

2) Ludopatía:

- 2.1. Introducción.
 - 2.2. Definición.
 - 2.3. Tipos de juegos.
 - 2.4. Factores que facilitan la adicción al juego.
 - 2.5. Características del jugador.
 - 2.6. Proceso.
 - 2.7. Factores de riesgo.
 - 2.8. Perfil del adicto al juego.
 - 2.9. Evaluación.
- Caso práctico.
- Anexos.

Tema 2



LUDOPATÍA

1) Introducción

El juego se legalizó en España en la década de los setenta (1977) y las máquinas tragaperras, el juego más adictivo, en 1981. Desde entonces, son muchas las personas que se han visto afectadas por esta adicción. Según los estudios epidemiológicos realizados en nuestro país por autores como Legarda, Babio y Abreu (1992), Becoña (1993), Echeburúa, Báez, Fernández y Páez (1994), Becoña y Fuentes (1995), Irurita (1996) y Tejeiro (1998), entre un 1,5% y un 2,5% de la población adulta tiene problemas de juego patológico o ludopatía. Sin embargo, este porcentaje es todavía mayor entre los más jóvenes. Esta cifra puede considerarse alarmante si consideramos que el acceso a este tipo de máquina sólo está permitido a mayores de 18 años. Los resultados indican que un 2,5% de los jóvenes de Barcelona con edades comprendidas entre los 14 y los 17 años son probables jugadores patológicos de máquinas tragaperras y un 3,8% son jugadores problema (Barrera y Ortega, 2001), dato similar al observado en otros estudios realizados en La Coruña (Becoña y Gestal, 2,23%) y en Huelva (Arbinaga, 2,74%).

2) Definición

El juego patológico se reconoce por primera vez como un trastorno del control de impulsos por la Sociedad Americana de Psiquiatría, cuando en 1980 fue incluido en su manual diagnóstico D.S.M.-III.

Se trata de un fracaso crónico y progresivo en la capacidad de resistir los impulsos de jugar a pesar de las consecuencias negativas que el juego comporta para la persona (problemas personales, familiares, laborales o sociales).

Otros muchos autores han definido el juego patológico como una adicción psicológica, por las muchas similitudes que presenta con otras adicciones a sustancias, como los síntomas fisiológicos de la abstinencia y la tolerancia (Custer y col. 1985; Rodríguez Martos, 1987; Rosenthal, 1989; Echeburúa, 1993).

3) Tipos de juegos

Podríamos clasificar los múltiples tipos de juego en las siguientes categorías:

- **Juegos de azar:**

Son aquellos en los que el resultado final sólo depende de la suerte o la casualidad. No existe la posibilidad de controlar el resultado, puesto que éste es imprevisible e independiente de la conducta personal.

Las loterías, las máquinas tragaperras, el bingo o los dados son ejemplos de este tipo de juegos.

- **Juegos de técnica:**

En estos juegos el éxito depende de la habilidad del jugador. Requieren un aprendizaje y un entrenamiento.

Encontramos en esta categoría las damas, el ajedrez o los videojuegos.

- **Juegos combinados de técnica y azar:**

Dependen tanto del azar como de la habilidad del jugador.

Son ejemplos claros las cartas, el parchís, la oca, las quinielas o las carreras de animales.

- **Juegos de competición:**

Son juegos organizados como divertimento, donde las personas compiten partiendo de una igualdad de posibilidades, como en las competiciones deportivas.

4) Factores que facilitan la adicción al juego

Los ludópatas de nuestro país muestran una dependencia fundamental a las máquinas tragaperras, ya sea en exclusiva o junto con otros juegos. Esto se debe a una serie de características relacionadas con el funcionamiento de estas máquinas:

- Proximidad.
- Integración del juego en la sociedad.
- Capacidad de atracción (luces, música y sonido de las monedas al caer).
- Importe bajo de las apuestas. Actualmente el precio de la jugada en máquinas es de 20 céntimos.
- Inmediatez de la respuesta: cuanto menor sea el intervalo de tiempo que transcurre entre la apuesta y la obtención del resultado mayor es el potencial adictivo. Actualmente el tiempo de la jugada en máquinas es de 5 segundos.
- Intervalo variable: Basado en los conocimientos obtenidos sobre el aprendizaje, el intervalo variable aplicado al juego es uno de los mecanismos que más ayudan a generar la adicción. El hecho de que el jugador no pueda predecir cuando va a obtener resultados positivos de su apuesta genera mayor excitación que si la respuesta fuera predecible.

5) Características del jugador

Según González (1989), podemos hablar de tres tipos de jugadores:

a) *Jugadores sociales*

Juegan meramente por entretenerse y pueden dejar de jugar cuando se lo proponen. Encontramos los siguientes factores:

1. El resultado de las apuestas no influye en la autoestima personal.
2. Otros aspectos de la vida son más importantes y reforzantes.
3. Tanto las ganancias como las pérdidas son generalmente modestas.

b) *Jugadores profesionales*

El juego es su forma de vida, su profesión. Participan en juegos donde es importante tener habilidad (cartas o billar por ejemplo). No se dejan llevar por la pasión, sino que apuestan tras realizar sus cálculos.

c) *Jugadores patológicos*

Son aquellos que experimentan una pérdida de control. Los factores que encontramos son:

1. Frecuencia de la conducta de juego y/o inversión de tiempo y dinero altos.
2. Apuestas de cantidades de dinero superiores a las planeadas.
3. Pensamientos recurrentes y deseo compulsivo de jugar. Necesidad de jugar para recuperar lo perdido. Fracaso reiterado de resistir el impulso de jugar.

Las características que encontramos en estos últimos son:

- **Búsqueda de sensaciones:**

El jugador patológico tolera mal el aburrimiento, por lo que busca sensaciones excitantes y arriesgadas a través de situaciones en las que el éxito dista de ser fácil.

- Mayores niveles de **psicopatía**.

- Mayores niveles de **ansiedad y depresión**.

La ansiedad y las reacciones fisiológicas que conlleva es para muchos autores el principal causante del mantenimiento del juego. Mientras que unos apuntan que el acto de jugar se produce como estrategia de evitación de la ansiedad, otros lo han relacionado con la búsqueda de activación (juego como estimulante).

- **Pérdida de control:**

La persona no puede evitar seguir jugando. El juego controla su vida.

- **Consecuencias negativas:**

Problemas personales, familiares, de estudio y/o trabajo...

- **Pensamientos distorsionados:**

- *Ilusión de control* sobre el resultado del juego: piensa que tiene una estrategia que le permitirá ganar. El azar o la casualidad no parecen una razón suficientemente para explicar el resultado.

- *Sobreestimación del éxito*: Tendencia a considerar cada una de las apuestas como hechos relacionados. Se analiza cada apuesta en función de los resultados anteriores.

- *Pensamiento supersticioso*: Tendencia a atribuirse de forma global y estable la responsabilidad por los hechos positivos o negativos

- *Fantasía de recuperación*: El jugador considera las ganancias en función únicamente de las últimas inversiones, sin tener en cuenta las inversiones hechas que no han sido recuperadas.

- **Negación del problema:** durante mucho tiempo (y mientras la persona no llegue a tocar fondo en la fase de desesperación) el jugador no reconocerá tener problemas: los negará o minimizará (diciendo que no juega demasiado, que él puede dejar de jugar cuando quiera porque no está “enganchado”), evitará afrontarlos e incluso culpará a los demás.

Otros autores añaden una cuarta categoría, la de los *jugadores problema*, categoría intermedia entre el jugador social y el patológico, puesto que la persona en este caso juega con gran frecuencia, con un gasto habitual de dinero que en alguna ocasión puede acarrearle problemas, pero sin llegar a la gravedad del jugador patológico. Son personas con un alto riesgo de convertirse en breve en jugadores patológicos.

6) Proceso

Las personas afectadas por la ludopatía pasan por las diferentes fases:

1. **Fase de ganancias:** al principio suelen darse episodios de obtención de premio, que llevan al jugador a una mayor implicación en el juego y a considerarse una persona excepcional. Tales ganancias le producen una gran excitación y expectativas de que aún puede ganar más dinero (dinero fácil). Esta fase puede durar de varios meses a varios años.

2. **Fase de pérdidas:** dado el optimismo que caracteriza al jugador en la fase de ganancia, busca conseguir mayores premios y cada vez arriesga más. Comienza a perder más dinero cuanto más apuesta y vuelve a jugar para recuperar su dinero. Una

vez la persona se ha convertido en jugador habitual, el factor más importante que posibilitará que se convierta en ludópata será la accesibilidad al préstamo. Cuando sus deudas se han disparado y las posibilidades de obtener más dinero se reducen, todas sus opciones para conseguir dinero con el que pagar esas deudas se limitan a una: el juego. Por tanto, el jugador se ve involucrado en una rueda de más juego y más pérdidas, que generan mayores deudas: se gasta su sueldo, coge dinero de casa, pide a amigos y conocidos, empeña cosas, solicita préstamos bancarios, incluso en ocasiones se llega al delito para conseguir dinero para jugar o pagar deudas. Junto con las consecuencias económicas aparece también el deterioro de las relaciones personales, familiares y laborales. El jugador empieza a pensar que tendría que dejara de jugar, sin llegar a hacer todavía ningún propósito en firme de dejarlo.

3. Fase de desesperación: en esta fase, el juego alcanza una gran intensidad y el jugador solo vive para jugar. Se despreocupa totalmente de la familia, de los amigos y del trabajo. Hay fuertes problemas financieros e incluso legales, se incrementa el nerviosismo y la irritabilidad y la vida resulta en sí poco placentera. En este punto se suele tomar la decisión de dejar de jugar en serio.

7) Factores de riesgo

Favorecen la aparición del juego excesivo:

- Factores de personalidad
- Factores cognitivos
- Factores familiares
- Factores biológicos
- Factores socioculturales,

que ya fueron explicados de forma detallada en el primer tema de “Adicciones psicológicas”.

8) Perfil del adicto al juego

Sexo:

Predominantemente son hombres. En diferentes estudios epidemiológicos la distribución por sexo de jugadores patológicos suele estar en torno a dos hombres por cada mujer (Becoña, 1991,1993; Ladoucer, 1991; Legarda, Babio y Abreu, 1992; Irurita, 1994). Estas diferencias son todavía más marcadas en estudios del ámbito clínico, siendo por lo general de 9 o 10 hombres por cada mujer (Volberg, 1990; Irurita,

1994). También existen diferencias respecto al sexo según el tipo de juego practicado. Por ejemplo, a las máquinas tragaperras juegan más los hombres y a los cupones de la ONCE o loterías diarias más las mujeres.

Edad:

A pesar de que los datos indican que esta adicción afecta a personas de cualquier rango de edad (adolescentes y adultos), sí es cierto que al parecer la gente joven tiene más problemas de juego patológico, quizá por la convivencia desde edades tempranas con este tipo de juegos. A pesar de ello, sólo acudirán a tratamiento una vez se concien de su problema (cosa que puede ocurrir al cabo de varios años de juego más o menos fuerte).

Clase social:

Parecen existir distinciones en función de los diferentes tipos de juego. Según Ochoa y Labrador, 1994, entre los jugadores de casino predominan las personas de clase social alta o media/alta, el bingo suele ser más propio de la clase media y las máquinas recreativas causan mayores estragos entre la clases media y baja.

Nivel de educación y de inteligencia:

Al igual que la clase social, la ludopatía parece afectar a gente de todos los niveles por igual (Becoña, 1991, 1993), como ocurre también con el nivel de inteligencia.

Estado civil:

En proporción es mayor el número de jugadores solteros, divorciados, separados o viudos que casados (Becoña, 1991-1993, Legarda y otros,1991), sin embargo, son éstos últimos los que acuden con más frecuencia a tratamiento. Concretamente, entre el 50% y el 70% de las personas en tratamiento por ludopatía están casadas (González y otros, 1990). Como señalan Ochoa y Labrador (1994), la pareja y la familia cumplen un papel importante previniendo el agravamiento de las conductas de juego y empujando a la persona que ya ha desarrollado el problema a acudir a tratamiento.

9) Evaluación

Podremos utilizar como instrumentos de screening:

- **Cuestionario de Juego de South Oaks (SOGS).** Lesieur y Blume, 1987. Traducción y adaptación Echeburúa y Báez, 1990. Este cuestionario ayuda a determinar con mayor precisión el diagnóstico de Juego Patológico según los criterios diagnósticos del DSM-III-R y proporciona información sobre las conductas de juego, las fuentes de obtención del dinero para jugar o pagar deudas y las emociones implicadas. Anexo 1.
- Los **Criterios diagnósticos del DSM-IV.** Se requieren 5 síntomas de una lista de 10 para considerar que existe un problema de juego patológico. Anexo 2.
- **Cuestionario Breve de Juego Patológico (CBJP),** (Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez, 1995). Punto de corte de 2 sobre 4 preguntas. Anexo 3.
- **Cuestionario DSM-IVJ de Fisher** (1992-93). Cuestionario específico para jóvenes. Anexo 4.

Existen además otros cuestionarios que nos ayudarán en el tratamiento de la ludopatía:

- **Inventario de pensamiento sobre el juego.** Echeburúa y Báez, 1991. Este cuestionario permite adquirir información sobre las alteraciones cognitivas que favorecen el mantenimiento del Juego Patológico. El Juego Patológico perjudica y erosiona la racionalidad y facilita el establecimiento de pensamientos irracionales. Esto conlleva la realización de más conducta de riesgo. En concreto el Juego Patológico fomenta la ilusión de control, la autoeficacia con relación a las ganancias y los pensamientos irracionales, que provocan que se realice una evaluación sesgada de los resultados del juego, lo que les lleva a continuar jugando a pesar de las pérdidas repetidas. Anexo 5.
- **Entrevista Estructurada de la Historia del Juego.** Echeburúa y Báez, 1991. Este cuestionario proporciona datos sobre los hábitos de juego de los padres, el inicio y agravamiento de la conducta de juego y sobre otros aspectos. Anexo 6.
- **Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes del Juego.** Echeburúa y Báez, 1994^a. Consta de cinco ítems que evalúan la presencia de conductas alteradas específicas del juego patológico (frecuencia de juego, cantidad de dinero gastado en el juego, tiempo dedicado al juego, frecuencia con la que se piensa en el juego y necesidad de juego) y el nivel de gravedad

en el caso de que estén presentes. La detección de estas variables permite llevar a cabo una evaluación individualizada de la conducta de juego. Existen dos versiones (una para el paciente y otra para el familiar), lo que permite comprobar la veracidad de la información aportada por el paciente. Otra ventaja importante es que se trata de un cuestionario que se ha mostrado sensible al cambio terapéutico y que posibilita evaluar el nivel de mejoría conseguido por el paciente al acabar el tratamiento. Anexo 7.

- **Inventario de situaciones precipitantes de la recaída y estrategias de afrontamiento en el juego patológico.** Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 1996). Este cuestionario ayuda a identificar situaciones de riesgo que pueden precipitar la aparición de recaídas. Se recogen situaciones de presión social, estados emocionales negativos y conflictos interpersonales. Es fundamental evaluar e identificar cuales de estos aspectos son de riesgo para cada persona así como la percepción subjetiva que tiene respecto a sus capacidades para hacerles frente. Anexo 8.
- **Autorregistros.** Mediante esta técnica, el propio sujeto detecta situaciones, lugares, momentos etc. que hacen aumentar el deseo de jugar. Anexo 9.

CASO PRÁCTICO

Pedro es un señor de 46 años que vino a tratamiento por su adicción a las máquinas tragaperras. En aquel momento le acababan de despedir del trabajo debido a que mediante unas cámaras de vídeo descubrieron que estaba robando. A su mujer le avergonzaba lo ocurrido, por lo que lo echó de casa e inició un proceso de separación. El matrimonio tiene dos hijos, de 9 y 17 años

El juego comenzó a ser frecuente cuando llevaban 4 ó 5 años casados, pero se convirtió en un problema fuerte para él a partir de los 40 años, cuando Pedro realizó los primeros hurtos en la empresa donde trabajaba para poder jugar sin que se enterara su mujer. Esta época coincide con peleas continuas entre ellos, según nos explicó Pedro (ya que nunca se obtuvo información por parte de ella) ocasionadas por el hecho de que su suegra interfería continuamente en la vida del matrimonio. Cabe destacar también que a pesar de que los dos trabajaban, era la mujer la que se encargaba de la economía doméstica, asignándole a él una pequeña cantidad para sus gastos diarios.

Cuando Pedro llega a tratamiento lo hace por voluntad propia. Reconoce haber tocado fondo tras la pérdida del trabajo y de la unión familiar. Su estado anímico es muy bajo, existen fuertes sentimientos de culpabilidad y padece insomnio.

Pedro es el menor de 5 hermanos. El único apoyo que recibe es por parte de ellos. En ese momento está viviendo con su hermana mayor, quién ayudó a realizar el control económico necesario durante los primeros meses de terapia.

La adicción de Pedro a las máquinas le llevó a tener que rehacer toda su vida. Sin embargo, fue la necesidad de introducir esos cambios lo que hizo que él aceptara sus responsabilidades y tuviera que aprender a afrontar sus problemas.

Después de un año de tratamiento -en el que no se produjo ninguna recaída- y una vez conseguidos los objetivos fijados por el terapeuta, Pedro obtuvo el alta en nuestro centro.

ANEXO 1

Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS)
(South Oaks Foundation, 1992. Validación española de Echeburúa,
Báez, Fernández-Montalvo y Páez, 1994b)

Nombre:

Fecha:

1. Indique, por favor, Cuál de los siguientes juegos ha practicado usted en su vida. Señale para cada tipo una contestación:

1: "Nunca"

2: "Menos de una vez por semana"

3: "Una vez por semana o más"

	1	2	3
a) Jugar a cartas con dinero de por medio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Apostar en las carreras de caballos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Apostar en frontón o en los deportes rurales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Jugar a la lotería ,a las quinielas, a la primitiva, bono-loto o a los ciegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Jugar en el casino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Jugar en el bingo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Especular en la bolsa de valores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Jugar en las máquinas tragaperras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Practicar cualquier deporte o poner a prueba cualquier habilidad por una apuesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado en jugar en un solo día?

Nunca he jugado dinero	<input type="checkbox"/>	Menos de 6 euros	<input type="checkbox"/>
Entre 6 y 30 euros	<input type="checkbox"/>	Entre 30 y 60 euros	<input type="checkbox"/>
Entre 60 y 300 euros	<input type="checkbox"/>	Más de 300 euros	<input type="checkbox"/>
Más de 300 euros	<input type="checkbox"/>		

3. Señale quién de las siguientes personas allegadas tiene o ha tenido un problema de juego.

<input type="checkbox"/> Mi padre	<input type="checkbox"/> Mi madre	<input type="checkbox"/> Un hermano
<input type="checkbox"/> Un abuelo	<input type="checkbox"/> Mi cónyuge o pareja	<input type="checkbox"/> Alguno de mis hijos
<input type="checkbox"/> Otro familiar	<input type="checkbox"/> Un amigo o alguien importante para mí	

4. Cuando usted juega dinero, ¿con qué frecuencia vuelve otra vez a jugar para recuperar lo perdido?

Nunca	<input type="checkbox"/>
Algunas veces, pero menos de la mitad	<input type="checkbox"/>
La mayoría de las veces que pierdo	<input type="checkbox"/>
Siempre que pierdo	<input type="checkbox"/>

5. ¿Ha afirmado usted alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?

Nunca	<input type="checkbox"/>
Sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido	<input type="checkbox"/>
La mayoría de las veces	<input type="checkbox"/>

6. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?

No	<input type="checkbox"/>
Ahora no, pero en el pasado sí	<input type="checkbox"/>
Ahora sí	<input type="checkbox"/>

7. ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía pensado?

Sí No

8. ¿Le ha criticado la gente por jugar o le ha dicho alguien que tenía un problema de juego, a pesar de que usted cree que no es cierto?

Sí

No

9. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?

Sí

No

10. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?

Sí

No

11. ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos o a otros seres queridos billetes de lotería, fichas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?

Sí

No

12. ¿Ha discutido alguna vez con las personas con las que convive sobre la forma de administrar el dinero?

Sí

No

13. (Si ha respondido sí a la pregunta anterior.) ¿Se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?

Sí

No

14. ¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego?

Sí

No

15. ¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?

Sí

No

16. Si ha perdido prestado dinero para jugar o por deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido?

a. Del dinero de casa

b. A mi pareja

c. A otros familiares

d. De bancos y cajas de ahorro

e. De tarjetas de crédito

f. De prestamistas

g. De la venta de propiedades personales o familiares

h. De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos

i. De una cuenta de crédito en el mismo casino

Clave de corrección del SOGS

Las puntuaciones de este cuestionario están determinadas por el número de preguntas que revelan una respuesta “de riesgo”

- No se valoran 1,2 y 3.
- Pregunta 4: “La mayoría de las veces que pierdo” o “siempre que pierdo”
- Pregunta 5: “Sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido” o “La mayoría de las veces”
- Pregunta 6: “Ahora no, pero en el pasado sí” o “Ahora sí”
- Pregunta 7: Sí
- Pregunta 8: Sí
- Pregunta 9: Sí
- Pregunta 10: Sí
- Pregunta 11: Sí
- Pregunta 12: No se valora
- Pregunta 13: Sí
- Pregunta 14: Sí
- Pregunta 15: Sí
- Pregunta 16a: Sí
- Pregunta 16b: Sí
- Pregunta 16c: Sí
- Pregunta 16d: Sí
- Pregunta 16e: Sí
- Pregunta 16f: Sí
- Pregunta 16g: Sí
- Pregunta 16h: Sí
- Pregunta 16i: No se valora

TOTAL =

(Sobre un máximo de 19 puntos)

Puntuación

4 o más

=

Valoración

Probable jugador patológico

ANEXO 2

■ Criterios para el diagnóstico de F63.0 Juego patológico [312.31]

A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:

- 1) Preocupación por el juego (p.ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
- 2) Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
- 3) Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- 4) Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
- 5) El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p.ej. sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
- 6) Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).
- 7) Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
- 8) Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.
- 9) Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
- 10) Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco.

ANEXO 3

Cuestionario Breve de Juego Patológico

(Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997)

1. ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problema con el juego?

Si

No

2. ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?

Si

No

3. ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?

Si

No

4. ¿Ha cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

Si

No

ANEXO 4

Cuestionario DSM-IVJ

(Fisher, 1992-93)

1. ¿A menudo te encuentras pensando en los ratos perdidos en las máquinas tragaperras y/o planeando la próxima vez que vas a jugar?
SI NO
2. ¿Te parece que necesitas gastar cada vez más dinero en jugar a las máquinas tragaperras?
SI NO
3. ¿Te encuentras inquieto, tenso, hastiado o de mal humor cuando intentas cortar o parar de jugar a las máquinas tragaperras?
SI NO
4. ¿Juegas a las máquinas tragaperras como un modo de escapar a los problemas?
SI NO
5. ¿Después de gastar dinero en las máquinas tragaperras juegas de nuevo otro día para intentar recuperarlo? (Más de la mitad de las veces)
SI NO
6. ¿Mientes a tu familia o amigos para ocultar cuánto juegas a las máquinas tragaperras?
SI NO
7. ¿En el último año has gastado el dinero para golosinas o para el billete del autobús o del tren en máquinas tragaperras?
SI NO
8. ¿En el último año le has cogido dinero a alguien con quien vives sin su conocimiento para jugar a las máquinas tragaperras?
SI NO

9. ¿En el último año has robado dinero fuera de tu familia, en tiendas o supermercados, para jugar a las máquinas tragaperras?

SI

NO

10. ¿Has discutido con miembros de tu familia o amigos próximos por jugar a las máquinas tragaperras?

SI

NO

11. ¿En el último año has faltado a clase para jugar a las máquinas tragaperras?

SI

NO

12. ¿En el último año le has pedido ayuda a alguien por un problema serio de dinero causado por jugar a las máquinas tragaperras?

SI

NO

ANEXO 5

Inventario de Pensamientos sobre el Juego

(Echeburúa y Báez, 1994a)

Nombre:

Fecha:

a) Sesgos cognitivos en relación con la conducta del juego

- | | Sí | No |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1. Me fijo mucho en los resultados del juego para sacar conclusiones de cómo apostar, cuándo y cuánto | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Tengo un “sistema” para ganar en el juego | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Si gano, tiendo a pensar que hábil y que lo he hecho bien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Pienso que si juego el tiempo suficiente recuperaré mis pérdidas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Cuando gano, pienso que soy más listo que los demás | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Pienso que a la larga ganaré | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. No pienso en las consecuencias negativas, sólo en que me puede tocar o puedo ganar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Si pierdo, pienso que es debido a la mala suerte | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Si pierdo, pienso que es debido a que no estoy concentrado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- | | Si | No |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 10. Cuando pierdo y he estado “cerca”, pienso que “casi gano” | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. A veces voy con la “sensación” de que voy a ganar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. Creo que ganar es una cuestión de suerte más que de probabilidad | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. Tengo manías, como llevar la misma ropa, amuletos, juegos mentales con números etc. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. Pienso en todo lo que puedo comprarme o regalar a alguien pues es así como me siento bien. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15. Considero el dinero robado para jugar como un préstamo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

b) Sesgos cognitivos en relación con la adicción al juego

- | | Si | No |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1. Yo soy un jugador patológico | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Podré jugar como otras personas y no tendré problemas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Si me tocara mucho dinero, se solucionarían todos mis problemas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Me siento responsable de las consecuencias negativas ocasionadas por el juego (situación | Si | No |

familiar, relaciones familiares y de amigos tensas, problemas con el trabajo

5. Toda mi vida es un fracaso

6. Suelo mal interpretar los intentos de ayuda de familiares y amigos

- Antes de jugar:

- Mientras juega:

- Después de jugar:

c) Estilo atribucional y locus de control en relación con la adicción al juego

1. Soy un enfermo y, por tanto, no tengo ninguna responsabilidad sobre lo que hago.

Si **No**

2. "Algo" me sucede y pierdo el control.

3. Cuando algo me incita a jugar no puedo hacer otra cosa.

4. Siempre pienso que la vida será problemática en todos los aspectos

5. Aunque me recupere del problema del juego, tengo una serie de problemas a los que nunca podré hacer frente (deudas, relaciones con familiares y amigos deterioradas, causas judiciales pendientes, etc.).

6. Si después de conseguir dejar de jugar, un día juego algo, volveré inmediatamente a jugarlo todo.

Corrección del inventario de pensamientos sobre juego

Subescala "A": Un punto por cada respuesta afirmativa.

Subescala "B": Un punto por cada respuesta afirmativa en los ítems 2,3,5 y 6. Un punto por cada respuesta negativa en los ítems 1 y 4.

Puntuación total: Se suman las puntuaciones de las subescalas "A" y "B".

Subescala "C": Un punto por cada respuesta afirmativa. Esta subescala proporciona una información cualitativa adicional, pero no contribuye a la puntuación total del inventario.

d) Describa aquellos pensamientos que pasen por su mente:

ANEXO 6

Entrevista Estructurada de la Historia de Juego

(Echeburúa y Báez, 1994a)

Nombre:

Fecha:

1. ¿A qué edad empezó a jugar?
2. ¿En qué juegos?
3. ¿Con qué frecuencia y cuánto dinero gastaba originalmente?
4. ¿Por qué motivos empezó a jugar? (pensamientos sobre ganancias, pasarlo bien, algo prohibido, personas que le incitaban...)
5. ¿A qué edad y en qué sentido comenzó el juego a ser un problema para usted?
6. ¿Coincide esto con algún acontecimiento en su vida?
7. ¿Cómo ha evolucionado el problema hasta ahora? (altibajos, periodos de no-juego...)
8. ¿Ha recibido tratamiento alguna vez por este problema?
9. ¿Cómo ha repercutido este problema en
 - su familia:
 - su pareja:
 - su trabajo:
 - sus estudios:
 - sus relaciones sociales:
 - sus actividades de ocio:
 - su economía:
10. ¿Hay o ha habido en su familia alguna persona con problemas de juego?

**Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes
del Juego (versión para el paciente)**
(Echeburúa y Báez, 1994a)

Nombre:

Fecha:

1. ¿ Con qué frecuencia juega usted **semanalmente** a los siguientes juegos?:

- Máquinas tragaperras
- Bingo
- Casino
- Lotería Nacional
- Bono-Loto
- ONCE
- Quinielas
- Apuestas en frontón
- Cartas
- Otros (especificar)

TOTAL: veces

Considero que esta frecuencia es:

- Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

2. Especifique cuánto dinero se gasta **semanalmente** en cada uno de los juegos:

- Máquinas tragaperras
- Bingo
- Casino
- Lotería Nacional

- Lotería Primitiva
- Bono-Loto
- ONCE
- Quinielas
- Apuestas en frontón
- Cartas
- Otros (especificar)

TOTAL: veces

Considero que esta frecuencia es:

- Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

3. ¿Cuánto tiempo dedica al juego semanalmente?

- Máquinas tragaperras
- Bingo
- Casino
- Lotería Nacional
- Lotería Primitiva
- Bono-Loto
- ONCE
- Quinielas
- Apuestas de frontón
- Cartas
- Otros (especificar)

TOTAL: veces

Considero que esta cantidad de tiempo es:

- Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

4. Considero la frecuencia con la que pienso en el juego:

Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

5. Considero mi necesidad de jugar:

Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

**Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes
del Juego (versión para el familiar)
(Echeburúa y Báez, 1994a)**

Nombre:

Fecha:

1. Creo que la frecuencia con la que juega habitualmente es:

Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

2. Creo que la cantidad de dinero que gasta en juego es:

Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

3. Creo que el tiempo que dedica al juego es:

Muy Grande Grande Mediana Pequeña Nula

4. Creo que la frecuencia con la que piensa en el juego es:

Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

5. Considero que su necesidad de jugar es:

Muy grande Grande Mediana Pequeña Nula

Observaciones:

ANEXO 8

**Inventario de situaciones precipitantes de la recaída y
estrategias de afrontamiento en el juego patológico**
(Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 1996)

Nombre:

Fecha:

1. Cuando paso por un local de juego o por un bar con máquinas tragaperras.

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

2. Cuando estoy con otras personas que están jugando:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

3. Cuando me siento solo y pienso que a nadie le importa lo que me ocurre:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

4. Cuando estoy muy nervioso:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

5. Cuando empiezo a pensar que jugar una vez no me hará daño:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

6. Cuando me siento deprimido:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

7. Cuando tengo problemas en el trabajo:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

8. Cuando siento que me regañan injustamente:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

9. Cuando estoy muy contento:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

10. Cuando tengo dinero disponible para gastar:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

11. Cuando recuerdo los buenos tiempos en los que jugaba:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

12. Cuando hay riñas y peleas en casa:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

13. Cuando estoy irritado o me siento frustrado:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

14. Cuando hay ocasiones especiales como Navidad, cumpleaños, fiestas, etc.:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

15. Cuando estoy aburrido:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

16. Cuando pienso en la posibilidad de ponerme a prueba y jugar una vez para ver si controlo mi juego:

Muy peligrosa Bastante peligrosa
Poco peligrosa Nada peligrosa

Estrategia de afrontamiento utilizada:

17. Cuando la máquina está “caliente”:

Muy peligrosa	<input type="checkbox"/>	Bastante peligrosa	<input type="checkbox"/>
Poco peligrosa	<input type="checkbox"/>	Nada peligrosa	<input type="checkbox"/>

Estrategia de afrontamiento utilizada:

18. Cuando tengo una deuda que no me he atrevido a confesar:

Muy peligrosa	<input type="checkbox"/>	Bastante peligrosa	<input type="checkbox"/>
Poco peligrosa	<input type="checkbox"/>	Nada peligrosa	<input type="checkbox"/>

Estrategia de afrontamiento utilizada:

19. Cuando me encuentro con una máquina que no conocía:

Muy peligrosa	<input type="checkbox"/>	Bastante peligrosa	<input type="checkbox"/>
Poco peligrosa	<input type="checkbox"/>	Nada peligrosa	<input type="checkbox"/>

Estrategia de afrontamiento utilizada:

A continuación especifique otras situaciones que no aparecen en este inventario y que a usted le han supuesto un alto riesgo de recaída. Indique también como afrontó dichas situaciones.

- Situación 1:

Estrategia de afrontamiento utilizada:

- Situación 2:

Estrategia de afrontamiento utilizada:

- Situación 3:

Estrategia de afrontamiento utilizada:

ANEXO 9

Registro de Situaciones de Alto Riesgo para la Recaída (Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 1996)

Situación	Grado de riesgo (0 – 10)	Capacidad subjetiva para afrontarla (0 – 10)	Estrategia de afrontamiento utilizada

