

## La "Sociedad Digital", de frente a nuevos modelos de interacción

¿En qué se parece una calculadora a un *smartphone* a un televisor digital, al sistema de navegación de un auto o a un satélite? En que todos son aparatos electrónicos con procesamiento digital o informático que comparten, en más o menos complejidad, los mismos elementos.

Además, están reemplazando a las antiguas tecnologías tradicionales y de paso también están cambiando la forma en que hoy se hacen los negocios, las amistades, la política, la educación y las relaciones humanas en general.

Tal ha sido el cambio que hoy se dice que vivimos en una "Sociedad Digital", donde hay más personas con acceso a las telecomunicaciones y más intercambio de información que nunca antes en la historia humana. De hecho, según la [Unión Internacional de Telecomunicaciones](#), cerca del 80% de las personas del mundo tiene un teléfono celular. De ellas, casi mil millones cuentan con Internet móvil, y millones más tienen acceso a televisión por satélite y otros servicios como Internet en el trabajo o el hogar, a veces sin contar con bienes como un hogar seguro o un automóvil.

El desarrollo de estas redes de telecomunicaciones ha sido la base para pasar de la antigua "Sociedad Industrial", donde el negocio era la fabricación de objetos, a la "Sociedad Digital", donde las ganancias incluyen en gran medida la creación de [servicios digitales educativos, de administración o de esparcimiento](#). Es más, naciones avanzadas como las europeas apuntan desde hace décadas a convertirse en sociedades y economías [basadas en el Conocimiento](#).

Todos estos cambios han puesto en nuestras manos una serie de objetos o dispositivos que antes no parecían necesarios o ni siquiera existían: teléfonos inteligentes, computadores, *tablets*, GPS, e incluso algunos aparatos que agrupan todos los anteriores. Nuestro comportamiento se va adaptando al uso de recursos informáticos conectados a redes, y los fabricantes de equipos van modificando, adaptando y mejorando los dispositivos según las necesidades de las personas.

¿Seguirá este desarrollo de forma permanente, tal como ha sido durante los últimos años? La informática ha sido una revolución que ha puesto a la tecnología en todo nuestro entorno, y que ha creado [nuevas formas de interactuar entre personas y máquinas](#). Es el caso del *mouse*, los teléfonos celulares, las pantallas táctiles, los juegos de realidad virtual, etc. Sobre estas interacciones hombre-máquina, se han desarrollado nuevas formas de relacionarse entre las personas, como por ejemplo la comunicación vía SMS, las redes sociales como Twitter o Facebook.

Sin embargo, nadie sabe a ciencia cierta cómo nos sorprenderá el futuro: por ejemplo, en un futuro próximo podría ser común la existencia de interacciones máquina-máquina, un proceso hoy invisible entre programas de computadores, pero que promete ser mucho más que eso, a través de la conexión y traspaso de información entre objetos cotidianos, bajo el concepto de ["Internet de las Cosas"](#): redes de objetos de uso diario conectados entre sí por una red de poca energía. Para entendernos, imagine que usted es intolerante a la lactosa y que, mientras está en el supermercado, su teléfono le indica que el yogurt que piensa comprar contiene lactosa, y además vencerá antes de quince días, tiempo en que usted estará de vacaciones según escribió en su agenda telefónica. Pero que el de al lado estará fresco para su vuelta de vacaciones y está entre los sabores que más le gustan, según sus compras anteriores.

Si le parece ciencia ficción, piense que habría dicho hace veinte años sobre un aparato para escuchar música, ver televisión, sacar fotografías, conectarse a Internet y que, además, le hablara y pudiera indicarle donde se encuentra y cómo llegar a casa. O sea, un *smartphone* básico. ¿Aun le parece increíble? Pues vale la pena reflexionar sobre ello.