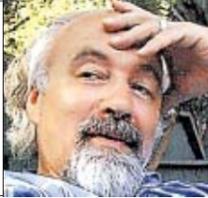


## Desde el Pacífico

La tecnología es indudable que ayuda al desarrollo de los países, por eso hay que ponerla al alcance de los necesitados.  
POR FRANCIS PISANI



## Tecnología para un futuro mundo mejor

EL MUSEO DE TECNOLOGÍA de San José, la capital de Silicon Valley, entregó en noviembre cinco premios a "educadores y emprendedores sociales que usan la tecnología en beneficio de la humanidad". Invitan así a reflexionar sobre el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación sobre el desarrollo y, en particular, sobre la *fractura digital* (la diferencia entre ricos y pobres en el acceso a la tecnología).

El galardonado que más llamó la atención fue el Ashok Gadgil. Ha inventado un sistema para desinfectar agua con rayos ultravioletas y energía solar que apenas cuesta un dólar y medio por persona y año.

El jurado destacó dos proyectos sociales: la Asociación Ajb'atz' Enlace Quiché de Guatemala, que implanta centros tecnológicos interculturales para indígenas, y el Comité para la Democratización de la Tecnología de la Información de Brasil, que se dedica a la inserción social

**La tecnología puede contribuir a resolver problemas apremiantes en el mundo de hoy. Sin embargo, por sí sola no es suficiente y es necesario hacer un esfuerzo social.**

de los más desfavorecidos con conceptos que tiene próximos.

El mensaje está claro: la tecnología puede contribuir a resolver algunos de los problemas más apremiantes en el mundo de hoy. Sin embargo, por sí sola no es suficiente y es necesario hacer un esfuerzo de corte social.

La razón más obvia es una fractura digital creciente. Según datos recopilados por Clickz.com, el número de internautas activos (los que se conectaron en el último mes) creció en cuatro millones de personas entre los 12 países con más tráfico. España fue el país que más creció al agregar más de un millón (13,82%).

El número mundial de internautas se acerca a la cifra de mil millones (la alcanzará en los primeros meses de 2005), según Computer Industry Almanach. "La mayoría del crecimiento vendrá de países populosos como China, India, Brasil, Rusia e Indonesia", según Egil Juliusen, autor del informe. Pero la diferencia sigue siendo abismal entre países en los cuales más del 50% de la población está conectada (EE UU, Canadá, Australia, Europa del norte, algunos países asiáticos como Corea del Sur y Singapur) y países en desarrollo donde pocos llegan al 10%. En América latina apenas el 6% de la población está conectada.

No cabe duda de que los países desarrollados tienen acceso a más tecnologías que los países en desarrollo. Suelen tener más teléfonos que habitantes, mientras que los más pobres apenas tienen tres teléfonos por 100 habitantes. Un estudio del Banco Mundial que cuestiona dicha fractura está causando sendas discusiones. Sus autores,

Carsten Fink y Charles Kenny, destacan que hacia el final de la década de 1990 el uso de Internet creció el 50% por año en los países más ricos mientras crecía el 100% en los demás. Lo que llama la atención con la fractura digital, dicen "no es cuán ancha es, sino cuán rápidamente se está cerrando".

El estudio pone en tela de juicio la medición tradicional de los problemas en función del acceso por persona. Estudian la disponibilidad de la tecnología en función de los ingresos, lo cual permite medir con más precisión la importancia que se le da a la tecnología como instrumento de desarrollo. Dar demasiada importancia a las cifras de medición del acceso, estiman los autores, puede llevar a políticas equivocadas como es aumentar el número de computadoras y puntos de acceso sin política de educación y capacitación. Aun para quien acepta esta tesis quedan dos problemas: el menor impacto de la tecnología sobre la productividad en los países en desarrollo y la fractura digital dentro de cada país.

Radicalmente optimista, el ensayo del Banco Mundial afirma que la oportunidad digital es mayor que la fractura. Otros, sin desconocer la necesidad de cuestionar la medición tradicional, prefieren hablar de "fractura del conocimiento".

TECHNOLOGY MUSEUM: [www.thetech.org](http://www.thetech.org)  
CLICKZ: [www.clickz.com](http://www.clickz.com)  
GADGIL: [www.waterhealth.com](http://www.waterhealth.com)  
QUICHÉ: [www.enlacequiche.org.gt/](http://www.enlacequiche.org.gt/)  
BRASIL: [www.cdi.org.br](http://www.cdi.org.br)  
FINK Y KENNY: [www.developmentgateway.org/download/181562/W\\_h\\_ither\\_DD\\_Jan\\_.pdf](http://www.developmentgateway.org/download/181562/W_h_ither_DD_Jan_.pdf)

## NAVEGANTES

LOS LECTORES QUE quieran expresar su opinión, comentar la actualidad del mundo de Internet, las telecomunicaciones o las nuevas tecnologías; los que deseen difundir su propia página o recomendar aquella que les guste, pueden escribir por correo electrónico a la dirección [ciberpais@elpais.es](mailto:ciberpais@elpais.es). Los textos tienen que ser breves e incluir el nombre, la dirección postal y el teléfono.

## OPINIÓN

### 'Halo 2', en español de España

*Halo 2*, el último juego de Microsoft Game Studios, levanta ampollas entre la comunidad de usuarios españoles de la consola de videojuegos Microsoft Xbox debido a su doblaje latinoamericano. El juego, doblado al inglés, español, francés, italiano, alemán, coreano, chino y japonés, se distribuye en España únicamente con un doblaje latinoamericano cargado de modismos y jerga extranjera, que comparte con otros países como México o Colombia, sin posibilidad siquiera de jugarlo en su versión original en inglés.

Reclamamos un doblaje para España con actores españoles, como en su día fue comercializada la primera parte del juego. La polémica viene agravada por la decisión de Microsoft de emitir por televisión un anuncio en el que aparecían diálogos supuestamente extraídos del videojuego, doblado por actores españoles, hablando un castellano de Valladolid. El comprador final de *Halo 2*, animado además por la inscripción en la carátula que lee "Totalmente en castellano", encontraría en el juego un castellano bastante más próximo al de México, cargado de extranjerismos como *cuate*, *chava*,



**POBRES DE MADRID.** Aunque terminan siendo invisibles para la mayoría de sus habitantes, Madrid está repleta de pobres... Hay innumerables estudios y programas sobre ellos, pero nunca aparecen sus caras. Fotografados por Santi Ochoa, 60 pobres y mendigos de las calles del centro, se pueden ver en una página y en un libro. Santi Ochoa.

● [www.pobrezaymendicidad.com](http://www.pobrezaymendicidad.com)

*grandulón* y muchas otras expresiones en ocasiones cómicas para el público español, en ocasiones ininteligibles. Además, más allá de las diferencias lingüísticas, "la calidad interpretativa del doblaje español es pésima. Las voces no cuadran, los actores se limitan a leer su papel de mala forma y cualquier intento de inmersión en la trama del juego se convierte en un imposible". Jorge Hernández.

● [www.petitiononline.es/halo2es/](http://www.petitiononline.es/halo2es/)

## SITIOS

### Pinturas de Esther Ramos

Los últimos trabajos de Esther Ramos, que nos presenta en su página. Innovadora técnica de pintura con luz, con una impresionante transformación del color. El mismo cuadro con luz o sin

ella parece totalmente distinto, es como tener dos cuadros en uno. En el apartado *Foto Luz* realiza obras a partir de cualquier imagen que se le proponga, incluso de una foto. A. E.

● [www.estherramos.com](http://www.estherramos.com)

### Periódico 'Rojo y Negro'

Periódico digital del sindicato CGT. Toda la actualidad relacionada con el sindicato (luchas, solidaridad, artículos de opinión...) y noticias sociales. En su nueva andadura destacaría la columna de Carlos Taibo. Toni Masa.

● [www.rojoynegro.info/2004/](http://www.rojoynegro.info/2004/)

### Belenos Rugby Club

En la página del Belenos Rugby Club, se informa de todo lo referente al club y se anima a descubrir este deporte. Pablo Artime.

● [www.belenosrugby.com](http://www.belenosrugby.com)

## LA QUEJA

# La tecla capada

ANA PANTALEONI

De prepago a contrato con Telefónica Móviles. Este lector de Barcelona, que firma con el apodo de El Justiciero, explica que, con el cambio, la operadora le regaló un móvil Motorola C-386.

"Mi sorpresa llegó cuando al intentar configurar las teclas me encontré con que el botón superior derecho del teclado estaba adjudicado al servicio e-moción y que no se podía cambiar. Me parece bien que quieran promocionar este servicio, pero no a costa de obligarme a tenerlo presente en primera línea sin que yo lo quiera. El problema se agrava cuando se comprueba

que el bloqueo del teclado es muy complicado de aplicar (se debe realizar cada vez porque no hay bloqueo automático). Parece como si la operadora busca que se produzcan llamadas no deseadas a este servicio desde el bolso de sus clientes", insinúa el lector.

El correo de El Justiciero finaliza con quejas por el hecho de que el fabricante de teléfonos se preocupe más por las exigencias de las operadoras que por el bienestar del cliente.

Telefónica Móviles ofrece una respuesta: "La tecla *softkey* derecha no se puede modificar del acceso a e-moción, así como tampoco el acceso di-

recto pulsando abajo en el cursor, que accede a la agenda. Ambas teclas y funcionalidades se han fijado para todos los teléfonos comercializados por Movistar como una forma de mejorar la usabilidad de nuestros servicios", explica la compañía. "No obstante, el equipo de usabilidad de la compañía continúa estudiando nuevas alternativas que pudieran aplicarse en el futuro, como dejar al cliente que personalice estas teclas si lo desea", añaden. Telefónica Móviles informa al cliente que puede bloquear el teclado pulsando menú y luego asterisco. "En cuanto al bloqueo automático, se trata de una decisión del fabricante".

elpais.es

# 'Rayman'

Mañana sale a la venta en los quioscos (5,95 euros) un nuevo juego de la colección elpais.es, que se vende independientemente del diario.

Se trata de *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. Es la tercera aventura gráfica de Rayman, el popular juego de Ubisoft. El personaje se enfrenta al ejército de los Hoodlums, una tropa de malvados en busca del Señor de los Hoodlums, accidentalmente tragado por Globox. Hay que encontrar una cura para Globox, explora los alrededores para encontrar poderes sobrenaturales y conseguir aliarse con la tribu guerrera de los Knaeren. Se trata de una aventura con su lado épico y su lado estrofarario.

