



VOLUMEN: IX NÚMERO: 22

***UN NUEVO ANÁLISIS COGNITIVO DEL
PENSAMIENTO DEL JUGADOR:
COMPONENTES MOTIVACIONALES
EN LOS JUEGOS DE AZAR CON
APUESTA***

Carlos Villoria, Javier González-Marqués
M^a Rosario Martínez-Arias.
Universidad Complutense de Madrid.

RESUMEN

El presente artículo es una revisión teórica sobre el pensamiento del jugador desde un punto de vista integrador, con el objeto de establecer un nuevo análisis cognitivo basado en componentes motivacionales.

Para profundizar en esta labor, los autores atienden a los modelos más contemporáneos de Expectativa/Valor, considerados actualmente como un paradigma básico en el ámbito de la psicología.

Por ello, se propone un componente valorativo que incluya aspectos relacionados con el valor de la tarea y un componente expectativo formado por distintos constructos motivacionales vinculados con la estimación del resultado o de aspectos personales que puedan influir.

Con esta propuesta, se pretende contribuir a la comprensión de la naturaleza y funcionalidad de factores cognitivos de los jugadores, trazando un enlace entre ellos que facilite futuros planteamientos.

PALABRAS CLAVE

juego de azar con apuesta, cognición, componentes motivacionales, expectativa-valor, juego patológico

A NEW COGNITIVE ANALYSIS OF GAMBLER MIND: MOTIVATIONAL FACTORS IN GAMBLING.

ABSTRACT

The aim of this paper is a theoretical review about gambler mind, from an integrated point of view, in order to establish a new cognitive analysis based on motivational factors.

To deep in this labour, the authors attend to the most contemporaneous expectancy-value models, nowadays considered as a basic paradigm in psychological field.

A valorative component, including task-value aspects, and an expectation component, formed by different motivational structures linked to the estimation of results or personal aspects that may influence, were proposed.

With this proposal, they pretend to contribute to understanding the nature and functionality of cognitive process of gamblers, tracing a link between them to facilitate future developments.

KEYWORDS

gambling, cognition, motivational factors, expectancy-value, pathological gambling.

INTRODUCCIÓN

Gran parte de todos nosotros hemos apostado nuestro dinero en algún juego de azar (cartas, máquinas, bingo, loterías, etc.), e independientemente del resultado lo seguimos haciendo diaria, semanal o mensualmente, a una o más modalidades. Siendo así, la mayoría apuesta cantidades asumibles, ocupando un breve tiempo de ocio con un coste económico muy moderado. Sin embargo, una minoría juega cantidades muy superiores, destinando un tiempo no sólo de ocio sino también de trabajo, estudios u otros, finalmente mermados por la desmesurada atención que llegan a recibir estos tipos de juegos y por el excesivo gasto resultante.

Esa práctica puede ser considerada desde múltiples vertientes, habiendo sido abordada desde diferentes disciplinas científicas atraídas por su notoriedad al considerarse exclusiva de la especie humana. Por su uso y, especialmente por el abuso, desde los tiempos más remotos los juegos de azar han generado una considerable inquietud literaria, primeramente de naturaleza filosófica, antropológica y sociológica, surgiendo desde hace treinta años el interés médico y psicológico, y últimamente, desde los años noventa, los de índole socioeconómico.

Este interés científico ha permitido conocer muchos de los factores implicados, sin embargo las desavenencias teóricas, la multitud de factores explorados y la falta de concreción de bastantes resultados están dificultando la necesaria integración de los numerosos conocimientos existentes hasta la fecha.

El resultado de estos trabajos ha permitido conocer algunos de los mecanismos cognitivos implicados en el juego de azar con apuesta, siendo el pensamiento del jugador patológico el que está recibiendo en la actualidad mayor interés desde una vertiente clínica orientada a la intervención psicológica. Este enfoque predominante presta mayor atención sobre ciertos factores determinantes del inicio, mantenimiento y finalización de la conducta de apuesta, siendo posiblemente los procesos psicológicos básicos los más concluyentes para su comprensión, explicación y predicción.

Entre estos numerosos procesos, algunos de ellos de gran notoriedad, tal vez sean los motivacionales los que se presentan más estrechamente vinculados con la acción, con independencia del marco teórico adoptado (Barberá y Mateos, 2000).

Por otra parte, si nos apartamos de los procesos unitarios y entendemos que la motivación abarca componentes muy diversos que ninguna de las teorías elaboradas hasta el momento ha conseguido integrar (García y Doménech, 1997), nos encontramos con un buen marco teórico para avanzar en el estudio de esta actividad.

Entre las distintas corrientes explicativas de la motivación humana, una de las que ha tenido mayor impacto se basa en los factores directos y anticipatorios de la acción relacionados con las expectativas y con el valor. Estos modelos desarrollados a mediados del siglo XX (Atkinson, 1957; Edwards, 1961; Feather, 1959; Tolman, 1955; Vroom, 1964) comparten una visión racional del ser humano y consideran al comportamiento una acción intencional en la medida que obedece a un propósito funcional. Actualmente reciben la denominación común de teorías de Expectativa/Valor (E/V), incluyendo nuevos planteamientos que integran otros procesos similares excluidos durante más de 20 años.

La reformulación de estos modelos de E/V, que aún perdura, incorpora otros parámetros adicionales, centrándose en su mayoría en dos índices motivacionales: la motivación de logro y la toma de decisiones. El segundo supone en la actualidad, una de las fuentes principales de producción científica basada en el desarrollo de modelos explicativos de la decisión. Esta reelaboración de los modelos ha enriquecido los dos conceptos iniciales, ampliando su significado con el objeto de abarcar parecidos procesos cognitivos responsables de la acción humana.

Si consideramos el carácter propositivo de la conducta de apostar, parece bastante evidente que las actitudes, percepciones y expectativas del jugador, y sus metas u objetivos, constituyen factores de primer orden a la hora de establecer una ordenada secuencia cognitiva del jugador.

Esta postura no pretende identificar la motivación con las causas totales de la conducta de juego, sin embargo consideramos que puede servir de marco teórico para ordenar y clasificar muchos de los estudios enfocados a determinar los factores implicados.

Asimismo, hay un gran número de trabajos que hacen referencia al motivo del jugador, independientemente del objeto de la investigación y del tipo de análisis, otorgando un valor motivacional a cualquiera de las variables estudiadas, tanto si son demográficas, como psicológicas, biológicas o sociales.

De esta manera, las disfunciones neuroquímicas, la búsqueda de sensaciones o la activación están recibiendo un trato motivacional, así como muchos otros aspectos considerados incentivos u objeto-meta. De igual forma, al juego de azar con apuesta se le otorga, directa e indirectamente, un carácter funcional próximo a ciertos postulados, cuando se hace referencia al motivo de logro, afiliación o poder, e incluso a la necesidad de autodeterminación o de autoexpresión. También, ciertos estados emocionales, los rasgos de personalidad y los errores cognitivos reciben el mismo trato etiológico al poseer parecida dimensión causal.

En este contexto resulta difícil ofrecer un enfoque motivacional que pueda integrar en un mismo modelo todas las consideraciones planteadas por los numerosos autores, siendo necesario un planteamiento que permita enmarcar tanta diversidad de resultados.

Si analizamos los modelos de E/V más contemporáneos, que proceden en su mayoría del ámbito educativo, observamos que Ajzen (2002), Eccles (1984), y principalmente Pintrich (1989, 1994) y Pintrich y De Groot (1990) amplían los dos índices iniciales, agrupándolos en componentes motivacionales.

Nuestro planteamiento defiende que este marco teórico permite integrar un gran número de procesos cognitivos en dos grandes componentes: expectativo y valorativo. Ambos mostrarían una interrelación, cuyo resultado sería el determinante final de la conducta de juego, a expensas del papel otorgado a la intención que dependerá del enfoque previamente seleccionado.

Mediante estos enfoques y estableciendo un nuevo punto de vista en relación con el juego de azar con apuesta, procuraremos avanzar lo referido a las metas y valores (componente valorativo) y a las expectativas (componente expectativo), con breves alusiones a otros factores que intervendrían en el proceso motivacional subyacente a la conducta de juego.

EL COMPONENTE VALORATIVO EN LOS JUEGOS DE AZAR

En ocasiones oímos testimonios referidos a objetivos perseguidos (*La primera vez que jugué a una máquina solo quería ganar dinero, después jugaba para escapar de los problemas*) y al valor asignado al juego (*Realmente me gusta jugar, me gusta lo que siento cuando juego, y sigo buscando los premios porque necesito dinero*). En ambos casos y según la diferenciación señalada, consideramos que, tanto los objetivos que llamamos metas y el valor asignado al juego, constituyen los principales determinantes motivacionales del componente valorativo del jugador.

Por ello, atenderemos únicamente aquellas referencias, que podamos extrapolar, relacionadas con los valores, atendiendo parcialmente a la actitud dentro del contexto teórico propuesto por Fishbein y Ajzen (1975). Como el valor de la tarea puede resultar impreciso, nos basaremos igualmente en la idea de Eccles (1985). Según esta autora, el valor o la cualidad de la tarea conlleva el coste percibido, el valor de los incentivos, el valor de logro y el valor de utilidad. En el caso del juego, nos parece más relevante la utilidad o funcionalidad de la tarea así como la actitud hacia los incentivos.

En función de este punto de vista valorativo, algunas diferencias sociodemográficas, como la edad, la religión, el estatus o el sexo, influyen en gran medida en la cualidad subjetiva hacia el juego. Por ejemplo, según Grichting (1986) los protestantes apuestan menos que los católicos porque consideran que apostar es una forma de tirar el dinero, y para Furnham y Lewis (1986) las personas con bajo nivel socioeconómico juegan más al ser la única forma para cambiar su estatus y abandonar la rutina del trabajo. Los jóvenes también constituyen un grupo de riesgo al estar más preocupados por su posición en la sociedad (Mok y Hraba, 1991) y concretamente los universitarios, porque disponen de más dinero para ocio, y porque buscan la excitación a través del riesgo y la socialización a través del juego (Villoria, 2003). También la elección del tipo de juego ha recibido algunas explicaciones de parecida índole, incluidas en la revisión de Griffiths y Delfabbro (2001). Según el estudio realizado por estos autores, las personas mayores tienden a elegir actividades que requieran pocas decisiones o una baja concentración (Ej., bingo o máquinas tragaperras), y los hombres suelen jugar más en los casinos y hacen más apuestas deportivas porque estas actividades están asociadas

culturalmente a este género, mientras que las mujeres juegan por un deseo de relajación y de escapar de las preocupaciones. En este sentido, los hombres valorarán más el carácter económico y el competitivo, siendo las mujeres, las que mayor implicación emocional muestran (Ladd y Petra, 2002).

Principalmente, en los Estados Unidos se ha otorgado a la etnia un papel esencial como factor determinante en la elección, de tal forma que para Wallisch (1996), los jóvenes afroamericanos prefieren jugar a las máquinas recreativas con premio, los anglosajones eligen más las loterías y las carreras de caballos, y los hispanos participan en el bingo con mayor frecuencia.

Respecto al valor otorgado al juego, en la misma modalidad puede variar según ciertas características propias de las distintas versiones. Por ejemplo, existen muy diversas preferencias ante las loterías, según el nivel de participación, pudiendo ser pasivas, pseudoactivas e instantáneas (Ladouceur, 1993), e incluso según a que deporte estén vinculadas, en el caso de la quiniela, futbolística o hípica. Griffiths (1993) también señala que los colores, los sonidos y las distintas formas de las máquinas tragaperras repercuten de forma muy importante en la elección.

Bajo este criterio, podemos confirmar cómo los valores interaccionan con la conducta de juego, afectando a su vez a las metas establecidas por el jugador. Asimismo, un cambio en estas metas pretendidas afectaría de igual forma al valor otorgado al juego y al incentivo perseguido, resultando de mayor o menor interés para el jugador según varíen las circunstancias.

Lo que resulta evidente es que en la conducta de juego pueden existir una o más metas, cuya obtención o consecución orientaría a determinadas acciones. A este respecto, Lesieur (1984) argumenta que algunas personas juegan por una sola razón, mientras que otras lo hacen por varias razones. Pero normalmente, según Griffiths, (1993) suele haber varios tipos de razones para jugar, incluso tratándose del mismo juego. Por ejemplo, en las máquinas tragaperras se puede jugar para ganar dinero, para entretenerse o para sentir excitación, para socializarte o para escapar de sentimientos negativos (Dumont y Ladouceur, 1990; Griffiths, 1995).

En cuanto a los jugadores patológicos, la totalidad de autores coinciden con una de las primeras observaciones realizadas por Moran (1968) “*algunas de las motivaciones del jugador patológico son muy diferentes a las del jugador esporádico*” (p.239), aunque la gran mayoría difieren sobre la motivación central referida por este autor (*alivio de los sentimientos de culpabilidad producto de la depresión*).

Hoy en día existe el convencimiento entre la mayoría de investigadores que las metas o los objetivos relacionados con el juego pueden ser innumerables, al influir aspectos sociodemográficos, económicos, sociales y psicológicos, y aquellos más relacionados con cada tipo de juego. En un destacado trabajo de Neighbors et al. (2002), tras preguntar a 184 estudiantes sobre las razones para jugar, obtuvieron 766 distintas respuestas que fueron agrupadas en 16 motivos principales recogidos y ordenados en la Tabla 1.

1. Por dinero	9. Por interés
2. Por divertirse/distraerse	10. Por riesgo
3. Por razones sociales	11. Por conformidad
4. Por excitación	12. Por escapar
5. Por ganar	13. Por desearlo
6. Por competir	14. Por la suerte
7. Por asumir riesgos	15. Por beber
8. Por ocupar el tiempo libre/aburrimiento	16. Por desafiar/retar

Tabla 1. Orden de motivos para jugar (Neighbors et al., 2002)

En el estudio epidemiológico de Arbinaga et al. (2000), también se analizan las motivaciones alegadas para jugar entre 488 sujetos mayores de edad residentes en Huelva. Los resultados son muy parecidos a los datos de otros trabajos, acentuando las razones económicas, independientemente del tipo de jugador, y los motivos sensitivos o evitativos de los jugadores con problemas.

En esta misma línea, López y Ortega (1982) encuentran entre los motivos principales para comenzar a jugar todos aquellos relacionados con el deseo de ganar dinero y vivir la experiencia, mientras que el prestigio social sería el motivo externo principal. En la misma línea pero diferenciando por sexos, Jiménez y Fernández (1999) hallan que “*las mujeres se decantan más por los motivos externos que los hombres, presentan más*

igualdad en los motivos internos, y los hombres, con diferencia, aducen ambos motivos más que las mujeres” (p. 69).

Báez (1995, citado por Jiménez y Fernández, 1999) también alude distintos motivos externos para iniciarse en el juego (el premio, el ambiente familiar o la influencia de amigos), además de algunos otros motivos internos (problemas emocionales, evasión o diversión), habiendo personas que expresan ambos. Recientemente, en un estudio con jóvenes jugadores patológicos, Fernández-Alba (2004) reitera la importancia de los motivos económicos en el inicio de la conducta de juego.

En la actualidad, no sólo los estudios sobre el juego incluyen este aspecto, sino también todos aquellos centrados en las toxicomanías, resultando de gran interés las semejanzas observadas entre las razones para consumir o para jugar, tanto si son expresadas por los implicados como por el resto de personas.

En este sentido, las razones verbalizadas para el consumo patológico (juego vs. drogas) aunque suelen coincidir, también dependen de aspectos culturales, según muestra la Tabla 2 que reflejan la idiosincrasia del juego patológico producto del desconocimiento y prejuicio social. En este estudio piloto con 90 universitarios se realizó una encuesta en relación con los jugadores patológicos según los motivos descritos por López (1989) para el consumo de alcohol, tabaco y otras drogas.

Los motivos señalados para jugar fueron muy similares a los mostrados en el estudio de López, salvo en aquel alusivo al vicio, muy superior en el caso de los jugadores patológicos respecto a los drogodependientes, tal vez por la falta de presencia de sustancia química o por el estigma social que arrastra el juego excesivo (Villoria, 1999).

	Juego	Tabaco	Alcohol	Drogas
Porque se pasa bien.	3 %	12 %	14,6 %	16,2 %
Para tener amigos	0 %	1 %	1,1 %	1,3 %
Para no aburrirse	2,2 %	2,9 %	3 %	2,7 %
No tienen otras satisfacciones	13 %	14,7 %	14,8 %	14,7 %
Por vicio	20 %	5,8 %	5,4 %	4,1 %
Inducidos por los demás	6 %	18,8 %	16,4 %	15,7 %
Empiezan sin darse cuenta y luego ya no pueden parar	54 %	36,5 %	36,7 %	38,1 %

Tabla 2. Comparación de los motivos de consumo (Villoria, 1999)

La gran variedad en los tipos de juego, y concretamente aquellos relacionados con los sorteos, han dado lugar a estudios interesantes sobre las razones para adquirir boletos. Wolfson y Briggs (2002) indagan las motivos para comprar la lotería *de los miércoles* (lotería nacional inglesa \approx primitiva), hallando nuevas razones que resultan primordiales en este caso tan particular. En este trabajo, la razón más esgrimida para empezar a jugar otro día de la semana tiene relación con la elección de números fijos en la modalidad clásica del sorteo que se celebra los sábados, seguido por el mero hecho de disponer de una nueva ocasión u oportunidad.

Por lo tanto, independientemente de cómo se formule este aspecto, todos los autores coinciden en señalar muchos y muy variados motivos para jugar, acentuando la importancia de cada uno de ellos según el objeto de estudio o el marco teórico.

Debido a la disparidad de factores causales y a nuestro hincapié por atender a las teorías sobre la motivación, pro seguiremos con este análisis del componente valorativo, agrupando los estudios en tres grandes corrientes.

En primer lugar, podemos incluir aquellas referencias que pretenden señalar a los estados emocionales como la causa del juego (Blaszczynski y McConaghy, 1989; Blaszczynski, McConaghy y Frankova, 1990) dentro del *marco homeostático de la motivación*, siendo el comportamiento del juego un procedimiento de autorregulación. Aquí también podríamos incluir todos los modelos o trabajos que defienden la idea de la reducción del impulso, entendido como el estado de desequilibrio o malestar interno por

no jugar, y los clásicos postulados psicoanalíticos al entender que determinadas fuerzas internas son el verdadero motor de las acciones humanas y, consecuentemente también del jugador (Bergler, 1957).

El papel otorgado a las emociones presenta otros problemas teóricos y metodológicos relacionados con la direccionalidad (Becoña, 1993; McCormick y Taber, 1987; Villoria, 1998), aunque la gran mayoría de autores reconocen la naturaleza paliativa de esta conducta, independientemente de cuándo surja la emoción.

Parecidos postulados han dando lugar a una corriente basada en la satisfacción de estados de necesidad conducida por Blaszczynski, Wilson y McConaghy (1986), quienes sugieren que la acción de apostar en juegos de azar sirve para satisfacer ciertas necesidades relacionadas con la excitabilidad, ansiedad, estados de ánimo o búsqueda de sensaciones, e incluso para McCormick et al. (1984) también serviría para compensar ciertos déficit personales.

Cuando consideramos al juego una conducta exploratoria que requiere de estímulos, debemos de atender a otras teorías motivacionales para explicar las metas cuando se juega. En este punto, nos referimos a las *teorías conductistas* y a las *teorías hedonistas*, ambas centradas en los incentivos como aquello que produce la acción por sus propiedades atractivas para el sujeto.

Desde estas teorías, se juega para alcanzar una recompensa, en la mayoría de ocasiones de tipo económico, sobre todo si se trata de los sorteos. En el resto de modalidades también puede suponer un motivo de iniciación (Wood y Griffiths, 2002), estando siempre presente en el modo de pensar del jugador (Burger y Schnerring, 1982). Asimismo, estos autores, como muchos otros que parten del marco homeostático, encuentran en diferentes formas de excitación un motivo para continuar jugando que sustituiría al dinero o más bien lo desplazaría a un segundo lugar. De esta forma, la consecución del placer o el alcanzar el nivel óptimo de psicoactivación, constituiría el principal reforzador de la conducta de juego una vez iniciada (Anderson y Brown, 1984; Brown, 1986; Dickerson et al., 1992; Griffiths, 1995), resultando lo mismo, para aquellos que atienden al rasgo búsqueda de sensaciones como aspecto determinante de esta conducta (Kuley y Jacobs, 1988), principalmente en cuanto a la elección del tipo de juego (Coventry y Brown, 1993).

El tercer apartado estaría constituido por un gran número de trabajos centrados en conocer el papel que desempeñan los procesos de conocimiento en la motivación del juego con apuesta. En estos casos estaríamos ante las *teorías cognitivas*, que destacan entre los determinantes de la conducta de juego a la percepción, a las expectativas sobre la consecución de metas y al valor del resultado o de la propia consecución de la tarea.

En estos casos podemos incluir la gran producción científica de una multitud de autores que dirigen sus esfuerzos a conocer la implicación de los errores o sesgos cognitivos en las distintas acciones relacionadas con esta actividad. De igual forma, este apartado también abarcaría todos aquellos trabajos que analizan la toma de decisiones bajo situaciones de riesgo. Entre aquellos desarrollados en los últimos 50 años podemos encontrar una gran disparidad de autores y teorías, como las llamadas normativas y las descriptivas. Aunque las primeras han contribuido al conocimiento del juego, principalmente el incidental, actualmente se prefiere trabajar desde las teorías descriptivas de la toma de decisiones por entender que el jugador se aparta frecuentemente de las condiciones que permiten medir la utilidad (Wagenaar, 1988).

El uso de estas estrategias o reglas de acción simplificadoras, denominadas heurísticos, conducen al jugador a cometer errores cognitivos sistemáticos (Bersabé, 1995). Estos errores o sesgos cognitivos resultarían determinantes en el estudio motivacional del juego, por influir en la persistencia y en determinadas formas de apuesta.

En este sentido, Ladouceur y Gaboury (1988) encontraron que más del 75% de los pensamientos expresados en voz alta mientras se juega a las máquinas son irracionales, porcentaje muy similar al descrito por Walker (1992b). Wagenaar (1988) también identificó un gran número de pensamientos irracionales que afectan al juicio del jugador, agrupándolos en dieciséis sesgos, entre los que destaca la ilusión de control. Este sesgo cognitivo resulta de especial interés y está estrechamente relacionado con los juegos de azar por las implicaciones cognitivas presentes en esta actividad (Davis, Sundahl y Lesbo, 2000; Langer, 1975; Raylu y Oei, 2004; Steenbergh et al., 2002; Wohl y Enzle, 2002).

Una vez analizados algunos aspectos relacionados con las razones o motivos para jugar desde tres perspectivas motivacionales distintas (teorías homeostáticas, teorías conductuales y teorías cognitivas), queremos centrarnos en las teorías motivacionales

propuestas por Deci y Ryan, cuya formulación teórica ha servido a otros autores para enfocar sus estudios sobre los juegos de azar con apuesta.

Chantal, Vallerand y Vallières (1994) fueron los primeros en recurrir a este enfoque en sus estudios sobre el juego, basándose en los procedimientos de la Teoría de la Evaluación Cognitiva (Deci y Ryan, 1985). Desde estos postulados, los tres autores desarrollaron la Escala de Motivación de los Juegos de Azar (GMS) formada por 28 elementos que corresponden con las causas que justifican la acción, ante la pregunta ¿por qué juegas?. La respuesta valora el grado de correspondencia de cada una de las razones con las opiniones personales del sujeto. Este instrumento experimental está formado por siete subescalas, que corresponden con los constructos motivacionales presentados en la Tabla 3.

Las definiciones contextuales para cada constructo se derivan de la propia teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985), aportando nuevos constructos que se corresponden con el contenido de cada uno de los elementos de la escala.

<i>¿Por qué juega Ud. con dinero?</i>	
<i>Subescala</i>	<i>Ejemplos de enunciados</i>
MI por conocer	Por el placer que siento por mejorar mis conocimientos en el juego
MI por rendir	Porque jugar con dinero me permite contrastar mi capacidad de control Porque es excitante jugar por dinero
MI de estimulación	Por las sensaciones que me produce
Regulación por identificación	Porque es la mejor manera que conozco para hacer amigos Porque cuando gano me siento importante
Regulación por introyección	Para sentirme envidiado por otros Para hacerme rico
Regulación externa	Para satisfacer mis sueños
Desmotivación	Juego con dinero, pero a veces me pregunto que me supone

Tabla 3. Ejemplos de enunciados de la escala GMS (Chantal, Vallerand y Vallières, 1994)

Estos autores advierten que los resultados obtenidos corroboran los estudios anteriores basados en diferentes actividades (de ocio, deportes y relaciones interpersonales), resultando interesante la medición de este tipo de actividad según las siete formas de motivación descritas.

En opinión de los autores, el perfil motivacional que un individuo demuestra en el juego puede ser un elemento de respuesta, medido por el GMS. Los jugadores muestran un perfil motivacional autodeterminado buscando elección y competencia de cara a sus hábitos de juego. Los jugadores no autodeterminados mostrarán, por otra parte, sentimientos de obligación, comprendiendo que tales sentimientos pueden influir no solamente en la adquisición sino también en el mantenimiento de sus hábitos, ayudándonos a entender las razones por las que esta actividad es tan popular (Chantal, Vallerand y Vallières, 1994). También se sugiere que los juegos en los que domina el factor de habilidad están asociados a tipos de motivación autodeterminada, tales como la motivación intrínseca por rendir o por estimulación, ya que esta modalidad pone de relieve la percepción de competencia del individuo. En los juegos puramente de azar resulta poco probable que los jugadores estén altamente autodeterminados, manteniéndose su conducta de juego por motivaciones extrínsecas relacionadas principalmente con el dinero.

Un año después, estos mismos autores publican un trabajo con la versión inglesa del GMS, concluyendo con nuevas apreciaciones sobre los aspectos motivacionales del jugador descritos anteriormente (Chantal, Vallerand y Vallières, 1995).

No podemos olvidar que estos estudios parten de una concepción de la motivación centrada en fuerzas internas y externas que actúan directamente e intensifican la propia conducta (Vallerand y Thill, 1993). Por lo tanto, establecen que la relación entre tipos específicos de motivación puede predecir algunas variables psicológicas relevantes: la autodeterminación por ganar, la percepción de riesgo e intenciones de continuar jugando. Por otra parte y según Chantal et al. (1994), el jugador patológico no hace una apuesta con un propósito real sino con una pequeña sensación de sentimiento manifiesto de no motivación.

Poco después, Chantal y Vallerand (1996) realizan otro estudio observando las motivaciones para juegos de destreza y juegos de suerte, comprobando que algunas motivaciones autodeterminadas (motivación intrínseca y regulación identificada) están más presentes en los primeros mientras que formas de motivación no autodeterminadas (especialmente regulación externa) deberían ser más importantes en los juegos de suerte porque esta dimensión orienta a los individuos a aspectos materiales.

Ladouceur et al. (1997) realizaron un estudio para conocer las características psicológicas del jugador, incluyendo el SOGS (Lesieur y Blume, 1987) y el GMS. Los resultados indicaron que había una alta presencia de amotivación entre los jugadores patológicos, con una baja percepción entre su conducta de juego y los resultados, pudiendo explicar parcialmente este comportamiento. Estos autores también ofrecieron otras explicaciones sobre por qué se mantiene el juego pese a las consecuencias, atribuyendo a las percepciones inadecuadas un papel esencial.

Han sido muy pocos los autores que han trabajado en esta línea de investigación, no habiendo más estudios que hayan utilizado esta escala, salvo Raylu y Oei (2004) que recuperan algunos elementos del GMS para desarrollar una escala cognitiva (GRCS) que además incluye ilusión de control, expectativas y autoeficacia para abandonar el juego.

Independientemente del enfoque propio de cada estudio, se continúa dando importancia a la siguiente pregunta ¿por qué juegas?, y se sigue subrayando la importancia del valor dado al dinero, a la activación, a la distracción, y al propio juego. Todos ofrecen algunas respuestas sobre los motivos u objetivos para jugar, y también y fundamentalmente, para dejar de jugar.

Tanto las metas como los valores resultan necesarios pero no suficientes para entender esta compleja interacción de causas, ocupando otro lugar esencial el componente expectativo que analizaremos a continuación.

EL COMPONENTE EXPECTATIVO EN LOS JUEGOS DE AZAR

Además de los aspectos relacionados con el valor y el carácter funcional de la conducta, el componente expectativo resulta esencial en cualquier tipo de actividad, y mucho más cuando se apuesta dinero por un resultado que depende en gran medida del azar. Cómo esperamos intervenir y qué esperamos obtener, resultan cuestiones primordiales a la hora de conocer la tendencia motivacional vinculada al juego, pudiendo manejar numerosas variables, según al marco teórico adscrito.

Por nuestra parte, con el objeto de integrar actuales trabajos y aventurar futuros estudios, incluiremos todos aquellos factores que puedan constituir el componente expectativo que procuramos esbozar, atendiendo a una visión ecléctica y contemporánea propia de los actuales modelos de E/V.

Al igual que en el apartado anterior, podemos enumerar los factores más destacados a través de ciertos testimonios que nos sirvan para adoptar un significado inicial. Entre todos ellos, creemos conveniente referirnos al autoconcepto específico (*soy un buen jugador*), a las expectativas de resultado (*si jugase a cualquier cosa terminaría conociéndola perfectamente e incluso podría ganar*), a las expectativas de controlabilidad (*hay días mejores para jugar*) y a las expectativas de autoeficacia (*podría jugar a cualquier cosa*).

Estos elementos y algunos otros han sido muy tratados desde distintos puntos de vista y son el eje central de numerosos trabajos; sin embargo, en el caso de los juegos de azar con apuesta, prácticamente es inexistente el interés por el autoconcepto específico y por las expectativas de autoeficacia. En el caso de las expectativas de resultado, el interés principal ha recaído en diferenciar nuestro comportamiento según el grado de riesgo y la presencia de un incentivo económico, resultando los juegos de azar, principalmente loterías y juegos de habilidad como las cartas, un buen sustento para la investigación en este campo.

Pero independientemente del interés suscitado, nadie duda de la estrecha relación entre actividad y expectativa, propuesta inicialmente por Tolman (1932) y Lewin (1936), y más aún cuando hablamos de una actividad azarosa, voluntaria y recompensada, exclusivamente humana.

Señalado anteriormente, el estudio de la toma de decisiones desde la psicología cognitiva ha contribuido en gran medida al conocimiento del juego, al basar gran parte de las investigaciones en actividades lúdicas fácilmente manipulables, pudiendo a través de experimentos observar y analizar los procesos de decisión.

Por ello, la teoría de la decisión se halla fuertemente ligada a la teoría de los juegos, a través de varias líneas de investigación (decisión individual, decisión colectiva, decisión sin riesgo y decisión con riesgo), sirviendo desde otros puntos de vista para estudiar las necesidades de los individuos (propuestas por McClelland) en función de las elecciones, de tal forma que según se diera una elección u otra entre varias actividades se puede determinar el tipo de motivación (Maciá et al., 1990).

Asimismo, las teorías normativas han ido sustituyendo el concepto de probabilidad objetiva por el de probabilidad subjetiva, en parte debido a la dificultad de explicar ciertas decisiones referidas a los juegos de azar. Por lo tanto, el grado de creencia adquiere una relevancia inédita cuando abordamos cualquier actividad con riesgo, y aun más, cuando la obtención del incentivo depende de la elección.

En este sentido, Lewin (1938) y Atkinson (1957) fueron los pioneros en relacionar la probabilidad subjetiva con las consecuencias, asentando la base teórica de la futura investigación con los juegos de azar, repitiéndonos actualmente las mismas preguntas que en su día formuló Atkinson sobre los determinantes motivacionales de las conductas de riesgo.

Históricamente la discusión se centró en la relación entre expectativa y valor del refuerzo, de forma que el valor asignado a la consecuencia estaría influenciado por la probabilidad de su obtención y por la propia naturaleza del resultado. La controversia sobre la dependencia entre ambos factores dio lugar a una importante distinción según la naturaleza de las tareas sometidas a investigación. En este sentido, se pudo observar cómo diferían las respuestas de los sujetos, según se tratase de conductas de logro o situaciones estrictamente aleatorias como ocurre en algunos juegos de azar (Phares, 1965).

En la actualidad, tras décadas de fructíferos estudios, esta línea de investigación ha sido parcialmente olvidada y sustituida por otras orientadas a la percepción de control.

Sobre este último aspecto y atendiéndola como expectativa, el locus de control resulta ser la que más interés ha despertado en gran parte de la comunidad científica, resultando ser uno de los constructos más utilizados en la psicología motivacional. En el caso de los juegos de azar con apuesta, pese al interés científico y tras treinta años de constantes trabajos, aún no podemos extraer una conclusión definitiva al ser los resultados muy dispares.

Walker (1992a) argumenta que si el concepto de locus de control es aplicado al juego de azar, entonces los individuos con un locus de control interno apostarán más que aquellos con un locus de control externo, debido a que en este caso se atribuirá al resultado del juego un condicionante externo, mientras que con un locus de control interno las atribuciones las dirigiremos a nuestra experiencia o competencia. Aunque este argumento pueda resultar esclarecedor, la disparidad de conclusiones impide poder resolver las dudas que han ido surgiendo, aunque no supone un impedimento para que algunos determinen que el locus de control es la clave en la conducta de juego (Miyazaki, Brumbaugh y Sprott, 2001) pese a que los resultados de los principales trabajos resulten tan contradictorios (Browne y Brown, 1994; Carroll y Huxley, 1994; Hong y Chiu (1988); Kusyszyn y Rutter, 1985; Moore y Ohtsuka, 1999; Roy, DeJong y Linnoila, 1989; Sprott, Brumbaugh y Miyazaki, 2001; Wong, 1980).

Por otra parte, este desconcierto en los resultados puede atribuirse al carácter multidimensional del locus de control o a la consideración conceptual de la ilusión de control. Asimismo, en la gran mayoría de los trabajos se han utilizado escalas de medición general, aún cuando sabemos que es conveniente evaluar el locus específico según la tarea.

En la actualidad, este constructo continúa siendo objeto de estudio, aunque no sólo en cuanto a su relación directa con el juego, sino con otros aspectos como la toma de decisiones (Brandstaetter y Schwarzenberger, 2001; Goodie, 2003) o los errores cognitivos del jugador (Bersabé y Martínez-Arias, 1999).

El segundo elemento sobre este tipo de juicios es la Ilusión de Control, definida como el error cognitivo que se produce cuando en las situaciones de azar se incluyen elementos propios de situaciones que sí pueden controlarse, de tal forma que existe la creencia en el control de los sucesos aleatorios (Langer, 1975).

Langer estudió este fenómeno a través de diferentes tipos de juegos de azar, loterías y cartas, observando como se generaba en los sujetos una creencia ilusoria sobre su capacidad para influir en el resultado. A través de la manipulación de algún aspecto del juego pudo hallar importantes diferencias sobre la cantidad apostada o la confianza en ganar relacionadas con cuatro elementos clave: familiaridad, implicación, competición y conocimiento del juego. Los interesantes resultados dieron lugar a numerosas investigaciones, algunas de ellas anteriormente citadas, que coinciden ampliamente a la hora de señalar que el juego de azar con apuesta fomenta la ilusión de control (Sánchez, 2003).

En este sentido, uno de los últimos hallazgos corresponde a Ladouceur et al. (2002) quienes demuestran que cuando jugamos, si tenemos en cuenta la noción de azar, la ilusión de control influirá en menor medida. Por lo tanto, si mantenemos el principio de independencia se conservará la percepción racional e incluso decrecerá la motivación por jugar (Benhsain, Taillefer y Ladouceur, 2004).

Actualmente, la ilusión de control puede ser contemplada desde distintos enfoques (Rovira, Fernández y Edo, 2000), y está siendo relacionada con muchos otros aspectos análogos entre los que destaca el optimismo. En este sentido, Gibson y Sanbonmatsu (2004) comprueban como los jugadores optimistas tienen mayor número de expectativas positivas que los pesimistas y que estos últimos reducen considerablemente sus apuestas tras perder consecutivamente en varias ocasiones.

Estas dos variables relacionadas con el deseo de control (locus vs. ilusión) han estado siempre ligadas al juego de azar y a la creencia de habilidad personal, en todas sus facetas, en cuanto al control de los resultados (Kalling-Kaufmann, 1979), el interés intrínseco (Deci, 1975) e incluso sobre las expectativas durante el tratamiento (Bandura, 1986). Vansteenkiste y Deci (2003) sostienen parecida postura al subrayar cómo el refuerzo monetario o la excitación de la victoria influyen sobre la percepción de competencia y la motivación intrínseca.

Por lo tanto, el juego de azar con apuesta influye necesariamente sobre nuestro comportamiento y pensamiento; de hecho la mayoría de sujetos sienten que su forma de actuar y pensar varía mucho ante situaciones de apuesta con riesgo (Benhsain et al., 2004).

Como hemos estado viendo, se atribuye al riesgo y a la obtención o pérdida del incentivo un papel esencial en la formación de las expectativas. En este sentido y por su actualidad, queremos destacar el trabajo de Ladouceur et al. (2003b) quienes realizan un estudio para averiguar la relación entre la activación y las expectativas de resultado.

Los datos obtenidos sugieren que la expectativa de ganar dinero podría ser un importante factor explicativo del nivel de psicoactivación, al provocar su aumento, resultando dicha relación un aspecto primordial en el mantenimiento de la conducta de juego, al menos en las etapas iniciales. Este incremento resulta muy superior cuando se juega por dinero que cuando se practica sólo por diversión (Ladouceur et al., 2003b)

El estudio de las expectativas de resultado siempre ha ido emparejado a las distorsiones cognitivas (Griffiths, 1994), principalmente la ilusión de control (Walker, 1992b), sin embargo existe una carencia en cuanto al estudio aislado de este tipo de expectativas en relación con los juegos de azar. Concretamente, tan sólo conocemos un trabajo donde se hayan marcado esta línea de investigación, describiendo y operativizando distintos subtipos.

Este trabajo data de 1998 y fue dirigido por Walters y Contri, quienes elaboraron el Cuestionario de Efectos Esperados frente al Juego (GEEQ), formado por un elemento por cada uno de los 16 factores agrupados en dos dimensiones (positivo-negativo y activación-relajación). Los resultados confirmaron algunas de las hipótesis planteadas, al encontrar diferencias significativas entre los grupos de jugadores. Comparativamente, los jugadores patológicos y los jugadores problema tenían más expectativas positivas, negativas y de activación que el resto de grupos. Asimismo, las expectativas negativas eran superiores a las positivas en todos los grupos salvo en los jugadores patológicos. Los autores concluyen que las expectativas de activación juegan un papel primordial y que existen importantes diferencias a la hora de prever expectativas según la experiencia previa de juego (Walters y Contri, 1998).

En cuanto al autoconcepto, la totalidad de alusiones se basan en el bajo autoconcepto/autoestima (general) del jugador (Echeburúa, 1999; Hudak, 1993; Llinares et al. 2003), similar al relacionado con los consumidores de drogas (Becoña, 1997; Martínez-Lorca y Alonso-Sanz, 2003). Respecto a la autoeficacia, los estudios se

refieren al grado de confianza para conseguir o mantener la abstinencia o control de juego en situaciones de riesgo.

A este respecto, merece nuestra atención el trabajo de Hodgins y Makarchuk (2003), por ser los primeros en elaborar un cuestionario de autoeficacia de la abstinencia centrado en los jugadores (GASS), partiendo de otros instrumentos de medida relacionados con la abstinencia del consumo de alcohol. Esta percepción de autoeficacia es considerada fundamental en la intervención cognitivo-conductual, y concretamente en el tratamiento de los jugadores patológicos (Ladouceur et al., 2001). Actualmente, los estudios de las adicciones muestran importantes hallazgos en relación con la autoeficacia de resistencia, autoeficacia para la reducción del daño, autoeficacia para el cambio, autoeficacia de manejo o autoeficacia de recuperación (Marlatt, Baer y Quigley, 1995; Sánchez-Hervás, Tomás, y Morales, 2004).

En cuanto a la percepción de habilidad, muy pocos autores atienden a la autoeficacia, prefiriendo el uso de la ilusión de control para referirse a la percepción de las destrezas en el juego. Sin embargo, independientemente de la sobreestimación, existe una sensación de *autoeficacia procurada o exagerada* por el jugador para conocer o descubrir posibles formas de juego que conduzcan al éxito (Toneatto, 1999).

Consideramos que las alusiones de algunos autores acerca de estas expectativas de autoeficacia y a un posible autoconcepto específico sugieren profundizar en ambos sentidos para conocer en mayor medida el componente expectativo del juego de azar con apuesta, paralelamente al estudio de las expectativas de resultado y de percepción de control.

DISCUSIÓN.

La mayoría de trabajos dirigidos al estudio de la vertiente clínica del juego de azar con apuesta pretenden conocer el grado de implicación de factores biológicos, sociales o psicológicos en la forma de pensar del jugador. Sin embargo, la idiosincrasia de estos factores impide reunir en un mismo marco teórico tantos estudios que a lo largo de medio siglo han desgranado este comportamiento.

Por nuestra parte, hemos pretendido enfocar dichos avances desde una dimensión motivacional al entender que en el juego de azar concurren numerosos procesos multideterminados directamente relacionados con ciertos determinantes previos a la ejecución final.

Al entender esta conducta como una actividad intencional y funcional, y por la dimensión motivacional de los constructos estudiados, consideramos que la motivación cognitiva puede constituir un buen referente teórico para englobar gran parte de los conocimientos existentes. La característica central de este postulado radica en que la conducta está orientada a un objetivo y es impulsada por expectativas y otros procesos cognitivos (Todt, 1977).

Desde este enfoque y atendiendo a los más actuales modelos E/V, hemos pretendido establecer dos grandes componentes motivacionales que puedan agrupar los elementos psicológicos más destacados en el estudio del juego.

Esta propuesta incluye en el componente valorativo dos importantes constructos fundamentales desde la psicología cognitivo-motivacional, las metas como objeto de la acción y el valor de la tarea y de los incentivos. El establecimiento de metas y las valoraciones orientarían al jugador a la acción, constituyendo una de las principales fuerzas motivacionales para llevar a cabo su conducta de juego.

Otra fuente de motivación vendría determinada por los esquemas cognitivos referidos al sujeto o dirigidos a la acción que constituirían el componente expectativo. Siendo así, el sujeto elaboraría una representación cognitiva sobre su eficacia en la participación así como otras expectativas previas relacionadas con la obtención de resultados.

Por lo tanto, al igual que ocurre en otras actividades, el jugador pretenderá saber el funcionamiento integral del juego para que su apuesta sea exitosa. Por ello, resulta lógico pensar que estas expectativas se darán en mayor medida en juegos donde influye en cierta manera la habilidad. Puesta de relieve esta característica del juego, también deberíamos aventurar que el jugador valorará ciertos aspectos personales implicados al igual que los puramente económicos, convirtiendo la tarea en doblemente atractiva.

En la actualidad, parece conveniente invertir esfuerzos para desarrollar una representación de las interacciones resultantes, donde ambos componentes incluyan los

numerosos resortes cognitivos presentes en la elección, ejecución e interpretación causal del resultado.

Pese a la extensa literatura científica, urge una mejor y mayor concreción en el análisis motivacional de los comportamientos del juego, así como un marco teórico apropiado, coherente y riguroso, que permita aunar los conocimientos y que sirva para las distintas formas de juego, atendiendo a sus modalidades y a los grupos de jugadores.

Un nuevo modelo explicativo de la conducta de juego que incorpore estos dos componentes, valorativo y expectativo, constituiría un gran reto por integrar elementos y revelar la relación entre ellos. No obstante, dicha tarea resultaría comprometedor al tener que seleccionar un número limitado de factores entre el amplio abanico de posibilidades de la actual investigación motivacional. Ante este caso, es preferible atender a ciertas sugerencias que advierten de un mayor carácter predictivo del componente expectativo cuando se incorpora el autoconcepto específico y la autoeficacia percibida. Desde los modelos adictivos parece que se apoyaría esta propuesta, si atendemos a Marlatt, Baer y Quigley (1995), que opinan que ambos agentes motivacionales desempeñarían un rol único no solo en el proceso de modificación de la conducta sino en el desarrollo inicial de los hábitos adictivos.

Dada la naturaleza de la conducta de juego, en el componente valorativo habría que incluir numerosos aspectos sociales y culturales que ejercen una notable influencia sobre las personas, así como todos aquellos relacionados con la cualidad de la tarea, incluyendo los muy diversos incentivos presentes en esta enigmática actividad que tanto sorprende cuando la satisfacción, la excitación y el dinero se anteponen a la voluntad del sujeto.

En definitiva, la mayoría de estudios nos advierten de la estrecha relación causal entre factores, que nosotros incluimos en el mismo componente, con la conducta de juego, sin embargo un adecuado nivel de representación debe incluir nuestra propuesta, pudiendo ser refrendadas conceptual y metodológicamente si somos capaces de establecer una secuencia que incluya toda la representación cognitiva previa a la acción de jugar.

Con este nuevo análisis cognitivo del pensamiento activo del jugador pretendemos subrayar cómo la intencionalidad del jugador obedece a un proceso de anticipación, de

tal forma que el componente valorativo y el componente expectativo podrían resultar los procesos esenciales para la regulación de la acción de jugar y su posterior desarrollo.

BIBLIOGRAFÍA

- Ajzen, I. (2002). Perceived behavioral control, self-efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 32, 1-20.
- Anderson, G. y Brown, R.I.F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and Arousal. *British Journal of Psychology*, 75(3), 401-410
- Arbinaga, F., Arbinaga, A., Albende, M.J., López, P. y Sánchez, C. (2000). Juegos de apuesta y juego patológico en Punta Umbría (Huelva): Prevalencia y características. *Análisis y Modificación de Conducta*, 26 (106), 257-287.
- Atkinson, J.W. (1957). Motivational determinants of risk-taking behavior. *Psychological Review*, 64 (6), 359-372.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice-Hall. (Trad. Castellano, 1987. Ed. Martínez Roca).
- Barberá, E. y Mateos, P. (2000). Marco conceptual e investigación de la motivación humana. *Revista Española de Motivación y Emoción*, 5-6(3). En <http://reme.uji.es>.
- Becoña, E. (1993). *El juego compulsivo en la comunidad autónoma gallega*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.
- Becoña, E. (1997). *Psicopatología y Tratamiento de las Adicciones*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Benhsain, K., Taillefer, A. y Ladouceur, R. (2004). Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling. *Addictive Behaviors*, 29, 399-404.
- Bergler, E. (1957). *The psychology of gambling*. New York: Hill and Wang.
- Bersabé, R. (1995). *Sesgos cognitivos en los juegos de azar: La ilusión de control*. (Tesis Doctoral: Universidad Complutense de Madrid).
- Bersabé, R. y Martínez-Arias, R. (1999). La superstición en los juegos de azar. *Clínica y Salud*, 10(2), 151-167.
- Blaszczynski, A. y McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *International Journal of the Addictions*, 24(4), 337-350.
- Blaszczynski, A., McConaghy, N. y Frankova, A. (1990). Boredom proneness in pathological gamblers. *Psychological Reports*, 67, 35-42.

- Blaszczynski, A., Wilson, A.C. y McConaghy, N. (1986). Sensation seeking in pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81, 113–117.
- Brandstaetter, E. y Schwarzenberger, H. (2001). Beyond the gambling paradigm: Internal controllability in decision-making. *Psychological Reports*, 89(2), 259-266
- Brown, R. I. F. (1986). Arousal and sensation-seeking components in the general explanation of gambling and gambling addictions. *The International Journal of the Addictions*, 21(9-10), 1001-1016.
- Browne, B. A. y Brown, D.J. (1994). Predictors of lottery gambling among american college students. *The Journal of Social Psychology*, 134(3), 339-347.
- Burger, J.M. y Schnerring, D. (1982). The effects of desire for control and extrinsic rewards on the Illusion of Control and Gambling. *Motivation and Emotion*, 6(4), 329-335.
- Carroll, D. y Huxley, J. (1994). Cognitive, dispositional, and psychophysiological correlatos of dependent slot machine gambling in young people. *Journal of Applied Social Psychology*, 24 (12), 1070-1083.
- Chantal, Y. y Vallerand, R. (1996). Skill versus luck: A motivational analysis of gambling involvement. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 407-418
- Chantal, Y., Vallerand, R. y Vallières, E. (1994). On the developmen and validation of the Gambling Motivation Scale. *Society and Leisure*, 17(1) ,189-212.
- Chantal, Y., Vallerand, R. y Vallières, E. (1995). Motivation and gambling involvement. *Journal of Social Psychology*, 135(6), 755-763
- Coventry, K.R. y Brown, R.I.F. (1993). Sensation seeking, gambling and gambling addictions. *Addiction*, 88, 541-554.
- Davis, D., Sundahl, I. y Lesbo, M. (2000). Illusory personal control as a determinant of bet size and type in casino craps games. *Journal of Applied Social Psychology*, 30(6), 1224-1242.
- Deci, E.L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum Press.
- Deci, E.L. y Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self determination in human behavior*. New York: Plenum.
- 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.
- Dumont, M. y Ladouceur, R. (1990). Evaluation of motivation among video-poker players. *Psychological Reports*, 66, 95–98.

- Eccles, J.S. (1984). *Sex differences in achievement patterns*. En T. Sonderegger (Ed.), Nebraska Symposium on motivation (Vol. 32, pp. 97-132). Lincoln, NE: Nebraska Press.
- Eccles, J.S. (1985). Model of students' mathematics enrollment decisions. *Educational Studies in Mathematics*, 16, 311-314.
- Echeburúa, E. (1999): *Adicciones sin drogas*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Echeburúa, E. (1999): *Adicciones sin drogas*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Edwards, W. (1961). Behavioral decision theory. *Annual Review of Psychology*, 12, 472-498.
- Feather, N.T. (1959). Subjective probability and decision making under uncertainty. *Psychological Review*, 66, 150-164.
- Fernández-Alba, A. (2004). Características clínicas y comorbilidad psiquiátricas en jugadores patológicos de máquinas recreativas con premio en tratamiento: estudio de la población menor de 30 años. *Revista de Sociodrogalcohol*, 16 (1), 7-17.
- Fishbein, M. y Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behavior. An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Furnham, A. y Lewis, A. (1986). *The Economic Mind*. London: Harvester Press.
- García, F.J. y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1 (0). En <http://reme.uji.es>.
- Gibson, B. y Sanbonmatsu, D.M. (2004). Optimism, pessimism, and gambling: The downside of optimism. *Personality and Social Psychology Bulletin* 30(2), 149-160.
- Goodie, A. (2003). The effects of control on betting: Paradoxical betting on items of high confidence with low value. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 29(4), 598-610.
- Grichting, W.L. (1986). The impact of religion on gambling in Australia. *Australian Journal of Psychology*, 38, 45-58.
- Griffiths, M.D. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9, 101-120.
- Griffiths, M.D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85, 351-369.
- Griffiths, M.D. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.
- Griffiths, M.D. y Delfabbro, P. (2001). The biopsychosocial approach to gambling : Contextual factors in research and clinical interventions. *Journal of Gambling Issues*, 5, 1-33. En: <http://www.camh.net/egambling/issue5/feature/index.html>

- Hodgins, D.C. y Makarchuk, K. (2003). Trusting problem gamblers: Reliability and validity of self-reported gambling behaviour. *Psychology of Addictive Behaviors*, 17(3), 244-48.
- Hong, Y. y Chiu, C. (1988). Sex, locus of control, and illusion of control in Hong Kong as correlates of gambling involvement. *Journal of Social Psychology*, 128(5), 667-673
- Hudak, C. J. (1993). Pathological gambling behavior and self-concept theory: An investigation of the validity of the addictive personality syndrome (APS), *Dissertation Abstracts International*, 54(2-A), 683.
- Jiménez, J. y Fernández, E. (1999). Estudio de algunas variables sociodemográficas relevantes en jugadores patológicos que acuden a tratamiento. *Análisis y Modificación de Conducta*, 25(99), 51-80.
- Kalling-Kaufmann, M. (1979). The micro and macro dimensions of gambling in the United States. *Journal of Social Issues*, 35, 7-26.
- Kuley, N.B. y Jacobs, D.F. (1988). The Relationship Between Dissociative-Like Experiences and Sensation Seeking among Social Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 4, 197-207.
- Kusyszyn, I. y Rutter, R. (1985). Personality characteristics of male heavy gamblers, light gamblers, non-gamblers, and lottery players. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 59-63.
- Ladd, G.T. y Petra, N.M. (2002). Gender differences among pathological gamblers seeking treatment. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 10, 202-211.
- Ladouceur, R. (1993). Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar y de dinero. *Psicología Conductual*, 1(3), 351-360.
- Ladouceur, R., Arsenault, C., Dubé, D., Freeston, M. Y Jacques, C. (1997). Psychological characteristics of volunteers in studies on gambling. *Journal of Gambling Studies*, 13(1), 69-84.
- Ladouceur, R. y Gaboury, A. (1988). Effects of limited and unlimited stakes on gambling behavior. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 119-126.
- Ladouceur, R., Sevigny, S., Blaszczynski, A., O'Connor, K. y Lavoie, ME. (2003a). Video lottery: winning expectancies and arousal. *Addiction*, 98(6), 733-738.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C. y Leblond, J. (2003b). Group therapy for pathological gamblers: A cognitive approach. *Behaviour Research and Therapy*, 41(5), 587-596.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J. y Jacques, C. (2001). Cognitive treatment of pathological gambling, *Journal of Nervous and Mental Disease*, 189, 774-80.

- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. y Doucet, C. (2002). *Understanding and treating pathological gamblers*. London: Wiley.
- Langer, E.J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Lesieur, H.R. (1984). *The Chase: Career of the Compulsive Gambler*. (2nd ed.). Rochester, Vermont: Schenkman Books Inc.
- Lesieur, H.R. y Blume, D. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.
- Lewin, K. (1936). *A dynamic theory of personality*. Nueva York: McGraw-Hill. (Trad. Cast.: *Dinámica de la personalidad*, Madrid: Morata).
- Lewin, K. (1938). *The conceptual representation and the measurement of psychological forces*. NC: Duke University Press.
- Llinares, M., Santos, P., Camacho, I., Albiach, C. y Palau, C. (2003). Variables psicológicas y adictivas en una muestra de jugadores patológicos. *Anales de Psicología*, 19(1), 75-80.
- López, J.M. (1989). Análisis de las opiniones de los estudiantes no universitarios de la provincia de Pontevedra sobre motivaciones para el consumo de drogas. *Adicciones*, 1(1), 59-65.
- López, E. y Ortega, J.M. (1982). *Juego: entre la habilidad y el azar*. Madrid: Salvat.
- Maciá, A., Barbero, I., Pérez-Llantada, C. y Vila, E. (1990). *Psicología y teoría de la decisión: aplicaciones*. Madrid: UNED.
- Marlatt, G.A., Baer, J.S. y Quigley, L.A. (1995). Self-efficacy and addictive behavior. In A. Bandura (Ed.), *Self-efficacy in changing societies* (pp 289-315). New York: Cambridge University Press. (Trad. Española, 1999, Ed. Desclée de Brouwer).
- Martínez-Lorca, M. y Alonso-Sanz, C. (2003). Búsqueda de sensaciones, autoconcepto, asertividad y consumo de drogas ¿existe relación?. *Adicciones*, 15(2), 145-158.
- McCormick, R.A., Russo, A.M., Ramirez, L.F. y Taber, J.I. (1984). Affective disorders among pathological gamblers seeking treatment. *American Journal of Psychiatry*, 141, 215-218.
- McCormick, R.A. y Taber, J.I. (1987). The pathological gamblers: salient personality variables. En: T. Galski (Ed.), *The handbook of pathological gambling* pp. 9-39. Springfield, Ill: Charles C. Thomas Publisher.
- Miyazaki, A.D., Brumbaugh, A.M. y Sprott, D.E. (2001) Promoting and Countering Consumer Misconceptions of Random Events: The Case of Perceived Control and State-Sponsored Lotteries. *Journal of Public Policy and Marketing*. 20 (2), 254.

- Mok, W.P. y Hraba, J. (1991). Age and gambling behavior: A declining and shifting pattern of participation. *Journal of Gambling Studies*, 7, 313–335.
- Moore, S. y Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 13(4), 339-347.
- Moran, E. (1968). Compulsive gambler. *British Medical Journal*, 2, 239.
- Neighbors, C., Lostustter, T., Crouce, J., y Larimer, M. (2002). Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies*, 18(4), 361-370.
- Phares, J. (1965). Effects of reinforcement value on expectancy statements in skill and chance situations. *Perceptual and Motor Skills*, 20, 845-852.
- Pintrich, P.R. (1989). The dynamic interplay of student motivation and cognition in the collage classroom. En C. Ames y M.L. Maher (eds.): *Advances in motivation and achievement* (vol. 6). Greenwich, C.T.: JAI Press.
- Pintrich, P.R. (1994). Continuities and discontinuities: Future directions for research in educational psychology. *Educational Psychologist*, 29, 137-148.
- Pintrich, P.R. y De Groot, E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.
- Raylu, N. y Oei, T. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99 (6), 757-769.
- Rovira, T., Fernández, J. y Edo, S. (2000). Análisis de la influencia de la conducta en la ilusión de control. *Anales de Psicología*, 16(1), 13-21.
- Roy, A, DeJong, J. y Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 80 (1), 37-39.
- Sánchez, E. (2003). Juego patológico: un trastorno emergente. *Trastornos Adictivos*, 5(2), 75-87.
- Sánchez-Hervás, E., Tomás, V. y Morales, E. (2004). Un modelo de tratamiento psicoterapéutico en adicciones. *Trastornos Adictivos*, 6(3), 159 – 166.
- Sprott, D.E., Brumbaugh, A.M. y Miyazaki, A.D. (2001). Motivation and ability as predictors of play behavior in state-sponsored lotteries: An empirical assessment of psychological control. *Psychology and Marketing*, 18(9), 973-983.

- Steenbergh, T., Meyers, A., May, R. y Whelan, J. (2002). Development and validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(2), 143-149.
- Todt, E. (1977). *The motivation*. Quell y Meyer, Heidelberg. (Traducción en 1982.; 2ª ed. 1991, Barcelona: Herder).
- Tolman, E.C. (1932). *Purposive behavior in animals and man*. New York: Century.
- Tolman, E.C. (1955). Principles of performance. *Psychological Review*, 62, 315-326
- Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use and Misuse*, 34(11), 1593-1604.
- Vallerand, R.J. y Thill, E. (Eds.). (1993). *Introduction à la psychologie de la motivation*. Laval, QC.: Études Vivantes.
- Vansteenkiste, M. y Deci, E.L. (2003). Competitively contingent rewards and intrinsic motivation: Can losers remain motivated?. *Motivation and Emotion*, 27(4), 273-299.
- Villoria, C. (1998). Ansiedad y depresión en el juego patológico. *Psicología.COM*. En: http://psiquiatria.com/psicologia/vol2num1/art_6.htm
- Villoria, C. (1999). Estudio piloto de la percepción social de los juegos De azar entre los universitarios y factores ambientales y coyunturales del juego patológico. *Psicología.COM*. En: http://psiquiatria.com/psicologia/vol3num2/art_4.htm
- Villoria, C. (2003): El juego patológico en los universitarios de la Comunidad de Madrid. *Clínica y Salud*, 14(1), 43-65.
- Vroom, V.H. (1964). *Work and motivation*. Nueva York: Wiley and sons.
- Wagenaar, W.A. (1988). *Paradoxes of Gambling Behaviour*. London: Erlbaum.
- Wallisch, L.S. (1996). *Gambling in Texas: 1995 survey of adolescent gambling behavior*. TX: Texas Commision on Alcohol and Drug Abuse.
- Walker, M.B. (1992a). *The psychology of gambling*. New York: Pergamon.
- Walker, M.B. (1992b). Irrational thinking among slot machine players. *Journal of Gambling Studies*, 8(3), 245-261.
- Walters, G.D. y Contri, D. (1998). Outcome expectancies for gambling: Empirical modeling of a memory network in federal prison inmates. *Journal of Gambling Studies*, 14(2), 173-191.
- Wohl, M. y Enzle, M. (2002). The deployment of personal luck: Sympathetic magic and illusory control in games of pure chance. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(10), 1388-1397.

- Wolfson, S. y Briggs, P. (2002). Locked into gambling: Anticipatory regret as a motivator for playing the National Lottery. *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 1-17.
- Wong, G. (1980). *The obsessional aspects of compulsive gambling*. Paper presented at the Society for the Study of Gambling, London.
- Wood, RTA y Griffiths, M.D. (2002). Adolescent perceptions of the National Lottery and scratchcards: a qualitative study using group interviews. *Journal Adolescence*, 25, 655-668.