

# ЕТНОЛОГІЯ ТА СОЦІОЛОГІЯ КУЛЬТУРИ

УДК 316.723 + [004.056.53] 398.22

*Войцицька М. О.*

## ХАКЕРСЬКА СУБКУЛЬТУРА У ПРОСТОРІ МІФУ. НАРОДЖЕННЯ НОВОГО КУЛЬТУРНОГО ГЕРОЯ СУЧАСНОСТІ

*У статті розглядається структура хакерського міфу, що складається з міфу, створеного ЗМІ (зовнішній міф ~ злочинці) та створеного самими хакерами (внутрішнього героїчного), відповідно до класичних теорій міфу та міфічної схеми народження культурного героя.*

Досліджуючи проблематику субкультур, доволі часто доводиться стикатися із ситуацією, коли описи тієї чи іншої спільноти виявляються лише етнографічними нарисами, в яких субкультура описана в найкращих традиціях позитивізму.

Тож, описуючи «картину світу» панка, роке-ра чи толкієніста, часто найбільше уваги приділяється саме цьому формальному боку справи. Як правило, це сталий набір ознак, що входять до класичного визначення субкультури: спільність ідеології, ментальності, символіки, культурного коду; звичаї, ритуали, норми, моделі та стереотипи поведінки. Проте надзвичайно мало серйозних досліджень, в яких є намагання зрозуміти причини формування тієї чи іншої мікроспільноти. А це дуже важливо, оскільки старі етнографічні пояснення багатоманітності культур через їхню взаємозольованість вже не задовольняють і треба шукати інші причини у світі, що прагне глобальної універсальної гомогенності.

Досить часто позитивістські описи субкультурних спільнот нагадують полотна старих голландців - милуючись деталями, прописаними із фотографічною чіткістю, часом забуваєш звернути увагу на те «а про що воно?». Можливо, субкультурному дослідженню потрібен новий окуляр, що дозволить переглянути методи опису субкультур з тою ж революційністю, яку здійснив імпресіонізм чи абстракціонізм у мистецтві?

Усі ці роздуми підштовхнули до написання статті, метою якої була б не чітка картинка, але внутрішньокультурний конфлікт, який передувє виникненню будь-якої субкультури. У випадку

хакерів головний конфлікт відбувається між найбільшими цінностями та здобутками Західного світу: між копірайтом, авторським правом та інтелектуальною власністю, з одного боку, і правом на самореалізацію, прагненням до нових знань та вимогами свободи інформації - з другого. Проте як модель зображення цього конфлікту обрано міф, **оскільки** він є досить близьким до механізму зародження і функціонування субкультури.

Міфічним структурам властива надзвичайна гнучкість. Змінюючи свою дислокацію в просторі і часі, змінюючи свій образ і залучених у них персонажів, вони лишаються незмінними у своїй основі, в чомусь об'єднуючи мислення первісної доби та доби високотехнологізованого суспільства. Більшою чи меншою мірою вони притаманні будь-якій картині світу.

Популярність «хакерського питання» останнім часом сприяла появі своєрідного хакерського міфу, що став одним із найпопулярніших міфів сучасності. З іншого боку, досить цікаво було показати процес конструювання світогляду субкультури як світогляду міфічного на прикладі субкультури хакерів.

Концептуальних розробок із цього питання, принаймні, в культурному полі пострадянських держав (хоча хакерська субкультура в даному регіоні є своєрідною і надзвичайно цікавою) практично немає. Поодинокі «нотатки з приводу» часом з'являються у просторах Всесвітньої мережі і часто належать представникам самої субкультури. Тому спроба реконструкції «хакерського міфу» буде проводитись на основі зістав-

лення і концептуалізації польових досліджень та позитивістських описів субкультури. Базується таке зіставлення на теорії провідних дослідників міфу: М. Еліаде, Є. Мелетинського, К. Леві-Стросса, частково К. Г. Юнга та ін.

### **Амбівалентність та ієрархічність хакерського міфу**

Хакери є найяскравішими представниками кіберкультури, і власне кажучи, її засновниками. Але, як ми вже зазначали, навіть у самому визначенні і розумінні хакера існує кардинальне розходження. Витоками цієї двоїстості є існування двох варіантів міфу про хакерів: «*міф - ззовні*» та «*міф - зсередини*», що відрізняються тільки алгоритмом, за яким відбувається структурне розмежування «свої» - «чужі».

У першому варіанті міфу - «*міф - ззовні*» - засобами масової інформації створено образ небезпечного всюдисущого хакера, а всю хакерську субкультуру зображено як злочинне середовище, з яким ведуть боротьбу «хороші» супер-агенти і детективи державних і комерційних структур.

Інший варіант міфу - «*міф - зсередини*» ~ відображає стрункий героїзований світ з чіткою ієрархічною структурою. За цією версією міфу існує когорта напівбогів - *справжніх хакерів* - що є «вершками» комп'ютерного співтовариства. Це люди, які досконало розуміють принципи і спосіб роботи комп'ютерів і мереж, чудово розбираються у програмах і здатні робити з ними те, що іншим, «непосвяченим», здається магією, а насправді є відмінним знанням технологій. Наступною «верствою» є *крекери* (які «ламають» програми і скоюють більшість злочинів, що приписують хакерам) і *ламери* (які вважають себе хакерами, але такими не є - здійснюють багато галасу, але все роблять некваліфіковано; «по-ламерськи» означає «нечиста робота, невміла»). Населення «земного світу» - це *юзери*, звичайні користувачі персональних комп'ютерів, яким вистачає стандартних налаштувань, хоча і серед них трапляються «*просунуті*» *юзери*, котрим, однак, далеко до хакерського олімпу. Останню сходинку посідає досить специфічний тип користувачів, «принципово російський», що не має відповідника в англійській мові, - *чайники*. Це по суті є не більше, ніж «глина» першого дня творіння хакерського універсуму. І гірше за них є лише *Система* - пануюча силова структура, що насаджує свої порядки і погляди, з якою невтомно ворогують і борються хакери в обох версіях хакерського міфу.

### **Простір хакерського міфу**

Самі уявлення про простір є базовими для формування усіх інших складових міфу, а тому хакерський міф не є винятком.

Світ, в якому живуть хакери, - це світ, де є чітке розподілення на простір профанний і сакральний. Звичайний буденний світ протистоїть світу віртуальному, де власне і відбувається справжнє втілення хакера.

Подвійність існування, відома кожній людині, яка хоч трошки знайома зі специфікою Інтернету, проявляється тут повною мірою. Звичайний, непримітний студент якогось технічного вузу в окулярах, поринувши у світ віртуальних мереж, стає якимось Menzango чи Captain Crunch, що із джеймсбондівською відвагою намагається інтелектуально позмагатися з досить серйозними структурами, які уособлюють Систему.

Профанний світ повсякденного існування хакера зазвичай описується комічно, з елементами раблезіанства. Маленька «конспіративна» квартира або кімната сумнівної чистоти (зі слідами технологічного пантеїзму), загромождена мотлохом. Центральне місце займає комп'ютер - це вітвар, капище, ікона та ідол цього простору (хоча в певні моменти може стати і просто «глухим шматком заліза»). Стіл, де встановлена машина, завалено недопалками, чашками з недопитою кавою, позаторішніми бутербродами, зім'ятими роздруківками; клавіатуру залито тією ж недопитою кавою і посилано тютюновим попелом; з монітора давно не витирали пил. Із системного блоку та принтера зняті захисні кожухи; проводи, що стирчать у різні боки, переплутані і з'єднані «на живу нитку». Стиль «робочого місця», що формується таким чином, претендує на винятковість і доповнюється різними формами табування простору. Для цього використовуються різного роду заборонні написи, виконані від руки чи на принтері або навіть поцуплені з місць традиційних заборон, наприклад: «Залиш надію той, хто сюди входить», «Паркування заборонено», «Небезпечно для життя», «Не стій під стрілою», «Обережно - висока напруга», «Стороннім вхід заборонений», «Не влізай - уб'є».

Почасти таке відмежування досягається за рахунок переінакшування існуючих заборонних символів. Загальноприйняті табу і розпорядження заперечуються шляхом перенесення на робоче місце знаків: «Місце для паління», «Не палити» з перекресленим «не», «Кімната відпочинку» тощо [1].

Проте навіть внесення елементів табу не робить цей «реальний» простір настільки сакраль-

ним, яким є простір *віртуальний*. Це зовсім інший світ – світ, з яким не жартують. Він розпадається на дві надзвичайно важливі реальності: світ технічної та психічної реальності, вірт [2] та стан віртуалу, на яких варто зупинитись докладніше.

Прототипом легендарної Матриці став вірт (або навіть навпаки, оскільки «Нейромансер» У. Гібсона, де вперше вжито образ Матриці, вийшов ще до появи Інтернету). Дослідження Всесвітньої мережі вже давно вийшло за рамки суто технологічні і набуло статусу антропологічного опису культурної ситуації сучасності. Сьогодні Інтернет розглядається скоріше як психосоціологічний феномен, як співтовариство, а не просто як універсальна динамічна база даних. Те, що Інтернет сприймається саме як простір, певний локус, потверджує лексика: «бродити Інтернетом» («to surf»), «сходити за посиланням», «кімнати» – «chatrooms», «вперед», «назад», «карта сайту». Нарешті, сам термін «віртуальна реальність» визначається як «ілюзорна реальність тривимірного світу».

Це дуже особливий простір, що має свої правила і ритуали. Це театр вербальних репрезентацій, в якому «правда» розмиває свої межі і розчиняється у потоці симулякрів і симуляцій.

І хоча сама Матриця в однойменному, не так давно знятому фільмі постала як результат перетравлення Голівудом кіберпанківської естетики і сюжету, проте кілька провідних ідей, близьких до хакерського світу, вона все-таки має. Віртуальний образ Матриці – повною мірою є релігійною моделлю світу, фактично альтернативою існуючим релігіям. І цей образ цілком постав з хакерської філософії – прекрасний новий світ, все більше і більше контрольований, яким, на думку хакерів, стає Інтернет.

Проте, окрім фантастично технологічного світу, існує ще один простір, ще більше віртуальний за віртуальну реальність – світ психіки. «Стан віртуалу» – психічна реальність, з якою зіштовхнулись дослідники ігор: від азартних чи інтелектуальних до спортивних. «Віртуал», на відміну від інших психічних похідних типів уяви, характеризується тим, що людина сприймає і переживає віртуальний світ не як породження свого власного розуму, а як об'єктивну реальність.

Феномен психічної віртуальної реальності, як переконливо довів Н. О. Носов на досить цікавому прикладі інтерв'ю хокеїста О. Якушева [3], виникає часто в результаті діяльності, якій людина віддається як-то кажуть «з головою». Хакери ж відомі своєю «навіженістю» і певною мірою «маніакальністю» до того, що вони роб-

лять. Тому входження у цей стан можливе навіть від простого процесу розв'язання задачі, викриття механізму роботи програмного коду.

Вхід у психологічну віртуальну реальність характеризується рядом параметрів. По-перше: це **неможливість звикнути** (скільки б разів подана подія не виникала, кожен раз вона переживається як щось нове та незвичайне). Далі – це **спонтанність** (стан віртуалу виникає несподівано і не контролюється свідомістю людини), **об'єктивність** (людина не є активним началом, розповідь іде про те, що відбувається з людиною, чому вона *виявляється* підвладною), **фрагментарність** (описуються лише ті фрагменти, що беруть участь у виконанні акту), **зміна статусу тілесності** (надбання фактично нового тілесного досвіду), **зміна статусу особи** (зовсім інакше оцінює свої можливості, виникає почуття всемогутності), **зміна статусу свідомості** (яка дуже швидко схоплює та перероблює інформацію), і, нарешті, **зміна статусу волі** (діяльність відбувається без вольових зусиль, стає автоматичною). Кожен із цих параметрів відображається в описах «подвигів» членів хакерської спільноти, часто надзвичайно живих та емоційних, хоча вся драма – це лише двобій цифр у голові одного персонажа.

### Відображення боротьби зі змієм в обох версіях міфу

Жодна героїчна сага (а саме такий характер мають оповіді про «хаки» [4]) не може уникнути структури загально-індоевропейського міфу про поєдинок Бога грози зі Змієм. Відомо, що в основі міфу – боротьба небесного громовержця з його супротивником із «нижнього» світу. За основною схемою міфу зла сила, уособлена в Змії, спустошує край і вимагає в данину людські жертви. Ця універсальна схема цікаво реалізована у хакерському міфі, навіть в обох його версіях. Одна версія народжена «світом капіталу», що зазнає збитків від «несанкціонованих проникнень і крадіжок» і реалізована у ЗМІ. Тут втіленням зла є хакери, а героями добра – ті, хто може їм протистояти.

Друга версія міфу відображає світ зсередини опозиційної хакерської спільноти. Тут варто згадати, що у подальших деталізаціях основного міфу про Змія згадується про його неймовірні скарби, а також про те, що він вкрав Сонце, яке належить людям. Цим «краденим Сонцем» у хакерському міфі і виступає найбільша цінність доби – *знання та інформація*, яку і вкрав зловільний Змії («світ капіталу») і тримає під сімома замками, замість того, щоб поширювати її.

Розглянемо тепер обидві версії детальніше. Але розпочнемо з другої, щоб повніше прояснити образ Змія. За міфічною схемою, позитивний герой (хакер) має боротися з наочним уособленням зла, оскільки Система в цілому як об'єкт протистояння - досить абстрактна. Втіленням всевітнього зла і головним антигероєм цієї версії міфу закономірно став Голова правління і президент корпорації «Майкрософт» - Білл Гейтс.

Причина ворожості хакерів - не капітал Гейтса чи його становище, але той факт, що його корпорація заради комерційного успіху випускає і продає (і зовсім не за малі гроші) не до кінця розроблені програмні продукти, до того ж від початку закриті для намагань щось виправити (т. зв. «програми із закритим кодом»). І тоді кожен «хак», кожне оприлюднення прихованої інформації стає маленькою перемогою над чорним Змієм, відтворюючи на кібернетичний лад подвиг святого Георгія та пропагуючи перший закон хакерського світу, що «інформація має бути вільною».

Це одна з надзвичайно стійких міфологічних структур - самоствердження або доказ своїх виняткових якостей через перемогу хтонічної сили. У хакерській енциклопедії «Logik Bomb Hacker's Encyclopedia» у статті про Гейтса наводиться типове бачення його образу: «Гейтс Вільям Генрі III, «Біл» (1955—). Президент корпорації «Майкрософт». Найбагатша людина у світі. Досить вірогідно - Антихрист. І якщо ви не знаєте, сума значень літер його імені, за кодовою таблицею ASCII дорівнює 666 [5].

Типові (і досить чисельні) анекдоти про Гейтса у хакерському фольклорі, що підсилюють його образ як чорного Змія.

Проте, незважаючи на таке ставлення, на життя Гейтса не було скоєно жодного замаху. Можливо, знищення Гейтса як людини не так сильно цікавить повстанців дигітальних просторів. Замахи відбуваються на те місце, яке він посідає, на статус і сходинку в міфічній ієрархії, і тому впроваджуються зовсім іншими методами. Боротьба точиться у символічному просторі, тож і кожен такий виступ має глибоко символічний характер, але від того вони не менш жорстокі.

Атаки хакерів спрямовані на програмний продукт компанії, щоб довести його невідповідність і дискредитувати, або на саму корпорацію Microsoft (мережа якої є постійною мішенню для хакерів) [6].

Досить часто викрадали номери кредиток Гейтса, але зазвичай лише для того, щоб оприлюднити їх, а не скористатися. Так, один з хакерів переслав ці дані електронною поштою в

NBC із супроводжувальним листом, у якому зазначав, що метою було лише показати, наскільки слабкою є їхня система безпеки. Інший хакер купив на гроші Гейтса (знову ж таки за допомогою його картки) коробку «віагри» і надіслав йому ж як подарунок, що спричинило гучний скандал, порівняти з яким можна лише першоквітнєве «вбивство» Гейтса, про яке стали повідомляти всі інформаційні канали, що охоче підхопили ЗМІ (тільки у Кореї, де почали поширюватись чутки, втрати від коливання долара у зв'язку із цією «смертю» оцінюються експертами більше, ніж у 3 мільярди доларів США).

За зворотною схемою хакерського міфу, Гейтс навпаки є втіленням ідеї копірайту та інтелектуальної власності, що зазнає зазіхань з боку злочинного хакерського андеграунду. І тепер вже хакер виступає як хтонічна сила і втілення зла, яка не шанує законів інтелектуальної власності. А Гейтс постає «лицарем на білому коні», що веде боротьбу з усілякою нечистю.

І цікавим тут є момент раціоналізації міфу в реаліях сучасності, оскільки на початку 2004 р. англійська королева Єлизавета II нагородила Гейтса почесним титулом лицаря «за внесок у розвиток підприємництва, за розвиток британського бізнесу, збільшення кількості робочих місць, створення освітніх програм і благодійну діяльність». Серед численних звань Гейтсу дароване одне з найпочесніших - лицар-командор, що знову апелює до легенди про святого Георгія [7].

### **Образ хакера як культурного героя доби**

Сукупний образ хакера, що склався на сьогодні як усередині самої субкультури й у хакерському фольклорі, так і в межах популярної культури, є досить цікавим (хоча, звичайно, йдеться про чистий тип, певний зразок для створення ідентичності). У звичайному варіанті хакерської саги хакер постає героєм, який бореться зі Змієм (копірайтом чи його втіленням, за ідею вільного поширення інформації), що переходить від «цього» світу у «той» світ (який у даному випадку є навіть не стільки віртуальним, скільки сакральним, забороненим простором секретних мереж) і повертається з перемогою. З одного боку, хакер виступає як культурний герой - святий відлюдник, безкорисливий правдоборець, лицар-аскет, а з другого - як божевільний і навіть дещо кровожерливий шаман, трікстер, вчинки якого важко пояснити, чи навіть блазень, який відзначається атиповою та асоціальною поведінкою, але своїми витівками відкриває людям очі на правду.

Розглянемо окремо всі зазначені вище елементи в контексті міфу про культурного героя. Висновки, які можна з цього зробити, є досить цікавими. Вважається, що сказання про культурних героїв історично передують як релігійним міфам, так і художній епічній творчості. Згідно ж з класичними енциклопедичними визначеннями [8] культурний герой (англ. - Culture hero; франц. - heros civilisateurs; нім. Heilbringer) - це міфічний персонаж, **який:**

- *добуває або вперше створює для людей різні предмети культури* (вогонь, культурні рослини, знаряддя праці, або, в умовах XXI ст. - інформацію чи програмні продукти, системи захисту яких ламаються та вільно поширюються через Інтернет);

- *вчить людей мисливським прийомам, ремеслам та мистецтвам* (підкоренню та розкриттю потенціалу техніки);

- *вводить певну нову соціальну організацію* (в умовах вільного обігу знання та інформації);

- *бере участь у світоустрої* (створення віртуальних мереж та відповідальність за руйнацію окремих її частин власноствореними вірусами);

- за давнішими версіями міфів - *добуває готіві блага культури шляхом простої знахідки або викрадення їх у першого хранителя* (компаній - виробників інформаційного продукту).

«Міфи про культурного героя являють собою своєрідний літопис перших успіхів людей у трудовій і суспільній практиці. З виділенням пантеону вищих небесних богів культурний герой часом перетворюється на помічника чи посланця верховного творця» [9] (особливо обдарованих хакерів запрошують на роботу, причому досить часто ті самі корпорації, охоронну систему яких їм вдалося зламати).

Більше того, в контексті сприйняття хакера як культурного героя сучасності стає зрозумілою подвійність його образу. Адже практично завжди культурний герой має брата-близнюка, який є його своєрідним «негативним варіантом». Він звичайно невміло наслідує брата (наприклад, у грецькій міфології негативним варіантом Прометея (зразка культурного героя) є його брат Епіметей). Негативний близнюк наділяється одночасно демонічними і комічними рисами. Але якщо у культурного героя немає брата, тоді він сам стає втіленням двох сутностей, і вже йому приписуються різні витівки, деякі з яких навіть є пародійним переосмисленням власних серйозних діянь. Тоді трікстер стає другим «Я» культурного героя, розколюючи цільність його образу. Герой і блазень - «два в одному», як переконує

генератор найвпливовіших міфів сучасності - реклама.

К. Леві-Стросс нагадує нам, що у деяких північноамериканських племен міфи про творчі діяння Ворони або Койота сприймаються цілком серйозно, а анекдотичні історії про цих самих персонажів розповідаються для розваги. Так і хакер є борцем за справедливість, але водночас злодієм та «невмитим нечепурою» мережевого фольклору.

Далі за визначенням «порушення табу і профанування святинь трікстером зазвичай має характер «незацікавленого» бешкетництва» [10], а не чітко поставленої та реалізованої мети.

Історій, коли сайт чи база даних були зламані з метою самозбагачення, є багато, але ці вчинки в хакерському середовищі приписуються «ламерам». Справжньою легендою (і таких теж багато) стає хак, націлений на те, щоб довести свою інтелектуальну перевагу (подолати систему) і оприлюднити методи, якими це було здійснено. Кожен його хід розбирається як шахова партія, імена авторів найцікавіших «партій» стають популярними, як це сталося з Кевіном Мітником.

«Діючи асоціально і профануючи святині, трікстер здебільшого тріумфує над своїми жертвами, хоча в окремих випадках він зазнає невдачі». У типі трікстера ніби закладено якийсь універсальний комізм, що поширюється і на обдурених жертв шахрая, і на високі ритуали, і на асоціальність і нестриманість самого шахрая. Цей універсальний комізм знаходимо в елементах самопародії та розбещеності, притаманних австралійським культовим ритуалам, римським сатурналіям середньовічної маслинової обрядовості, «святкам дурнів» тощо.

Можливо, тому мережевий хакерський фольклор такий амбівалентний - поряд з образом «розумного хакера», який обдурив сильнішого суперника, постає абсолютно комічний, гротескний образ. Так, у іє/-івському фольклорі сформувався гумористичний образ хакера, персонажа волохатого, брудного і нечесаного. Подібно до ранньохристиянських святих, що плекали принципову зневагу до власного тіла, хакери пропагують відмову від культу іміджу, що поглинув Захід і що є першим маркером світу корпорацій, білих комірців та приватної власності, якому вони протиставляють себе [11-13].

Цей елемент блазенства може мати і ще одне пояснення. В усі часи блазні були персонами привілейованими, їм дозволялося те, що заборонялося іншим, тому що їхнім завданням було нагадувати володарям світу про те, що їхній кінець так само неминучий, як і простих смертних.

Про цей аспект часто змушені говорити представники корпорацій, що постраждали від хакерських атак, адже саме побоювання цих атак змушує їх постійно самовдосконалюватись. «Пам'ятай про хакерів», - так звучить на сьогодні давнє «Memento mori».

Образ хакера також дуже близький до трікстера, принаймні, як його тлумачить К. Г. Юнг. Відомо, що трікстер - надзвичайно суперечливий образ. Це трюкач, істота асоціальної й алогічної поведінки, але водночас близька до образу Спасителя, бо виступає у якості єднальної ланки між світами. «У багатьох культурах його образ видається подібним до старого русла річки, по якому все ще тече вода» [14]. Персонажі змінюються, але архетип лишається незмінним, бо трюкач відіграє роль того, хто «робить приемне», розважає своїми вигадками і дотепністю. Адже «так звана цивілізована людина не забула трюкача» [15]. Вигадливий хакер є досить популярним персонажем (культурним героєм у профанному розумінні). Він справжній лицар, який завдяки своїм здібностям таки здобуває священний Грааль кілобайтів із закритого секретного підрозділу, по дорозі рятуючи все, що за законами жанру має бути врятоване. Хоча цей герой не обов'язково має називати себе хакером - досить часто цього не відбувається. Але в певні моменти будь-який «супермен», потрапляючи у певну ситуацію, набуває образу хакера (такого, який постає скоріше із самоописів субкультури, а не газетних статей та новин) - надзвичайно технічно обдарованого дотепника, що імпровізує і долає будь-які ситуації.

У цьому контексті показовою є шалена популярність кінофільму «Матриця» (мається на увазі радше перша частина трилогії, де, варто нагадати, Нео все-таки спершу хакер), що є добре сплосованою і підчищеною візуалізацією культового кіберпанківського роману «Нейромансер», який належав до літератури т. зв. «внутрішнього споживання», інших стрічок: «Джонні Мнемонік» за мотивами того ж Гібсона, «Хакери» з С. Баллок тощо. На їхньому прикладі добре простежується перехід від глядацького задоволення від споглядання «сили» до задоволення від «розуму» і дотепності персонажа.

Позитивний образ хакера має величезний потенціал привабливості, який включає розум у поєднанні з інтелектом, кмітливостю і дотепністю, що дають змогу не тільки розв'язати поставлене завдання, але зробити це оригінально і весело - розваживши таким чином глядача - а це пряме завдання трікстера.

К. Г. Юнг вважає, що «віднайшов відповідне

визначення для цього компонента характеру, назвавши його Тінню. «Трікстер - це колективний образ Тіні, сума всіх найнижчих рис характеру людей. І оскільки Тінь існує завжди як складова частина особистості, колективний образ може слугувати її продовженням. Не завжди, звичайно, він з'являється як міфологічна фігура, але через зростаючу зневагу до первісних міфологем він часто є відповідною проекцією на інші соціальні групи або нації» [16]. На початку XXI ст. цією Тінню стає фігура Хакера.

### Під покровом міфу

Переставляючи акценти, міф вписує будь-який наратив у свою власну структуру, що радо сприймається найглибшими структурами свідомості, для пояснення тих чи інших елементів навколишнього світу. Тому у сучасній пересічній людини складається певний «міфічний» образ мережі та цифрових технологій. За М. Кундерою, з часів Гете людством оволодіває нерозуміння створеного ним самим світу. «Гете жив у ту коротку мить історії, коли технічний прогрес уже приносив у повсякденне життя невеличкі переваги, але освічена людина ще була здатна усвідомити всі пристрої, якими користувалася. Гете знав, з чого побудовано будинок, в якому він жив, знав, чому світить газова лампа, знав будову телескопа. Світ технічних приладів був зрозумілий йому і повністю відкритий погляду. То була велика Готова мить посеред європейської історії, після якої залишиться рубець туги на серці людини» [17].

Сучасний світ технології, а тим більше світ високих технологій, вже не може віднайти раціонального пояснення у пересічній свідомості. Більше того, у сприйнятті комп'ютерних технологій сьогодні вже виділяють цілі комплекси неадекватного психологічного сприйняття.

Амбівалентне ставлення до технологій не могло не перенестись на людей, які мають до них пряме відношення: від широкого захоплення до не менш широкій ненависті, бо, як вже неодноразово наголошувалось, завжди потрібні свої герої, щоб віддавати данину поваги, і свої демони, яких можна боятись і звинувачувати у недосконалості світу. Суспільство сповнене подібними міфами, що як у старі добрі часи передаються з вуст у вуста на кухнях. Хакерський міф такого ж ґатунку, як і міфи про «якихось «радіоаматорів», що надають за безцінь міжнародний зв'язок, і про «студентів-хіміків», що робили наркотики у себе на кухні» [18].

Міф приховує речі. Хакерам випало бути вписаними у цей міф, а тому багато важливих речей

залишаються за його межами. Так, поза увагою суспільства у хакерському міфі лишається той факт, що справжніх хакерів насправді не так вже й багато, якщо не сказати мало. В усьому російському Інтернеті їх усього 500-800 чоловік [19]. Вважається, що хакер щодня ламає по 10-15 сайтів. Це абсолютно не відповідає дійсності. Кожен хак добре захищеної системи є по-своєму унікальним випадком. До того ж, на злом одного такого сайту хакеру високої кваліфікації в середньому потрібно від 3 годин до 1 року. Досить непопулярним є зауваження про те, що «переважна більшість реальних комп'ютерних викрадень грошей з банків мали зовсім «нехакерську» складову - зловмисники або якимось чином дізнавалися паролі захисту, або у віртуальному пограбуванні брав участь співробітник банку» [20]. І тим більше масовою міфічною свідомістю не сприймається факт співробітництва із «хакерами-злочинцями». Хоча такі випадки непоодинокі. Навіть корпорація Microsoft привселюдно зробила крок назустріч своїм «ворогам», пославши кілька висококваліфікованих експертів з NT на Black Hat Briefing (подію, що зібрала як урядових експертів в галузі безпеки, промисловців, так і лідерів хакерського співтовариства для обговорення «дірок» у системах безпеки мереж і способів їх ліквідації). «Ми прийшли сюди, - заявив директор з маркетингу NT К. Каранан, - щоб оцінити перспективу з погляду хакерів і зрозуміти, що вони думають, чим вони стурбовані. Ми почали діалог. Хакери роблять нам послугу. Ми слухаємо і вчимося» [21].

Не всі хакери схожі один на одного, але завдяки міфічній традиції образ хакера уніфікувався, звівся до певного штампу, напівфольклорного-напівгероїчного персонажа. Через подібну уніфікацію втрачаються нюанси і особливості реальної картини, що спотворюється й розтушовується.

І тоді постає питання: *що саме* намагається приховати цей міф?

Перебуваючи у самій культурі, дійти певних висновків надзвичайно важко. Але важливо пам'ятати, що субкультура зазвичай народжується на місці соціокультурного конфлікту. І проблема хакерів - це не просто *проблема нерозуміння та боротьби* із субкультурою, але, можливо, є *індикатором суперечностей*, що породило сучасне суспільство, яке, з одного боку, прагне до всеохопної відкритості і прозорості, а з другого - продовжує відстоювати права приватної власності, намагаючись, таким чином, сидіти на двох стільцях.

Статус культурного героя, що походить з міфологічної традиції, має ту особливість, що блага, які він приносить людству, зазвичай лишаються неоціненними. Так, сумна доля Прометея, про якого практично «забувають» греки наступних поколінь, є попередженням усім наступним культурним героям про їхню долю. А тому і хакерам, які «звільняють інформацію», особливо немає на що сподіватися.

Змалювання конфлікту культурної ситуації, в якій зародились і функціонують хакерські рухи, схоже на фотографування предмета за умов завеликої глибини різкості - хоча сам предмет при цьому втрачається, але фон його залишається чітким і добре видимим. І після цього можна сміливо наводити окуляр на саму субкультуру: навіть за умов наиприскіпливішого погляду, вона вже не розчиниться в а-історичній масі *«людей, які чомусь не думали так, як усі»*, але допоможе створенню максимально неупередженого погляду на хакерську субкультуру як таку.

З іншого боку, спроба реконструкції світогляду субкультури як світогляду міфічного є спробою створення додаткового окуляра для погляду на суспільство, в якому виник ще один *міф - хакерський*.

1. Шумов К. Э. Профессиональный миф программистов // Современный городской фольклор.- М.: РГГУ, 2003.- С. 128-165.
2. «Вірт» - віртуальний простір, віртуальна реальність, породжена інтеракцією суб'єктів у просторі, генерованому Всесвітньою мережею на противагу «реалу» - повсякденному світу (мережевий сленг).
3. Носов Н. А. Виртуальная реальность // Вопросы филологии,- 1999,-№ 10.-С. 152-164.
4. Хак -зламування, проникнення (мережевий сленг).
5. Logik Bomb Hacker's Encyclopedia www document. URL: <http://www.sisna.com/users/Ryder/hack.html>.
6. Прикладами таких акцій може стати винайдення вірусу, дія якого полягала у тому, щоб в один і той самий час веб-сайт [windowsupdate.com](http://windowsupdate.com) було піддано масованому бомбардуванню пакетами даних із заражених комп'ю-

терів, у результаті чого він міг стати недоступним. Інша подібна історія, коли невідомі російські хакери потрапили в мережі корпорації «Майкрософт», зламавши систему безпеки і змусивши її надіслати внутрішні паролі на адресу електронної пошти. Як припускають експерти, зловмисники не просто проникли в комп'ютерні мережі найбільшого у світі виробника програмного забезпечення, але й вкрали копії найцінніших розробок компанії. Причому з'ясувалося це лише через три місяці після крадіжки.

7. Що, до речі, також постала із міфу про громовержця-зміборця шляхом проєкції язичницьких богів на християнських святих (див. напр., *Успенский Б. А.* Филологические разыскания в области славянских древностей.- М., 1982).
8. *Мелтинский Е. М.* Культурный герой II Мифы народов

- мира. Энциклопедия www document. URL: <http://tricksters.narod.ru/tricksters/articles/melitinskivculture> hero, htm.
9. Ibid.
10. Див.: Мелетинский Е. М. Предки Прометея (Культурный герой в мифе и эпосе) // Вестник истории мировой культуры.- 1958.- № 3 (9).- С. 114-132.
11. Кіберпанківський фольклор.
12. Лукьяненко С. Фальшивые зеркала.- М.: Аст, 1999.— С. 352.
13. Багато подібних прикладів можна знайти, наприклад, тут: URL: <http://nextproject.narod.ru/hackumor.htm>.
14. Юнг К. Г. О психологии образа трикстера. [www.docu](http://psycho.dtn.ru/pap33.htm) ment. URL: <http://psycho.dtn.ru/pap33.htm>.
15. Ibid.
16. Ibid.
17. Кундера М. Бессмертие,- М.: Millenium, 1999.- С. 288-289.,
18. Alex Fogol. Ходят слухи по умам...www document. URL: [http://www.ssga.ru/erudites\\_info/iz/izone324/pub/izone4.htm](http://www.ssga.ru/erudites_info/iz/izone324/pub/izone4.htm).
19. Хакерским сообществам, www document. URL: <http://tehnofil.ru/hgroups.html>.
20. Мифы цифрового мира, www document. URL: <http://www.netcity.ru/print.phtml?id=119793&from=news>.
21. На лицо ужасные, добрые внутри. Хакеры, [www.docu](http://www.docu) ment. URL: <http://www.cornectex.kiev.Ua/connect/98/1/khack.zip>.

*M. Voytsytska*

### THE HACKERS SUBCULTURE: THE BIRTH OF THE NEW CULTURAL HERO

*Being the most popular subculture of nowadays, hackers have not avoided a destiny to be surrounded by myths. The article systematizes the structure of hacker's myths, which consist of the myth constructed by mass-media (external myth of criminals) and the myth created by hackers themselves (internal myth of heroes) according to classic theories of the myth and the main pattern about birth of the cultural hero.*