

# ¿HAY ALGUIEN AHÍ?



Estimado Lector de Linux Magazine

**E**l otro día estaba en el aeropuerto esperando a un colega, y mi hijo (en plena fase “FlightGear”)

me pidió que le comprase una revista de aviones para combatir el aburrimiento. Yo, por supuesto que se la compré. Para mí, adquirí un comic de superhéroes.

Al cabo de un rato (el vuelo se retrasaba), nos intercambiamos revistas. Cuando me tocó, leí la editorial. En ella, el director se quejaba amargamente de las trabas burocráticas con las que se encuentran los aficionados a la aviación deportiva. Cuentan con mis simpatías, pero no pude evitar pensar lo irrelevante de sus problemas para con la sociedad en general.

Sin embargo, a efectos prácticos, nuestra comunidad, la de los desarrolladores y especialistas en software libre, es muy parecida a la de los que vuelan en Cessna. Leemos revistas especializadas que nadie más lee, organizamos eventos a los que nadie más va y hablamos un lenguaje que nadie más entiende.

¿Por qué? La aviación deportiva tiene unos efectos virtualmente nulos en la sociedad. Pero, ¿qué ocurre con nosotros? ¿Acaso lo que hacemos no acaba “calando”? Indudablemente sí, pero ¿por qué tan poco y por qué tarda tanto? Uno de los problemas, a mi parecer, reside precisamente en que, por desgracia, como con cualquier grupo especializado, los programadores no hablan el mismo lenguaje que el hombre de la calle. Si bien, casi todo el mundo tiene ordenador y lo utiliza, pocos entienden los términos *interfaz*, *entorno de ventanas* o, siquiera, *escritorio*. Normalmente, si mencionas uno de estos vocablos en una conversación con un “profano”, la respuesta que obtendrás es algo como “Y eso ¿qué es? Lo de Windows ¿no?”.

Una de las principales consecuencias de esto es la alienación del usuario con respecto al creador. ¿Sabe el usuario medio que en el mundo del software libre sus preguntas casi siempre obtienen respuestas? ¿Sabe que cuando uno pide una característica para una aplicación los desarrolladores normalmente toman nota? ¿Sabe que los desarrolladores se sienten casi tan huérfanos sin los comentarios de los usuarios como los usuarios sin la ayuda de los desarrolladores? Todos *nosotros* sabemos que así es, pero casi ninguno de ellos es consciente de que los mecanismos para realizar estas acciones están disponibles desde hace tiempo.

Hemos de encontrar una manera de popularizar el trabajo que realizan los especialistas de manera que sea inteligible para el común de los mortales, y la única manera de conseguirlo es abriendo (aún más) el canal de comunicación entre consumidores y creadores.

En la Campus Party, una periodista solicitaba a los líderes de cada sección y clan para que explicasen en 20 palabras qué es lo que pretendían o qué estaban haciendo allí. Durante la aKademy, Otro periodista pedía a Kelle Dalheimen, presidente de kde.org, que describiese KDE en una sola oración y “sin tecnicismos”. Desafortunadamente, nada es tan sencillo, de ahí los crasos errores y las burdas simplificaciones que aparecen en la prensa no-especializada y que tanto nos avergüenzan o hacen reír.

Sin embargo, estos ejemplos nos demuestran que se nos exigen explicaciones. Se nos exige simplificar los conceptos, adoptar un lenguaje que un usuario final pueda entender. Sólo así popularizaremos nuestro trabajo, aceleraremos la adopción de alternativas y dotaremos a los usuarios finales, el hombre de la calle, del poder al que creemos que tiene derecho y se le ha arrebatado antes de poder disfrutarlo.

Nos sentimos orgullosos de nuestros orígenes como publicación, que se remonta a los primeros días de la revolución Linux. Nuestra revista hermana, la publicación alemana Linux Magazine, fundada en 1994, fue la primera revista dedicada a Linux en Europa. Desde aquellas tempranas fechas hasta hoy, nuestra red y experiencia han crecido y se han expandido a la par que la comunidad Linux a lo ancho y largo del mundo. Como lector de Linux Magazine, te unes a una red de información dedicada a la distribución del conocimiento y experiencia técnica. No nos limitamos a informar sobre el movimiento Linux y de Software Libre, sino que somos parte integral de él.



La influencia de los desarrolladores en el mundo cotidiano, el mundo de la informática de consumo, el mundo de los usuarios finales y de las empresas, es tangible, es real. Pero no podemos confiar en los medios mayoritarios para cerrar el abismo entre usuarios finales y creadores de software, porque, si bien existen especialidades como el periodismo deportivo o el comentario político, no existe todavía un escuela para el periodismo tecnológico. Por otro lado, la experiencia nos demuestra que a las empresas no les interesa dotar al usuario de conocimientos, y las únicas campañas de popularización que organizan son las de sus productos para convertir los ordenadores en electrodomésticos.

Por tanto, la tarea recae como siempre en la comunidad. La sobrecargada e infravolarada comunidad. Es la ella la responsable de cerrar la brecha, organizando eventos populares, despojándose de poses elitistas y moderando su lenguaje para hacerlo conciso, llano y asequible. ■

Paul C. Brown  
Director