

# De tecnologías, virus y zombis

---

Por Juan Carlos Mata

## Cómo afectan los nuevos medios y la tecnología al comportamiento de la sociedad.

Zombi, del inglés *zombie*, es una palabra que hace referencia a personas que aparentemente han muerto, pero que resucitan por medio del *vudú* o por una infección viral transmitida por vía sanguínea. Son «muertos vivientes», sin voluntad ni razón, esclavos de sus actos instintivos de sobrevivencia. Pero ante todo los zombis también son seres humanos, personas de carne y hueso que tienen familia y nexos sociales, que son vistos por el resto de la humanidad como los otros, los distintos.

### Ficción

El zombi es un personaje que aparece en nuestro imaginario colectivo en películas, series de televisión, videojuegos, cómics, novelas, sitios web, aplicaciones móviles, *flash-mobs*, *web-episodes*, entre otros, y que ha logrado rebasar en popularidad a otros personajes de ficción como los hombres lobo o los vampiros, llegando a ser más popular en los últimos años. Se podría decir que «ser zombi es ser *cool*». Un ejemplo de ello son los *zombiewalks*: desfiles muy comunes en las celebraciones de *Halloween*, donde cientos de personas deambulan por las calles vestidas como zombis para calmar su sed de sangre, para saciar sus instintos y devorar a todo aquel que se interponga en el camino.

Quizás el éxito de la figura zombi en los últimos años se deba a que cada vez hay más zombis «reales» entre nosotros y, curiosamente, casi todas las narraciones sobre el tema zombi comienzan de la misma manera: un despertar abrupto y desagradable del protagonista principal, con una sensación de vacío y de soledad. Eso le sucedió a «Jim» en *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002) o a «Rick», personaje central de la novela gráfica *The Walking Dead* (Kirkman y Moore, 2003), popularizado por la serie de televisión del mismo nombre. En estas ficciones todos los protagonistas comienzan su historia sin saber qué pasa a su alrededor. La historia comienza con un «fin del mundo», con un apocalipsis de la vida tal como la conocemos y donde cada vez hay más seres infectados alrededor, que persiguen a los protagonistas sin que nada puedan hacer otra cosa que huir.

### Analogías

Una situación similar le ha sucedido en las décadas recientes a la humanidad con la transformación tecnológica, que hace aparecer nuevos medios en nuestro ecosistema, sin que sepamos qué hacer. Nuestro despertar a un «mundo nuevo» nos sacude, e intentamos huir

de estos cambios lo más rápido posible.

Marshall McLuhan —profesor de Literatura, Crítica Literaria y Teoría de la Comunicación, uno de los fundadores de los estudios sobre los *media* y gran visionario de la sociedad de la información— menciona en su libro *La Galaxia Gutenberg*:

«Si se introduce una tecnología en una cultura, sea desde dentro o desde fuera, y se da nueva importancia o ascendencia a uno u otro de nuestros sentidos, el equilibrio o proporción entre todos ellos queda alterado».

Así, el proceso de cambio impuesto por las nuevas tecnologías ha roto, desde siempre, los esquemas convencionales de las sociedades, no solo en su forma de actuar y relacionarse, sino en sus modos de sobrevivencia. En esta metáfora, el zombi es el «nativo digital», es el infectado, el otro, a quien teme el «analfabeto digital» de la sociedad anterior. Ese zombi es tiene la información y, en algunos casos, el conocimiento, por lo que representa una amenaza para el mundo tranquilo y ordenado, no infectado, de ayer. En esta imagen colectiva, el apocalipsis puede verse no como el fin, sino como el comienzo de una era nueva, de una civilización distinta, donde para renacer a la nueva «actitud 2.0» algunos tendrán que quedarse en el camino.

## **Otra realidad**

Los zombis de hoy, los infectados reales con los que convivimos día con día, pertenecen a una sociedad dependiente de ciertos «límites de control» y de las tecnologías de la información. Son seres aislados del mundo anterior que «viven», «deambulan» o «actúan» razonando de forma distinta a como lo hacen los no infectados, quienes, por el contrario, viven inmersos en su metabolismo lento.

Los zombis contemporáneos han sido infectados desde hace aproximadamente una década por diversos virus, que han transformado su estructura cerebral y su forma de procesar datos y relacionarlos. Existen, por ejemplo, aquellos que han sido infectados por el virus denominado «Google», que ha modificado su forma de utilizar la propia memoria, por lo que han perdido la capacidad de recordar datos como antes lo hacían sus antecesores. Los cerebros de los nativos digitales ahora procesan la información de forma transaccional por el uso de Google.

Estudios relacionados con la neuroanatomía y la neurofisiología en adultos muestran como el uso de la memoria es más de tipo transaccional y menos del tipo memoria final; es decir, antes del Internet toda la información que necesitábamos la guardábamos en la memoria fáctica, reteníamos información; hoy no es necesario, ya que todo lo que necesitamos lo sabemos buscar en Internet.

## **El virus «Google»**

La psicóloga Betsy Sparrow, investigadora de la Universidad de Columbia, publicó un estudio en el que muestra cómo el auge de los buscadores de Internet como Google ha cambiado la

forma en que nuestro cerebro recuerda la información.<sup>1</sup> Sparrow explica que desde el advenimiento de los motores de búsqueda, estamos reorganizando la manera en que recordamos las cosas; nuestros cerebros dependen de Internet para memorizar de la misma forma en que se basan en la memoria de un amigo, familiar o compañero de trabajo. Recordamos menos información porque sabemos dónde la podemos encontrar.

La investigación revela que las personas que están involucradas con Internet se olvidan de cosas que están seguras que podrán encontrar en los buscadores. Son más propensas a recordar cosas que no están disponibles *online*. Y son capaces de recordar mejor dónde encontrar algo en Internet de lo que son capaces para recordar de la información en sí.

Retomando la metáfora zombi, encontramos que los nativos digitales se preocupan menos por los hechos y más por la comprensión; sin embargo, luchan día con día contra los no infectados, con quienes no encajan en el mundo nuevo —casi siempre profesores de todos los niveles educativos, en algunos casos directores de empresas de manufacturas o procesos mecánicos, médicos o líderes de opinión—, que siguen aferrados a procesos centrados en la memorización y en la repetición de datos aparentemente «inservibles» para los nuevos seres, que, por otra parte, aprenden de modos distintos, por secciones, por capas o *layers*, o quitando y poniendo datos según los necesiten.

El virus Google se ha convertido en lo que los psicólogos llaman *Transactive Memory*: recuerdos que son externos a nosotros, pero que sabemos cuándo y cómo tener acceso a ellos. ¿Cómo podremos sobrevivir a este nuevo *virus*, a esta invasión *zombi*?

Publicado el 16/06/2014

- 
1. Sparrow, Betsy, JennyLiu y Daniel M.Wegner, [Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips](#), *Science*, 5 August 2011:333 (6043), 776-778. Published online 14 July 2011.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/de-tecnologias-virus-y-zombis>

