

**«СУБКУЛЬТУРИ КОМП'ЮТЕРНОГО АНДЕГРАУНДУ
(НА ПРИКЛАДІ РУХУ ХАКЕРСЬКОЇ СУБКУЛЬТУРИ)»**

У даній роботі висвітлюється тема субкультур комп'ютерного андеграунду, а саме – хакерської субкультури. Автор звертає увагу на особливості прояву та діяльності хакерів. Дається ґрунтовна характеристика хакерської субкультури, їх класифікацію та функціонування.

Ключові слова: субкультура, андеграунд, комп'ютерні технології, Інтернет.

Даная работа посвящена теме субкультур компьютерного андеграунда, а именно – хакерской субкультуре. Автор обращает особое внимание на особенности проявления и деятельности хакеров. Дается характеристика хакерской субкультуры, их классификацию и функционирование.

Ключевые слова: субкультура, андеграунд, компьютерные технологии, Интернет.

This paper highlights the issue of computer underground subculture – namely, the hackers' subculture. The author pay attention to the hackers' peculiarities of the manifestation and activity. There is a thorough description of hackers' subculture, their classification and functions.

Key words: subculture, underground, computer technology, the Internet.

Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій та поширення інтернету призвів до формування нових соціальних цінностей та норм і, як наслідок, до виникнення нових культурних феноменів, пов'язаних з цими технологіями. Субкультури комп'ютерного андеграунду виникають внаслідок їх інтенсивного розвитку та проникнення в різні сфери професійної діяльності і побуту. Найвідомішою з них є, мабуть, хакерська субкультура, що останнім часом стала популярною у молодіжному середовищі.

Більшість неформальних об'єднань утворювалася з прихильників окремих музичних напрямків („рок”, „поп”-музика, „реп” тощо), інша – навколо деяких політичних або релігійних постулатів („скінхеდი”, сатаністи). Досить цікавим феноменом є субкультури, що сформувались навколо технічних досягнень. Прикладом можуть бути „байкери” з їх культом мотоцикла і способом життя, пов'язаним з цією машиною. А наприкінці ХХ століття, внаслідок масового поширення персональних комп'ютерів та розвитку мережі Інтернет виникла ще одна досить цікава, специфічна і неоднозначна щодо оцінок неформальна субкультура хакерів.

Середовище, яке називається неформальним молодіжним рухом, або субкультурами, формується внаслідок дезадаптації, невміння увійти в трудовий чи навчальний колектив, конфлікти в родині, так званого “випадання” із суспільства. Деякі дослідники вважають, що неформальний молодіжний рух, андеграунд і молодіжні субкультури – це явища одного порядку, чи взагалі – терміни, тотожні за своєю суттю. Однак, я вважаю, ці поняття відрізняються. Андеграунд – це контркультурне середовище, до якого належать не тільки молодіжні субкультури, але й специфічні спільноти людей, які за віком не підпадають під поняття “молодь”. Окрім того, андеграунд – це не тільки середовище культурних ініціатив, але явище як соціальне, так і політичне. Він відбиває ту суспільну активність, що не вписується в загальну соціальну і політичну систему. Отже, субкультура є будь-якою спільнотою людей, що має власні елементи культури, а саме: мову (сленг), символіку (зовнішня атрибутика),

традиції, норми і цінності. Вони є передовими спільнотами андеграунду та визначають його характер і напрямок [3].

По суті, андеграунд – це результат пошуку своєрідної, нової ідентичності, створення нового стилю. Це коли ти поза політикою, поза фінансовим впливом, коли живеш за власними принципами, вільно мислиш та не орієнтуєшся на великі маси. Таким результатом стала субкультура, що сформувалась навколо науково-технічних досягнень, зокрема комп'ютерів та Інтернету. Сьогодні до Інтернету підключено мережі, які охоплюють всі континенти, навіть Антарктику, і з'єднують кожне місто на планеті. Ви можете їхати по інформаційному супершосе поза Великою стіною Китаю, мандрувати у Великих Пірамідах Єгипту, біля Британії, поперек піщаних дюн Пустелі Сахара, долати непрохідні джунглі Африки, стародавні руїни інків у Південній Америці, і назад, у ваше рідне місто, не встаючи з Вашого комфортного стільця.

Рівень цікавості всіх шарів суспільства до глобальної інформаційної мережі Інтернет зростає з кожним днем. Кількість її користувачів різко збільшується і вже досягла мільярду. Ніхто і ніщо не спроможне зупинити цей лавиноподібний процес. Користувачів не зупиняють навіть проблеми, які пов'язані з забезпеченням захисту даних та особистих комп'ютерів користувачів від несанкціонованого доступу. При цих умовах потреба в інформації про мережу Інтернет, її можливості, сервіси, які існують в Інтернет, стає особливо гострою.

Цей феномен заслуговує великої уваги, адже є явищем унікальним. Немає єдиної влади, яка б керувала Інтернет. Кожна автономна мережа у складі Інтернет має свої особисті правила, інструкції, і приймає рішення щодо загальної доступності інформації. Ніхто не є власником Інтернет. Мережі Інтернет можуть надавати доступ до ресурсів інформації, послуг зв'язку (електронна пошта або, інформаційні табло, комп'ютерні конференції, архіви даних, спільне програмне забезпечення, інтерактивні каталоги бібліотек, передача файлів тощо) [14].

Сьогодні послуги інтернету дуже поширені та є універсальним засобом комунікації. Більшість молодого покоління не може уявити свого життя без послуг інтернету, тепер він став необхідним джерелом інформації та комунікації. Крім корисної інформації та різноманітних способів зв'язку, інтернет приваблює

своїми розважальними сайтами, форумами для обговорень різноманітних тем, он-лайн іграми тощо.

Стрімкий розвиток нових новітніх технологій та їх проникнення в різні сфери професійної діяльності і побуту мало значний вплив на виникнення та розвиток комп'ютерного андеграунду – обширної сукупності соціальних груп, які розрізняють за способом самовираження і самоідентифікації в віртуальному просторі, але при цьому єдині в своєму відношенні до існуючого світового порядку з деякими невеликими відмінностями між ними. Люди, які відносяться до комп'ютерного андеграунду прагнуть змінити навколишній світ чи своє положення в ньому безпосередністю інформаційних технологій в корисних чи безкорисних цілях.

Аналіз джерел дозволяє окреслити основні етапи еволюції однієї з груп комп'ютерного андеграунду – хакерської субкультури. Сам термін „хакер” (англ. „hacker”) був уведений до комп'ютерного сленгу 1961 року групою студентів-програмістів Массачусетського технологічного інституту (США). Саме в ті роки в американських університетах і компаніях з'явилися потужні ЕОМ, і студентам дозволялося протягом певного часу (як правило, вночі) користуватися ними. В цей період сформувалось перше покоління хакерів, які фактично були фанатами-програмістами, а терміном „хакінг” („hacking”) позначалась захопленість знаннями в галузі інформатики. В цей же період починають виникати основи хакерської ідеології та субкультури. Наступне покоління хакерів з'явилося наприкінці 1970-х – початку 1980-х років з появою персональних комп'ютерів та початком експериментування у комп'ютерних мережах. Тоді ж було зафіксовано перші спроби використання комп'ютерів у нелегальних цілях, а термін „хакінг” почав набувати нового значення – мистецтво проникнення („зламування”) до комп'ютерних мереж інших користувачів. Іноді, з метою ефективнішої діяльності, хакери об'єднувались в угруповання зі своїми законами та правилами, основним з яких на той час була заборона завдавати будь-якої шкоди комп'ютерним системам.

Наприкінці 1980-х років виникає нове покоління комп'ютерного „андеграунду”, яке почало активно протистояти комерційним і державним

структурам, керуючись при цьому принципом загального права користувачів ЕОМ на безплатне одержання будь-якої інформації в Інтернеті. Саме з кінця 1980-х – початку 1990-х років починається хвиля протиправної комп'ютерної діяльності хакерів – „зламування” комп'ютерних систем, поширення програм-„вірусів”. Відтак виникає широко відомий образ хакера як комп'ютерного „пірата”). У цей період з'являється й поняття „соціальна інженерія” (social engineering), що означало використання брехні, шахрайства, акторського мистецтва для виманювання у користувачів ЕОМ системних секретів [9].

Значення слова “хакер” в первинному його розумінні, ймовірно, виникло в стінах Масачусетського технологічного університету в 1960-х задовго до того, як комп'ютери стали широко поширені. Тоді воно являлось частиною місцевого сленгу і могло позначати просте, але грубе вирішення якої-небудь проблеми.

Спочатку з'явилося жаргонне слово «to hack» (рубати, шматувати). Воно означало процес внесення змін «на льоту» в чужу програму (передбачалося, що є вихідні тексти програми). «Hack» означав результати такої зміни. Вельми корисною і гідною справою вважалося не просто повідомити автора програми про помилку, а відразу запропонувати йому такий хак, який її виправляє. Слово «хакер» спочатку виникло саме звідси .

Хак, проте, не завжди мав на меті виправлення помилок – він міг міняти поведінку програми всупереч волі її автора. Потім настала епоха закритого програмного коду, вихідні тексти багатьох програм стали недоступними, і позитивна роль хакерства почала сходити нанівець – величезні витрати часу на хак закритого вихідного коду могли бути виправдані лише дуже сильною мотивацією – такою, як бажання заробити гроші або скандальну популярність.

В результаті з'явилося нове, спотворене розуміння слова «хакер»: воно означає зловмисника, що використовує обширні комп'ютерні знання для здійснення несанкціонованих, інколи шкідливих дій в комп'ютері. Вперше в цьому значенні слово «хакер» було спожите Кліффордом Столлом в його книзі «Яйце зозулі», а його популяризації немало сприяв голлівудський кінофільм «Хакери». У подібному комп'ютерному сленгу слова «хак», «хакати» зазвичай

відносяться до зламу захисту комп'ютерних мереж, веб-серверів і тому подібному.

Відгомомом негативного сприйняття поняття «хакера» є слово «Кулхацкер», що набуло поширення у середовищі практично із зростанням популярності хаку. Цим терміном зазвичай називають людину, що не є ні фахівцем в області інформаційних технологій, ні програмістом, але того що прагне бути схожим на нього хоч би зовні – за допомогою вживання нібито «професійних» хакреських термінів і жаргону, використання «хакреських» програм без спроб розібратися в їх роботі. У англomовному середовищі такі люди отримали найменування Скріпткідді [12].

Детальні пояснення терміну в його первинному сенсі приведені в статті Еріка Реймонда «Як стати хакером». Також Ерік Реймонд запропонував в жовтні 2003 року емблему для хакреського співтовариства - символ «планера» (glider) з гри «Життя». Оскільки співтовариство хакерів не має єдиного центру або офіційної структури, запропонований символ не можна вважати офіційним символом хакреського руху. По цих же причинах неможливо судити про поширеність цієї символіки серед хакерів – хоча цілком імовірно, що якась частина хакреського співтовариства прийняла її [8].

Згідно функцій, які виконують хакери, їх поділяють на хакерів-дослідників, хакерів-взломщиків, вандалів, крeкерів, вірмейкерів, кібер – терористів, санітарів та кардерів.

Хакери-дослідники – невелика, але найбільш освічена частина суспільства комп'ютерного андеграунду, основним заняттям якої є дослідження різноманітного програмного забезпечення, якими може скористатись взломщик, або які можуть покращити роботу комп'ютерної ситеми, сітки, збільшуючи її ефективність.

Хакери-взломщики – досить широка група андеграунду, члени якої в різних цілях здійснюють “чисті взломи”. Чисті в перекладі з комп'ютерного сленгу, це взлом, проникнення, при якому жодна інформація не була знищена на будь-яких носіях, система продовжувала працювати без зниження своєї ефективності, після цього хакер повідомляє відповідним особам, відповідальним за безпеку даної

системи про проникнення, його способі і детально описує процедуру вторгнення. Взломщики розглядають свою діяльність як суспільно корисну, яка сприяє вдосконаленню інформаційних технологій. Соціально значимий базис цієї групи можна визначити як прагнення до максимального самовираження, самореалізації через комп'ютерні технології, в першу чергу, в сфері безпеки, прагнення до забезпечення вільного доступу до інформаційних ресурсів.

Хакери-вандали – агенти андеграунду, які планують і здійснюють вторгнення в комп'ютерні системи з свідомою метою нанесення шкоди цим системам. В цій групі ми спостерігаємо формування ідейного базиса на основі протесту, невдоволенням до конкретних ідейних, політичних, соціальних подій та процесів.

Кракери (крекери) – ті, хто цілеспрямовано займаються комерційним взломом комп'ютерних систем і сіток в корисних цілях. Крекери займаються дослідженням програмного забезпечення, зокрема отримання алгоритму генерації серійного номера в платних програмах.

Пірати – агенти, які частіше всього об'єднуються в групи, які спеціалізуються на “взломі” програмного забезпечення для їх продажу. Майже завжди це добре організовані команди, клани, з своєю чіткою спеціалізацією і обов'язками членів такої групи.

Кібер-терористи – нове явище в комп'ютерному андеграунді, пов'язане з феноменом віртуального терору. Ця група людей цілеспрямовано намагаються причинити якнайбільшу шкоду країні чи будь-якій групі людей, за ідеологічними поглядами.

Санітари – досить органічна частина андеграунду, яка ставить своєю основною метою вільне функціонування всесвітньої сітки власними силами. Прагнення до власної самостійності, готовність прийняти владу в кіберпросторі, бажання сформувати саморегулюючий віртуальний простір, це основна ідея цієї підгрупи.

Вірмейкери – люди, які займаються написанням комп'ютерних вірусів. Їх ще називають “вексерами,.. Написання комп'ютерних вірусів – вираження

соціальної агресії по відношенню до оточуючого світу. Група вірмейкерів досить неоднорідна і містить в собі багато підгруп.

Кардери – одна з найбільш закритих груп всередині комп'ютерного андеграунду в силу особливого характеру своєї протизаконної діяльності. Агенти цієї групи вибрали своєю спеціалізацією вивчення особливостей кредитних карток і банкоматів [2].

Як бачимо, комп'ютерний андеграунд складається з багатьох груп, представники яких спеціалізуються в різноманітних напрямках хакерської діяльності. Але всіх їх об'єднує своєрідний світогляд, знання та вміння. Всі вони одержуть насолоду від вирішення поставлених запитань і не займаються монотонною діяльністю.

Аналіз норм і цінностей, що сформувались серед хакерів різних поколінь протягом останніх десятиліть, дозволяє вести мову про хакерську субкультуру з усіма її атрибутами (кумири-ідеологи, світогляд, етика поведінки, стиль життя) та особливостями. До останніх слід віднести такі:

- чіткої просторової локалізації членів даної субкультури не існує; спілкування відбувається, головним чином, за допомогою Інтернету;
- відносна анонімність хакерів, звичай спілкуватися під псевдонімами (так званими „ніками”);
- чіткої організаційної структури, постійного членства також не спостерігається, тобто хакерство – це варіант вільної субкультури;
- продукти хакерської субкультури існують переважно у віртуальній формі, передусім на різних Інтернет-сайтах (типу www.hackzone.ru та ін.), з 1984 року випускається хакерський журнал „2600” (редактор – Е. Корлі);
- протиставлення хакерських цінностей системі політичних та економічних цінностей сучасного суспільства; фактично хакерство є одним з варіантів так званих протестних субкультур, які почали поширюватися на Заході з 1960-х років;
- велика кількість напрямків у рамках субкультури – від легальних до нелегальних; дослідники говорять про „класичних хакерів”, „кракерів” (зламують комп'ютерні системи), „фрікерів” (використовують телефонні лінії для отримання

безплатного доступу до Інтернету), „хактивістів” (хакери – прибічники певних політичних течій, переважно лівацьких) та ряд інших [6].

Вихідним компонентом хакерської субкультури є такий: „Інформація має бути безплатною та загальнодоступною”. Хакерська субкультура, як і будь-яка інша, має своїх кумирів. Частина з них – це хакери, що продемонстрували свою майстерність, „зламуючи” захищені комп’ютерні системи (найвідомішим вважається К. Мітнік, який жартوما 1981 року проник у комп’ютерну систему протиповітряної оборони США, а пізніше – до систем багатьох фірм та організацій). Інша група кумирів – це колишні хакери, які відійшли від протиправної діяльності та зосередились на вивченні й поширенні ідеології хакерського руху або викладанні (прикладом може бути Е. Реймонд – автор низки праць з хакерської субкультури, зокрема хакерського “словника”).

У книзі „Як стати хакером” Е. Реймонд описує образ „справжнього хакера”. Відтак, справжній хакер – це людина з певним світоглядом, особистісними рисами, знаннями та вміннями. Е. Реймонд зазначає, що справжні хакери створюють речі (програми, системи), а не руйнують їх (як „крекери”). Хакер повинен отримувати справжню насолоду від вирішення проблем, тренування інтелекту. Він постійно прагне вирішувати нові, складні проблеми, а не перейматися монотонною діяльністю. Справжній хакер – антиавторитарист, він любить свободу і заперечує будь-яку цензуру та секретність. Хакер повинен уміти працювати з різними програмами і створювати власні. Статус особи в хакерській субкультурі (так званій „Хакерландії”), згідно з Е. Реймондом, залежить передусім від її професійної репутації, рівня майстерності, кількості та якості написаних і поширених серед інших користувачів програм.

Хакерство, на думку Е. Реймонда, це „світогляд та майстерність”, яким людина повинна навчитися сама. Він описує кілька шляхів, за допомогою котрих можна набути світоглядних рис хакера: читати наукову фантастику, вивчати дзен-буддизм та/або східні бойові мистецтва, розвивати у себе аналітичний музичний слух, здатність до розуміння різних словесних каламбурів (гри в слова), вчитись гарно писати рідною мовою. Е. Реймонд також вказує на речі, які не слід робити справжньому хакеру: не використовувати безглузді та пишномовні псевдоніми; не

втягуватись у сварки в Інтернеті; не називати себе „кіберпанком” (тобто комп’ютерним негативістом чи анархістом) та не витратити часу на тих, хто до цього вдається; не відправляти електронні послання, переповнені граматичними та орфографічними помилками [8].

Отже, субкультура хакерів є особливим культурним феноменом, який сформувався навколо стрімкого розвитку новітніх технологій. Вона пройшла свою еволюцію, потягом якої склались основні норми та цінності, які дозволяють розглядати цю субкультуру з властивими їй особливостями. Хакери є унікальною спільнотою людей, які мають свій світогляд, етику поведінки, стиль життя, атрибути та кумирів. Сьогодні хакера розуміють як людину з певним світоглядом, особистісними рисами, знаннями та вміннями. Справжні хакери створюють речі, а не руйнують їх. Хакер повинен отримувати насолоду від вирішення проблем, тренування інтелекту. Він постійно прагне вирішувати нові, складні проблеми, а не перейматися монотонною діяльністю. Саме ці риси відрізняють хакерів від сірої маси та інших субкультур, що доводить їхню унікальність та актуальність цього дослідження.

Літератури:

1. Біленчук П. Д., Романюк Б. В., Цимбалюк В. С. та ін. Комп’ютерна злочинність: навчальний посібник. – К.: Атіка, 2002. – 240 с.
2. Дроздов О. Комп’ютерні хакери в уявленнях та оцінках молоді// Соціальна психологія. - 2004. - № 6 (8). - С.161-171
3. Якуба О. Молодіжні рухи та їх базова типологізація//І. - 2001. - №27
4. Войскунский А. Е., Петренко В. Ф., Смылова О. В. Психосемантическое исследование мотивации хакеров // Психологический журнал. – 2003. – Т. 24. - № 1. – С. 104 – 118.
5. Социология молодежи: учебник / Под ред. В. Т. Лисовского. – СПб.: Изд-во С.-Петербургского Университета, 1996. – 460 с.
6. Исследование компьютерного андеграунда на постсоветском пространстве. – <http://bugtraq.ru/library/underground/research.html>

7. Люди, которые уже постигли азы хакерства и стали знаменитыми. – <http://www.hackzona.ru/modules.php?name=News&file=article&sid=1380>(26 січня)
8. Рэймонд Э. Как стать хакером. – <http://linux.perm.ru/doc/linux/hacker-howto.ru.html> (26 січня)
9. Хакер. Все о хакерах. Как стать хакером. – <http://fire777.h1.ru/hack/txt/> (26 січня)
10. Хакеры – герои или злодеи компьютерных просторов?. – [/http://www.bugtraq.ru/library/underground/hackers.html](http://www.bugtraq.ru/library/underground/hackers.html) (26 січня)
11. Химанен П. Хакерская этика и дух информационной эры. – http://www.ssga.ru/erudites_info/iz/izone408/pub/izone16.htm (26 січня)
12. Хакеры - кто вони? . –<http://vispyanskiy.name/?p=18> (26 січня)
13. Чернавский Александр Сергеевич. Геополитический вопрос формирования компьютерного андеграунда. – <http://www.jurnal.org/articles/2007/art.php?art=polit18.htm> (24 січня)
14. Феномен интернета и мировоззрение. – <http://www.zn.kiev.ua/3000/3100/23201/> (24 січня)