

TAI 2

Universidad Católica Ntra. Sra. de la Asunción

- ◆ Tema: Internet, su proyección hoy y en el futuro

Profesor: Juan De Urraza

Alumnos:

- Gladys Canese
- Fernando Sosa

Año: 2001

Indice

[Historia](#)

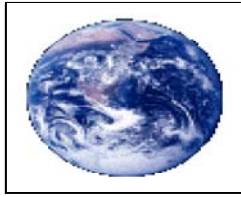
[Introducción](#)

[Internet](#)

[Novedades en Internet](#)

[Registros de dominios en internet](#)

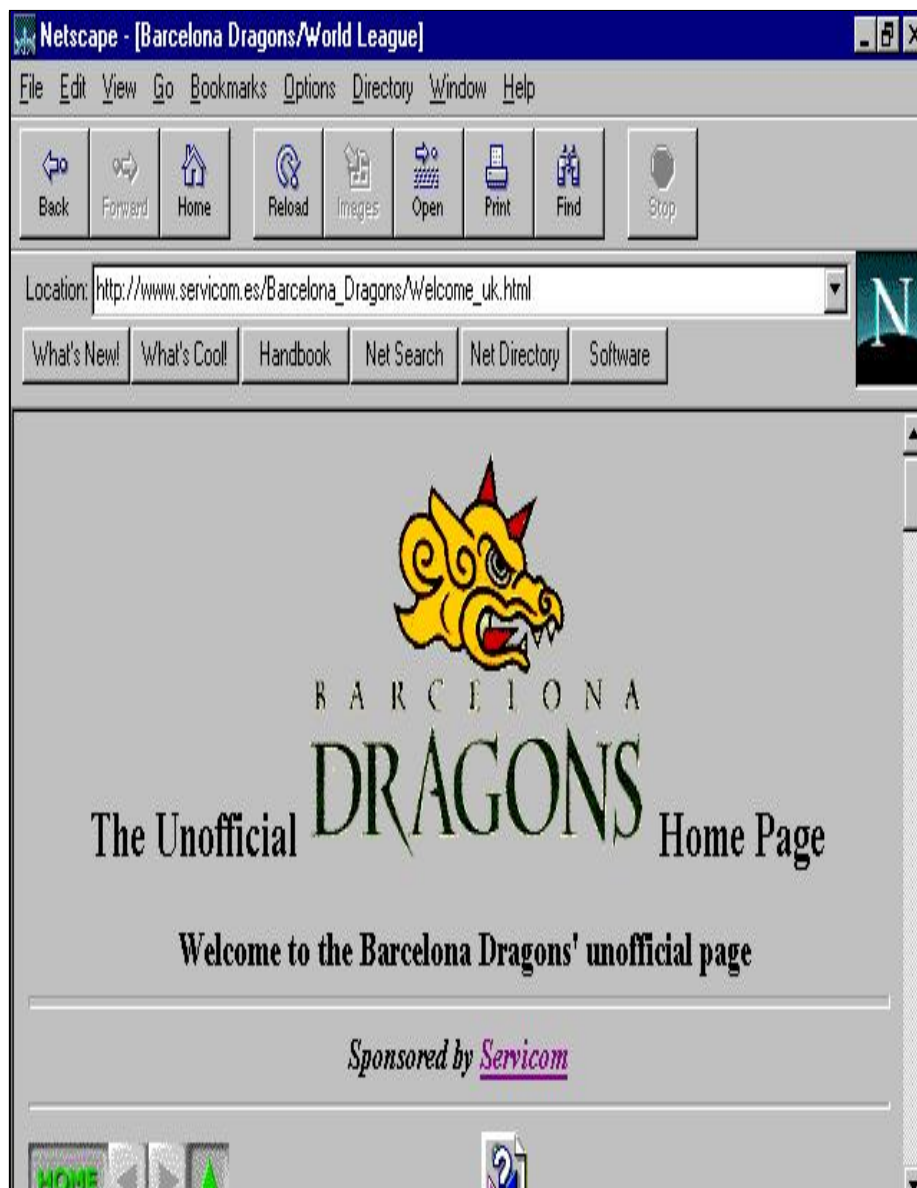
Introducción



Qué es internet y cómo funciona

Internet es, simplemente, una red de ordenadores. Conectados entre sí con un protocolo o 'idioma' especialmente diseñado para tal efecto. Su funcionamiento es muy sencillo: Los ordenadores de los usuarios se conectan al de su servidor, que es un ordenador mucho más grande, y este a su vez está conectado a la red de redes que es Internet.

Los navegadores



O *browsers*, son los programas con los que podemos visualizar documentos en formato HTML (HiperText Markup Language), que es el de la mayoría de los textos de Internet. Un tipo especial de documento en los que se pueden incluir enlaces (links) a otras páginas de ese mismo formato, o enlazar con partes de un mismo documento.

Los navegadores más conocidos son el **Internet Explorer**, de Microsoft, y el **Navigator**, de Netscape; hay muchos más, pero de peor calidad o que no son compatibles con algunos de los plugins o subprogramas de algunas páginas.

La diferencia entre un navegador y otro es la compatibilidad con cierto tipo de programas. Eso es debido a que cada navegador necesita una serie de instrucciones distintas para ejecutar dichos programas. Por ejemplo, para que al iniciar la visualización de una página suene música, el Explorer necesita la sentencia BGSOUND mientras que el Netscape usa la sentencia EMBED. Ese problema en cuestión lo solucionan los que hacen las páginas poniendo



ambas sentencias y diciendo que se ejecute una u otra en función del navegador del visitante. Sin embargo, hay ciertas opciones, o

subprogramas, al hacer una página web que no es posible compatibilizar con ambos navegadores a la vez, y sólo se verá esa función de esa página en un navegador determinado, que el propio webmaster (creador de la página) nos recomendarán.

Esta página se ve bien en cualquier navegador, se ha hecho de una forma sencilla y con pocos gráficos, con lo que es compatible con cualquiera. Sin embargo, hay páginas de diseño gráfico, o páginas con subprogramas, formularios especiales, animaciones, botones muy específicos, etc. que sólo se verán en el navegador que se indique.

El navegador que más se usa es el Internet Explorer, y es el que aquí se recomienda. Tanto por su facilidad de uso, como por su compatibilidad con muchas de las páginas que hay en Internet.

Enlaces, anclas, y otros elementos

Enlaces: son aquellos gráficos o aquella parte de texto que, haciendo click en ellos, nos llevan a otra parte del documento o a otra página.

Los enlaces se reconocen de dos formas: 1.- El texto que pertenece al enlace está subrayado y de color azul (que es lo más común, aunque puede ser otro color); 2.- Al colocar el puntero del ratón sobre un enlace, éste adopta forma de mano. Esta última forma de encontrar un enlace es la más eficiente. Al entrar en una página por primera vez, conviene desplazar el ratón por todo aquello que es susceptible de ser un enlace, ya sean fotos, logotipos, puntos, líneas, círculos, etc. Para ver si lo son o no y para ver a dónde enlazan. Esto último se puede ver observando la barra de estado (en la parte inferior del navegador) o dejando el ratón sobre el enlace y leyendo el pequeño cartel que aparece al poco tiempo, que es donde se indica el destino del enlace.

Anclas: cuando un enlace nos lleva a algún sitio dentro de un mismo documento, nos enlaza con un ancla, es decir, un punto importante en una misma página. Por ejemplo, cuando has hecho click en el índice sobre el título de este apartado (Enlaces, anclas, ...) el enlace te ha traído directamente hasta aquí, sin cambiar de página, eso significa que en el título de esta sección (unas líneas más arriba) hay un ancla.

Botones Anterior/Siguiente: permiten ir a la página que vimos anteriormente, de la cual nos fuimos a través de un link, por ejemplo, y la página que dejamos al volver atrás, respectivamente.

Hay páginas que una vez que se entra en ellas anulan el botón *anterior*, para que no vuelvas de forma inmediata a la página que estabas viendo. Ya no puedes volver con el botón *anterior* a ésta, habrá que buscar en el historial (ver más adelante) o introducir la dirección en la barra de direcciones.

Barra de direcciones: en ella se escribe la dirección del sitio al que queremos ir. Las últimas actualizaciones permiten ahorrarse el escribir algunos elementos típicos de las direcciones de Internet, como el **http://**. Al introducir la dirección se incluyen automáticamente.

Historial: es una herramienta muy útil del navegador. Sirve para ir a una página que visitamos anteriormente, ya sea en el mismo día o en días anteriores. Es posible visualizar una página web estando desconectado gracias al historial, pero sólo se podrán ver aquellas páginas que se visualizaron estando conectado. Permite ahorrar tiempo en la conexión y, por tanto, en la factura del teléfono, si se lee una o varias páginas muy extensas sin estar conectado.

Favoritos: en esta carpeta se incluyen las páginas que más gustan y que más se visitan. En lugar de introducir la dirección de una página que visites mucho, en la barra de direcciones, cada vez que te conectas, simplemente la incluyes en tus favoritos y haces click en ella siempre que quieras.

Los Favoritos en el Netscape se denominan *Marcadores* (bookmarks).

Historia de Internet



Ya finalizando la década del 50, en pleno apogeo de la Guerra Fría entre los Estados Unidos de Norteamérica y la U.R.S.S., el Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a preocuparse por lo que podría ocurrir con el sistema de comunicación nacional si se desataba una guerra nuclear. Una de las armas más importantes en una guerra son las comunicaciones y es uno de los primeros objetivos que el enemigo intentaría destruir.

En 1962 un investigador del gobierno de los Estados Unidos, Paul Baran, presentó un proyecto que daba solución al interrogante planteado por el Departamento de Defensa. En ese proyecto, Baran propuso un sistema de comunicaciones mediante computadoras conectadas en una red descentralizada. De manera que si uno o varios nodos importantes eran destruidos, los demás podían comunicarse entre si, sin ningún inconveniente.

Oeste proyecto se discutió por varios años y finalmente en 1969, la Advanced Research Projects Agency (ARPA) del Pentágono, creó la primera red de computadoras que se llamó ARPAnet. En la primer etapa sólo había cuatro computadoras conectadas a la red: La Universidad de California en Los Angeles (UCLA), El Instituto de Investigaciones de Stanford (SRI), La Universidad de California en Santa Barbara (UCSB) y la Universidad de Utah. Ya en 1971, se habían agregado 11 nodos más y para 1972 había un total de 40 computadoras conectadas en la red.

Corría el año 1972 y con la necesidad de establecer un protocolo de comunicación común entre todas las computadoras, que variaban en tipo y sistemas operativos (IBM y Unisys, por nombrar algunas), para que pudieran comunicarse entre si, sin ningún inconveniente, se crea el InterNetworking Working Group.

En el año 1974, dos investigadores, Vint Cerf (Stanford University) y Robert Kahn (BBN), redactan un documento titulado A Protocol for Packet Network Internetworking, donde explicaban como podría resolverse el problema de comunicación entre los diferentes tipos de computadoras. Pero recién 8 años después, esta idea es implementada en su totalidad (ya en 1978 comenzó a utilizarse en algunas redes), y se la denominó Transmission Control Protocol - Internet Protocol (TCP-IP). A partir de aquí (1982) empezó a utilizarse la palabra Internet. Este protocolo, fue adoptado inmediatamente como standard por el Departamento de Defensa de Los Estados Unidos, para su red de computadoras y también, en 1982, ese organismo decidió su separación de ARPAnet y la creación de una red propia llamada MILnet.

A mediados de los años 80's, la National Science Foundation (NSF), decide que es necesaria una red de trabajo de alta performance para enlazar 5 centros que poseían supercomputadoras y así poder dar acceso a los investigadores que se encontraban en distintas ciudades de los Estados Unidos. En el año 1987 el NSF crea la NSFnet que conectaba 7 Networks con los 5 centros de supercomputadoras antes mencionado. Con esta nueva red, la velocidad de transferencia entre los distintos nodos se incrementó a 1.5 Megabits por segundos. Hasta ese momento, la velocidad de transferencia, entre nodos, era de 56 kilobits por segundos.

En el año 1971, Ray Tomlinson envió el primer mensaje de correo electrónico. No se sabe exactamente lo que escribió en ese mensaje, pero fue algo así como esto es una prueba o 1, 2, 3 probando. Tomlinson, tampoco recuerda lo que escribió. El segundo mensaje, fue enviado a las computadoras que estaban conectadas a la red, donde el realizaba las pruebas y en el mismo anuncio la **creación del correo electrónico** y como enviar los mensajes a otros usuarios de la red, utilizando el signo @ después del nombre que el usuario utilizaba para conectarse a la red.

En el año 1990 dejó de funcionar la red de trabajo que dio origen a Internet: ARPAnet. En ese mismo año, el mayor centro de Internet en Europa era el CERN (European High-Energy Particle Physics Lab). En ese organismo, en el año 1992, Tim Berners Lee (en la actualidad es el director del World Wide Web

Consortium), crea la World Wide Web, utilizando tres nuevos recursos: HTML (Hypertext Markup Language), HTTP (Hypertext Transfer Protocol) y un programa cliente, llamado Web Browser. Todo este trabajo se basó en un escrito de Ted Nelson, en 1974, donde, por primera vez, se habla de Hypertext y links.

En 1993, en el National Center for Supercomputing Applications (NCSA), en la Universidad de Illinois, Mac Andreessen junto con un grupo de estudiantes crean un programa llamado Mosaic (Web Browser), el cual ganó fama rápidamente. Mac Andreessen, al poco tiempo, se alejó del NCSA y junto con Jim Clark fundan Netscape. La idea de Andreessen fue sensata, se alejaría de un lugar donde trabajaba prácticamente gratis, para crear otro que, según él, le daría enormes cantidades de dinero. Lo de Jim Clark (fundador de Sylicon Graphics) fue apostar a todo o nada, pues se alejó de una de las empresas más prósperas de Sylicon Valley, para fundar otra que no sabía si funcionaría o no, pero como podemos observar ganó la apuesta. En estos momentos Netscape es uno de los programas más utilizados en Internet. Una curiosidad: en el mes de Octubre de 1994, cuando el número de Web Servers pasó al número de FTP servers, salió al mercado la primera versión del Netscape.

La World Wide Web creció rápidamente, a mediados de 1993 solo había 100 World Wide Web sites, en Enero del 96, ya existían 90.000.

Actualmente y según datos de la Internet Society, organismo regulador de las actividades dentro de la red, el tráfico dentro de Internet se duplica cada dos meses, y llega a más de 160 países. Se prevé que el 2002 el volumen de datos generados por la red en las líneas telefónicas, superará ampliamente al de la voz, sistema de comunicación para el que fueron concebidas. El crecimiento tan espectacular que se ha producido en Internet, ha sido en gran medida a la creación de un sistema capaz de incorporar imágenes, gráficos y sonido en las transmisiones, y no solo caracteres como hasta entonces: el World Wide Web (Telaraña de cobertura mundial). La incorporación de este método, ha permitido la entrada en Internet de aplicaciones y servidores más comerciales, y por lo tanto un crecimiento en el número de usuarios domésticos de todo el mundo.

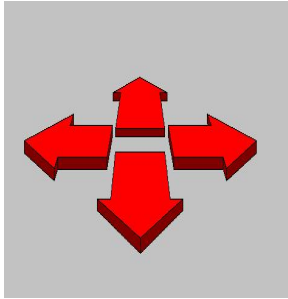
Una red por países



Si Internet es un lugar sin fronteras, la geografía del mundo real, con molestos pasaportes, no cuenta. Esta noción es poco atractiva para los gobiernos que preferirían controlar el flujo de información que cruza sus fronteras. Hay naciones preocupadas por la protección de su identidad cultural. El idioma dominante en Internet es el inglés y su cultura es con frecuencia considerada como estadounidense. No sólo los gobiernos quieren controlar las ideas que entran en su espacio

electrónico, sino que cada gobierno tiene una idea distinta de qué ideas, qué tipo de "contenido", debe ser restringido. Francia y Alemania quieren bloquear sitios nazis (los mismos que se reubicaron en Estados Unidos para evitar ser cerrados). Estados Unidos intenta enjuiciar a los sitios de apuestas "offshore". China, Arabia Saudita y Singapur intentan censurar sitios por motivos políticos y religiosos. Sin embargo, hay consenso global en contra del material cibernético de pornografía infantil. No es únicamente un asunto de libertad individual, y no debería haber ninguna excusa para bloquear sitios que atentan contra los Derechos Humanos. El advenimiento revolucionario de Internet ha abierto las mentes de millones de personas alrededor del mundo y no debe favorecer un regreso a la Edad Media. Aplicación de las Tecnologías Digitales a la Educación

A veces Internet crece rapidísimo

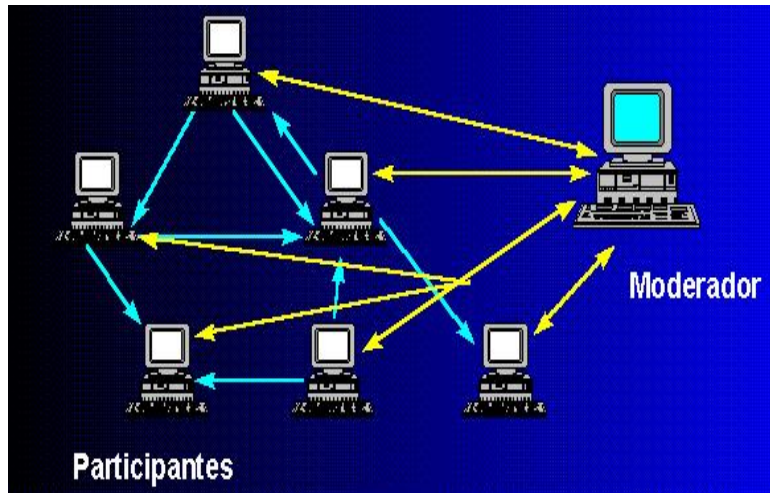


A fines del 2001 Colombia podría tener dos millones de internautas -el doble de los que se contabilizaron a finales del 2000-, si sobrevive por lo menos una empresa proveedora de servicios de Internet (ISP) gratis, que están amenazadas de cierre o de ser absorbidas por las grandes... **La cadena española de supermercados Caprabo se ha visto obligada a cerrar temporalmente la tienda virtual ante la avalancha de compradores vía Internet que colapsaron su sistema informático. Recibió 10 veces más pedidos de los esperados...** Microsoft informó que México será la base de la producción de su consola de videojuegos Xbox para los mercados americanos. El nuevo aparato, que se lanzará en octubre, será fabricado en Guadalajara (Jalisco), por la empresa Flextronics. Aspira a convertirse en el mayor competidor de la PlayStation 2 de Sony... Doctor Music Networks ha lanzado el primer portal de música en español (Doctormusic.com), dirigido a la tecnología WAP, que ofrecerá a través del teléfono móvil noticias musicales, listas de éxitos y una agenda de conciertos. (Intercom, 10-01-2001)... El navegador Netscape ha sido renovado, después de tres años sin revisiones puntuales, y al parecer el cambio es bastante profundo

Nace INTERNET2

La segunda generación de la red, denominada Internet2 (I2), ya está en operación. Se trata de una nueva red multimedia ultra-rápida que interconecta a más de 120 universidades de los Estados Unidos. Este proyecto de la Corporación Universitaria para el Desarrollo Avanzado de Internet (UCAID-University Corporation for Advances Internet Development) ayudará a acelerar la velocidad de la red. Se estima que con la I2 las conexiones funcionarán 100 veces más rápido que las conexiones actuales de la WWW (World Wide Web), gracias a que está dotada con un mayor ancho de banda, a las posibilidades de aplicación y a las novedades en el hardware, que permitirán hacer realidad la transmisión de multimedia. Actualmente, las universidades estadounidenses conectadas a Internet2 trabajan en la investigación de nuevas tecnologías y nuevas aplicaciones relacionadas con los sectores de educación y ciencia. En esta red, que se desarrolla en Estados Unidos y que por lo pronto no está disponible para el público en general, se invirtieron 500 millones de dólares, la mayor parte de los cuales se destinaron a la instalación de hardware, principalmente equipos de red y líneas de fibra óptica. A pesar de que la I2 por ahora es un privilegio de Estados Unidos, en varios lugares del planeta ya se analizan los alcances y el impacto de este nuevo sector en la perspectiva de desarrollo hacia la sociedad de la información.

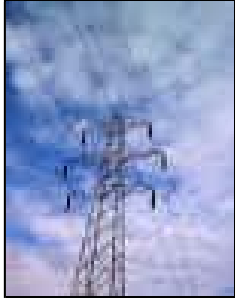
¿Cómo se comunican las Computadoras en Internet?



En vista de que en lo esencial Internet es una red, para que sea precisamente una red, los computadores tienen que estar comunicados unos con otros. Para lograr esta comunicación, que como se ve traspasa las fronteras, comunicando, por ejemplo, al extremo sur de Argentina, con la parte norte de Rusia, se utilizan los protocolos, que son reglas o acuerdos sobre cómo comunicarse. El lenguaje de Internet es TCP/IP (Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet), y es el que permite que dos computadores se comuniquen aunque tengan estándares

de protocolo diferentes, es decir, de la misma forma en que dos personas que hablan idiomas distintos pueden comunicarse en un tercer idioma. En el caso de Internet, este tercer idioma es el TCP/IP, pero se requiere que ambos computadores los "hablen". El TCP/IP desarrollado con fondos públicos de Estados Unidos en la década de los setenta, se considera un protocolo abierto, sin propietario, lo que de alguna manera significa que ninguna compañía puede bloquear los productos necesarios para conectarse a Internet. En vista de que Internet es una red de "protocolo múltiple", aunque el protocolo más utilizado hasta el momento sea el TCP/IP, se trabaja en la implementación de otros protocolos "abiertos" como el de Interconexión de Sistemas Abiertos (OSI). Cuando cualquier usuario envía una información desde su computador a otro, el TCP/IP separa esta información en partes denominadas paquetes que contienen una parte de información o de documento, luego envía al destino deseado estos paquetes que pueden tomar múltiples rutas y, finalmente, el computador que recibe, toma los paquetes y reconstruye la información que vuelve a tomar su forma inicial.

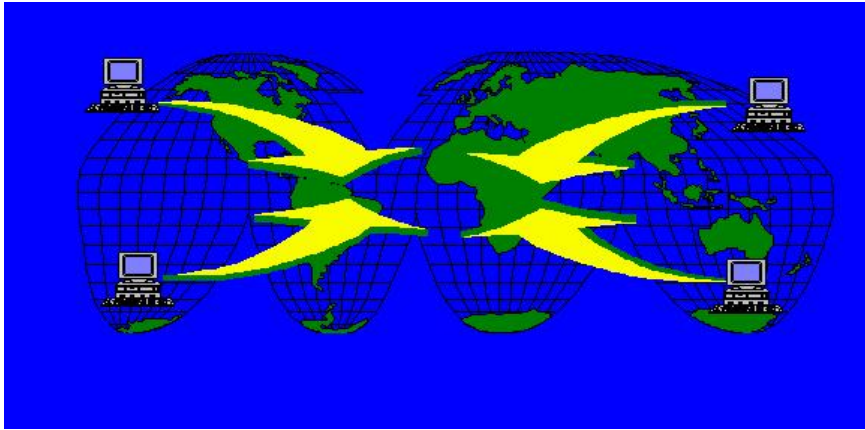
¿Mayor libertad o mayor control?



Una de las preguntas más frecuentes que surge en el mundo actual, frente al uso de los nuevos medios como Internet, es si ¿nos dirigimos hacia un mundo más libre como todos desearíamos o nos dirigimos hacia un mundo más controlado?. Esta pregunta, como muchas otras que nos asaltan ante el asombro de las grandes posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, no tiene una respuesta única ni mucho menos definitiva. En un nuevo mundo, en el que han cambiado los paradigmas y las dimensiones de tiempo y espacio se han transformado, las dudas surgen por doquier y las respuestas no llegan tan fácilmente. Las opiniones a este respecto de si habrá mayor libertad o mayor control, gracias a las alternativas de comunicación que nos ofrecen las redes, son muy diversas. Siguiendo la denominación propuesta por el investigador italiano Umberto Eco, van desde los

Apocalípticos, que vaticinan una sociedad absolutamente controlada, hasta los Integrados, que ven a las redes como la panacea y la oportunidad de libertad que el mundo necesitaba. Sin embargo, frente a fenómenos tan complejos es necesario matizar y advertir que tecnologías, como Internet, pueden ser una gran posibilidad o un gran peligro. Como asegura el escritor español Antonio Muñoz Molina esto dependerá de quién usa las redes y para qué las usa. Para Rafael Ordóñez Valverde, de la revista RED (02.04.98), bajo la promesa de libertad ilimitada de Internet, se esconde un gran peligro de control, porque -asegura- allí por donde un navegante de Internet pasa, queda registrado, sus búsquedas, sus gustos pueden conducir a un mundo más vigilado y no más libre. No obstante, por otra parte, es indudable que muchos espacios, foros y lugares de Internet son verdaderos sitios para el ejercicio de la libertad de expresión. Las posibilidades que ofrece para la educación a distancia, la investigación, la participación ciudadana, la creación de medios de comunicación alternativos, el teletrabajo, el ocio y los teleservicios, como la medicina, no pueden perderse de vista como opciones positivas para el desarrollo y el progreso. En este sentido, son enormes las posibilidades de acción y participación ciudadana, pero en todo caso vale la pena señalar la advertencia del escritor mexicano Raúl Trejo, para quien esta acción ciudadana no puede restringirse al simple berrinche electrónico de algunos sectores, sino que debe convertirse en acción eficaz que propugne por una participación real de la sociedad en su conjunto. La vigilancia de las redes para que se conviertan en un medio de acción libre y responsable es un trabajo que compromete a todos, pero en cuya cabeza están la iglesia, las organizaciones no gubernamentales y los sectores de la educación y la ciencia, que deben apoyar la democratización y ampliación del uso de estas nuevas tecnologías, especialmente en países en desarrollo como los de América Latina. En todo caso, es responsabilidad de todos permanecer atentos para desvelar si nos dirigimos a un mundo más libre o más controlado, lo que sólo depende de los mismos usuarios y de la posibilidad de que surjan fuerzas sociales que se resistan al posible control. Como asegura Raúl Trejo, debe tratar de asumirse una propuesta más humanista y positiva que haga énfasis en la utilidad de las redes en la creación de nuevas formas para la propagación de la cultura, el arte y la expresión ciudadana.

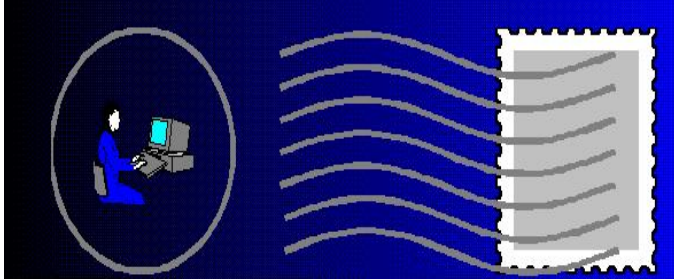
Nombres y direcciones en INTERNET



En Internet, la mayor parte de los computadores se puede identificar de dos maneras. Cada computador tiene un nombre y una dirección numérica (ambos únicos), de la misma manera que la mayoría de las personas puede ser localizada por su nombre y su número telefónico. Un nombre en Internet normalmente está compuesto de palabras separadas por puntos, por ejemplo: `www.unesco.org` <`http://www.unesco.org`>, y una

dirección consta de cuatro series de números también separados por puntos. En general, los usuarios utilizan más los nombres que las direcciones especiales. Como existen tantos computadores en Internet y no hay una autoridad central, la asignación de nombres se deja a las redes locales y cada organización asume la responsabilidad de asignar nombres y números a sus computadores. Para clasificar estos nombres y direcciones se adoptó un método conocido como Sistema de Dominio de Nombres (DNS), en inglés Domain Name System (SND). Los nombres en el DNS se construyen en forma jerárquica. En la parte superior de esta jerarquía están las especificaciones más generales de las organizaciones a nivel mundial, como `.edu` (educativo), `.gov` (gubernamental), `.org` (organización), `.com` (comercial), `.net` (redes), `.mil` (militar), y también los códigos de países con 2 letras (como `.cr` para Costa Rica, `.pe` para Perú o `.bo` para Bolivia). Una organización puede registrar su nombre de dominio seleccionando la especificación de alto nivel que lo describe mejor y precediéndola con una versión reconocible de su nombre. Así por ejemplo la dirección de la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) es <`http://www.fao.org`>. A partir de aquí, la FAO puede dividir en subdominios, extendiéndose a otros niveles de su organización. Una vez se entiende cómo trabaja este sistema de dar nombres se puede recordar más fácilmente los nombres y descubrir elementos acerca del computador, por ejemplo a qué tipo de organización pertenece. Sin embargo, el nombre de dominio no indica dónde está ubicado el servidor geográficamente. Por ejemplo: un servidor bajo el dominio `.ar` (Argentina) puede estar físicamente en Estados Unidos y un dominio `.com` (comercial) puede estar físicamente en México. Hay muchas empresas, institutos y personas en países hispanos que prefieren registrar su servidor bajo un el dominio genérico `.com`, `.org`, `.net`. Estos servidores NO se reconocerán más como servidor de dicho país hispano. Actualmente, los dominios genéricos son administrados por Network Solutions en régimen de monopolio concedido por el Gobierno de los Estados Unidos, sin embargo como el contrato con esta empresa terminó el pasado mes de abril, desde hace algunas semanas se estudia una propuesta para entregar la administración de los dominios a una empresa privada sin ánimo de lucro que dirigiría la política de nombres de dominios y crearía cinco nuevos dominios de alto nivel. A esta propuesta se oponen varias organizaciones y la Unión Europea que votó en contra del proyecto. "Los dominios son internacionales y no deberían seguir siendo un monopolio de los Estados Unidos", dijo Jean-Luc Le Gall, asesor para asuntos de tecnología de la información de la ministra francesa de Economía y Finanzas. Para más información sobre el debate acerca de la propuesta para un nuevo sistema de gestión de nombres de dominios: Libro Verde: < `http://www.aui.es/biblio/bolet/bole005/inicio.htm`> (en castellano) International Trademark Association:< `http://www.inta.org`> (en inglés) Open Root Server Confederation: <`http://www.open-rsc.org`> (inglés, francés, alemán, italiano, portugués y español)

El impacto de la Informática y las Telecomunicaciones



Cuanto más se apoderan del mundo la informática y las telecomunicaciones, más trascendentes resultan sus impactos. Hablamos continuamente de la expansión explosiva de Internet o del poderío inconmesurable del universo de computadores, pero analizamos muy poco ¿qué ocurre con nuestras vidas personales, con nuestros pensamientos, con nuestro futuro como seres humanos? y ¿cuál es el impacto de las "inforpistas" sobre nuestros circuitos neuronales, esa cosa tan diminuta

pero tan importante? Lentitud frente a velocidad es la cuestión en la tarea de construirnos una memoria. Memoria biológica que, según los investigadores, tiene capacidad para recordar sólo un par de bits por segundo durante un período prolongado. Manteniendo ese ritmo de aprendizaje durante doce horas diarias a lo largo de cien años conseguiríamos retener unos tres mil millones de bits, menos que un cd-rom. Esto frente a las extraordinarias capacidades de las máquinas: para el año 2010 se prevén "chips" de 64 Gigabits, equivalentes a 16 cd-roms de los actuales. Algunos sostienen que, al disponer de la memoria tecnológica extrema, podemos prescindir de nuestra memoria biológica. Impregnados de esta "progresista" idea, los recientes sistemas educativos han negado a nuestros hijos la formación de una memoria operativa. La teoría es que memorizar cuántos son 9 por 9, cuáles son los ríos de nuestro país o del planeta y por dónde pasan, en qué año descubrió Cristóbal Colón América o qué obras importantes escribió Balzac es tarea que a nada práctico conduce, porque esos datos y muchos más nos aguardan seguros y vertiginosos en las memorias artificiales, en los cd-roms y en las bibliotecas digitales "on-line". Como asegura Julia Kristeva, ante la velocidad de las transmisiones por las redes y ante la cantidad de información que manejamos actualmente, "No tenemos ni el tiempo ni el espacio para hacernos con un alma". La memoria externa, la que nos ofrecen los nuevos medios digitales, es un sublime logro de la humanidad, pero, si no la administramos, podría ser también el virus mutante que destruyera nuestra memoria biológica, nuestra inteligencia. Y "Un organismo sin memoria no podría ni siquiera percibir: vemos, interpretamos y comprendemos desde la memoria". Reflexionando un poco sobre este asunto, caemos en la cuenta de que a medida que se potencia la memoria tecnológica, más necesario es entrenar y sedimentar nuestra memoria biológica, y no al revés. Tenemos que pensar en cómo conseguirlo.

La memoria humana es mucho más que una acumulación de datos; ni siquiera es la suma de esos datos interconectados entre sí. La memoria humana es una de las fuentes del sentido de una vida personal o colectiva; incluye la emoción, los sentimientos y los valores.

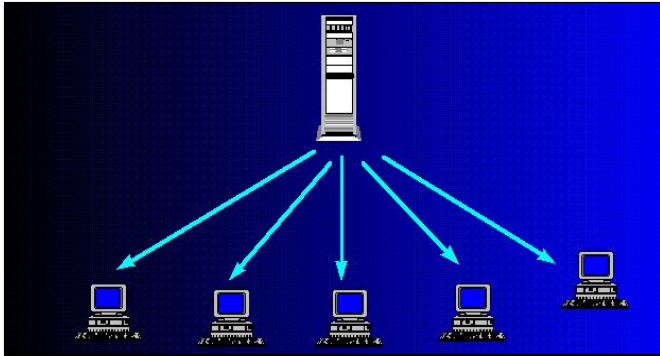
El primero en operaciones comerciales vía internet



México tiene el primer lugar en operaciones comerciales vía Internet entre los países de América Latina y un crecimiento del mercado electrónico anual cercano al 400 por ciento. Por el momento las principales operaciones comerciales las realizan grandes empresas de diversos sectores, pero se espera que ante el crecimiento de la cultura digital y del uso de la red, la incorporación de pequeños establecimientos comerciales a los nuevos sistemas de venta, también aumente. Esta es una buena noticia para el país latinoamericano si se tiene en cuenta que el investigador Alvin Toffler asegura que las redes electrónicas, que formarán la infraestructura clave del siglo XXI, son muy importantes para el éxito comercial y el desarrollo de la economía nacional como lo fueron los ferrocarriles en la época de Morse. México también ocupa el sexto lugar entre los países de América Latina más preparados para la Sociedad de la información, por su equipamiento de redes y terminales, según el informe de 1997 de la Comisión G de la

Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicaciones (AHCJET).

Registro de dominios de Internet



En noviembre del año pasado el ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), una especie de gobierno virtual y organismo que supervisa y controla el sistema de asignación de dominios, aprobó siete nuevas terminaciones diferentes a las tan conocidas ".com", ".org", ".net", ".edu", ".mil" o ".gov". A partir del mes de abril tendremos que familiarizarnos con los sufijos ".aero" (compañías aéreas), ".biz" e ".info" (sitios de interés general), ".museum" (museos), ".name" (usuarios individuales), ".coop" (cooperativas) y ".pro" (colectivos

profesionales). Según los especialistas, se trata del mayor cambio estructural de Internet desde los años ochenta. Cabe recordar que técnicamente un dominio es una forma sencilla de localizar un computador, pero sobre todo es la garantía de una identidad o dirección. Así como en el mundo real las personas tienen diferentes maneras de identificarse, como las huellas dactilares o los números de cédulas, carnets, etc., en Internet el dominio constituye el principal medio de identificación. Los nuevos dominios se crearon para agilizar la red ya que, de las famosas punto com, existen más de 20 millones de registros y cada vez es más complicado encontrar un espacio libre para registrarse. También existen los dominios territoriales o geográficos (ISO3166), que son los dominios mantenidos por cada país. Los dominios territoriales suelen tener dos letras, como por ejemplo .mx para México, .uk para el Reino Unido, .es para España, .cl para Chile, .br para Brasil o py para Paraguay. Esta es la manera que las empresas u organizaciones utilizan para proteger la identidad de una marca o un nombre comercial en el contexto de un país concreto. Pero puede pasar que cuando alguien vaya a registrar un nombre (dominio), se encuentre con que ya está ocupado. La "ciberokupación" es una tarea a la que se dedican numerosos "avispados" internautas que registran nombres de dominios de empresas y que cobran en metálico a la empresa que pretenda registrarse con este nombre para figurar en Internet (<<http://www.lavanguardia.es>> 08-01-2001). Existe un sistema de arbitraje para resolver disputas por el uso abusivo de nombres de dominio en Internet. Se trata del Centro de Mediación y Arbitraje (CMA) de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI, <<http://www.OMPI.org>>). Hasta el 21 de diciembre de 2000 se habían presentado ya 1.779 denuncias contra personas de todo el mundo por "ciberokupación". En EE.UU., 919 denuncias; en el Reino Unido, 144 y en España, 99. Se calcula que semanalmente hay unos cincuenta mil registros nuevos. ¿Cómo crear un dominio? Para registrar un dominio es necesario cumplir una serie de normas técnicas y administrativas. En el caso de los dominios genéricos (.com, .org y .net), las normas son pocas. En primer lugar hay que verificar su disponibilidad, puede ser que ya exista el dominio. Existen muchas páginas que permiten esta verificación. El nombre debe consistir únicamente de letras del alfabeto inglés (la ñ no es válida), números y guión. Cualquier otro tipo de carácter, incluyendo espacios, subrayados, puntos y comas, no es válido. El dominio tampoco puede empezar ni terminar con un guión. La longitud máxima del nombre es de 22 caracteres y la mínima de dos. Deben configurarse dos servidores de nombres (DNS) que respondan las peticiones de dicho dominio antes de hacer la solicitud del dominio. Por último, deberá de pagar una cuota de registro que suele variar dependiendo de si el dominio es genérico o territorial y de la cantidad de tiempo que quiera mantenerlo (suele ser de uno a diez años).

Sobre aspectos jurídicos de los nombres de dominio <<http://www.dominiuris.com>> Internet Corporation for Assigned Names and Number <<http://www.icann.org>>, en inglés. Servicio de registro de dominios <<http://www.Register.com>>, en inglés. Ente que registra los dominios territoriales en España <<http://www.esnic.com>>, en inglés. <<http://www.yupi.register.com>> Para resolución de disputas: <<http://www.disputes.org>> (en inglés) <<http://www.eresolution.ca>> (en inglés) Foro Nacional de Arbitraje <<http://www.arbforum.com>> (en inglés)