

# Síndrome de computadora

La orgullosa especie que domina el planeta tiene, a partir de ahora, una novísima y tecnológica oportunidad para perder la chaveta. Con la urgida internación de un joven dinamqués de 18 años, atacado por el síndrome de computadora, incapaz de distinguir entre el mundo real y los programas que, afiebrada e infatigablemente desarrollaba en su ingenio cibernético personal, será posible un aumento demográfico en los manicomios y un campo de acción inmenso para psicólogos, psiquiatras y rehabilitadores.

Según los cables, el perturbado muchacho ingresó en el hospital Norvang de Copenhague y dijo a los doctores Bent Brøk, Eva Jensen y Erik Simonson: "He descubierto que los seres humanos son iguales que las máquinas. No hay diferencia entre una computadora y un ser humano". El "hombre-computadora" se daba órdenes en clave: por ejemplo,

decía Línea 10, vaya al baño, y se iba al baño. También se programaba para sus actividades sociales, aunque en su memoria no figuraba la palabra muchacha.

El singular paciente había permanecido en su casa, entre 14 y 16 horas diarias, absorto frente a la computadora, hasta que su cerebro comenzó a funcionar según los "circuitos" que procesan las informaciones que le proporcionan sus "sensores" (sentidos).

El especialista en computación Lars Knudsen dijo que el caso debe tomarse muy en serio. "Hay más de 5.000 'enfermos' de este tipo, y los más afectados son muchachos de entre 14 y 16 años de edad que se levantan a las dos de la mañana y permanecen frente a la computadora hasta las cuatro, beben tres litros de refresco y no tienen novia" - tipificó.

La visiones futuristas de Aldous Huxley, H.G. Wells, Ray Bradbury e Isaac Asimov ya no parecen tan fantasiosas ante la aparición del "síndrome de la computadora". A la larga, los jóvenes se acostumbran a tener un solo interlocutor: la máquina; y ésta tiene para ellos, cierta prevalencia sobre los seres humanos: no vocifera, ocupa poco lugar, no necesita alimentos ni dinero, es fiel y divertida. No miente (aún), no fuma ni bebe. En cambio, no es graciosa en los bailes, no sabe comportarse en un picnic ni juega al fútbol, además de ser absurda, por ejemplo, dando un beso.

El dilema para el futuro - dicen los doctos profesores nórdicos - es saber qué es mejor: robotizar a los hombres o humanizar a las máquinas. La cuestión es ser una u otra cosa, como diría el sombrío príncipe Hamlet, casualmente de Dinamarca.

*Clarín, Bs. As., 6 de septiembre de 1987.*