

Virus¹

Profesor Daniel Zenteno. IFDC- VM - dzenteno.tecnologica@ifdcvm.edu.ar

Palabras clave: #virus #miedo #hackers #tecnología #terror

Resumen:

Bitácora sobre algunos de los peligros que nos acechan en la actualidad, y que nos recuerda que el Covid no ha sido el más terrible de todos...

IDEA: Segmento titulado CATARSIS, destinado a reflexiones. <https://danielzenteno.substack.com/p/que-es-catarsis>

* Todas las imágenes utilizadas en esta publicación son Libres, y/o tienen derechos Creative Commons.

¹ Versión preliminar publicada en el Blog <https://substack.com/@danielzenteno>
También disponible en formato Podcast: https://youtu.be/bQ-9piSV_D0?feature=shared

² Catarsis: Del griego κάθαρσις efecto purificador o liberador. [En un próximo artículo ampliaremos la idea.]

Que existan personas mal intencionadas, no es novedad. El deseo de vulnerar, sustraer la inocencia, atormentar o causar daño ha persistido a lo largo del tiempo; la maldad no es un fenómeno exclusivo de este siglo, como tampoco la ingenuidad.

Frente a esta realidad, es necesario advertir que existen nuevas formas de ingresar al hogar que hace una década no estaban presentes: métodos mucho más sutiles, casi invisibles, pero completamente reales.

Aun cuando las viviendas cuenten con medidas de seguridad físicas como rejas o alarmas centralizadas, los hogares se encuentran hoy colmados de portales digitales abiertos por los cuales un intruso puede hacer lo que le plazca. No se trata de una ficción de terror ni de una novela de Stephen King; sin embargo, a través de las pantallas de diversos dispositivos, pueden ingresar múltiples influencias al entorno familiar.

Se encuentran, por ejemplo, videos intrusivos que simulan ser episodios de series infantiles reconocidas pero que, de manera abrupta, incorporan voces que inducen a los niños a conductas de riesgo extremo, como el daño físico. Asimismo, existen figuras de influencia que promueven desafíos peligrosos, como la privación de oxígeno mediante elementos plásticos, por citar algunos casos.

Resulta irónico que nos preocupe tanto lo que comemos, pero aceptemos cualquier contenido audiovisual sin pensarlo, manteniéndonos como espectadores pasivos frente a lo que consumimos a diario.

En este escenario surge una categoría de contenido denominada por sus propios creadores como *"Brainrot"*, cuya traducción remite a la "podredumbre mental". Podría definirse como una suerte de "comida chatarra" destinada a "nutrir" nuestras mentes. Al respecto, el Dr.

Lucas Raspall³ sugiere que la medida más saludable es limitar el tiempo dedicado a este tipo de consumo digital.

Aunque se presente bajo una apariencia inocente o absurda, el término mismo invita a analizar las intenciones subyacentes. Se trata de piezas generadas de forma azarosa mediante inteligencia artificial, con personajes que resultan de combinaciones inverosímiles de objetos y seres vivos, carentes de un objetivo comunicativo claro.

Es aún más irónico que los principales destinatarios de este material sean, precisamente, los niños. En la actualidad, cualquier persona tiene la capacidad de generar contenidos: algunos resultan inofensivos, mientras que otros -de origen anónimo y sin trazabilidad - carecen de cualquier tipo de responsabilidad editorial.

Me permito invitarlos a reflexionar sobre los contenidos que nuestros hijos seleccionan diariamente, la lógica de los algoritmos que sugieren la continuidad del consumo y, fundamentalmente, las verdaderas intenciones de quienes producen dicho material. ¿Acaso todos los creadores de contenidos infantiles poseen propósitos educativos? ¿Cuentan con conocimientos sobre el desarrollo psíquico y cognitivo de las infancias? ¿Has analizado detenidamente la calidad estética, técnica y argumental de lo que los niños observan?

³ Médico psiquiatra y psicoterapeuta, profesor, conferencista internacional, autor de 13 libros. Popularmente conocido por ser leído y recomendado por Antonela Rocuzzo, la esposa de Messi. Recomiendo mucho la lectura de sus libros y posts: <https://www.instagram.com/lucasraspall>



La manzana del relato de Blancanieves posee una apariencia atractiva, pero oculta un veneno letal. Como una suerte de caballo de Troya, los virus digitales han mutado y evolucionado. A modo de ejemplo, el histórico virus *"I LOVE YOU"* ha perdido vigencia debido a que la mayoría de los usuarios utilizan hoy dispositivos móviles con sistemas operativos de núcleo UNIX o Linux. Nos enfrentamos a una nueva generación de virus que trasciende lo estrictamente digital.

Actualmente, estos agentes buscan infiltrarse en el "procesador" de la estructura más compleja existente: el ser humano. No se trata de una postura paranoica; existen actores que intentan contaminar la mente de adultos y niños mediante contenidos que simulan ser inofensivos y atractivos. A menudo, la estrategia consiste en mantener al adulto absorto en material intrascendente que aparenta brindar consejos saludables, estimulándolo con breves dosis de endorfina mediadas por la aprobación social de un "me gusta".

Ante este escenario que afecta tanto a la infancia como a la adultez, es necesario cuestionar nuestra inmovilidad. La seguridad e integridad de la familia dependen hoy, más que nunca, de nuestra intervención activa. Estar atentos a los consumos digitales y dialogar sobre lo que se ve o se juega son acciones cotidianas que pueden marcar una diferencia significativa. Una conversación oportuna durante el almuerzo o antes del descanso puede ser fundamental.



Para concluir, recordemos que el miedo ha sido, históricamente, un mecanismo de defensa esencial que permitió al ser humano primitivo evitar a sus depredadores. Hoy, esa misma función protectora está siendo utilizada en nuestra contra: en lugar de impulsarnos a la acción o la defensa, nos mantiene paralizados.

¿Qué nos pasó? Quizás, irónicamente, el virus más letal sea aquel que logra infectar nuestra propia mente.



CATARSIS

¿QUÉ NOS PASÓ?

IRÓNICAMENTE, QUIZÁS HOY EL VIRUS MÁS
LETAL ES EL QUE INFECTA *NUUESTRA MENTE.*

VIRUS