



Módulo 1 Qué es el Software Libre



Una breve historia de Hackerdom¹ Eric S. Raymond

[Los primitivos hackers]

Los principios de la cultura hacker, tal y como la conocemos hoy en día, pueden ser bien fechados en 1961, año en el cual el MIT adquirió su primer PDP-1. El comité de señales y potencia del Club Tecnológico de Modelos de Ferrocarril adoptó la máquina como su "juguete tecnológico" favorito, inventó las herramientas de programación, la jerga y una cultura entera circundante que es reconocible por nosotros hoy en día. Estos primeros años han sido examinados en el libro de Steven Levy *Hackers Heroes of the Computer Revolution*.

La cultura informática del MIT parece haber sido la primera en adoptar el término "hacker". Los hackers del Club Tecnológico de Modelos de Ferrocarril se convirtieron en el núcleo del Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT, el centro líder mundial en Inteligencia Artificial (IA), a principio de los años 80. Su influencia se extendió a partir de 1969, el primer año de Arpanet.

Arpanet fue la primera red transcontinental de computadoras de alta velocidad. Fue construida por el Departamento de Defensa como un experimento de comunicaciones digitales, pero creció para unir los cientos de universidades, contratistas de defensa y los laboratorios de investigación. Esto permitió a investigadores de cualquier parte de EE.UU. intercambiar información con una velocidad y flexibilidad sin precedentes, proveyendo un enorme empuje al trabajo colaborativo e incrementando enormemente tanto la velocidad como la intensidad del avance tecnológico.

Pero Arpanet hizo también otra cosa. Sus autopistas electrónicas unieron a los hackers de todo EE.UU. en una masa crítica, evitándoles permanecer en pequeños grupos aislados, cada uno desarrollándose en sus propias y efímeras culturas locales. Ellos se reinventaron como una tribu en red.

Los primeros artefactos intencionales de la cultura hacker, las primeras listas de argot, las primeras sátiras, las primeras tímidas discusiones de la ética hacker, todo ello fue propagado en Arpanet en sus primeros años. En particular, la primera versión del "Jargon File"³ fue desarrollada a través de una intrincada colaboración durante 1973-1975. Este diccionario de argot se convirtió en uno de los documentos definitorios de esta cultura.

Fue publicado como *The Hacker's Dictionary* en 1983; esta primera versión no se puede imprimir, pero una versión corregida y aumentada es el *New Hacker's Dictionary*.

El territorio hacker floreció en las universidades conectadas a la red, especialmente (aunque no exclusivamente), en sus departamentos de ciencias de la computación. El laboratorio de IA del MIT⁴ fue el primero entre la elite desde finales de los años 60. Pero el Laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford (SAIL) y el de la Universidad Carnegie-Mellon (CMU) llegaron a ser casi tan importantes como este. Todos ellos fueron exitosos centros de ciencias de la computación y de la investigación en IA. Todos atrajeron a gente brillante que aportó grandes cosas a la cultura hacker, tanto a nivel técnico como de folclore.

Para entender lo que viene después, también necesitamos echar un vistazo a las propias computadoras; porque el ascenso del laboratorio del MIT y su posterior caída fueron ocasionados por olas de cambio en la tecnología informática.

Desde los días del PDP-1, el destino de los hackers estuvo ligado a la serie de minicomputadoras PDP de Digital Equipment Corporation. DEC fue pionera tanto en la informática interactiva comercial como en los sistemas de tiempo compartido. Debido a que estas máquinas eran flexibles, potentes y relativamente baratas para su época, gran cantidad de universidades las adquirieron.

El tiempo compartido barato fue el medio en el cual creció la cultura hacker, y durante la mayor parte de su vida útil Arpanet fue principalmente una red de máquinas DEC. La más importante de ellas fue la PDP-10, lanzada al mercado en 1967. Las 10 fueron las máquinas favoritas de los hackers, por lo menos durante 15 años; TOPS-10 (el sistema operativo de DEC para estas máquinas) y MACRO-10 (su ensamblador) son recordados todavía con orgullo nostálgico en una gran parte de la jerga y del folclore

parte de la jerga y del folklore.

El MIT, a pesar de usar las mismas PDP que los demás, tomó un camino ligeramente diferente; ellos rechazaron por completo el software de DEC para las PDP-10 y construyeron su propio sistema operativo, el famoso ITS.

ITS viene de Sistema de Tiempo Compartido Incompatible, es cual nos aporta una buena pista acerca de la actitud de los hackers del MIT: ellos querían hacerlo a su manera. Afortunadamente para todos, la gente del MIT tuvo la inteligencia necesaria para darse cuenta de su arrogancia. ITS era raro, excéntrico y ocasionalmente con fallas, a pesar de lo cual siempre acumuló una serie de brillantes innovaciones técnicas y (aunque todavía discutible) mantiene el récord de ser el sistema de tiempo compartido de mayor longevidad en uso continuado.

El ITS fue escrito en ensamblador, pero la mayor parte de los proyectos fueron escritos en el lenguaje de IA LISP. LISP era mucho más potente y flexible que cualquier otro lenguaje utilizado en aquellos días; de hecho, es todavía mejor que la mayor parte de los lenguajes actuales, veinticinco años después. LISP obligó a los hackers del ITS a pensar de una forma inusual y creativa. Este fue el factor más importante de sus éxitos, y todavía permanece como uno de los lenguajes favoritos de los hackers.

Muchas de las creaciones de la cultura técnica del ITS siguen en vigor todavía; el programa de edición Emacs es quizás el más conocido. Y gran parte del folclore del ITS se encuentra todavía vivo para los hackers, como se puede ver en el "Jargon File".

SAIL y CMU tampoco se durmieron. Muchas de las comunidades de hackers que crecieron alrededor de los PDP-10 del SAIL se convirtieron en figuras claves en el desarrollo de las computadoras personales y de las interfaces /ventanas/ íconos/mouse/software. Mientras, los hackers del CMU realizaron el trabajo que llevó a las primeras aplicaciones a gran escala de sistemas expertos y de robótica industrial.

Otro importante núcleo de la cultura fue el Xerox-PARC, el afamado centro de investigación de Palo Alto. Durante más de una década, desde los primeros años 70 hasta mediados de los 80, PARC aportó un impresionante volumen de tremendas innovaciones, tanto en hardware como en software. El mouse moderno, las ventanas y el estilo de íconos de interfaz del usuario fueron inventados allí. También lo fueron la impresora láser y las redes locales. La serie de máquinas D del PARC se adelantaron a las potentes computadoras personales de los años 80 en una década. Desgraciadamente, esos profetas no recibieron ningún reconocimiento de su propia compañía, tanto que se convirtió en una broma habitual describir el PARC como un lugar caracterizado por desarrollar brillantes ideas para cualquier otro. Su influencia en la cultura hacker fue enorme.

Arpanet y la cultura de las PDP-10 crecieron en fuerza y variedad a lo largo de los años 70. Los mecanismos utilizados para el envío de correo electrónico, usados para promover la cooperación entre los grupos de intereses especiales a lo largo del continente, eran cada vez más usados para propósitos más sociales y recreativos. DARPA deliberadamente hizo la vista gorda a toda esta actividad no autorizada; se dio cuenta de que la sobrecarga era un pequeño precio a pagar por el atractivo de una generación entera de brillantes jóvenes en el campo de la computación.

Quizás la más conocida de las listas de correo de Arpanet fue la lista SF-Lovers para los fanáticos de la ciencia ficción; todavía sigue bastante viva, de hecho, en una red mayor, internet, hacia donde evolucionó Arpanet. Pero hubo muchas otras, pioneras en un estilo de comunicación que les permitió posteriormente ser comercializadas por servicios de tiempo compartido de pago como CompuServe, Genie y Prodigy (y más adelante, AOL).

Su historiador se encontró envuelto por primera vez en la cultura hacker en 1977, a través de una temprana Arpanet y del movimiento de fanáticos de la ciencia ficción. Desde ese momento hasta ahora, yo he sido testigo y he participado en muchos de los cambios descritos aquí.

3. <http://catb.org/~esr/jargon/>

4. N. del T.: en adelante, el autor se refiere al Laboratorio de IA del MIT como "el laboratorio".

[Índice de contenido]

■ [Traducciones](#)

■ [Prólogo: los Auténticos Programadores](#)

■ [Los primitivos hackers](#)

■ [El ascenso de UNIX](#)

■ [El fin de los antiguos días](#)

■ [La era del UNIX propietario](#)

- [Los primeros UNIX libres](#)
- [La gran explosión de la web](#)
- [Bibliografía](#)
- [Sobre este documento...](#)

[ACERCA DE ...](#)

[CÓMO USAR EL CD](#)

[MAPA DEL CD](#)

[LIC. CREATIVE COMMONS](#)

[CRÉDITOS](#)