

**Atividade: Leia o texto seguir depois responda as questões no final.**

### **Hackers, Crackers, Phreakers...**

Há uma certa hierarquia imposta aos que decidem iniciar sua jornada pelo conhecimento da Tecnologia da Informação. Eles costumam se agrupar em sociedades secretas comumente chamadas de clãs. Alguns agem (e gostam de agir) sozinhos. Outros atuam sozinhos e atribuem suas ações a todo um clã tão numeroso quanto fictício.

Nem todos desejam realmente ser criminosos. Alguns agem por motivações que vão de torpes a nobres, passando pela estultície. Mas tanto os “bons” quanto os “maus” *hackers* são rebeldes e vivem em um mundo que possui suas idiossincrasias, seus folclores e mesmo suas credices. A estratificação deles em camadas é um dos folclores desse meio. É óbvio que essa divisão varia de clã para clã. Em alguns, essa classificação é aceita como regra, em Outros apenas informalmente. Muitos a abominam, taxando-a de tola e infantil, mas vez por outra acabam usando um termo desses em algum canal de IRC.

**Newbie** - Todo mundo já foi, é e certamente será iniciante em alguma coisa. Não importa se é sobre relacionamentos amorosos, tecnologias de Internet ou mecânica de aviação: todos temos um dia em que nos sentamos, pegamos um livro e pensamos “agora vou aprender esse negócio”. O newbie é o que chamamos em português de iniciante ou calouro. É a pessoa que tem poucos conhecimentos em informática e está ávida para aprender. É o usuário final médio de sistemas de informática.

**Luser** - Em oposição a newbie, colocamos no mesmo balaio a expressão pejorativa luser, cunhada pela união das palavras inglesas *user* (usuário) e *loser* (perdedor). Um luser, ao contrário do newbie, não quer aprender nada. Pelo contrário, quer saber só o mínimo necessário para operar o computador e terminar a tarefa o mais rápido possível. Os lusers normalmente são usados como vítimas intermediárias dos hackers para chegar a um objetivo maior. O newbie costuma ser chato, mas o luser é um perigo, principalmente para a paciência do pessoal de suporte técnico.

**Lamer** - Um usuário comum (newbie ou luser) fatalmente aprende a usar alguns programas. Não sabe ou não tem condição de saber como as coisas funcionam, mas já sabe pelo menos como operar os aplicativos existentes no computador. Um belo dia descobre um programinha simples que invade as máquinas dos outros e apaga seus e-mails, ou outro programinha que expulsa pessoas das salas de chat. Ou ainda um programinha para alterar páginas em sites.

Esse usuário é o que se chama de lamer, palavra derivada da lame que em português quer dizer manco ou aleijado. Um lamer é caracterizado normalmente pelo trio de programas que ele sempre emprega: scan, exploit e trojan.

**Wannabe** (ou wannabee) - A palavra foi usada pela primeira vez na mídia nos anos 80 para se referir aos fãs da cantora Madonna que se vestiam e agiam tentando imitar seu ídolo. De maneira semelhante, os wannabes da informática são usuários comuns que almejam ser *hackers*. O termo pode ser usado de duas maneiras, uma positiva e outra pejorativa. Quando usado de forma positiva, wannabe é o indivíduo que já leu bastante e está prestes a entrar no que chamamos de larval stage (ou “entrar no casulo”). Na forma pejorativa, wannabe é exatamente o tipo que descrevemos nos primeiros parágrafos deste capítulo: alguém que quer entrar nesse fantasioso mundo místico chamado hackerismo, mas não tem a mínima idéia do que se trata.

**Larval stage** - Literalmente, estágio larval, também chamado de spawn. É o período de isolamento total pelo qual o candidato a *hacker* tem de passar para, no final do processo, “nascer de novo” como programador. Note que possuir habilidade em programação é condição fundamental para ser considerado *hacker*, **mesmo** no sentido popular da palavra. O estágio larval restringe-se à programação e pode durar de seis meses a dois anos.

No final deste estágio, o programador adquire uma sapiência quase esotérica, embora a possibilidade de nunca mais voltar a uma vida normal seja o preço a pagar. Você pode ser um programador competente sem passar por isso. Entretanto, nunca chegará a ser um mago do código.

**Hacker** - Essa palavra andou um longo caminho até chegar aqui. Originalmente (segundo o Jargon File) denominava carpinteiros que faziam móveis com machados “hack” é a onomatopéia para essas ferramentas, em inglês. Nos anos 40 e 50, o vocabulário *hacker* era usado para categorizar radioamadores e hobbystas de mecânica ou eletrônica. Já na década de 60, o nome se popularizou como sinônimo de programador (para os que saíram do larval stage) e especialista em computadores, embora fosse comum utilizá-lo para definir qualquer especialista: haviam *hacker* de astronomia, de mecânica de automóveis ou de jardinagem, por exemplo.

Devido ao já citado des serviço prestado à comunidade *hacker* pelos jornalistas, atualmente o termo tende a se referir aos criminosos digitais. São especialistas que já dominam diversas técnicas de invasão e conhecem com profundidade pelo menos um sistema operacional. São excelentes programadores (*também* passaram pela fase larval) e administradores de sistemas.

Mas, diferentemente do que popularmente se acredita, possuem um rígido código de ética e nunca usam seus conhecimentos para o mal, mesmo que sua noção de bem seja contra a lei. A comunidade *hacker* tradicional execra completamente esta definição, preferindo se referir a *hackers* apenas como programadores e especialistas em informática. Para os *hackers* tradicionais, os que praticam atividades ilegais (mesmo que motivadas por motivos nobres) são chamados de crackers.

**Cracker** - Chamado de “*hacker* do mal” ou “*hacker* sem ética”, normalmente é especializado em quebrar as travas de softwares comerciais para poder pirateá-los (chamados de *warez-dOOdz*), mas também usa seus conhecimentos para invadir sites e computadores com objetivos ilícitos, como vandalismo ou roubo. Muitas vezes os crackers são excelentes programadores e podem criar programas que infectem ou destruam completamente sistemas alheios sem deixar vestígios - os *lamers* normalmente usam programas criados pelos crackers.

Mas a grande maioria é pouca coisa mais esperta que os *lamers*. A diferença é que os crackers são persistentes: conhecem e fazem uso de uma variedade de ferramentas para explorar vulnerabilidades conhecidas nos sistemas que querem invadir. Um *lamer* age por impulso e não sabe o que está fazendo. Um cracker sabe o que faz e, mesmo sendo um *hacker* medíocre, tem noções suficientes para “se virar” caso algum imprevisto ocorra.

**Phreaker** - É o cracker dos sistemas telefônicos. Possui conhecimentos avançados de eletrônica e telefonia (principalmente sobre sinalização telefônica) e pode fazer chamadas de qualquer local sem pagar por elas. Os métodos de fraude incluem transferir as faturas para outros números (válidos ou não), modificar telefones públicos para conseguir crédito ilimitado ou mesmo enganar a central telefônica para que ela não faça o *billing*.

**Carder** - É o especialista em fraudes com cartões de crédito. Sabe como conseguir listas de cartões válidos em sites que os utilizam (sites de compras, de *chat pago*, etc.), gerar números falsos que passam pela verificação e mesmo roubar e clonar cartões verdadeiros.

**War driver** - Um tipo recente de cracker. Sabe aproveitar as inúmeras vulnerabilidades das atuais redes sem fio, as chamadas *wireless*, e se conectar a elas. Os *war drivers* europeus foram mais longe e criaram o *war chalking*, que consiste em desenhar com giz no chão símbolos que indicam a melhor posição de conexão para outros *war drivers*.

## Comportamento

Como já vimos, os *hackers* são especialistas. Os que usam seus conhecimentos para invadir e conseguir informações (com motivos ilícitos ou não) são tão especialistas quanto os hackers tradicionais, trancados em Laboratórios no MIT ou na Unicamp. Os *hackers* associados a qualquer definição da palavra compartilham dos mesmos ideais e crenças, com variações locais, mas com um núcleo comum bem definido.

**Aprendizado** Os *hackers* são neuróticos em sua busca por conhecimento. Qualquer informação, por mínima que seja, é uma jóia rara. Cada novo sistema, linguagem de programação ou mecanismo de criptografia é um desafio a ser superado. Dependendo de suas idéias sociais e políticas, o hacker pode decidir inclusive que os conhecimentos encerrados em uma rede ou sistema autônomo devem ser abertos ao grande público, mesmo que seu sigilo esteja resguardado por leis - rebeldia e repúdio a leis imorais ou injustas são quase obrigatórias nesse meio. A idéia de invadir um sistema para olhar tudo, aprender o máximo possível e sair sem tocar em nada é amplamente aceita mesmo pelos conservadores. Essas pessoas farão tudo o que estiver a seu alcance para buscar sempre novos conhecimentos.

**Comprometimento** Uma das características comuns a todos os *hackers* é o que coloquialmente chamamos de *bitolação*. Eles são aficionados em tudo o que envolve computadores, programação, conectividade e tecnologia da informação. E o são ao ponto de relaxar na aparência, deixar de comer, de tomar banho e de dormir durante dias para terminar um programa importante ou conseguir invadir aquele site famoso.

O *larval stage* a que nos referimos anteriormente é um bom exemplo do comprometimento que o *hacker* tem por seu trabalho, seja ele remunerado ou não (mesmo *hackers* que o fazem por hobby referem-se ao hackerismo como trabalho). Outro exemplo

é o chamado *hack mode*. Quando um programador ou analista de sistemas entra em *hack mode*, todos os recursos de seu corpo e cérebro estão alocados para a tarefa na qual ele pretende *hackear*. Isso inclui um grande poder de concentração e de abstração.

Quando um *hacker* está em *hack mode*, é perfeitamente aceitável que ele levante a mão para outras pessoas em sinal de ‘pare’, sem dizer uma palavra, impedindo assim que a linha de raciocínio seja quebrada. Interromper o raciocínio de um programador enquanto ele está criando é sinônimo de apagar todo o seu trabalho: ele terá de recomeçar do zero. Outro exemplo do comprometimento dos *hackers* é o descuido quanto à carreira. Muitos programadores e especialistas em sistemas recusam promoções nas empresas onde trabalham porque isso acarretaria deslocá-los para áreas administrativas e gerenciais. De fato, quase que mensalmente lemos nas revistas especializadas entrevistas com diretores de informática que desabafam com o repórter sua saudade da época em que “colocavam as mãos na massa”.

**Compartilhamento Hackers** de qualquer espécie (os do MIT e os do Crime Boyz) também têm em comum a necessidade de compartilhar conhecimento e recursos. Isso inclui escrever software com código aberto e livre acesso, divulgar 100% do conhecimento que possui para a comunidade, facilitar o acesso a essas informações a qualquer interessado e disponibilizar, sempre que possível, recursos de computação e da rede.

Essa é uma paisagem que pode ser vista por diferentes janelas. Os hackers tradicionais (ou seja, segundo o significado correto da palavra) pregam o compartilhamento universal do conhecimento. Há milhares de bons exemplos do compartilhamento universal e irrestrito de informações, como a própria Internet, o projeto Gutenberg (<http://www.gutenberg.org>), o projeto GNU (<http://www.gnu.org>) e o Linux (<http://www.linux.org>.)

Os *hackers/crackers* têm outra noção de compartilhamento do conhecimento. Para eles, a cooperação é fundamental, mas deve ser recíproca. Isso significa que você tem de compartilhar primeiro para ser aceito no clã. Só depois de julgado pelo clã, você terá acesso à base de conhecimento deles. Além das informações básicas e das livremente obtíveis, procedimentos de invasão e os dados resultantes delas também devem ser compartilhados entre os membros do clã. Hackers normalmente colocam diversos *hackdoors* nos sistemas invadidos e divulgam informações sobre esses *backdoors* dentro de seus clãs. Os hackers desse segundo tipo têm ideais. O ideal de alguns é o dinheiro e para isso não hesitarão em roubar, enganar e fraudar. Para outros, há motivações ideológicas, políticas ou sociais, algumas extremamente válidas, outras moralmente questionáveis. Outros ainda são vândalos e destroem pelo puro prazer. Os que possuem ideais elevados normalmente revelam a podridão de governos e empresas e como elas nos enganam ou lesam.

É difícil condenar qualquer um dos tipos. Os hackers tradicionais, com sua visão academicista, cooperativista e livre, nos deram, por exemplo, a Internet. Quadrilhões de dólares foram gastos em tecnologia por empresas privadas durante todo o século e, no entanto, o ícone e maior legado da tecnologia desse período é algo que pessoas do meio científico ofertaram de graça à humanidade. Já os hackers do segundo tipo - rebelando-se contra instituições e leis nem sempre justas ou moralmente corretas.

## Lista de Exercícios

1. O que é um newbie, o que é um luser, e quais suas diferenças?
2. O que são lamers, o que são wannabe, e quais suas diferenças?
3. Defina spawn?
4. Podemos dizer que “hacker do mal”, são os hackers (Sim ou Não)? Explique o porque?
5. O que são, como pensam e como agem, os hackers e crackers?