

**MANUAL  
DE TERAPIA DE CONDUCTA**

*Tomo II*

**Miguel Ángel Vallejo Pareja**

*(Coordinador)*

3.ª edición

**DIXKINSON. PSICOLOGÍA**

- Los jugadores patológicos tienen un elevado porcentaje de pensamientos irracionales durante el juego al respecto de las estrategias para ganar (97%).
- Este porcentaje de pensamientos irracionales durante el juego al respecto de las estrategias para ganar es significativamente superior al de las personas sin problemas de juego (97% frente a 83%).
- El tipo de errores o sesgos cognitivos de jugadores patológicos y personas sin problemas de juego es diferente. Entre los jugadores patológicos predominan: *azar como proceso autocorrectivo, predicciones y personificación de la máquina*. Entre las personas sin problemas de juego *ilusión de control, creencia en la suerte y fijación en frecuencias absolutas*.
- Tras el tratamiento psicológico se produce, en los jugadores patológicos, una modificación en los sesgos referidos al *azar como proceso autocorrectivo, predicciones y personificación de la máquina*, de forma que ya no se diferencian en éstas de las personas sin problemas de juego.

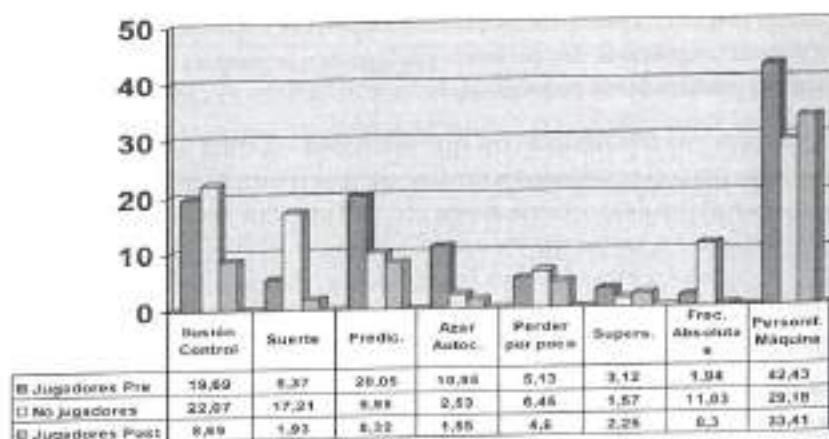


Figura 1. Puntuaciones en los 8 tipos de distorsiones cognitivas de los jugadores antes y después del tratamiento y de un grupo de control sin problemas de juego (Labrador, 2010)

En resumen: parece que en el desarrollo y mantenimiento de la conducta de juego patológico es determinante la presencia de sesgos o distorsiones cognitivas que le lleven a pensar que puede ganar en el juego. Pero estos sesgos no son exclusivos de los jugadores. Las personas sin problemas de juego también presentan sesgos cognitivos, incluso en elevados porcentajes, aunque eso sí menores que los jugadores. Sería interesante poder establecer un punto de corte, tanto para identificar personas en riesgo y realizar un traba-