

tecno _____

Navajeros

_____ **Xavier Berenguer**

En la película "Juegos de guerra", un joven y experto programador consigue desde su ordenador personal introducirse en una compleja instalación de informática militar que, vía ordenadores, satélites y telecomunicaciones, controla los dispositivos estratégicos de defensa de los EE. UU. Por culpa de su intromisión, el joven programador desencadena un juego de simulación de batalla nuclear entre los EE. UU. y la URSS, como consecuencia de la cual está a punto de desencadenarse una batalla real.

Hacker es el nombre que recibe la persona que interrumpe (de *hack*, cortar, tajar) los circuitos lógicos de un sistema informático, se introduce en él sin permiso, accede a informaciones libres o reservadas y, en los casos más graves, llega a modificar el funciona-

miento de esos circuitos. Se sabe que la mayor parte de *hackers* son simplemente curiosos que no llegan nunca a modificar los sistemas; pero algunos han hecho uso de su habilidad para, por ejemplo, engrosar "artificialmente" sus cuentas bancarias.

La existencia del *hacker* está relacionada con el colosalismo de algunos sistemas de software de ordenadores, como los de las grandes compañías internacionales, las redes bancarias, las grandes organizaciones administrativas del estado... La cantidad de información y la complejidad de las operaciones que realizan estas instalaciones son tales, que un error puede tener consecuencias graves desde el punto de vista económico, social o militar. En informática, un error en el funcionamiento suele ser la consecuencia de una situación que no se previó a la hora del diseño del software. El *hacker*, con sus métodos imprevistos, es un individuo que se cuela en los sistemas informáticos por las rendijas de sus errores.

Las investigaciones y acciones en materia de seguridad y protec-

ción de los sistemas informáticos están ocupando una gran cantidad de energías. La criptografía, por ejemplo, es un saber de los servicios de espionaje elevado en los últimos años a la categoría de universitario. Contra *hackers* y contra errores, los sistemas operativos de los ordenadores van acumulando instrucciones de protección al acceso, de salvaguarda automática de datos, de seguridad.

El *hacker* de ficción de "Juegos de guerra" está a punto de organizar una catástrofe planetaria, lo que sugiere que dicha catástrofe puede producirse, o sea que hay un software preparado para desencadenarla voluntaria o involuntariamente. Esta no es una idea descabellada en la realidad. El *hacker*, simple curioso, delincuente o guerrillero, pone a prueba imprevista los todopoderosos centros informáticos, haciéndolo además desde una posición de poder y de medios extremadamente minúscula respecto a estos centros. En esa escenografía, la caza de los *hackers*, la caza de los "navajeros" de la información, tiene la apariencia de una caza de brujas. ■