

HISTORIA DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Una nueva ideología que no dice su nombre se ha naturalizado y se ha visto propulsada al rango de paradigma dominante del cambio. Las creencias de las que la noción de sociedad de la información es portadora desencadenan fuerzas simbólicas que impulsan a actuar, a la vez que permiten actuar, en un determinado sentido y no en otro. Orientan la formulación de programas de acción y de investigación por parte de los Estados y de los organismos supranacionales.

EL CULTO DEL NÚMERO

El algoritmo



Su finalidad es economizar pensamientos presente en los índices y catálogos que se plantea como un espacio de múltiples entradas.

La lengua universal

La coherencia entre la teoría de la representación y la del lenguaje se disuelve. Las palabras dejan de confundirse con el mundo



La edad de la historia probable

Una concepción de la historia necesaria que hace referencia a una teoría sobre la perfectibilidad de las sociedades humanas.

El «*romanticismo del número*», según Max Weber, será puesto a prueba por la gestión pragmática de la sociedad industrial.



La norma universal

La norma es lo que garantiza la integración de las partes en el todo

La gestión de la era industrial y científica



La sociedad como industria

La alianza entre industriales y sabios positivos instaura un modo inédito de gestión, orientado no ya hacia el "gobierno de los hombres" sino hacia la "administración de las cosas"



Contra el industrialismo

El concepto de democracia exalta el ideal del individuo libre de toda coacción: la libertad de cada cual para actuar a su antojo.



La división del trabajo mental

El principio de división del trabajo mental es la base del proyecto de Babbage de construcción de un prototipo de máquina de calcular.



La ciudad mundial

Para los especialistas de las ciencias de la información, en cambio, esta iniciativa es cosa de una mente visionaria. Es el signo precursor de una disciplina.

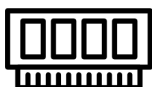
La aparición de las máquinas informáticas



Con la intensa movilización de los recursos científicos, las máquinas inteligentes inician su despegue en el transcurso de la Segunda Guerra Mundial

Las tecnologías de la memoria

Desde la literatura oral y la figuración en general hasta las fichas perforadas y la memoria electrónica



Estructuralismo y cibernántropo

La estructura, señala, es una arquitectura y una realidad que el tiempo desgasta y transporta durante mucho tiempo.

«La humanidad puede seguir esperando el "punto omega" durante milenios y, como en el año 1000, tendrá que organizar la espera y seguir viviendo» (LeroiGourhan, 1964, vol. 2, pág. 267).

HISTORIA DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

ESCENARIOS POSTINDUSTRIALES

La sociedad de masas y el fin de las ideologías



La construcción del discurso de los fines se imbrica en el debate sobre el porvenir de la «sociedad de masas». Cuestión lancinante ésta de la esencia de la sociedad de masas y de la masificación.



Sabios por encima del bien y el mal

La ciencia es una vocación. Su aspecto carismático le confiere esta cualidad "sagrada" en cuanto modo de vida para sus miembros



Tecnologías intelectuales

- Programación lineal, simulación
- Teoría de la información, cibernética
- Teorías de la decisión
- Teoría de juegos
- Teoría de la utilidad



Los flujos de la innovación, del cambio social, parten de arriba hacia abajo, de los emisores centrales y de las élites técnicas hacia los administrados

LOS AVATARES DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS



Modelo Político-Administrativo

De este plan emergen los contornos de la sociedad del futuro: un banco central de datos del Estado; sistemas médicos a distancia; enseñanza programada y racionalmente gestionada, capaz de desarrollar un «estado de ánimo informático»



Modelo liberal competitivo

El gobierno federal toma cartas en el asunto de las telecomunicaciones y pone en circulación la expresión «sociedad de la información»

La sociedad global de la información

Un evite geopolítico



El único país que está en disposición de llevar a cabo la revolución de la información es Estados Unidos.



El tópico de las olas de la historia sirve para jerarquizar las guerras.



Los discursos apologéticos sobre la sociedad de la información caracolean entre dos axiomas opuestos: la entrada en la nueva era de las mediaciones o la salida de esta misma era. La contradicción que implica este juego con dos tableros sólo es aparente. Porque el par de argumentos converge para atestiguar el fin de los grandes determinantes sociales y económicos en la construcción de los modelos de implantación de las tecnologías digitales y de sus redes.



La ingravidez de las comunidades virtuales y de la neteonomía no siempre protege de la realidad.