



El aburrimiento y la inteligencia artificial

Boredom and artificial intelligence

Alberto Orozco Gutiérrez*

Citar como: Orozco GA. El aburrimiento y la inteligencia artificial. Acta Med GA. 2024; 22 (1): 5-6. <https://dx.doi.org/10.35366/114585>

El día 18 de noviembre de 1928 se estrenó el primer cortometraje de Mickey Mouse. Había nacido a principios de 1928, durante un viaje de una semana en tren desde Nueva York hasta Los Ángeles. Walt Disney estaba regresando, junto a su esposa, de una reunión de negocios en donde había perdido los derechos de su caricatura; *Oswald el conejo afortunado*. Durante el largo y aburrido regreso Disney ocupó su tiempo de viaje reflexionando e ideando un ratoncito de pantaloncillos rojos, a quien llamó "Mortimer"; pero la Sra. Disney sugirió que Mickey era mejor nombre. Una estrella había nacido.¹

¿Qué hubiera ocurrido si Walt Disney hubiera viajado en avión?, si el tiempo para reflexionar, platicar y analizar con su esposa el nombre del ratón y las posibilidades para salir adelante hubieran estado interrumpidos por el teléfono, la película del tren, el videojuego y la laptop? Muy probablemente nada y nosotros no conoceríamos a Mickey, Pluto, Goofy o Donald, y Orlando sería una ciudad naranjera.

William Stukeley, un amigo de Issac Newton, escribió en 1752, el libro *La vida de sir Isaac Newton*, y relató cómo nació la ley de la gravedad: "Estábamos sentados bajo la sombra de los manzanos del jardín de su casa y me dijo que había estado en esta misma situación cuando la noción de la gravedad le asaltó la mente. Fue algo ocasionado por la caída de una manzana mientras estaba sentado en actitud contemplativa. ¿Por qué esa manzana siempre desciende perpendicularmente hasta el suelo?, se preguntó a sí mismo".

¿Y si Newton hubiera estado viendo su celular? ¿Habríamos podido llegar a la Luna? Actualmente el tiempo de ocio, tiempo usado durante milenios para la reflexión y el análisis se encuentra en grave peligro, es mal visto "no

hacer nada", debemos siempre entretenernos en algo y existe toda una industria para lograrlo.

Durante muchos años los seres humanos hemos creado múltiples mecanismos para guardar información, las pinturas rupestres, las tablillas egipcias y los libros, hemos mejorado las formas de almacenamiento pasando por la imprenta y llegando a los discos de computadora y a los grandes servidores en la nube, finalmente todos almacenan información.

Actualmente, la aparición de la inteligencia artificial por primera vez en la historia desarrolla una capacidad analítica similar al esquema de pensamiento humano, siempre tuvimos memoria en disco, ahora hemos creado inteligencia.

En los últimos 90 años, la aparición de la radio, el cine, la televisión, los juegos electrónicos, las computadoras y el internet han desarrollado una oferta muy amplia de entretenimiento para todos los seres humanos. Este proceso se lleva a cabo en casa, en medios de transporte y aun caminando, se ha desarrollado una cultura de entretenimiento en la cual todo el proceso de pasar el tiempo tiene un origen exterior.

Es mal visto aburrirse y la capacidad para lograr pasar el tiempo sin información externa disminuye y esto limita la capacidad de aburrirse y reflexionar.

El tiempo sin estructurar es clave para mejorar habilidades relacionadas con el juego, como la imaginación y el simbolismo.² Nos permite imaginar un mundo sin límites, un mundo donde los dragones existen y vuelan.

En los jóvenes el aburrimiento puede estimular el desarrollo cognitivo, es el impulso para empezar a usar habilidades motrices e imaginar situaciones, para conocer el entorno y desarrollar la creatividad.

* Editor responsable. Acta Médica Grupo Ángeles. México.

Correspondencia:

Alberto Orozco Gutiérrez

Correo electrónico: orozcogutierrezalberto@gmail.com

www.medigraphic.com/actamedica



El aburrimiento aumenta la tolerancia a la frustración, la reflexión y desarrolla la imaginación; sin él, no podemos desarrollar algunas capacidades cognitivas y emocionales.

Con la aparición de la inteligencia artificial es imprescindible que nuestros jóvenes en formación desarrollen capacidad de soñar, imaginar y poder crear mecanismos de pensamiento que les permitan desarrollarse en un ambiente donde existirán muchas oportunidades, pero también muchos retos. El lograr que nuestros jóvenes adquieran la capacidad de aburrirse y soñar para buscar

soluciones tal vez sea la mejor opción para ayudarles a enfrentar el futuro.

REFERENCIAS

1. TARINGA! Quién dice que en el tren no pasa nada emocionante. Disponible en: <http://www.taringa.net/posts/info/7665614/Mickey-Mouse.html>
2. FAROS Sant Joan de Déu. ¿Por qué es bueno el aburrimiento en la infancia? 2023. Disponible en: <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/implicacion-tiene-aburrimiento-infancia#:~:text=El%20aburrimiento%20en%20cierto%20modo,resolver%20problemas%20o%20la%20creatividad>