

Atención y tratamiento con mujeres con problemas de adicción al juego

Sandra Cuevas

Psicóloga de A.J.U.P.A.R.E.V.A.



Características diferenciales

	MUJER	HOMBRE
TIPO DE JUEGO	Menos estrategia, más azar	Acción y competitividad
MOTIVO	Vía de escape	Ganancia económica
INICIO Y PROGRESIÓN	Adultas	Más jóvenes
COMORBILIDAD	Ansiedad y depresión	Abuso de sustancias
APOYO FAMILIAR	Falta de apoyo	Ayuda y acompañamiento

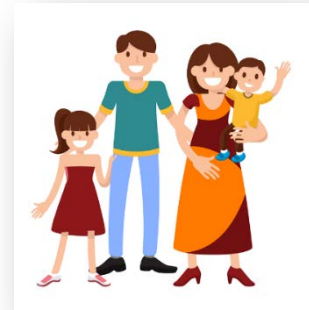
OBJETIVO GENERAL: *Tratamiento y rehabilitación de la mujer ludópata*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Aumentar la autoestima



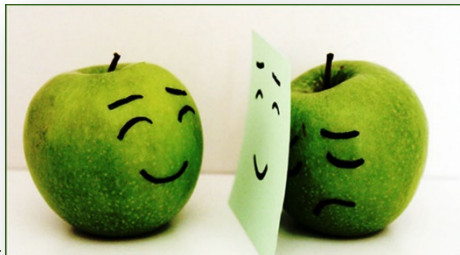
Integrar a la familia dentro del tratamiento



Eliminar el estigma social



Identificar y expresar emociones



Liberar del sentimiento de culpa



BARRERAS PARA ACCEDER AL TRATAMIENTO

EMOCIONALES

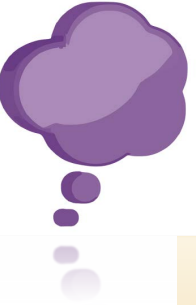
INTERPERSONALES

ESTRUCTURALES

RECUPERACIÓN



Distorsiones cognitivas



• **Ilusión de control:** El resultado de las jugadas se atribuye a la habilidad de la jugadora y no al azar. La persona comienza a pensar que puede llegar a controlar los resultados del juego. Se olvida del azar y considera que posee las estrategias que le llevará a ganar.

“Yo jugaba a la ruleta y me pasaba el día buscando las estrategias que me hicieran ganar”

• **Atribución flexible:** Tendencia a atribuir los éxitos a las habilidades propias y los fracasos a factores externos.

“Si no me tocaba nada la culpa era del la persona que se había sentado a mi lado en el bingo” “Cuando perdía era porque me habían molestado o interrumpido mientras estaba jugando”



• El azar tiende al equilibrio y se autocorrije: no son conscientes de que las jugadas son independientes unas de otras. Este sesgo es muy frecuente y mantiene al jugador frente a la máquina a pesar de las constantes pérdidas, ya que siempre tienen la sensación de que el premio está a punto de salir. “Si en la ruleta ha salido cuatro veces seguidas el color rojo, ya tiene que estar a punto de salir el negro”.

“yo pensaba que eso era así y por ello perdía cada vez más” “Pensaba que en la máquina había una secuencia y que pronto me daría el premio”

•**Heurístico de disponibilidad: La facilidad con la que un evento puede ser rescatado de la memoria afecta a la probabilidad de los juicios.**

“Sólo recordaba las ganancias del bingo y de los rascas, aunque fueran muy poco habituales; hasta que un día sólo recordé lo vacía que estaba la cartilla del banco de mi familia y me di cuenta de que tenía un problema” “Se me quedó grabada en la memoria la primera vez que gané y era lo único que recordaba” “Yo solo recordaba el ruido y las luces de la máquina cuando me daba el premio”

•**Correlación ilusoria: Dos eventos que no tienen ninguna relación se asocian por haber ocurrido alguna vez en el mismo momento.**

“Entrar con el pie derecho” “Escoger siempre la misma mesa en el bingo porque una vez gané” “Comprar el rasca de la Once de 5€ porque me había tocado dos veces” “Buscaba siempre la máquina que en algún momento me había dado un premio”



•**Fijación en las frecuencias absolutas: Se mide el éxito en el juego considerando solo la cantidad que se gana sin tener en cuenta todo lo que se ha perdido anteriormente.**

“Recuerdo un día que salí feliz del bingo porque me habían tocado 150 €, aunque en realidad había jugado otros 150 más” “Yo solo contaba lo que ganaba en las máquinas, hasta que me di cuenta que no era lo real, que había muchas más pérdidas””

•**Perder por poco: El haber perdido por poco supone un signo alentador que confirma la estrategia del jugador y aumenta la esperanza de que el premio está por llegar. No se ve que se ha perdido, sino que casi se ha ganado.**

“esto me ocurría las veces que mi número se quedaba en pantalla, pero justo con el anterior alguien cantaba bingo” “cuando había estado a punto de ganar pero no lo había hecho seguía jugando porque pronto llegaría ese momento”

Reflexión...

