

TEORÍAS EXPLICATIVAS DEL JUEGO DE AZAR CON APUESTA

El presente artículo es parte de la revisión sobre las teorías y modelos explicativos del juego de azar con apuesta, incluyendo finalmente una nueva propuesta para entender el pensamiento del jugador desde un punto de vista integrador, realizada en la Tesis Doctoral de Carlos Villoria (2005) con el objeto de establecer un nuevo análisis cognitivo basado en componentes motivacionales. Para profundizar en esta labor, los autores intervinientes atienden a los modelos más contemporáneos de Expectativa/Valor, considerados actualmente como un paradigma básico en el ámbito de la psicología (Villoria, GonzálezMarqués, y MartínezArias, 2006).

En la actualidad, hay muchos aspectos controvertidos relacionados con los juegos de azar con apuesta, sin apenas unanimidad en la tipología de los juegos ni en la taxonomía del jugador. Esta situación actual seguramente esté debida a la gran variedad de juegos, a la disparidad de jugadores y a los múltiples factores implicados. Sin embargo, gran parte de esta desavenencia está causada por las distintas escuelas de la Psicología que han ofrecido teorías explicativas según sus propias orientaciones.

Tanto las teorías psicológicas como las biológicas poseen a su vez perspectivas dispares que resulta un escollo a la hora de pretender unificarlas. Pero afortunadamente la información que poseemos en la actualidad, tras más de 40 años de investigaciones, nos permite dar una visión amplia y ecléctica, ofreciendo un punto de vista integrador.

Actualmente la mayoría de los estudios sobre la etiología del juego ofrecen posturas comunes a la hora de afirmar que los factores biológicos, psicológicos y sociales interactúan, con mayor o menor peso, en cualquiera de las fases del juego.

A raíz de estos estudios, existe una conveniencia sobre la heterogeneidad de grupos en función de los factores mediadores. Sin embargo, todavía resulta casi imposible saber ponderar estas influencias, debiendo particularizarlas en función de la historia de juego y de los determinantes conocidos según cada caso.

Partiendo de estos conocimientos podemos llegar a muchas conclusiones al conocer la existencia de ciertos factores de predisposición, la importancia de la exposición, la falta de habilidades y estrategias de afrontamiento para evitar el abuso y/o resolver problemas de otra índole, los pensamientos

irracionales y todos aquellos factores de mantenimiento que una vez desencadenados, continúan actuando hasta límites insospechados.

Todos estos factores tienen que ser tenidos en cuenta para hallar explicaciones que nos sirvan para conocer la realidad de este fenómeno, cuya prevención y tratamiento siguen dependiendo de nuevos hallazgos, que irán surgiendo con el tiempo, si somos capaces de integrar toda la información actual procedente de la ciencia de la psicología.

Esta multidimensionalidad requiere repasar y ordenar los contenidos desde distintos puntos de vista, señalando cada uno de los factores implicados. En nuestro caso haremos una aproximación orientativa, indicando los aspectos más destacados.

Desde el punto de vista biológico, podemos hablar de tres principales líneas de investigación centradas en la alteración fisiológica, en los efectos mediados por uno o más neurotransmisores y en la comprobación de la eficacia de ciertos fármacos. Cada uno de los procedimientos parte de posturas teóricas contrapuestas con distinto grado de soporte empírico.

Atendiendo a la base teórica mantenida por la OMS y la APA, algunos estudios se han centrado en la hipótesis serotoninérgica, contribuyendo a considerar que los trastornos del control de los impulsos tienen una base biológica centrada en la participación del sistema serotoninérgico.

En otra línea de investigación se encuentra la hipótesis noradrenérgica, cuyo origen se debe a los estudios de Zuckerman (1979) sobre el rasgo de búsqueda de sensaciones y los realizados por Brown (1986) en relación al arousal.

La tercera postura establece una hipótesis dopaminérgica relacionada con el modelo adictivo. Este marco teórico persigue determinar implicaciones dopaminérgicas en todas aquellas conductas susceptibles de ser consideradas adictivas, independientemente de la presencia de sustancia química exógena. En este sentido cada vez son más los autores que consideran a la estimulación de las neuronas dopaminérgicas la responsable de las conductas adictivas, al ser un mecanismo común en todas las drogas y en la mayoría de comportamientos dependientes (Ibáñez y Sáiz Ruiz, 2000).

Estas principales posturas hacen hincapié en las respuestas al tratamiento farmacológico sobre cada uno de los sistemas implicados para sustentar sus planteamientos (Blanco et al., 2000; Grant y Kim, 2002), siendo dispares los resultados de los ensayos terapéuticos en las tres vías de investigación. Pese a los esfuerzos por ofrecer explicaciones etiológicas y hallar fármacos eficaces, en la actualidad la postura biológica resulta insuficiente para entender este fenómeno, y aún más, para abordarlo terapéuticamente.

Hasta la fecha, el tratamiento psicológico resulta ser el más conveniente, aunque también depende de los diferentes enfoques, difícilmente comparables, enmarcados en dos grandes corrientes, la psicodinámica y la cognitivo-conductual.

Desde las posturas conductistas se continúa subrayando la importancia de los procesos de reforzamiento. En este sentido la presencia de un incentivo económico resulta fundamental en las etapas iniciales (Morán, 1970). Este incentivo externo resulta necesario pero no suficiente para explicar la conducta de juego, siendo los incentivos internos los verdaderos elementos reforzantes de esta actividad lúdica (Brown, 1986). Al igual que ocurre con otras dependencias, parece que el inicio de la conducta de juego estaría reforzado positivamente, mientras que con el transcurso del tiempo resultaría controlada por reforzamientos negativos.

Por otra parte los programas de razón variable y la mera exposición al juego desencadenan con frecuencia expectativas irracionales que pueden facilitar la transición al juego patológico.

Estas expectativas de distinto grado de veracidad así como los aspectos esencialmente motivacionales resultan ser determinantes para que la psicología cognitiva ocupe un lugar destacable en las explicaciones psicológicas sobre el inicio, desarrollo y mantenimiento del juego.

Robert y Botella (1995) postulan que las personas caracterizadas por determinados estilos cognitivos, tales como el pensamiento mágico (esperar que el dinero conseguido en el juego solucione todos sus problemas) y tendencia a fantasear (verse a sí mismos como admirados por sus ganancias), tendrían una mayor probabilidad de crear adicción hacia el juego, sobre todo si una vez que han empezado a jugar se ponen en marcha los factores que lo potencian.

Actualmente, el pensamiento irracional o las distorsiones cognitivas resultan ser los factores psicológicos más determinantes en la explicaciones correspondientes al mantenimiento del juego patológico, sin haber hallado aún los efectos reales sobre las fases de iniciación y posterior desarrollo del juego social. Estos errores cognitivos estarían ligados a cualquiera de las prácticas relacionadas con los juegos de azar (Ladouceur et al., 1991) siendo los responsables de ciertas actuaciones aparentemente incomprensibles.

En la actualidad, gran parte de los esfuerzos científicos se están centrando en el pensamiento del jugador, según tipos de juegos y formas de jugar. Este campo de actuación puede que resulte definitivo aunque son muchas las trabas que aun debemos superar.

Por lo anteriores motivos, el punto de vista cognitivo-conductual resulta ser el más conveniente a todos los niveles, enmarcándose en esta disciplina gran parte de los autores interesados por el juego, cuyo avance augura prometedores hallazgos a muy corto plazo.

Desde el punto de vista estrictamente motivacional, ha sido y seguirá siendo el punto de partida para el resto de corrientes, ya que en definitiva lo que estamos pretendiendo conocer son los motivos que impulsan al juego más todos aquellos que influyen en la perseverancia pese a las consecuencias consabidas. De la misma manera, también concurren motivos para abandonar el juego, que una vez consolidados deben ser los responsables del control conductual. Agrupar la totalidad de los hallazgos bajo este común denominador podría resultar un productivo esfuerzo si supiéramos reunir adecuadamente todas las condiciones internas y externas del jugador. Lo difícil es averiguar cuál de los prismas actuales es el más conveniente para hallar una definitiva explicación procedente de la psicología motivacional.

Aun así, independientemente del soporte teórico, continúan apareciendo nuevas variables, incluidas en las explicaciones y modelos relacionados con el juego de azar con apuesta, resultando de interés para numerosos autores que continuarán ofreciendo nuevas propuestas, como la pretendida en esta investigación.

Lo anteriormente comentado podría plantearse como el preámbulo teórico para adentrarnos en modelos explicativos de mayor concreción que surgen tras años de investigación sobre los determinantes biológicos, psicológicos y/o sociales de la conducta de juego.

Los modelos basados en la personalidad no han sido capaces de formular un perfil homogéneo, subrayando rasgos cuya presencia explicaría la pérdida de control de algunos jugadores. Estos rasgos varían sustancialmente según el instrumento aplicado, encontrando importantes diferencias y resultados contradictorios.

Los estudios biológicos tampoco han podido ofrecer un modelo uniforme sobre la relación entre índices neuroquímicos y la conducta de juego, y aunque su presencia sea indiscutible, no existen en la actualidad conexiones suficientemente contrastadas.

Los estudios sociológicos tampoco han podido determinar modelos generales, aunque en su mayoría coinciden en otorgar al contexto un papel esencial (Ej. El casino en el Modelo teórico de Ocean y Smith, 1993)



En cuanto a la psicología conductual y cognitiva, la proliferación de estudios resulta casi imposible de enumerar, pero seguramente resultan ser los más prósperos.

La reciente unificación de criterios y conocimientos está dando lugar a importantes modelos integradores, elaborados desde la vertiente cognitivo-conductual. Según la mayoría de estos modelos multicausales, la conducta de juego vendría determinada por la presencia de factores biológicos, sociales y psicológicos, de riesgo o protección, que explicarían la evolución del comportamiento de juego.

A continuación, iremos repasando algunos de estos modelos, que agruparemos bajo tres epígrafes según la perspectiva ofrecida por sus autores.

Aunque la presencia del dinero podría aventurar modelos conductuales centrados en la participación externa de este elemento reforzador, durante la década de los 80, surgieron distintos modelos centrados en aspectos fisiológicos, por entender que el jugador lo que busca realmente son experiencias que le produzcan un aumento en su activación fisiológica.

La activación serviría a Anderson y Brown (1987) para formular uno de los modelos más aceptados. Estos autores se basan en la Teoría de Reversión de Apter (1982), que establece dos estados, tético y paratético, según el grado de activación preferido. Aquellos que prefieran estados bajos de activación sentirán agrado en el estado tético, mientras que aquellos que disfrutan de altos niveles de activación, atenderán a cualquier conducta excitatoria para conseguir el estado paratético deseado.

Al fluctuar estos estados las personas pueden hacer un uso hedonista del juego para inferir el estado ideal. De esta forma, las personas que están habitualmente en estado paratético se verán atraídas por el juego, haciendo que esta actividad mantenga niveles altos de excitación. El estado tético también será buscado a través del juego, cuando la activación por no jugar se vea reducida cuando se vuelve a iniciar.

También durante el transcurso del juego habrá situaciones que aumenten o disminuyan la activación, produciéndose esta reversión según los resultados.

Brown (1988) propone tres estadios según la fase evolutiva del juego. En el inicio, la persona descubre como el juego aumenta la activación, en el segundo estadio, el jugador aumenta su frecuencia de juego para mantener el nivel elevado de activación, mientras que en el estadio último, el tono hedónico preferido sólo puede ser mantenido a través del juego.

Esta excitación inherente al juego de azar con apuesta ha sido demostrada en numerosas ocasiones al medir índices fisiológicos objetivos, como la tasa cardiaca, durante sesiones de juego. Pero también se ha evaluado el índice fisiológico subjetivo a través de cuestionarios o entrevistas, encontrando experiencias excitantes e incluso disociativas (Jacobs, 1986; Kuley y Jacobs, 1988).

Estos últimos hallazgos relacionados con el arousal y contrastados en numerosas ocasiones (Brown, 1994; Rosenthal, 1989) han servido para que Brown (1993) entienda el juego como un medio para conseguir el nivel de excitación deseado.

Brown argumenta que la excitación es experimentada y utilizada de maneras distintas, según los distintos subgrupos de jugadores patológicos diferenciados por los factores de predisposición específicos que presenten. Entre estos subgrupos habría uno que busca en el riesgo de la apuesta una forma de elevar el arousal, sirviendo como vía de escape e incluso de disociación. Este estado de ingravidez psicológica conllevaría algunos comportamientos resultantes de difícil explicación.

Estos estados de excitación también están presentes en la Teoría de Estrés Crónico de Jacobs (1986) y en la Teoría de McCormick y Ramírez (1988). En ambos casos, el juego contrarresta los estados de estrés y la sintomatología depresiva, producto en su mayor parte de factores de predisposición biológica, de contactos recientes con situaciones y eventos estresantes y de la exposición al juego.

Jacobs (1986) define una adicción como un estado de dependencia adquirido a través del tiempo por su propia predisposición en un intento de mitigar el estrés crónico. Esta predisposición vendría determinada por un factor de naturaleza fisiológica (estado psicofisiológico aversivo para el sujeto) y otro de naturaleza psicológica (sentimientos de inferioridad, incapacidad, rechazo).

En la teoría general de Jacobs, la preocupación adictiva, como puede ser el juego, sirve al individuo para encontrar un escape de la realidad dolorosa, a través de estados disociativos que producirían todos los comportamientos adictivos. Esta alteración psicológica sería la meta común, y reforzaría la conducta, jugando un papel esencial en el mantenimiento de la adicción.

Gupta y Derevensky (1998a) presentan un estudio donde examinan este modelo en el caso de los jóvenes jugadores. El modelo propuesto incluye cinco variables latentes (predisposición fisiológica, predisposición emocional, necesidad de escapar, comorbilidad adictiva y conducta de juego). Al tratarse de constructos teóricos sugieren su medición a través de varias escalas, incluida el DSM-IV-J para medir la conducta de juego en los jóvenes sometidos a estudio.

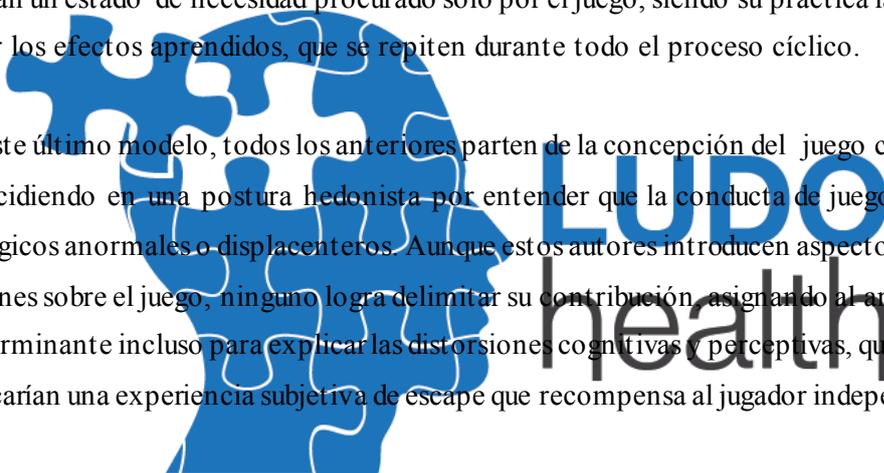
Tras un extenso planteamiento, realizan una comprobación empírica del modelo según los datos extraídos obteniendo unos resultados que confirman sus hipótesis, de forma que la teoría de Jacobs es

considerada plausible y adecuada para explicar el desarrollo de la conducta de juego en los adolescentes. Según estos autores, las diferencias sexuales en los factores de predisposición podrían explicar nuevas relaciones, existiendo mejores variables predictivas si atendemos al sexo. La más importante en el caso de los hombres sería la excitabilidad, mientras que los estados depresivos, la disociación y el consumo de drogas poseerían un mayor poder explicativo y predictivo en el caso de las mujeres.

En el planteamiento de McCormick y Ramírez (1988) sobre la etiología y desarrollo de las adicciones se contempla como base etiológica el hecho de que los jugadores patológicos frecuentemente relatan sucesos estresantes en sus vidas que pueden provocar un estilo de personalidad en el que se asume una responsabilidad negativa frente a situaciones de estrés reaccionando de manera depresiva.

Según estos autores, la predisposición biológica, este estilo de personalidad, un fracaso de socialización y los estresores, interaccionarían predisponiendo al sujeto a conductas potencialmente adictivas, que una vez iniciadas y aprendidas sus consecuencias inmediatas a nivel psicológico y/o fisiológico desencadenarían un estado de necesidad procurado sólo por el juego, siendo su práctica la mejor opción para conseguir los efectos aprendidos, que se repiten durante todo el proceso cíclico.

Al igual que este último modelo, todos los anteriores parten de la concepción del juego como conducta adictiva, coincidiendo en una postura hedonista por entender que la conducta de juego evita o alivia estados fisiológicos anormales o displacenteros. Aunque estos autores introducen aspectos cognitivos en sus explicaciones sobre el juego, ninguno logra delimitar su contribución, asignando al arousal un papel esencial y determinante incluso para explicar las distorsiones cognitivas y perceptivas, que según Brown (1986) provocarían una experiencia subjetiva de escape que recompensa al jugador independientemente del resultado.



Según estos trabajos, desde el punto de vista motivacional resulta bastante obvio afirmar que tras la “intención” de jugar, existen distintos motivos dirigidos a satisfacer estados secundarios de necesidad explicados por los modelos homeostáticos de la primera mitad del siglo XX.

El primer modelo propiamente motivacional es el propuesto por Cummings y Corney (1987) que se apartan de los modelos tradicionales al basarse en la Teoría de la Acción Razonada (Fishbein y Ajzen, 1975), que se centra en la intención como determinante inmediato de cualquier acción. Según esta importante teoría motivacional las actitudes y percepciones de las normas sociales afectan indirectamente a la intención, sirviendo a estos autores para formular su modelo basado en una compleja ecuación de factores sociodemográficos, motivacionales y de personalidad, y de las actitudes y creencias relacionadas con el juego configurando un amplio diagrama de variables mediadoras de la intención de jugar.

Recientemente, Oh y Hsu (2001) han examinado la aplicabilidad de este postulado, a través un estudio empírico donde relacionan la actitud de jugar con otros aspectos motivacionales, actitudinales y conductuales relacionados con el juego.

Por otra parte y sin resultar ser un modelo explicativo específico del juego, Kusyszyn (1990) formula una nueva teoría de la motivación a raíz de su estudio sobre los motivos del jugador.

Esta teoría se centra en la interacción de tres tipos de necesidades: una necesidad de confirmar nuestra existencia, una necesidad de afirmar nuestra identidad y una necesidad para producir efectos (ser un agente causal).

El proceso descrito por Kusyszyn parte del estado de placer por la satisfacción de obtener lo deseado y del displacer experimentado en el caso contrario. También el principio del mínimo esfuerzo y otros aspectos cognitivos y emocionales actuarían como impedimentos para confirmar la existencia, afirmar la identidad y para producir efectos.

Kusyszyn se basa en Anderson y Brown (1984) para entender el juego como una actividad excitante, por lo que el jugador confirmaría su existencia disfrutando de la sensación de ganar y del sufrimiento por perder. Ambas sensaciones producen una tensión que resultaría ser un motivo para jugar y una posible causa de la adicción posterior.

Este autor defiende que el jugador habitual lo hace de forma voluntaria seleccionando un tipo de juego y una forma de jugar, asumiendo las pérdidas puesto que jugar con dinero no supone conseguirlo, sin embargo, sí disfruta continuamente de las sensaciones producidas al apostar, confirmando su propia existencia. Pero además afirman su propia identidad al sentir siete aspectos relacionados con el juego (libertad, autonomía, deseo, elección, acción, identidad y responsabilidad).

“Los jugadores también sienten cómo su forma de juego afecta al resultado, desarrollando un sentimiento de autoeficacia al entender que ellos han causado lo acaecido” (Kusyszyn 1990, p.164), de esta forma satisfacen la necesidad de producir efectos sobre los eventos.

Esta nueva teoría de la motivación comprende seis conceptos clave: (1º) existencia, (2º) efectancia, (3º) estima, (4º) júbilo, (5º) esfuerzo y (6º) bloqueo. Todos ellos operan simultáneamente para determinar la conducta, cuyos motivos resultan inconscientes.

En este trabajo de 1990, Kusyszyn presenta una serie de resultados extraídos de su trabajo empírico y de otros anteriores relacionados directamente con el juego (Kusyszyn, 1972, 1978, 1979a, 1979b, 1984) mostrando los elementos necesarios para evaluar la “motivación por actuar” y el “principio del mínimo esfuerzo” así como los índices de correlación entre estas variables y otras como la ansiedad, depresión, autoestima, agresión, etc., diferenciados por sexo u ocupaciones laborales.

Lamentablemente en este último trabajo no se describen las relaciones con jugadores de azar y tal vez, resulte demasiado genérico incluir todas las actividades lúdicas en un mismo bloque, aunque la mayoría compartan dos elementos esenciales, entretenimiento y excitación.

Otro de los modelos considerados “motivacionales”, es el llamado “Estilo de Vida” de Walters (1994). Este modelo tiene su origen en tres orientaciones teóricas: la teoría del aprendizaje, el interaccionismo cognitivo y la filosofía existencial.

De la teoría del aprendizaje extrae que la conducta de juego es adquirida a través del condicionamiento clásico e instrumental, debiendo su acercamiento al modelo vicario, que conduce a los más jóvenes a jugar para imitar la conducta de sus padres.

Recurre a la teoría del interaccionismo cognitivo para explicar el juego en función de la distinción establecida por Piaget entre asimilación y acomodación (1963, citado por Walters, 1994). La asimilación supondría que el jugador incorpora nueva información al observar a otros jugadores, acomodando sus esquemas mentales a la información aprendida.

La filosofía existencial contribuye en este modelo, asignando aspectos motivacionales a este peculiar “estilo de vida”.

Del miedo existencial y de la continua satisfacción de deseos surge un conflicto entre metas, a corto o largo plazo, expectativas y resultados, manteniendo la conducta de juego como una forma de manejar el medio y aumentar el autoconcepto.

Si esta conducta es suficientemente reforzada y carece del necesario control interno/externo entonces el individuo tenderá a un estilo de vida propio del jugador, sufriendo numerosos cambios en su forma de pensar producto de los efectos de la asimilación y acomodación, al vivir experiencias incompatibles con su anterior forma de pensar.

El estilo de vida del jugador propuesto por Walters incluye varios componentes interdependientes: condiciones internas (genéticas) y externas (familiares, compañeros) que favorecen la conducta de

juego, incluso su forma patológica, entre los que se encontrarían factores de riesgo fisiológicos (transmisión de la norepinefrina), psicológicos (baja autoestima) y sociológicos.

Un déficit en la elección (las condiciones limitan las opciones y alternativas, teniendo que tomar decisiones normalmente no tan lógicas o racionales como las expresadas por algunas teorías) y las cogniciones (racionalizaciones, excusas y justificaciones) mantendrían este determinado estilo de vida a pesar de sus consecuencias negativas a largo plazo. Esta forma de pensar estaría comprendida por otros estilos de pensamiento, tales como la mitigación, sentimentalismo, optimismo o indolencia cognitiva.

En definitiva, este modelo defiende un estilo de vida del jugador producto del miedo existencial y de la presencia de ciertas condiciones tempranas y de factores de riesgo, caracterizado por distintas formas cognitivas que irían surgiendo a raíz de las situaciones de juego, consolidando una forma de pensar y actuar propia de los jugadores.

El primer modelo considerado integrador surge a partir de los trabajos de Sharpe y Tarrier (1993). Estos autores pretenden reunir distintos elementos con el objeto de establecer un modelo cíclico de la conducta de juego basado en complejas interacciones entre aspectos fisiológicos, cognitivos y conductuales cuya asociación con el juego correlacionaría significativamente.

Este modelo está basado en los principios del condicionamiento clásico e instrumental, ya que el sujeto establecerá rápidamente dos contingencias, una continua, entre su conducta de juego y el incremento del arousal reforzamiento, y otra discontinua, referida a los resultados del juego. La combinación entre juego, arousal y ganancias intermitentes explicaría la adquisición y el mantenimiento al incrementar la conducta de juego para conseguir mayores niveles de arousal y repetir ganancias. Estos tres elementos se asociarían rápida y progresivamente, surgiendo sesgos cognitivos directamente relacionados con el juego.

De esta forma en el modelo de Sharpe y Tarrier, los pensamientos, las situaciones y la activación actuarían en una misma dirección siendo los responsables del mantenimiento. Llegados a este punto, si el sujeto carece de habilidades de coping, puede que se desencadene un excesivo juego al aumentar su intensidad y frecuencia, surgiendo pérdidas desmesuradas y otras consecuencias, que serían afrontadas a través del juego.

Blaszczynski y Nower (2002) proponen otro modelo integrador, que podría ser uno de los últimos modelos explicativos del juego patológico. Estos autores parten de tres subtipos de jugadores patológicos para describir su modelo teórico orientado a la intervención terapéutica, sugiriendo que el

problema del juego siempre se debe a factores ambientales (disponibilidad y accesibilidad) y en algunos casos, a la presencia de factores biológicos y/o psicológicos.

Según estos autores, habría un primer tipo de jugador patológico cuya conducta de juego se debe a factores puramente conductuales, debidos a condicionamientos. El segundo subtipo se caracterizaría por su vulnerabilidad emocional, cuya conducta de juego resultaría ser una consecuencia de la ansiedad, depresión u otros trastornos emocionales. El tercer tipo de jugador jugaría de manera “*esporádica y temeraria*” exhibiendo signos de personalidad antisocial, trastornos emocionales, múltiples adicciones y otros trastornos psiquiátricos.

Blaszczynski y Nower recurren a este modelo tras sus estudios y por los datos arrojados en otros trabajos, que parecen confirmar estos tres posibles tipos de jugadores patológicos. Sin embargo, olvidan otros factores determinantes también avalados por la investigación, tal vez por pretender un modelo simple que sirva de instrumento diagnóstico orientado al tratamiento.

Tras examinar los distintos modelos sobre la etiología del juego, principalmente el patológico, podemos concluir que no existe un claro mecanismo que explique por qué las personas pueden desarrollar una conducta patológica, diferenciada según la presencia de trastornos previos.

Donde hay un mayor acuerdo es en la coexistencia de un importante número de factores biopsicológicos de predisposición que podrían precipitar la conducta de juego por la mera presencia de otros de índole contextual. Los motivos iniciales para jugar, incluido la elección del tipo de juego, se explicarían por la presencia e interacción de todos estos factores, mientras que los motivos para continuar estarían determinados por estos mismos, más otros que irían surgiendo a raíz de la persistencia en el juego.

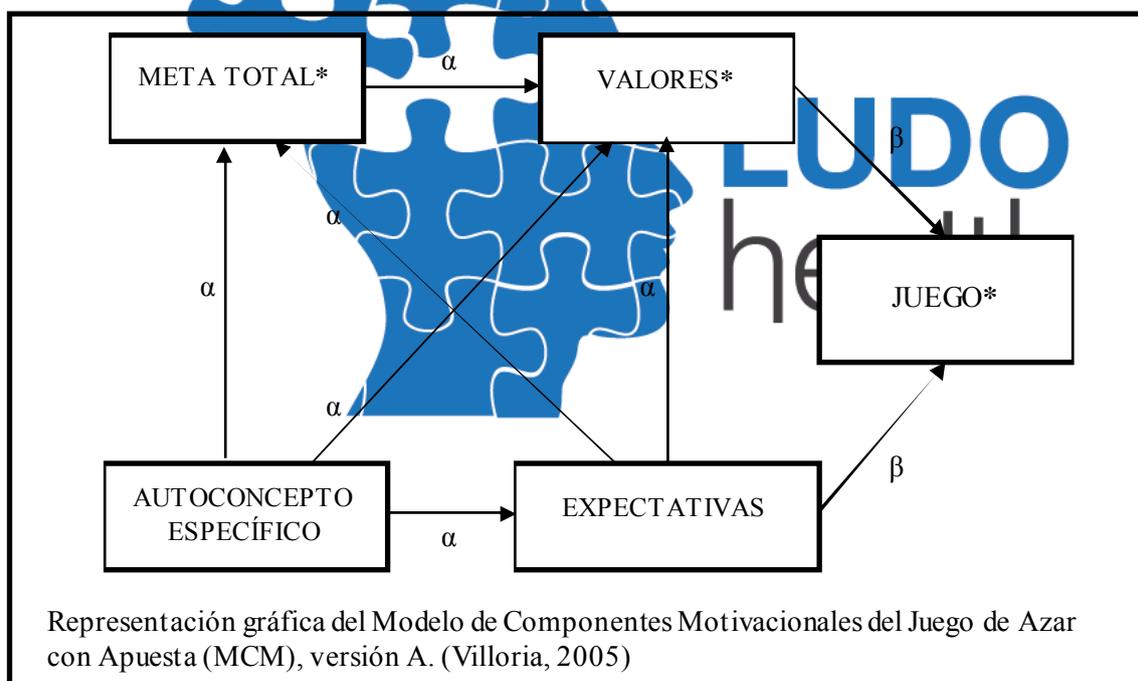
En definitiva, resulta difícil que a corto plazo podamos hallar un modelo integrador, suficientemente contrastado que sirva para todas las formas y tipos de juegos. Por ello, continúa siendo necesario plantear modelos explicativos centrados en factores cuya interacción sume algún grado de predicción sobre las distintas formas de juego en cada una de las modalidades, observando las diferencias resultantes en cuanto a su ajuste.

Ante la necesidad de un modelo integrador de componentes motivacionales que explique el juego de azar con apuesta como un comportamiento propositivo, Villoria (1998, 2005) propone una nueva fórmula explicativa llamada “*Modelo de Componentes Motivacionales del Juego de Azar con Apuesta*”(MCM), que describe una compleja representación cognitiva vinculada a los juegos de azar, atendiendo a las creencias y a las valoraciones inmersas en esta actividad Villoria, C., GonzálezMarqués, J y MartínezArias, R. (2006).

Este modelo parte del convencimiento de que el comportamiento de juego es una conducta motivada que resulta de la combinación del valor del objeto-meta y de las estimaciones. Tras una importante investigación se pudo demostrar la validez explicativa y predictiva del modelo, remitiéndose a factores causales del comportamiento de juego a través del ensamblaje cognitivo entre el componente expectativo y el valorativo.

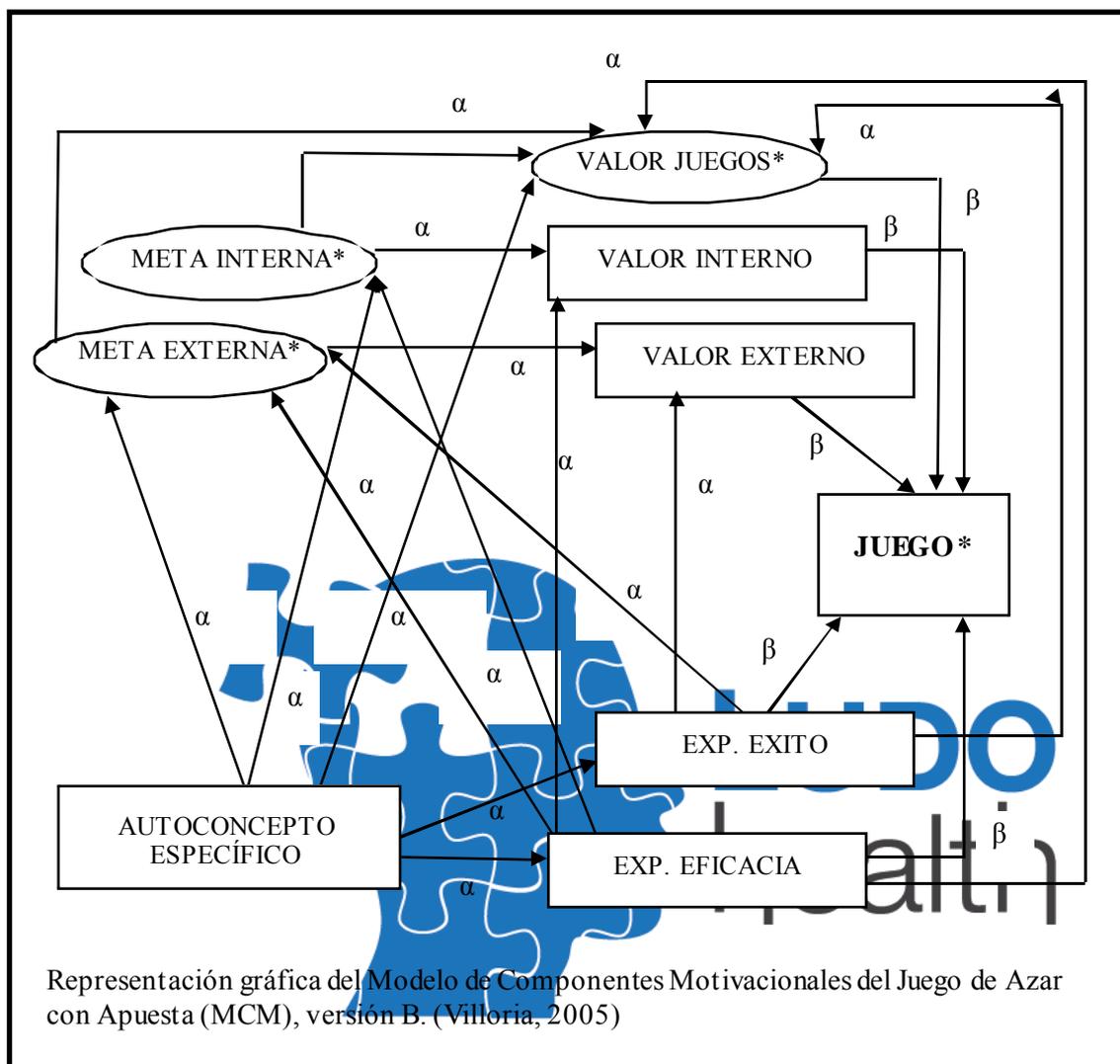
El modelo MCM tiene dos versiones, el primero se centra en la interacción de variables generales incluidas en los dos componentes. El componente expectativo estaría formado por el “Autoconcepto Específico” y las “Expectativas”, y el componente valorativo lo constituirían la totalidad de las “Metas” y el valor total asignado a los juegos de azar y a los incentivos presentes en esta actividad “Valores”.

En la Figura se presenta el esquema de “*relaciones de interacción*” del MCM-JA (C-M-L), donde se puede observar las cuatro *variables predictoras (explicativas)*, la *variable respuesta (explicada)* y las relaciones directas e indirectas entre todas ellas.



La segunda propuesta es una versión donde se desgranarían las variables de la primera versión, manteniendo el Autoconcepto Específico por resultar difícil de segmentar desde un punto de vista conceptual y operativo. Las otras tres variables predictoras se descomponen desigualmente, atendiendo al anterior planteamiento teórico. Así, las Expectativas se dividen en Expectativas de Éxito y Expectativas de Eficacia; las Metas, en Metas Internas y Metas Externas, y los Valores, en Valor hacia la tarea o actividad, Valor hacia el Incentivo Interno y Valor hacia el Incentivo Externo. El esquema de la versión específica (Versión B) del Modelo de Componentes Motivacionales mantendría idénticas

relaciones que la versión general (Versión A), sufriendo los mismos cambios si atendemos a las modalidades de juego.



Villoria plantea que los retos futuros irán encaminados a subsanar algunos errores de medición y mejorar el ámbito conceptual, ofreciendo nuevos datos que contrasten el modelo ofrecido. Asimismo, considera que *la explicación de la conducta resulta incompleta cuando la atendemos exclusivamente en términos motivacionales* (Nuttin, 1980), debiendo incluir otros factores que intervienen en el proceso y en su determinación, en nuestro afán de integrar y abrir nuevos cauces de conocimiento.

El MCM debe ser complementado con planteamientos atribucionales, como el ofrecido por Atlas y Peterson (1990), que en ningún caso serán incompatibles o contradictorios, sino que nos proporcionarán nueva información sobre el establecimiento de expectativas, el cambio en los valores y el desarrollo emocional.

Ante el fenómeno atribucional deseamos abrir un breve paréntesis para subrayar la importancia de la ilusión de control por su trascendencia en el estudio del juego. Como hemos señalado a lo largo de este trabajo, hemos procurado omitir las distorsiones cognitivas o creencias erróneas, por avanzar en el conocimiento al incluir por primera vez el constructo de Bandura, considerando que la expectativa de autoeficacia no conlleva que las creencias resulten ciertas, aún más, en el caso de los juegos de azar con apuesta nos sumamos a todos aquellos trabajos que han demostrado que las expectativas difieren de la realidad, *generalmente por depender de sensaciones de autoeficacia exageradas* (Toneatto, 1999) y, que resulta bastante habitual que los individuos presten más atención a sus acciones que a los resultados, *desarrollando estrategias para vencer al azar* (Langer, 1975); *no por poseer un mayor repertorio de heurísticos sino por seleccionar aquellos erróneos* (Wagenaar, 1988).

Por lo tanto y basándonos en Taylor y Brown (1988), *todos nosotros tenemos una envidiable capacidad para distorsionar la realidad, defendiendo nuestro Yo, sosteniendo las creencias de autoeficacia y manteniendo una actitud positiva hacia el futuro*; por ello nos atrevemos a defender que la razón subjetiva es la causa de las elecciones erróneas que puedan darse en las expectativas incluidas en el MCM. Por otra parte, creemos que el mayor efecto sobre estos juicios viene determinado por la conciencia de la persona en relación con este tipo de actividades u otras parecidas en forma de autoconcepto específico, recuperando postulados dirigidos al autoconocimiento, que en el actual ámbito de estudio se está omitiendo o sustituyendo por aspectos propios de la personalidad.

Esta nueva y arriesgada propuesta atiende a las innumerables sugerencias de los autores de la motivación, que advierten un mayor carácter predictivo de los modelo E/V cuando se incorpora el autoconcepto y la autoeficacia percibida.

Incluso embarcándonos en los modelos adictivos, el autoconcepto específico y, principalmente la autoeficacia, *desempeñan un rol único en el desarrollo inicial de los hábitos adictivos y en el proceso de modificación de la conducta que conlleva el cese del hábito* (Marlatt, Baer y Quigley, 1995).

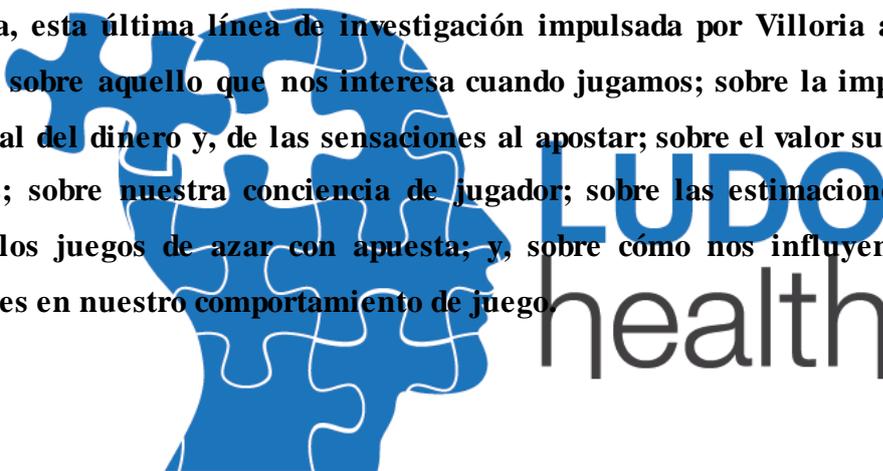
Finalmente, incluir otras expectativas, más tipos de incentivos que expresen otras metas y, otros aspectos determinantes del valor de la tarea aumentaría el nivel de representación del MCM puesto que está concebido como un modelo teórico incompleto y abierto a todas aquellas posibilidades que puedan ser refrendadas conceptual y metodológicamente.

El MCM también debe ofrecer nuevos aspectos a incluir en las aplicaciones clínicas, de tipo preventivo o terapéutico, resistiéndonos, tal y como expresó hace poco el Presidente de la Sección XXV de la APA, *a separar la psicología básica y la psicología aplicada*, entre otros motivos, porque además de los trabajos de los especialistas, son los jugadores patológicos y sus familiares quienes nos ofrecen día a día

nueva información y quienes nos demandan explicaciones sobre lo acaecido. Por ello debemos incluir los hallazgos sobre el valor explicativo del MCM en aquellos planteamientos destinados a informar sobre el por qué se juega, complementando a otros que pretenden explicar cómo se juega o por qué se continúa jugando pese a las consabidas consecuencias.

También, “*los jugadores patológicos, a pesar de haber acudido a tratamiento, no tienen prácticamente ningún pensamiento racional sobre lo que es el juego y las posibilidades de ganar*” (Fernández-Alba et al. 2000, p. 659), por ello deseamos añadir a las recomendaciones terapéuticas de estos autores, que tal vez, no resulte suficiente con identificar y corregir los pensamientos irracionales, debiendo contemplar al jugador como una persona que se motiva, que dirige sus acciones mediante el ejercicio del pensamiento anticipador, que elabora y comprueba sus creencias sobre lo que puede hacer y conseguir, estableciendo objetivos para sí misma condicionados por el ambiente y por las necesidades referidas en la literatura.

En definitiva, esta última línea de investigación impulsada por Villoria aporta nueva información sobre aquello que nos interesa cuando jugamos; sobre la importancia del valor personal del dinero y, de las sensaciones al apostar; sobre el valor subjetivo hacia estos juegos; sobre nuestra conciencia de jugador; sobre las estimaciones generales referidas a los juegos de azar con apuesta; y, sobre cómo nos influyen todas estos determinantes en nuestro comportamiento de juego.



Citas bibliográficas

- Villoria, C. (2005). *Modelo de Componentes Motivacionales del Juego de Azar con Apuesta: Fundamentación y Valoración Empírica. Tesis Doctoral. Madrid: Ed. UCM.*

- Villoria, C., González-Marqués, J y MartínezArias, R. (2006). Un Nuevo Análisis Cognitivo del Pensamiento del Jugador: Componentes Motivacionales en los Juegos de Azar con Apuesta. *Revista Española de Motivación y Emoción*, vol. 9, 22.