

Quando i virus erano solo uno scherzo

di Emanuele Goldoni

Solo gli appassionati di storia dell'informatica conoscono oggi BBN Technologies, un'azienda americana molto attiva nella ricerca e nello sviluppo di soluzioni tecnologiche, in particolar modo per conto del Dipartimento della Difesa statunitense. Un oblio immeritato se consideriamo l'indiscutibile ruolo avuto da BBN nello sviluppo della moderna informatica: per fare solo un esempio, furono proprio gli ingegneri di questa azienda a creare, negli anni '60 e '70, le prime reti a pacchetto e a dar così vita ad Arpanet e

alle prime reti che, unendosi, avrebbero dato vita a ciò che oggi chiamiamo Internet.

Fu proprio in uno dei laboratori di BBN che, nel 1971, il programmatore Robert (Bob) Thomas decise di creare *Creeper*. *Creeper* altro non era che un semplice programma per il sistema operativo Tenex in grado di 'saltare', attraverso la rete Arpanet, da un *mainframe* all'altro. Creato come semplice esperimento tecnico, *Creeper* non era programmato per danneggiare o infettare i sistemi e si limitava a farsi beffe degli utenti facendo comparire sulla telescrivente il messaggio «I'M THE CREEPER: CATCH ME IF YOU CAN» prima di cancellarsi e spostarsi su una nuova vittima. Del resto il nome stesso di questo precursore dei moderni virus informatici è frutto di quella goliardia tipica della cultura *hacker*: *creeper*, traducibile come 'pianta rampicante', è infatti il nome del cattivo in un episodio del cartone animato *Scooby-Doo* uscito proprio nel 1970.

```
BBN-TENEX 1.25, BBN EXEC 1.30
@FULL
@LOGIN RT
JOB 3 ON TTY12 08-APR-72
YOU HAVE A MESSAGE
@SYSTAT
UP 85:33:19 3 JOBS
LOAD AV 3.87 2.95 2.14
JOB TTY USER SUBSYS
1 DET SYSTEM NETSER
2 DET SYSTEM TIPSER
3 12 RT EXEC
@
I'M THE CREEPER : CATCH ME IF YOU CAN
```

«PROVA A PRENDERMI»: un messaggio beffardo ma, tutto sommato, innocuo.

A rendere un po' più aggressivo *Creeper* ci pensò poco dopo un collega di Thomas: affascinato dall'idea iniziale, l'ingegner Ray Tomlinson creò una nuova versione sperimentale di *Creeper* in grado di infettare un computer, rimanere residente su di esso e usare la vittima per inviare copie di se stesso ad altri computer collegati in rete. La versione di Tomlinson può essere quindi considerata a tutti gli effetti il primo virus della storia: il suo principio di funzionamento è del tutto analogo a quello di molti *worm* informatici che hanno colpito Internet anche in tempi molto recenti.

A Tomlinson si deve anche la realizzazione di *Reaper*, un programma in grado di replicarsi e spostarsi nella rete allo scopo di trovare copie del

programma *Creeper* e rimuoverle dai sistemi. Insomma insieme al primo virus (*Creeper*, 'la pianta rampicante') nacque anche il primo antivirus (*Reaper*, 'il mietitore') della storia dell'informatica. Purtroppo questo periodo di sperimentazioni goliardiche lasciarono troppo presto il posto ai veri cattivi: negli anni '80 i virus informatici smisero infatti di essere un gioco e iniziarono a creare seri danni tecnologici ed economici su larga scala.

Se però pensate che Tomlinson meriti di essere ricordato solo come l'autore del primo virus della storia, vi sbagliate di grosso: fu infatti proprio lui che, di nascosto dai suoi superiori, inventò l'email. Ma questa è un'altra storia ...

Mantova, 29 maggio 2020



Vista d'insieme del *mainframe computer* PDP-10 di BBN: da qui partì il primo virus (digitale) della storia.