NO |
| 29. Si es que sí, ¿Tenía algo que ver la discusión con su juego? | SI NO |
| 30. ¿Ha dejado alguna deuda sin pagar por culpa de su juego? | SI NO |
| 31. Si ha pedido prestado dinero para jugar o para pagar deudas de juego, ¿Quién o dónde le prestaron dinero?: | |
| a. Del dinero para el mantenimiento del hogar | SI NO |
| b. De su esposa | SI NO |
| c. De otros parientes | SI NO |
| d. De bancos o compañías de créditos | SI NO |
| e. De tarjetas de crédito | SI NO |
| f. De prestamistas o usureros | SI NO |
| g. De acciones, bonos, u otras inversiones | SI NO |
| h. De la venta de propiedades personales o familiares | SI NO |
| i. De cheques sin fondos | SI NO |
| j. Tiene crédito con algún corredor de apuestas | SI NO |
| k. Tiene crédito en algún casino | SI NO |

32. 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

33. 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

Referencias

- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, 4ª ed. Washington D.C.: A.P.A.
- Anderson, G. y Brown, R.I. (1984). Real and laboratory gambling, sensation seeking and arousal. *British Journal of Psychology*. 75 (3), 401-410.
- Bergler, E. (1957). *The psychology of gambling*. Nueva York: Hill and Wang.
- Błasczcynski, A. y McConaghy, N., (1989a). The medical model of pathological gambling: current shortcomings. *Journal of Gambling Behavior*. 5(1), 42-52.
- Błasczcynski, A. y McConaghy, N. (1989b). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of the Addictions*. 24(4), 337-350.

- Blaszczynski, A., McConaghy, N. y Frankova, A., (1990). Boredom proneness in pathological gambling. *Psychological Reports*. 67, 35-42.
- 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.
- Cañón, C. (1993). La teoría de las definiciones y su relevancia para la bioética. En ABEL, F. y CAÑÓN, C. (Eds.). *La mediación de la Filosofía en la construcción de la Bioética*. Madrid: UPCO.
- Custer, R.L. (1984). Profile of the pathological gambler. *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-38.
- Dickerson, M. (1984). *Compulsive gamblers*. Londres: Longman.
- Dickerson, M. y Adcock, S. (1987). Mood, arousal and cognitions in persistent gambling: preliminary investigation of a theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*. 3 (1), 3-15.
- Dickerson, M., Hinchy, J. y Fabre, J. (1987). Chasing, arousal and sensation seeking in off-course gamblers. *British Journal of Addictions*. 82: 673-680.
- Dickerson, M., Walker, M., England, S.L. y Hinchy, J. (1990). Demographic, personality, cognitive and behavioral correlates of off-course betting involvement. *Journal of Gambling Studies*, 6 (2), 165-182.
- 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. y Ladouceur, R. (1989). Erroneous perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior and Personality*. 4 (4), 411-420.
- Gilovich, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of Personality and Social Psychology*. 44 (6), 1110-1126.
- Greenson, R.R. (1947). *On gambling*.
- Griffiths, M.D. (1990a). The acquisition, development and maintenance of fruit machine gambling in adolescents. *Journal of Gambling Studies*. 6 (3), 193-204.
- Jacobs, D.F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*. 2, 15-31.
- Jacobs, D.F. (1989a). A general theory of addictions. En SHAFFER, H.J., STEIN, S.A., GAMBINO, B. y CUMMINGS, T.N. (eds.), *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*. Lexington Books, Mass.
- Keren, G. y Lewis, Ch. (1994). The two fallacies of gamblers: type I and tipe II. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 60, 75-89.
- Kusyszyn, I. (1978). Compulsive gambling: the problem of definition. *International Journal of Addictions*. 37: 1095-1101.
- Ladouceur, R., Gaboury, A., Dumont, M. y Rochette, P. (1987). Gambling: Relationship between the frequency of wins and irrational thinking. *The Journal of Psychology*. 122 (4), 409-414.
- 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.
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*. 32, 311-328.
- Legg England, S. (1991). The nature ad treatment of excessive gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*. 84, 113-120.
- 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.
- Rosenthal, R.J. (1989). Pathological gambling and problem gambling: problems of definition and diagnosis, en SHAFFER, H.J., STEIN, S.A., GAMBINO, B. y CUMMINGS, T.N.(eds.), *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*. Lexington Books, Mass.
- Shaffer, H.J. (1989). Conceptual crises in the addictions: The role of models in the field of compulsive gambling. En SHAFFER, H.J., STEIN, S.A., GAMBINO, B. y CUMMINGS, T.N. (eds.), *Compulsive Gambling: Theory, Research and Practice*. Lexington Books, Mass.
- Volberg, R.A. (1996). Métodos de investigación en la epidemiología del juego patológico: desarrollo y direcciones futuras. *I Simposium Internacional sobre Juego Patológico*, Barcelona.
- Walker, M.B. (1989). Some problems with the concept of 'gambling addiction': Should theories of addiction be generalized to include excessive gambling?. *Journal of Gambling Behavior*. 5 (3), 179-200.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: beyond the optimal level of arousal*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.