

# ХАКЕРСКАЯ СУБКУЛЬТУРА

Выполнил студент 4 курса культурологии Усербаев Ж. Т.

# ХАКЕРЫ

Хакерская культура - это субкультура людей, которым нравится интеллектуальная задача творческого преодоления ограничений программных систем для достижения новых и разумных результатов. Акт участия в деятельности (такой как программирование или использование других средств массовой информации) в духе игры и исследования называется «взломом». Однако определяющая характеристика хакера - это не действия, выполненные сами по себе (например, программирование), а способ, которым они выполняются, и является ли это чем-то захватывающим и значимым. Можно сказать, что действия, связанные с игривым умом, имеют «хакерскую ценность», и поэтому появился термин «хаки», с ранними примерами, включая розыгрыши в Массачусетском технологическом институте, сделанные студентами, чтобы продемонстрировать свои технические способности и сообразительность.





# ИСТОРИЯ

Слово «хакер» происходит от слова семнадцатого века о «похотливом работнике», который убирал поля упорным и резким взмахом мотыги.

«Но примерно с 1945 года (и особенно во время создания первого компьютера ENIAC) некоторые программисты осознали, что их знания в области компьютерного программного обеспечения и технологий превратились не просто в профессию, а в страсть».





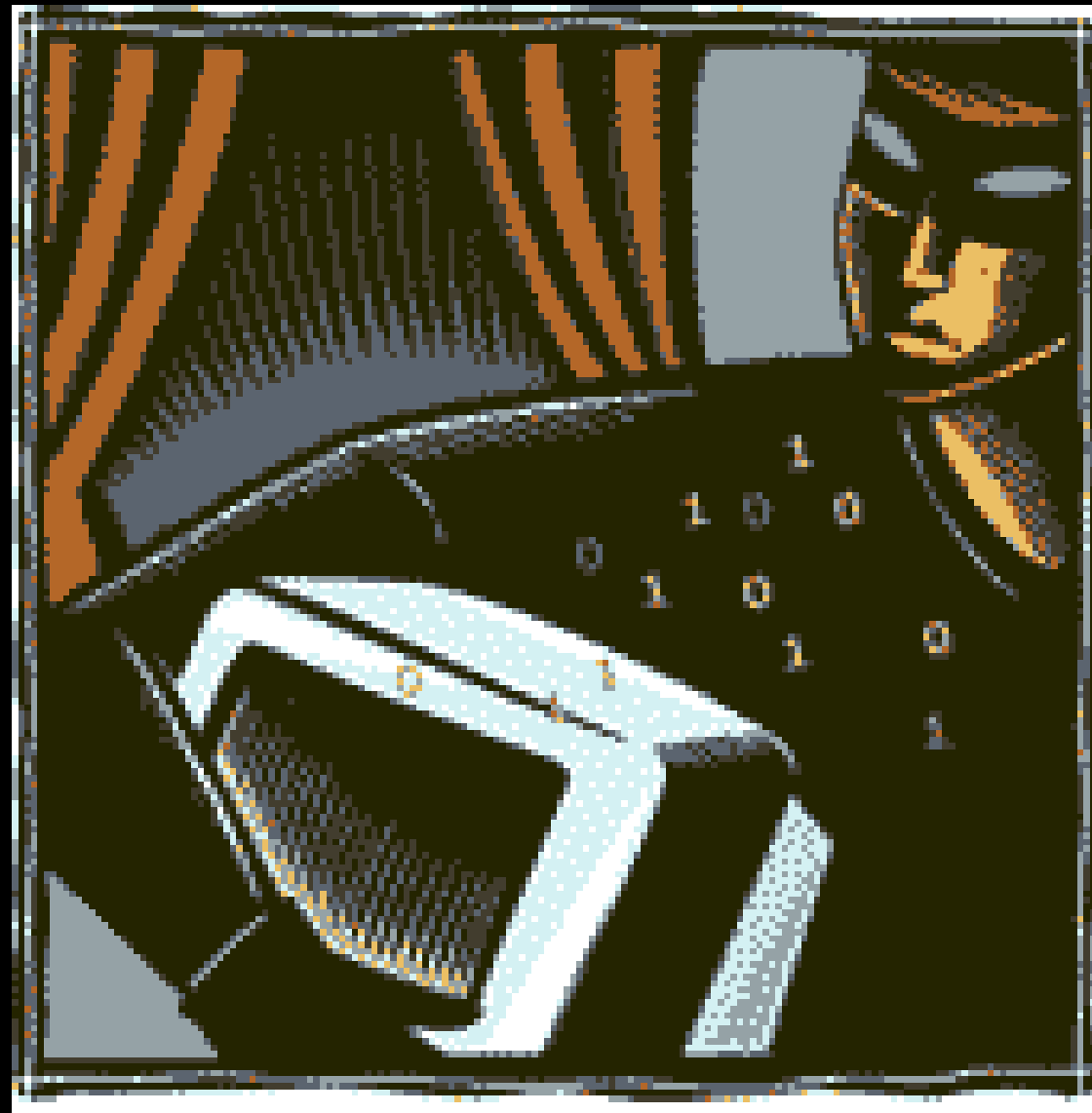
# ИСТОРИЯ

Растет понимание стиля программирования, отличного от использовавшихся поначалу шаблонных методов, но только в 1960-х годах термин «хакеры» начал использоваться для описания опытных компьютерных программистов. Следовательно, фундаментальная характеристика, которая объединяет всех, кто идентифицирует себя как хакеров, - это те, кто любит «... интеллектуальную задачу творческого преодоления и обхода ограничений систем программирования и кто пытается расширить свои возможности».



# ИСТОРИЯ

Некоторые распространенные прозвища в этой культуре включают «взломщиков», то есть неквалифицированных воров, которые в основном полагаются на удачу. Другие включают «phreak» - , что относится к типу опытных взломщиков, и «warez d00dz» - своего рода взломщик, который приобретает копии программного обеспечения, защищенного авторским правом. Внутри всех хакеров есть группы хакеров, таких как «самураи», которые являются хакерами, нанимающими себя для легальной работы по изготовлению электронных замков. Кроме того, есть и другие хакеры, которых нанимают для тестирования безопасности, их называют «пентестерами» или «командами тигров».





# ЭТИКА

Ценность взлома - это понятие, используемое хакерами для выражения того, что что-то стоит делать или интересно. Это то, что хакеры часто интуитивно чувствуют в отношении проблемы или решения.

Одним из аспектов ценности взлома является выполнение подвигов, чтобы показать, что они могут быть выполнены, даже если другие думают, что это сложно. Уникальное использование вещей, выходящее за рамки их предполагаемого назначения, часто воспринимается как взлом. Примеры: использование ударного принтера с точечной матрицей для создания музыкальных нот, использование планшетного сканера для съемки фотографий сверхвысокого разрешения или использование оптической мыши в качестве считывателя штрих-кода.



# ЭТИКА

- Доступ к компьютерам - и все, что может вас чему-то научить о том, как устроен мир - он должен быть неограниченным и всеобъемлющим.
- Вся информация должна быть бесплатной.
- Хакеров следует оценивать по их взломам, а не по ложным критериям, таким как степень, возраст, раса и т. д. или должность.
- Вы можете создавать искусство и красоту на компьютере.
- Компьютеры могут изменить вашу жизнь к лучшему.

## Black hat - Grey Hat - White Hat





# ОСОБЕННОСТЬ

Специалистом IT-технологий не может называться любой желающий, который считает себя хорошим знатоком компьютерных систем. Эти люди являются настоящими профессионалами своего дела, а необходимого авторитета добиваются годами. Подробности их работы узнать весьма непросто, во многом из-за сложности понимания непосвященными людьми, а также в связи с секретностью некоторых проектов.

Хакеры-знаменитости – Кевин Поулсен, Кевин Митник, Джулиан Ассанж и Крис Касперки - после завершения карьеры взломщиков охотно делились с обществом своими знаниями и опытом, старались предостеречь молодежь от ошибок и преступных ходов. Именно родоначальники движения создали особую этику и принципы «приключения и открытия».

