

## “HACKER”, SPIRITO LIBERO DEL CYBERSPAZIO

Per chi non lo sapesse esiste anche il “manuale del buon *hacker*”.

Sì, perché gli *hacker* questa elite di avventurieri del cyber- spazio, hanno una loro filosofia che paradossalmente, può apparire una romantica ricerca di giustizia e verità.

Il pensiero *hacker* è una cultura di una scienza. Pensare *hacker* esige una speciale etica comportamentale che lo differenzia dal quel temibile pirata informatico, vero terrore dei nostri computer e delle autostrade internettiane.

Insomma il vero *hacker* è uno spirito totalmente indipendente. Un cavaliere solitario che ama la libertà e si diverte a curiosare qua e là, nei siti più inaccessibili, sfidando se stesso e le proprie capacità. Un innocuo mostro di bravura, che viola sistemi ma che non reca danni, non cancella file (tranne quelli che potrebbero farli scoprire), non diffonde virus e non modifica niente e quando si è stancato, se ne va senza lasciare tracce.

Fra di loro sono molto solidali, si scambiano programmi, sorgenti, informazioni delle quali ne può beneficiare tutta la comunità *hacker*. Una comunità di programmatori e di esperti che affonda le radici nella storia della rete stessa, che coincide con la sua nascita e la costruzione di internet. Peccato che questi eroi della nuova generazione non la pensino tutti allo stesso modo e ci sia un po' di confusione.

Navigando nei siti ad loro dedicati, mi imbatto in uno che dell'*hacking* dà questa definizione: *L'arte di attaccare sistemi info senza provocare danni solo per scoprire come esso è fatto, tecnologie di programmazione e quant'altro.*

Il visitatore viene poi informato di un glossario che il neofita *hacker* deve assolutamente conoscere: *preaking* e *cracking*. E per spiegare i significati di queste due parole torna in ballo l'arte. Per esempio *prehaking* è: *L'arte di fregare il gestore di telefonico in un modo o nell'altro, molto utile al fine del risparmio.*

*Cracking* invece è *L'arte di sproteggere programmi protetti e limitati nel loro uso. Quest'ultima è una delle arti preferite dei giovani hacker.*

C'è scritto proprio così.

I veri *hacker* rinnegano questo uso illegale ma la pirateria e la manipolazione informatica è un fenomeno così dilagante che è sempre più difficile arginare. Nonostante che esistano leggi sulla tutela degli elaborati,

non esistono barriere, trabocchetti e protezioni che ne impediscano la violazione.

I reati compiuti con gli elaborati portano ogni anno a banche, ministeri, aziende private, giornali, società di software, servizi di sicurezza perdite complessive per oltre 500 milioni di euro.

Senza contare lo spionaggio industriale e i reati inerenti a transazioni elettroniche di denaro, per lo più taciuti, per non avere pubblicità negativa.

I danni sono ingenti. Tre programmi su quattro sono copiati senza autorizzazione e i sistemi sono bombardati da virus creati da anonimi maghi del computer. Gli autori dei virus sono per lo più soggetti giovani, di un'età media fra i 24 e i 33 anni, ben preparati nell'informatica.

Il programma virus rappresenta spesso un vero e proprio capolavoro di programmazione.

A pensare che il primo virus (1983), per ironia della sorte, era stato progettato da una delle più grandi case di software a fini dimostrativi, per lo studio sulla sicurezza.

Da allora navigare nella rete, aprire la posta ed essere infettati da virus come *I love you*, *Ping Pong*, *Nimba*, *Happy 99*, *Michelangelo* e *Troyan*, è diventato uno sport globale. Quando te ne accorgi è ormai troppo tardi.

Come quando quei *cracking* sono entrati nel cuore di sistemi sofisticatissimi e hanno mandato in tilt apparati militari, mettendo a dura prova i servizi di sicurezza nazionali. Alcuni di loro sono talmente bravi che sono stati ingaggiati, con stipendi da capogiro, dalle stesse vittime. Degli *hacker* se ne è impadronito anche il cinema che, con l'antesignano *War game*, ha dato il via ad un filone dalle uova d'oro.

Il ragazzino che impersona il protagonista rappresenta il sogno cullato da tanti giovani: sfidare il mondo e osare l'impossibile. Sentirsi forti e sicuri come un cavaliere senza paura. Però, nella rete, ti puoi scontrare anche con i cavalieri del male.

ARTICOLO DI MALISA LONGO  
PUBBLICATO SUL SECOLO D'ITALIA IL 23/2/2003