



## || Módulo 1

### Qué es el Software Libre



## Una breve historia de Hackerdom<sup>1</sup>

Eric S. Raymond

### [ La era del UNIX propietario ]

Sobre 1984, cuando mamá Bell fue despojada y UNIX se convirtió en un producto mantenido por primera vez por AT&T, la más importante línea de ruptura del entorno hacker se encontraba entre una relativamente unida "Nación red", centrada en torno a Internet y Usenet (mayoritariamente utilizando microcomputadoras o estaciones de trabajo que corrían UNIX) y un vasto interior desconectado formado por entusiastas de las microcomputadoras.

Fue por esta época cuando se cubrieron por primera vez por los medios de comunicación serios episodios de cracking, y cuando los periodistas empezaron a emplear, de forma errónea, el término hacker para referirse a los vándalos que utilizan computadoras. Este abuso continúa desgraciadamente hoy en día.

Las estaciones de trabajo construidas por Sun y por otros fabricantes abrieron nuevos mundos para los hackers. Estaban construidas para realizar operaciones gráficas de alto rendimiento y compartir datos a través de una red. Durante los años 80, los hackers estuvieron preocupados por los retos de software y de construcción de herramientas, para sacar el máximo provecho de estas características. El UNIX de Berkeley integró de forma nativa soporte para los protocolos Arpanet, que ofrecían una solución a los problemas de comunicaciones, asociados con los lentos enlaces punto a punto de UUCP, por lo que fomentaron el posterior crecimiento de internet.

Hubo varias tentativas para hacer domésticas las capacidades gráficas de las estaciones de trabajo. El que prevaleció fue el sistema X-Window, desarrollado en el MIT, con contribuciones de cientos de personas de docenas de compañías. Un factor crítico en el éxito fue el hecho de que los desarrolladores de X estaban deseando dar el código fuente gratis, de acuerdo con la ética hacker, y con permitir su difusión a través de internet. La victoria de X sobre los sistemas gráficos propietarios (incluido uno ofrecido por el mismo Sun) fue un importante precursor de cambios, que unos años después afectarían profundamente al propio UNIX.

De vez en cuando aparecían episodios de rencor entre ITS y UNIX (la mayor parte de las veces alentados por los seguidores de ITS). Pero la última máquina ITS se apagó en 1990, los fanáticos no tuvieron nunca más un lugar donde refugiarse y la mayor parte de ellos se introdujeron en la cultura UNIX con diferentes grados de protesta.

Dentro de los territorios hacker en la red, la gran rivalidad en los años 80 surgió entre los fanáticos de las versiones Berkeley y AT&T de UNIX. Ocasionalmente, pueden encontrarse copias de pósters de ese período, que muestran una ilustración de un X-Wing de la "Guerra de las Galaxias" escapando de la explosión de la "Estrella de la Muerte" representada por el logotipo de AT&T. A los hackers de Berkeley les gustaba verse como los rebeldes que luchaban contra el desalmado imperio corporativo. AT&T nunca pudo alcanzar al BSD/UNIX en la aceptación del mercado, pero ganó en la guerra de los estándares. Allá por 1990 las versiones de AT&T y de BSD eran difíciles de separar, habiendo adoptado cada una de ellas muchas de las innovaciones de la otra.

A principios de los años 90, la tecnología de las estaciones de trabajo de la década anterior se estaba empezando a ver claramente amenazada por las nuevas computadoras personales, de bajo costo y alto rendimiento, que estaban basadas en el chip Intel 386 y sus descendientes. Por primera vez, los hackers podían permitirse tener máquinas en casa, con capacidad de procesamiento y almacenamiento similares a las minicomputadoras de diez años atrás (equipos UNIX capaces de soportar un entorno de desarrollo completo y comunicarse por internet).

El mundo MS-DOS permaneció, afortunadamente, al margen de todo esto. Aunque aquellos primeros entusiastas de las minicomputadoras rápidamente se expandieron a una población de hackers de DOS y Mac, en órdenes de magnitud mayores que aquella cultura de la "Nación red", nunca llegaron a convertirse en una cultura consciente de sí misma. La rapidez del cambio fue tal que cincuenta culturas técnicas diferentes crecieron y murieron tan rápido como las moscas, sin alcanzar nunca la suficiente estabilidad como para desarrollar una jerga, folclore y tradición común. La ausencia de una red tan popular como UUCP o internet los limitó a la hora de convertirse en una nación red por sí misma.

El acceso indiscriminado a los servicios en línea comerciales, como Comuserve y Genie, empezó a tener aceptación, pero el hecho de que los sistemas operativos No-UNIX no incorporaban herramientas de desarrollo provocó que muy

pero el hecho de que los sistemas operativos no UNIX no incorporaban herramientas de desarrollo provee que muy poco código fuente pasara a través de ellas. Por lo tanto, no se desarrolló una cultura de hacking colaborativo.

La principal corriente de los hackers, (des)organizada a través de internet y ahora extensamente identificada con la cultura UNIX, no se preocupó de los servicios comerciales. Ellos querían mejores herramientas, más internet y PC de 32 bits, baratos y puestos a su alcance.

Pero, ¿dónde estaba el software? Los UNIX comerciales permanecían caros, en el rango de los miles de dólares. En los primeros años 90, varias compañías empezaron a vender portaciones de las versiones de UNIX de AT&T y BSD para las PC. El éxito fue esquivo, los precios no bajaron mucho y (lo peor de todo) no había fuentes modificables y redistribuibles con el sistema operativo. El modelo de negocio de software tradicional no permitía a los hackers lo que querían.

Tampoco lo fue la Free Software Foundation (FSF). El desarrollo de HURD, la larga promesa de RMS (Richard Stallman) de un kernel UNIX libre para los hackers, se estancó durante años y fracasó en la creación de cualquier cosa parecida a un kernel utilizable, hasta 1996 (aunque para 1990 la FSF había sustituido casi todas las otras partes complicadas de un sistema operativo de tipo UNIX).

Lo peor: para los años 90, empezaba a quedar claro que diez años de esfuerzo para comercializar los UNIX propietarios estaban acabando en fracaso. La promesa UNIX de portabilidad entre plataformas se perdió entre la pelea de media docena de versiones de UNIX propietarios. Los UNIX propietarios mostraron ser demasiado lentos, demasiado ciegos, y demasiado ineptos para el marketing, ya que Microsoft fue capaz de hacerse con una gran parte de su mercado con la chocante e inferior tecnología de su sistema operativo Windows.

A principios de 1993, un observador hostil podría haber llegado a pensar que la historia de UNIX había terminado, y con ella el destino de la tribu hacker. Y no había escasez de observadores hostiles en la prensa informática especializada, muchos de los cuales habían predicho ritualmente la inminente muerte de UNIX en intervalos de 6 meses, desde finales de los años 70.

En aquellos días, la creencia habitual era que la era del tecnoheroísmo individual había acabado. La industria del software y la naciente internet estaban empezando a ser dominadas por un coloso como Microsoft. La primera generación de hackers de UNIX parecía estar haciéndose vieja y estaba cansada (el grupo de investigación de ciencias de Berkeley se quedó sin fuerza y perdía su financiación en 1994). Eran tiempos deprimentes.

Afortunadamente, habían sucedido cosas fuera del alcance de la prensa especializada, y fuera del alcance incluso de la mayor parte de los hackers, que producirían desarrollos inicialmente productivos a finales de 1993 y 1994. Esto llevaría a la cultura hacia una completamente nueva dirección y a un conjunto de sucesos nunca imaginables.

---

## [ Índice de contenido ]

- [Traducciones](#)
- [Prólogo: los Auténticos Programadores](#)
- [Los primitivos hackers](#)
- [El ascenso de UNIX](#)
- [El fin de los antiguos días](#)
- [La era del UNIX propietario](#)
- [Los primeros UNIX libres](#)
- [La gran explosión de la web](#)
- [Bibliografía](#)
- [Sobre este documento...](#)