

Рахманько П.В., студ. гр. 411 ФК и СКД  
БГУКИ  
Научный руководитель – Спирина Е.А.,  
канд. культурологии

## **ХАКЕРЫ КАК СУБЪЕКТЫ КОМПЬЮТЕРНОГО АНДЕГРАУНДА**

Развитие и внедрение новых информационных технологий, практически во все сферы человеческой жизнедеятельности, приводит к тому, что проблема нового социокультурного образования - компьютерного андеграунда - в последнее время стала актуальной для изучения среди исследователей. Следует отметить, что возникновению компьютерного андеграунда сопутствовали определенные предпосылки: технические и социально-культурные.

К техническим предпосылкам возникновения компьютерного андеграунда относят: изобретения телефона в 1870-х годах и последующее создание телефонных сетей; создание первых компьютеров (конец 40-х – 50-е годы); перевод телефонных сетей на автоматическое управление (1969); создание сети ARPANET – предшественницы современного Интернета (1969); создание и распространение персональных компьютеров и модемов (конец 70-х годов); создание «всемирной паутины» (World Wide Web) и начало объединения различных сетей в единую Сеть (середина 90-х годов).

К социальным предпосылкам возникновения компьютерного андеграунда относят: всесторонний кризис индустриального общества в середине XX века и связанное с ним движение протеста в 60-е годы; проникновение информационных технологий во все сферы общества, возрастание социально-экономической потребности в них и перестройки всей системы общества под их влиянием [6, с.8].

Термин «*хакер*» невозможно адекватно перевести на русский язык – в первую очередь, в силу его двусмысленности. С одной стороны, *хакер* – преступник, незаконно проникающий в компьютерные системы с целью

украсть или изменить содержащуюся там информацию. С другой стороны, *хакер* – это просто специалист по компьютерам и компьютерной связи, для которого его занятие – одновременно и хобби, и работа. Таким образом, слово «*хакер*» совмещает в себе по крайней мере два значения: одно – негативное – *взломщик*, другое – нейтральное или даже положительное – *асс, мастер* [3, с.230].

Глагол «to hack» применительно к сфере информационных технологий может иметь два противоположных значения: взломать систему и починить, «залатать» ее [7, с.98].

Первыми в ряду представителей субкультуры хакеров, испытавших на себе тенденции быстрой смены технических стратегий во второй половине XX века, были молодые люди в возрасте от 16 до 22 лет, самовыражение которых происходило посредством использования компьютерных технологий [4, с.10].

В плане облика и манеры поведения хакеры не привлекают к себе внимания. В общении хакеры предпочитают электронную почту, поскольку свобода, и вдохновение приходят к ним перед монитором. Вопреки стереотипу, хакеры не ограничиваются узкими интеллектуальными рамками и пытаются интересоваться всем, что способствует умственной стимуляции, зачастую подолгу беседуя на разные отвлеченные темы. Однако у них не всегда развита способность к социальным контактам, есть большие недостатки в умении общаться в реальной жизни [5, с.43].

Пути формирования навыков хакера считаются: изучение методов программирования на основании языков Python, C++, Perl, LISP через чтение и писание кодов, использование World Wide Web и применение HTML-кодов для того, чтобы лучше понимать и изменять Интернет [1, с.9].

В зависимости от мотивов деятельности субкультура хакеров подразделяется на следующие группы:

1. «*Белые*» хакеры – малочисленная группа, оказывающая помощь программистам и пользователям в совершенствовании навыков управления

компьютером и виртуальными сетями, модернизации и создании новых программ.

2. «Черные» хакеры, или кракеры занимаются несанкционированным доступом к сетям и информации.

В зависимости от целей деятельности в кракерской среде можно выделить следующие группы:

А) *Вандалы*, главной целью которых – взломать систему для ее дальнейшего разрушения.

Б) *Шутники*, действующие для достижения известности путем взлома компьютерных систем и внесения туда различных юмористических эффектов.

В) *Взломщики*, действующие с преступной целью кражи или подмена информации.

Г) *Пираты*, которые воруют свежие программы с помощью средств, самостоятельно разработанных или заимствованных у взломщиков.

Д) *Пираты-взломщики*, которые взламывают компьютерную защиту.

Е) *Пираты-курьеры*, они копируют ворованное программное обеспечение на свой компьютер.

Ж) *Пираты-дистрибьютеры*, которые занимаются распространением ворованного программного обеспечения.

З) *Шпионы*, они занимаются охотой за секретной информацией.

И) *Кардеры*, которые используют чужие кредитные карты для электронной оплаты товаров и услуг.

К) *Фишеры* – интернет-мошенники, выдающие свои страницы за других.

Л) *Фрикеры*, которые осуществляют взлом телефонных автоматов и сетей, обычно с целью получения бесплатных звонков или связи с Интернетом.

М) *Спамеры*, они занимаются формированием и рассылкой непрошеной корреспонденции рекламного характера.

Н) *Спамеры-кракеры*, которые создают программы для сбора адресов компьютеров пользователей с сайтов и форумов и превращения их в машины для рассылки спама.

О) *Спамеры-собиратели*, они обслуживают нужды рассыльщиков и собирают для них почтовые адреса, которые объединяют в базы адресов.

В качестве социальной базы индустрии, обслуживающей кракеров, традиционно выступают *клаберы* (постоянные посетители компьютерных клубов) и *геймеры* (любители компьютерных игр) как агенты, разносящие вирусосодержащее программное обеспечение и спам [6, с.11].

Хакерская субкультура играет важное значение в функционировании и поддержании стабильности во всемирной сети Интернет, особенно те хакеры, которые выступают основными вдохновителями активизации «белых специалистов» и являются противниками кракерских сообществ.

#### Список использованной литературы:

1. Куприянов, И.В. Компьютерный андеграунд в контексте становления культуры информационного общества: автореф. диссертация канд. философ. наук. - Ростов-на-Дону, 2003. – 20 с.
2. Леонтьев, Б.А. Хакеры, взломщики и другие информационные убийцы / Б.А. Леонтьев. – Москва: Познавательная книга плюс, 1999. – 192 с.
3. Левин, М.С. Библия хакера: номер 1 / М.С. Левин. – Москва: Майор, 2003. – 640 с.
4. Левин, М.С. Библия хакера: номер 2/М.С. Левин. – Москва: Майор, 2003. – 688 с.
5. Масленченко, С.В. Субкультура хакеров/С.В. Масленченко. – Минск: Тонпик, 2005. – 56 с.
6. Масленченко, С.В. Субкультура хакеров как порождение информационного общества: автореф. диссертация. канд. культурологич. наук. – Санкт- Петербург, 2008. – 22 с.

7. Реймонд, Э.С. Новый словарь хакера/Э.С. Реймонд. – Москва: Наука-техникс, 1996. – 262 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ