

22/06/2015

Respuesta al tratamiento de los pacientes con juego patológico en función de su personalidad



Muchos pacientes con juego patológico recaen durante el tratamiento psicológico o lo abandonan. En este estudio se buscan variables predictoras de estos dos factores de fallo terapéutico, centrándose en las características de personalidad y su relación con los resultados de la terapia. Los resultados muestran que los pacientes con juego patológico presentan mayor neuroticismo que los sujetos sanos, y que aquellos más impulsivos tienen más riesgo de recaer o abandonar el tratamiento.

Autor: iStockphoto/cookelma.

El juego patológico, actualmente denominado trastorno de juego en el sistema de clasificación de las enfermedades mentales (DSM-5), es una enfermedad que presentan entre el 0,4% y el 7,6% de la población mundial. La mayoría de los individuos con este trastorno refiere que tiene problemas con uno o dos tipos de juegos de azar, aunque algunos participan en otras muchas formas de juego. El inicio de este trastorno puede ocurrir durante la adolescencia, pero también puede manifestarse en la edad adulta media o incluso más tarde. En la mayoría de personas que desarrollan este trastorno se evidencia un patrón de juego en el que gradualmente aumenta la frecuencia y el importe económico de las apuestas.

En una patología como el juego patológico, es muy frecuente que los pacientes no finalicen los

programas de tratamiento o que, a pesar de continuar en ellos, presenten recaídas. En ambos casos, estaríamos ante un uso ineficaz de los recursos sanitarios existentes y mayores gastos a corto y largo plazo, puesto que posiblemente se alargue la intervención y/o reconsulten a nivel evolutivo. Por todo ello, el disponer de variables de personalidad predictoras que ayuden a reducir los abandonos y/o las recaídas, además de beneficiar en primera instancia al enfermo afectado, conlleva un ahorro económico en los planes de salud pública. Teniendo en cuenta lo acabado de mencionar, el objetivo de este estudio consistió en hallar qué diferencias de personalidad presentaban estos pacientes cuando se comparaban con controles sanos, y qué variables de personalidad predecían las recaídas o el abandono del tratamiento.

Se compararon las puntuaciones obtenidas en un cuestionario de personalidad (*Zuckerman-Kuhlman Personality Questionnaire*, ZKPQ) de 44 pacientes con juego patológico, con 88 sujetos sanos, mostrando los resultados que los primeros tenían puntuaciones más altas en neuroticismo. Los pacientes asistieron durante un año a un programa de tratamiento psicológico cognitivo-conductual. A la finalización del mismo, se compararon los pacientes que habían respondido bien al tratamiento (estaban abstinentes) con los que o bien habían recaído de nuevo en el juego o bien abandonaron la terapia. Los resultados mostraron que los que recaían y/o abandonaban el tratamiento eran aquellos pacientes más impulsivos y más “buscadores de sensaciones”. Por otro lado, la impulsividad se manifestó como un buen predictor de fallo terapéutico, entendido como recaída o abandono de la terapia.

Si, al inicio del tratamiento, el psicólogo clínico evalúa las características de personalidad del paciente con un instrumento como el ZKPQ puede identificar aquellos sujetos que presentan un perfil indicativo de mayor riesgo de fallo terapéutico. Dicha información es esencial para adaptar la intervención a la idiosincrasia del paciente, obteniendo así una mayor eficacia y eficiencia del tratamiento psicológico realizado.

Irene Ramos-Grille

Psicóloga Clínica, Consorci Sanitari de Terrassa
Departamento de Psicología Clínica y de la Salud (UAB)
iramos@cst.cat

Montserrat Gomà-i-Freixanet

Departamento de Psicología Clínica y de la Salud (UAB)
montserrat.goma@uab.cat

Referencias

Ramos-Grille, I.; Gomà-i-Freixanet, M.; Aragay, N.; Valero, S.; Vallès, V. [Predicting treatment failure in Pathological Gambling: The role of personality traits](#). *Addictive Behaviors*. 2015, vol. 43, p. 54-59. doi: 10.1016/j.addbeh.2014.12.010.

[View low-bandwidth version](#)