

1- General

2- Software

3- Hacia finales de los '50 casi todo el software era producido en masa por académicos e investigadores corporativos en colaboración y no era visto así mismo como un producto. Los [sistemas operativos](#) eran ampliamente distribuidos y mantenidos por comunidades de usuarios. El [código fuente](#), la versión leíble para humanos del software, era distribuido con el software porque los usuarios modificaban el software ellos mismos para arreglar errores de programación o agregar nuevas funcionalidades. El software tenía un **modelo de desarrollo cooperativo y la sinceridad**, preceptos morales muy difundidos en los campos académicos y de la [investigación científica](#) en el cual el MIT tuvo una gran participación. De hecho la comunidad que compartía software en el [MIT](#) existió por muchos años antes de involucrarse con el movimiento del SL en 1971.

4_5- Sin embargo en los '60 esto comenzó a cambiar paulatinamente. Para mediados de los años '70, en **1976, Bill Gates** marcó el gran cambio de era cuándo escribió su [Carta abierta a los aficionados](#), mandando el mensaje de que **lo que los hackers llamaban «compartir» era, en sus palabras, «robar».**

6- Frente a estas **crecientes restricciones y privatizaciones** del software para **inicios de los años '80 comienza a gestarse el software libre y de código abierto** por parte de algunos programadores.

7- En **1983, Richard Stallman** lanzó el [proyecto GNU](#) para escribir un sistema operativo completo libre de restricciones. En 1989, fue publicada la primera versión de la [Licencia Pública General de GNU](#).

8- El [núcleo Linux](#) iniciado por [Linus Torvalds](#), fue liberado para poder ser modificado en **1991**. La licencia inicial, no fue exactamente una licencia de software libre, sin embargo la versión 0.12 lanzada en febrero de 1992, fue licenciada nuevamente por Torvalds bajo los términos de la [Licencia Pública General de GNU](#).

Hasta este punto, la falta de núcleo del proyecto GNU significaba la no existencia de un sistema operativo libre completo. El desarrollo del núcleo de Linus Torvalds llenó ese último hueco. La combinación del casi terminado [sistema operativo de GNU y el núcleo Linux](#) resultó en el primer sistema operativo completo de software libre.

9- Algunas **distribuciones**: Ubuntu, Linux Mint, Debian, Fedora, OpenSuse, muchos [forks](#). ¿Por qué? El código abierto lo permite. Generalmente surgen por la intención de dar soluciones diferentes a un mismo problema. Así, las comunidad de desarrolladorss se bifurcan y se dan tantas respuestas como se desee.

10_14- Para que un software sea considerado libre debe cumplir con las **4 libertades**:

0 la libertad de usar el programa, con cualquier propósito.

1 la libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades.

2 la libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.

3 la libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Es importante señalar la diferencia entre libre (que cumple con las 4 libertades antes mencionadas) y gratis (que no tiene cargo). Un software libre siempre deberá cumplir con las premisas marcadas y no necesariamente siempre será gratis. Siempre que se pueda es necesario dar una retribución por el software utilizado (y así la propia comunidad de usuarios ayuda a mantener el software vivo) y por otro lado en proyectos empresariales o gubernamentales es común que el software que instale en ellos conlleve un cargo el cual no es por "licencia" (como en el caso del privativo) sino por trabajo realizado.

15- **Código abierto** (o *fuerza abierta*) es el término con el que se conoce al [software distribuido y desarrollado libremente](#). El código abierto tiene un punto de vista más orientado a los **beneficios prácticos de poder acceder al código**. Esta **motivación pragmática, abanderada por la Open Source Initiative** es partidaria del apelativo *abierto*, que argumenta ventajas técnicas y económicas.

16- Las motivaciones éticas y morales que destacan en el [software libre](#) argumentado por la **Free Software Foundation**, son herederas de la [cultura hacker](#), y prefieren el apelativo a lo *libre*. El software es conocimiento y por lo tanto se debe poder difundir sin trabas. Su ocultación es una actitud antisocial y la posibilidad de modificar programas es una forma de [libertad de expresión](#) en la que se considera una estructura jerarquizada por la [meritocracia](#). En ambos casos El **FOSS** (acrónimo en inglés para *free and open source software*) también puede ser comprado y vendido.

17- Hacker

18- En 1997, [Eric Raymond](#) publicó [La catedral y el bazar](#), un ensayo donde analiza a la [cultura hacker](#) y los principios del software libre.

20- La ética hacker es una nueva [ética](#) surgida de y aplicada a las comunidades virtuales o cibercomunidades, aunque no exclusivamente. La **expresión se suele atribuir al periodista [Steven Levy](#)** en su ensayo seminal *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, publicado en 1984, donde describe y enuncia con detalle los **principios morales que surgieron a finales de los años cincuenta en el Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT** y, en general, en la cultura de los aficionados a la informática de los años sesenta y setenta. Aquellos principios --que se resumen en el acceso libre a la información y en que la informática puede mejorar la calidad de vida de las personas-- han constituido la base de la mayor parte de definiciones que se han elaborado posteriormente.

21_22- Uno de sus mentores actuales ha sido el finlandés [Pekka Himanen](#) descrito en su libro ***La ética hacker y el espíritu de la era de la información***. De por sí el título refiere al ensayo del sociólogo alemán [Max Weber](#) *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Allí se explica cómo la idea de trabajo se encuentra en el centro del espíritu del capitalismo puesto que el trabajo debe realizarse "como si fuera un fin absoluto en sí mismo". Himanen retoma la noción de hacker de las propias comunidades y dice que un *hacker* no es un delincuente, vándalo o [pirata informático](#) con altos conocimientos técnicos (a los que prefiere llamar [crackers](#)), sino que *hacker* es todo aquel que trabaja con gran pasión y entusiasmo por lo que hace y deseo de compartirlo. Esto sumado a la necesidad de "eficiencia" hace que una de las principales premisas sea que "ningún trabajo debería ser realizado dos veces". Por lo tanto "se puede hacer casi de todo y ser un hacker".

En el prólogo del libro [Linus Torvalds](#) dice que "un 'hacker' es una persona que ha dejado de utilizar su ordenador para sobrevivir ('me gano el pan programando') y ha pasado a los dos estadios siguientes" que él define como *vida social* y *entretenimiento* o "dedicación a una

actividad que es, en esencia, interesante, fuente de inspiración y dicha". Esto aún en los momentos en los que la actividad no resulta del todo encantadora. **La disciplina y el esfuerzo sirven dentro de esta lógica para la creación de un todo más grande, mejor y atractivo abierto hacia otros.**

Es un libro que además, nos devuelve al reencuentro de lo que significa vivir éticamente (que no es poco) y nos congracia con las ganas de hacer y de crear, con la naturalidad de lo compartido y lo colaborativo mientras que pone en evidencia cómo esa ética del trabajo que nos rige actualmente solamente nos propone un camino de individualidad anti social (¿y por ende anti natura?)

Una buena forma de **empezar/retomar este libro es comenzando por el final**: el epílogo de Manuel Castells, en donde nos recuerda que

en cierto sentido, todas las economías se basan en el conocimiento, y todas las sociedades son, en el fondo, sociedades de la información (...) Las redes sociales son tan antiguas como la propia humanidad, pero han cobrado nueva vida bajo el informacionalismo porque las nuevas tecnologías realzan la flexibilidad inherente a las redes, al tiempo que solucionan los problemas de coordinación y gobierno que, a lo largo de la historia, lastraban a las redes en su competencia con las organizaciones jerárquicas. (...) Por definición, una red carece de centro y sólo tiene nodos. Si bien éstos pueden diferir en tamaño y, por tanto, tienen una relevancia variada, todos son necesarios a la red.

Un homenaje a nuestras capacidades sociales de creación y autorganización que nos recuerda que nadie es imprescindible pero todos somos importantes.

Las comunidades del software libre reconocen en la cooperación y la responsabilidad como los principios básicos de su existencia. Y sobre ellos caminan creando, recreando y liberando el conocimiento generado en su interior.

24_35- La ética *hacker* es una ética de tipo [axiológico](#), es decir, basada en valores entre los cuales los más importantes pueden ser la **pasión, curiosidad, creatividad, libertad, responsabilidad, reconocimiento a/por otros (meritocracia), igualdad, colaboración**. Para un hacker "Ningún problema debería resolverse 2 veces", por eso creen que **el conocimiento generado debe ser puesto en común, debe volver al común. Para el hacker su libertad está por encima de todo y es una libertad 'para hacer'. Sea para crear software libre o para desarrollar herramientas agrícolas.**

36_37- Cultura Libre

La cultura libre es un [movimiento social](#) que promueve la libertad en la distribución y modificación de trabajos creativos basándose en el principio del [contenido libre](#) para [distribuir](#) o modificar trabajos y obras creativas, usando [Internet](#) así como otros medios. Se opone a las medidas restrictivas de las leyes de [derechos de autor](#), que varios miembros del movimiento alegan que también obstaculizan la creatividad.

El término "Cultura Libre" fue originalmente el título del libro del 2004 por [Lawrence Lessig](#) en el que afirma que el [Derecho de autor](#) es un obstáculo para producir cultura, compartir conocimiento e innovar tecnológicamente, y que esos intereses privados se oponen al bien común.

38- El surgimiento y **difusión popular de las licencias de software libre**, donde los programas informáticos tienen [cuatro libertades básicas](#) inspiraron a otros grupos a extender esta filosofía fuera del campo del software. Sobre la base de esta filosofía del compartir **nace el movimiento de la Cultura Libre**.

39_40- A principios de los **años 2000**, se buscó expandir la libertad de usar, compartir, modificar y publicar más allá el código fuente y el software, implementando los principios del software libre a la documentación que acompaña al software así como otro tipo de información: **libros, manuales, fotografías, vídeo, audio, etcétera**. Para lograrlo, se crearon licencias y movimientos que buscan la libertad de estudiar y compartir virtualmente cualquier tipo de contenido.

41- En 2001, se fundó **de la mano del inglés Lawrence Lessig, una corporación** sin ánimo de lucro que ponía fin al “todos los derechos reservados” y frente a esto planteaba el “algunos derechos reservados”. La intención de las licencias [Creative Commons](#) es hacer del proceso de compartir y construir a partir del trabajo de otros (generar obras derivadas) algo más fácil. Para ello generó licencias libres y otras herramientas que permiten publicar las creaciones respetando el grado de libertad que el autor quiera otorgar a otros para hacer uso de ellas. Así es posible compartir, modificar y usar comercialmente su obra. Combinando estas posibilidades se obtienen [seis diferentes licencias](#) que respetarán el espíritu que el autor haya querido otorgarles.

42- Estas manifestaciones de Cultura Libre han permitido un mayor control de los creadores sobre sus obras y un **mejor acceso para todas las personas a estos bienes intelectuales** bajo estándares no restrictivos y para ello, iniciativas encaminadas a la promoción de esta filosofía han adelantado proyectos específicos encaminados al desarrollo y conocimiento de actividades bajo estos permisos libres.

43_44- Además de las más popularmente conocidas licencias Creative Commons existen otras licencias y movimientos que también promueven la cultura libre. En el año **2000** nace [Licencia Arte Libre](#), una licencia que surge del encuentro de *Copyleft Attitude* y es básicamente una adaptación de la [licencia GPL](#). Otra de este estilo es [ColorIURIS](#), que vio la luz en el año 2005. Es un sistema internacional de gestión y cesión de derechos de autor, lo que hace de este sistema una alternativa diferente a las demás.

45- Cabe destacar en este punto que una **licencia abierta no necesariamente es una licencia libre** y en este punto [los movimientos culturales también presentan sus diferencias](#).

46_47- [@Sursiendo](#)