



LECTURAS

Juan Carlos Stagnaro

Apuestas online. La tormenta perfecta. Crianza digital y adicciones emergentes. Implicancias clínicas y lineamientos prácticos

Federico Pavlovsky (Coordinador)

Noveduc, 2024.

Este libro, coordinado por Federico Pavlovsky, explorador de nuevos horizontes, clínico, docente y creador del innovador Dispositivo que lleva su nombre para el tratamiento de las adicciones, informa y forma acerca de una de las consecuencias perniciosas que entraña la invasión del mundo digital en nuestra cultura: el de las conductas de juego por apuestas *online*. Y no es casual que este fenómeno se exprese más en una población vulnerable como la de los niños y adolescentes.

Pavlovsky comienza el primer capítulo –imposible de resumir por la riqueza de conceptos que extrae de aquí y allá, tejiendo un razonamiento de notable inspiración y que proporciona un marco a todo el libro, hay que degustarlo– citando las anticipaciones que formuló Irving Toffler hace medio siglo, en las que advertía lo que se venía con el desarrollo de los algoritmos; previsiones que parecen haber quedado cortas ante la aceleración sorprendente que han adquirido en la última década. No solo en su calidad, que desafía hasta volver obsoleto el género de la ciencia ficción que conocimos desde Julio Verne hasta *Matrix* o *Black Mirror*, sino por la penetración social que han logrado, modificando la vida de los humanos en el día a día.

Siguiendo a Toffler, Pavlovsky cita tres desafíos principales que plantea la revolución tecnológica: la transitoriedad, la novedad y la ética. De ellos quizás el más candente a la hora actual es el tercero, es decir, el replanteo, que se inició con el antipositivismo del siglo XX a partir del uso militar de la fusión atómica, respecto de la concepción positivista de la neutralidad valorativa de la ciencia; lo que nuestro filósofo Enrique Marí definía como la cuestión de la “ciencia martillo”, esa concepción que sostiene que el conocimiento científico no es ni bueno ni perjudicial, sino que depende de cómo y para qué se lo utilice. Marí se elevaba contra esa tesis rechazando la separación entre ciencia pura y aplicación tecnológica y prefería

unirlas consustancialmente en la noción de *complejo tecnocientífico*; destacando que la investigación responde, y hoy más que nunca en la etapa del capitalismo postindustrial, a ciertos intereses y valores que la orientan desde el primer momento en que se plantea un programa de investigación.

El viejo apotegma de Francis Bacon “saber es poder” está ilustrado hoy por el ejemplo *top* del desarrollo tecnológico de la Inteligencia Artificial en manos de personajes como Elon Musk, quien oficia al mismo tiempo como uno de los empresarios más poderosos del mundo y alto funcionario del gobierno de los EE. UU. La trabazón entre intereses económicos, ética de la ciencia y política se muestra así a cielo abierto.

Hay que saltar al capítulo 8 para encontrar en la posición que, como investigador y productor de recursos basados en Inteligencia Artificial, defiende Fred Vivas, a fin de ilustrar las preguntas éticas que despierta la ilusoria neutralidad de los especialistas al crear herramientas digitales.

Otra perla: el análisis de la potencia y función de los algoritmos (dicho sea de paso “... creación de ingenieros y directivos de Silicon Valley”), ese panóptico moderno que escudriña cada movimiento de nuestras vidas. El asunto, con una claridad luminosa, es presentado por el médico Diego Pereyra en el noveno capítulo del libro. Denunciando el lado oscuro de los algoritmos, Pereyra propone su utilización en beneficio de la prevención de la salud y de una mejor relación médico-paciente, liberando al profesional de tareas repetitivas y automatizadas para restituirle el tiempo y la energía disponibles para un acto médico que retome su dimensión antropológica.

Aunque el fenómeno del juego compulsivo es viejo como la humanidad, tal cual lo recuerdan Luciana García y Rafael Groisman en el segundo capítulo del libro y en el anexo del final de la obra en el que pre-

sentan la línea de tiempo que recorre desde el 4000 a. C., hasta hoy, mostrando la “oscilación de políticas”, ora punitivas, ora liberales, respecto del juego y sus innovaciones tecnológicas, el problema ha adquirido una dimensión inesperada encajado en la globalización y rapidez de Internet, los teléfonos inteligentes, las redes sociales y la poca regulación (que siempre corre muy por detrás de las tecnologías).

Evocando la conocida crítica de David Buckingham a Mark Prensky sobre la clasificación de este último entre “nativos digitales” e “inmigrantes digitales”, Lucía Fainboim, en el capítulo 3, adhiere certeramente al primero cuando éste hace la diferencia entre habilidades instrumentales, que, sin duda, tienen más desarrolladas las jóvenes generaciones respecto de sus mayores, y las habilidades reflexivas, es decir, críticas, que no poseen en la misma medida, lo cual los hace más vulnerables a influencias basadas en intereses espurios. Vale, pero es necesario completar, para no desvalorizar la capacidad crítica de los adolescentes, que la tienen, la presencia comprensiva y protectora de padres y maestros a fin de cultivarla y ampliarla. Por supuesto que para cerrar ese círculo educativo virtuoso los adultos no tienen que estar capturados por la misma fascinación consumista que deben criticar. Al final del capítulo Fainboim propone estrategias positivas de “crianza digital”.

El cuarto capítulo, de la pluma de Gustavo Irazoqui y Rafael Groisman, está dedicado a las consecuencias clínicas de las apuestas *online*. Los autores ponen en la pandemia y el mundial de Qatar el momento de diseminación poblacional mundial del fenómeno. Luego de responder a la pregunta de cuándo se convierte el juego en problemático o adictivo y a qué indicios debe prestarse atención, analizan la dimensión patológica denominada en el DSM 5 juego patológico en tanto trastorno no relacionado con sustancias. Este umbral debe ser cuidadosamente respetado para evitar estigmatizaciones apresuradas, favorables a la mercantilización de “terapéuticas” resultantes de la patologización de la vida cotidiana, ya que “el uso no problemático del juego se produce cuando una persona de manera aislada, juega con fines recreativos y esta actividad (esporádica y no repetitiva) no afecta ningún área de su vida”. Así delimitado el problema clínico el texto informa, a continuación, sobre experiencias y recursos de tratamiento del juego patológico.

En el siguiente e infaltable capítulo de un libro destinado, entre otros lectores, a especialistas en psiquiatría, Martín Mazzoglio y Nabar resume los datos neurobiológicos, surgidos del estudio de neuroimágenes, de la

transmisión sináptica y la psicología cognitiva, de manera sucinta, pero clara y detallada, aunque concluyendo con un dato positivo: “... la investigación sobre las bases neurocientíficas del juego (tanto en estado fisiológico como patológico) no están finalizadas, dados los cambios y avances en la metodología y estructura de estos”. ¿La ciencia corriendo detrás de la tecnología?

Un aporte singular, producto del diseño osado y democrático de Pavlovsky, es el capítulo de Ramiro Atucha, un empresario de la industria del juego. En su densa y argumentada exposición el autor plantea que, en suma, el problema no deriva de la oferta sino de la falta de regulación adecuada del juego y de la existencia de personalidades adictivas que hacen un mal uso del mismo, al tiempo que defiende su actividad como productora de puestos de trabajo, investigación y pagos de impuestos aplicables a necesidades sociales como la salud o la educación. No alcanza esta breve reseña para abrir un debate por demás interesante que tiene ciertos contactos con lo que señalamos arriba como “ciencia martillo”; queda al lector formular su opinión. Con franqueza y honestidad el autor despliega una defensa de una producción de juego -adecuadamente regulada- que vale la pena leer con atención para derribar mitos y, al mismo tiempo, entender la lógica que conlleva aceptar las consecuencias que tiene el naturalizar como algo dado y normal una de las consecuencias de la “mercantilización integral de la existencia humana”, al decir de Flavia Acosta.

Por otro lado, esa tan deseada y aconsejable regulación de los juegos de azar *online* choca en su efectivización con múltiples factores -la mundialización anónima de proveedores de juego de las redes, es una de ellas- que la vuelven una utopía, según explican detalladamente Liliana Clement y Raúl Martínez Fazzalari, dos eminentes abogados especialistas en el tema, en el capítulo de su autoría.

El formidable capítulo 7, escrito por el conductor de radio Vorterix, es un plato fuerte del menú seleccionado por Pavlovsky. En pocas páginas, directas, muy documentadas y didácticas Tomás Pergolini diseca descarnadamente las estrategias-trampa, los recursos ocultos, las estafas y negociaciones millonarias de la colusión entre diversos protagonistas del mundo gamer. Imperdible.

En los capítulos finales la polifacética y prolífica autora de decenas de libros, Flavia Tomaello, pedagoga, periodista, contadora, especialista en comunicación social, pinta desde conceptos de esta última disciplina la semántica de las apuestas *online* en el marco de las nuevas tecnologías de la comunicación y Santiago Tis-

senbaum desnuda el funcionamiento de las casas de apuestas deportivas basado en las nuevas tecnologías, generando un mercado global que, sumado al de los casinos *online*, produjeron ingresos que alcanzaron en 2022, 228.000 millones de dólares, y que muy probablemente se duplique en la próximos años.

En suma, un libro ineludible para internarse caleidoscópicamente en una de las facetas más singulares de un mundo en transformación epocal.

[volver al índice](#)