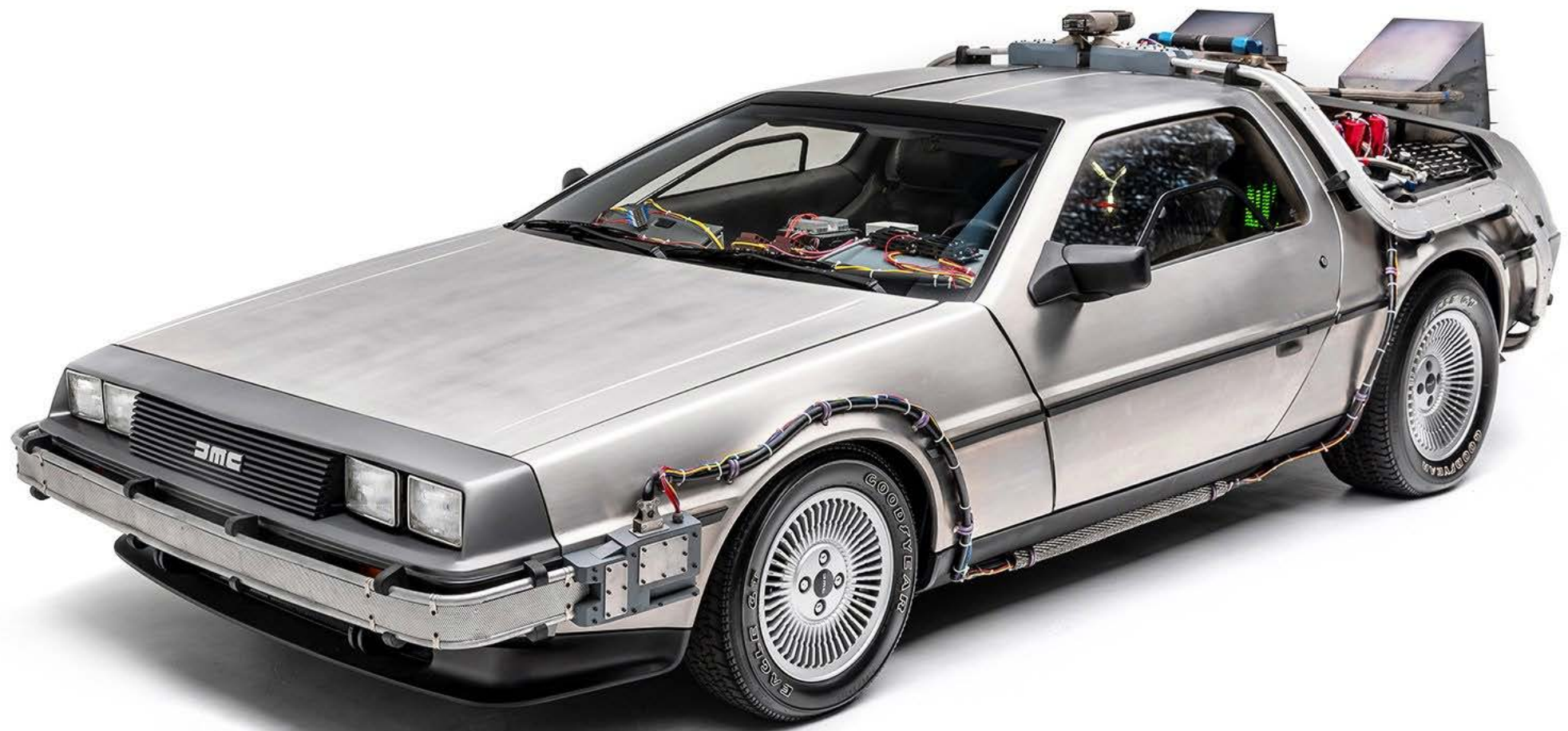


XII Congreso de Prevención de Lavado de activos de las Américas

**VOLVER DEL FUTURO: EL DESAFÍO
DEL NARCOLAVADO CON
HERRAMIENTAS DEL PASADO**

GARCÍA ORUÉ





**Vengo del futuro,
pregunten lo que
quieran...**

**En el futuro, todo ocurre
en el entorno digital...**

¿Y en qué pensamos cuando decimos “entorno digital financiero”

- Productos digitales (?)
- Canales digitales.
- “Personas digitales” (Identidad digital).
- ...





El entorno digital

Construyendo ciudadanía en entornos digitales. Punto de partida.

↩ Compartir

¿Qué entendemos por entorno digital?

En un sentido amplio, se entiende como entorno digital a todas aquellas plataformas y aplicaciones que nos permiten interactuar como personas y organizaciones a través de medios virtuales. Aunque existen otras redes y configuraciones, como las redes de área local a través de las cuáles podríamos interactuar, el entorno digital generalmente se refiere al mundo de Internet.

Hablar de entorno no es hablar de algo ajeno al desarrollo de las personas. No es posible entender la evolución de la especie humana sin analizar a la vez el entorno en el que ésta se desenvuelve. El entorno es el ámbito en el que se socializa, se vincula con las demás personas, se construye como ser social en este espacio compartido.

Este entorno social ha sufrido en los últimos años cambios muy significativos en su constitución y, en consecuencia, en su determinación de la vida individual y colectiva. Los cambios tecnológicos, y especialmente el impacto que la masividad del acceso a Internet está teniendo, han provocado una transformación en los ejes centrales del entorno en el que se desarrolla la sociedad contemporánea. **Así, aquellas características que definían nuestro entorno no son ya suficientes para definir un entorno**

Índice

[Introducción](#)

[¿De qué hablamos cuando hablamos de Ciudadanía?](#)

[¿Qué entendemos por entorno digital?](#)

[¿Cómo se vincula el ejercicio de la ciudadanía con el entorno mediado por tecnologías digitales?](#)

[¿Cómo definimos desde el GTCD la Ciudadanía Digital?](#)

[Referencias bibliográficas](#)

**Luego de precisado qué es
el entorno digital,
cuestionémosnos algo:**

¿Por qué estamos aquí?

¿Para qué vinimos?

**Estamos aquí para saber más
acerca de la lucha contra el uso
indebido de los servicios
financieros, no financieros, etc.**

Es decir, para saber más acerca de la lucha contra el lavado de activos.

¿Cómo empezó todo esto?

Como un esfuerzo de lucha contra el narcotráfico.

**¿Y qué tiene de malo el
narcotráfico?**

...

**¿Y qué tiene de malo el
consumo de drogas?**

...

Y cuando digo droga ¿Cuáles son las primeras que les vienen a la mente?

- Cocaína
- Crack
- Marihuana
- Fentanilo
- Café
- La música...

BACK
TO THE PAST



CONVENCIÓN ÚNICA

DE 1961

SOBRE ESTUPEFACIENTES

Enmendada por el Protocolo de 1972 de Modificación de la
Convención Única de 1961 sobre Estupefacientes

NACIONES UNIDAS

Natural o sintético...

Dos especies de un mismo género: Las sustancias o drogas “materiales”



REAL ACADEMIA ESPAÑOLA



ASOCIACIÓN DE ACADEMIAS DE LA LENGUA ESPAÑOLA

Diccionario de la lengua española

Edición del Tricentenario

Actualización 2023

RAE.es

Consulta posible gracias al compromiso con la cultura de la



Fundación "la Caixa"

por palabras ▼

Escriba aquí la palabra

Consultar

sustancia +

SIN. / ANT.

Tb. **substancia**.

Del lat. *substantia*.

1. f. Materia caracterizada por un conjunto específico y estable de propiedades. *Sustancia viscosa, orgánica.*

SIN.: materia, elemento, constituyente, componente, principio, fundamento.

2. f. Parte esencial o más importante de algo. *No traicionaba la sustancia del pacto firmado.*

SIN.: esencia, ser², naturaleza, entidad, espíritu, alma¹, fondo², médula, meollo, enjundia, importancia, trascendencia, sustrato.

3. f. Conjunto de características permanentes e invariables que constituyen la naturaleza de algo. *La palabra democracia está perdiendo su propia sustancia histórica.*

4. f. Valor, importancia o utilidad de algo. *Un discurso con poca sustancia.*



Edición del Tricentenario



Guía de consulta



Modo de cita



UNIDRAE



Consultas lingüísticas



Actualización 2023

Palabra del día

propóleos

lunes, 20 de mayo de 2024

Sin embargo

¿Qué pasa con lo inmaterial?



DROGAS VIRTUALES, NUEVO TIPO DE ADICCIÓN

- *Quienes se administran este tipo de estímulos son jóvenes de entre 13 y 17 años, y son afectados porque no tienen la madurez cerebral que se adquiere en la etapa adulta*
- *Pueden llevar al aislamiento, al descuido de las relaciones interpersonales, y a individuos susceptibles, a estados epilépticos, alertó Gabriela Armas Castañeda, de la FM de la UNAM*

Las drogas virtuales se convierten en un nuevo tipo de adicción entre los jóvenes, y de no atenderse pueden llevarlos al aislamiento, al descuido de sus relaciones interpersonales e, incluso en individuos susceptibles, a estados alterados de conciencia, alertó Gabriela Armas Castañeda, investigadora del Departamento de Psiquiatría y Salud Mental de la Facultad de Medicina (FM) de la UNAM.

Esos estimulantes, también conocidos como drogas digitales o auditivas, actúan a través de un mecanismo que fue descubierto en 1939 por el investigador alemán H.W Dove, que identificó algunos sonidos llamados biaurales, capaces de provocar ciertos cambios conductuales, explicó.

Consisten en colocar sonidos a diferentes niveles, de modo que quien los escucha capta uno con cada oído; entonces el cerebro, al identificarlos por separado, trata de procesarlos y crea la onda biaural, lo que no ocurre si en general se oye cualquier ruido, precisó.

Tampoco se presentan regularmente en la naturaleza, pues se producen por medios digitales o por efecto de algunas máquinas. Lo que provoca reacciones diferentes es que llegan al oído con distintas frecuencias y por eso se deben escuchar con audífonos, indicó la especialista en adicciones.



[Tweet](#)



Fotos



Gabriela Armas Castañeda, investigadora del Departamento de Psiquiatría y Salud Mental de la Facultad de Medicina de la UNAM.

por medios digitales o por efecto de algunas máquinas. Lo que provoca reacciones diferentes es que llegan al oído con distintas frecuencias y por eso se deben escuchar con audífonos, indicó la especialista en adicciones.

Los biaurales no son drogas en sí, pero últimamente hay quienes se dedican a diseñar sonidos con esas características y les agregan cualidades que tratan de imitar el efecto de otros estimulantes.

De hecho, apuntó, existen páginas como *I-Doser*, que se pueden instalar de forma gratuita, es legal y las descargas de las grabaciones tienen un costo que va de los 20 a los 200 pesos.

Los sectores que más pueden ocupar este tipo de estímulos son los jóvenes, por estar más en contacto con Internet, o porque quieren experimentar con alguna sustancia sin ser descubiertos, comentó.

Armas Castañeda reconoció que hasta ahora hay poca investigación al respecto, y lo que se sabe es porque la gente sube sus experiencias a blogs, Facebook o Twitter.

Algunos aseguran que sí consiguen esos efectos después de escuchar los sonidos durante 15 ó 30 minutos, pero otros mencionan que no sienten nada, incluso los perciben como algo molesto, refirió.

Droga musical

No obstante, aclaró, para que se provoque adicción debe haber dos condiciones: que la persona tenga el comportamiento compulsivo de bajar música, y sentir la necesidad física o psicológica de escucharla la mayor parte del día.

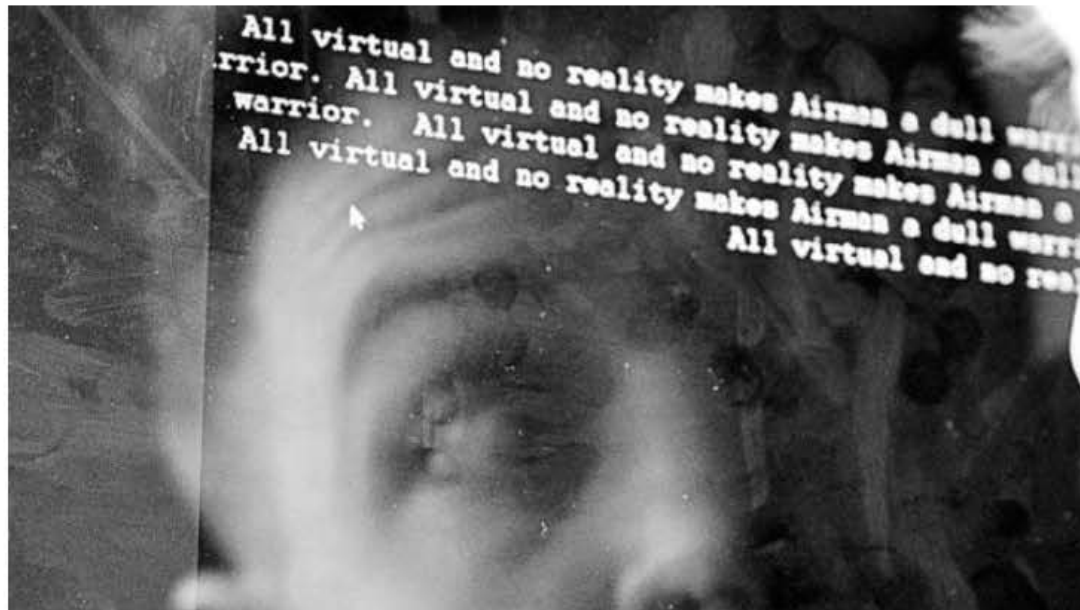
Aunque se piensa que estos sonidos llevados a una forma extrema al parecer provocan efectos de intoxicación similares a los de las drogas, aún es complicado saber qué tanto tiempo tiene que pasar, cuántas administraciones, o qué tan vulnerable debe ser un cerebro para que se provoque un daño, aseveró.

Lo que sí se infiere es que puede dañar, porque quienes se los administran son muy jóvenes, de entre 13 y 17 años, y no tienen la madurez cerebral que se adquiere en la etapa adulta, advirtió la especialista en neuropsiquiatría.

DIRECTO SIGUE EN DIRECTO EL ATAQUE DE DE ISRAEL A IRÁN

DROGAS

Qué son las drogas virtuales



Conoce los efectos de las drogas virtuales

OKDIARIO

28/09/2018 17:15 ACTUALIZADO: 01/10/2018 15:54

LO ÚLTIMO EN CURIOSIDADES



¿Cuáles son los destinos más baratos para viajar en el puente de mayo?



Adiós al aire acondicionado: inventan unas ventanas capaces de filtrar el calor



Llega la primavera pero también las alergias: te mostramos las 5 infusiones para hacerle frente



Recrean con ChatGPT y videojuegos la



Cómo funcionan las drogas virtuales

Una vez se ha descargado el programa que reproduce los efectos de la droga, se ha de ejecutar. En el caso de I Doser, por ejemplo, el equipo comienza a emitir una serie de **sonidos** que duran unos 30 minutos y que producen una estimulación sensorial alterada que podrían alargar sus efectos entre 20 y 45 minutos más, siempre dependiendo del estado emocional del individuo que se ha expuesto a los citados sonidos.

En principio, este tipo de drogas no poseen efectos negativos a nivel fisiológico en el cuerpo humano. Sin embargo, eso no significa que no sean peligrosas. Y es que los **efectos psicológicos** son cosa distinta, ya que sí que podrían crear ciertos niveles de dependencia.

A día de hoy, estos softwares **no son ilegales** y son fácilmente localizables en internet. Sin embargo, sus efectos distan mucho de los de la **musicoterapia**, como mucha gente quiere hacer ver.

Estas drogas online pueden ser muy dañinas a nivel cerebral desde el primer día en que se 'prueban'. Y es que no tienden a generar bienestar en el paciente, más bien comportamientos inadecuados que pueden derivar en **adicción**.

Además, este tipo de 'sustancias online' son capaces de provocar **sobredosis**. Si se escuchan sus sonidos con auriculares durante un tiempo muy elevado, pueden acabar por alterar las sensaciones y la percepción de la realidad.

por la amnistía



Pallete celebra los 100 años de Telefónica recordando a «quienes llevaron la compañía en sus hombros»



Leticia Sabater se convierte en viral gracias a su imitación de Aitana en 'Tu cara me suena'



[UQ home](#)

[News](#)

[Events](#)

[Give](#)

[Contact](#)



[Study](#)

[Research](#)

[Partners and community](#)

[About](#)

[Search](#)

Faculty of Medicine

[Home](#)

[About](#) ▾

[Research](#) ▾

[Future students](#)

[Current students](#) ▾

[Alumni and community](#) ▾

[Staff](#) ▾

[Contact](#)

Digital drugs: exploring this phenomenon through an international survey of 'binaural beat' consumers

1 April 2022



Digital drugs are a phenomenon about which little is known. The consumption of digital drugs involves listening to *binaural beats* - sound which is claimed to mimic the experience of psychoactive drugs, or to elicit specific cognitive or emotional states, often while using ingestible psychoactive substances at the same time. But how common is this practice, and who is using digital drugs, and why? These are the questions our team of researchers from the Global Drug Survey (GDS) aimed to find out through an exploratory analysis of data.

What are binaural beats?

Binaural beats have grown in popularity in recent times, but biophysicists have been exploring the phenomenon since the 1970s. Binaural beats are created when two tones of slightly different frequency are presented to each ear separately, and at the same time. For example, if you are listening to a 440 Hz tone with your left ear and a 444 Hz tone with your right ear, you would perceive a modulating chord with an audible "beat" of 4 Hz (cycles per second). This beat is claimed to "entrain" brain waves and incite cognitive and mental effects; in some cases, mimicking the embodied experience of psychoactive drugs.

Research investigating binaural beats has found that listening to these sounds may result in pain alleviation, anxiety reduction, and improved memory, but findings are mixed around its effects on concentration. However, there is very limited research exploring the extent to which people listen to binaural beats as a substitute for using psychoactive substances, or in conjunction with psychoactive substances to enhance their effects.

Why did people use binaural beats?

Many respondents described using them "to relax or fall asleep" (72.2 per cent) and "to change my mood" (34.7 per cent), while 11.7 per cent reported that they were trying "to get a similar effect to that of other drugs". Other respondents said they were using binaural beats to increase concentration, focus or productivity, for meditation or spiritual practices, to ease headaches or pain, and to facilitate lucid dreaming, astral projection and other "out of body" experiences. Others reported use of binaural beats to enhance experiences with psychoactive drugs, for example "to help relax when using drugs like psilocybin which can create meditative states" and "while smoking DMT".

What does it mean?

This study provides scoping information about the phenomenon of binaural beats, demonstrating that some binaural beat consumers aim to connect with a higher consciousness ("something bigger than myself"), and some report listening to binaural beats to obtain similar effects to psychoactive substances, while others report listening to them while also taking substances, in particular psychedelics. The mere existence of this phenomenon challenges broadly held assumptions about what drugs actually are. For example, what constitutes a psychoactive effect, and what constitutes a psychoactive substance?



Brief Report | [Open Access](#) |

Who uses digital drugs? An international survey of 'binaural beat' consumers

Monica J. Barratt , Alexia Maddox, Naomi Smith, Jenny L. Davis, Lachlan Goold, Adam R. Winstock, Jason A. Ferris

First published: 30 March 2022 | <https://doi.org/10.1111/dar.13464>

Monica J. Barratt PhD, Senior Research Fellow, Alexia Maddox PhD, Research Associate, Naomi Smith PhD, Lecturer, Jenny L. Davis PhD, Senior Lecturer, Lachlan Goold PhD, Lecturer, Adam R. Winstock MD, Honorary Clinical Professor, University College London, Founder and Director, Global Drug Survey, Jason A. Ferris PhD, Associate Professor.

☰ SECTIONS



PDF



TOOLS



SHARE

Abstract

Introduction

Digital drugs, or binaural beats claimed to elicit specific cognitive or emotional states, are a phenomenon about which little is known. In this brief report, we describe demographic and drug use correlates of binaural beat use, patterns of use, reasons for use and methods of access.



Volume 41, Issue 5

July 2022

Pages 1126-1130



Figures



References



Related



Information

Recommended

[Vestibular Responses to Sound](#)

G.M. HALMAGYI, I S CURTHOYS,
J G COLEBATCH, S T AW

[Annals of the New York Academy of Sciences](#)

[Sexual Dysfunction in Men Who Abuse Illicit Drugs: A Preliminary Report](#)

Jiann Bang-Ping MD

[The Journal of Sexual Medicine](#)

[Objective verification of full recovery of dynamic vestibular function after superior vestibular neuritis](#)



Conclusions

This paper has established the existence of the phenomenon of listening to binaural beats to elicit/changes in embodied and psychological state (i.e. 'digital drugs'). The mere existence of this phenomenon challenges broadly held assumptions about what drugs actually are (e.g. What constitutes a psychoactive effect? What constitutes a psychoactive substance? [23]). It has led us to ask whether mediated digital experiences could also be considered 'drugs', or whether they are better placed as complementary practices alongside drug use. Future research directions into these mediated sensory experiences include the cultural context for consumption, the technologies that afford them and proximate experiences, including co-use with ingestible drugs and similar auditory phenomena like autonomous sensory meridian response.

Acknowledgements

No specific funding was obtained for this research. GDS would like to thank all members of the GDS group, all media partners that promoted the survey and others who assisted, including the translators. The authors also thank all participants for taking the time to complete the survey.

Open access publishing facilitated by RMIT University, as part of the Wiley - RMIT University agreement via the Council of Australian University Librarians.

Conflict of Interest

ARW is the founder and director of the company Global Drug Survey. There are no other interests to declare.

Tecnología ■

OPEN BCI, UN PROYECTO BIOELECTRÓNICO 'LOW COST'

Neurociencia 'low cost': este equipo de código abierto lee tu mente

Un equipo de 'neurohackers' ha desarrollado un dispositivo de código abierto y bajo coste para que cualquiera pueda medir su actividad cerebral en casa



Cortesía de OpenBCI



3 meses por
1€ / mes
Suscríbete
ahora ★

ABC



XLSemanal

A FONDO HISTORIA CIENCIA NATURALEZA SALUD PERSONAJES GASTRONOMÍA ▾ FIRMAS ▾ CARTAS TIEMPO DE MOVERSE

Este casco sabe lo que estás pensando



23 de febrero del 2016

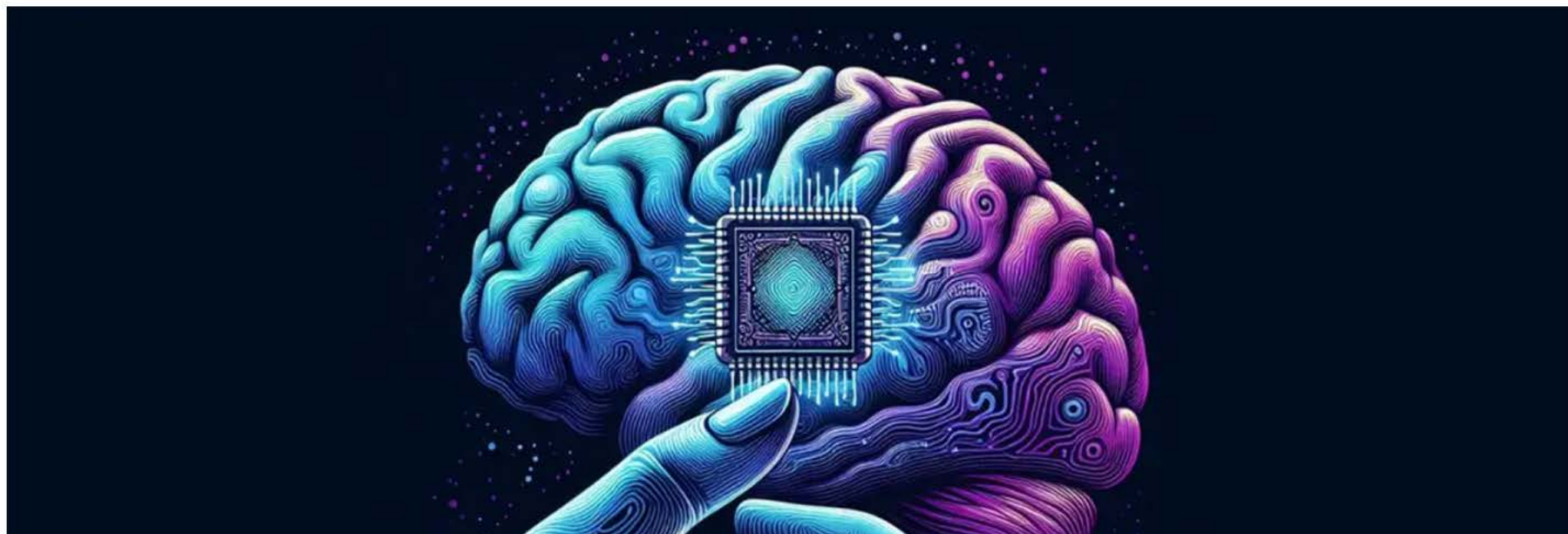
Sensores de grafeno que interactúan con el cerebro en el Mobile World Congress 2016

Las tecnologías presentadas en el Pabellón del Grafeno (Graphene Pavilion) del Mobile World Congress muestran diferentes aplicaciones del grafeno, desde baterías hasta pantallas flexibles y desde productos listos para usar hasta prototipos y aplicaciones futuristas. El pabellón, coordinado por el ICFO – Institut de Ciències Fotòniques, en colaboración con el Graphene Flagship, incluye una tecnología desarrollada por investigadores del Institut Català de Nanociència i Nanotecnologia (ICN2) en colaboración, entre otros, con investigadores del IDIBAPS.



Neuralink ya busca candidatos para implantar un segundo chip cerebral

- Cualquier persona con ciertas limitaciones de movilidad puede postularse
- **Vivobook S 15 (S5507): el primer 'Copilot+ PC' de ASUS también está aquí**



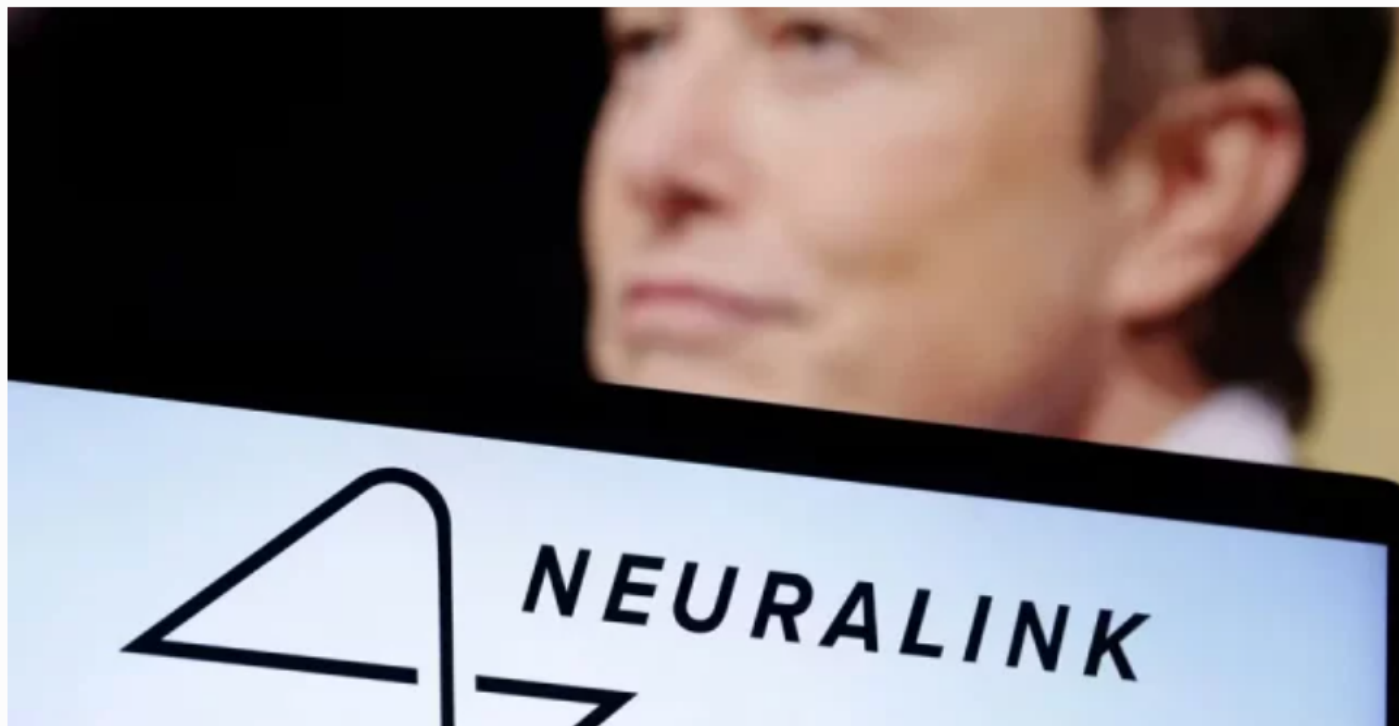


Portada / Negocios /

Forbes Staff
mayo 20, 2024 @ 3:45 pm

FDA autoriza a Neuralink implantar chip cerebral en un segundo paciente

La neurotecnológica de Musk espera colocar su dispositivo en un total de 10 personas este año; señala que tiene más de 1,000 pacientes inscritos.



MÁS COBERTURA



Índice Forbes: Análisis del voto para las elecciones presidenciales de México 2024; Sheinbaum tiene amplia ventaja



Peso se aprecia en espera de datos de PIB e inflación local; BMV cae



BACK
TO THE FUTURE

Filed: December 27, 2021

Date of Patent: April 18, 2023

Assignee: NEURALINK CORP.

Inventors: Nir Even Chen, Paul A. Merolla, Joseph E. O'Doherty

CELL-BASED BRAIN-MACHINE INTERFACE

Publication number: 20230077899

Abstract: The disclosure provides a biological brain-computer interface comprising genetically modified cells engrafted onto an adult mammal (e.g., mouse) above cortical layer 1, forming an artificial cortical layer termed layer zero (L0). Following engraftment, L0 goes through a developmental process characterized by synchronous waves of activity that gradually recede to resemble spontaneous cortical activity. Axons and dendrites from L0 nondestructively infiltrated the host cortex and formed synaptic connections necessary for **bidirectional communication with the brain.**

Type: Application

Filed: December 8, 2021

Publication date: March 16, 2023

Applicant: Neuralink Corp.

Inventors: Alan R. Mardinly, Madison D. Taylor, Alexandra Borog, Kevin S. Smith, Viktor Kharazia, Thomas K. Roseberry, Jean-Charles Neel, Emilienne M. Repak, Timothy J. Gardner, Max J. Hodak, Sunny Y. Weber

GLASS WELDING THROUGH NON-FLAT SURFACE

Publication number: 20230069855

Abstract: Methods and systems of using a laser beam to weld an object with a non-flat surface, including curved surfaces, are described, where at least one piece of the object is transparent. An optical guide with a flat surface and an interface surface is placed on a piece of an object to be welded. The interface surface is fabricated to form-fit the non-flat surface of the object to be welded, and is opposite the flat surface. A liquid optical medium is applied between the non-flat surface and the interface surface, filling any gaps or surface defects. The laser beam is then transmitted through the optical guide, liquid optical medium, and into the object to be welded, to a location to be welded. The laser beam then welds the object

El estado actual de la tecnología nos lleva a cuestionarnos:

- ¿Qué es droga?
- ¿Qué debe considerarse una sustancia psicoactiva?
- ¿Qué debe considerarse un efecto psicoactivo?
- ¿Es ilegal el tráfico de “bytes” o “beats”?
- ¿Son ilegales los ingresos obtenidos mediante el tráfico de “bytes” o “beats”?
- ¿Hay lavado de activos detrás de los ingresos obtenidos mediante “bytes” o “beats” psicoactivos?
- ¿Y si todo esto ocurre en el metaverso?
- ¿Y si todo esto se paga mediante activos virtuales?

¿En qué pensábamos cuando decíamos “entorno digital financiero”?

- Productos digitales (?)
- Canales digitales.
- “Personas digitales” (Identidad digital).
- Y creíamos que el problema estaba en la digitalización del canal o de la identificación de los clientes...
- Pero ¿Pensamos alguna vez en la digitalización de la amenaza?

**En el futuro, las drogas “sustancia” serán
mayormente sintéticas y, de consumo marginal.**

**Y quienes puedan permitírselo, utilizarán
drogas virtuales, más limpias, de precisa
dosificación y muy difícil detección.**

**Las que, por si faltara más, ni siquiera son
drogas de acuerdo con la convención vigente.**

**Si hoy nos cuesta lidiar con el LA originado en
drogas “sustancia” ¿Cómo será en el futuro
cuando las drogas se virtualicen?**

**¿Estamos listos para lo
que se viene?**



GRACIAS

GARCÍA ORUÉ

GUILLERMO GARCÍA ORUÉ

A B O G A D O



guillermo@garciaorue.com



www.garciaorue.com



<https://www.linkedin.com/in/guillermogarciaorue/>



Tel.: +595 981 550900