

Según conocemos, el juego tiene una base biológica preformada y constituye una parte muy importante en el desarrollo de la personalidad de los individuos. Se sabe, por medio de distintos estudios, que sin la existencia del juego en la infancia, el hombre no completaría el proceso de socialización en su entorno; jugar significa aceptar unas reglas y todo lo que ello conlleva, además de liberar represiones o canalizar, por medio de la fantasía, las frustraciones. Ya luego, con el proceso del crecimiento, el hombre va relegando el juego a sus momentos de ocio, pudiendo manifestarse la ludofilia, entendiéndola en su acepción de tendencia a obtener un contentamiento no dependiente del juego que le hace vagar durante un tiempo no prolongado, de la fatiga diaria de la vida.

En contraste a todo lo anterior, la ludopatía es ese impulso morboso, ese juego patológico (términos equivalentes) que transforma el ocio, cuando no es bien conducido, a su propia patología, por lo que, como dicen algunos autores, se puede entender la ludopatía como la patología del ocio. Se dice que el jugador patológico, siente el impulso lúdico con pérdida de control, con una ruina soportada con irracional optimismo, autopenalizaciones y con situaciones de abstinencia en las que hace su aparición la angustia.

Se encuentran afinidades entre la ludopatía y las toxicomanías, de hecho, antes se clasificaba el juego patológico dentro de los Trastornos del control de los impulsos, pero ahora, con el moderno manual DSM-5, ya se incluye dentro del apartado de los Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos. Siguiendo con la comparación, aunque las dos cuentan con la pérdida de libertad que le supone al sujeto que padece una u otra, hay una diferencia fundamental en este sentido y es que el toxicómano con una nueva dosis tiene suficiente (al menos de momento) pero en cambio, el ludópata prolonga su conducta, pues puede pasarse horas y horas jugando sin que ello ponga fin a su "abstinencia".

En base a la estadística, el juego patológico es siempre más frecuente en el varón, aunque también se sabe que en la mujer la incidencia aumenta con la edad; en los varones jóvenes afectados hay una clara preferencia por los juegos de apuestas, en los mayores hay más inclinación por las máquinas tragaperras y el bingo.

Se acepta que las alteraciones impulsivas también son las que favorecen la frecuente asociación entre ludopatía y alcohol, y muchas veces sale el debate de cuál fue el problema inicial, e incluso metiendo a la Depresión en un círculo vicioso de permanente interacción: ludopatía-alcohol-depresión; por cierto, también se ha constatado que los trastornos depresivos están más relacionados en casos de mujeres con juego patológico.

Todo el conjunto de lamentaciones, broncas o reproches, externamente recibidas o autoproducidas por el propio paciente, le pueden llevar a sumergirse en el mundo de la angustia, que es la generadora en muchas ocasiones del delito, pudiendo distinguir aquí los delitos cometidos en el juego y los delitos cometidos por el juego; en los primeros destacan las falsificaciones o los hurtos y entre los segundos, más frecuentes y graves, todo un gran abanico como pueden ser venta de joyas, de propiedades patrimoniales, malversaciones, robos, grandes endeudamientos, incumplimientos de obligaciones fiscales, etc. Todo lo anterior

se puede complicar aún más con situaciones de separación matrimonial y divorcio por abandono familiar o incluso pérdida de puesto de trabajo por despido. Al final puede hacerse evidente un gran deterioro general en el paciente.

En cuanto a aspectos legales, el hecho de que una persona esté diagnosticada de juego patológico, no conduce automáticamente a una disminución de la imputabilidad, sino que, a tenor de las exigencias actuales del art. 20.1º. del Código Penal, ésta estará en función de los efectos y de la intensidad que se alcancen en ese momento determinado respecto a sus repercusiones sobre las facultades psíquicas del individuo; aunque el sujeto reconoce y comprende la ilegalidad del hecho, la intensidad de la ansiedad es mayor que los frenos inhibitorios cognitivos, traduciéndose en irresistibilidad que es lo que conduce al hecho delictivo. Además, hay que considerar otros dos factores, uno, la existencia de relación de causalidad entre ese irrefrenable impulso y el acto ilegal concreto cometido, y otro, la coexistencia en el paciente de otros trastornos psíquicos como el alcoholismo arriba nombrado, toxicomanía, depresión, trastornos de personalidad, debilidad mental, etc. Repasando algunas de las numerosas STS, se puede concluir que, cuando la ludopatía es leve, y en consecuencia fácilmente controlable, no debe producirse efecto alguno sobre la responsabilidad penal, pues el Legislador ha establecido claramente en el art. 21. 2º que las adicciones o dependencias que no sean graves no constituyen causa de atenuación; sólo en supuestos de excepcional gravedad puede llegar a plantearse la eventual apreciación de una eximente, completa o incompleta, siempre que pericialmente se acredite y fuera de toda duda, una anulación absoluta o casi absoluta de la capacidad de raciocinio o voluntad del acusado respecto a esa acción temporalmente inmediatamente producida.

Por otra parte, ya en el ámbito civil, cabe la posibilidad de plantear la declaración de incapacidad civil o, al menos parcialmente, la curatela, por prodigalidad, para evitar que con la conducta producida se originen pérdidas patrimoniales, tanto para él como para la familia, y que se pueda implicar en compromisos o negocios ruinosos.

El tratamiento de los pacientes diagnosticados de juego patológico, es similar al de otras adicciones: psicofármacos, sobre todo antidepresivos, siendo preferentes los inhibidores selectivos de la recaptación de la serotonina (ISRS) y psicoterapia, siendo en general la grupal (existen asociaciones como Jugadores Anónimos) más efectiva que la individual.