



A TRAVÉS DE MIS CRISTALES

Hackers, ¿héroes o villanos?

Héctor Chavarría

AUNQUE ACTUALMENTE LA PALABRA HACKER se suele endilgar a gentes de mal vivir que se dedican a crear virus y meterse en los ordenadores de todo el mundo, en sus orígenes se limitaba a describir a quienes eran capaces de encontrar soluciones rápidas y brillantes a los problemas informáticos.

GENTE QUE VIVÍA por y para los ordenadores. Y que emergieron de un club dedicado... a hacer maquetas de trenes.

Como todas las universidades norteamericanas, el *Massachusetts Institute of Technology*, más conocido como MIT, siempre ha ofrecido un sinfín de actividades extracurriculares a los estudiantes. Hermandades, asociaciones políticas, clubes dedicados a los más diversos pasatiempos...

Interés en trenes

A TRAVÉS DE MIS CRISTALES Hackers, ¿héroes o villanos?

Escrito por Héctor Chavarría
Jueves, 30 de Agosto de 2018 22:58

El Club de Modelismo Ferroviario, era uno de ellos, en la época que nos ocupa, estaba dividido en dos grandes grupos. El primero se dedicaba a reproducir trenes en miniatura y recrear escenarios; el segundo, en cambio, se ocupaba de las entrañas, de lo que sus miembros llamaban *El Sistema*: un completo jaleo de cables, interruptores, relés y todo tipo de ingenios eléctricos que hacía posible que los trenes obedecieran a sus dueños y circularan como debían, sin chocar ni descarrilar.

Para los responsables del Sistema, un *hack* era una solución –o un producto–, que cumplía correctamente una función... y que había sido creado por el mero placer inherente a la creación. Naturalmente, los creadores de hacks se llamaban a sí mismos con orgullo hackers.

Bob Saunders, Peter Samson, Alan Kotok y compañía pasaron de cacharrear con cables a hacerlo con ordenadores. Fue en 1959, tras un curso de inteligencia artificial en el que se enseñaba un nuevo lenguaje de programación llamado LISP. Pronto, los hackers fueron los principales usuarios del ordenador del MIT, un IBM que funcionaba con tarjetas perforadas y contaba con su propia casta sacerdotal encargada de hacerlo funcionar, meter las tarjetitas y devolver los resultados. Y esos guardianes de la sagrada máquina les impedían cacharrear.

Por suerte, no tardó en llegar al Laboratorio de Inteligencia Artificial un ordenador completamente nuevo, un prototipo creado en parte por uno de los futuros fundadores de *Digital Equipment Corporation*: el *T-3*

X-0

. Era uno de los primeros ordenadores en emplear transistores, pero estaba un poco disminuido, porque, al estilo de lo que les pasó a las pirámides de Egipto le habían cogido cachos para construir el más potente

TX-2

. El caso es que era un ordenador con pantalla que no funcionaba con tarjetas sino con una cinta perforada, que podría escribirse con otras máquinas para luego alimentar el ordenador. Y, milagro de milagros, se podía editar el programa directamente en la pantalla, lo que permitía corregir errores.

Es decir, se podía jugar con él. La era de los *hackers* quedaba así oficialmente inaugurada.

Aquellos *hackers* que pasaron de las maquetas a los ordenadores, así como sus herederos, dejaron algunos logros técnicos, desde el primer programa capaz de jugar al ajedrez y el primer videojuego para ordenador hasta el primer editor de código para programadores, cuyo

A TRAVÉS DE MIS CRISTALES Hackers, ¿héroes o villanos?

Escrito por Héctor Chavarría
Jueves, 30 de Agosto de 2018 22:58

desarrollo continúa hoy.

No obstante, su principal producto fue cultural. Los *hackers* creían que la información estaba ahí para ser compartida, y ninguna autoridad ni burocracia debía ponerle límites. Pensaban que no debía negarse a nadie el acceso a un ordenador, y les importaban una higa los títulos; algún adolescente de catorce años pasó a formar parte de su grupo porque demostró ser bueno con el *TX-0*. También fueron los primeros en valorar la belleza de un fragmento de código o *hack*

bien hecho, capaz de hacer en pocas líneas lo que un programador menos avezado se veía obligado a hacer en más. En resumen, eran bastante hippies, pero en versión informática.

¿Sabes realmente lo que significa ser hacker?

EL MUNDO de las películas nos ha enseñado que un hacker es una persona dedicada a hacer el mal a través de su computadora, tecleando sin parar en un cuarto oscuro hasta que obtiene lo que quiere, pero esta definición no podría estar más equivocada. Hoy te contamos cinco mitos de los hackers que deberías olvidar.

Los *hackers* siempre buscan el mal

Los hackers no buscan el mal en absoluto, quizá antes un grupo grande de ellos lo hacía, pero en la actualidad existen más hackers 'éticos' que crackers (término usado por ellos mismos para definir a un hacker malicioso), tan sólo hace falta ver conferencias como *DefCon* para darnos cuenta de eso.

Viven de cometer delitos

La mayoría de los hackers son personas como tú y como yo, aunque con conocimientos más avanzados en programación, lo que es valioso para muchas empresas que regularmente buscan talento en comunidades de hackers. Si un *hacker* es bueno seguramente tiene un trabajo de seguridad informática que es muy bien remunerado.

A TRAVÉS DE MIS CRISTALES Hackers, ¿héroes o villanos?

Escrito por Héctor Chavarría
Jueves, 30 de Agosto de 2018 22:58

Viven alejados de la sociedad

Se nos ha enseñado que los *hackers* de películas son personajes antisociales que pasan el día frente a una computadora, con una bolsa de frituras y una soda, esto no es cierto (en la mayoría de los casos).

Muchos *hackers* son personas comunes y corrientes, tienen amigos y salen a divertirse los fines de semana, no hay diferencias con respecto a una “persona normal”.

Hackean cuentas de famosos

Cientos de veces hemos visto a famosos decir que fueron hackeados, aunque regularmente sucede luego de publicar una opinión impopular ¿coincidencia? No.

Piénsalo así, si un hacker tiene el poder para vulnerar la seguridad de una red social y acceder a la cuenta de un político famoso ¿realmente lo haría para dar una opinión? ¿Qué beneficios tendría si hace eso?

Te espían a través de la webcam

Si bien es cierto, los *crackers* pueden acceder a tu portátil y encender la cámara sin que te des cuenta, esto no sucede a menudo. A menos que tú mismo descargues e instales el software con el que podrían acceder, no hay posibilidades de que lo hagan.

También debes entender que si alguien ha logrado ingresar a tu computadora es más probable que busque información que lo beneficie a que te mire por la webcam mientras navegas.