

SUELTA TUS CADENAS

He estado intentando enseñar a mi hijo a programar. Soy del parecer que, al igual que tocar el piano, aprender las artes de la retórica y el debate o practicar un deporte, la programación desarrolla ciertas partes de la mente y la personalidad que de otra manera quedarían sin explotar. Pero, a pesar de ser inteligente e intuitivo y un excelente estudiante, hay un elemento de su carácter que no ha logrado dominar, esencial para cualquier trabajo creativo: el de posponer el placer. Uno, en las artes del desarrollo del software, ha de saber que, antes del supremo sentimiento de realización personal que otorga el ver en funcionamiento su obra, vienen muchas horas de sacrificio y frustración.

Eso házselo entender a un niño de nueve años enganchado a Half Life.

Mi estrategia, pues, consistió en buscar una plataforma por la que tuviera interés y, después de crear un mini-shooter en la pantalla del Brick inteligente de su Lego Mindstorms, decidimos que estaría bien crear un clon, pero ya con gráficos en condiciones y en su PSP. Pero la cosa no es tan sencilla: Pensábamos que podíamos descargar un toolchain, escribir un programita, pasarlo a la máquina a través del USB y a ejecutar. ¡Qué ilusos! Los tres primeros pasos fueron relativamente sencillos, pero el último... ¡Amigo! No caímos en la cuenta de que con SONY habíamos topado, y que ejecutar cualquier cosa que no hubiese pagado su debido impuesto al gigante nipón era imposible en un aparato no modificado.

Una consulta con un primo y una batería "pandora" [1] más tarde, y ya podíamos acceder al "homebrew scene", que así se autodenomina la comunidad que crea sus propios programas para estas consolas. Pronto nos dimos cuenta de que esta comunidad tiene un status similar al de los pedófilos: jamás podían

revelar sus verdaderos nombres, migraban de oscuro foro en oscuro foro y sus páginas web eran demolidas indiscriminadamente y sin previo aviso por las empresas de hosting. Y todo para poder disponer libremente de su propia PSP.

No sólo eso: el ejercicio de intentar hacer correr un sencillo programa en la máquina de mi hijo se vio frustrado por los centenares de obstáculos técnicos que SONY arrojó en nuestro camino: Cada nueva versión del firmware, cada modelo físico del aparato y cada API, están diseñados con nuevas características cuyo único fin es desalentar a los usuarios de crear sus propios contenidos.

Compárese eso con la GP2X [2], un aparato surcoreano basado en Linux que, a pesar de algunos tropiezos legales con la GPL en sus inicios, no sólo facilita los medios para que los usuarios creen sus propias aplicaciones, sino que apoyan activamente a una comunidad que lo haga. Es lógico: Por un lado Gamepark Holdings, los fabricantes del GP2X, tienen una parte ínfima del mercado. No pueden permitirse el lujo de perder aún más alienando a sus usuarios. Por otro, no tienen el poderío de SONY para fabricar sus propios juegos o para presionar para que terceros se los fabriquen (y encima les paguen por el privilegio), por lo que, recurrir a una activa comunidad de desarrolladores, una veterana táctica en el mundo del software libre, tiene mucho sentido.

Gamepark Holdings es diminuto frente a SONY, pero seguro que SONY está planeando ahora mismo cómo librarse de ellos. Creo que más le valdría relajarse, porque, mientras hayan geeks con un soldador, unos cuantos circuitos y un compilador, este tipo de cosas no van a desaparecer.

Dicen que lo único que interesa a una empresa es ganar dinero. Como todas las perlas de la sabiduría popular, es cierto

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.



sólo a medias, y con matices: el dinero en una empresa es el motor inicial que permite todo lo demás, pero debe considerarse una herramienta, esencial, eso sí, pero sólo una herramienta. Si fuera su única preocupación, todas las firmas serían un calco unas de otras, tal vez basadas en algún timo piramidal a lo Madoff. Además, la premisa de que una empresa debe ganar dinero, no le exime de su responsabilidad social, cosa de la que las corporaciones intentan escaquearse a la primera oportunidad.

Creo firmemente que las corporaciones también inducen a la psicosis a sus empleados, una psicosis que las hace tan víctimas como a la competencia que tratan de triturar y a los clientes a quienes desean encarcelar. Y, como he mencionado, creo que a las corporaciones deberían (o se les debería obligar a) relajarse y relajar su control sobre el mercado.

Pero ¿no afectaría esto negativamente a su balance? Puede, pero la loca carrera de tener que demostrar mayores beneficios cada trimestre es el motivo de la psicosis corporativa y no es una carrera que se pueda ganar en última instancia. Es imposible acumular más y más dinero infinitamente. Puede que sea una idea intentar curarse de su adicción a la curva siempre ascendente con un tratamiento de choque.

¿Un ajuste hará que se pierdan puestos de trabajo? Al principio. Pero es una falacia que las enormes corporaciones mantienen enormes cantidades de empleados. Las PyMEs en España constituyen el 99% de las empresas y generan el 67% del poco empleo que aún queda. Si descontamos los empleados de las adminis-

Continúa en página 90 ►

SUELTA TUS CADENAS

◀ Viene de la página 3

traciones públicas ¿con qué se quedan las grandes corporaciones? ¿Con un 25%? ¿La enorme tasa de paro que hay? Producto de la quiebra de PyMEs. Irónicamente, las corporaciones, que son las que suman un número total de empleados menor, son las que menos invierten en la sociedad donde alojan sus sedes y las que peor tratan a sus clientes, y sin embargo, las que pueden acogerse a planes de rescate y toda suerte de beneficios antes de permitírseles ir a la bancarrota.

Además, el dinero corporativo es tremendamente díscolo. A la más mínima subida del IPC, levanta el vuelo y se deslocaliza a China, India o cualquier otro país en el que esas cosas tan molestas como los “derechos de los obreros” o “salarios dignos” no entorpezcan su progreso. Al no permitir que corporaciones destruyan sistemáticamente a la competencia local, se disminuye el riesgo de perder centenares de trabajos ante un desplazamiento a pastos más verde\$\$\$ por parte de las multinacionales.

Desgraciadamente, nada de lo anterior va a venir de las corporaciones en sí. No podemos esperar que empiecen a portarse responsablemente por su propia voluntad. Como he mencionado en anteriores ocasiones, éstas son entidades con mentalidad de colmena que no buscan el beneficio personal de sus miembros sino su propia supervivencia. Por tanto, el control de estos entes debe de venir de fuera. El boicot por parte de los usuarios es una manera de ejercer presión (el no comprar más PSPs, Xboxes, Wiis, etc. es más fácil de lo que pensáis), pero no es suficiente.

RECURSOS

[1] Cómo se hackea un PSP: <http://www.pspmod.com/forums/psp-hardware-guides/23428-guide-making-pandoras-battery-new-method.html>

[2] GP2X, una consola basada en Linux: <http://www.gp2xwiz.co.kr/FrontStore/iStartPage.phtml>

Nuestros representantes democráticamente elegidos, deben dejar de hacerle la rosca a esta gente. Nada de alfombras rojas, nada de terrenos subvencionados y centenares de becarios listos para explotar con tal de que se instalen localmente. Nada de concesiones de macroproyectos sin concurso y nada de recibirles como si fueran los reyes de Tumunda.

No estoy abogando por medidas proteccionistas, más bien todo lo contrario. Pido que compitan en igualdad de condiciones y por el propio mérito de sus productos y servicios, que no se les trate con guante blanco si no se está dispuesto a tratar a todos los demás actores de la misma manera y que no se trate a sus representantes como si fueran mandatarios de una potencia soberana. No lo son. Son empresarios, la mayor parte de las veces con muy pocos escrúpulos y varios esqueletos en el armario.

¿Y todo esto a qué viene? Pues que estoy harto de tener que pelear a cada paso por el software libre. Estoy harto de la militancia activa. Estoy harto de oponerme a algo para poder progresar en algo. Pelear contra el favoritismo que se la da a las grandes corporaciones me distrae de mi pasión por la creación, mi pasión por la informática y la escritura. Pero si no lo hago, mis pasiones no tendrán ninguna salida.

Quisiera una revista en la que no tuviera que hablar de militancia y política. Ni que mostrarme combativo. De hecho, desearía que no tuviera que tener una columna editorial. Durante muchos años he escrito sobre ambas cosas: sobre la política de la informática y sobre la tecnología propiamente dicha. Mientras que lo primero a la larga resulta cansino, lo segundo siempre es divertido. A través de sus obras los conocerás y personalmente puedo ser decenas de veces más convincente en el tema de las ventajas del software libre demostrando una aplicación o escribiendo sobre una herramienta, que simplemente enumerando razones filosóficas o las maldades de la gran corporación de turno.

Un usuario, inventor o ingeniero necesita saber cuáles son sus opcio-

nes antes de descubrir por qué el camino del software libre es tan provechoso.

Por desgracia, no nos rigen usuarios (al menos no usuarios al uso) ni ingenieros. Los señores y señoras de los parlamentos no hablan nuestro mismo idioma y no siempre están en contacto con la realidad ni la comprenden completamente. Eso sería imposible. La consecuencia de la desgracia es que cuánto más enorme es una empresa, más posibilidades tiene de contar con un equipo que puede traducir los intereses de la firma a un lenguaje que sus señorías pueden medio-entender. De ahí los temidos expertos y consejos asesores, que manipulan la verdad y que consiguen los privilegios absurdos de los que hablábamos antes.

Y lo malo no es que consigan privilegios, sino que en el proceso intentan destruir a los demás. Todas las acciones de lobbies en pro de la patentes de software, en contra de la neutralidad en la red o para establecer controles de calidad de las aplicaciones, van de eso. Todos esas limitaciones artificiales, DRM's y demás porquerías que nos cuelean los productos electrónicos, van de eso. Y han de ser combatidos.

Sé, como afectado, que sobre los defensores del software libre se ejerce una presión terrible, casi insoportable. Impide que podamos progresar esta tecnología, popular, que da la misma oportunidad a todos, este *sueño americano* de tecnología que premia a cada uno según sus mérito, sin tener que estar peleando en embarradas batallas que no entendemos del todo y que, desde luego, no nos interesan.

Combatimos, sí, pero sólo porque queremos crear en paz. ■



Paul C. Brown
Director