



INVENTARIO DE PENSAMIENTOS SOBRE EL JUEGO (Echeburúa y Báez, 1994^a)

Nombre:

N.º :

Terapeuta:

Fecha:

a) Sesgos cognitivos en relación con la conducta de juego

SI NO

1. Me fijo mucho en los resultados del juego para sacar conclusiones de cómo apostar, cuándo y cuánto.
2. Tengo un "sistema" para ganar en el juego.
3. Si gano, tiendo a pensar que soy hábil y que lo he hecho bien.
4. Pienso que si juego el tiempo suficiente recuperaré mis pérdidas.
5. Cuando gano, pienso que soy más listo que los demás.
6. Pienso que a la larga ganaré.
7. No pienso en las consecuencias negativas, sólo en que me puede tocar o puedo ganar.
8. Si pierdo, pienso que es debido a la mala suerte.
9. Si pierdo, pienso que es debido a que no estoy concentrado.
10. Cuando pierdo y he estado "cerca", pienso que "casi gano".
11. A veces voy con la "sensación" de que voy a ganar.
12. Creo que ganar es cuestión de suerte más que de probabilidad.
13. Tengo manías, como llevar la misma ropa, amuletos, juegos mentales con números, etc.
14. Pienso en todo lo que puedo comprarme o regalar a alguien, pues es así como me siento bien.
15. Considero el dinero robado para jugar como un préstamo.

Puntuación en la subescala "A": ___

(rango 0-15)

b) Sesgos cognitivos en relación con la adicción al juego

SI NO

1. Yo soy un jugador patológico.
2. Podré jugar como otras personas y no tendré problemas.
3. Si me tocara mucho dinero, se solucionarían todos mis problemas.
4. Me siento responsable de las consecuencias negativas ocasionadas por el juego situación económica familiar, relaciones familiares y de amigos tensas, problemas en el trabajo.)
5. Toda mi vida es un fracaso.
6. Suelo malinterpretar los intentos de ayuda de familiares y amigos.

Puntuación en la subescala "B": ___

(rango 0-6)



Puntuación total en el inventario (“A”+ “B”)

c) Estilo atribucional y locus de control en la relación con la adicción al juego

d)

SI NO

1. Soy un enfermo y, por tanto, no tengo ninguna responsabilidad sobre el juego.
2. “Algo” me sucede y entonces pierdo el control.
3. Cuando algo me incita a jugar no puedo hacer otra cosa.
4. Siempre pienso que la vida será problemática en todos los aspectos.
5. Aunque me recupere del problema del juego, tengo una serie de problemas a los que nunca podré hacer frente (deudas, relaciones con familiares y amigos deterioradas, causas judiciales pendientes, etc.)
6. Si después de conseguir dejar de jugar, un día juego algo, volveré irremediabilmente a jugarlo todo.

Puntuación en la subescala “C”:__

(rango 0-6)

d) Describa aquellos pensamientos que pasen por su mente:

- Antes de jugar:
- Mientras juega:
- Después de jugar:



HOJA DE CORRECCIÓN DEL INVENTARIO DE PENSAMIENTOS SOBRE EL JUEGO

Subescala "A": Un punto por cada respuesta afirmativa.

Subescala "B": Un punto por cada respuesta afirmativa en los ítems 2,3,5 y 6.
Un punto por cada respuesta negativa en los ítems 1 y 4.

Puntuación total en el inventario: Se suman las puntuaciones de la escala "A" y de la subescala "B".

Subescala "C": Un punto por cada respuesta afirmativa. Esta subescala proporciona una información cualitativa adicional, pero no contribuye a la puntuación total del inventario.

USO RESTRINGIDO