

## LA LUDOPATÍA Y LAS CAUSAS DE NULIDAD MATRIMONIAL

«El juego es más viejo que la cultura, pues por mucho que estrechemos el concepto de ésta presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar».

J. HUIZINGA, *Homo ludens*.

### INTRODUCCIÓN

«En cuanto a la túnica de Jesús, que era sin costura, de una sola pieza, decidieron: “No la rompamos, más bien echémosla a suerte, a ver de quién será”» (Jn 19, 23-24). Este pasaje de la Escritura, como muchos otros, nos recuerdan que estamos ante un hecho muy antiguo, remoto. Podemos considerar la historia de la humanidad como la historia del juego y su regulación, por lo cual no podemos hablar del «homo sapiens», el hombre como ser inteligente, sin referirnos al mismo tiempo al «homo ludens», el hombre que se divierte con el juego. Desde la concepción de la actividad lúdica como algo con connotaciones religiosas y mágicas hasta las actuales apuestas informatizadas, ruleta y máquinas tragaperras, este fenómeno ha estado presente en todas las culturas antiguas (babilónicos, etruscos, chinos e indígenas precolombinos, entre otros)<sup>1</sup> y modernas.

Con esta actividad el hombre, desde siempre, ha buscado formas muy simples de obtener beneficios materiales mediante la predicción de sucesos, siempre realizado a costa del resto de los jugadores y poniendo muy poco esfuerzo, y cuando se lo ha institucionalizado es cuando más se lo ha potenciado, con las consiguientes ganancias que a los Estados esto le representa. Concretamente España puede dar buena cuenta de ello desde 1811, año de creación de la Lotería por las Cortes de Cádiz (Lotería Nacional a partir

1 J. Martín Martín, 'El juego: diversión y enfermedad' 1, in *Por Derecho* 16, 1995, 11.

de 1937). Ésta, junto con el Cupón de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), creado en 1939, y las Quinielas Futbolísticas en 1946, fueron los únicos juegos legales en España hasta 1977; pero a partir de este año, a raíz del Real Decreto-Ley sobre el juego (15/1977, de 25 de febrero), se reconocen otros juegos que existían en la clandestinidad y se crean nuevos<sup>2</sup>. El siguiente cuadro nos presenta los principales juegos legalizados en nuestro país y el año de su creación<sup>3</sup>:

Lotería .....	1811
Lotería Nacional .....	1937
Cupón de la ONCE .....	1939
Quinielas futbolísticas .....	1946
Casinos .....	1977
Bingos .....	1977
Máquinas recreativas y de azar .....	1981
Lotería Primitiva .....	1986
Bonoloto .....	1988
Lotería del Horóscopo .....	1991

El juego en cuanto tal posee un sentido positivo por sus características de distracción, recreo, diversión, así como también utilidad para el desarrollo corporal y mental, para descarga de tensiones y como comportamiento expresivo de la personalidad y la cultura. Pero nosotros nos detendremos más bien no en sus aspectos creativos y beneficiosos sino en sus aspectos enfermizos, con muy negativas repercusiones para la persona, el matrimonio y la familia. Estamos ante el individuo dominado por su pasión por el juego, que tan bien expresa Dostoiewski en su obra *El jugador*: «Hubiera debido retirarme entonces, pero sentí en mí una sensación extraña, como un deseo de desafiar al destino, de darle una bofetada, de sacarle la lengua»<sup>4</sup>.

Luego de estas notas introductorias procederemos al desarrollo del presente artículo, exponiendo el tema de la ludopatía como causa de nulidad matrimonial, a través de tres capítulos: los aspectos psicológicos y sociológicos del juego patológico, la jurisprudencia canónica y civil y, finalmente, la parte en que más nos detendremos, por ser la más interesante a nuestros efectos, que es la referida a la influencia de la ludopatía en el consentimiento matrimonial.

2 B. Bombin, *El juego de azar. Patología y testimonios*, Valladolid 1992, 25-26.

3 E. Ochoa - F. J. Labrador, *El juego patológico*, Barcelona 1994, 20.

4 F. Dostoiewski, *El jugador*, Navarra 1969, 38.

I. ASPECTOS PSICOLÓGICOS Y SOCIOLÓGICOS

1. *Concepto y generalidades*

Sobre esta realidad del juego excesivo, tan antigua y tan actual, se ha ido tomando conciencia paulatinamente, tanto a nivel popular como profesional, por lo cual hoy es posible considerarla como enfermedad<sup>5</sup> e ir quitando esa idea que estigmatizaba la conducta del juego al considerarla exclusivamente como vicio. Para ello es interesante conocer la opinión de los distintos autores y corrientes psicológicas que se han interesado en el tema, y detenernos en las definiciones de las clasificaciones internacionales de enfermedades mentales.

En cuanto a los *autores*, son muchos los que consideran la ludopatía como una conducta adictiva y, por tanto, con gran similitud a la dependencia de sustancias psicoactivas: alcoholismo y drogadicción<sup>6</sup>. Pero también existen diferencias, a la hora de definir esta patología e intentar explicarla, que provienen de las diferentes corrientes en que se inscriben los autores; de ahí que algunos consideren el juego como una neurosis (por sus características de ansiedad, angustia, agresividad, fuerte componente obsesivo-compulsivo, etc.)<sup>7</sup>. Otros estudiosos, en cambio, apuntarían a una exclusiva dependencia psíquica explicada por la vía ansiedad-juego-sedación y sedación-juego-ansiedad; cuando falta el juego, «se rompería uno de los mecanismos y se provocaría el síndrome de necesidad en la esfera psíquica como mecanismo placentero, consciente o inconscientemente»<sup>8</sup>.

Otras teorías se alejan mucho más y han considerado la contribución de predisposiciones fisiológicas, con lo cual, además de los factores psicológicos, se puede explicar el trastorno incluyendo ciertos mecanismos bioquímicos responsables del desarrollo del juego patológico. Ciertas sustancias (serotonina, noradrenalina) liberadas de modo anómalo, alterarían el meta-

5 Fue en 1980 cuando se introdujo por primera vez el juego patológico como enfermedad en los manuales diagnósticos de la APA; concretamente se produjo en el DSM III. Hasta ese momento, y desde el punto de vista de la psicopatología, «no se había considerado el juego patológico como un problema con suficiente entidad como para prestarle atención e incluir las características que permitan establecer cuándo debía considerarse problema y cuándo no». E. Ochoa - F. J. Labrador, *o. c.*, 32.

6 Entre los autores españoles se destaca E. Echeburúa, A. Rodríguez-Martos, A. González, entre otros. También en esta misma línea: Custer, Rosenthal, Corless, Dickerson, Lesieur, Heineman, etc.

7 García Blázquez, en concreto, define el juego patológico como un trastorno conductual donde la personalidad actuaría como predisponente y la neurosis como desencadenante. M. García Blázquez, *Aspectos médico-legales de la nulidad y separación matrimonial*, Granada 1993, 375.

8 *Ibid.*, 380.

bolismo y producirían la adicción<sup>9</sup>. Por tanto, para los investigadores del tema, los adictos al juego serían enfermos físicos.

Finalmente, entre los autores del psicoanálisis a la compulsión al juego se la clasifica junto con otras neurosis impulsivas, ya que todas ellas implican un fracaso crónico en la contención de impulsos. Las conductas resultantes gratifican pulsiones instintivas, sorteando simultáneamente la reflexión y, por tanto, eludiendo temporalmente la censura de la conciencia<sup>10</sup>. Pero no hay duda de que ha sido Bergler el psicoanalista que más ha investigado el tema; para él «el jugador patológico tiene el deseo inconsciente de perder, y que esto constituía el reflejo de una necesidad de auto-castigo»<sup>11</sup>. Además, si consideramos la historia de esta enfermedad, nos encontramos que los primeros intentos de definirla se encuentran en el psicoanálisis e incluso en el mismo Freud, quien veía en el juego simbolismos sexuales<sup>12</sup>.

Pasando a las descripciones de las *clasificaciones internacionales* de enfermedades mentales, tanto en la americana (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales: DSM IV), como en la de la OMS (Trastornos mentales y del comportamiento: CIE-10), vemos grandes semejanzas en su consideración sobre la ludopatía. En la primera de ellas, a semejanza de la edición precedente DSM-III-R, se define el juego patológico (F63.0 [312.31]) como un trastorno cuyo rasgo esencial es «un comportamiento de juego, desadaptativo, persistente y recurrente, que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional»<sup>13</sup>. Aparece como uno de los «trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados» (trastorno explosivo intermitente, cleptomanía, piromanía, juego patológico, tricotilomanía, trastorno del control de los impulsos no especificado). También el otro sistema de clasificación, CIE-10, lo engloba dentro de los «Trastornos de los hábitos y control de los impulsos» y en la misma línea que el manual anterior define la ludopatía (F63.0) como un trastorno que consiste en la «presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas, los cuales dominan la

9 A. González - P. V. Mercadé - N. Aymamí - C. Pastor, 'Variables de personalidad, juego patológico', in *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona* 17.5, 1990, 204. También D. J., 'Un neurotransmisor es el responsable de desencadenar el vicio por el juego', -ABC-, miércoles 6-2-1991, 56.

10 C. Paniagua, 'Psicoanálisis del jugador', in *El Médico*, 17-10-1992, 96.

11 A. González - P. V. Mercadé - N. Aymamí - C. Pastor, art. cit., 203. Un planteamiento de los aspectos psicoanalíticos a través de cinco pulsiones: poder, vivencial, agresiva, sexual y trascendente, referidas al juego, lo encontramos en B. Bombín, *El juego de azar. Patología y testimonios*, Valladolid 1992, 37-41.

12 J. Martín Martín, art. cit., 11.

13 DSM IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Barcelona 1995, 632.

vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo»<sup>14</sup>.

Según la opinión de los principales autores y las descripciones de las clasificaciones internacionales de las enfermedades mentales, se puede concluir que la mayoría de los teóricos y clínicos coinciden con la forma de definir el juego de las clasificaciones internacionales. Esto lo vemos claramente en Custer, gran estudioso de esta materia, quien establece tres características cardinales del juego: 1) Es un trastorno en que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar. Aunque existen factores sociales, culturales e incluso bioquímicos en el juego patológico, éste está considerado como un trastorno de características psicológicas. 2) Es un trastorno persistente y progresivo de la conducta, que acaba en una dependencia emocional respecto del juego. Implica un deterioro progresivo en la conducta del juego, desde apuestas y momentos de juego escasos hasta llegar al juego patológico, que puede desarrollarse a lo largo de períodos de diez a quince años. 3) Es un trastorno que llega a afectar de forma negativa la vida personal, familiar y vocacional<sup>15</sup>.

Sin embargo, también debemos decir que los manuales diagnósticos de la APA (DSM IV) y de la OMS (CIE-10), a pesar de la gran similitud entre el juego patológico y las adicciones que ven muchos teóricos y clínicos, nunca lo han definido como una adicción pura (no tóxica). Las adicciones sólo se limitan a la ingesta de alcohol y otras drogas<sup>16</sup>.

Otros elementos a considerar son los relativos a los criterios diagnósticos de este trastorno, así como los factores predisponentes del mismo, para luego poder ver la posible clasificación de tipos de jugadores. En cuanto a los criterios para el diagnóstico, a pesar de que existen varios intentos de

14 CIE-10. *Trastornos mentales y del comportamiento. Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*, Madrid 1992, 262.

15 R. Custer - U. Milt, *When luck runs out. Help for compulsive gamblers and their families*, New York 1985, 40.

16 Según Echeburúa, los criterios diagnósticos para el abuso de sustancias llegarían a ser prácticamente los mismos si se cambiara el término sustancia adictiva y en su lugar se pusiera el de juego. E Echeburúa, 'Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico', in *Psicobema* 4.1, 1992, 10. Por este motivo cada vez más autores (Lisieur, González, Miller, Hodgson, Coleman, etc.) llegan a «calificarla como una adicción 'pura' por la ausencia de sustancia, más que como una falta de control de los impulsos». P. Arribas - J. J. Martínez, 'Tratamiento individual de jugadores patológicos: descripción de casos', in *Análisis y Modificación de la Conducta* 17.52, 1991, 256. Además es tanta la frecuencia con que el juego se entronca con las drogodependencias, que el 91 % de los jugadores considera ambos trastornos como análogos, al igual que el 83 % de los profesionales expertos, según datos de S. Delgado Bueno - A. Rodríguez-Martos Dauet, 'Los trastornos en el control de impulsos en la psiquiatría forense. Especial referencia al juego patológico', in *Psiquiatría legal y forense* 1, Madrid 1994, 825.

establecer pautas para identificar la adicción al juego, la mayoría de teóricos y clínicos coinciden con los diez criterios establecidos por el DSM IV, de los cuales se deben cumplir por lo menos cinco. A saber:

1. Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar a los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en el juego se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de «cazar» las propias pérdidas).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para esconder el grado de implicación con el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego<sup>17</sup>.

En lo relativo a los *factores predisponentes* y siguiendo las propuestas de los autores, podemos distinguir cinco categorías: biológicos (descartando una posible vulnerabilidad hereditaria, se habla de activación fisiológica, como la cardíaca, etc.); de personalidad (si bien no se puede identificar una personalidad concreta de jugador patológico, hay elementos que los caracterizan, como la depresión, ansiedad, búsqueda de sensaciones, etc.); cognitivos (ilusión de control, optimismo irracional, pensamiento supersticioso, distorsiones en la percepción de la realidad); familiares (padres jugadores, economía familiar desordenada, estrés grave en el medio familiar) y socio-

17 DSM IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Barcelona 1995, 634.

culturales (exposición al juego que se debe a la legalización, aceptación social, crisis económica, pérdida de valores, etc.).

Dado que, como decíamos antes, no existe un tipo concreto de personalidad que defina al ludópata, no sólo se hace difícil distinguir una persona con este trastorno de otra con otra adicción, sino también distinguir con criterios seguros distintos tipos de jugadores. Por ello, dejando de lado muchas *clasificaciones tipológicas* que siguen los más dispares criterios, nos parece oportuno adoptar la propuesta de Labrador y Becoña, quienes, como Echeburúa, consideran que el modo más adecuado de establecer tipos entre los jugadores sea el de considerar la forma de comportarse en los mismos.

Ello además nos permite observar un continuo progresivo con pequeñas variaciones en el comportamiento, donde tendríamos dos extremos bien diferenciados: jugador social (juega por entretenimiento y es capaz de dominarse y dominar al juego, juega por placer) y jugador patológico (apostar progresivo que lleva a la ruina, es dominado por el juego, juega por necesidad) y entre ellos cabría una tipología variada de jugadores, entre los que destacan el jugador problema (poco control de los impulsos, juega con bastante frecuencia, gasta más de lo normal) y el jugador profesional (vive del juego, analiza racionalmente cada jugada, si es posible hace trampa)<sup>18</sup>.

## 2. Aspectos psicológicos

Adentrándonos en la consideración más específicamente psicológica del tema, debemos dejar en claro que la personalidad del jugador patológico la intentamos definir con referencia al juego considerado como una conducta adictiva, caracterizada por un déficit en el control de los impulsos, lo cual determina un deterioro progresivo en todas las áreas de la vida cotidiana. También de esta forma, como un trastorno de conducta específico, lo consideran las clasificaciones internacionales de enfermedades mentales. Con ello queda descartado el tratamiento de toda sintomatología asociada al juego; es decir, el juego que es motivado por otros trastornos, como pueden ser el antisocial, obsesivo, maniaco, etc.

Para comprender mejor lo que queremos resaltar, es decir el juego como adicción, basta observar el mecanismo de las máquinas recreativas o tragaperras, juego con el mayor porcentaje de adictos en España. Y este alto poder adictivo se explica por varios motivos: su difusión y bajo importe de

18 F. J. Labrador - E. Becoña, 'Juego patológico: aspectos epidemiológicos y teorías explicativas', in *Conductas adictivas. Teoría, evaluación y tratamiento*. Madrid 1994. 501-502.

las apuestas, el tiempo entre apuesta y resultado es muy breve, el funcionamiento potencia la «ilusión de control» y, finalmente, las luces, la música y el tintineo de las monedas suscitan una tensión emocional y una gran activación psicofisiológica<sup>19</sup>. Todo lo cual hace que el juego se explique más fácilmente como una relación de estímulo-respuesta.

Desde esta perspectiva podemos presentar el *perfil psicológico* del ludópata, teniendo en cuenta diversos *factores*, como son los afectivos (trastornos que se identifican con la depresión e ideación suicida), ansiedad (búsqueda de emociones y de experiencias, desinhibición, susceptibilidad al aburrimiento), psicosomáticos (dolores estomacales, insomnio, desmayos, contracturas musculares, dolores de cabeza, etc.), poliadicción (juega a varios tipos de juego o posee otras adicciones) e inteligencia (nivel medio y elevado en comparación a la población en general). Además estas complicaciones, a nivel de personalidad, muestran otras desadaptaciones del jugador en las distintas áreas de relación: familiar (cónyuges, hijos, padres), social (abandono de amistades, soledad, aislamiento), laboral (faltas, fraudes, etc.).

Pero muy importante también es señalar las *fases* por las que transita este trastorno, desde que deja de ser diversión hasta convertirse en patología, y aquellos elementos que la mantienen. Según el DSM IV, el juego aparece en la adolescencia, pero generalmente con un inicio brusco, luego de un largo período de juego social. Este inicio tan intenso puede ser provocado por la mayor exposición al juego o por el estrés; éste, generalmente, aumenta la urgencia por jugar, como también afirma la CIE-10<sup>20</sup>. Lo cierto es que «el patrón de juego puede ser regular o episódico, y el curso del trastorno es crónico. En general hay una progresión en la frecuencia del juego, la cantidad apostada y la preocupación por el juego y la obtención de dinero con la cual jugar»<sup>21</sup>.

En esto coinciden los autores, e incluso Custer señala tres fases de desarrollo de la adicción: la primera fase es la de ganancia, el jugador se siente estimulado a seguir jugando, puede durar desde meses hasta años.

19 E. Echeburúa - C. Báez - J. Fernández-Montalvo, 'Efectividad diferencial de diversas modalidades terapéuticas en el tratamiento del juego patológico: un estudio experimental', in *Análisis y Modificación de la Conducta* 73, 1994, 619. Además, como expresa Rodríguez-Martos: «entre su 'democratización' y su poder de fascinación, son las tragaperras la modalidad de juego que con mayor frecuencia alumbra, hoy en día, a jugadores compulsivos». A. Rodríguez-Martos, 'El juego..., otro modelo de dependencia. Aspectos comunes y diferenciales con respecto a las drogodependencias', in *Fons Informatiu* 12, 1987, 28. Jorge Jiménez, psicólogo de la Asociación Granadina de Jugadores en Rehabilitación (AGRAJER), opina que además de ser las máquinas recreativas las que crean más adicción, llega a afirmar que las mismas son «tan adictivas como la heroína para los drogodependientes». Córdoba (EFE), 'Ludopatía', «La Gaceta», domingo 10-12-1995, 33.

20 CIE-10. *Trastornos mentales y de comportamiento. Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*, Madrid 1992, 262.

21 DSM IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Barcelona 1995, 633.



La segunda es la fase de pérdida, se endeuda y por ello se da el fenómeno de «caza»; juega para pagar las deudas, pero pierde y se endeuda más y vuelve a jugar; con lo cual se crea un círculo vicioso; en esta fase es cuando generalmente es descubierto y debe confesar su adicción. La tercera fase es la desesperación, sólo vive para jugar y descuida totalmente familia, trabajo, etc.; aquí generalmente es cuando se dan las rupturas familiares y surgen las ideas de suicidio, como una de las alternativas, junto con la cárcel o el buscar ayuda <sup>22</sup>.

En cuanto a los factores de *mantenimiento* de la adicción, son en esencia muy similares a los que predisponen al juego. Serían fundamentalmente cuatro: *a)* valor reforzante del juego; *b)* aumento del «arousal» o activación psicofisiológica; *c)* el «mecanismo de ejecución conductual»; *d)* alteraciones cognitivas: pensamientos irracionales, ilusión de control, etc. <sup>23</sup>. Pero el mantenimiento del juego difiere del de otras adicciones en que el mismo no se da mediante una sustancia química externa al individuo; aunque también en el juego se pueden dar los síntomas de *abstinencia* (malestar al faltar la conducta) y *tolerancia* (necesidad de aumentar la frecuencia y cantidad del juego para calmar la ansiedad y lograr la excitación); propio de las adicciones en general, el mantenimiento en el caso del juego patológico se da fundamentalmente por razones psicológicas <sup>24</sup>.

De esta forma, en lo referente al aspecto psicológico, tenemos el siguiente perfil del ludópata:

*Personalidad:*

- depresión;
- ansiedad;
- trastornos psicossomáticos;
- otras adicciones.

*Salud:*

- precaria.

*Familia:*

- conflictos/problemas familiares;
- separación/divorcio;
- abandonos del hogar.

*Sociedad:*

- aislamiento.

22 E. Ochoa - F. J. Labrador, *o. c.*, 177-79.

23 E. Echeburúa, *art. cit.*, 16-17.

24 C. Báez - E. Echeburúa - J. Fernández Montalvo, 'Variables predictorias de abandonos y recaídas en el tratamiento del juego patológico', in *Análisis y Modificación de la Conducta* 21.75, 1995, 9.

*Trabajo:*

- problemas laborales (ausencias, poco rendimiento, etc.);
- pérdida del trabajo.

*Economía:*

- deudas.

*Jurídico:*

- problemas legales (robar, no pagar deudas, etc.).

## 3. Aspectos sociológicos y datos estadísticos

En cuanto a establecer un perfil sociológico del ludópata, habrá que tener en cuenta varios aspectos. En primer lugar, las características demográficas de los jugadores patológicos, para lo cual es preciso considerar una serie de variables: edad, sexo, estado civil, profesión, clase social, nivel cultural, religión. Luego, teniendo como referencia los distintos tipos de juego, hay que observar los datos que nos arrojan las estadísticas, teniendo presentes dos variables: gasto y frecuencia. Partiendo de que analizamos el juego sólo en España, es preciso distinguir el nivel nacional, el nivel regional y la relación entre el juego en nuestro país y el resto del mundo.

De esta forma tenemos el siguiente perfil sociológico del adicto al juego, distinguiendo entre ambos sexos y sabiendo que hay en general mayor número de jugadores masculinos que femeninos, aunque esta proporción puede variar según el juego considerado.

	HOMBRE	MUJER
Edad .....	De 30 a 50 años	De 40 a 60 años
Estado civil .....	Casado	Casada
Profesión .....	Empleado	Labores
Tipo de juego .....	Máquinas recreativas, casino	Bingo, loterías
Frecuencia .....	Juega a diario	Juega con mucha frecuencia
Gasto .....	Más de lo que puede	Más del 50 % de lo que dispone
Clase social .....	Al igual que con el sexo, varía según el tipo de juego o el gasto en el mismo	
Nivel cultural .....	No se puede distinguir, se da en todos los niveles	
Religión .....	Católica, por su permisividad respecto al rechazo de las confesiones protestantes	

Con referencia a la realidad del juego a nivel nacional simplemente podemos decir que más de un 3 % de habitantes en España serían jugadores patológicos<sup>25</sup>, lo que traducido a números equivaldría a más de un millón de personas. Sólo a modo de ejemplo, la siguiente tabla nos ilustra sobre el gasto total en juego en el año 1988, a diez años de haberse legalizado, lo que muestra la importancia de esta conducta.

<b>MILLONES DE PESETAS</b>	
I. Juegos controlados por el Ministerio del Interior:	
1. Casinos .....	127.920
2. Bingos .....	483.209
3. Máquinas recreativas .....	1.875.820
II. Juegos controlados por la ONLAE:	
1. Lotería Nacional .....	384.205
2. Lotería Primitiva .....	156.843
3. Bonoloto .....	40.717
4. Quinielas de fútbol .....	27.915
III. Otros juegos:	
1. Cupones de la ONCE .....	222.289
2. Apuestas hípcas (QH) .....	1.108
TOTAL .....	3.277.941

FUENTE: *Comisión Nacional del Juego y Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (1988).*

Estos datos indican que en dicho año cada español destinó más de 70.000 pesetas, como promedio, a juegos de azar; lo cual representa el 13 % de todo el consumo privado nacional y el 10 % de la Renta Nacional. Las máquinas recreativas representan más de la mitad de este total. El Ministerio de Hacienda y las Comunidades Autónomas tienen una nueva fuente de recaudación muy importante.

Si bien los estudios a nivel regional no son igual de serios en todos los lugares, existen suficientes datos para probar la tendencia alcista tanto en

25 Datos del VIII Congreso Internacional sobre Juego y Riesgo celebrado en Londres (1990), según lo recogen E. Ochoa - F. J. Labrador, *o. c.*, 76.

gasto como en frecuencia de juego, así como la preferencia por las máquinas recreativas, como indica el siguiente cuadro:

AÑO	GASTO EN MÁQUINAS RECREATIVAS MILLONES DE PESETAS
1982 .....	1.102.868
1985 .....	1.288.750
1988 .....	1.875.821
1991 .....	1.214.312

FUENTE: *Elisardo y cols. (1993).*

NÚMERO DE MÁQUINAS RECREATIVAS POR COMUNIDAD AUTÓNOMA (1990)	MÁQUINAS RECREATIVAS		
	TIPO A	TIPO B	TIPO C
Andalucía .....	7.199	6.760	141
Aragón .....	n.d.	n.d.	27
Asturias .....	5.048	7.910	n.d.
Baleares .....	8.129	5.135	152
Canarias .....	n.d.	n.d.	277
Cantabria .....	3.458	3.195	89
Castilla-León .....	15.533	14.132	18
Castilla-La Mancha .....	12.031	7.383	n.d.
Cataluña .....	n.d.	n.d.	260
C. Valenciana .....	n.d.	n.d.	89
Extremadura .....	6.728	4.219	n.d.
Galicia .....	n.d.	n.d.	90
Madrid .....	31.255	38.762	151
Murcia .....	968	4.456	14
País Vasco .....	n.d.	n.d.	44
La Rioja .....	2.020	1.493	n.d.
Ceuta .....	382	264	n.d.
Melilla .....	227	251	n.d.

FUENTE: «El País» (1992).

Todo lo dicho indica que España es, a nivel mundial, de los países con más alto porcentaje de jugadores patológicos<sup>26</sup> (así como también el lugar donde más tipos de juegos existen), teniendo presente que en el mundo, según establece el DSM IV, la prevalencia del juego patológico se da entre el 1 y el 3 % de la población adulta<sup>27</sup>.

Al intentar establecer este perfil psicológico y social del jugador patológico, debemos considerar lo limitado del mismo. Esto es debido a varias causas, entre las que destaca el hecho de que no existe una personalidad única de ludópata ni un único factor como responsable del juego, lo cual significa que no todos los que aparentemente tienen personalidad de jugador patológico posean en realidad este trastorno (los problemas psicosociales no se explican exclusivamente desde la personalidad). Por tanto, delimitar las características psicológicas facilita un conocimiento general sobre algunos aspectos de la ludopatía, pero no sobre la causa u origen de la misma.

Otro aspecto a tener presente son los estudios realizados para obtener los datos que manejamos en orden a intentar acercarnos a las características del jugador; los mismos nunca pueden ser interpretados, sin más, en términos causales, dado que al jugador patológico lo describen en un momento determinado, además de ser personas que ya poseen la patología. Por esto, sería de desear que en estos estudios se tomaran grandes muestras de la población en general, para que luego de un tiempo se pudiera observar las características que estaban presentes en las personas que desarrollaron el comportamiento del juego y que no aparecen en el resto.

Pero la forma en que se estudia el trastorno posee el riesgo de no saber determinar con precisión si las características de personalidad son previas o son consecuencia de ser un ludópata. Lo cual también debemos decir de los estudios sociológicos, puesto que no se maneja un criterio totalmente unificado acerca de lo que se entiende por juego patológico, el modo cómo se recoge la información, la muestra utilizada, el considerar o no determinante la cantidad de dinero jugada, etc. Como consecuencia, muchas veces se obtienen resultados totalmente distintos en poblaciones muy similares.

Por ello, sabiendo lo limitado y artificial que siempre es establecer un «retrato robot» no pretendemos, al proponer el perfil del ludópata, mostrar

26 Según diversos estudios, el porcentaje de jugadores patológicos en Estados Unidos (1989) era 1,5 %; en Canadá (1991), 1,2%; en Australia (1988), entre 0,25 y 1,73 %; en Reino Unido (1976-1978), 1 %; en Alemania, como el juego está muy controlado, los datos son muy parciales y muy poco concluyentes; en Francia sucede algo similar y además están prohibidas las máquinas recreativas; en Holanda, entre 0,78 y 1,7 %. E. Ochoa - F. J. Labrador, *o. c.*, 55-67.

27 DSM IV. *Manual Diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Barcelona 1995, 633.

un jugador «promedio» o «modelo», sino simplemente las características más destacadas que suelen estar presentes y definir al mismo. De esta forma, podremos adentrarnos en las consideraciones de la normativa canónica y determinar con mayor precisión cuándo y cómo esta adicción puede condicionar y hacer nulo el consentimiento matrimonial.

## II. JURISPRUDENCIA CANÓNICA Y CIVIL

### 1. *Jurisprudencia canónica*

En lo referente a este punto debemos considerar las causas concernientes a la nulidad matrimonial por trastornos producidos por el juego patológico. Dado lo limitado del número de sentencias referidas a este aspecto, analizamos no sólo las causas en que aparece exclusivamente dicha adicción, sino también en las que aparece junto o como consecuencia de otros trastornos; ya que lo que en esta parte nos interesa es observar cómo el juego, cualquiera que sea su causa, vicia el consentimiento.

Son ocho las sentencias que hemos encontrado y estudiado en sus distintos aspectos (hechos, fundamentos de derecho y derecho aplicado a los hechos), y que se han pronunciado sobre la existencia o no del vínculo matrimonial debido a la existencia de la conducta del juego<sup>28</sup>. De ellas, menos una, todas han sido afirmativas, decretando que consta la nulidad del matrimonio por este trastorno. Además dos pertenecen a una época anterior a la entrada en vigor del actual Código.

Considerándolas separadamente, tenemos una sentencia de la Sagrada Rota Romana, c. Pinto, de 30 de mayo de 1986<sup>29</sup>, que resultó negativa en tercera instancia por no constar que existiese, debido al juego y la bebida, incapacidad del demandado de cumplir los deberes conyugales (can. 1095, 3), según establecía la fórmula de dudas. En cuanto al Tribunal de la Rota de la Nunciatura Apostólica de Madrid, también contamos con una sentencia, c. García Faílde, de 14 de febrero de 1990<sup>30</sup>, siendo la misma favorable a la nulidad, en segunda instancia, por error en la cualidad de la persona (can. 1097, 2) y por error doloso (can. 1098) sufridos por el demandante.

<sup>28</sup> También existe una causa en el Tribunal Eclesiástico de Salamanca, pero no podemos contar con la misma por no encontrarse publicada todavía la sentencia de Primera Instancia.

<sup>29</sup> P. A. Bonnet - C. Gullo, *L'incapacitas (can. 1095) nelle «sententiae selectae c. Pinto»*, Città del Vaticano 1988, 328-35.

<sup>30</sup> *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 36, 1992, 331-43.

De los Tribunales eclesiásticos españoles recogimos tres causas: la primera, del Tribunal del Arzobispado de Valladolid, c. López Zarzuelo, de 22 de julio de 1992<sup>31</sup>, que en primera instancia declara la nulidad del matrimonio por incapacidad del demandado de asumir y cumplir las obligaciones esenciales del matrimonio por juego patológico (can. 1095, 3), así como por error de cualidad padecido por la esposa (can. 1097, 2). La segunda sentencia pertenece al Tribunal Eclesiástico de Orihuela-Alicante, c. Martínez Valls, de 5 de mayo de 1989<sup>32</sup>, en la cual se decretó en primera instancia la nulidad por incapacidad por parte del esposo demandado para asumir las obligaciones conyugales (can. 1095, 3); no constando la falta de libertad interna (can. 1095, 2), el error doloso (can. 1098), por parte de la esposa, y la falta de discreción de juicio (can. 1095, 2), por parte de ambos, que también se invocaban. La tercera sentencia, del Tribunal Eclesiástico de Santiago de Compostela, c. Calvo Tojo, de 31 de agosto de 1987<sup>33</sup>, declara la nulidad matrimonial por falta de suficiente capacidad en el esposo para cumplir las obligaciones conyugales (can. 1095, 3), y por error grave respecto a la persona y/o cualidades del contrayente, por parte de la actora (can. 1097, 1 y 2).

En lo referente a los Tribunales eclesiásticos de las Islas Británicas, también contamos con tres sentencias. La primera de ellas pertenece al Tribunal de Armagh, c. Mulvena, de 6 de octubre de 1991<sup>34</sup>, en la que en primera instancia se declara que consta la nulidad por incapacidad del demandado para asumir las obligaciones esenciales del matrimonio (can. 1095, 3). La segunda sentencia, del Tribunal de Nottingham, c. Walker, de 11 de octubre de 1978<sup>35</sup>, establece, en primera instancia, el voto afirmativo a la nulidad del matrimonio por incapacidad para asumir las obligaciones conyugales (can. 1095, 3) por parte del demandado, a la vez que decreta que no consta la falta de la debida discreción de juicio (can. 1095, 2) por parte del mismo. La tercera sentencia, correspondiente al Tribunal de Dublín, c. Payne, de 1 de febrero de 1991<sup>36</sup>, también en primera instancia, dispone en la parte dispositiva de la sentencia que consta la nulidad del matrimonio por falta de discreción de juicio adecuada (can. 1095, 2) e incapacidad para asumir las obligaciones del matrimonio (can. 1095, 3), por parte del actor.

31 *Ibid.*, 38, 1993, 343-59.

32 *Ibid.*, 30, 1989, 755-68.

33 *Ibid.*, 27, 1987, 367-91.

34 *Matrimonial Decisions for England and Wales* 13, 1977, 148-52.

35 *Ibid.*, 14, 1978, 96-102.

36 *Matrimonial Decisions of Great Britain and Ireland* 27, 1991, 62-68.

## 2. *Jurisprudencia civil española*

Si bien no existe en el ordenamiento civil matrimonial español la adicción al juego como causa de divorcio o separación matrimonial, esta conducta se incluye en el apartado referente al incumplimiento del deber de actuar en interés de la familia.

La única sentencia encontrada referente al tema realiza un detenido y profundo análisis de la prueba, según la cual la demandada durante el año 1986, entre los meses de enero y octubre, frecuentó más de 120 veces salas de juego para satisfacer una desmedida afición al bingo.

Este modo de practicar dicho juego, constituye «una violación del deber de actuar en interés de la familia que impone el artículo 67 del Código civil, violación que por el elevado número de veces que se produce debe calificarse de grave y reiterada y, por tanto, causa de separación conyugal, primera, del artículo 82 del Código civil (SAT [Zaragoza] 5 febrero 1988, RGD 1989, p. 4235)»<sup>37</sup>.

### III. INFLUENCIA DE LA LUDOPATÍA EN EL CONSENTIMIENTO MATRIMONIAL

#### 1. *Naturaleza del consentimiento matrimonial*

Si bien en Derecho toda definición es peligrosa, en cuanto al matrimonio se torna más complicado aún dada la complejidad misma de esta institución. En sentido jurídico y respecto al matrimonio, podemos decir que el consentimiento es «el encuentro de la voluntad de un hombre y de una mujer en orden a la constitución del estado conyugal»<sup>38</sup>. Precisamente el canon 1057 describe este acto jurídico, contractual, creador del matrimonio; acto que debe ser *legítimamente manifestado entre personas. jurídicamente hábiles* y procedente de la voluntad de los contrayentes.

De este principio se deriva que el consentimiento es un acto jurídico personal, y por ser la manifestación de la voluntad de dos personas es un acto insustituible, cuya ausencia nadie puede suplir, por el que se instaura el matrimonio. «El consentimiento entra como elemento definitorio de la esencia del matrimonio: en este sentido 'consentir' y 'contraer' son términos equivalentes»<sup>39</sup>.

37 Corona Quesada, *Derecho de Familia 2. Diccionario Práctico de Jurisprudencia*, Barcelona 1992, 995.

38 F. R. Aznar Gil, *El nuevo derecho matrimonial canónico*, Salamanca 1985, 299.

39 J. J. García Failde, *Manual de psiquiatría forense canónica*, Salamanca 1991, 29.



Por ello, a partir de este concepto general, debemos tener presentes las características que especifican el acto consensual en lo que se refiere tanto al sujeto como al objeto, según la definición que del mismo nos ofrece el canon 1057, 2. Es preciso entonces dejar bien en claro que el consentimiento es un acto humano, como tal procedente de la inteligencia y la voluntad y determinado por el objeto sobre el que versa. Con las características propias de cualquier acto jurídico.

Pero teniendo presente también que esta concepción es el fruto de un proceso en el cual se ha ido sustituyendo un concepto tradicional que definía el matrimonio 'in fieri' sólo como un contrato en orden a la procreación, el 'ius in corpus' como objeto exclusivo del consentimiento matrimonial, mientras que el matrimonio 'in facto esse' constituía la unión legítima e indivisible de los esposos para engendrar y educar a la prole<sup>40</sup>. Por eso la expresión actual «consortium totius vitae» supera una integración solamente corporal de los esposos y una concepción puramente biológica del objeto del consentimiento, sustituyéndola por otra más personalista<sup>41</sup>.

Por todo lo cual, la incapacidad de uno o ambos cónyuges, en el momento del consentimiento, para entregar y asumir el derecho-obligación e instaurar un mínimum de relaciones interpersonales, que hagan posible una comunidad de vida, hace nulo el matrimonio.

## 2. La ludopatía y el matrimonio

Una vez vistos muy sintéticamente los elementos que definen el consentimiento, nos detenemos ahora en la relación del mismo con el trastorno que nos ocupa, la ludopatía. Para ello, primeramente, analizaremos las características de esta adicción en referencia a la unión conyugal, para luego detenernos en los términos y conceptos que la jurisprudencia maneja cuando se refiere a este tema, y finalizar con algunas aclaraciones terminológicas y conceptuales.

40 M.<sup>a</sup> E. Olmos Ortega, 'La definición del matrimonio y su objeto esencial: 1917-1960', in *El «consortium totius vitae». Curso de Derecho matrimonial y procesal canónico para profesionales del foro* 7, Salamanca 1986, 15.

41 Por ello, Panizo Orallo opina que «el *consortium totius vitae* apunta hacia una integración permanente e interpersonal de las vidas del hombre y la mujer. El *consortium* es una *communio* del hombre y de la mujer en todas aquellas esferas en que viene implicada la personalidad de ambos, en los planos intelectual, afectivo-volitivo y orgánico o sexual. El *consortium* es el 'encuentro dilectivo' del hombre y la mujer con el 'otro' conyugal y no sólo con el 'otro' sexual. Viene a ser lo que en términos doctrinales y pastorales enseña el Concilio al llamar al matrimonio 'íntima comunidad de vida y amor'. S. Panizo Orallo, *Alcoholismo, droga y matrimonio*, Salamanca 1984, 179.

### A) *Influencia de la ludopatía en el matrimonio*

Una vez aportados los datos psicológicos y sociológicos de la influencia del juego y sus consecuencias a nivel de la relación conyugal y familiar y establecido el objeto esencial del consentimiento matrimonial, que es la comunidad de vida y amor que instaura el matrimonio, vamos a ver sucesivamente cómo influye la adicción al juego en el momento del consentimiento y su influencia en la situación familiar posterior al mismo.

a) *En relación con el consentimiento.*—Tanto el Código de Derecho Canónico como el Código civil español reconocen claramente que no puede haber matrimonio sin consentimiento. Éste constituye el matrimonio, por lo cual se torna indispensable, imprescindible, insustituible, para que nazca el vínculo matrimonial; no originado por un acontecimiento o conjunto de actos externos, sino por un acto de autonomía de la voluntad, manifestado por personas libres de impedimento, en la forma legítimamente establecida.

No hay duda de que la inteligencia y la voluntad están dentro de las principales facultades del ser humano, por ser funciones espirituales, y constituyen la cúpula de esa totalidad que llamamos persona. Pero esta independencia «de su sustancia no es tal en su funcionamiento efectivo, ya que ambas pueden venir perturbadas en su actividad por el influjo de otras potencias también humanas (los sentimientos, la memoria, la fantasía, etc.) o por agentes extraños al hombre (como el alcohol, la droga, otros hombres)»<sup>42</sup>. Creemos que no hay ninguna dificultad para agregar dentro de estos últimos influjos al juego.

Respecto a dichas facultades, mientras la inteligencia es una capacidad de la persona para adaptarse a las distintas situaciones a través de los recursos de su pensamiento, la voluntad, punto de llegada de toda actividad psíquica, tiende a la cosa que el entendimiento le propone como buena y constituye el factor de autodominio y autodeterminación, así como la instancia que decide una conducta<sup>43</sup>.

Esta autonomía personal, indispensable para un consentimiento válido, posee las características ya mencionadas, es decir una inteligencia suficiente para conocer y entender, voluntad íntegra para querer junto con la necesaria libertad para optar y atribuirse el acto; de lo contrario el mismo será nulo. Veamos brevemente y por separado cada una de estas facultades en relación al matrimonio y a la ludopatía.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 36.

<sup>43</sup> *Ibid.*, 37-39.

La inteligencia o entendimiento constituye un requisito fundamental para conocer y discernir el objeto del acto a celebrar, como también las cualidades de la persona con quien se contrae matrimonio. Además «este requisito es necesario en orden a la voluntad, porque 'nil volitum quin praecognitum'. Es igualmente necesario en orden a la libertad en cuanto facultad de decidir una determinada acción»<sup>44</sup>. Este aspecto incluye también una conciencia sana que permita percibir con normalidad para luego realizar el acto inteligente, es decir, juicio crítico, valoración objetiva y proyección de futuro.

Respecto a la ludopatía, ya hemos visto que la facultad de la inteligencia en el jugador patológico es normal, suficiente para entender, aun cuando como consecuencia de los problemas del juego haya muchas veces un predominio de la inteligencia práctica sobre la abstracta o crítica. Por tanto, aun cuando parezca algo viciado, el acto inteligente es normal<sup>45</sup>. Lo mismo sucede con la conciencia del jugador: puesto que el juego se coloca por encima de los demás intereses, las percepciones pueden estar en ocasiones distorsionadas o la conciencia estrechada, especialmente cuando se enfrenta el juego con circunstancias que lo impiden. De todos modos, este estrechamiento y cierto viciamiento no altera la conciencia hasta el punto de condicionar e impedir que el acto inteligente se desarrolle con normalidad.

En cuanto a la voluntad, «es el requisito intrínseco que supone el conocimiento del fin, que llega a ser el movimiento conocido que determina la acción»<sup>46</sup>; cuando el objeto interesa, la voluntad se mueve hacia él. Pero es una facultad que también puede sufrir distintos trastornos, por disminución, relajación, etc., que la lleven a actuar de modo activo, obligando a lo no querido, o pasivo, evitando hacer lo deseado. Por el trastorno de los hábitos y del control de los impulsos que define a la ludopatía, el comportamiento del jugador se caracteriza por actos repetidos que no tienen una motivación racional clara, y generalmente dañan los intereses del propio enfermo y de los demás<sup>47</sup>.

La voluntad del ludópata, y también su libertad o capacidad de decisión, se ve afectada en forma diferente según esté en fase de juego o en fase de abstinencia. En el primer caso, su voluntad está disminuida por la propia dependencia, que no lo deja ser dueño de sus actos sino que es movido por mecanismos que escapan a su control. En la fase de abstinencia, donde se dan también trastornos físicos (sudoración, temblor, cefa-

44 F. R. Aznar Gil, *o. c.*, 301.

45 M. García Blázquez, *o. c.*, 384.

46 F. R. Aznar Gil, *o. c.*, 301.

47 CIE-10. *Trastornos mentales y del comportamiento. Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*, Madrid 1992, 262.

leas, etc.), «es admisible que el propio estado general provoque como mecanismo defensivo una relajación de la voluntad, con un mecanismo activo pasivo, según se enfoque a volver al juego para vencer esta situación de malestar o mantenerse en abstinencia para curarse»<sup>48</sup>. Por tanto, en el adicto al juego, la voluntad y la libertad estarán más o menos viciadas y condicionadas en función de la fase en que se halle; dependiendo también, como es lógico, del grado de desarrollo de la adicción.

Como valoración de la relación entre la ludopatía y el acto de consentimiento matrimonial, vemos que la inteligencia, conocimiento o uso de razón en el ludópata, en principio, es normal. Pero puede suceder que un estrechamiento en el campo de la conciencia se una a algún tipo de trastorno en la voluntad y en la libertad para actuar, causado por el juego, y den lugar a un acto que carezca en mayor o menor grado de alguno de los elementos necesarios para que el acto sea inteligente, voluntario y libre<sup>49</sup>.

Además, el hecho de que la ludopatía constituya un trastorno de los hábitos y del control de los impulsos produce esa desorganización interna —al no poder integrar los impulsos en la unidad dinámica de la persona en orden a un proyecto existencial—, que será responsable de la seria inestabilidad afectiva del ludópata, la cual puede ser causa de un consentimiento matrimonial nulo. Esto es lógico si pensamos en la relación existente entre la libertad y los afectos, puesto que la primera está motivada por los segundos; siendo éstos, como opinan los psicólogos, los que colorean la vida psíquica.

Pero es preciso señalar que al hablar de estas facultades nos encontramos en un campo de principios teóricos, abstractos; por tanto, quedará más concretizado el alcance perturbador de la adicción al juego, especialmente respecto a la voluntad y libertad (facultades más directamente afectadas), en el consentimiento, cuando lo enfrentemos a las causales de nulidad con las que esta adicción se encuentra más directamente implicada.

<sup>48</sup> M. García Blázquez, *o. c.*, 386.

<sup>49</sup> Coincidimos plenamente con la celebre sentencia c. Cañestri, de 16 de julio de 1943, en la que se afirma: «Las pasiones, esto es, los movimientos sensitivos, pueden modificar e incluso anular la libertad de la voluntad, al disminuir el conocimiento intelectual», y continúa: «entendimiento y voluntad son dos facultades puramente espirituales del alma, y la segunda depende de la primera en la realización del acto humano...; estas dos potencias, en cuanto espirituales, no están sujetas a alteraciones patológicas; pero sí pueden darse casos en que factores externos de las mismas pueden perturbarlas en su actividad o impedirse la incluso... Cuando esto ocurre, no son entendimiento y voluntad los que están enfermos; son las otras potencias del alma las que, sometidas en su funcionamiento a órganos falibles, recibieron especies deformadas y ante el espejo limpio del entendimiento ofrecieron una imagen falsa». El texto original latino se encuentra en c. Cañestri, SRRD 35, 597-98.

b) *En relación a la situación familiar.*—En este punto es necesario recordar que una de las características más importantes que identifican la personalidad de un ludópata es que el juego llega a ocupar toda su atención y se pone como cima de todos sus intereses, o más bien su único interés, que desplaza a los demás. Ello es de capital importancia dado que, en esta etapa de convivencia conyugal, de aquí es de donde van a surgir la mayor parte de los problemas, principalmente matrimoniales, que llevan a la separación y al divorcio en un porcentaje elevado de casos.

Como sabemos, la dependencia del juego puede llegar a alterar en gran forma la esfera psíquica del jugador y motivar trastornos de personalidad y conducta tales que impidan asumir las obligaciones del estado conyugal. Al actuar sólo en interés del juego, carece de la necesaria responsabilidad e interés familiar, siendo más bien fuente de conflictividad fundamentalmente en su familia pero también en el área laboral y social, y llegando incluso a tener problemas judiciales cuando, luego de agotar sus propios bienes, recurre a medios ilícitos para obtener dinero para jugar<sup>50</sup>.

Los trastornos de estado de ánimo, especialmente la depresión, que están ligados al juego contribuyen a los efectos destructivos del mismo cuyo impacto va más allá del jugador. El cónyuge será el primer afectado por esta problemática, principalmente por el estrés producido por la desconfianza, las mentiras, el despilfarro en la economía del hogar, las discusiones y la vergüenza que se experimenta entre los conocidos y los acreedores.

No es necesario abundar en detalles para hacernos la idea de la forma de vida que el jugador impone a su cónyuge e hijos, en lo económico y psicológico; especialmente referente a estos últimos, dado el ambiente negativo y la incapacidad del ludópata para ejercer sus obligaciones de paternidad.

El jugador llega a perder la capacidad de gobernar su conducta, de acuerdo con la moral y sus propios principios, en la misma medida que va perdiendo recursos económicos y son mayores cada vez sus deudas y compromisos. Por ello, el jugador patológico «explota a su familia tanto en el sentido de desviar los fondos a ella destinados como en el de coger dinero o vender joyas o bienes del patrimonio familiar», además de los fraudes en su lugar de trabajo, llegando incluso a realizar robos callejeros con intimidación. Esto nos sirve para comprender hasta qué punto se puede deteriorar el ambiente familiar cuando personas «cuya conducta no habría transgredido

50 En este mismo sentido se expresa, entre otros, Walker en su sentencia: «There are a number of factors which bring about the condition but when the behaviour pattern becomes so serious that the person is wholly concerned with the excitement of gambling to the exclusion of job and normal family life and moreover is involved in doubtful practices of one kind or another all involving the finding of more money to satisfy his craving». c. Walker, *Matrimonial decisions for England and Wales* 14, 1978, 99.

nunca las más mínimas normas de la moral tradicional, se sorprenden a sí mismos delinquiendo y arrastrando a menudo profundos remordimientos al respecto, no sólo por la envergadura del delito o de la falta, sino por el mero hecho»<sup>51</sup>.

Pero también es necesario notar que la familia tiene mucha responsabilidad en la conducta del ludópata, lo cual se puede observar claramente en la reacción que surge en la mayoría de los casos cuando se conoce la adicción del familiar. En un principio, cuando la familia descubre la adicción, el jugador trata de ocultarlo, miente, promete no volver a jugar; lo cual provoca que sus familiares se hagan cargo de las deudas, escondiendo también esta realidad e impidiendo que el jugador asuma su responsabilidad. Con ello la familia puede estar facilitando el juego y no asumiendo el mismo como una enfermedad.

Luego, pasado un lapso de tiempo, que no suele ser muy largo, el ludópata vuelve a jugar, con lo cual surge la desconfianza y se agravan los problemas económicos y el deterioro de la relación, que puede acabar en la separación, o —en el mejor de los casos—, en la recuperación que salve la unión matrimonial y la vida familiar, lo que lamentablemente no parece ser lo más común<sup>52</sup>.

### B) *Conceptos de ludopatía en la jurisprudencia*

Refiriéndonos más directamente a las sentencias antes citadas, evaluamos ahora los conceptos de ludopatía que se manejan en las mismas. Para comenzar debemos considerar la misma denominación del trastorno, apareciendo conceptos diferentes a la ludopatía, como ludodependencia, ludofilia y ludomanía. En cuanto a la ludofilia, ésta sería un grado menor respecto a las otras, puesto que no llegaría a revestir la caracterización patológica conforme a las orientaciones psiquiátricas<sup>53</sup>. Mientras que con el término ludomanía se expresa una dependencia psíquica, lo cual la diferencia de la ludopatía puesto que además de la dependencia psíquica se daría una alteración o enfermedad<sup>54</sup>. Pero, en definitiva, todos estos términos no aportan conceptos diferentes sobre el juego, ya que en todos los casos bajo estas denominaciones se esconden los rasgos y características que definen la patología del juego, tal como la hemos analizado en la primera parte de este trabajo.

51 S. Delgado Bueno - A. Rodríguez-Martos Dauer, o. c., 835.

52 J. Martín Martín, 'El juego: diversión y enfermedad' 2, in *Por Derecho* 17, Salamanca 1996, 12.

53 c. Calvo Tojo, 31 de agosto de 1987, *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 27, 1087, 387.

54 c. López Zarzuelo, 22 de julio de 1992, *Ibid.* 38, 1993, 356.

En cuanto a la consideración de la ludopatía no hay unanimidad en todas las sentencias: mientras en algunas se considera como adicción pura (a semejanza del alcohol o la droga)<sup>55</sup>, en otras es considerada como una psicopatía o consecuencia de un trastorno de personalidad psicopática<sup>56</sup>, y hasta está presente alguna connotación de vicio en referencia al juego patológico<sup>57</sup>. Además de las causas donde el juego no aparece como adicción sino como consecuencia de otros trastornos psicopáticos, también son numerosos los casos en que el juego se presenta unido al alcohol<sup>58</sup>.

En general se puede apreciar poco conocimiento de este trastorno a la hora de establecer los fundamentos que motiven la nulidad, aunque cierta excepción se da en las sentencias de los Tribunales Eclesiásticos británicos. Ello queda patente en el hecho de que en varias de las sentencias no se habla directamente de las características de la ludopatía, o simplemente se transcriben textualmente los criterios diagnósticos del DSM III o IV, o se enfoca el tema desde alguna visión que sólo responde a una óptica más bien parcial<sup>59</sup>. De todas formas, en las causas donde ha sido necesario un peritaje psicológico, en el mismo se ha revelado la verdadera naturaleza de este trastorno, salvo en un caso en el que el perito no se atreve a diagnosticar la patología por no haber podido realizar la pericia directamente sobre el jugador. Lo cual, para el ponente, demuestra poco vigor (aunque en su comparecencia personal ante el Tribunal, el perito se ratifica) a la hora de

55 Esta concepción se aprecia, principalmente, en las sentencias citadas de los Tribunales Eclesiásticos de las Islas Británicas y en las sentencias de la Rota Romana y matritense.

56 Observamos esta consideración del juego patológico en las sentencias de los Tribunales eclesiásticos españoles, principalmente la del Tribunal Eclesiástico de Orihuela-Alicante, donde el ponente D. J. Martínez Valls claramente establece que el juego es una de las tantas manifestaciones (junto al alcohol, diversión, irresponsabilidad, etc.) de una clara personalidad psicopática. Sin embargo, en alguna otra sentencia, como la del Tribunal del Arzobispado de Valladolid, se lo llega a considerar puramente como una adicción.

57 «Que tiene esa potencialidad por su propia naturaleza se comprende con sólo conocer las desastrosas repercusiones que ese *vicio* puede tener en los diversos aspectos (laboral, económico, afectivo, etc.) de la convivencia conyugal». c. García Faílde, 14 de febrero de 1990, *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 36, 1992, 342. La cursiva es nuestra.

58 Ello se da en la mitad de las sentencias: Tribunal de la Sagrada Rota Romana; Tribunal Eclesiástico de Orihuela-Alicante; Tribunal Eclesiástico de Armagh y Tribunal Eclesiástico de Dublín.

59 Éste último es el caso de la sentencia de D. Félix López Zarzuelo (Tribunal del Arzobispado de Valladolid), que si bien su fundamentación respecto al juego patológico es de las más completas, se limita a transcribir la concepción psicoanalítica que maneja el también vallisoletano Blas Bombín. Además, luego de considerar el juego como una psicopatía, exagera demasiado las semejanzas del mismo con la droga, de acuerdo con Rodríguez-Martos, con lo cual la ludopatía pasa a ser a la vez una adicción pura. Consideramos que no se puede definir de ambas formas el mismo trastorno; más bien, como lo afirma una sentencia de 29 de abril de 1991 del Tribunal Supremo y que recogen Delgado Bueno y Rodríguez-Martos, «este trastorno se acercaría tanto a las conductas de tipo adictivo, como adicción no tóxica, como a las clasificadas de control de los impulsos». S. Delgado Bueno - A. Rodríguez-Martos Dauer, *o. c.*, 865.

diagnosticar, dada la claridad de los testimonios y pruebas acerca de la conducta patológica de juego (gasto de bienes familiares, estafas, pérdida de trabajos, deudas múltiples, etc.)<sup>60</sup>. Pero creemos que es comprensible que el perito ponga sus límites y no se comprometa de forma terminante en un juicio sobre las actas de un proceso sin haber visto siquiera a la persona y con las consabidas consecuencias perjudiciales que sabemos ello puede ocasionarle.

Finalmente, a modo de síntesis, debemos tener presente que en todas las causas, y especialmente en las siete donde la sentencia fue afirmativa, se muestra una concepción del juego como un trastorno progresivo y crónico, en definitiva similar a otras adicciones. Por tanto, al igual que en el caso del alcohol o la droga, la ludopatía, aunque manifestada o conocida durante la vida conyugal, puede tener sus antecedentes antes del consentimiento matrimonial. Por todo lo cual esta adicción, trastorno psicopático, o cualquiera sea su origen o denominación puede producir una real incapacidad para contraer un matrimonio válido, de acuerdo a diferentes capítulos de nulidad, como veremos más adelante.

### C) *Algunas precisiones terminológicas y conceptuales*

Dado que en las sentencias ya aludidas abundan las consideraciones psicopáticas sobre la adicción al juego, es necesario hacer unas breves puntualizaciones: para comenzar, la propia denominación «psicopatía» ya no es utilizada por la psicología actual<sup>61</sup>. Es necesario además tener presente que aun en el caso de que la ludopatía (como el alcohol o la droga) pueda ser una de las tantas manifestaciones que puede revestir una psicopatía, ello no da derecho a afirmar que todo ludópata sea un psicópata. Por esto, recogiendo la tradición de ediciones anteriores, el DSM IV ubica el juego patológico dentro de los trastornos de control de los impulsos, y también por el mismo motivo en el presente trabajo quisimos abordar el tema del juego como adicción, sin desconocer que en algunos casos la misma sea un síntoma dentro de un trastorno más global<sup>62</sup>.

60 c. Calvo Tojo, *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 27, 1987, 387.

61 Tampoco se utiliza la tradicional distinción entre neurosis y psicosis; ya no aparece ni en el DSM IV ni en la CIE-10. En el caso de este último manual, se puede ver claramente este proceso, pues en anteriores ediciones de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-9 inclusive) si bien no se definía ni la neurosis ni la psicosis, se mantenía su tradicional distinción; pero la CIE-10 desmonta la misma, haciendo un uso meramente descriptivo del término «psicótico».

62 A este respecto, P. Hernando Calvo, refiriéndose a las psicopatías y su incidencia en el matrimonio, considera claramente al juego patológico (también al alcohol, droga, etc.) como una conducta que «suele darse» como consecuencia de los síntomas clínicos del citado trastorno. P. Hernando Calvo,



Nos debe quedar claro, entonces, que la ludopatía es un trastorno del control de impulsos. Y aunque con el término 'trastorno' no nos referimos a algo preciso, con ello señalamos «la presencia de conductas o grupo de síntomas clínicamente identificables y que en la mayoría de los casos se asocian con malestar o trastornos funcionales, siempre a nivel individual y a menudo también en los niveles grupal o social»<sup>63</sup>. Cuando hablamos de 'impulso' identificamos «una tendencia de descarga originariamente sin motivo y sin dirección, de desasosiego y de tensión torturante». Son en definitiva, actos repetidos que dañan a la persona, no tienen una motivación clara y no pueden ser controlados<sup>64</sup>.

Con el término 'trastorno' se tiene la ventaja de evitar los problemas que ocasionan otros conceptos más conflictivos tales como el de 'enfermedad'<sup>65</sup>, puesto que es de todos conocido que sobre 'enfermedad' o más concretamente sobre 'enfermedad mental' se han dado demasiadas definiciones, sin tener ninguna de ellas la suficiente entidad como para ser aceptada por todas las escuelas. Por ello la CIE-10, bajo el rótulo de «otros procesos frecuentemente asociados con alteraciones mentales y del comportamiento», incluye los problemas relacionados con el estilo de vida (272), y dentro de este grupo se ubica al jugador o apostador (272,6), entendiendo como tal conducta un estilo de vida que puede ser origen de problemas, aunque en ese lugar no lo trata como patología de ningún tipo.

Tampoco aparentemente hay problemas con la utilización del término 'adicción' o 'dependencia', como demanda irresistible hacia un determinado estado vivencial, a la que se supeditan todas las fuerzas de la razón. Esta adicción desmedida ha merecido para algunos el nombre de 'manía' (alcoholmanía, ludomanía, etc.), al margen de otras patologías psiquiátricas<sup>66</sup>.

Pero, en definitiva, es una cuestión de denominaciones y no de contenidos, por lo cual no tiene mucho sentido la distinción, aludida más arriba, presente en una sentencia española<sup>67</sup>.

'Psicopatía o trastorno antisocial de la personalidad en los procesos de nulidad de matrimonio', in *Curso de Derecho matrimonial y procesal canónico para profesionales del foro* 10, Salamanca 1992, 165. Además también puede constituir un mecanismo de defensa neurótico de una personalidad inmadura, o puede ser uno de los elementos de discordancia de algunos esquizofrénicos, y también uno de los elementos característicos de los estados maníacos. *Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía. Diccionario de Psicología*, París 1977-78, 76.

63 S. Delgado Bueno - A. Rodríguez-Martos Dauer, o. c., 819.

64 *Ibid.*, 815.

65 Se puede notar cómo ni el DSM IV ni la CIE-10 utilizan en absoluto el término 'enfermedad'. Por ello se ha encontrado en el término 'trastorno' un sustituto de intensidad patológica menor, con lo cual para muchos la ludopatía no constituiría una enfermedad. Estaría en un escalón intermedio entre la 'enfermedad' y la 'salud mental'.

66 S. Delgado Bueno - A. Rodríguez-Martos Dauer, o. c., 824.

67 C. López Zarzuelo, *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 38, 1993, 356.

En cuanto a la consideración de la adicción no vamos a reiterar lo dicho al comienzo de este trabajo, pero es bueno recordar que las personas adictas lo son por el placer instantáneo o el alivio de estados dolorosos físicos o psíquicos que les produce determinada conducta. Desde el punto de vista clínico, la dependencia sería sólo identificable con la dependencia psicossocial, con los consabidos componentes que en el caso de la ludopatía serían: la preocupación por el juego, su uso compulsivo y la tendencia a la recaída. Una vez descubierta una vivencia impactante, la tendencia es a repetirla, máxime si se ve reforzada por experiencias positivas subsiguientes, con ello se va consolidando un hábito que demanda cada vez emociones más intensas (y que luego se mantiene a pesar de las graves consecuencias adversas). No se puede olvidar tampoco que además de este sustrato emocional hemos descrito otro sustrato de tipo biológico (lo que da lugar a plantearse un cierto componente físico en la adicción al juego, aunque esta no está vinculada a ningún tipo de sustancia externa).

De hecho tampoco cabría hablar de trastorno obsesivo-compulsivo en sentido estricto, dado que la auténtica compulsión carece de un componente placentero primario y el juego no representa un comportamiento «compulsivo en el sentido técnico ni el trastorno está relacionado con los trastornos obsesivo-compulsivos»<sup>68</sup>.

### 3. *Nulidad de matrimonio y ludopatía*

Es bien sabido que no existe como tal una causal de nulidad que se refiera explícitamente a la ludopatía, pero este trastorno puede ser reconducido a otros supuestos de defecto o vicio del consentimiento. Por ello, seguidamente expondremos esquemáticamente elementos de doctrina y su relación con la adicción al juego, en los siguientes supuestos: grave defecto de discreción de juicio acerca de los derechos y deberes del matrimonio (can. 1095, 2); incapacidad para asumir las obligaciones esenciales del matrimonio (can. 1095, 3); error en la cualidad de la persona que redunde en error en la persona (can. 1097, 2) y error doloso (can. 1098). Consideramos que es en estos supuestos en los que queda más directamente incluido el trastorno producido por el juego.

#### A) *Grave defecto de discreción de juicio (can. 1095, 2)*

Con relación a la discreción de juicio, es decir la facultad crítica de juzgar, discernir, valorar, nos encontramos ante un supuesto importante a la

68 S. Delgado Bueno - A. Rodríguez-Martos Dauer, *o. c.*, 829.

hora de considerar el trastorno de la ludopatía. Pero aunque el grave defecto de discreción de juicio podría ser un capítulo de nulidad muy invocado, en realidad no es así. Sólo en una de las sentencias referidas al tema se declara la nulidad por este artículo<sup>69</sup>.

De todos modos, es clara la relación entre la falta de discreción de juicio y la adicción al juego, dado que éste, especialmente en sus formas más crónicas, puede perturbar la valoración crítica del compromiso matrimonial a asumir cuando surge la dependencia más intensa, desaparece el ánimo placentero y la persona se ve impelida a jugar por necesidad (el juego deja de ser tal), incurriendo en una sucesión de estados de ánimo alternantes de tensión-alivio-tensión, donde éste va creciendo en detrimento de aquél. Por ello también sabemos que una vez instaurada la conducta dependiente, ésta se mantiene no tanto por la búsqueda de sensaciones cuanto por el alivio que aquella representa para la ansiedad inherente a la abstinencia/querencia. Y además se intensifica en las situaciones de estrés<sup>70</sup>.

Dado los impulsos irresistibles hacia el juego, para su consecución el jugador supedita todo, como sentimientos, normas éticas, sociales y familiares, con grandes perjuicios económicos que tienen repercusiones sensibles en su conducta y voluntad. Sin estar afectada su actividad intelectual, la progresiva incapacidad de dejar de jugar, con incidencia grave en los objetivos personales-familiares y vocacionales, provoca un notable debilitamiento en su voluntad. No se encuentran integrados adecuadamente los diferentes ámbitos de la personalidad: afectivo, psicológico, social, etc.

Es necesario en este supuesto tener presente, por tanto, que con frecuencia el ludópata puede poseer una personalidad inmadura tanto cognitiva como emocionalmente, con una visión fantasiosa y poco práctica de la vida, un desproporcionado nivel de aspiraciones y una pequeña tolerancia a la frustración. Y aunque no padezca ninguna afectación intelectual que limite su capacidad de juicio o discernimiento, por su inmadurez quizá no cuente con los recursos que la mayoría de las personas poseen para afrontar la realidad y tomar decisiones de importancia. Y precisamente en relación al matrimonio, como afirma Panizo Orallo, «la madurez de la persona constituye una clave fundamental tanto para que surja un matrimonio normal como para que se mantenga, dure y progrese en el amor y la mutua complementariedad psico-física de los cónyuges»<sup>71</sup>.

69 c. Payne, 1 february 1991, *Matrimonial Decisions of Great Britain and Ireland* 27, 1991, 62-68.

70 DSM IV. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, Barcelona 1995, 633; CIE-10. *Trastornos mentales y del comportamiento. Descripciónes clínicas y pautas para el diagnóstico*, Madrid 1992, 262.

71 S. Panizo Orallo, *o. c.*, 85.

Si afirmamos que la necesaria discreción de juicio es la adecuada al matrimonio, podemos decir que en las fases en que la adicción al juego se va tornando crónica no existe esta suficiente discreción de juicio. Otro tanto cabe decir de la falta de *libertad interna*<sup>72</sup> del ludópata; él mismo se encuentra esclavo de su dependencia y no es capaz de ver nada más allá del juego, único recurso para aliviar su ansiedad. Con ello tampoco podemos hablar de una libertad interna suficiente para comprometerse en un contrato del estilo del matrimonio donde se supone un acto humano de decisión personal. El adicto al juego va perdiendo el autocontrol y el individuo va dejando de ser dueño de sus actos, sin que la voluntad pueda hacer frente a dicha situación. Con lo cual la libertad se halla en proporción inversa a la necesidad que se va creando progresivamente con la dependencia. A medida que ésta aumenta, aquélla disminuye.

B) *Incapacidad para asumir las obligaciones esenciales del matrimonio (can. 1095, 3)*

Dentro de los supuestos del canon 1095, este artículo aparece como mucho más importante respecto a la ludopatía. En este sentido de las siete causas examinadas cuya sentencia fue positiva, en seis de ellas se decretó que constaba la nulidad del matrimonio por incapacidad para asumir las obligaciones esenciales del estado conyugal. En este caso se supone que el sujeto tiene suficiente entendimiento y discreción, es decir correcto entendimiento y voluntad, pero tiene ciertos problemas para asumir-cumplir las obligaciones esenciales del matrimonio que pueden provocar un consentimiento vacío de contenido.

Al igual que en el caso anterior, nos encontramos ante una incapacidad natural donde no sólo se puede perder el sentido crítico o debilitar la voluntad sino que también se va dando un progresivo dominio de los estratos inferiores de la personalidad sobre los superiores, con el consecuente decaimiento del sentido ético y moral, todo lo cual actúa como verdadero condicionamiento psíquico del consentimiento matrimonial y de la vida familiar. Como ya sabemos, la vida con un jugador se torna insoportable por la incapacidad del mismo de cumplir con las obligaciones del matrimonio.

Pero, para que realmente el juego haga nulo el consentimiento, él mismo debe existir en el momento de la celebración del matrimonio, aunque por tratarse de un proceso es difícil determinar cuándo se llega a un

72 Sobre este defecto, se puede ver el artículo de F. R. Aznar Gil, 'El «defecto» o la «falta de libertad interna» en la jurisprudencia canónica española', in *RFDC* 46, 1989, 513-55.

punto tal que pueda concluirse que no existe la capacidad suficiente para asumir las obligaciones del estado conyugal (como también sucede respecto a la discreción de juicio). Por eso, más bien, hay que tener presente que una vez que el proceso adictivo se inicia es muy difícil detener su progresividad y esto variará según sea el juego en sí mismo el causante de la ludopatía o ésta sea sólo la manifestación de un trastorno subyacente del cual el juego es sólo el apuntador.

En todo caso, y aunque no existen soluciones dadas, coincidimos con el Decano de la Rota matritense, Mons. García Failde, quien estima «suficiente que la causa de la imposibilidad de ‘cumplir’ exista, al celebrarse el matrimonio, de una manera como ‘embrionaria’ que puede consistir, por ejemplo, en una fortísima propensión a algo (como al juego, a la bebida, etc.). Que, llevado a la práctica de modo habitual una vez celebrado el matrimonio, convierte en humanamente intolerable la convivencia conyugal; las fuertes propensiones (que son deseos irrefrenables) al juego y la bebida son tenidas por patológicas». También la predisposición (de menor intensidad que la propensión), «aunque en principio no suprime la discreción de juicio, puede en ocasiones ser causa psíquica de la incapacidad de asumir-cumplir»<sup>73</sup>. A la vista de este supuesto concreto, queda claro que la adicción al juego es algo más que una mera dificultad, es una verdadera incapacidad y por ello queda incluida en las motivaciones aludidas como «causas de naturaleza psíquica».

Si bien el impulso, como ya lo definimos, lo podemos entender como un deseo irresistible de efectuar una determinada conducta, y que el grado de distorsión que ocasiona no es mayor que el de una neurosis, no debemos olvidar que lo que hace que el impulso sea patológico es la incapacidad para resistirlo. Lo cual, llevado a nuestro campo del consentimiento matrimonial, significa que si bien los sujetos bajo este impulso (el juego en nuestro caso) pueden apreciar claramente lo que es el matrimonio y sus fines, no son capaces de adecuar sus conductas a los requerimientos de este estado de vida. Por eso es tan importante poder delimitar esta adicción y su intensidad, más aún cuando se encuentra en conexión directa con áreas tan fundamentales de la vida como aquellas que se incluyen en conceptos jurídicos de tanta trascendencia como son la ‘responsabilidad’ o ‘capacidad’ y cuyo desarrollo tiene amplias repercusiones en la vida de relación conyugal.

Dado que el objeto de esta incapacidad es el mismo que el del matrimonio, no es necesario repetir lo dicho en relación a la ludopatía y la falta de discreción de juicio; esta incapacidad también debe ser proporcional al contrato matrimonial; por ello, vistas las características del jugador en cuan-

73 J. J. García Failde, *o. c.*, 173-174.

to a sus intereses, sentimientos, pensamientos y la postergación de que es objeto toda obligación en aras del juego, es lógico que no pueda —aunque entienda y quiera— asumir y cumplir las obligaciones propias del matrimonio y los correspondientes deberes familiares.

### C) *La pericia psicológica y la ludopatía*

Es interesante luego de haber tratado estos dos supuestos del canon 1095, teniendo presentes las características que debe reunir el perito y la pericia en general (cáns. 1574-1581 y 1680), hacer una breve referencia más específica a la relación entre el perito y la ludopatía, dada la importancia de la pericia psicológica (o psiquiátrica) en este tipo de causas. Fundamental demuestra ser la función del perito psicólogo (o psiquiatra), dado que una individualización y determinación en su análisis aportará un sólido punto de apoyo para la valoración del juez (perito de los peritos) en la siempre difícil tarea que éste tiene de administrar justicia. Por ello «lo que el perito debe proponerse es ayudar al juez en la búsqueda de la verdad, prescindiendo de si con esta ayuda sale beneficiado o perjudicado el periciado»<sup>74</sup>. Ayudar y no decidir, ya que ésta es tarea exclusiva del juez.

Esta actitud, que es muy clara ante cualquier trastorno, lo es también frente a la ludopatía. A medida que esta patología se agrava en el jugador, es decir a medida que el impulso se va tornando incontenible, le corresponderá al perito considerar el grado de afectación que la adicción comporta en la persona y por ende la distorsión o pérdida de la capacidad volitiva. En definitiva no será, en este punto, tan importante la conceptualización como un trastorno de control de impulsos, o como una dependencia o adicción no tóxica, sino que lo relevante será si la conducta de la persona puede o no enmarcarse en el trastorno que se designa con el término ludopatía o juego patológico y las repercusiones que ello entrañaría en su capacidad de raciocinio y, especialmente, de volición de cara al momento del consentimiento matrimonial.

Es necesario, además, tener en cuenta que no siempre el juego como tal es relevante; aunque no nos referimos tanto al tipo de juego, ya que la adicción, del tipo que sea, mientras impida la suficiente discreción de juicio y la capacidad para asumir las obligaciones del matrimonio, va a tener relevancia canónica (no así en otros ámbitos como el Derecho penal civil, donde, vgr., el jugador de máquinas tragaperras se encuentra más lejos de una conducta delictiva que el jugador de la ruleta). La importancia en rela-

<sup>74</sup> *Ibid.*, 150.

ción al consentimiento matrimonial, más allá del tipo de juego, que sería en sí secundario, y lo que debe interesar al perito, es la vía final común a todas las modalidades del mismo, que es la conducta dependiente.

Por tanto, más bien nos referimos al interés que debe revestir el juego en el jugador, no como pasatiempo o incluso como juego profesional<sup>75</sup>. Precisamente este último externamente puede tener las mismas características del juego patológico, pero en definitiva no tiene el efecto del juego patológico cuyo fundamento no sólo es la apuesta y la importancia patrimonial de la victoria (también presente en el juego profesional), sino la falta de autocontrol en ese apostar que pasa a ser lo más importante. El juego deja de ser tal para ser una necesidad a la cual la voluntad no puede hacer frente, con las ya suficientemente expuestas consecuencias negativas en todos los ámbitos de la vida personal y de relación del jugador. Es el juego que pierde su característica de actividad lúdica (juego social) y se transforma en obsesión y esclavitud, habiendo adquirido todos los matices psicoconductuales de una dependencia, que ya se van dejando ver desde sus fases iniciales

Por ello, en torno a estos trastornos psicológicos hay que decir que «no son las apariencias lo que debe ser tenido en cuenta; es la verdad misma del influjo de la anomalía sobre el psiquismo lo que debe ser considerado»<sup>76</sup>. Para ello habrá que tener presente también que normalidad/anormalidad psicológica no es lo mismo que normalidad/anormalidad canónica. Sin detenernos en este punto, ya que estos conceptos (como el ya recordado de salud/enfermedad o madurez/inmadurez) se muestran muy indeterminados, sólo apuntamos que para el matrimonio canónico normalidad no quiere decir plena capacidad, normalidad psicológica absoluta, sino suficiencia de consentimiento; a la vez que la anormalidad canónica tampoco se compagina con la presencia de cualquier anomalía, irregularidad o trastorno por leve que sea. En definitiva, la normalidad/anormalidad para el matrimonio se deberá medir de acuerdo a la madurez de juicio, libertad, afectividad, como también en relación a las posibilidades de asumir las obligaciones esenciales del matrimonio<sup>77</sup>.

75 Es interesante observar que en la cultura anglófona, la diferencia entre los tipos de juego viene ya establecida en la semántica; mientras en español contamos con un único y global término «juego», en inglés el mismo se divide en cinco acepciones: «play» (actividad recreativa), «game» (partida de juego), «sport» (juego deportivo), «bet» (apuesta en el azar) y «gambling» (juego de azar). De este modo, en forma más general, todo lo que se refiere al juego-entretenimiento o juego-diversión se denomina con el término «play», mientras que para la específica acepción patológica se utiliza el término «gambling». B. Bombin, *o. c.*, 20-21.

76 S. Panizo Orallo, 'La normalidad/anormalidad para consentir en el matrimonio: criterios psicológicos y jurídicos', in *Curso de Derecho matrimonial y procesal canónico para profesionales del foro* 10, Salamanca 1992, 29.

77 *Ibid.*, 25.

Si bien, como decíamos, lo que interesa es el trastorno y su capacidad perturbadora y no su identificación precisa, tampoco deja de ser un aspecto importante, a tener en cuenta por el perito, el que se pueda distinguir si la ludopatía se presenta como una adicción pura, como la manifestación de otro trastorno o incluso si está unida a otras dependencias, como la droga o el alcohol. También será necesario observar si no se manifiestan con mayor intensidad ciertas alteraciones a las que ya nos referimos, como son la depresión mayor, trastorno hipomaniaco, ideación suicida, etc., las cuales suelen acompañar la personalidad del jugador patológico. Conocer estos diferentes modos en que se manifiesta el trastorno puede servir en algunos casos para conocer la intensidad del trastorno y su incidencia en el contrato matrimonial.

También hay que observar que esta constatación del perito dependerá de la corriente psicológica en que se inscriba, variando sus apreciaciones según se trate, vgr., de un modelo dinámico o de modificación de la conducta. Pero ello tampoco deberá crear perplejidades, ya que lo que el juez eclesiástico le pedirá, en todas las causas y también en la ludopatía, será establecer con claridad si en el momento del consentimiento existía en la persona el trastorno, la gravedad del mismo, y si realmente pudo haber afectado el acto realizado (si dicho defecto en el consentimiento era 'matrimonial')<sup>78</sup>. En ello consiste la específica tarea del perito psicológico, con la cual prestará su valiosa ayuda al juez.

Finalmente, hay que observar que la ludopatía constituye una adicción a pesar de no conllevar el uso de ninguna sustancia externa; lo cual no está de más decirlo por la banalización y etiquetas fáciles que se le ponen a este tipo de dependencias sin sustancia, lo que además no nos debe extrañar si caemos en la cuenta que incluso las manifestaciones de las drogodependencias conducen más a la marginación que a planteamientos responsables. Por tanto, el esfuerzo del perito deberá ser mayor en el caso de la ludopatía puesto que esta dependencia, por su complejidad, se torna más difícil de determinar al alejarse de los modelos psicológicos aprendidos<sup>79</sup>.

D) *Error en la cualidad de la persona que redundo en error en la persona (can. 1097, 2)*

Supuesta la capacidad psíquica, cuando nos referimos a los cánones 1097 y 1098, nos encontramos ante dos vicios del consentimiento, que

78 J. J. García Fálde, *o. c.*, 158-159. Con muy buen sentido se recuerdan estos criterios en la sentencia c. Payne, 1 de febrero de 1991, *Matrimonial Decisions of Great Britain and Ireland* 27, 1991, 65.

79 S. Delgado Bueno - A. Rodríguez - Martos Dauert, *o. c.*, 861.



se deben a un juicio falso entre lo que realmente quiere el contrayente y la realidad de la otra parte, de la que aquél no es consciente. Esta discordancia debida al entendimiento es la que da origen a estos supuestos de error y dolo, que veremos a continuación.

En cuanto a la idea de error, su concepción la debemos enmarcar dentro de una noción no parcial sino integral de la persona, tal como la describimos a la hora de hablar del consentimiento; cambio éste operado a partir del Concilio Vaticano II. Por ello, tenemos que si la cualidad pretendida directa y principalmente, pero no ocultada dolosamente ni puesta como condición, perturba el consorcio conyugal, el matrimonio será nulo. El consentimiento se debe dirigir directa y principalmente hacia la cualidad y menos principalmente hacia la persona. Dicha cualidad debe poseer entonces como característica ser directa y principalmente pretendida.

Además se exige que dicha cualidad sea 'subjétivamente' aunque no 'objetivamente' identificante de la persona. No hay obligación de que esa cualidad que falte sea genérica, importante e incidir gravemente en las relaciones conyugales; tampoco el error debe ser grave, actual e injusto; basta con que sea real y no provocado, pues en este caso estaríamos en el supuesto del dolo (can. 1098)<sup>80</sup>.

También este capítulo es invocado respecto a la ludopatía, aunque no se trata del caso típico de alguien que pretende directa y principalmente una cualidad en su comparte y luego se da cuenta de que no la posee; aquí, en la gran mayoría de los casos, no nos encontramos ante la ausencia de una cualidad que en él se pretende, sino ante una cualidad que es defecto y configura a una persona en los distintos órdenes de su vida, incluido el conyugal<sup>81</sup>. Ello impide el nacimiento de un matrimonio válido, dado que el error en la cualidad redundará en error en la persona.

Será función del juez determinar si esta dependencia ya existía en el momento de contraer matrimonio, al menos como afición excesiva o fuerte tendencia al juego; teniendo presente que es una adicción progresiva y, por tanto, lo que puede parecer que surge de un momento a otro quizá ya se encontraba en forma al menos embrionaria en el momento de dar el con-

80 J. L. Acebal Luján - F. R. Aznar Gil (eds.), *Jurisprudencia matrimonial sobre los Tribunales Eclesiásticos españoles*, Salamanca 1991, 251-252.

81 El hecho de que esta cualidad negativa llegue a configurar o definir a una persona, para algunos significa que se trata de un error en la persona, a tenor del canon 1097, 1. Es éste una interpretación amplia del concepto de persona que identifica el ser físico con sus inseparables cualidades. En dos sentencias (c. García Faílde, de 14 de febrero de 1990, y c. Calvo Tojo, de 31 de agosto de 1987) aparece esta interpretación e incluso en la segunda se decreta la nulidad del matrimonio por ambos supuestos del c. 1097.

sentimiento. Por ello, dado que la comparte ignora esta característica, será muy importante la opinión de los testigos que pueden haber conocido esta fuerte tendencia o directamente la adicción ya manifiesta al juego. Encontrándose, entonces, esta dependencia en los «extremos» (tiempo anterior y posterior a la celebración del matrimonio), el juez podrá concluir sin mayores dificultades que también se encontraba «en medio» (tiempo de la celebración del matrimonio).

Además es interesante tener presente que esta adicción muchas veces no se manifiesta al cónyuge sino en sus fases más avanzadas, cuando las consecuencias en la armonía conyugal ya son muy negativas y la economía familiar ya está muy deteriorada<sup>82</sup>. Esto es de importancia en una dependencia que se va tornando crónica, aunque llegando a este punto es cuando recién se puede distinguir con claridad la adicción del pasatiempo social. Lo progresivo del juego queda patente por la gradualidad con que esta potencialidad destructiva va arrasando la convivencia conyugal en sus diversos aspectos (laboral, económico, afectivo, etc.).

Por tratarse de una cualidad negativa, el hecho de que una persona quizá no excluya directa y principalmente de forma explícita esta cualidad (aunque podría darse el caso, muy poco común, de que la otra parte excluya la ludopatía directa y principalmente) en su futuro cónyuge, no significa que la acepte o que le sea indiferente sino que «debe presumirse que un contrayente considera esencial en el otro contrayente lo que en un contrayente es considerado esencial por la mayoría de la gente en el ambiente familiar, social, cultural, etc., en el que vive; suele además ir implícita en todo contrayente la voluntad de casarse solamente con la persona que se corresponde sustancialmente a la que él ha conocido y con la que él ha decidido casarse»<sup>83</sup>.

#### E) *Dolo provocado para obtener el consentimiento (can. 1098)*

El canon 1098 constituye «una de las principales novedades, formales al menos, del actual Código de Derecho Canónico»<sup>84</sup>; se trata del «engaño» que produciendo directamente un «error» en el entendimiento de la persona engañada incide indirectamente, precisamente a través de este error, en la

82 Esto se da de tal forma que algunas veces no se sabe cuál es la causa y cuál la consecuencia: si la crisis conyugal produce, como escape, la adicción al juego o si esta adicción en realidad es el motivo de dicha situación crítica.

83 c. García Faílde, de 14 de febrero de 1990, *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 36, 1992, 342.

84 F. R. Aznar Gil, 'La retroactividad e irretroactividad del dolo (can. 1098)', in *Curso de Derecho matrimonial y procesal canónico para profesionales del foro* 10, Salamanca 1992, 411.

voluntad del engañado hasta determinarle en ocasiones a lo que el autor del dolo pretendía que es en nuestro caso la celebración del matrimonio»<sup>85</sup>.

Con relación a la ludopatía, el dolo tal vez constituya un artículo de más claridad, al menos teóricamente, que el error en la cualidad de la persona, aunque en las causas examinadas éste aparece como causa de nulidad en dos sentencias mientras que en sólo una se obtiene la nulidad matrimonial por error doloso.

El juez deberá determinar este error en el que necesariamente media el engaño, es decir que se injuria al engañado, no importando para ello que el procedimiento que se utilice, para provocar dolosamente este error, sea positivo (manifestando que no se tiene la adicción al juego que en realidad se posee) o negativo (ocultando directamente dicha adicción).

Sin repetir lo dicho acerca del error del canon 1097, 2, que también aquí tiene su aplicación, dado que la afición al juego debe estar presente en el momento de contraer matrimonio, basta para ello que esta cualidad positiva o negativa encierre la potencialidad de producir una perturbación grave en la vida conyugal. Sabiendo que la gravedad de esta perturbación que produce la ludopatía es objetiva y subjetiva, ya que depende del contrayente engañado, pues lo que para uno puede ser perturbador en su convivencia matrimonial para otro quizá no llegue a serlo. Sobre lo que no cabe duda, sin embargo, es sobre la capacidad destructiva de la vida conyugal, de esta adicción por las ya conocidas y perniciosas consecuencias no sólo para el jugador, en todas las áreas de su vida, sino también para su familia.

No hay que olvidar además que lo que se pretende con este elemento objetivo (condición de ludópata) del engaño es obtener el consentimiento matrimonial (elemento subjetivo); con lo cual, en vista de ello, es lógico que el jugador esconda o niegue su afición o adicción al juego. Recordando, por otra parte, que esta adicción, como también en otras, la negación es parte del proceso hasta muy avanzada la dependencia. Con ello el ludópata se protege y quiere convencerse y convencer de que todo es normal, sin ser capaz de reconocer su problemática, la que cuando se hace pública, pues ya no se puede esconder, es muchas veces demasiado tarde.

Si bien no nos quedan dudas de que el juego patológico queda incluido en este supuesto de dolo, lo confirmamos con este elenco no taxativo sino indicativo de algunos de los casos que pueden inducir al error doloso, en el que se incluye el juego excesivo, «la esterilidad (can. 1084, § 3); el embarazo proveniente de relaciones tenidas con tercero; la vida desarregla-

85 J. J. García Faílde, *La nulidad matrimonial, boy. Doctrina y jurisprudencia*, Barcelona 1994, 68.

86 J. J. García Faílde, *Manual de psiquiatría forense canónica*, Salamanca 1991, 205.

da; la afición exagerada al juego o a la bebida; la enfermedad incurable, sobre todo si es contagiosa; la incredulidad; la anomalía psíquica que imposibilite el que se dé un mínimo de felicidad conyugal, etc.<sup>86</sup>.

Recordemos finalmente que se puede aplicar este capítulo del error doloso con retroactividad a supuestos que en el Código anterior estaban comprendidos en el «error redundans». Ello está presente en una de las sentencias, donde se aplica la retroactividad para declarar la nulidad de un matrimonio, contraído dolosamente estando en vigencia el Código derogado<sup>87</sup>.

#### 4. *La separación conyugal (can. 1153, 1)*

En relación a la ludopatía, también la figura canónica de la separación puede tener sus concreciones importantes según lo establece la doctrina subyacente en el canon 1153, 1. Tanto el peligro del alma o del cuerpo, como hacer dura la vida del otro cónyuge, o conceder una causa suficiente para abandonarle, así como también el grave peligro de cuerpo o alma para la prole, están presentes cuando nos referimos a un cónyuge adicto al juego. Notemos que al referirnos a la separación conyugal, al contrario que en los supuestos de nulidad matrimonial (donde bastaba una fuerte propensión o tendencia en el tiempo del consentimiento), nos remitimos a las fases ya muy avanzadas del juego donde el adicto vive sólo para el juego y pierde interés por todo, incluido y principalmente su matrimonio y su familia, haciendo extremadamente dura la convivencia.

Ya hemos aludido, en la primera parte, a las dificultades que el juego entraña a nivel conyugal y familiar, con sus insostenibles situaciones que llegan a la separación y el divorcio civil. También en este capítulo hemos realizado algunas referencias sobre la situación que un adicto al juego puede crear en su entorno, hasta hacer insoportable la convivencia, que se torna apremiante dada la facilidad con que es capaz de perder y empeñar todos los bienes y el trabajo, así como la crisis en lo afectivo y en lo psicológico que va creando, siendo no sólo el cónyuge sino también la prole los principales perjudicados.

Los malos tratos (sevicias), que llegan a ser físicos<sup>88</sup> en algunas oportunidades, pero fundamentalmente psicológicos, la agresividad, la penuria económica, las peleas constantes crean un ambiente que es imposible tole-

87 c. García Faílde, 14 de febrero de 1990. *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 36, 1992, 331-43.

88 Precisamente en la sentencia c. López Zarzuelo, de 22 de julio de 1992, se puede apreciar cómo la actora era objeto de malos tratos físicos por parte de su esposo, adicto al juego, quien incluso llegó a insinuarle que se prostituyera para obtener de esta forma dinero para el juego. Este hecho concreto pone de manifiesto lo dura que puede llegar a ser la vida para el cónyuge de un ludópata. *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 38, 1993, 355.

rar. Lo que Panizo Orallo opina sobre el alcohol nosotros podemos trasladarlo al juego y afirmar que el cónyuge no adicto «se encuentra en una dificultad muy fuerte de poder desarrollar el papel normal de cónyuge»<sup>89</sup>. Además hay que agregar que el ludópata está incapacitado para cumplir sus deberes de esposo/a y padre/madre, siendo incluso un testimonio negativo para sus hijos, los que tienen más dificultades de aprendizaje, de relación y se constituyen en potenciales adictos.

Luego de lo dicho, no cabe duda de que el juego en sus fases más avanzadas puede perturbar gravemente tanto la salud física como espiritual del matrimonio y de la familia en general. La integridad física y la espiritual están íntegramente compenetradas y cuando una se ve amenazada ambas lo están.

No encontramos mejor forma de concluir, sintetizando no sólo este último punto sino todo el capítulo, que repitiendo las palabras del conocido ponente compostelano D. Manuel Calvo Tojo, quien sobre el juego patológico nos dice: «Cuando es el juego el que domina y esclaviza al jugador, aquél deja de ser diversión para convertirse en pasión y en perversión. El juego ya no es juego, es *fuego*. En lugar de vivificar, incinera. Es, en tal caso, un exponente claro de personalidad mal conformada. Es una patología psíquica. La situación es de Clínica Psiquiátrica»<sup>90</sup>.

## CONCLUSIÓN

Llegados al final del presente artículo no queda más que extraer algunas conclusiones de lo que se ha ido desprendiendo en el desarrollo del mismo. Para ello, luego de expresar algunas impresiones sobre el tema en general, pasaremos a establecer algunas consideraciones conclusivas más específicas, en relación más directa a la ludopatía y el consentimiento matrimonial.

En cuanto a las consideraciones generales, en primer lugar, no nos quedan dudas de la amplitud de este tema, el cual, si bien puede abordarse desde muy distintas disciplinas, lo hemos circunscrito a dos, íntimamente relacionadas por la ludopatía: la Psicología y el Derecho, más precisamente la Psicología clínica y el Derecho canónico matrimonial.

En segundo lugar, nos queda la sensación, en lo concreto del tema del juego como patología, de habernos adentrado en un mundo que, más allá de las apariencias, tiene una profunda motivación teleológica: nos encontra-

89 S. Panizo Orallo, *o. c.*, 88.

90 c. Calvo Tojo, de 31 de agosto de 1987, *Colectánea de Jurisprudencia Canónica* 27, 1987, 378.

mos ante la irrupción del azar, el riesgo, la inseguridad, en un mundo que suponemos causal y moralmente ordenado. Por ello, el juego y el azar indisolublemente unidos se nos vuelven ininteligibles y carentes de sentido; pero a su vez adquieren una significación más trascendente en su pretensión de indagar el fundamento de las cosas y la relación personal con el destino, lo cual se traduce en la diaria pregunta, y preocupación, implícita o explícita, del jugador patológico: ¿estaré hoy de suerte?<sup>91</sup>.

En tercer lugar, también ha quedado de manifiesto cómo la adicción al juego se mueve en torno a dos factores de utilidad: la utilidad del dinero y la utilidad del juego. En lo referente al primero, sobran las explicaciones del papel que tiene el dinero en el juego; se juega por dinero, el jugador tiene necesidad de ganar (para tener más dinero, para pagar las deudas, etc.). Esto es lo que expresa Dostoiewski en su ya citada novela *El jugador*: «No veo en absoluto nada sucio en el deseo de ganar lo antes posible y todo lo que se pueda»<sup>92</sup>. Pero unido a éste se hace presente el otro factor: la utilidad del juego; el juego mismo es la paga por el placer y el alivio de la tensión. Aunque ambos factores parezcan contradictorios, no lo son en absoluto; se llega a un punto en la adicción que aún sabiendo que se va a perder, o no teniendo dinero para jugar, se roba si es preciso para satisfacer algo que se transformó en una necesidad mucho más profunda que lo meramente económico. También aquí el conocido literato nos narra su propia experiencia poniéndola en boca de Ivanovich, el protagonista de su obra: «¡Oh, no era el dinero lo que quería... Porque estoy seguro de que no soy avaro; pienso incluso que soy un manirroto»<sup>93</sup>.

En cuarto lugar, debemos tener presente que si bien en la década de los 70 se inicia como tal la adicción a las drogas, en los años 80 comienzan a aparecer las dependencias sin droga (juego, sexo, televisión, comida, etc.) consideradas como enfermedad. Las cuales se han hecho evidentes al aumentar considerablemente la consulta a psicólogos y psiquiatras, sin los cuales no es posible salir de la situación de dependencia, reorganizar la vida y reconstruir la personalidad.

Al respecto nos ha quedado claro la similitud entre ambos tipos de adicciones, especialmente entre las drogas (y también el alcohol) y la ludopatía dadas las características que identifican a ésta: una necesidad que impulsa irresistiblemente a jugar y va produciendo un deterioro general en todos los aspectos de la vida del jugador. Al tratar el tema, nos hemos circunscrito a esta perspectiva de «adicción químicamente pura», descartando

91 *Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales* 6, Madrid 1979, 361.

92 F. Dostoiewski, *o. c.*, 24.

93 *Ibid.*, 180.

otras vías muy válidas (como el juego consecuencia de trastornos psicopáticos, etc.), evitando con ello la dispersión que imposibilitara un tratamiento serio y profundo del mismo.

Además de estas consideraciones de carácter general, decíamos que también podemos establecer una serie de conclusiones concretas relacionando los factores psicológicos y sociológicos, presentes en el juego patológico, y que hemos analizado con los aspectos correspondientes de la disciplina matrimonial canónica.

En primer lugar, en cuanto a los factores psicológicos subyacentes a la ludopatía, y su relación con el consentimiento matrimonial, podemos establecer lo siguiente:

1. No se puede hablar de una personalidad específica que con toda certeza defina al jugador patológico, sino que en el ludópata encontramos características comunes a las demás adicciones. De cara a la nulidad matrimonial importa no tanto definir con precisión la enfermedad, sino que se den los rasgos suficientes que permitan hablar de una adicción, su presencia en el momento del consentimiento y si realmente lo pudo afectar.

2. Es necesario conocer las variables de personalidad y los factores psicológicos que influyen en la adquisición, mantenimiento y cronicidad del juego patológico. Lo cual es de suma importancia para determinar hasta qué punto en el momento de contraer matrimonio el grado de desarrollo de la adicción es tal que vicia el consentimiento.

3. Resulta muy difícil determinar qué estados psicológicos pueden ser previos y, por tanto, son causa de la dependencia, y cuáles son más bien consecuencia de la misma; más aún cuando al juego se suma otra adicción. Además, en la dependencia al juego intervienen una serie de factores (biológicos, de personalidad, familiares, etc.) que interactúan de forma diferente en cada persona. Por tanto, no deben importarse tanto las causas exactas de la ludopatía, sino establecer hasta qué punto la misma puede perturbar el consentimiento.

4. Existe una estrecha relación entre el fácil acceso a los juegos, junto al elemento determinante de la exposición a los mismos, y la tasa de prevalencia de jugadores patológicos. Dato éste a considerar, dado que al crecer el número de ludópatas también va a ir creciendo el número de afectados por este trastorno en el momento del matrimonio.

5. Puesto que vivimos en una sociedad donde predomina el elemento racional, es lógico que el juego aparezca atractivo a personas con tendencias mágico-supersticiosas. Esta tendencia, el optimismo irracional y la ilusión de control de la situación, son elementos fundamentales en la personalidad del ludópata. Ya en los primeros estudios psicológicos sobre el

juego, realizados a comienzos de siglo, se afirmaba que la creencia en la suerte lleva a adoptar conductas de riesgo (no en vano se dice que «la fortuna es de los audaces»); y cuando la confianza en la suerte es excesiva, lleva a la supresión de la acción y del esfuerzo. Ante esto nos podemos preguntar si nuestra moderna sociedad no ofrece otros modos de experimentar el riesgo y la aventura que no sea el juego. Creemos que hay muchas posibilidades de experimentar este placer en nuestra realidad, por lo cual el juego sólo representa un trastorno muy perjudicial en relación al compromiso y los deberes matrimoniales.

6. Las estrategias de prevención, para ser eficaces, deberían encaminarse a buscar la relación entre los conocimientos existentes sobre las variables de personalidad y los factores de vulnerabilidad psicológica al juego patológico. No tener en cuenta esto conduce al fracaso experimentado por tantos programas de prevención y rehabilitación muy voluntaristas pero, en definitiva, con poca seriedad. Si bien este tema no lo hemos considerado con suficiente profundidad, dado que de entrada lo hemos excluido, lo citamos, puesto que puede ser fundamental a la hora de prevenir o ayudar en el abandono del juego y la consiguiente recuperación de la buena convivencia conyugal de tantos matrimonios al borde de la ruptura por esta adicción.

7. Cabría una línea de investigación, en la que no se ha profundizado, que busque la relación entre personalidades específicas y tipos concretos de juego. Ello podría facilitar la determinación con más exactitud del trastorno, en cada caso particular, con todas las consecuencias positivas en lo relativo al contrato matrimonial.

En segundo lugar, lo referente a los elementos sociológicos implicados en la ludopatía, podemos considerar tres factores, presentes en nuestra sociedad, que han contribuido sin duda a la difusión y posterior dependencia al juego. Ellos serían los siguientes:

a) *Legalización*: Constituye una opción socio-política concreta (no siempre el juego estuvo legalizado) y ha influido negativamente en la institución matrimonial y familiar, al crear la posibilidad de una vulnerabilidad mayor a la dependencia. Incluso en las sociedades donde el juego no está legalizado o en las sociedades donde si bien el juego está permitido algunos todavía son clandestinos, como la nuestra, se han llegado a soluciones de compromiso. Se ha combinado una fachada formal de desaprobación y de prohibición legal con una práctica extendida y un tibio cumplimiento de la ley. Por tanto, se mantiene la conciencia pública apaciguada y se ofrecen a su vez muchas posibilidades a quienes quieren jugar.



Pero sí, además, tenemos en cuenta que las cifras sobre juego patológico son seis veces superiores al consumo de opiáceos y que, mientras para éstos se han desarrollado importantes planes de prevención y tratamiento, nada se ha hecho con el juego, es muy razonable la sentencia de Jacobs: «Yo predigo que la década de los noventa marcará el apogeo de la legalización del juego en todo el mundo. El modo como planeemos combatir esta eventualidad determinará el alcance hasta dónde las futuras generaciones de jóvenes estarán en riesgo»<sup>94</sup>.

b) *Publicidad*: En general todos los autores están en contra de la publicidad sobre los juegos con apuestas económicas, proveniente la misma en muchos casos del propio Estado. El que los propios medios de comunicación del Estado difundan sus propios juegos y concursos y los resultados de los distintos juegos de azar (cupón de la Once, Lotería Nacional, Lotería Primitiva, quinielas), o hagan publicidad del éxito obtenido por personas que arriesgan el dinero en distintos juegos, es lógico que facilite e induzca a participar en éstos<sup>95</sup>. Además la crisis económica en lugar de disuadir incrementa el juego, con lo cual gradualmente se va incrementando la adicción, potenciada por el ideal de éxito, que brinda la sociedad de consumo, de enriquecerse sin esfuerzo.

b) *Modelo capitalista*: En conexión con lo anterior, no cabe duda de que el modelo económico imperante facilita este tipo de prácticas donde el dinero adquiere un puesto central, a la vez que cultiva una actitud materialista y hedonista ante la vida con las distintas dependencias, que son su lamentable resultado. Además, si bien el juego no es buen negocio para el jugador patológico, que nunca puede ganar a pesar de prometedores comienzos, sí lo es para el Estado, que obtiene de ellos muy buenos dividendos; las arcas del Ministerio de Hacienda dan prueba de ello.

No debemos olvidar además, según cuentan los historiadores, que las operaciones bursátiles aparecieron en nuestra Península en las gradas de la catedral de Sevilla, lugar que frecuentaban pícaros y jugadores. Por ello, es muy grande la similitud entre el juego y las transacciones que se llevan a cabo en el mercado de valores; «la previsión de las operaciones de cambio, el cálculo de ganancias, la compra y venta oportunas, la especulación, la decisión estratégica son procesos mentales comunes a los juegos de azar y a las operaciones financieras. Aún hoy día hablamos de ‘jugar a la Bolsa’»<sup>96</sup>.

94 D. E. Jacobs, 'Illegal and undocumented: A review of teenage gambling and the plight of children of problem gamblers in America', in *Compulsive gambling. Theory, research and practice*, Lexington 1989, 285. La traducción es nuestra.

95 E. Ochoa - F. J. Labrador, *o. c.*, 86.

96 C. Paniagua, *art. cit.*, 96.

Otro aspecto importante a considerar, relacionado con lo que venimos diciendo, son las sanciones legales a que se ve expuesto el jugador por sus deudas en nuestro sistema jurídico. El hecho de que se considere la ludopatía como una enfermedad que requiere tratamiento y no cárcel, hace que el ludópata tenga afectada la imputabilidad. Por tanto, el diagnóstico de ludopatía trae aparejado: el tratamiento orientado a la abstención, el ser eximido de responsabilidad moral (por ser enfermo) y el atenuar la responsabilidad penal.

Finalmente, en forma más general aún de lo ya establecido en su momento, y de cara a la nulidad matrimonial, debemos decir que el prototipo del jugador, teniendo presentes las variables examinadas (sexo, edad, estado civil, ocupación, etc.), es un hombre, adulto, edad media de cuarenta años, casado y empleado. Esto no debe llamar la atención desde el momento que el juego ha sido siempre un ocio preponderantemente masculino y sigue siéndolo (de las sentencias examinadas en el segundo capítulo, sólo en una la adicción al juego estaba representada por una mujer). Más que pertenecer socialmente a un estrato económico elevado, es el ser hombre lo que determina la preferencia por estos juegos; pero ello no es debido a una tendencia biológica o psicológica (como ya vimos, no existen estas diferencias por sexo), sino que existe un condicionamiento social que determina que la posesión del dinero pertenezca mayoritariamente a los hombres. No obstante ello, casi medio millón de mujeres adultas llegan a gastar anualmente grandes cantidades de dinero en juego, lo cual extraña dada la situación socio-económica de España, en general y la disponibilidad económica efectiva de la mujer en nuestra sociedad, en particular.

Si bien la edad media del jugador aparece como bastante elevada si la comparamos con la edad en que generalmente se contrae matrimonio, deberíamos concluir que más que una causal de nulidad, el juego patológico sería más bien causa de separación conyugal. Pero no debemos olvidar que por tratarse de un proceso crónico, muchos años antes de que se declare como tal la afición desmedida ya puede haber elementos suficientes que produzcan un consentimiento viciado.

Todo ello nos confirma lo que quisimos poner de manifiesto, de acuerdo a nuestro objetivo, a lo largo de todo el trabajo: por una parte, la atracción que ejerce el juego en nuestra sociedad, con la progresiva adicción que va creando en el jugador, y por otra, las consecuencias perjudiciales para el consentimiento matrimonial, al que determinados grados de dependencia hacen nulo, y para la convivencia conyugal y familiar, a la cual destruye.

No nos queda más para decir, sino tan sólo desear, dado el tema que nos ocupó en esta tarea, que la sentencia de Nietzsche no sea verdad: «El verdadero hombre quiere dos cosas: el peligro y el juego. Por eso ama a la mujer: el más peligroso de todos los juegos»<sup>97</sup>.

José Gabriel González Merlano

Universidad Pontificia  
Salamanca

<sup>97</sup> F. Nietzsche, *Aforismos*, Buenos Aires 1968, 132. Pero también deseamos que no se haga realidad sobre nosotros otra de las sentencias del conocido filósofo: «Estos son mis juicios: y por el hecho de estamparlos no concedo a nadie el derecho de anunciarlos como suyos; por lo menos los considero como bienes públicos comunes y daré palmetazo al que los entienda mal». *Ibid.*, 7.