

DIZIONARIETTO HACKER

HACKING = *Interagire con un computer, divertendosi ad esplorare i sistemi altrui, non mossi da secondi fini, senza provocare danni e divenire scoperti.*

HACKER = *Chi compie l'hacking seguendo un'etica precisa, un codice cavalleresco. Solo una sfida pratica d'intelligenza. Nessun intento criminale. La cultura hacker è connaturata con gli studi informatici delle maggiori università americane: in un campus di queste, quasi ogni studente è tendenzialmente hacker.*

COOKBOOKER = *Etimologicamente parlando, designa lo scrittore di testi culinari. Collezionano tecniche d'attacco, trucchi e metodologie in manuali.*

SHOW OFF = *Gli hacker più intraprendenti e spacconi. Attaccanti nati, gli show off desiderano ardentemente che il mondo conosca le proprie capacità e, soprattutto, umiliare l'amministratore di sistema, sotto il cui naso riescono a forare ogni tipo di difesa. L'attacco di uno show off termina con il seguente messaggio lasciato nel PC violato:
"Visto, ci sono riuscito".*

PROFESSIONALI = *I più pericolosi tra gli hacker, poiché attaccano i computer per ottenere informazioni segrete da rivendere al proprio committente, ritenuti ciononostante hacker, perché molti di essi lavorano per lo sviluppo dell'informatica, ad esempio come consulenti per prodotti antivirus.*

HACKER BUONI = *Forniscono codici per servirsi di shareware o trialware al pieno delle loro potenzialità, sistemi per usufruire di STREAM ecc. gratuitamente, informazioni per diventare hacker, segreti dei cracker per permettere ai vari produttori di software lo sviluppo di programmi difensivi, crack (programmi che permettono di usare il contenuto d'un cd senza l'utilizzo del medesimo).*

HACKER BURLONI = *Distribuiscono virus assolutamente innocui, o altri programmi invisibili al CTRL+ALT+DEL che giocano scherzi, come la comparsa di un allarme virus, far suonare un bip ogni 30 secondi, riavviare il computer, aprire il cassetto motorizzato del lettore CD - ROM nell'ora specificata o generare un terremoto nel desktop.*

CRACKER = *Il pirata-vandalo informatico. Distrugge le sicurezze di un sistema per furto o vandalismo, per mezzo delle sue mediocri conoscenze tecniche e degli strumenti hacker. I cracker si riuniscono in società segrete che commettono reati. Un esempio è il phone phreaker, specialista nell'infrangere i sistemi telefonici per scroccare telefonate. I cracker diffondono virus e trojan horse, programmi che consentono di copiare i programmi che risiedono sui computer e cancellarli, catturare gli accessi internet modificandone la password cosicché non si possa entrare nel provider, utilizzare il vostro abbonamento per collegarsi gratuitamente ad Internet, introdursi nei router mandandoli in tilt, insinuarsi nei server host falsificandoli per renderli illeggibili, o per aggiungere codici che bloccano irreversibilmente il sistema, arrestare i server tramite programmi flood.html che generano traffico inutile, sovraccaricandoli.*

LAMER = *I falsi hacker, chi si spaccia per hacker. Irritanti e petulanti, i lamer chiedono a tutti come si attacca un sito e quali sono i trucchi per non farsi rintracciare, e per questo si espongono al ridicolo e alla possibilità di essere individuati.*

PREFAZIONE

Prima di iniziare, è necessario chiarire un punto fondamentale: l'hacking non ha un campo in cui è esclusivamente inerente.

Con il termine hacker si identifica, nel suo significato intrinseco, artista, di qualsiasi genere, dal più grande scultore al più umile spazzino.

Ognuno può essere considerato hacker, non dipende dall'ambiente in cui è impiegato, ma piuttosto dal modo in cui opera, e, soprattutto, dalla sua forma mentis.

In questo testo ci occuperemo essenzialmente dell'hacking informatico, non tanto perché sia il migliore, quanto perché è il più famoso, e provoca maggiormente un gran numero di sospetti tra la gente comune.

L'hacker è l'uomo che nella vita ha un compito, un fine, un ideale da realizzare con uno sforzo positivo, rimuovendo gli ostacoli che la società, la cultura e le tradizioni gli impongono.

Se tutti riuscissimo ad essere un po' hacker, arriveremo alla conclusione che il vero vantaggio che la nostra intelligenza ci offre, è quello della conoscenza.

Non lasciamo che il lavoro compiuto negli anni dagli hacker sia perduto, non permettiamo a quei giornalisti e scrittori che li hanno definiti teppisti, di rovinare la loro reputazione, poiché tutta la Terra è in debito con loro.

INTRODUZIONE ALL'HACKING

La cultura dell'hacking informatico, costituita da programmatori esperti e da maghi della Rete, affonda le sue radici storiche ai tempi dei primi minicomputer e degli iniziali esperimenti su ARPAnet. Con ciò non sill vocabolo hacker, abusato dai giornalisti, divenne la sigla con cui indicare chi compiva operazioni pericolose ed illegali (penetrare nel

Pentagono controllandone i sistemi, trafugare i codici delle carte di credito). Per difendersi dalla confusione suscitata a riguardo della parola hacker, il popolo della Rete conio per costoro la definizione cracker, chi cracka (spezza le protezioni). Questo termine ebbe la sfortuna d'essere troppo gergale, e si preferì continuare a trattare il problema dei criminali telematici con la voce hacker.

Gli hacker hanno costruito Internet. Gli hacker hanno reso il sistema operativo Linux quello che è oggi. Gli hacker mandano avanti Usenet. Gli hacker hanno portato avanti il Web. Chiunque faccia parte di questa cultura, abbia contribuito alla sua formazione, ed è conosciuto come hacker, allora è un hacker. Un hacker desidera fregare il sistema, dimostrare agli altri (ma prima di tutto a se stesso) le proprie capacità. Il mondo dell'hacking ha un suo codice, un insieme di regole morali implicite, che contribuisce a dargli fascino.

La questione della sicurezza in rete coinvolge la sfera morale, così come ogni altra azione l'insieme d'idee dentro ciascun uomo che porta a vedere quello che lo circonda come giusto o sbagliato. Le persone che penetrano nei sistemi altrui possono andare contro certe regole imposte dall'eticità comune della nostra società. E' sbagliato cercare di penetrare in un sistema, o solo se con lo scopo di recare danno? L'idea più diffusa è condannare a priori le persone che desiderano scoprire quello che sta dietro ogni singolo individuo. Ciò avviene perché l'uomo ha l'istinto di reputare come pericoloso tutto quello che non conosce. Ci spaventa l'idea di uno sconosciuto in grado di prendere il controllo del nostro computer mentre siamo collegati ad Internet. Per questa ragione gli hacker sono degli emarginati costretti a vivere nei sotterranei della società. Gli hacker hanno un proprio codice morale basato sulla correttezza di ogni singolo individuo, un insieme di regole interiori, non riprodotto da nessuna parte (tranne nel "Jargon file"). Molta gente si lascia condizionare dai mass - media, che, passata la moda del demonizzare la televisione, vero male della società, mettono in cattiva luce tutto ciò che concerne Internet. Dunque è facile cadere in pregiudizi, ma è necessario non fare di tuttata l'erba, un fascio, ma considerare ogni singola situazione e valutarla con la propria testa. Secondo l'hacker violare la sicurezza di un sistema (anche se contro la legge) per confrontarsi con lui, per scoprirne i punti deboli e apportarne un miglioramento, non comporta un male. In ogni modo, per fronteggiare i molteplici aspetti della verità, ognuno è libero di seguire il proprio pensiero, frutto d'un ragionamento autonomo.

La forma mentis dell'hacker non è ristretta all'ambito del software-hacking. Ci sono persone che mantengono un atteggiamento da hacker anche in altri campi, come l'elettronica o l'arte. I software-hacker riconoscono questi spiriti affini ovunque e chiamano anche loro hacker, poiché lo spirito hacker è totalmente indipendente dal particolare media in cui si lavora. C'è un altro gruppo di persone che si strillano a gran voce d'essere hacker, ma non lo sono. Queste sono persone che si divertono ad entrare in maniera illegale nei computer altrui, e specialmente in Italia, a phreakkare le compagnie telefoniche. Gli hacker chiamano questa gente cracker, e non vogliono avere nulla a che fare con loro. I cracker sono pigri, irresponsabili, e non molto brillanti, e obbietano che essere capaci di neutralizzare i sistemi di sicurezza non ti rende un hacker più di quanto far partire un'automobile cortocircuitando i cavi della chiave ti renda un ingegnere elettronico. Sfortunatamente molti giornalisti e scrittori descrivono i cracker con la parola hacker, irritandoli incredibilmente. La differenza fondamentale è questa: gli hacker costruiscono, i cracker distruggono.

Principalmente l'hacker vuole comprendere il funzionamento dei sistemi e delle macchine, cerca di penetrare nei sistemi sfruttando i bug delle protezioni. Solo questo è un hacker, nient'altro: il resto, tutto quello che la maggior parte delle persone pensano quando si parla di hacker, è solo frutto di un'informazione sbagliata e di tanta immaginazione e fantasia. Chiunque può essere un hacker: lo può essere il ragazzo che prova una password dopo l'altra sperando di trovare quella giusta per carpire informazioni altrimenti a lui non accessibili, come lo può essere l'impiegato che, essendosi dimenticato la sua password, è costretto a forzare il sistema. Ovviamente non mancano le persone che pensano di sfruttare le proprie capacità per arricchirsi: allora si sente spesso parlare di cracker che cercano di entrare ad importanti archivi di dati per ricavarne ingenti guadagni.

Cosa spinge una persona a passare ore intere davanti ad un computer cercando in tutti i modi di accedere a delle informazioni contenute in un altro sistema? Gli hacker hanno solitamente un solo motivo: dimostrare l'insicurezza del sistema, studiarlo per trovare i suoi punti deboli.

Gli hacker risolvono i problemi e costruiscono le cose, credono nella libertà e nel mutuo sostegno volontario. Per essere accettato come un hacker, devi avere quest'atteggiamento nel sangue.

Identicamente con tutte le arti creative, la via più efficace per diventare un artista è imitare la forma mentis dei maestri, non solo intellettualmente ma anche emotivamente.

Ecco alcuni atteggiamenti dell'hacker:

1) Il mondo è pieno di problemi affascinanti che aspettano di essere risolti.

L'hacking richiede molto sforzo. Lo sforzo richiede motivazioni. Gli atleti di successo trovano le loro motivazioni da una specie di gusto nell'usare i loro corpi oltre i limiti del fisico. Similmente, un hacker prova i brividi nel risolvere

problemi, affila le proprie capacità, ed esercita la propria intelligenza. Chi non prova istintivamente queste sensazioni, vedrà che le energie bruciate per l'hacking saranno fiaccate da distrazioni come il sesso, i soldi e l'essere riconosciuti dalla società.

2) Nessuno dovrebbe risolvere lo stesso problema una seconda volta

Le menti creative sono una risorsa valida e limitata che non dovrebbero reinventare la ruota, sprecando le proprie capacità, quando ci sono tanti affascinanti problemi che aspettano di essere risolti. Il tempo che gli hacker investono riflettendo è talmente prezioso che è un dovere morale condividere informazioni, risolvere problemi e diffonderne la soluzione cosicché gli altri hacker possano risolverne di nuovi invece di dover riaffrontare perpetuamente gli stessi.

(Non sei obbligato a dare via tutti i tuoi prodotti creativi, sebbene gli hacker che lo fanno siano i più rispettati. E' coerente con i valori dell'hacker vendere alcuni dei suoi prodotti per sbarcare il lunario ed avere un computer, come lo è usare le proprie capacità per mantenere una famiglia o diventare ricchi).

3) La noia e i lavori da sgobboni sono un male.

Gli hacker (in generale i creativi) non devono annoiarsi o vedersela con lavori ripetitivi, faticosi e stupidi, perché quando questo accade significa che non stanno facendo ciò che solo loro possono fare: risolvere nuovi problemi.

Questo spreco danneggia tutti. La noia ed i lavori ingrati non sono semplicemente sgradevoli, ma un male vero e proprio. Un hacker automatizza tutte le cianfrusaglie noiose il più possibile, non solo per se ma per qualsiasi altro (a volte gli hacker svolgono mansioni ripetitive, ma che chiariscono le idee, acquisendo nuove capacità ed esperienze).

4) La libertà è un bene.

Gli hacker sono per natura anti-autoritari. Chiunque ti comandi, t'impedirà di risolvere un problema che ti affascina, esponendo una ragione fittizia tanto per nascondere la sua indole da despota. Un atteggiamento autoritario deve essere combattuto ovunque si trovi, per paura che soffochi te e gli altri hacker. (Questo non significa combattere tutte le autorità: bisogna guidare i bambini e correggere i criminali). Un hacker accetta un'autorità per ottenere in cambio qualcosa che valga lo scotto. Gli autoritari si sviluppano grazie alla censura ed ai segreti. Essi non confidano nella condivisione d'informazioni e nella cooperazione volontaria che non possono controllare. Gli hacker sono istintivamente ostili verso la censura, la segretezza e l'uso della forza e dell'inganno.

5) L'atteggiamento non sostituisce la competenza.

Per essere un hacker devi sviluppare alcuni di questi atteggiamenti. Ma coltivarne uno solo non ti renderà certo un hacker, non più di quanto ti potrà rendere un grande atleta od una rock-star. Per diventare un hacker c'è bisogno d'intelligenza, pratica, voglia di dedicarsi ed infine lavorare sodo.

Devi quindi imparare a non fidarti di un atteggiamento competente di qualsiasi tipo.

Gli hacker non perderanno tempo con chi si spara le pose, poiché hanno il culto della competenza.

In particolar modo è ottima una competenza in alcune capacità che pochi hanno, ancora meglio se sono capacità quali una mente brillante, astuzia e concentrazione.

Se anche tu veneri la competenza, ti divertirai a svilupparla in te, ed il lavoro duro e la dedizione diventeranno una specie di gioco intenso piuttosto che una noia.

Ecco alcuni consigli per essere un hacker:

1) Imparare a programmare.

Questa è la capacità fondamentale dell'hacker. Il linguaggio che assolutamente devi imparare è il C (sebbene non sia quello da imparare per primo). Ciò malgrado, non puoi essere considerato un hacker se conosci un solo linguaggio: devi imparare a pensare circa i problemi di programmazione in generale, indipendentemente da questo. Per essere un vero hacker, devi arrivare al punto in cui puoi imparare un nuovo linguaggio semplicemente correlando le informazioni del manuale con quello che già sai. Questo significa che devi imparare molti e differenti linguaggi. Libri e corsi non sono la cosa migliore (molti, forse la maggior parte degli hacker, sono autodidatti). Quello che devi fare è leggere e scrivere codici. Imparare a programmare è come imparare a scrivere bene un linguaggio naturale. Un tempo era difficile trovare del buon codice da leggere, poiché non c'erano molti programmi disponibili nel codice sorgente che gli hacker implumi potevano leggere e rimuginare. Tuttavia questa situazione è cambiata drasticamente; il software gratis, i compilatori gratis, e i sistemi operativi gratuiti (tutti disponibili in codice sorgente e tutti sviluppati dagli hacker), sono ora largamente disponibili.

2) Ottieni Linux e studialo.

L'unico più importante passo che ogni principiante può muovere per acquisire le capacità dell'hacker, è rimediare una copia di Linux, installarlo sulla sua macchina, e caricarlo. Bisogna usare Linux e non gli altri sistemi operativi perché questi sono distribuiti in binario (non si può leggere il codice né modificarlo). Inoltre Linux è il sistema operativo della rete. Mentre puoi imparare ad usare Internet senza usare Linux, di certo non puoi essere un hacker della rete senza conoscerlo. Per questo motivo al giorno d'oggi la cultura hacker è fortemente incentrata su Linux.

(Nel passato ciò non era sempre vero, ed alcuni hacker dei vecchi tempi non sono felici di ciò, ma la simbiosi tra

Linux e la rete è diventata tanto forte che addirittura il muscolo della Microsoft sembra non riuscire ad ammaccarla). In parole povere, rimedia Linux. Imparalo. Usalo. Armeggiaci. Parla con Internet tramite esso. Leggi il codice. Modifica il codice. Otterrai degli strumenti per programmare migliori di qualsiasi sistema operativo Microsoft, ti divertirai e assorbirai conoscenze di cui ti renderai conto quando ti volgerai indietro a guardarle come un maestro degli hacker.

3) Impara ad usare il World Wide Web e scrivere in HTML.

La maggior parte delle cose che la cultura hacker ha prodotto non è tenuta molto in vista, siccome l'aiutare il funzionamento di fabbriche, uffici ed università non ha un grande impatto sul modo di vivere degli altri. L'unica eccezione è la rete, l'aurea opera d'arte degli hacker che ha cambiando il mondo. Solo per questa ragione (ed anche per molte altre) hai bisogno di imparare come lavorare con la rete. Questo non significa solamente imparare ad usare un browser, ma imparare come scrivere in HTML. Se non sai programmare, l'HTML ti aiuterà ad imparare, tramite l'apprendimento di alcune abitudini. In seguito apri un'home page. L'averne una non è nemmeno lontanamente sufficiente per fare di te un hacker. La rete n'è piena, un magma senza argomenti né contenuti. Per valere qualcosa, deve avere un contenuto e deve essere interessante o utile agli altri hacker

LA POSIZIONE SOCIALE NELLA CULTURA HACKER

La cultura hacker s'appoggia sul concetto di reputazione, come quelle che non sono basate sul denaro. Solo gli altri hacker possono deliberare che la soluzione di un problema affascinante sia interessante, analogamente. Di conseguenza, quando fai l'hacker, guadagnerai punti in conformità a quello che gli altri hacker pensano delle tue capacità (ecco perché non sei un hacker fino a che gli altri hacker ti ci chiamano). Questo fatto è oscurato dall'immagine dell'hacking come un lavoro solitario, anche da alcuni tabù della cultura hacker (che stanno gradualmente scemando ma sono ancora consistenti) contro il voler ammettere che l'ego o l'essere ben considerati dagli altri contribuiscano ad alimentare le proprie motivazioni.

L'hacking è ciò che gli antropologi chiamano gift culture: sali nella scala sociale non dominando gli altri, non basandoti sull'esteriorità, non avendo ciò che desiderano gli altri, ma piuttosto dandole via, e precisamente il tuo tempo, la tua creatività, e i risultati delle tue capacità.

Fondamentalmente ci sono cinque cose che puoi fare per essere rispettato dagli hacker:

1) Scrivi free software.

La prima cosa basilare e tradizionale è scrivere programmi che appaiono utili o divertenti agli altri hacker, e dare le sorgenti da utilizzare all'intera comunità. Gli hacker più venerati sono proprio quelli che hanno scritto programmi grossi e capaci, che vanno incontro a bisogni collettivi, e che li danno via cosicché chiunque possa usarli.

2) Aiuta a testare e a debuggare il free software.

In questo mondo imperfetto, inevitabilmente spenderemo la maggior parte del tempo dello sviluppo di un programma a debuggarlo. Ecco perché qualsiasi autore di free software in grado di ragionare ti dirà che i buoni beta tester (quelli che sanno come descrivere chiaramente i sintomi, localizzare bene i problemi, che non possono tollerare i bug in una release frettolosa, e sono disposti ad applicare alcune semplici routine diagnostiche) valgono tanto oro quanto pesano. Anche uno solo di loro può trasformare una fase di debugging da un incubo prolungato ad una mera e salutare seccatura. Se sei un principiante, trova un programma in via di sviluppo che t'interessa e cerca di esserne un buon beta-tester. C'è un progresso naturale dall'aiutare a testare i programmi, ad aiutare a debuggare, ad aiutare a modificarli. Imparerai un sacco in questo modo, e genererai un buon karma con le persone che ti aiuteranno in seguito.

3) Pubblica informazioni utili.

Collezione e filtra le informazioni utili od interessanti in pagine web o documenti come le FAQ (Frequently Asked Questions, domande poste frequentemente), e rendile reperibili. I manutentori di FAQ tecniche sono rispettati quasi quanto gli autori di free software.

4) Aiuta a mandare avanti i lavori d'infrastruttura.

La cultura hacker (e lo sviluppo ingegneristico della rete, in questo caso) è mantenuta da volontari. Ci sono un sacco di lavori necessari ma poco affascinanti che devono essere fatti per mantenerla: amministrare le mailing list, moderare i newsgroup, mantenere gli archivi di software, sviluppare gli RFC e altri standard tecnici. Chi con dedizione svolge siffatti servizi è rispettato, poiché richiedono molto tempo e sono particolarmente noiosi.

5) Servi la cultura hacker.

Propaga la cultura hacker (per esempio scrivendo un documento accurato sull'argomento). Ciononostante, non ti troverai nella posizione di farlo finché non sarai ben conosciuto. La cultura hacker non ha leader veri e propri, ma eroi, storici e diffusori tribali. Dopo essere stato in trincea abbastanza a lungo, potresti diventarlo anche tu. Attenzione: gli hacker non si fidano degli anziani che blaterano, dunque c'è rischio nel raggiungere un simile livello

di fama. Piuttosto che sforzarti per questo, ti conviene guadagnare una posizione, cosicché da essere raccontato, infine sii modesto circa il tuo status.

LA CONNESSIONE HACKER – NERD

Non devi essere necessariamente un nerd per essere un hacker. Tuttavia ciò aiuta, e molti hacker lo sono. Essere un esule della società aiuta a concentrarsi su ciò che è veramente importante, riflettere.

Per questa ragione gli hacker hanno adottato l'etichetta nerd, ed addirittura usano il termine ancor più duro "geek" (disadattato) come un appellativo di cui vanno orgogliosi. Ciò non è altro che una maniera per dichiarare la propria indipendenza dalle normali attese sociali.

Di seguito alcuni aiuti per ottenere la forma mentis dell'hacker:

1) Leggi riviste scientifiche.

2) Vai a convegni scientifici (un buon modo per incontrare altri hacker).

3) Studia Zen, o pratica un'arte marziale (la disciplina mentale è in uguale misura importante).

4) Sviluppa un orecchio analitico per la musica, gradisci particolari stili musicali, suona uno strumento e canta bene.

5) Apprezza anagrammi e giochi di parole.

6) Impara a scrivere egregiamente nel linguaggio naturale (Tutti i migliori hacker sono abili scrittori).

La predisposizione naturale che hai per l'hacking è maggiore parimenti alla quantità delle abitudini che già hai tra quelle sopra descritte.

Tutto questo è connesso con un mix importante di capacità del cervello (gli hacker sono capaci sia di ragionare in maniera logica, sia, all'occorrenza, di tenersi distanti dalla logica apparente di un problema).

Un'ultima raccomandazione: non usare soprannomi grandiosi e stupidi, e non perdere tempo con chiunque lo faccia.

L'unica reputazione che ti guadagnerai nel farlo, è quella del cretino. Gli hacker hanno una memoria di ferro, dunque ci vorranno vari anni per essere riaccettati.

Quella dell'hacker è una capacità che fondamentalmente devi imparare da solo. Gli hacker che vogliono esserti d'aiuto, non ti rispetteranno finché chiedi d'imboccarti con ogni loro conoscenza. Prima impara alcune cose. Mostra che provi e che sei capace di imparare per conto tuo. Poi vai dagli hacker che incontri con delle domande.