

Sociedad de la Información, Software Libre y Navarra

Patxangas

Miércoles 17 diciembre 2003.

En Noviembre de 2002 el PSN propuso al Gobierno de Navarra la "puesta en marcha de un plan de despliegue del uso de Software Libre en el ámbito de la Administración de Navarra". La moción estuvo más de un año paralizada en el Parlamento Foral, y fue cancelada a raíz de la suspensión de la Cámara ante la convocatoria de nuevas elecciones. En el numero 11/20 de Octubre de 2003 del Boletín Oficial del Parlamento de Navarra otra vez el PSN propuso una moción la que se instaba al Gobierno de Navarra a favorecer la migración de los sistemas de código propietario a los sistemas de código abierto. En la moción se planteaban dos puntos:

- ▶ 1– Elaborar un plan interdepartamental para favorecer la migración de los sistemas de código propietario a los sistemas de código abierto.
- ▶ 2– Elaborar una política de subvenciones para favorecer la utilización, por parte de empresas y particulares, de los sistemas de código abierto.

El punto que hace referencia a elaborar una política de subvenciones fue rechazado por los votos en contra de UPN y CDN, la abstención de Aralar y PNV, y los votos a favor de PSN, IU y EA.

Y éste es el punto en el que se encuentra Navarra en lo que hace referencia al Software Libre a nivel institucional.

El movimiento del Software Libre fue iniciado por Richard Stallman en 1984 con el proyecto GNU, nacido como alternativa al modelo clásico de creación de Software; el Software propietario, en el cual una empresa crea un programa, vendiéndole al usuario o cliente una licencia, en la cual le indica el modo de uso de dicho programa. En el modelo propietario, como se ve, el usuario está sometido a los intereses de las empresas creadoras.

El Software Libre se define en cuatro puntos:

- ▶ 1 Libertad para usar el programa para cualquier propósito.
- ▶ 2 Libertad para estudiar el programa y adaptarlo a sus necesidades.
- ▶ 3 Libertad para distribuir copias.
- ▶ 4 Libertad para mejorar y redistribuir las mejoras del programa.

Lo único que no está permitido es prohibir cualquiera de estas libertades. Así, en contraposición al Software propietario, el usuario tiene todas las libertades con respecto al programa. En 1990 Linus Torvalds une su núcleo "Linux" al proyecto GNU, haciendo realidad un Sistema Operativo completamente libre (GNU/Linux). A partir de entonces, miles de desarrolladores/as comienzan a crear una alternativa real, un nuevo modelo de creación de Software basado en la co-operatividad a partir de ideas distribuidas, que salta los ámbitos de lo puramente comercial.

En estos años el movimiento del Software Libre ha crecido de una manera espectacular, convirtiéndose en una realidad a tener en cuenta. Uno de los ejemplos es el caso de la Junta de Extremadura, con su proyecto "Linex", un ambicioso plan de alfabetización tecnológica que gira en torno al Software Libre y se ha convertido en referencia europea. Otro es el caso del Ayuntamiento de Munich (uno de los más grandes de Alemania), que ha decidido migrar de los sistemas propietarios de Microsoft a una solución basada también en Software Libre. O el de Brasil, que ha decidido pasar toda la administración a Software Libre, después de darse cuenta de que el presupuesto anual en licencias de Software propietario (cuyas rentas, en su 85%, pasaban a manos de la empresa privada Microsoft) suponía 1000 millones de dólares –500 es el coste anual del proyecto "Hambre cero" del grupo de Lula, que va a permitir que todos los brasileños/as coman una vez al día–.

Pero el Movimiento del Software Libre va mucho más allá del carácter institucional o de gestiones gubernamentales; está haciendo realidad una sociedad más igualitaria, donde el compartir los saberes es pieza fundamental para que la propia comunidad funcione, donde los secretos industriales y el carácter abusivo que muchas empresas hacen de la propiedad intelectual no tienen sentido, y lo que prevalece es la distribución de ideas (sin intermediaciones empresariales).

Las ventajas del Software Libre son muchas; más económico (en la mayoría de los casos gratis) más seguro, porque al estar muchas personas detrás y no estar restringido el código, los errores se corrigen antes. Y más social, ya que en muchos casos los desarrolladores no están a las órdenes de empresas, y lo hacen por motivaciones de carácter comunitario; por lo tanto no tienen que rendir al ritmo que marca el mercado, y se pueden plantear el uso de la tecnología desde perspectivas diferentes. Éste es el caso del proyecto Debian, donde nadie cobra por desarrollar Software, y las decisiones de cuándo sale una versión nueva no están sometidas a prioridades mercantiles, tratándose de una de las distribuciones de GNU/Linux más potentes y usadas, que cuenta con más de mil programadores/as participando en ella.

Estamos en un momento sin precedentes para poder crear nuevas maneras de convivir o de subvertir esta "Sociedad de la Información" a la que nos están abocando gobiernos, empresas, e intereses privados, y de cuyo diseño no estamos siendo partícipes. Es por ello que debemos crear una conciencia crítica y colectiva para plantear alternativas reales que traspasen los muros institucionales, técnicos y jurídicos, y que se gesten desde la propia comunidad, desde sus bases, "desde el ciberespacio". No nos tenemos que conformar con particularidades ni cuestiones identitarias que no nos llevan más que al discurso clásico.

Un ejemplo de lo que sería una solución sin mirar más allá de unos intereses tomados por decisiones partidistas y sin una perspectiva global de lo que es la "Sociedad de la Información" es la web del Gobierno de Navarra: Está alojada en un servidor IIS (Internet Information Server, de Microsoft) y el programa que usa para gestión de sus contenidos es también de la propia multinacional. Es curioso, cuando el 70% de los servidores que en estos momentos ofrecen servicios web en Internet prefieren una solución basada en Software Libre, como es el caso del servidor Apache. El Gobierno de Navarra, en vez de promover el Software Libre, contratando a empresas para su gestión o creación (lo cual sería una buena manera de incentivar este nuevo modelo de industria del Software), sigue perpetuando el monopolio de Microsoft, lo cual no solo conlleva el pago desorbitado en licencias, sino que también nos ata a las decisiones de una multinacional, de la que dependemos para todo. Por otro lado, la web del Gobierno de Navarra no cumple con los estándares del W3C, que indican cómo debería ser una web para que fuera accesible a todo el mundo. En su nueva sección <http://www.cfnavarra.es/ampliacioneuropea/> (y no en la única), para poder ver la web forzosamente nos obligan a usar un programa de la compañía Macromedia, que requiere un ordenador de características media-altas, en relación a su rendimiento y a la conexión. ¿No debería el Gobierno primar la accesibilidad, teniendo en cuenta que no todo el mundo dispone de ordenadores tan potentes, y más aún, que no a todos los lugares de Navarra llega la banda ancha? La accesibilidad debería ser el primero de los pasos que el Gobierno de Navarra tendría que resolver. Para ello no vale con una subvención de 90 € para la banda ancha (si es que llega) o descuentos [subvenciones] esporádicos y mal gestionados en la venta de ordenadores. Aralar pide que las webs del Gobierno de Navarra sean declaradas zona vascófona. Algo indiscutible, pero antes que sean accesibles y que cumplan los estándares.

Desde los movimientos sociales y desde los grupos progresistas no se está teniendo en cuenta lo que supone dejar de lado decisiones tecnológicas como éstas. En estos últimos meses en Europa se están debatiendo temas de vital importancia como es el caso de las patentes del Software o las leyes sobre propiedad intelectual. Si desde los ámbitos locales no creamos una conciencia crítica e intentamos difundir cuáles son las consecuencias una mala gestión tecnológica, perderemos la libertad de poder decidir.

La tecnología no nos va hacer más libres ni va a conseguir una sociedad más justa, es el uso que hagamos de ella y la capacidad de ser críticos lo que nos puede dar la pista de hacia dónde se dirige esta sociedad

hiperconectada, en la que la interrelación de cerebros y máquinas hace cada vez más difícil la comprensión de nuestra realidad. Y por ello, la articulación de herramientas alternativas y discursos antagónicos tiene que trabajar desde dentro y no al margen. No se puede obviar que cada día nuestra vida está más relacionada con las máquinas, muchas de las cuales ofrecen datos que después son usados para crear nuevas conductas sociales. Tenemos que comprender cuáles son los mecanismos que gobiernan esta cibernación en la que cada día estamos más inmersos, y después pararnos a pensar cuáles pueden ser las alternativas, y en caso de no haberlas, hacer uso de la inteligencia colectiva y crearlas.

Estamos en un punto trascendental donde se están tomando muchas medidas de carácter restrictivo; nuevas leyes de la propiedad intelectual, modelos industriales que fomentan el monopolio y los desequilibrios sociales, restricciones en derechos básicos como el de la intimidad o la libre expresión. Desde el 11 de Septiembre, los ataques a derechos básicos son continuos, y la tecnología está jugando un papel muy importante en todo esto. Esta sociedad del tiempo real, del "just in time", en la que las ideas son privatizadas nada más salir a la calle, en el que el trabajo inmaterial se ha convertido en la fuente de valor de la que se apropian las grandes compañías, nos está dejando cada vez menos opciones. Tenemos que reescribir, pero ahora en el cuerpo social, lo que la ética hacker y el movimiento del Software Libre están creando en la red. Ese es el espíritu del "Reality Hacking".

La calle dará su propio uso a la tecnología.

Patxangas(a)sindominio.net

(*) Miembro de la Sociedad de la Información



Esta publicación está bajo la licencia [creative commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), ello no evita la publicación de otros materiales en otro tipo de licencias

libres. Por tanto, se permite difundir, citar y copiar literalmente sus materiales, de forma íntegra o parcial, por cualquier medio y para cualquier propósito, siempre que se mantenga esta nota y se cite procedencia. Suburbia no asume ninguna responsabilidad por los comentarios y artículos que envían los participantes en este sitio. Toda la responsabilidad para verificar la veracidad y los derechos de reproducción de un envío corresponden al autor/a que lo publica. Al publicar material en este sitio, el o la autora del envío asume que puede ser redistribuido libremente.