

Personal y transferible

Antonio Vaquero
Escuela Superior de Informática, Universidad
Complutense

<vaquero@sip.ucm.es>

Resumen: siempre es bueno reflexionar pero parece oportuno hacerlo ahora, cuando apenas ha transcurrido medio siglo desde la aparición de la Informática. Solamente medio siglo y cómo ha influido la Informática en la sociedad! El sentido que tiene reflexionar ahora es prepararnos para el futuro, intentar que se tomen decisiones con conocimiento de causa, tanto individual como institucionalmente.

Palabras clave: Informática, Sociedad, Ciencia, complejidad, cultura tecnológica, consumismo, Internet

1. Introducción

Estamos terminando el «Siglo de la Ciencia». La Ciencia, con su ineludible consecuencia tecnológica, ha marcado el carácter de este siglo que termina, transformando la sociedad mucho más sustancialmente que ninguna otra materia, ya sea ésta ideológica, religiosa o de cualquier otra índole. ¿Qué papel ha representado la Informática en este escenario?

2. La Informática en la Sociedad

En 1949 se ponía en marcha la EDSAC (*Electronic Delay Storage And Calculator*), cronológicamente la primera computadora de programa almacenado efectivamente en funcionamiento. Es impresionante la carrera que la Informática ha realizado desde entonces: en 50 años ha pasado de ser una curiosidad científica a adquirir categoría de ubicuidad.

La sociedad actual, la llamada Sociedad de la Información, descansa en la Informática. Dependemos de la Informática, de ahí nuestra fragilidad cuando fallan las computadoras: las hemos hecho imprescindibles y somos vulnerables a sus fallos.

Como caso paradigmático, divulgado hasta la saciedad, piénsese en los efectos, tanto reales como psicológicos y sociológicos, del «efecto 2000».

La sociedad va a rastras de un fenómeno muy complejo que no termina de asimilar.

3. La complejidad de la Informática

Una causa fundamental de nuestra fragilidad se debe a la complejidad de los sistemas informáticos, que tienen que En

La Sociedad tras medio siglo de Informática

hacer frente a problemas cada vez más complicados. Tomemos un ejemplo de las ciencias del espacio. Cuando falló el lanzamiento de un cohete Ariane 5 en 1996, las computadoras dieron una orden equivocada, interpretando erróneamente unos datos enviados desde el interior del cohete durante el inicio de su trayectoria, dando lugar a un brusco giro y a su destrucción prematura con el satélite que se pretendía poner en órbita. Una orden equivocada. Un fallo de las computadoras. Pero sus fallos son nuestros fallos. Estamos empezando (sólo ha pasado medio siglo) y tenemos que aprender mucho todavía.

Algo vamos aprendiendo. A finales de 1999 fue lanzado al espacio el satélite **XMM** (*X-ray Multi-mirror Mission*) por otro Ariane 5 para ponerlo en órbita con una misión científica complejísima, que marcará la capacidad de la ciencia y la industria europeas. Esta vez todo marchó totalmente ajustado a lo previsto. El resultado superó incluso las expectativas. De los errores se aprende.

4. La cultura informática de la Sociedad

Ahora bien, fuera del mundo científico, ¿qué imagen tiene de la Informática la sociedad en general?

Hay que considerar la cultura informática de la sociedad en el contexto cultural que estamos viviendo. El progreso tecnológico, propiciado por los avances científicos, pone en manos de la sociedad utensilios y servicios que se usan sin conocer sus fundamentos. Nos servimos del automóvil, de la televisión, del teléfono, de la computadora, etc., no sólo sin saber su naturaleza ni funcionamiento interno sino tampoco el riesgo de ese desconocimiento. Por eso somos frágiles frente a la tecnología.

Es un problema de educación. Se nos impone una cultura de uso y consumo, no una cultura del conocimiento. La publicidad, dueña y señora, propicia el consumismo. El buen consumista ha de ser acrítico, desconecedor. Y la Informática ha llegado a ser objeto de consumo obligado. Tomemos una muestra, una de tantas, de publicidad sobre Informática sacada de la prensa diaria. En 1999 apareció un anuncio de IBM en todos los diarios sobre un programa para corregir el efecto 2000, un atrevimiento que sólo podía ser creíble por la incultura informática (científica y humanística) que sufre tanto la sociedad española como la del resto del mundo. El anuncio duró pocos días. Lo increíble para alguien con conocimientos informáticos es que ese anuncio apareciese.