

[Publicado en El Periódico de Aragón, 17-IX-1998]

Lobos informáticos

Guillermo Pérez Sarrión

Los medios publican con regularidad noticias sobre el mundo informático que causan como poco desconcierto y mueven a la reflexión crítica. Las más recientes se refieren a Microsoft y Bill Gates: la justicia de USA intenta ahora demostrar que quien es sabido tiene el monopolio casi total de los sistemas operativos de PC a través de Windows (Ventanas), ha obligado a Intel, que tiene el monopolio casi total de los chips, a que no desarrolle cierta tecnología que impediría consolidar su dominio.

La noticia es chusca, como las muchas otras que aparecen sobre los continuos intentos de Microsoft de obtener el monopolio de todo y de las demás compañías de impedirlo (Microsoft contra Sun, contra Intel, contra Netscape, contra Java). A este nivel ¿hay alguna empresa cuya lógica de actuación no sea apoderarse de todo el mercado? La búsqueda del monopolio es permanente, y para eso vale todo: el usuario doméstico, que es el que ha provocado el despegue estratosférico de la industria, es sólo un referente abstracto. Para sus ejecutivos la sociedad civil es sólo un inmenso Gran Mercado lleno de empresas que compiten entre sí como lobos informáticos para apoderarse de él y obtener el poder económico, para ellos muy superior al político: para alcanzar el Dominio del Mundo y ser los reales Amos del Universo. La empresa es una religión. El chantaje empresarial, los pactos extralegales, la alianza con el enemigo, el aplastamiento del vencido, son norma y no excepción.

Y el núcleo de estos conflictos con frecuencia es pura escolástica. Si en el que enfrenta al Navegador de Netscape y el Explorador de Microsoft convenimos que un navegador puede considerarse parte de un sistema operativo la acción de Microsoft contra Netscape es legal: y si no, no. Y ¿quién puede definir lo que es un sistema operativo, que hoy convenimos sea una cosa y mañana que sea otra? Es sólo un razonamiento conceptual aunque sea hecho por juristas, lo que legaliza o impide un negocio de millones de dólares.

Pero lo peor es que estos problemas alcanzan nuestra vida cotidiana, planteando a los usuarios domésticos de informática graves problemas que tienen su origen exactamente en la propias condiciones de competencia caótica, salvaje y vertiginosa de la industria informática.

El primero es el precio. Es dicho común que la industria informática baja los precios continuamente, pero eso cuando se ve desde el usuario es radicalmente falso. Los ordenadores son caros: todo lo caros que las empresas consiguen que sean a base de meterles cosas. El usuario medio que hace quince años entró en el mundo de la informática doméstica encontrará que se gastó casi 300.0000 pta en un equipo standard, mucho menos potente, pero que hacía casi todo lo que el usuario medio necesitaba y necesita realmente (usar un procesador de textos, y a veces manejar una base de datos y una hoja de cálculo). Ahora cada vez que compra un ordenador se gasta lo mismo. Eso sí, compra un ordenador estratosférico: PODRÍA procesar vídeos, diseñar estructuras arquitectónicas tridimensionales o hacer cálculos de astrofísica. Podría. Pero no lo hace, ni lo hará. Ese usuario, representativo de millones de usuarios, probablemente necesitaría un ordenador con un sistema cerrado, muy fácil de usar y por 100.000 pta. Pero ese ordenador no está en el mercado. Los fabricantes ganan más creando demandas domésticas ficticias, como juegos y animación en 3-D,

para luego vender las soluciones. Ningún ejecutivo de estas compañías sería capaz de plantear otra cosa con su limitada cultura de empresa: el mundo no es más que un mercado. Plantear la cuestión de si lo que se vende hace realmente falta no tiene sentido. De que haga falta se encargan los publicitarios.

El sistema de renovación de equipo es además calculadamente perverso: los grandes fabricantes han conseguido que cambiar de ordenador sea más caro que cambiar de coche. Cada dos años varias piezas del ordenador quedan casi para chatarra: algún elemento de la cadena sistema operativo-máquina-versiones de programas-impresora se queda necesariamente obsoleto y empieza a ser incompatible con los otros y hay que seguir comprando o actualizando programas. Un usuario medio que quiera mantener su equipo al día, sin mejorarlo sustancialmente, se puede gastar unas 200.000 pta al año, que en cinco años hacen un millón de pesetas: esto es lo que cuesta y dura un coche pequeño. Además, comprar un ordenador es muy complicado. Cada elemento es de un fabricante distinto: máquina, impresora, módem, sistema operativo, procesador de textos/base de datos/hoja de cálculo, compactador, programa de comunicaciones, antivirus, navegador/explorador y mil cachivaches más. Y muchos productos son poco compatibles con los demás.

El resultado son ordenadores enormemente complicados de manejo, y el despilfarro informático. Hay miles de ítems en un disco duro: muchos entran sin que el usuario se entere, los coloca el vendedor o los propios fabricantes de un programa cuando se actualiza un programa, o llegan de la red cuando se hacen conexiones. El usuario corriente ya casi no sabe lo que hay ahí, ni lo que entra. Pero además los programas cambian de versión lo que implica desperdiciar muchas horas en aprender versiones nuevas. Y cada programa lleva su manual de mínimo 200 páginas, pudiendo llegar a varios volúmenes. Por supuesto nadie puede leerlos todos, con lo cual programas potentísimos jamás se usan más que en un 5-10% de su capacidad. Pero eso sí, se podrían usar. Y la dependencia del fabricante y del vendedor es abrumadora, total.

Es difícil imaginar cómo puede resolverse la inmensa acumulación de poder de estas empresas, que en materia de informática doméstica hace tiempo han perdido el contacto con la realidad, han creado un mercado caótico y llaman progreso y futuro sólo a lo que dicen los informes de sus departamentos de prospectiva de mercado.

(977 palabras)