

VARIABLES DE INTELIGENCIA Y DE PERSONALIDAD EN LOS JUGADORES PATOLÓGICOS DE MÁQUINAS TRAGAPERRAS: UN ESTUDIO DESCRIPTIVO¹

Javier Fernández Montalvo²

Universidad Pública de Navarra

Enrique Echeburúa

Universidad del País Vasco

y Concepción Báez

Centro de Salud Mental de Rentería, País Vasco (España)

Resumen

En este trabajo se presenta una descripción minuciosa de las características de inteligencia y de personalidad de 69 jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento. Los estudios realizados hasta la fecha no son concluyentes. De hecho, no hay una evidencia empírica ni teórica que permita caracterizar a los ludópatas como un grupo homogéneo. Los resultados obtenidos indican un nivel de inteligencia medio. A nivel de personalidad, los jugadores patológicos son significativamente más impulsivos, con mayor grado de neuroticismo y con menor nivel de búsqueda de sensaciones en comparación con la población general. No se observan diferencias significativas en la dimensión de extraversión. Desde otra perspectiva, la gravedad de juego correlaciona únicamente con el mayor nivel de neuroticismo. Se comentan las implicaciones de este estudio para la investigación y la práctica clínica.

PALABRAS CLAVE: *Juego patológico, inteligencia, variables de personalidad.*

Abstract

This paper presents a detailed description of intelligence and personality characteristics of 69 slot-machine pathological gamblers. In the existing literature, there is no conclusive empirical evidence of a specific profile of the pathological gambler. The results showed a mid-level of intelligence. As regards personality, pathological gamblers were significantly more impulsive, and scored significantly higher in neuroticism, and lower in sensation seeking, than the average popula-

¹ *Agradecimientos:* Este estudio se ha financiado con un proyecto de investigación de la Universidad del País Vasco (código nº UPV 006.231-HA182/95). El primer autor ha contado con una beca predoctoral de investigación del Gobierno Vasco (Convocatoria de 1994, BOPV, 28/02/94).

² *Correspondencia:* Javier Fernández-Montalvo, Dpto. de Psicología y Pedagogía, Universidad Pública de Navarra, Campus de Arrosadía, 31006 Pamplona (España). E-mail: fernandez.montalvo@si.unavarra.es

tion. There were no differences in extroversion. On the other hand, the only significant correlation in the sample of patients was that between severity of pathological gambling and neuroticism as personality dimension. Implications of this study for clinical practice and future research in this field are commented.

KEY WORDS: *Pathological gambling, intelligence, personality variables.*

Introducción

La relación existente entre el juego patológico y las variables de personalidad dista de estar clara. Los estudios realizados hasta la fecha no son concluyentes. De hecho, no hay una evidencia empírica ni teórica que permita caracterizar a los ludópatas como un grupo homogéneo. No puede hablarse, por tanto, de un tipo de personalidad específico, sino más bien de factores y variables que, de forma matizada y parcial, pueden hacer más probable en una persona la aparición o el desarrollo del juego patológico (Labrador, 1993). En algunos estudios se han encontrado altas puntuaciones en neuroticismo y psicoticismo en los ludópatas. Así, en el trabajo de Roy, Custer, Lorenz y Linnoila (1989) los jugadores patológicos tenían puntuaciones significativamente más altas que el grupo de control en estas dos variables según el *Cuestionario de Personalidad de Eysenck (EPQ)* (Eysenck y Eysenck, 1980). Los jugadores presentaban también un alto nivel de hostilidad. Estos resultados coinciden con los de otras investigaciones, en las que se han hallado también niveles elevados de neuroticismo y psicoticismo (Báez, Echeburúa y Fernández-Montalvo, 1994; Barnes y Parwani, 1987; Blaszczynski, Buhrich y McConaghy, 1985; Blaszczynski, Wilson y McConaghy, 1986). Sin embargo, estos estudios no nos permiten concluir que la personalidad de los jugadores se caracterice por altos niveles en estas dos variables. En primer lugar, porque en otras investigaciones solamente se han encontrado puntuaciones significativas en psicoticismo, pero no en neuroticismo (Carroll y Huxley, 1994). Y en segundo lugar, porque hay numerosos estudios en los que no han aparecido diferencias entre jugadores y sujetos normales en estos rasgos (Allcock y Grace, 1988; Blaszczynski y McConaghy, 1989; Dickerson, 1989; Kusyszyn y Rutter, 1985; Ladouceur y Mayrand, 1986; Malkin y Syme, 1985). Por otra parte, el grado de extraversión parece ser más alto que en la población general (Roy, De Jong y Linnoila, 1989). No obstante, varía en los diferentes estudios: alta extraversión en algunos de ellos (Roy *et al.*, 1989; Seager, 1970), pero baja en otros (Báez *et al.*, 1994; Blaszczynski *et al.*, 1986). La explicación de esta inconsistencia de los resultados puede estar relacionada con el tipo de juego estudiado, con una tendencia a una mayor extraversión en los juegos de habilidad y a una mayor introversión en los juegos de azar (Echeburúa, 1992).

También se ha postulado que la personalidad de los jugadores patológicos se caracteriza por niveles altos de *búsqueda de sensaciones* (Brown, 1993; Zuckerman, 1979). La búsqueda de sensaciones es una dimensión de personalidad de base biológica que se basa en la teoría de que existen diferencias individuales en el nivel óptimo de estimulación que cada persona necesita (Zuckerman, 1979, 1983). Los buscadores de sensaciones intentan hallar experiencias variadas, nuevas o comple-

jas. Estos sujetos subestiman el riesgo y anticipan la activación como una experiencia positiva. Zuckerman (1979) fue probablemente el primer autor en señalar la relación positiva existente entre el juego patológico y la búsqueda de sensaciones. La relación entre esta dimensión de personalidad y otras adicciones ya ha sido demostrada en algunos trabajos (Aluja, 1990; Kilpatrick, Sutker y Smith, 1976; Solé, Guerra, Camí y Tobeña, 1984). Sin embargo, los estudios sobre búsqueda de sensaciones en los jugadores han producido resultados inconsistentes —en los que se incluyen relaciones positivas, negativas y no significativas— entre la búsqueda de sensaciones y la implicación en el juego (Blaszczynski y McConaghy, 1989; Blaszczynski, Steel y McConaghy, 1997; Blaszczynski, Wilson y McConaghy, 1986; Coventry y Brown, 1993; Dickerson, Hinchy y Fabre, 1987; Dickerson, Cunningham, Legg England y Hinchy, 1991; Dickerson *et al.*, 1992; Kuley y Jacobs, 1987; Legg England y Götestam, 1991; Martínez-Pina *et al.*, 1991).

Otra vía de investigación ha sido el estudio de la personalidad del jugador patológico mediante el *Inventario de Personalidad Multifásico de Minnesota (MMPI)* (González, 1989; González, Mercadé, Aymamí y Pastor, 1990). El resultado común en estos trabajos es una elevación clínicamente significativa de la escala de desviación psicopática (Pd). Esta relación aparece incluso reconocida en el *DSM-IV* (APA, 1994) al asociar al trastorno antisocial de la personalidad los problemas de juego, de la misma forma que en la ludopatía también es frecuente la conducta antisocial. Sin embargo, no hay acuerdo en cuanto a la comorbilidad de uno y otro trastorno. Así, el *DSM-IV* (APA, 1994) admite el doble diagnóstico, pero el *ICD-10* (OMS, 1992) excluye del diagnóstico de juego patológico a las personas con un trastorno antisocial de la personalidad. No obstante, los últimos estudios llevados a cabo en este sentido ponen de manifiesto la existencia de una relación de la conducta de juego con la comisión de delitos (Blaszczynski y Silove, 1996; Yeoman y Griffiths, 1996), así como con un nivel bajo de conductas prosociales (McCormick, Taber, Kruegelbach y Russo, 1987).

Desde otra perspectiva, se ha estudiado la presencia de la impulsividad —rasgo de personalidad característico de las personas que actúan precipitadamente o que son impacientes— en la ludopatía. En concreto, los 126 jugadores analizados en el estudio de Castellani y Rugle (1995) con la *Escala de Impulsividad de Barratt (BIS-10)* (Barrat, 1985) obtenían puntuaciones muy elevadas. En unos estudios posteriores de Steel y Blaszczynski (1996) y de Blaszczynski *et al.* (1997), este último con 115 jugadores patológicos, una puntuación elevada en impulsividad, medida en esta ocasión con la *Escala de Impulsividad de Eysenck*, correlacionaba de forma significativa con el nivel de gravedad del juego patológico y con el trastorno antisocial de la personalidad. No obstante, estos resultados, aunque sumamente interesantes, deben someterse a una mayor comprobación empírica.

Por último, recientemente se ha relacionado el juego patológico con la alexitimia (Lumley y Roby, 1995). El concepto de alexitimia, introducido por Sifneos (1973), hace referencia a tres aspectos principales (Fernández-Montalvo y Yáñez, 1994): a) una dificultad marcada para expresar sentimientos; b) una ausencia o una reducción importante de la capacidad de fantasía; y c) una restricción general de la vida afectiva. Al haberse encontrado en algunos estudios (Finn, Martin y Pihl, 1987; Taylor,

Parker y Bagby, 1990) niveles altos de alexitimia en sujetos toxicómanos, Lumley y Roby (1995) han analizado la asociación existente entre la alexitimia —evaluada a través de la *Escala de Alexitimia de Toronto* (Taylor, Ryan y Bagby, 1985)— y el juego patológico —evaluado a través del *Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks* (Lesieur y Blume, 1987)— en una muestra de 1147 estudiantes universitarios. Según los resultados obtenidos, la alexitimia era mucho más frecuente en los jugadores (el 31,4%) que en los no jugadores (un 11,1%); estas diferencias eran estadísticamente significativas. Se trata, sin embargo, de una investigación pionera y se requiere, por ello, cautela en la interpretación de los resultados.

El objetivo de este estudio, que enlaza con una investigación anterior más general (Báez *et al.*, 1994), es analizar las características de inteligencia y de personalidad de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras —el tipo de juego con una mayor capacidad adictiva y por el que más se demanda ayuda terapéutica en España— que acuden en busca de tratamiento. Se pretende, de esta forma, contribuir al conocimiento de las características de personalidad de este cuadro clínico.

Método

Sujetos

La muestra total de sujetos de este estudio contó con 69 jugadores patológicos tratados en la Asociación de Ayuda a Ludópatas *Ekintza-Dasalud* (Rentería, País Vasco) entre 1994 y 1996. Estos sujetos formaron parte de una investigación más amplia sobre la eficacia diferencial de diversos tratamientos psicológicos en la prevención de las recaídas, y de la que ya se han publicado los principales resultados (Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 1998). Los criterios de admisión al estudio fueron los siguientes: a) cumplir los criterios diagnósticos de juego patológico según el *DSM-IV* (APA, 1994); b) tener una puntuación igual o superior a 4 en la versión española (Echeburúa, Báez, Fernández-Montalvo y Páez, 1994) del *Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS)* (Lesieur y Blume, 1987); c) no estar aquejado de ningún otro trastorno psicopatológico; y d) jugar fundamentalmente a las máquinas tragaperras (el juego del que existe una mayor demanda terapéutica en España). La adopción de los dos últimos requisitos respondió al objetivo de contar con jugadores «puros» —no afectados por otros cuadros clínicos— y homogéneos en cuanto al tipo de juego implicado.

En cuanto a las características demográficas más significativas de la muestra seleccionada, la edad media era de 36 años ($DT=13,7$) y había una proporción de 6/7 hombres por cada mujer, que es similar a la presentada en otros estudios clínicos (Echeburúa, Báez y Fernández-Montalvo, 1994, 1996; McConaghy, Blaszczyński y Frankova, 1991; Sylvain y Ladouceur, 1997). El nivel socioeconómico de la mayoría era de clase media y baja. Por término medio, la conducta de juego se caracterizaba por ser frecuente (5 días por semana), suponer una inversión considerable de dinero (19000 pesetas semanales) e implicar una dedicación de tiempo (8 horas

semanales) relativamente alta. Asimismo el nivel medio de endeudamiento era extremadamente elevado (cerca de 700.000 pesetas).

Medidas de evaluación

El *Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS)* (Lesieur y Blume, 1987) es un cuestionario de «screening» que consta de 20 ítems relacionados, entre otros aspectos, con la conducta de juego, la pérdida de control, las fuentes de obtención del dinero y las emociones implicadas. El rango es de 0 a 20. En la versión original una puntuación superior a 5 —el punto de corte propuesto— sirve para discriminar a los jugadores patológicos probables. La fiabilidad test-retest es de 0,71 y la consistencia interna de 0,97. Desde la perspectiva de la validez convergente, la correlación con la evaluación clínica del juego patológico según los criterios diagnósticos del *DSM-III-R* (American Psychiatric Association, 1987) es de 0,94 y de 0,60 con la valoración de los familiares del paciente. En este trabajo se ha utilizado la versión española del *SOGS* (Echeburúa *et al.*, 1994). En concreto, en nuestro país este instrumento de medida presenta una fiabilidad test-retest de 0,98 y un índice de consistencia interna, obtenido mediante el coeficiente *alfa* de Cronbach, de 0,94. Asimismo, presenta una validez convergente de 0,92 con los criterios diagnósticos del *DSM-III-R* (APA, 1987) y se adapta también de una forma satisfactoria a los criterios del *DSM-IV* (APA, 1994). El rango de la versión española es de 0 a 19. Una puntuación igual o superior a 4 refleja la existencia de un problema de juego patológico.

El *Test de Matrices Progresivas de Raven (escala general)* (Raven, 1938) tiene la finalidad de evaluar el nivel de inteligencia de los sujetos. Consta de 60 láminas de figuras geométricas abstractas (ordenadas en 5 series, de 12 ítems cada una) que plantean problemas de completamiento de sistemas de relaciones (matrices), en complejidad creciente, y para cuya resolución el sujeto debe deducir relaciones en las primeras 24 y correlaciones en las 36 siguientes. El sujeto demostrará haber descubierto la solución si logra reconocerla entre varias inadecuadas que se dan al pie de cada lámina. La versión utilizada en este estudio es la realizada por TEA (1994).

El *Inventario de Personalidad de Eysenck (EPI)* (Eysenck y Eysenck, 1963) está formado por 57 ítems de respuesta dicotómica (*Sí* o *No*), que miden el neuroticismo (24 ítems) y la extraversión (24 ítems). El Inventario cuenta, asimismo, con una subescala de sinceridad (9 ítems). Consta de dos formas de aplicación. En este estudio se ha utilizado la forma A. La fiabilidad test-retest para la escala de neuroticismo es de 0,84 y de 0,88 para la de extraversión. La consistencia interna es de 0,84 para la escala de neuroticismo y de 0,77 para la de extraversión (TEA, 1984).

La *Escala de Búsqueda de Sensaciones (SSS-Forma V)* (Zuckerman, Eysenck y Eysenck, 1978) consta de 40 ítems binarios que están dirigidos a evaluar el grado de presencia del rasgo *búsqueda de sensaciones* de los sujetos. El rango total del cuestionario oscila de 0 a 40. Este instrumento consta de 4 subescalas, de 10 ítems cada una, y con un rango que oscila de 0 a 10. La primera subescala —*Búsqueda*

de Emociones— hace referencia a la búsqueda de emociones y aventuras. La segunda —*Búsqueda de Excitación*— está relacionada con experiencias que implican osadía. La tercera —*Desinhibición*— hace referencia, principalmente, a la desinhibición sexual. Por último, la cuarta subescala —*Susceptibilidad hacia el Aburrimiento*— se relaciona con la aversión hacia la repetición de experiencias y hacia la rutina en general. En este estudio se ha utilizado la versión española llevada a cabo por Pérez y Torrubia (1986). Esta versión presenta una fiabilidad test-retest de 0,88 en el caso de los hombres y de 0,87 en el caso de las mujeres. El coeficiente de fiabilidad alfa es de 0,82 y 0,77 en hombres y mujeres, respectivamente.

La *Escala de Impulsividad (BIS-10)* (Barratt, 1985) dirigida a evaluar el grado de impulsividad de los sujetos, consta de 33 ítems que puntúan de 0 a 4 en una escala de tipo Likert. El rango total de la escala oscila de 0 a 132. Este instrumento consta de 3 subescalas, de 11 ítems cada una, y con un rango que oscila de 0 a 44. La primera subescala evalúa la impulsividad motora, la segunda la impulsividad cognitiva y, por último, la tercera evalúa la improvisación y ausencia de planificación. En este estudio se ha utilizado la versión española de Luengo, Carrillo de la Peña y Otero (1991).

La *Escala de Autoestima* (Rosenberg, 1965), que tiene por objetivo evaluar el sentimiento de satisfacción que una persona tiene consigo misma, consta de 10 ítems generales que puntúan de 1 a 4 en una escala de tipo Likert. Este instrumento resulta muy útil para evaluar el nivel de interferencia de la ludopatía en la autoestima del sujeto. La mitad de los ítems están planteados en forma positiva y la mitad en forma negativa, con el objetivo de controlar la aquiescencia (tendencia a responder afirmativamente, con independencia del contenido de la pregunta). El rango del cuestionario es de 10 a 40 (a mayor puntuación, mayor autoestima). La versión española de esta escala puede encontrarse en Fernández-Montalvo y Echeburúa (1997).

Resultados

En primer lugar se describen los resultados obtenidos en relación con las características de inteligencia y de personalidad de los jugadores de la muestra. En segundo lugar, se analiza la relación entre las mencionadas variables y la gravedad del juego, evaluada a través del *SOGS*.

Variables de inteligencia y de personalidad

En lo que se refiere a las variables de inteligencia, los jugadores, como media, han obtenido un percentil 56 en el Raven. En consonancia con estos resultados, el nivel de inteligencia de los jugadores de la muestra corresponde a un nivel medio. Las variables de personalidad de los jugadores de la muestra se han comparado con los datos normativos de la población general. Los resultados obtenidos, en el caso de los hombres, se describen en la *tabla 1*.

Tabla 1
Características de personalidad en los hombres de la muestra (n=60)

Variables	Medias (y DT) de la muestra experimental	Medias (y DT) de la muestra normativa	t
Neuroticismo (EPI) (Rango: 0- 24)	11,16 (4,71)	8,86 (4,66)	3,97 **
Extraversión (EPI) (Rango: 0- 24)	11,28 (4,03)	10,72 (3,96)	1,07
Búsqueda de sensaciones (SSS) (Rango: 0-40)	16,33 (6,35)	21,3 (6,4)	6,06 **
Impulsividad (BIS-10) (Rango: 0-132)	59,41 (13,28)	55,91 (15,08)	2,04 *

* p<0,05 ** p<0,001

Los jugadores varones presentan niveles significativamente más elevados en neuroticismo y en impulsividad. Asimismo puntúan significativamente más bajo en búsqueda de sensaciones, en comparación con la población general. Por último, no se observan diferencias significativas en la dimensión de extraversión. Los resultados obtenidos en el caso de las mujeres se describen en la *tabla 2*. No existen diferencias significativas entre las mujeres de la muestra y la población general en ninguna de las variables de personalidad estudiadas, si bien debe tenerse en cuenta que el tamaño de la muestra es muy pequeño ($N=9$).

Tabla 2
Características de personalidad en los hombres de la muestra (n=9)

Variables	Medias (y DT) de la muestra experimental	Medias (y DT) de la muestra normativa	t
Neuroticismo (EPI) (Rango: 0- 24)	9,6 (3,04)	11,10 (4,77)	1,48
Extraversión (EPI) (Rango: 0- 24)	12,4 (5,3)	10,30 (3,94)	1,18
Búsqueda de sensaciones (SSS) (Rango: 0-40)	14,8 (5,5)	17,7 (5,3)	1,58
Impulsividad (BIS-10) (Rango: 0-132)	61 (13,2)	57,71 (15,95)	0,74

Por último, en lo que se refiere a la autoestima, los jugadores obtienen una puntuación media de 25,1 ($DT= 5,17$), que refleja la existencia de un nivel de autoestima moderado.

Relación entre las variables de inteligencia y de personalidad con la gravedad del juego

Los resultados obtenidos en el análisis correlacional entre las variables de inteligencia y de personalidad y la gravedad del juego se describen en la *tabla 3*.

Tabla 3
Correlaciones entre las puntuaciones del *SOGS* y las variables de inteligencia y de personalidad

<i>Variabes de inteligencia y de personalidad</i>	<i>SOGS</i>
Inteligencia (RAVEN)	-0,09
Neuroticismo (EPI)	0,25 *
Extraversión (EPI)	0,06
Búsqueda de sensaciones (SSS)	0,01
Impulsividad (BIS-10)	0,19

* $p < 0,05$

Como se aprecia en la tabla 3, sólo existe una correlación significativa entre la puntuación en el *SOGS* y el neuroticismo. De esta forma, cuanto mayor es el neuroticismo, mayor es la gravedad del juego patológico. El resto de las variables estudiadas no correlacionan de forma significativa con la gravedad del juego.

Discusión y conclusiones

En este trabajo se han analizado las características de inteligencia y de personalidad de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras que acuden a tratamiento. Como se ha señalado anteriormente, los resultados de los estudios realizados hasta la fecha son inconcluyentes en este sentido, quizá por los diferentes tipos de juegos en que están implicados los pacientes estudiados. Por ello, en esta investigación se ha puesto un especial énfasis en contar con jugadores homogéneos en cuanto al tipo de juego. Los resultados obtenidos en relación con el nivel intelectual reflejan que los sujetos de la muestra presentan en el Raven un percentil medio y que el grado de inteligencia no es una variable importante en este cuadro clínico. Por lo tanto, no se confirman los datos proporcionados por otros

estudios en los que se ha encontrado tanto un nivel mayor (González *et al.*, 1990) como menor (Martínez-Pina *et al.*, 1991) de inteligencia en comparación con la población normal. En cualquier caso, la heterogeneidad de los instrumentos de evaluación empleados en los diferentes estudios podría explicar la variabilidad de estos resultados.

En cuanto a las variables de personalidad, los hombres presentan unos niveles significativamente más elevados en neuroticismo y en impulsividad, en comparación con la población general. Estos mismos resultados se han obtenido en otros trabajos previos (Báez *et al.*, 1994; Barnes y Parwani, 1987; Blaszczynski *et al.*, 1985, 1986; Roy *et al.*, 1989). No se debe olvidar que en este estudio, al igual que en otra investigación anterior (Báez, Echeburúa y Fernández-Montalvo, 1995), el neuroticismo correlaciona de forma significativa con la gravedad del juego, lo que da una idea de la importancia de esta variable de personalidad en este cuadro clínico. Por otra parte, los jugadores varones puntúan significativamente más bajo en búsqueda de sensaciones y no se observan diferencias significativas en la dimensión de extraversión. En lo que se refiere a las mujeres jugadoras, no existen diferencias significativas respecto a la población normal en ninguna de las variables de inteligencia y de personalidad estudiadas. No obstante, en el caso de las mujeres hay que tener en cuenta el pequeño tamaño de la muestra (9 mujeres en total), por lo que se debe tener precaución en la interpretación y generalización de los datos ofrecidos. Por último, tanto en hombres como en mujeres los sujetos estudiados presentan un nivel de autoestima moderado.

Los resultados obtenidos en la dimensión de búsqueda de sensaciones son muy interesantes. Los estudios que se han realizado en este sentido ofrecen datos contradictorios. Una posible explicación a este hecho podría ser que, bajo el nombre de juego patológico, se incluye la adicción a juegos muy variados y con características muy distintas entre sí: máquinas tragaperras, bingos, casinos, carreras de caballos, etc. Por ello, el tipo de muestra utilizado en las investigaciones puede ser el factor determinante de tanta discrepancia. Según la experiencia clínica con jugadores patológicos de máquinas tragaperras, se trata de personas con una baja puntuación en la dimensión de búsqueda de sensaciones, es decir, que están en concordancia con los resultados obtenidos. Quizá los jugadores adictos a otros tipos de juegos —las carreras de caballos o las apuestas de frontón, por ejemplo— podrían presentar puntuaciones altas en esta dimensión (Coventry y Brown, 1993). El tipo de juego implicado en estos casos potencia un aumento de la activación emocional muy importante, en todo caso diferente al producido por las máquinas tragaperras.

En cualquier caso, se trata de meras hipótesis que necesitan una comprobación empírica. No obstante, no parece descabellado hacer un esfuerzo por delimitar el tipo de juego implicado en las investigaciones que se realicen sobre este tema. Ello contribuirá a mejorar la terapia psicológica de este cuadro clínico, mediante la adaptación del tratamiento a las características específicas de cada paciente, como ya se ha empezado a hacer en la investigación sobre el tratamiento del alcoholismo (Allen y Kaden, 1995).

Referencias

- Allcock, C.C. y Grace, D.M. (1988). Pathological gamblers are neither impulsive nor sensation-seekers. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 22, 307-311.
- Allen, J.P. y Kadden, R.M. (1995). Matching clients to alcohol treatment. En R.K. Hester y W.R. Miller (dirs.), *Handbook of alcoholism treatment approaches. Effective alternatives* (2ª ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Aluja, A. (1990). La teoría de la «búsqueda de sensaciones» y la teoría de la personalidad de Eysenck: puntos de contacto. *Cuadernos de Medicina Psicosomática*, 16, 43-50.
- American Psychiatric Association (1987). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (3ª ed. rev.), Washington, DC: APA.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (4ª ed.). Washington, DC: APA.
- Báez, C., Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5, 289-305.
- Báez, C., Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (1995). Variables predictoras de abandonos y de recaídas en el tratamiento del juego patológico. *Análisis y Modificación de Conducta*, 21, 5-12.
- Barnes, B.L. y Parwani, S. (1987). Personality assessment of compulsive gamblers. *Indian Journal of Clinical Psychology*, 14, 98-99.
- Barratt, E.S. (1985). Impulsiveness subtraits: arousal and information procesing. En J.T. Spence y C.E. Itard (dirs.), *Motivation, Emotion and Personality*. North Holland: Elsevier.
- Blaszczynski, A.P., Buhrich, N. y McConaghy, N. (1985). Pathological gamblers, heroin addicts and controls compared on the EPQ «Addiction Scale». *British Journal of Addictions*, 80, 315-319.
- Blaszczynski, A. y McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *The International Journal of the Addictions*, 24, 337-350.
- Blaszczynski, A. y Silove, D. (1996). Pathological gambling: forensic issues. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 30, 358-369.
- Blaszczynski, A., Steel, Z. y McConaghy, N. (1997). Impulsivity in pathological gambling: the antisocial impulsivity. *Addiction*, 92, 75-87.
- Blaszczynski, A., Wilson, A.C. y McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addictions*, 81, 113-117.
- Brown, R.I.F. (1993). El papel de la activación, distorsiones cognitivas y búsqueda de sensaciones en las adicciones al juego. *Psicología Conductual*, 1, 375-388.
- Carroll, D. y Huxley, J.A. (1994). Cognitive, dispositional and psychophysiological correlates of dependent slot machines gambling in young people. *Journal of Applied Social Psychology*, 24, 1070-1083.
- Castellani, B. y Rugle, L. (1995). A comparison of pathological gamblers to alcoholics and cocaine misusers on impulsivity, sensation seeking, and craving. *The International Journal of Addictions*, 30, 275-289.
- Coventry, K. y Brown, R.I.F. (1993). Sensation seeking in gamblers and non-gamblers and its relation to preference for gambling activities, chasing, arousal and loss of control in regular gamblers. *British Journal of Addictions* 88, 541-554.
- Dickerson, M. (1989). Gambling: a dependence without a drug. *International Review of Psychiatry*, 21, 157-172.
- Dickerson, M., Cunningham, R., Legg England, S. y Hinchy, J. (1991). On the determinants of persistent gambling. III. Personality, prior mood, and poker machine play. *The International Journal of the Addictions*, 26, 531-548.

- Dickerson, M., Hinchy, J. y Fabre, J. (1987). Chasing, arousal and sensation seeking in off-course gamblers. *British Journal of Addictions*, 82, 673-680.
- Dickerson, M., Hinchy, J., Legg England, S., Fabre, J. y Cunningham, R. (1992). On the determinants of persistent gambling behaviour. I. High-frequency poker machine players. *British Journal of Psychology*, 83, 237-248.
- Echeburúa, E. (1992). Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico. *Psicothema*, 4, 7-20.
- Echeburúa, E., Báez, C. y Fernández-Montalvo, J. (1994a). Efectividad diferencial de diversas modalidades terapéuticas en el tratamiento psicológico del juego patológico. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 617-643.
- Echeburúa, E., Báez, C. y Fernández-Montalvo, J. (1996). Comparative effectiveness of three therapeutic modalities in the psychological treatment of pathological gambling: long-term outcome. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 24, 51-72.
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J. y Páez, D. (1994). Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS): validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 769-791.
- Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J. y Báez, C. (1999). Prevención de recaídas en la terapia del juego patológico: eficacia diferencial de tratamientos. *Adicciones* (en prensa).
- Eysenck, H. y Eysenck, S. (1963). *Inventario de Personalidad*. Madrid: TEA.
- Eysenck, H. y Eysenck, S. (1980). *Manual of the Eysenck Personality Questionnaire*. London: Hodder & Stoughton.
- Fernández-Montalvo, J. y Echeburúa, E. (1997). *Manual práctico del juego patológico. Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta*. Madrid: Pirámide.
- Fernández-Montalvo, J. y Yáñez, S. (1994). Alexitimia: concepto, evaluación y tratamiento. *Psicothema*, 6, 357-366.
- Finn, P.R., Martin, J. y Pihl, R.O. (1987). Alexitimia in males at high genetic risk for alcoholism. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 47, 18-21.
- González, A. (1989). *Juego patológico: una nueva adicción*. Madrid: Tibidabo.
- González, A., Mercadé, P.V., Aymamí, N. y Pastor, C. (1990). Variables de personalidad y juego patológico. *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona*, 17, 203-209.
- Kilpatrick, D., Sutker, P. y Smith, A. (1976). Deviant drug and alcohol use: the role of anxiety, sensation seeking and other personality variables. En M. Zuckerman y S. Spielberg (dirs.), *Emotions and anxiety: new concepts, methods and explications*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Kuley, N.S. y Jacobs, D.F. (1988). The relationship between dissociative-like experiences and sensation seeking among social gamblers. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 197-207.
- Kusyszyn, I. y Rutter, T. (1985). Personality characteristics of male heavy gamblers, light gamblers, nongamblers, and lottery players. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 59-63.
- Labrador, F.J. (1993). El juego patológico. *Drogas y comportamiento adictivo*. Cursos de Verano de la UNED: Ávila.
- Ladouceur, R. y Mayrand, M. (1986). Caractéristiques psychologiques de la prise de risque monétaire des joueurs et des non-joueurs à la roulette. *International Journal of Psychology*, 21, 433-443.
- Legg England, S. y Göttestan, K.G. (1991). The nature and treatment of excessive gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 84, 113-120.
- 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.

- Luengo, M.A., Carrillo de la Peña, M.T. y Otero, J.M. (1991). The components of impulsiveness: a comparison of the I.7 impulsiveness questionnaire and the Barratt Impulsiveness Scale. *Personality and Individual Differences*, 12, 657-667.
- Lumley, M.A. y Roby, K.J. (1995). Alexithymia and pathological gambling. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 63, 201-206.
- Malkin, D. y Syme, G.J. (1985). Wagering preferences of problem gamblers. *Journal of Abnormal Psychology*, 94, 86-91.
- Martínez-Pina, A., Guirao de Parga, J.L., Fusté, R., Serrat, X., Martín, M. y Moreno, V. (1991). The Catalonia Survey: personality and intelligence structure in a sample of compulsive gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 7, 275-299.
- McConaghy, N., Blaszczynski, A. y Frankova, A. (1991). Comparison of imaginal desensitisation with other behavioural treatments of pathological gambling. A two-to nine-year follow-up. *British Journal of Psychiatry*, 159, 390-393.
- McCormick, R.A., Taber, J.I., Kruegelbach, N. y Russo, A. (1987). Personality profiles of hospitalized pathological gamblers: the California Personality Inventory. *Journal of Clinical Psychology*, 43, 521-527.
- Organización Mundial de la Salud. (1992). *CIE-10. Trastornos mentales y del comportamiento*. Madrid: Méditor.
- Pérez, J. y Torrubia, R. (1986). Fiabilidad y validez de la versión española de la Escala de Búsqueda de Sensaciones (Forma V). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 18, 7-22.
- Raven, J.C. (1938). *Progressive Matrices*. Londres: H.K. Lewis & Co., Ltd.
- Rosenberg, A. (1965). *Society and the adolescent self-image*. New Jersey: Princenton.
- Roy, A., Custer, R., Lorenz, V. y Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 80, 37-39.
- Roy, A., De Jong, J. y Linnoila, M. (1989). Extraversion in pathological gamblers. Correlates with indexes of noradrenergic function. *Archives of General Psychiatry*, 46, 679-681.
- Seager, C.P. (1970). Treatment of compulsive gamblers by electrical aversion. *British Journal of Psychiatry*, 117, 545-553.
- Sifneos, P.E. (1973). The prevalence of alexithymic characteristics in psychosomatic patients. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 22, 255-262.
- Solé, A., Guerra, D., Camí, J. y Tobeña, A. (1984). *Estudio de la personalidad, rendimiento neuropsicológico y sintomatología psiquiátrica asociada en heroinómanos*. Barcelona: Unidad de Toxicomanías. Hospital del Mar.
- Steel, Z. y Blaszczynski, A. (1996). The factorial structure of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 3-20.
- Sylvain, C. y Ladouceur, R. (1997). Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling: a controlled study. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 65, 727-732.
- Taylor, G.J., Parker, J.D.A. y Bagby, R.M. (1990). A preliminary investigation of alexithymia in men with psychoactive substance dependence. *American Journal of Psychiatry*, 147, 1228-1230.
- Taylor, G.J., Ryan, D. y Bagby, R.M. (1985). Toward the development of a new self-report alexithymia scale. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 44, 191-199.
- Yeoman, T. y Griffiths, M. (1996). Adolescent machine gambling and crime. *Journal of Adolescence*, 19, 183-188.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1983). *Biological bases of sensation seeking, impulsivity and anxiety*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Zuckerman, M., Eysenck, S.B.G. y Eysenck, H.J. (1978). Sensation seeking in England and America: Cross-cultural, age, and sex comparisons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 28, 477-482.