

Análisis de las verbalizaciones de jugadores patológicos mientras juegan en máquinas recreativas con premio: estudio descriptivo

Ana Fernández-Alba Luengo, Francisco J. Labrador Encinas, Gema Rubio Herranz, Beatriz Ruiz González, Olga Fernández Sastrón y Manuela García Mendoza
Universidad Complutense de Madrid

El objetivo del trabajo es analizar los pensamientos de los jugadores patológicos mientras están jugando. Para identificar estos pensamientos se utilizó el procedimiento de Ladouceur de «pensar en voz alta», clasificando las verbalizaciones de acuerdo con la propuesta de Walker (1992b). Se estudió a una muestra de 88 jugadores patológicos (DSM-IV), grabando las verbalizaciones de sus pensamientos a lo largo de tres sesiones de juego. Los resultados ponen de relieve una elevada tasa de frases irracionales (30%), una tasa muy reducida de verbalizaciones racionales (inferior al 1%), y un porcentaje de irracionalidad en las frases sobre estrategias en el juego del 97%. Se confirma, en una muestra amplia y de jugadores patológicos, la existencia de un porcentaje elevado de pensamientos irracionales mientras están jugando. Se discuten las posibles implicaciones de estos datos.

Analysis of thought verbalization in pathological gamblers while playing slot machines: Descriptive study. The main goal of the study was to analyze gamblers' thoughts while gambling. In order to identify these thoughts, Ladouceur's procedure of «Thinking aloud» was used, and verbalizations were classified according to Walker's (1992b) proposal. An 88 pathological gamblers' sample was studied (DSM-IV), recording all thought verbalizations throughout three gambling sessions. The results highlight a very high proportion of irrational thoughts (30%), a very low proportion of rational thoughts (below 1%), and a percentage of irrationality in verbalizations concerning gambling strategies of 97%. The study confirms, in a big sample of pathological gamblers, the existence of a high percentage of irrational thoughts while gambling. The possible implications of these data are discussed.

¿Cómo explicar que se pierda el dinero, propio y ajeno, además del tiempo, trabajo, familia y amigos, en una actividad a la que el jugador ha dedicado tiempo suficiente para comprobar que, a la larga, siempre acaba perdiendo? En definitiva ¿por qué persiste el jugador en una empresa que sólo produce pérdidas, cuando lo razonable es abandonar el juego?

Frente a la metáfora de «el hombre como científico», no parece que, a la hora de evaluar la probabilidad de un evento incierto, el hombre utilice en sus razonamientos cálculos lógicos o probabilísticos. Más bien parece que «las personas confían en un número limitado de principios heurísticos, lo que reduce las complejas tareas de evaluación de probabilidades y de predicción de resultados, a unas operaciones de juicio más simples» (Tversky y Kahneman, 1982, p.3). Estos heurísticos y sesgos cognitivos, llevan a tomar decisiones cuyos resultados no sólo no son óptimos sino que, incluso, pueden llegar a ser absurdos. Los juegos de azar, ejemplo típico de tarea probabilística, en los que las predicciones racionales pueden ser especialmente complejas, parecen un campo abonado para la aparición de tales heurísticos y sesgos, a los

que se les confiere el papel de reducir la incertidumbre que genera una tarea probabilística, infravalorando la influencia del azar.

El estudio de las limitaciones existentes en el procesamiento de la información y con ello los heurísticos y sesgos que alejan al hombre de ese proceder racional estricto, han propiciado que, ante el reto de explicar la paradoja que supone la conducta del jugador patológico, el centro de atención se haya dirigido al estudio de las distorsiones cognitivas. Correlatos cognitivos que comienzan a estudiarse también en otras poblaciones, como por ejemplo en aquellas personas que han sufrido violencia interpersonal (Yanes y González, 2000).

Del largo elenco de distorsiones cognitivas propuestas, en el ámbito de los juegos de azar se pueden destacar cuatro fundamentales: (a) *la ilusión de control*, que hace referencia a la creencia de que las habilidades o destrezas propias pueden controlar o vencer al azar (Ladouceur, 1993); (b) *la confianza en la suerte*, que alude a la sobrevaloración de las posibilidades de ganar, independientemente de cualquier acción realizada por el jugador; (c) las diferentes modalidades en las que se manifiesta *el heurístico de la representatividad*, que se caracteriza por establecer una dependencia entre eventos sucesivos que en principio son independientes; y (d) *la atribución flexible*, que es la tendencia a imputar los éxitos a factores internos, como la habilidad o el esfuerzo; mientras que los fallos se atribuyen a factores externos a la persona, tales como obstáculos o mala suerte (Walker, 1992a). Destaca, en especial, la evaluación sesgada de los resultados que contribuye a mantener la

creencia de que disponen de habilidades suficientes para ganar a pesar de las frecuentes pérdidas. Los éxitos tienden a aumentar las expectativas más de lo que los fracasos a disminuirlas, por lo que el jugador se mantiene más confiado de lo que la probabilidad objetiva o el patrón de resultados pasados podrían justificar (Gilovich, 1983).

Todos estos pensamientos irracionales acaecidos en el ámbito de los juegos de azar han sido fundamentalmente estudiados en muestras normales o análogas que, en el mejor de los casos, estaban constituidas por jugadores regulares; y aunque parece razonable pensar que tales errores cognitivos son cometidos igualmente, o incluso en mayor medida, por los jugadores patológicos, lo cierto es que poco se conoce sobre las distorsiones cognitivas en esta población clínica para la que el azar se convierte en su ruina.

De las escasas investigaciones en las que el análisis de las distorsiones cognitivas se ha hecho en el marco de un juego patológico destacan las desarrolladas por el equipo de Ladouceur en la Universidad de Laval en Canadá (Sylvain y Ladouceur, 1992; Bujold, Ladouceur, Sylvain y Boisvert, 1994; Ladouceur, Boisvert y Dumont, 1994; Sylvain, Ladouceur y Boisvert, 1997), el estudio de Fernández-Montalvo, Báez y Echeburúa (1996) y el de Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Dragonetti y Tsanos (1997). Sin embargo, en el caso de los estudios emprendidos por el equipo de Ladouceur son pocos los realizados con muestras de jugadores patológicos, pues han utilizando fundamentalmente jugadores regulares, para los que el juego no se ha convertido necesariamente en un problema. Además las muestras utilizadas son muy reducidas, incluso, en algunos casos, estudios de caso único. En las otras dos investigaciones citadas la limitación principal se encuentra en la forma y el momento en que se evalúan estas distorsiones. En el estudio de Fernández-Montalvo et al. (1996) se aplica un inventario de pensamientos; y en la investigación de Toneatto et al. (1997) se realiza una pregunta abierta («¿Hace algo especial para incrementar las posibilidades de ganar?») en el contexto de una entrevista más amplia sobre hábitos de juego y otros temas relacionados. En ambos casos, la evaluación no se ejecuta mientras el sujeto está jugando, con las limitaciones que ello conlleva, ya que, además de no poder establecer la frecuencia de cada una de ellas, las distorsiones detectadas cuando no se está jugando pueden ser distintas de las que aparecen cuando la persona lleva a cabo esta actividad.

De la variedad de instrumentos y tareas utilizados para evaluar los pensamientos irracionales destaca el método de «pensar en voz alta» que consiste en la grabación, tras un adecuado entrenamiento, de las verbalizaciones de los sujetos mientras juegan. La ventaja más destacable de este método es la posibilidad que ofrece de evaluar de forma precisa los pensamientos concurrentes a la situación de juego, pensamientos que de forma tan concreta y precisa son inaccesibles a otros instrumentos. Aunque ha sido el equipo de Ladouceur el que ha desarrollado este método en el ámbito del juego, en la clasificación posterior de tales verbalizaciones parece más precisa la codificación propuesta por Walker (1992b); pues mientras el primero establece una simple dicotomía entre frases adecuadas e inadecuadas, el segundo recoge de forma más exhaustiva el contenido de las verbalizaciones en una situación de juego en cinco categorías independientes entre sí (frases descriptivas, racionales, irracionales, emocionales y otras), y dos índices de medida (la tasa de producción de frases irracionales y la tasa relativa de irracionalidad en las frases sobre estrategias).

Dada la importancia concedida a las distorsiones cognitivas en el mantenimiento de la conducta de juego y, sin embargo, su escasa investigación en el ámbito del juego patológico, el presente estudio realiza un análisis de los pensamientos de una amplia muestra de jugadores patológicos de máquinas recreativas con premio mientras están jugando, utilizando el método de «pensar en voz alta» y categorizando las verbalizaciones de acuerdo con la propuesta de Walker (1992b). El objetivo central es identificar si en una muestra de estas características existe un predominio de los pensamientos irracionales sobre los racionales, en especial en lo que hace referencia al juego y a las estrategias utilizadas para jugar. Las implicaciones clínicas son importantes, ya que una preponderancia de sesgos referidos al azar podría indicar la necesidad de modificar tales pensamientos irracionales de cara a reducir o, eliminar la conducta de juego. El método de observación utilizado en este estudio puede ser de gran utilidad para la evaluación de estos pensamientos.

Este trabajo forma parte de una investigación más amplia, cuyo objetivo central es establecer la eficacia diferencial de distintos programas de tratamiento del juego patológico.

Método

Sujetos

La muestra está constituida por 88 sujetos (80 varones y 8 mujeres) que demandan asistencia por un problema de juego, cumpliendo los criterios DSM-IV para el diagnóstico de juego patológico. Su principal actividad de juego se llevaba a cabo en las máquinas recreativas con premio.

El 90.9% de la muestra la componen varones, lo que supone un ratio de 10 hombres por cada mujer que acude a tratamiento, proporción coincidente con las cifras arrojadas por otros estudios de jugadores en tratamiento (Báez, Echeburúa y Fernández-Montalvo, 1994; Legarda, Babio y Abreu, 1992). La edad media era de 30.76 años ($S_x=12.23$; rango= 16-72 años). En lo referente al nivel de estudios, un 37.5% disponía de estudios primarios completos, frente a un 8% que no los había concluido; el 43.2% tenía estudios secundarios (BUP, FP) y finalmente un 11.3% de la muestra estaba compuesta por diplomados y licenciados universitarios. En cuanto a la historia de juego, la edad media de inicio en esta actividad rondaría los 20 años, elevándose a 22 la edad con la que suelen empezar a jugar a las máquinas recreativas con premio, siendo de tres años la duración media de este problema hasta que acuden a tratamiento. Por su parte, cuando acuden a consulta, que por término medio es el primer tratamiento que reciben, suelen llevar una semana sin jugar, han conseguido, en alguna ocasión, permanecer abstinentes aproximadamente dos meses, y, por término medio, han experimentado una recaída en su relación con las máquinas recreativas con premio. Destaca la edad más avanzada con la que comienzan a jugar las mujeres, en general a cualquier juego de apuesta ($\bar{x}_\sigma=34.75$ frente a $\bar{x}_\sigma=18.57$) y en particular a las máquinas recreativas con premio ($\bar{x}_\sigma=38.38$ versus $\bar{x}_\sigma=20.90$).

Aparatos

Para grabar las verbalizaciones se usó un micrófono de solapa colocado en el sujeto y conectado a un magnetofón JVC K-35. Para realizar las sesiones de juego se utilizó una máquina recreativa tipo B, modelo *El dado de Oro* (Recreativos Franco, S.A.).

Procedimiento

El experimento se desarrolló en los laboratorios de la Facultad de Psicología de la U.C.M., en dos cabinas Faraday conectadas por un espejo unidireccional. En una de ellas el sujeto jugaba completamente solo, mientras era observado por el experimentador que se encontraba en la otra. El trabajo se desarrolló en tres fases:

Fase 1ª. Entrenamiento en el método de pensar en voz alta. Para que el sujeto emitiera el mayor número posible de verbalizaciones y se familiarizase e implicara en el juego, se le permitía jugar durante 15-20 minutos, previos al comienzo de la primera sesión de juego, sin la presencia del terapeuta (que seguía a través del espejo unidireccional el desarrollo y ejecución de la tarea), tras darle las instrucciones siguientes (Gaboury y Ladouceur, 1989):

- 1) Di todo aquello que pase por tu mente. No censure intenciones, ideas o imágenes. No trates de juzgar lo que es interesante o no.
- 2) Habla tan continuamente como sea posible, incluso si tus ideas no están bien estructuradas o son repetitivas.
- 3) Habla alto y claro.
- 4) Puedes hablar en un estilo telegráfico, no te preocupes por completar las frases.
- 5) No trates de justificarte a ti mismo.

Fase 2ª. Sesiones de juego. Se realizaron tres sesiones de juego, las dos primeras en un mismo día, dejando un descanso de 10 minutos entre ambas y la tercera al día siguiente. En cada sesión se daba 100 fichas (2.500 ptas) al jugador para que jugara. Invertidas las cien monedas, el sujeto podía plantarse, y se le daba la posibilidad de canjear las fichas obtenidas de premios por dinero (1 ficha= 25 ptas), o continuar jugando con las fichas ganadas. Se grababan las verbalizaciones de los sujetos mientras jugaban, en el laboratorio, en la máquina recreativa. El tiempo medio de juego por sesión fue de 20 minutos (rango 12-45 minutos).

Fase 3ª. Análisis de las verbalizaciones. Las grabaciones fueron analizadas por cuatro jueces entrenados e independientes con objeto de clasificar las verbalizaciones siguiendo la propuesta de categorías establecidas por Walker (1992b) (véase Cuadro 1).

A partir de esta clasificación se calcula la frecuencia y el porcentaje de cada tipo de frase y se obtienen dos índices aplicando las fórmulas propuestas por Walker (1992b):

a) *Tasa de producción de frases irracionales:* $I/(I+R+D+E+O)$

b) *Tasa relativa de irracionalidad en las frases sobre estrategias:* $I/(I+R)$

Siendo: *I*= frecuencia frases irracionales; *R*= frecuencia frases racionales; *D*= frecuencia frases descriptivas; *E*= frecuencia frases emocionales; *O*= frecuencia otras frases.

Resultados

Para calcular el porcentaje de acuerdo interjueces se utilizó el procedimiento empleado por Walker (1992b): se elige la grabación de un sujeto al azar y el experimentador divide la transcripción en frases que son codificadas independientemente por los cuatro jueces. En cada frase, la categoría dominante se establece como la categoría correcta (si no existe una categoría dominante, ésta se determina tras la discusión entre los jueces), siendo la fiabilidad de un juez el porcentaje de juicios que coinciden con la categoría dominante y la fiabilidad interjueces la media de los porcentajes de fiabilidad de cada juez. Calculado de esta manera el acuerdo interjueces de este estudio alcanza el 86.77%.

Porcentaje de cada categoría de frases

Al analizar el porcentaje de cada categoría de frases del total de las verbalizaciones emitidas por los sujetos mientras juegan se pone de manifiesto la hegemonía de las frases irracionales, seguidas por las descriptivas y emocionales. Esto es, las verbalizaciones de los jugadores patológicos en una situación de juego engloban tres grandes tipos de contenidos: (1) distorsiones cognitivas referidas al azar, (2) frases que simplemente describen aspectos, situaciones o variaciones del juego, y (3) comen-

Cuadro 1
Categorías de pensamientos (Walker, 1992b)

CATEGORIAS DE PENSAMIENTOS	
Descriptivos (D)	→ Frases que describen algún aspecto del juego. Ej.: «Me quedan trescientas pesetas», «han salido tres cerezas»
Racionales (R)	→ Frases que hacen referencia a estrategias que son correctas (óptimas para ganar) en relación con la estructura del juego. <ul style="list-style-type: none"> • frases sobre probabilidades o causas que son correctas • frases sobre la imposibilidad de control de los resultados • diferenciación sobre acciones razonables e irrazonables • frases de estrategias cuando son correctas • análisis objetivo de varias opciones del juego Ej.: «por mucho que juegue en una máquina no se puede llegar a controlar», «ahora puedo seguir jugando o plantarme y quedarme con lo que he ganado»
Irracionales (I)	→ Frases que hacen referencia a estrategias que son incorrectas o a un intento de influir en el resultado de una manera que es inapropiada. <ul style="list-style-type: none"> • establecimiento de una relación causa-efecto incorrecta • hipótesis basadas en la superstición, sistemas o predicciones • racionalizar una pérdida o una «casi ganancia» en términos de factores o agentes inapropiados • personificación de la máquina • referencia a habilidades personales cuando están ausentes o son imposibles • referencia a la suerte personal como un factor predictivo o explicativo Ej.: «es una buena señal que dé muchos premios pequeños seguidos, eso quiere decir que un premio grande está a punto de salir», «¿qué te pasa, es que hoy no me vas a dar nada?»
Emocionales (E)	→ Frases que expresan sentimientos sobre un resultado del juego Ej.: «¡qué bien, me ha tocado!», «¡Bah, otra vez ha dado cinco duros!».
Otros (O)	→ Cualquier otra frase (como hablar dirigiéndose a la persona que está grabando) o ruidos/exclamaciones (tales como gruñidos) que no pueden ser incluidos en ninguna de las cuatro categorías anteriores.

tarios que expresan o manifiestan sentimientos o impresiones acerca de los resultados del juego. Hay que destacar que las frases racionales no alcanzan, por término medio, ni el 1% del total de las verbalizaciones emitidas. Aunque existe una gran variabilidad en el porcentaje de cada categoría, por término medio las mujeres emiten un porcentaje menor de frases racionales y, por el contrario, un porcentaje mayor de la categoría residual de otro tipo de frases que los jugadores patológicos varones (véase Tabla 1).

Es difícil establecer variaciones en el porcentaje de aparición de los distintos tipos de frases a lo largo de las sesiones, pudiendo concluirse que no existen diferencias estadísticamente significativas. Cabe destacar cómo en el grupo de mujeres aparece una disminución en el porcentaje de frases irracionales según avanzan las sesiones y, por el contrario, un incremento en el de frases racionales; así mismo se constata un aumento en el de frases descriptivas y una disminución en el caso de las emocionales. Por lo demás, las frases irracionales son las que aparecen en porcentajes más eleva-

Tabla 1
Media y (desviación típica) de los porcentajes de las cinco categorías de frases y de los dos índices de medida en cada sesión de juego

Tipo de frases/ Índices de medida	Muestra	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
FRASES IRRACIONALES	Muestra completa	29.94 (13.41)	31.01 (14.25)	29.87 (15.76)
	Muestra varones	29.69 (13.54)	31.33 (14.45)	30.33 (15.69)
	Muestra mujeres	32.39 (12.65)	27.84 (12.58)	25.34 (16.77)
FRASES RACIONALES	Muestra completa	0.82 (1.81)	0.94 (2.98)	0.76 (1.50)
	Muestra varones	0.89 (1.89)	1.01 (3.11)	0.79 (1.55)
	Muestra mujeres	0.16 (0.30)	0.22 (0.63)	0.51 (0.84)
FRASES DESCRIPTIVAS	Muestra completa	27.67 (13.90)	26.71 (14.45)	28.56 (18.13)
	Muestra varones	28.52 (13.55)	27.05 (14.07)	28.51 (16.95)
	Muestra mujeres	19.24 (15.43)	23.31 (18.60)	29.10 (28.95)
FRASES EMOCIONALES	Muestra completa	24.74 (14.48)	24.38 (15.27)	23.04 (14.47)
	Muestra varones	24.55 (14.21)	24.50 (15.58)	23.70 (14.62)
	Muestra mujeres	26.61 (17.96)	23.17 (12.60)	16.58 (11.75)
OTRAS FRASES	Muestra completa	16.82 (17.41)	16.95 (15.98)	17.76 (20.08)
	Muestra varones	16.34 (16.36)	16.09 (15.02)	16.67 (18.20)
	Muestra mujeres	21.59 (26.67)	25.45 (23.04)	28.46 (33.47)
TASA DE PRODUCCIÓN DE FRASES IRRACIONALES	Muestra completa	0.30 (0.13)	0.31 (0.14)	0.30 (0.16)
	Muestra varones	0.30 (0.13)	0.31 (0.14)	0.30 (0.16)
	Muestra mujeres	0.32 (0.13)	0.28 (0.12)	0.25 (0.17)
TASA RELATIVA DE IRRACIONALIDAD EN LAS FRASES SOBRE ESTRATEGIAS	Muestra completa	0.97 (4.92E ⁻⁰²)	0.97 (6.39E ⁻⁰²)	0.96 (0.11)
	Muestra varones	0.97 (5.12E ⁻⁰²)	0.97 (6.66E ⁻⁰²)	0.96 (0.12)
	Muestra mujeres	0.99 (9.16E ⁻⁰³)	0.99 (1.54E ⁻⁰²)	0.98 (2.50E ⁻⁰²)

dos y, por el contrario, las frases racionales presentan los porcentajes más bajos, alcanzando diferencias significativas con los restantes tipos de frases en todas las sesiones (véase Tabla 2).

<i>Tabla 2</i>		
Prueba t: comparaciones del porcentaje medio de frases racionales con las restantes categorías de verbalizaciones en cada sesión de juego (muestra completa)		
VARIABLES	t ₈₆	Sign.
Sesión 1		
Racionales-Irracionales	t ₈₆ =20,322*	p<0.0001
Racionales-Descriptivas	t ₈₆ =17,788*	p<0.0001
Racionales-Emocionales	t ₈₆ =15,243*	p<0.0001
Racionales-Otras frases	t ₈₆ =8,412*	p<0.0001
Sesión 2		
Racionales-Irracionales	t ₈₆ =19,260*	p<0.0001
Racionales-Descriptivas	t ₈₆ =16,084*	p<0.0001
Racionales-Emocionales	t ₈₆ =13,821*	p<0.0001
Racionales-Otras frases	t ₈₆ =9,113*	p<0.0001
Sesión 3		
Racionales-Irracionales	t ₈₆ =16,831*	p<0.0001
Racionales-Descriptivas	t ₈₆ =14,250*	p<0.0001
Racionales-Emocionales	t ₈₆ =14,047*	p<0.0001
Racionales-Otras frases	t ₈₆ =7,995*	p<0.0001
NOTA: Nivel de significación p<0.05		
* Corrección de Bonferroni para 4 comparaciones: p<0.01		

Tasa de producción de frases irracionales

Alcanza un valor de 0.30, es decir, el 30% de las verbalizaciones realizadas durante el juego son frases irracionales. Aunque existe una tenue tendencia al incremento de la tasa de producción de frases irracionales en exposiciones sucesivas al juego, al menos en la muestra de varones (véase Tabla 1), no aparecen diferencias estadísticamente significativas entre las sesiones 1-2, 1-3 y 2-3, respectivamente.

Tasa relativa de irracionalidad en las frases sobre estrategias. Los resultados indican un claro predominio de las verbalizaciones irracionales frente a las racionales (97%) (véase Tabla 1), no existiendo diferencias estadísticamente significativas entre las distintas sesiones.

Discusión

Cabría realizar, en primer lugar, ciertas consideraciones acerca del método observacional utilizado en la evaluación de las distorsiones cognitivas. Por un lado, la fiabilidad del procedimiento parece avalada por la consistencia del comportamiento de los sujetos a lo largo de las tres sesiones. Las oscilaciones típicas del desarrollo de cada sesión, son lo suficientemente pequeñas para poner de relieve que se está midiendo lo mismo, y a la vez que la dinámica de cada sesión está parcialmente individualizada. Es posible y esperable que haya variaciones en los pensamientos de los jugadores a lo largo de su historia de juego, pero tales cambios deben requerir un período temporal más amplio, o la aparición de algún factor determinante más importante que el simple paso del tiempo. Por otro lado, parece que la validez del procedimiento es superior a la de otros instrumentos, como cuestionarios o auto-registros, ya que al tomar la medida mientras el jugador está jugando, permite

identificar con más precisión tanto el tipo de pensamiento como su frecuencia de aparición, dificultando posibles intentos de «falsear» voluntariamente los pensamientos. Además los estudios de Ericsson y Simon (1980) y Griffiths (1994) ponen de manifiesto que verbalizar el proceso en alto no afecta a la manifestación conductual del mismo, excepto en un ligero decremento de la velocidad de actuación. Por ende, este procedimiento permitiría establecer la asociación temporal de cada una de las verbalizaciones con las distintas fases o acontecimientos del juego, aspecto que excede los objetivos recogidos en este trabajo.

Sin duda, un aspecto crítico es la validez ecológica de este procedimiento, en este sentido dicha validez queda confirmada en el estudio de Ladouceur, Gaboury, Bujold, Lachance y Tremblay (1991), donde se resalta la necesidad de establecer ciertas condiciones para la consecución de la misma, como son la estructura del juego y, fundamentalmente, la posibilidad de que el sujeto se lleve el dinero ganado. La existencia además de un período de entrenamiento, en el que se juega durante un lapso de tiempo relativamente prolongado, permite que el jugador se familiarice e implique en el juego contribuyendo a la consecución de la validez ecológica. Por otra parte, este procedimiento se enmarca en un proceso de evaluación más amplio, que incluye la evaluación de distintos aspectos relacionados con la conducta de juego, entre los cuales se encuentran los pensamientos que se producen mientras se está jugando; lo que podría contribuir a aminorar las expectativas de los sujetos ante esta situación experimental artificial. Por último, indicar que es posible que la propia demanda de verbalizar los pensamientos provoque un aumento en la frecuencia de éstos, sin embargo cabe suponer que el contenido de los mismos no se vea afectado, por lo que la proporción entre las diferentes categorías no quedaría alterada. Entre los argumentos que se pueden esgrimir para justificar esta afirmación se encuentran los siguientes: (a) en las instrucciones proporcionadas no se indica la dirección de tales pensamientos, (b) no existe ningún contacto entre los sujetos que pudiera favorecer el intercambio de impresiones, (c) los efectos esperables, si estuviera operando la deseabilidad social o un intento intencionado de alterar los resultados, serían en sentido contrario a los resultados obtenidos (una frecuencia mayor de pensamientos racionales frente al resto de las verbalizaciones); lo que conllevaría partir del supuesto de que son capaces de distinguir entre la adecuación o no de los diferentes pensamientos con respecto al juego.

Al categorizar las verbalizaciones, la fiabilidad interjueces alcanza el 86.77%, un porcentaje de acuerdo no sólo aceptable sino incluso superior al obtenido por Walker (1992b).

Analizada la idoneidad de este procedimiento para la medición de los pensamientos que acontecen durante el juego se pasa a comentar los resultados obtenidos. Con esta categorización ha sido posible establecer que el porcentaje de frases racionales es significativamente menor que el del resto de las verbalizaciones, de hecho, como promedio no llegan al 1%. Por el contrario, el porcentaje de frases irracionales se mantiene en un 30% de las verbalizaciones durante la sesión de juego. Junto a estas verbalizaciones irracionales adquieren relevancia las frases descriptivas y de corte emocional; ambas ponen de relieve la implicación real del sujeto en el juego, al señalar tanto distintos eventos que acontecen en éste como la forma en que el sujeto se ve afectado por los mismos.

Como ejemplo del valor de la codificación propuesta por Walker (1992b) puede verse la evolución del comportamiento en el grupo de mujeres, que experimenta un cambio constante con una reducción de frases irracionales (de 32.39% en la primera sesión a

25.34% en la tercera), produciéndose también una disminución de las frases emocionales (de 26.61 a 16.58), acompañado de un escaso aumento en las frases racionales (de 0.16% a 0.51%), pero sobre todo de un aumento en las frases descriptivas (de 19.24% a 29.10%), y de la categoría de otras frases (pasan de 21.59% a 28.46%). ¿Qué indican estos cambios?, ¿que la relación entre frases irracionales y emocionales es importante y ambas se alteran conjuntamente?, ¿que la disminución de frases irracionales no tienen por qué producir un incremento en frases racionales?, ¿que el aumento de frases descriptivas es consecuencia de una menor implicación en el juego, en parte debido a menos pensamientos irracionales y menos emocionales? Los resultados no permiten hacer este tipo de afirmaciones, pero plantean hipótesis sugerentes de cara a trabajos posteriores.

Como era esperable por los datos anteriores, cuando los jugadores patológicos hacen alusión a alguna estrategia en relación al juego en un 97% de las ocasiones son incorrectas, pues no hacen referencia a probabilidades objetivas sino más bien a unos intentos infructuosos de influir en el resultado (con la *suerte* o con los *conocimientos* y *habilidades* adquiridos sobre la máquina). En definitiva, los jugadores patológicos estudiados, a pesar de haber acudido a tratamiento, no tienen prácticamente ningún pensamiento racional sobre lo que es el juego y las posibilidades de ganar; piensan que disponen de estrategias o de la suerte para ganar, sin haber procedido a identificar que no existen tales estrategias ganadoras. Estos datos ponen de relieve la irracionalidad a la hora de considerar y organizar la estrategia de acción, y quizá pueda ser determinante para dedicarse a una actividad como el juego. Aunque diversos estudios con muestras normales ya habían puesto de manifiesto la existencia de un número de percepciones erróneas mayor que el de percepciones adecuadas (Gaboury y Ladouceur, 1989; Ladouceur, Paquet y Dubé, 1996; Walker, 1992b), y a pesar de que algunos estudios indicaban, en muestras análogas de jugadores regulares, la tendencia a emitir más verbalizaciones erróneas durante el juego que los jugadores ocasionales (Coulombe, Ladouceur, Desharnais y Jobin, 1992; Griffiths, 1993); las cifras oscilaban entre un 61-80%. En esta muestra de jugadores patológicos la cifra de sesgos cognitivos referidos al juego asciende al 97%, este incremento plantea la posibilidad de que la proporción de frases irracionales versus racionales pueda ser un indicador de la intensidad de la conducta de juego en un momento dado, o quizá que el grado de cronificación del problema de juego pueda determinarse en parte a partir del deterioro del juicio de los sujetos puesto de relieve por este índice.

Aunque parecía lógico extrapolar a la población de jugadores patológicos los resultados obtenidos en las investigaciones que, con muestras normales o análogas, han delimitado y cuantificado los pensamientos irracionales característicos de una situación de juego de azar, resultaba necesario confirmar la existencia de tales

pensamientos en jugadores patológicos. En este sentido, el presente estudio corrobora el predominio de verbalizaciones irracionales en jugadores patológicos de máquinas recreativas con premio. Cuando se analiza la proporción de frases irracionales frente al resto de comentarios emitidos por el sujeto se obtiene una tasa media de 0.30, elevándose a 0.97 cuando se determina la tasa media de frases irracionales frente a racionales. Unas cifras que en el estudio original de Walker (1992b), con jugadores cuya preferencia eran las máquinas recreativas con premio, ascendían a 0.38 y 0.80, respectivamente.

Parece conveniente resaltar que en todos los casos se han presentado los datos de la muestra total y también, por separado, los de las submuestras de varones y mujeres. Es cierto que la muestra completa representa bastante bien el porcentaje de hombre y mujeres que acuden a tratamiento, una proporción de diez hombres por cada mujer, pero, como consecuencia de esto, la muestra de mujeres resulta tan reducida que los datos obtenidos deben considerarse con prudencia.

Puesto de relieve el predominio de pensamientos irracionales en los jugadores patológicos quedaría por establecer si es la conducta de juego la que mantiene y fomenta los pensamientos irracionales o es a la inversa. En cualquier caso, parece razonable suponer que exista entre ambas conductas un feedback continuo, de forma que tanto la conducta de juego como las distintas distorsiones cognitivas se vayan moldeando mutuamente, afectando a la topografía de dicha conducta y al número y contenido de los pensamientos irracionales. En este sentido, el estudio de Fernández-Montalvo et al. (1996) encuentra una correlación positiva entre una mayor gravedad del problema de juego (medido con el South Oaks Gambling Screen -SOGS-), un mayor grado de consecuencias negativas ocasionadas por el mismo (problemas con la justicia, puntuación más elevada en el Inventario de Depresión de Beck -BDI-) y el mayor número de distorsiones cognitivas. En la misma línea, ya se ha indicado que en el presente estudio la proporción de frases irracionales frente a racionales se ve incrementada con respecto a otros estudios con muestras normales y análogas. Parece que los datos coinciden en destacar de alguna manera el valor funcional de las distorsiones cognitivas en el mantenimiento de la conducta de juego, lo que conlleva la necesidad de evaluar y, quizá, la modificación ulterior de esta respuesta cognitiva. La presente investigación justifica el uso de un método observacional en la evaluación de las distorsiones cognitivas y su utilidad de cara a un tratamiento cuyo objetivo sea la identificación y corrección de tales pensamientos irracionales.

Nota

Este trabajo ha sido realizado con la ayuda PB98-0806 de la Comisión Interministerial de Ciencia y Tecnología

Referencias

- Báez, C., Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas de personalidad y psicopatología de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5 (3), 289-305.
- Bujold, A., Ladouceur, R., Sylvain, C. y Boisvert, J.M. (1994). Treatment of pathological gamblers: An experimental study. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 25 (4), 275-282.
- Coulombe, A., Ladouceur, R., Desharnais, R. y Jobin, J. (1992). Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players. *Journal of Gambling Studies*, 8 (3), 235-244.
- Ericsson, K.A. y Simon, H.A. (1980). Verbal reports as data. *Psychological Review*, 87 (3), 215-251.
- Fernández-Montalvo, J., Báez, C. y Echeburúa, E. (1996). Distorsiones cognitivas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tra-

- tamiento: un análisis descriptivo. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 37, 13-23.
- 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), 1.110-1.126.
- Griffiths, M.D. (1993). A study of the cognitive activity of fruit machine players. En W.R. Eadington y J.A. Cornelius (comps.), *Gambling behavior & problem gambling* (pp. 85- 109). Reno, Nevada: University of Nevada.
- Griffiths, M.D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85 (3), 351-369.
- Ladouceur, R., Gaboury, A., Bujold, A., Lachance, N. y Tremblay, S. (1991). Ecological validity of laboratory studies of videopoker gaming. *Journal of Gambling Studies*, 7 (2), 109-116.
- Ladouceur, R. (1993). Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar y de dinero. *Psicología Conductual*, 1 (3), 361-374.
- Ladouceur, R., Boisvert, J.M. y Dumont, J. (1994). Cognitive-behavioral treatment for adolescent pathological gamblers. *Behavior Modification*, 18 (2), 230-242.
- Ladouceur, R., Paquet, C. y Dubé, D. (1996). Erroneous perceptions in generating sequences of random events. *Journal of Applied Social Psychology*, 26 (24), 2.157-2.166.
- Legarda, J.J., Babio, R. y Abreu, J.M. (1992). Prevalence estimates of pathological gambling in Seville (Spain). *British Journal of Addiction*, 87 (5), 767-770.
- Sylvain, C. y Ladouceur, R. (1992). Correction cognitive et habitudes de jeu chez les joueurs de poker vidéo. *Revue Canadienne des Sciences du Comportement*, 24 (4), 479- 489.
- Sylvain, C., Ladouceur, R. y Boisvert, J.M. (1997). Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling: A controlled study. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 65 (5), 727-732.
- Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R. y Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13 (3), 253-266.
- Tversky, A. y Kahneman, D. (1982). Judgment under uncertainty: heuristics and biases. En D. Kahneman, P. Slovic y A. Tversky (eds.), *Judgment under uncertainty: Heuristics and biases* (pp. 3-20). New York: Cambridge University Press.
- Walker, M.B. (1992a). *The Psychology of gambling*. Oxford: Pergamon Press.
- Walker, M.B. (1992b). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8 (3), 245-261.
- Yanes, J.M. y González, R. (2000). Correlatos cognitivos asociados a la experiencia de violencia interparental. *Psicothema*, 12 (1), 41-48.

Aceptado el 23 de junio de 2000