

Se recomienda leer los materiales conjuntamente con el cuestionario correspondiente al tema para fijar la atención en las cuestiones de interés y hacer una lectura comprensiva.

También, materiales “Derecho y TICs”, Máster Oficial Sistemas y Servicios Sociedad de la Información www.uv.es/mastic

TEMA I

TEMA I	1
I. HISTORIA Y ORGANIZACIÓN DE INTERNET	2
1. “LOS PIONEROS DE INTERNET” (SCOTT GRIFFIN)	2
2. UNA APROXIMACIÓN AL INVENTOR DE LA WORL WILD WEB: TIM BERNERS-LEE	5
3. UNA BREVE CRONOLOGÍA DE LA RED	6
1. <i>Breve historia de Internet</i>	6
2. <i>Pequeña historia de Internet, por Bruce Sterling</i>	7
4. ORGANIZACIÓN DE LA RED, ICANN	13
1. <i>Qué es ICANN</i>	13
El gobierno de internet: de IANA a ICANN.....	14
A. Gonzalez (Miembro del MITF de ICANN).....	14
2. <i>Evolución de la ICANN</i>	17
Las reformas de la ICANN desde un punto de vista crítico	17
Evolución ICANN desde 2003	20

I. HISTORIA Y ORGANIZACIÓN DE INTERNET

1. "Los pioneros de Internet" (Scott Griffin)

Este escrito no es más que una traducción libre de la descripción realizada en

<http://www.ibiblio.org/pioneers/>

, a cargo de Scott Griffin, un estudiante de la licenciatura en periodismo de la Universidad de Carolina del norte. En dicha página puede seguirse un currículum de cada uno de los diez pioneros de la red.

"Puede centrarse en el número de diez las personas cuyo trabajo ha contribuido de forma notable al desarrollo de Internet, aunque éstos no fueron los únicos "pioneros" de la red, sí es cierto que son los únicos individuos cuya contribución ha sido esencialmente significativa: Vannevar Bush, Licklid, Larry Roberts, Paul Baran, Donald Davies, Bob Metcalfe, Douglas Englebart, Vint Cerf, Bob Kahn, Ted Nelson, Tim Berners-Lee.

Durante la Segunda Guerra Mundial, un VANNEVAR BUSH creó un lazo entre el gobierno federal, la comunidad científica americana, y la empresa. Después de la guerra, Vannevar ayudó a institucionalizar este vínculo. Como consecuencia, se crearon organizaciones como la National Science Foundation y la Advanced Research Projects Agency (ARPA). Con ARPA Internet dio sus primeros pasos. Vannevar también escribió "Como podemos pensar" ("As We May Think) en 1945. En este escrito describió todo un bagaje teórico y de disposición orgánica llamado un " memex", el mismo utilizaría un sistema notablemente similar a lo que ahora llamamos el hypertext.

ARPANET

El Advanced Research Projects Agency fue creada por presidente Dwight Eisenhower después de que los soviéticos lanzasen el satélite de Sputnik en octubre de 1957. El lanzamiento soviético causó una crisis en confianza americana. ARPA fue formado para asegurarse de que América no sería cogida otra vez de improviso en la carrera tecnológica. En 1962, J.c.r. LICKLID fue a trabajar para ARPA. Licklider, psicólogo e informático, creía que los ordenadores se podrían utilizar para mejorar al pensamiento humano y sugirió que una red de ordenadores permitiría que los investigadores de ARPA pudiesen comunicar eficientemente la información entre sí.

Licklider no construyó realmente su red propuesta, pero su idea permaneció viva cuando dejó ARPA en 1964,

BOB TAYLOR era el director de la oficina de las técnicas de la tratamiento de la información de ARPA (IPTO) entre 1966 y 1969. Bob, deseó encontrar una manera eficiente de permitir que los varios contratistas de IPTO compartiesen recursos que computaban. Él recogió la vieja idea de Licklider de una red y empleó a LARRY ROBERTS para dirigir el proyecto. Roberts sería el arquitecto principal de una nueva red de ordenadores que sería conocida como el ARPANET. Así los principios del Internet siguieron en curso.

La configuración de ARPANET se fundamentó básicamente en las ideas de PAUL BARAN, co-inventor de un nuevo sistema conocido como "packet-switching" (la conmutación de conjuntos de bits). (Un informático británico, DONALD DAVIES, independientemente mejoró con sus propias teorías la conmutación de conjunto de bits). Paul Baran también sugirió que la red estuviese diseñada como red distribuida. Este diseño, que incluyó un alto nivel de redundancia, haría la red más robusta en el caso de un ataque nuclear. Aquí fue probablemente de donde procede el mito que Internet fue creado como red de comunicaciones para el acontecimiento de una guerra nuclear. Como una red distribuida, ARPANET era definitivamente robusta, y habría podido soportar posiblemente un ataque nuclear, pero la principal meta de sus creador era facilitar comunicaciones normales entre los investigadores

ARPANET conectó grandes ordenadores centrales, por medio de routers, conocidos como "Interface Message Processors " procesadores del mensaje del interfaz (IMPs). El 1 de septiembre de 1969, el primer IMP llegó UCLA (la prestigiosa universidad de California). Un mes más tarde el segundo fue instalado en Stanford, luego la Universidad de Santa Barbara y luego la universidad de Utah.

El verdadero Internet

El ARPANET continuó creciendo. La tecnología del trabajo en red continuó convirtiéndose con personas como BOB METCALFE, que inventó Ethernet, y DOUGLAS ENGLEBART, inventor del ratón entre otras cosas, dio cobertura a la tecnología necesaria. Otras redes de ordenadores, como ALOHANET y la red conectada basada en los satélites SATNET de Hawaii, comenzaron a originarse. Pronto fueron muchas las redes diversas de ordenadores en todo el mundo, pero no podrían comunicarse una con otras porque utilizaban diversos protocolos o estándares para los datos que transmitían. Entonces en 1974, VINT CERF (conocido usualmente como el " padre del Internet "), junto con BOB KAHN, generaron un nuevo protocolo, TCP ("Transmission Control Protocol"), protocolo de control de transmisión), que se convirtió en el estándar válido. La puesta en práctica del TCP permitió que las varias redes conectaran en un " Internet verdadero. "

Internet llegó a ser extensamente popular en el ordenador y las comunidades de investigación científicas. En los años 80 la mayoría de las universidades y de las instituciones investigación-research-oriented tenían ordenadores que fueron conectados con Internet.

El World Wide Web (WWW)

En los años 70, TED NELSON acuñó el término "hypertexto" para describir un sistema para la conexión no lineal de los documentos, sistema inspirado directamente en trabajos de Vannevar Bush. Usando hypertext, en 1990 TIM BERNERS-LEE creó una nueva manera de obrar recíprocamente con Internet en ya mundialmente conocido WWW. Su sistema hacía mucho más fácil compartir y encontrar datos en la red. Así, el World Wide Web fue aumentado más a fondo por otros que crearon nuevos software y tecnologías para hacerlo más funcional. Por ejemplo, el Marc Andreessen creó un nuevo browser llamado Mosaic y después lideró al equipo que creó el Netscape Navigator. El World Wide Web permitió la extensión de la red y continúa hoy creciendo y cambiando de maneras a veces imprevisibles."

2. Una aproximación al inventor de la worl wild web: Tim Berners-Lee

Se recomienda su obra, recientemente editada en España BERNERS-LEE, Tom, *Tejiendo la Red*, Siglo XXI, Madrid, 2000.

Noticia de *El Mundo*, a cargo de José Luis de Vicente, que me permito reproducir este trabajo de

<http://www.elmundo.es/navegante/personajes/bernerslee.html>

Para profundizar sobre Tim Berners-Lee, ver su página

<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/Overview.html>

Sin ninguna duda, Berners-Lee es el responsable más directo e inmediato de que usted pueda estar leyendo este artículo ahora mismo. Antes de 1990, Internet no era este inmenso espacio que podemos cruzar en una dirección y otra en cuestión de segundos con sólo pulsar un enlace; más bien se parecía a un archipiélago de miles de islas inconexas. No existían los buscadores, no se podía integrar imágenes y textos con facilidad en la pantalla, y pretender obtener la información que nos interesaba no era muy distinto de encontrar la proverbial aguja en el pajar.

Entra Tim Berners-Lee, un científico británico del Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN) decidido a desarrollar un método eficiente y rápido para intercambiar datos entre la comunidad científica. Para ello, combinó dos tecnologías ya existentes (el hipertexto y el protocolo de comunicaciones de Internet), creando un nuevo modelo de acceso a la información intuitivo e igualitario. Las famosas tres W han hecho posible que aprender a utilizar la Red sea algo al alcance de cualquiera.

Actualmente, Tim Berners-Lee está al frente del World Wide Web Consortium, la organización que coordina estándares y añade nuevas funcionalidades a la Web. Por encima de todo, sigue promoviendo su visión de la www como una fuerza que incentive el cambio social y la creatividad del individuo. La revista Time lo escogió como una de las 100 personalidades más importantes del siglo XX.

3. Una breve cronología de la red

Este material está disponible en

<http://www.alfinal.com/Temas/internet.htm>

1. Breve historia de Internet

Cuando las computadoras comenzaron a conectarse unas con otras a través de W.A.N. (Wide Area Networks) tales como ARPANET hacia 1960, fue necesaria una forma de identificación para acceder a los sistemas.

Al principio las redes estaban compuestas de solo unas pocas computadoras asociadas con el Departamento de Defensa y otras instituciones. Cuando el número de computadores creció, se hizo necesario un sistema más eficiente para regular y mantener los caminos de los dominios a través de la red.

En 1972, el Sistema de Agencias de Información de Defensa creó el IANA o Autoridad de asignación de números de Internet, responsable para asignar una dirección única a cada computador conectado a Internet.

En 1973, el IP o protocolo de Internet se volvió un estándar por el cual todas las computadoras de la red podían ser ubicadas. Luego con la creación de los correos electrónicos el crecimiento se hizo geométrico.

En 1984 se creó en Winesconsin el primer 'name server' con el cual no se necesitó más conocer el path de localización de un computador, el cual es usado hasta nuestros días. Un año después el DNS Domain Name Server fue implementado y los sufijos .com, .net y .org añadidos.

En 1990, internet devino comercial y fue seguida por la aparición en escena de la WWW (world wide web) por obra de Tim Berners-Lee y CERN. Inicialmente el registro fue gratis, subsidiada por la Fundación Nacional de la Ciencia a través del IANA, pero en 1992 IANA y NSF se unieron creando InterNic (a la que está vinculada, por su parte, la NCS –concesionaria de los EEUU), .

En 1995 se acabó el subsidio e InterNic comienza a cobrar \$100 por cada registro por dos años. En 1998 se permite a los privados la oferta de inscripciones de dominios. ICANN se formalizó como compañía en 1998.

Esta corporación privada sin fines de lucro formada por una coalición de empresas con intereses de negocios en internet a lo largo de mundo es reconocida como la entidad de consenso global para coordinar la administración técnica de los DNS, su ubicación IP, la asignación de protocolos y la administración del sistema raíz del server. Uno de sus principales objetivos es el espíritu de libre competencia en la industria de los dominios, ya que ha acreditado a varias compañías para agregar dominios globales en su base de datos.

Este es un sistema de registración compartida. Actualmente se estima en 19 millones de nombres de dominio registrados y un promedio de 40.000 registros diarios. La accesibilidad, libertad y competencia son sus únicas reglas.

2. Pequeña historia de Internet, por Bruce Sterling

(bruces@well.sf.ca.us)

Traducción de Antonio Montesinos

(a.monte@jet.es)

Publicado originalmente en español en Alejandría:

<http://www.web.sitio.net/faq>

Nota del traductor:

Este texto refleja brevemente y de manera muy clara la historia de Internet y las herramientas más usadas en el momento en que se escribió el artículo (1992). Es un texto muy clarificador, sobre todo para aquellos que desconocen los orígenes de la red. La única aclaración que hay que hacer sobre él es que las cifras que aparecen hay que aplicarlas al año 1992. Cuando se mencionan el número de ordenadores conectados, usuarios que utilizan la red, los distintos grupos de noticias, precios, etc. hay que hacer constar que esas cifras corresponden a ese año y que actualmente esas cantidades han variado mucho. Por lo demás la calidad del texto es excelente.

Freeware literario -- Prohibido su uso comercial

Extraído de LA REVISTA DE FANTASÍA Y CIENCIA FICCIÓN, Febrero de 1993.

F&SF, Box 56, Cornwall CT 06753 \$26/yr USA \$31/yr other

F&SF Columna sobre ciencia 5

"Internet"

Hace unos treinta años, la RAND Corporation, la primera fábrica de ideas de la América de la guerra fría, se enfrentó a un extraño problema estratégico. ¿Cómo se podrían comunicar con éxito las autoridades norteamericanas tras una guerra nuclear?

La América postnuclear necesitaría una red de comando y control enlazada de ciudad a ciudad, estado a estado, base a base. Pero sin importar cómo esa red estuviera de protegida, sus líneas y equipos siempre serían vulnerables al impacto de bombas atómicas. Un ataque nuclear reduciría cualquier red imaginable a pedazos.

¿Cómo sería controlada esa red? Cualquier autoridad central, cualquier núcleo de red centralizado sería un objetivo obvio e inmediato para un misil enemigo. El centro de la red sería el primer lugar a derribar.

La RAND le dio muchas vueltas a este difícil asunto en secreto militar y llegó a una solución atrevida. La propuesta de la RAND se hizo pública en 1964. En primer lugar, la red *no tendría autoridad central*. Además, sería *diseñada desde el principio para operar incluso hecha pedazos.*

Los principios eran simples. Se asumiría que una red era poco fiable en cualquier momento. Se diseñaría para trascender su propia falta de eficacia. Todos los nodos en la red serían iguales entre sí, cada nodo con autoridad para crear, pasar y recibir mensajes. Los mensajes se dividirían en paquetes, cada paquete dirigido por separado. Cada paquete saldría de un nodo fuente específico y terminaría en un nodo destino. Cada paquete recorrería la red según unos principios particulares.

La ruta que tome cada paquete no tendría importancia. Solo contarían los resultados finales. Básicamente, el paquete sería lanzado como una patata de un nodo a otro, más

o menos en dirección a su destino, hasta acabar en el lugar adecuado. Si grandes porciones de la red fueran destruidas eso simplemente no importaría; los paquetes permanecerían en la red en los nodos que hubieran sobrevivido. Este sistema de envío tan arbitrario podría parecer "ineficiente" en el sentido usual del término (especialmente comparado con, por ejemplo, el sistema telefónico).

Durante los 60, este intrigante concepto de red de conmutación de paquetes descentralizada y a prueba de bombas caminó sin rumbo entre el RAND, el MIT (Masachussets Institute of Technology) y UCLA (University of California in Los Angeles). El Laboratorio Nacional de Física (National Physical Laboratory) de Gran Bretaña preparó la primera red de prueba basada en estos principios en 1968. Poco después, la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Pentágono (ARPA) decidió financiar un proyecto más ambicioso y de mayor embergadura en los Estados Unidos. Los nodos de la red iban a ser superordenadores de alta velocidad (o lo que se llamara así en aquel momento). Eran máquinas poco usuales y de mucho valor y que estaban necesitadas de un buen entramado de red para proyectos nacionales de investigación y desarrollo.

En el otoño de 1969 el primero de esos nodos fue instalado en UCLA. En diciembre de ese año había cuatro nodos en la pequeña red, que se llamó ARPANET después de que fuera promocionada por el Pentágono. Los cuatro ordenadores podían transferir información sobre líneas dedicadas de alta velocidad. Incluso podían ser programados remotamente desde otros nodos. Gracias a ARPANET, científicos e investigadores podían compartir las facilidades de otros ordenadores en la distancia. Era un servicio muy útil ya que el tiempo de proceso de los ordenadores en los 70 era algo muy codiciado. En 1971 había quince nodos en ARPANET; en 1972, treinta y siete. Todo iba perfecto.

En su segundo año de operatividad, sin embargo, algo extraño se hizo patente. Los usuarios de ARPANET habían convertido la red en una oficina de correos electrónica de alta velocidad subvencionada federalmente. La mayor parte del tráfico de ARPANET no era el proceso de datos a largas distancias. En vez de eso, lo que se movía por allí eran noticias y mensajes personales. Los investigadores estaban usando ARPANET para colaborar en proyectos, intercambiar notas sobre sus trabajos y, eventualmente, chismorrear. La gente tenía sus propias cuentas personales en los ordenadores de ARPANET y sus direcciones personales de correo electrónico. No es que sólo utilizaran ARPANET para la comunicación de persona a persona, pero había mucho entusiasmo por esta posibilidad -- mucho más que por la computación a larga distancia.

Eso no pasó mucho antes del invento de las listas de distribución, una técnica de emisión de información por ARPANET mediante la cual un mismo mensaje se podía enviar automáticamente a una gran cantidad de subscriptores. Es interesante que una de las primeras listas de distribución masivas se llamara "Amantes de la Ciencia Ficción" (SF- LOVERS). Discutir sobre ciencia ficción en la red no tenía nada que ver con el trabajo y eso enfadaba a muchos administradores de sistema de ARPANET, pero eso no impediría que la cosa siguiera.

Durante los 70, ARPANET creció. Su estructura descentralizada facilitó la expansión. Contrariamente a las redes standard de las empresas, la red de ARPA se podía acomodar a diferentes tipos de ordenador. En tanto en cuanto una máquina

individual pudiese hablar el lenguaje de conmutación de paquetes de la nueva y anárquica red, su marca, contenidos e incluso su propietario eran irrelevantes.

El estándar de comunicaciones de ARPA era conocido como NCP, "Network Control Protocol", pero según pasaba el tiempo y la técnica avanzaba, el NCP fue superado por un estándar de más alto nivel y más sofisticado conocido como TCP/IP. El TCP o "Transmission Control Protocol," convierte los mensajes en un caudal de paquetes en el ordenador fuente y los reordena en el ordenador destino. El IP, o "Internet Protocol", maneja las direcciones comprobando que los paquetes caminan por múltiples nodos e incluso por múltiples redes con múltiples estándares -- no sólo ARPA fue pionera en el estándar NCP, sino también Ethernet, FDDI y X.25.

En 1977, TCP/IP se usaba en otras redes para conectarse a ARPANET. ARPANET estuvo controlada muy estrictamente hasta al menos 1983, cuando su parte militar se desmembró de ella formando la red MILNET. Pero el TCP/IP las unía a todas. Y ARPANET, aunque iba creciendo, se convirtió en un cada vez más pequeño barrio en medio de la vasta galaxia de otras máquinas conectadas.

Según avanzaban los 70 y 80, distintos grupos sociales se encontraban en posesión de potentes ordenadores. Era muy fácil conectar esas máquinas a la creciente red de redes. Conforme el uso del TCP/IP se hacía más común, redes enteras caían abrazadas y adheridas a Internet. Siendo el software llamado TCP/IP de dominio público y la tecnología básica descentralizada y anárquica por propia naturaleza, era muy difícil parar a la gente e impedir que se conectara. De hecho, nadie quería impedir a nadie la conexión a esta compleja ramificación de redes que llegó a conocerse como "Internet".

Conectarse a Internet costaba al contribuyente muy poco o nada desde que cada nodo era independiente y tenía que arreglárselas con la financiación y los requerimientos técnicos. Cuantos más, mejor. Como la red telefónica, la red de ordenadores era cada vez más valiosa según abarcaba grandes extensiones de terreno, gente y recursos.

Un fax solo es útil si "alguien más" tiene un fax. Mientras tanto no es más que una curiosidad. ARPANET, también, fue una curiosidad durante un tiempo. Después la red de ordenadores se convirtió en una necesidad importante.

En 1984 la Fundación Nacional para la Ciencia (National Science Foundation - NSF) entró en escena a través de su Oficina de Computación Científica Avanzada (Office of Advanced Scientific Computing). La nueva NSFNET supuso un paso muy importante en los avances técnicos conectando nuevas, más rápidas y potentes supercomputadoras a través de enlaces más amplios, rápidos, actualizados y expandidos según pasaban los años, 1986, 1988 y 1990. Otras agencias gubernamentales también se unieron: NASA, los Institutos Nacionales de la Salud (National Institutes of Health), El Departamento de Energía (Department of Energy), cada uno manteniendo cierto poderío digital en la confederación Internet.

Los nodos de esta creciente red de redes se dividían en subdivisiones básicas. Los ordenadores extranjeros y unos pocos americanos eligieron ser denominados según su localización geográfica. Los otros fueron agrupados en los seis "dominios" básicos de Internet: gov, mil, edu, com, org y net. (Estas abreviaturas tan sosas pertenecen al estándar de los protocolos TCP/IP). Gov, Mil y Edu definen al gobierno, militares e instituciones educativas, las cuales fueron, por supuesto, las pioneras de la ARPANET que comenzó como un experimento de alta tecnología en seguridad nacional. Com, sin embargo, definía a instituciones "comerciales", que enseguida entraron a la red como

toros de rodeo rodeadas por una nube de entusiastas "orgs" sin ánimo de lucro. (Los ordenadores tipo "net" servían como pasarelas entre redes).

La red ARPANET propiamente dicha expiró en 1989 como víctima feliz de su éxito abrumador. Sus usuarios apenas se dieron cuenta, pero las funciones de ARPANET no solo continuaron sino que mejoraron firmemente. El uso del estándar TCP/IP para redes es ahora algo global. En 1971, hace 21 años, sólo había cuatro nodos en la red ARPANET. Hoy existen decenas de miles en Internet esparcidos por cuarenta y dos países y muchos más que se conectan cada día. Tres millones de personas, posiblemente cuatro, usan esta gigantesca madre- de-todas-las-redes.

Internet es especialmente popular entre los científicos y es probablemente su instrumento más importante de finales del siglo XX. Las posibilidades de acceso tan potentes y sofisticadas que ofrece a datos específicos y a la comunicación personal ha elevado la marcha de la investigación científica enormemente.

El índice de crecimiento de Internet a comienzo de los 90 es espectacular, casi feroz. Se extiende más rápidamente que los teléfonos móviles y que el fax. El año pasado Internet crecía a un ritmo del 20% mensual. El número de ordenadores con conexión directa al TCP/IP se ha estado doblando anualmente desde 1988. Internet se está desplazando de su origen militar y científico a las escuelas de enseñanza básica e institutos, al mismo tiempo que a bibliotecas públicas y el sector comercial.

¿Por qué la gente quiere estar "en Internet"? Una de las principales razones es simplemente la libertad. Internet es un raro ejemplo de anarquía verdadera, moderna y funcional. No existe "Internet, S.A." No hay censores oficiales, ni jefes, ni junta directiva, ni accionistas. En principio, cualquier nodo puede hablar de igual a igual a otros nodos siempre que obedezcan las leyes del protocolo TCP/IP, leyes que no son políticas sino estrictamente técnicas. (Ha existido controversia sobre el uso comercial de Internet, pero esta situación está cambiando según los negocios proporcionan sus propios enlaces y conexiones).

Internet también es una ganga. Internet en conjunto, a diferencia del sistema telefónico, no cuesta dinero según las distancias. Y a diferencia también de la mayoría de las redes comerciales, no se cobra por tiempo de conexión. De hecho, "Internet" de por sí, que ni siquiera existe como una entidad, no cobra "nada" por nada. Cada grupo de gente que accede a Internet es responsable de su propia máquina y de su propio trozo de línea.

La "anarquía" de Internet puede parecer extraña o incluso poco natural, pero tiene cierta profundidad y sentido. Es como la "anarquía" del idioma inglés. Nadie alquila el inglés y nadie lo posee. Como anglo-parlante, depende de ti aprender hablar inglés correctamente y usarlo para lo que quieras (aunque el gobierno proporciona fondos para ayudarte a que aprendas a leer y escribir algo). Aunque mucha gente se gana la vida usando, explotando y enseñando inglés, el "inglés" como institución es una propiedad pública, un bien común. Mucho de eso ocurre con Internet. ¿Mejoraría el inglés si "Idioma Inglés, S.A." tuviera un consejo de administración con su director o ejecutivo al frente, un presidente y una asamblea? Probablemente existirían muchas menos palabras en el idioma inglés, y muchas menos nuevas ideas.

La gente en Internet siente que se trata de una institución que se resiste a la institucionalización. El interés pertenece a todos y a nadie.

A pesar de esto, hay quién tiene intereses en Internet. Los negociantes quieren que Internet tenga una base financiera. Los gobernantes la quieren más regulada. Los

académicos la quieren para fines de investigación. Los militares para la seguridad. Y así muchos más.

Todas estas fuentes de conflicto permanecen en torpe equilibrio, e Internet, hasta ahora, se mantiene en próspera anarquía. Antes, las líneas de alta velocidad de la NSFnet eran conocidas como la "espina dorsal de Internet" (Internet Backbone), y sus propietarios podían señorearse con el resto de Internet; pero hoy existen "espinas dorsales" en Canadá, Japón y Europa, e incluso algunas privadas para el tráfico comercial. Hoy, incluso ordenadores domésticos privados pueden convertirse en nodos de Internet. Se pueden llevar bajo el brazo. Pronto, quizás, en la muñeca.

Pero, ¿Qué se **hace** en Internet? Básicamente, cuatro cosas: correspondencia, grupos de discusión, computación a larga distancia y transferencia de archivos. El correo de Internet es el correo electrónico (e-mail), mucho más rápido que el correo postal americano, que es llamado despectivamente por los usuarios de Internet como "correo caracol" (snail mail). El correo en Internet es algo como el fax. Es texto electrónico, y no tienes que pagar por él (al menos directamente) y es a escala global. Por correo electrónico se puede mandar software y algunos tipos de imágenes comprimidas. Se está trabajando en nuevas formas de correo electrónico.

Los grupos de discusión, o "newsgroups", son un mundo aparte. Este mundo de debate y argumentaciones se conoce como "USENET". USENET es de hecho diferente a Internet. USENET es como una multitud ondulante de gente chismosa y con ganas de información que se mueve por Internet en busca de barbacoas de patio trasero. USENET no es tanto una red física como un conjunto de convenciones. En cualquier caso, ahora existen 2.500 grupos de discusión separados en USENET y sus mensajes generan unos 7 millones de palabras al día. Naturalmente se habla mucho sobre ordenadores en USENET, pero la variedad de temas sobre los que se habla es enorme, creciendo estos continuamente. En USENET se distribuyen varias publicaciones electrónicas gratuitas de manera periódica.

Estos grupos y el correo electrónico están disponibles fácilmente, incluso fuera del corazón de Internet. Se puede acceder a ellos a través de las líneas de teléfono normales, desde otras redes como BITnet, UUCP y Fidonet. Los últimos servicios de Internet, computación a larga distancia y transferencia de archivos, requieren de conexión directa usando TCP/IP.

La computación a larga distancia fue algo pensado para ARPANET y aún se usa mucho, al menos por algunos. Los programadores pueden mantener sus cuentas abiertas en poderosos super-ordenadores y ejecutar allí sus programas o crear otros nuevos. Los científicos pueden usar potentes ordenadores desde otros continentes. Las bibliotecas ofrecen sus catálogos electrónicos para que se busque en ellos gratuitamente. Enormes catálogos en CD-ROM están disponibles a través de este servicio. Y existe mucho software gratuito al mismo tiempo.

La transferencia de ficheros permite a los usuarios acceder a máquinas remotas y tomar de ellas programas o textos. Muchos ordenadores de Internet - unos dos mil o más - permiten que se acceda a ellos de manera anónima y que la gente use sus archivos de manera gratuita. Esto no es algo trivial, ya que libros enteros se pueden transferir en cuestión de minutos. Hoy, en 1992, existen más de un millón de ficheros públicos disponibles a quién los quiera utilizar (y otros millones disponibles a gente con autorización). La transferencia de ficheros por Internet se está convirtiendo en una nueva forma de publicación, en la que el lector copia electrónicamente el texto que

deseo en la cantidad que quiera y de forma gratuita. Nuevos programas de Internet, como "archie", "gopher" y "WAIS" se han desarrollado para catalogar y explorar esa cantidad de material.

Esta Internet sin cabeza, anárquica y con millones de tentáculos se está extendiendo como el pan de molde. Cada ordenador con la potencia suficiente es una espora potencial de Internet y hoy los ordenadores se venden a menos de 2.000 dólares y están disponibles en todo el mundo. La red ARPA, diseñada para asegurar el control de una sociedad desolada después de un holocausto nuclear, ha sido sobrepasada por su hija mutante, Internet, que está a fuera de control a conciencia y se expande exponencialmente por la aldea global de la post guerra fría. La expansión de Internet en los 90 se parece a la que sufrió la informática personal en los 70, aunque esta es más rápida y más importante. Más importante, quizás, porque da a los ordenadores personales una imagen de algo barato, de fácil acceso y con posibilidades de almacenaje a una escala realmente planetaria.

El futuro de Internet pasa por ser más grande y con velocidades exponencialmente mayores. La comercialización de Internet es un tema candente hoy día, donde se promete cualquier tipo de comercialización salvaje de la información. El gobierno federal, agradecido por este éxito inesperado, aún tiene mucho que decir en esto. La NREN (National Research and Educational Network - Red Nacional de Educación e Investigación), fue aprobada en el otoño de 1991 como un proyecto a cinco años y con un presupuesto de dos billones de dólares para que la red troncal de Internet fuera actualizada. NREN será unas 50 veces más rápida que la red más rápida de hoy día permitiendo la transferencia de la Enciclopedia Británica en un segundo. Las redes de ordenadores permitirán gráficos animados en 3-D, enlaces de radio y teléfonos móviles a ordenadores portátiles, fax, voz y televisión de alta definición. ¡Un circo global multimedia!

O al menos así se espera - y se planea. La Internet real del futuro debe soportar pocos parecidos con los planes de hoy. Prever las cosas nunca ha tenido mucho que ver con el rápido desarrollo de Internet. Después de todo, Internet se parece muy poco a aquellos sombríos planes del RAND para el post-holocausto. Esto resulta ser una sutil y feliz ironía.

¿Cómo se accede a Internet? Bien -- si no se tiene un ordenador y un modem, hay que hacerse con uno. El ordenador puede actuar como una terminal y se puede usar una línea de teléfonos ordinaria para conectarse a una máquina enganchada a Internet. Simplemente esto puede hacer que se tenga acceso a los grupos de discusión y a una dirección de correo electrónico propia. Merece la pena tener estos servicios -- aunque sólo con el correo y las noticias no se está del todo "en Internet".

Si está vd. en un campus, la universidad puede que tenga "acceso directo" a líneas TCP/IP de Internet de alta velocidad. Hágase con una cuenta de Internet en un ordenador del campus y será capaz de utilizar los servicios de computación remota y la transferencia de archivos. Algunas ciudades como Cleveland proporcionan acceso gratuito a la red. Las empresas tienen cada vez más posibilidades de acceso y están deseando vender esos accesos a sus clientes. La cuota estándar es de unos 40 dólares al mes -- más o menos como el servicio de TV por cable.

Según avancen los 90, encontrar acceso a Internet será mucho más fácil y barato. Su facilidad de uso también mejorará del salvaje interface UNIX del TCP/IP a otros muchos más intuitivos y cómodos para el usuario, eso es una buena noticia. Aprender

Internet ahora, o al menos aprender sobre Internet, es para entendidos. Cuando cambiemos de siglo la "cultura de redes", tal como la "cultura de los ordenadores" antes de esta se verá forzada a introducirse en el ámbito de su vida.

Más lecturas sobre este tema:

The Whole Internet Catalog & User's Guide by Ed Krol. (1992) O'Reilly and Associates, Inc. Una clara introducción sin tecnicismos al negocio de la cultura de redes. Muchos libros sobre ordenadores intentan ser simpáticos, este libro lo consigue.

The Matrix: Computer Networks and Conferencing Systems Worldwide. by John Quarterman. Digital Press: Bedford, MA. (1990). Un compendio masivo y técnico que detalla el sorprendente alcance y complejidad de nuestro recién interconectado planeta.

The Internet Companion by Tracy LaQuey with Jeanne C. Ryer (1992) Addison Wesley. Exacta guía de educación para Internet con anécdotas de experiencias de la vida real en Internet. Prefacio del senador Al Gore.

Zen and the Art of the Internet: A Beginner's Guide by Brendan P. Kehoe (1992) Prentice Hall. Breve pero útil guía con buenos consejos sobre como utilizar las máquinas para hacerse con información. Esta guía refleja la maravillosa posibilidad de estar en en la red de manera gratuita. Yo hago lo mismo con mis artículos de F&SF, incluyendo por supuesto este.

Mi dirección de correo electrónico en Internet es:

bruces@well.sf.ca.us.

4. Organización de la red, ICANN

1. Qué es ICANN

El ICANN es una entidad sin fines de lucro, internacional y representativa de la Comunidad Internet. Su objetivo es Gobernar las políticas sobre Nombres de Dominios, Direcciones IP y

Protocolos. Esta Corporación fue creada por iniciativa del Gobierno de los Estados Unidos, en un proceso que se inició en 1998 y que tenía por objeto el pasar a manos "no estatales" e internacionales las funciones que hasta ese momento eran llevadas a cabo bajo su responsabilidad.

Se denominan miembros At Large del ICANN a aquellos individuos con interés sobre los temas que hacen a la fijación de políticas sobre Nombres de Dominios, Direcciones IP y Protocolos.

Tiene como cuerpo de gobierno un Directorio compuesto por 18 personas. Se inicia ahora la suscripción de miembros individuales

(no implica costo alguno asociarse), puesto que en agosto, más tardar setiembre, se procederá a elegir un Director por cada una de las 5 Regiones Geográficas que la Entidad ha establecido.

Durante el mes de Septiembre del corriente, todos los miembros At Large, podrán votar por los candidatos a integrar el Directorio del ICANN, y lo harán utilizando estos tres elementos (número, password y PIN).

En la primera elecciones a llevar a cabo en setiembre, cada región elegirá un Director (cinco en total). En una etapa posterior se elegirán otros cuatro Directores, entre los que no podrá haber más de uno por región.

ICANN: LA NUEVA ENTIDAD GLOBAL QUE COORDINARA INTERNET

<http://www.empresas-galicia.com/icann/index.htm>

http://www.empresas-galicia.com/icann/iana_icann.htm

ICANN es una entidad de caracter global, que con el beneplácito del gobierno USA, pasará a administrar (gobernar segun muchas opiniones) los aspectos gobernables de Internet. Los mismos aspectos que, en los orígenes de Internet, gestionaba otra entidad conocida como IANA (Internet Assigned Numbers Authority).

Dichos aspectos, se corresponden con los llamados "parametros coordinables de Internet". Su gestión es esencial para el buen funcionamiento de la Red. Normalmente se les clasifica en los cuatro grupos operacionales siguientes:

La distribución de Numeros IP.

El Sistema de Dominios de Nombres (sistema DNS).

La coordinación de parametros asociados con el Protocolo TCP/IP.

La gestión de los llamados "Root Servers." (Servidores Raiz - donde residen los punteros hacia los servidores DNS de los ".com", ".org", ".es", etc.).

El gobierno de internet: de IANA a ICANN

A. Gonzalez (Miembro del MITF de ICANN)

INTRODUCCION

En 1993, cuando impartí la primera conferencia, en Galicia, acerca de Internet, dije que la palabra Internet se haría tan popular como el fax. Los pocos asistentes en la sala de conferencias de GALITRONICA '93, ni se inmutaron. La idea les resbaló sobre su cerebro como si el conferenciante acabase de decir una tontería.

Hoy día todos reconocemos la popularidad e importancia de Internet en el campo de las telecomunicaciones. Dentro de esta popularidad, se ha extendido la idea de que Internet no

tiene gobierno. Pero la realidad es que existe una entidad de gobierno y su evolución actual es de suma importancia para toda la comunidad internética global.

Efectivamente, a escala global y en países democráticos, nadie controla o puede impedir, la cantidad y tipo de contenidos que se volcan sobre la Red a diario. Tampoco nadie regula quien puede conectarse a la Red y a quien se le deba denegar dicho derecho. En tal sentido

la Red no tiene gobierno. Es libre y para todos. Pero hay otros aspectos, que sí necesitan ser controlados. Caso de no ser administrados por una entidad (o gobierno) central, Internet dejaría de funcionar. Por ejemplo, si alguien cambiase el valor (pointer) que, en los llamados "root servers", indica que ".es" se asocia con direcciones Internet españolas, para la mayoría de los internautas del resto del mundo, la Internet en España habria desaparecido del mapa (para alcanzar "hosts" en España se necesitaría saber su IP).

es necesaria y existe una entidad que gobierna Internet. Dicha entidad, está todavía bajo control del gobierno USA. Sus decisiones afectan y seguirán afectando a toda la comunidad internética global. Recientemente, el gobierno USA, ha decidido transferir la gobernabilidad de Internet a una entidad internacional de nueva creación. Un nombre ya existe. Se llamará ICANN (Internet Corporation for Assigned Numbers and Names).

La creación de dicha entidad, es parte de un proceso iniciado en 1998, y que está actualmente en marcha. Curiosamente, a pesar de su enorme importancia para la evolución de Internet y siendo un proceso abierto, está ocurriendo a espaldas de la mayoría de los internautas. La razón: son muy pocos los que le están prestando la atención debida.

Los aspectos gobernables de Internet (aquellos que en su día serán gestionados por ICANN), se corresponden con los llamados "parametros coordinables de Internet". Su gestión es esencial para el buen funcionamiento de la Red. Normalmente se les clasifica en los cuatro

grupos operacionales siguientes:

- 1.La distribución de Numeros IP.
- 2.El Sistema de Dominios de Nombres (sistema DNS).
- 3.La coordinación de parametros asociados con el Protocolo TCP/IP.
- 4.La gestion de los llamados "Root Servers-" (Servidores Raiz - donde residen los punteros hacia los servidores DNS de los ".com", ".org", ".es", etc.).

Un poco de historia

Cuando Internet era pequeña, un reducido grupo de pioneros internéticos que operaba bajo el nombre de IANA (Internet Assigned Numbers Authority), se encargaba de la gestión de los parametros coordinables. Era el único gobierno de Internet. Lo presidía el "dios de los números - IP" (el fallecido Jon Postel).

Conforme la Red creció y empezaron a predominar los intereses comerciales, sobre los científico, académico y militar de sus orígenes, el Congreso USA decidió (en 1992) que era necesario comercializar Internet. A tal fin puso a concurso público la gestión de los Servidores Raiz y la de los nombres a nivel gSLD (genéricos de segundo nivel: bajo ".com", ".net" y

".org"). Dicho concurso lo ganó NSI (Network Solutions Inc.).

Inicialmente NSI era una pyme pero, por detrás, estaba el apoyo/interés de un grupo de gran influencia en el gobierno USA. Ello le permitió no solo crecer sino que además le permitió actuar de forma abusiva, mientras se embolsaba millones de dolares en beneficios

(precedentes tanto de los solicitantes de registro como del gobierno USA). Su forma de

actuar, propició en gran parte la conocida "guerra de nombres".

Un gobierno internacional en formación: ICANN

En 1996, un año antes del final del contrato de NSI y el gobierno USA , varios grupos liderados por el ISOC (Internet SOCIety) trataron de evitar que se le renovase el contrato. En preparación para ello, iniciaron el proceso de creación de un consorcio/comité internacional (conocido como CORE). que se encargaría de las funciones de gestión que hasta ese momento habian corrido a cargo de NSI. Sin

embargo, el poder lobista de NSI consiguió impedirlo. En enero de 1998, el gobierno USA publicaba el llamado "Green Paper" donde invitaba a la comunidad internética global a opinar acerca de la creación de una entidad internacional de gobierno de Internet. De esta forma se anulaba el proceso CORE. Desparecía la posibilidad de que los nuevos dominios de nivel superior (".firm", ".shop", ".web",

".arts", etc.) entrasen en circulación y al mismo tiempo permitía que NSI siguiese embolsándose sus millones.

Una vez recibidas opiniones pro/contra de todo el mundo (un total de 650, entre ellas 3 desde España (una desde Galicia por el autor del presente artículo), el gobierno USA publicó sus conclusiones en el llamado "White Paper" donde se exponían los principios a los que debían

de conformarse los estatutos de ICANN (la nueva entidad internacional de gobierno de Internet).

Finalmente, en agosto de 1998, se inició el proceso de creación de ICANN. A nivel de junta directiva constará con un presidente y 18 directores. De estos, 9 se elegirán de entre la comunidad internética mundial (los llamados "Directors At Large"), y los 9 restantes serán elegidos por las llamadas SOs (Supporting Organizations) quienes a su vez representan a los grupos de interés asociados con los parámetros coordinables. A fin de conseguir la más amplia diversidad geográfica de participación en su formación, se han venido celebrando una serie de reuniones en diversas capitales del mundo (la más reciente tuvo lugar El Cairo los días 7-10 de Marzo).

A todo esto NSI ha tratado por todos los medios de impedir la constitución de ICANN. Ello hasta el punto de no reconocer su autoridad e incluso hizo cambios en su gestión de nombres que en un momento dado pusieron en peligro la estabilidad de Internet. Entre sus varias acciones obstaculizantes, citamos el caso del establecimiento de nuevas entidades de registro de nombres. A lo largo de 1999, y en consonancia con los acuerdos derivados del "White Paper", NSI debía permitir que otras entidades pudiesen también registrar nombres.

A tal fin en una fase inicial de pruebas, que finalizó en junio, participaron 5 empresas. A partir de ahí se autorizó el resto de las otras empresas solicitantes (Registrars). Entre ellas la española/catalana, Nominalia. NSI debería, no solo permitir, sino que además debería facilitar la entrada de los nuevos Registrars, sin embargo hizo todo lo contrario a través de una serie de impedimentos.

En medio de esta situación, en fechas previas a la reunión de Los Angeles (1- 4 de noviembre, 1999), las conversaciones entre ICANN, NSI y el gobierno USA habían conducido a una serie de acuerdos preliminares. Estos acuerdos, antes de su aprobación por ICANN se pusieron sobre la Red, para el comentario público (una vez más desde Galicia hemos enviado NUESTRA OPINION al respecto). Los comentarios recibidos desde todo el mundo fueron analizados por ICANN y finalmente el 10 de noviembre se firmaban los nuevos acuerdos entre ICANN, NSI, y el gobierno USA.

En algunos puntos y como consecuencia de los comentarios globales, los acuerdos fueron modificados. En otras palabras, NSI se doblegó y se ha vuelto un tanto más dócil, pero... aun mantiene control de los "root servers" y la gestión de la base de datos de los dominios ".com", ".org" y ".net", sobre el DNS correspondiente (dicha base de datos se conoce bajo el nombre conocida como "registry database"). En su día, dicho control pasará a ser ejercido por ICANN pero, de momento, su entrega a la nueva entidad todavía depende del gobierno USA.

La realidad actual es que de forma, quizás lenta, pero firme ICANN sigue su evolución hacia su constitución como la entidad internacional independiente que gobernará Internet.

La membresía Global de ICANN

Como se mencionó antes, la estructura de su gobierno (de ICANN), estará formada por 18 Directores y un Presidente. De esos 18 Directores, ya han sido elegidos los 9 relacionados Organizaciones de Apoyo (Nombres de DNS, Numeros IP y el Protocolo TCP/IP). Todos los elegidos son individuos de relevancia en Internet. Entre ellos están Vint Cerf (creador del protocolo y conocido como "padre de Internet") y un español Amdeu Abril (en el area de nombres).

Quedan por elegir los 9 restantes y hasta cierto punto los mas IMPORTANTES. Se trata de los 9 DIRECTORES GLOBALES (conocidos como Directors At-Large). La importancia de estos 9 directores es que serán los REPRESENTANTES DE LA COMUNIDAD INTERNETICA GLOBAL en esta entidad de gestión. ¿Como conseguir que esas 9 personas elegidas, representen a la comunidad de internautas global? ¿Como elegirles? ¿Quien les elige? ¿Que cualidades deben reunir los candidatos a dichos puestos?.

Estos se encargarán de la formación de dicha membresía en sus países respectivos y asimismo nombrar coordinadores en los restantes países europeos. Actualmente, cualquier internauta puede hacerse miembro del ICANN si cumple los siguientes requisitos:

- 1) Ser mayor de edad (de acuerdo a las leyes del país donde vive)
- 2) Disponer de una dirección de correo electrónico.
- 3) Disponer de dirección postal y poder demostrar (caso se le pidiese) que es residente/ciudadano del país donde dice que vive.

2. Evolución de la ICANN

Las reformas de la ICANN desde un punto de vista crítico

ICANN nos quiere quitar Internet de las manos

por Melisa Tuya

01/07/2002, 17:17 GMT+1

Disponible en

<http://www.baquia.com/com/20020701/art00010.html>

Una versión remozada hace un par de semanas de la controvertida propuesta que Stuart Lynn presentó en febrero y que aboga porque los internautas vean aún más mermada su presencia en esta corporación en beneficio de un mayor control gubernamental de Internet, ha sido aprobada por unanimidad (con la ausencia de Karl Auerbach, internauta de a pie elegido por los estadounidenses) por el Consejo de Dirección de la ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers).

Más concretamente, lo que se ha decidido en Bucarest es no permitir que los internautas corrientes y molientes puedan pertenecer al Consejo de esta organización con sede en California. Hasta el momento cinco de los 19 directivos de la ICANN eran

simples navegantes, elegidos mediante una votación en la que cualquier internauta que lo deseara podía participar.

A partir de ahora el control de los servidores raíz, los protocolos de Internet y el sistema de nombres de dominio estará en manos únicamente de organizaciones técnicas, empresas, gobiernos y entidades sin ánimo de lucro. Vamos, que la democracia está muy bien, pero según para qué cosas.

También se han apuntado otro tipo de novedades, como empezar a cobrar unos 25 centavos por cada nuevo dominio registrado para poder financiarse de mejor manera. Algo que muchos que ya han tachado como una "tributación sin representación". Un impuesto que no va a satisfacer demasiado a Verisign, la empresa estadounidense que gestiona los principales dominios de alto nivel (y por tanto se lucra con cada nueva entrada), y que desde hace tiempo mantiene unas relaciones bastante tirantes con la ICANN.

No obstante, para cerrar las puertas de la ICANN en las narices de los internautas de manera definitiva, aún queda obtener el visto bueno del Consejo en la próxima reunión que tendrá lugar en China durante el mes de octubre. Algo que parece ser cosa hecha. Mientras llega ese momento, un comité estudiará detenidamente la propuesta, incluyendo modificaciones si lo considera conveniente.

Entre la espada y tres paredes

Otorgar más poder a los gobiernos era algo que ha acabado siendo inevitable, dada la presión ejercida en este sentido desde todos los puntos cardinales a lo largo de las últimas semanas.

Primero fue Stuart Lynn quien dijo que quería que los gobiernos participasen más en la gestión de la corporación que preside. Su teoría era que encontrar mediante una votación mundial un puñado de representantes adecuados para más de 425 millones de internautas es prácticamente imposible, mientras que los gobiernos representarán adecuadamente los intereses de sus ciudadanos, ya que les han elegido democráticamente.

Además, Lynn reconocía que la ICANN necesitaba una reforma como el comer, y que "si una cosa ha quedado clara durante los últimos tres años es que una entidad puramente privada que depende de la cooperación voluntaria de muchas otras entidades no es capaz de coordinar nada globalmente sin un apoyo gubernamental". La presión desde dentro estaba servida.

Luego, tanto el gobierno estadounidense como la Unión Europea dejaron bien claro su deseo de meter aún más la cuchara en el pastel de la gestión de Internet. El primero está revisando la 'carta otorgada' mediante la cual cedió a la ICANN sus potestades y clamando por una mayor transparencia de la organización si no quiere que le recorte sus poderes (y aquí no valdría rezar a Santa Rita).

De todas maneras, la ITAA (Information Technology Association of America) ya ha adelantado que creía que el Departamento de Comercio y la ICANN renovarían de nuevo su contrato (que se lleva prolongando desde 2000, fecha en la que la ICANN podría haber cedido su control sobre los nombres de dominio a otra empresa u organización). Probablemente a día de hoy esta asociación que defiende los intereses del sector privado esté aún más segura de ello.

En cuanto a la vieja Europa, su Consejo de Telecomunicaciones se dedicó a discutir en Luxemburgo durante el mes pasado si representaba de manera adecuada los intereses públicos, llegando a la conclusión de que el Comité Asesor Gubernamental

(GAC por sus siglas en inglés) debería tener más poder dentro de la ICANN, teniéndose siempre en cuenta su opinión antes de tomar una decisión e incorporando sus recomendaciones en la resolución.

Anna Birulés ministra española de Ciencia y Tecnología y presidenta del Consejo de Telecomunicaciones, defendió que los gobiernos tienen derecho a definir los principios que deben respetarse para mejorar la representación y defensa de los intereses generales en asuntos relacionados con la gestión internacional de Internet.

De poco parece que pueda servir

De sobra es sabido que la ICANN, pese a su juventud (nació en 1998 por obra y gracia del gobierno Clinton), necesitaba una reforma con urgencia. También es cierto que uno de sus principales problemas, que arrastra desde su misma concepción, es el de la falta de legitimidad (otros son su ineficacia y su inclinación por favorecer los intereses de los Estados Unidos). Lo que no parece tan claro es que apartar a los internautas aún más de lo que ya estaban vaya a solventar lo más mínimo estas cuestiones.

ICANN es una casa con los cimientos temblorosos, su problemática es profunda y complicada, y esta medida puede incluso agravar esa situación por mucho que agrade a los pro gubernamentales. De hecho, desde que se hizo pública esta reforma a finales de la pasada semana, los diferentes colectivos e individuos críticos con esta corporación (que son legión, y será por algo) no han cesado de llover.

También en Bucarest

También en su esperada reunión rumana, poco antes de aprobar esta polémica propuesta, la ICANN anunció dos medidas para acabar con los especuladores de dominios. Una especie que, aunque ya no haga tanto ruido, aún está lejos de encontrarse en peligro de extinción.

Por una parte, y para evitar que los dominios que empresas o instituciones olvidan renovar caigan en manos de gente poco escrupulosa, pretende conceder a los propietarios de dominios un tiempo extra para renovar sus contratos (30 días). Esta propuesta tuvo una buena acogida.

Por otro lado quiere establecer listas de espera para los nuevos dominios jugosos que vayan llegando. Algo más complicado de conseguir. La solución sugerida por Verisign no parece que fuera a beneficiarles más que a ellos, al querer cobrar una cuota de 28 dólares para estar entre los que tienen más opciones de hacerse con nuevos dominios.

<http://www.baquia.com/com/20021031/not00011.html>

Baquía > La Red > Noticia 17 feb 2003

La ICANN elimina las elecciones directas
por Redacción de Baquía
04/11/2002, 09:58 GMT+1

La ICANN, máximo y discutido organismo gestor de Internet, ha acabado haciendo algo que venía amenazando desde hace algún tiempo: ha votado en China a favor (15 a 3) de eliminar las elecciones directas. Una medida que se enmarca dentro de las apuntadas hace tiempo por su presidente Stuart Lynn para mejorar la eficacia de la

organización, pero que según los críticos evitará que los navegantes ordinarios participen.

Según el nuevo sistema aprobado, el consejo será elegido por un comité designado a tal efecto y un trío de organizaciones afiliadas que representen los grupos de poseedores de direcciones. Los cambios tendrán lugar en la conferencia de la ICANN que está prevista para diciembre en Amsterdam.

Mary Hewitt, portavoz de la ICANN, ha asegurado al respecto que "cada sector, desde los grupos no comerciales hasta los empresariales, han expresado su apoyo por este proceso de reforma. Un montón de dialogo constructivo está teniendo lugar, y estamos satisfechos con el progreso por el momento".

Por su parte, Lynn ha asegurado que así se conseguirá que la ICANN "sea una organización mucho más eficiente y efectiva que podrá conseguir cosas mucho mejor y más rápidamente y que estará más conectada ala comunidad de lo que lo está ahora".

Aunque no todo el mundo, ni mucho menos, se muestra tan conforme con una decisión que otorga mas poder a los gobiernos y resta credibilidad a este organismo. Incluso dentro de la ICANN florecen este tipo de planteamientos. Karl Auerbach, uno de sus miembros elegido por los internautas, ha declarado que la "ICANN tiene serios problemas, y este cambio no resuelve ninguno. Quizás los hace peores y los enquista más profundamente en la estructura de la corporación".

Ya en junio del presente año, y también siguiendo la senda marcada por Stuart Lynn, la ICANN decidió que los 19 miembros del consejo de dirección procederían de organizaciones técnicas, empresas, gobiernos y entidades sin ánimo de lucro, pero que en ningún caso podrían presentarse para ocupar ese cargo los internautas de a pie. Entonces, Lynn y los 'progubernamentales' rechazaron toda crítica argumentando que la ICANN estaría formada por políticos y miembros de comunidades que ya han sido elegidos por los internautas.

Con esta nueva decisión, queda de nuevo de manifiesto que el control de Internet tiende cada vez más a escapar de las manos de los internautas, que al fin y al cabo no hacen más que molestar con sus voces disidentes. El mismo Auerbach, ha molestado en numerosas ocasiones. Su afán de saber incluso le llevó a los tribunales para poder acceder a todos los documentos de la organización (algo que intentaba infructuosamente desde 2000).

Evolución ICANN desde 2003

En septiembre y octubre de 2003 la ICANN desempeñó un papel crucial en el conflicto en torno a VeriSign 's "wild card", un servicio de DNS. Después de una carta abierta de la ICANN la expedición de un ultimátum a VeriSign, la empresa voluntariamente acabó el servicio en 4 de octubre de 2003. Tras este paso VeriSign presentó una demanda contra ICANN el 27 de febrero de 2004, alegando que ICANN había sobrepasado su autoridad, buscando a través de la demanda para reducir la ambigüedad sobre la autoridad de ICANN. La lucha contra los monopolios VeriSign componente de la reclamación fue desestimada en agosto de 2004.

El 17 de mayo de 2004, ICANN publicó un proyecto de presupuesto para el año 2004-05. Incluye propuestas para aumentar la transparencia y el profesionalismo de sus operaciones, y aumenta en gran medida su propuesta de gasto. El Consejo Europeo Nacional de dominio de nivel superior Registros (CENTR), que representa los registros de Internet de 39 países, rechazó el aumento, acusando a ICANN de una falta de prudencia financiera. A pesar de las críticas, se llegó a un acuerdo de registro para los dominios de nivel superior .JOBS y .TRAVEL que incluye una tasa de 2 dólares por cada dominio de las empresas autorizadas.

Junto con el éxito de las negociaciones .TRAVEL y .JOBS, los nombres de dominio .MOBI, y .CAT son algunos de los nuevos dominios de nivel superior establecidos por ICANN.

El 10 de mayo de 2006 la ICANN no aprobó un plan para un nuevo ".Xxx" sufijo que han sido designados para los sitios web con contenido pornográfico. ICANN rechazó formalmente .XXX el 30 de marzo de 2007 durante su reunión en Lisboa, Portugal.

El 26 de julio de 2006, el Gobierno de los Estados Unidos renovó el contrato con la ICANN para la ejecución de la IANA por un período adicional de uno a cinco años.