

*С. В. Масленченко*

## **СОЦИАЛЬНЫЕ РОЛИ СУБКУЛЬТУРЫ ХАКЕРОВ**

*Работа представлена кафедрой философии  
Академии МВД Республики Беларусь.*

*Научный руководитель – доктор философских наук, профессор Е. М. Бабосов*

**В статье впервые проведены культурологический анализ и теоретическая экспликация содержания, ценностных установок и типичных моделей активности нового внутрикультурного социально-стратификационного образования – субкультуры хакеров.**

**The author of the article carries out a culturological analysis and theoretic explication of the content, value system and typical models of activity of the new intracultural socio-stratificational formation – a subculture of hackers.**

Развитие технической культуры в последней четверти XX в. по пути трансфор-

мации стратегий коммуникации и каналов распространения информации породило

новый уникальный социокультурный феномен – интернет-пространство, которое стало сферой объективации подсистем культуры, строящих свою деятельность вокруг технических, особенно компьютерных, инноваций. Воплощением этих тенденций выступает хакерская субкультура. Сегодня стало популярным анализировать и предлагать различные методы и пути борьбы с деятельностью хакеров как в локальных компьютерных сетях, так и в Интернете. Однако большинство исследователей отталкивается в своих рассуждениях лишь от внешней деятельностной стороны хакинга. Глубинные внутрикультурные истоки данного субкультурного образования на данный момент требуют новых изысканий.

Анализируя модели активности субкультуры хакеров, можно обнаружить принципиальное различие между хакерами и кракерами: оно состоит в преследуемых целях. Основная задача хакера в том, чтобы, исследуя вычислительную систему, обнаружить слабые места (уязвимости) в ее системе безопасности и информировать пользователей и разработчиков системы с целью последующего устранения найденных слабостей.

Основная задача кракера заключается в непосредственном осуществлении взлома системы с целью получения несанкционированного доступа к чужой информации, иначе говоря, для ее кражи, подмены или объявления факта взлома. Кракер, по своей сути, ничем не отличается от обычного вора, взламывающего чужие квартиры и крадущего вещи. Он взламывает вычислительные системы и крадет чужую информацию. Итак, кардинальное различие между хакерами и кракерами в том, что первые – исследователи компьютерной безопасности, а вторые – просто преступники. Хакер в этой терминологии – специалист. В качестве доказательства можно предложить определение данного термина из словаря Гая Л. Стила<sup>1</sup>:

1. Индивидуум, который получает удовольствие от изучения деталей функциони-

рования компьютерных систем и от расширения их возможностей, в отличие от большинства пользователей компьютеров, которые предпочитают знать только необходимый минимум.

2. Энтузиаст программирования; индивидуум, получающий удовольствие от самого процесса программирования, а не от теоретизирования по этому поводу.

Данная трактовка термина «хакер» отличается от принятой в обыденном сознании и средствах массовой информации, которые, собственно, и привели к подмене понятий. В последнее время многие специалисты по компьютерной безопасности (особенно на Западе) стали аккуратнее относиться к этим дефинициям.

Следует отметить, что рассмотрение субкультуры хакеров целесообразно проводить в контексте более широкого внутрикультурного образования – кибер-культуры, которая в зависимости от мотивов деятельности делится на следующие группы:

1. *Клаберы и геймеры*, две категории кибер-пользователей, которые тесным образом связаны между собой. Среди геймеров можно выделить две модели кибер-активности:

1) игра на собственном ПЭВМ, которую предпочитает меньшая часть из этой группы;

2) игра с другими пользователями в рамках как локальных, включая клубные сети (клаберы), так и интернет-сетей, которая находит распространение у 75% геймеров. В рамках клубов происходит дальнейшая дифференциация геймеров-клаберов. Как правило, в их среде возникают социокультурные группы, главным интегрирующим механизмом которых выступает интерес к какой-либо конкретной игре. В Белоруссии, в отличие от той же России, дифференциация незначительная, хотя явно в среде геймеров-клаберов можно выделить такие группы – «CohterStrikes»-, «Warcraft III»-, «Unreal»-, «Quacke»- и «Command & Conquer»-сообщества, получившие свои названия от одноименных компьютерных

игр. На уровне международных контактов этих сообществ проводятся чемпионаты по определению мирового лидера среди стран по той или иной игре.

2. *Спамеры* – одна из новых групп кибер-пользователей, возникшая в середине 1990-х гг. и в начале XXI в. представляющая определенную угрозу интернет-пространству. Местом их локализации выступает Всемирная сеть.

Можно выделить две группы спамеров:

1) спамеры-кракеры – профессиональные взломщики информационных ресурсов, которые, получив заказы и материальное вознаграждение от крупных компаний, занимаются сетевым маркетингом и самостоятельной рассылкой спама – определенных рекламных сообщений, не заказанных получателем;

2) спамеры-предприятия – предприятия, занимающиеся сетевым маркетингом, приобретающие за материальное вознаграждение у спамеров-кракеров или вообще у кракеров списки компьютеров, доступы к которым ими предварительно взломаны, и самостоятельно с помощью своих компьютерных ресурсов осуществляющие спам-рассылку на электронные ящики пользователей.

3. *«Белые» хакеры* – малочисленная группа кибер-пользователей, ставящая целью своей деятельности оказание помощи программистам и пользователям в совершенствовании управления компьютером и виртуальными сетями, модернизации и создании новых программ, в борьбе с «черными» хакерами – кракерами.

4. *«Черные» хакеры, или кракеры*, – самая опасная группа в среде кибер-пользователей, занимающаяся несанкционированным доступом к сетям и информации, что приносит существенный ущерб определенному количеству пользователей. Кракеры в последние годы проявляют все большую склонность к объединению в группы. Основным инструментом деятельности как у «черных», так и у «белых» хакеров выступает вирус.

Однако было бы несправедливо полагать, что кракеры представляют собой органическое единство. Их можно разделить на несколько групп в зависимости от цели, с которой осуществляется взлом:

- вандалы – самая известная и самая малочисленная часть кракеров. Их основная цель – взломать систему для ее дальнейшего разрушения;

- «шутники» – наиболее безобидная и распространенная часть кракеров, основная цель которых – известность, достигаемая путем взлома компьютерных систем и внесения туда различных эффектов, выражающих их неудовлетворенное чувство юмора;

- экспериментаторы – пытливая молодежь, стремящаяся дойти до всего на собственном опыте, взламывая компьютерные системы из чистого любопытства;

- взломщики – профессиональные кракеры, пользующиеся наибольшим почетом и уважением в хакерской среде. Их основная задача – взлом компьютерной системы с серьезными целями, например с целью кражи (кракеры-пираты) или подмены хранящейся там информации;

- шпионы. К этой группе относятся люди, охотящиеся за секретной информацией. Обычно они работают на заказ и за большие деньги – на военных, разведку, ТНК и отдельных заказчиков;

- фишеры – интернет-мошенники, выдающие свои сайты за другие. Обычно они маскируют ссылки на свои сайты, копируют дизайн популярных ресурсов и требуют на специально созданных веб-страницах ввести пароль пользователя или данные о его кредитной карте.

По способу действия всех кракеров можно разделить на две большие группы:

1) группы скрытого действия – нацелены на латентное внедрение вредоносных программ и получение искомой информации или возможностей управления компьютером или сетями с целью виртуального или реального воздействия;

## ОБЩЕСТВЕННЫЕ И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ

---

2) группы открытого (репрезентирующего) действия – нацелены в первую очередь на получение известности в виртуальном, а по возможности и в реальном бытии путем создания масштабных по распространению вирусных программ.

Анализ социальных ролей в техническом и программном секторах кибер-культуры позволил установить то обстоятельство, что субкультура хакеров имеет сложное внутреннее неформальное строение: вершину иерархии составляют «белые» и

«черные» хакеры (кракеры), за которыми следуют группы, имеющее более низкий стратификационный статус, – кракеры-вандалы, кракеры-«шутники», кракеры-экспериментаторы, кракеры-взломщики, кракеры-пираты, кракеры-шпионы и фишеры. В последние годы наметилась тенденция вовлечения в сферу влияния кракеров геймеров и спамеров, которые используются в качестве технических распространителей вредоносного программного обеспечения в преступных комбинациях.

### ПРИМЕЧАНИЕ

<sup>1</sup> Масленченко С. В. Субкультура и коммуникация: Монография. Мн.: Институт радиологии, 2003. С. 66.