

Hakowanie dla dobra wspólnego

WIEDZA W PIGUŁCE

O hakowaniu pisze się zwykle jako o zjawisku negatywnym. Słowo to upowszechniło się jako synonim szkodliwych działań, takich jak włamania komputerowe, celowe przeciążanie serwerów czy rozsyłanie wirusów. Tymczasem hakowanie ma przede wszystkim znaczenie neutralne, a nawet pozytywne. Angielskie „to hack” oznacza dosłownie „rąbać, rozkładać”, a metaforycznie — „rozgryzać coś, dawać sobie z czymś radę”. Pierwotnie hakowanie to przemyślane kombinowanie, dogłębne poznawanie danej rzeczy w celu jak najlepszego jej wykorzystania.

W kontekście informatyki hakowanie wiąże się z twórczym dostosowywaniem systemu do własnych potrzeb. Wiedza o technologiach komputerowych hakerów sprawia, że nie muszą oni godzić się na gotowe rozwiązania. Robią własne narzędzia lub zmieniają te już istniejące. W tym sensie hakerami były osoby, dzięki którym rozwijał się internet. To właśnie oni wymyślali sposoby na usprawnienie działania sieci. Również im zawdzięczamy powstawanie wolnego oprogramowania komputerowego, m.in. systemu Linux.

Hakowanie nie jest zatem jednoznaczne z działaniem niezgodnym z prawem. Wręcz przeciwnie. Hakerzy nie muszą poddawać się nakładanym na nich przez producentów lub dostawców usług ograniczeniom, które nie pozwalają na egzekwowanie praw użytkowników. Np. na wielu płytach CD i DVD są zabezpieczenia przed kopiowaniem. A przecież nie zawsze bezprawnym jest wykonanie kopii płyt na własny użytek czy zgranie utworów na twardy dysk. Hakerzy potrafią złamać zabezpieczenia DRM — dzięki czemu nie muszą godzić się na ograniczanie ich praw. Nawet instalację Ad Blocka można nazwać hakowaniem — to egzekwowanie naszego prawa do kontrolowania odbieranych treści.

Skąd zatem zła sława hakowania? Niestety, jest ono często mylone z crackowaniem, czyli szkodliwym wykorzystaniem technologii w sposób niezgodny z prawem. Jego przykładami są włamania, podmienianie treści na stronach internetowych czy przeciążanie serwerów. Hakowanie ma wymiar pozytywny i nie szkodzi nikomu.

Nawet jeśli nie znasz się na programowaniu, idea hakowania może być inspirująca. Może ono dotyczyć rozmaitych działań. Dostępna technologia jest tylko narzędziem. Nie musi wyznaczać granic twojej wolności.

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Uczestnicy i uczestniczki przy pomocy dostępnych im narzędzi i kreatywności przeprowadzają twórczą kampanię społeczną, starając się zmienić rzeczywistość bez łamania prawa.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, że hakowanie jest działaniem legalnym i pozytywnym;
- wiedzą, że hakowanie nie jest działaniem związanym jedynie z internetem;
- potrafią odróżnić hakowanie od crackowania, które jest związane z łamaniem z prawa;
- są świadomi, że sami mogą zorganizować działania hakerskie, aby zmienić otaczającą ich rzeczywistość.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 20 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: papier dużego formatu,
markery

Podziel uczestników i uczestniczki na 4 zespoły, rozdaj im **instrukcje dla grup „Zamiast kartoteki będą Mediateki”**

2.

Czas: 15 min
Forma: prezentacja
Pomoce: -

Zespoły prezentują na forum całej grupy swoje kampanie społeczne. Inne zespoły komentują. Na koniec sam skomentuj prezentacje.

3.

Czas: 10 min
Forma: prezentacja osoby prowadzącej, dyskusja
Pomoce: -

Powiedz zespołom, że właśnie zaplanowali akcje hakerskie (używając legalnych środków i narzędzi, starają się zmienić rzeczywistość). Powiedz, czym hakowanie różni się od crackowania. Zapytaj, jakie mają pomysły na działanie tego typu w ich otoczeniu — czemu warto zaprotestować, co należy zmienić.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestniczki i uczestnicy:

- potrafią odróżnić legalne hakowanie od crackowania, które jest związane z łamaniem z prawa?
- widzą sens w obywatelskim sprzeciwie wobec niekorzystnych działań np. władz lokalnych?
- wiedzą, że dzięki działaniom zgodnym z prawem mogą sami skutecznie zmieniać najbliższe otoczenie czy wpływać na jego zmianę?

Opcje dodatkowe

Zespoły tworzą plakat, nagranie dźwiękowe, krótki film, prostą stronę internetową realizując swoje kampanie.

Zajęcia można też zrealizować, podejmując działania przeciwko nieestetycznym lub utrwalającym stereotypy reklamom w miejscach publicznych. Uczestniczki i uczestnicy mogą wykonać parodie reklamy i zamieścić je na blogu. Mogą również wysłać maile do firmy i władz samorządowych, domagając się usunięcia reklamy.

MATERIAŁY

Instrukcje dla grup „Zamiast kartoteki będą Mediateki”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Zaznacz właściwe odpowiedzi:

1. Prawdziwy haker:
 - ☒ działa zgodnie z prawem,
 - ☐ jest przestępcą,
 - ☐ stara się wszystko zepsuć.
2. Hakować można:
 - ☒ w internecie,
 - ☒ przez komputer czy telefon komórkowy,
 - ☒ bez udziału technologii.
3. Hakowanie to:
 - ☒ tworzenie nowych rozwiązań,
 - ☐ robienie innym na złość,
 - ☐ niszczenie.
4. Gdy haker znajduje słabe strony:
 - ☐ narzędzia — wykorzystuje je do włamania się;
 - ☐ inicjatywy — wykorzystuje je do skompromitowania jej inicjatorów;
 - ☒ narzędzia czy inicjatywy — zgłosza je ich twórcom/inicjatorom, sugerując zmianę na lepsze.

SŁOWNICZEK

- **AdBlock**: jedno z najpopularniejszych rozszerzeń do przeglądarek internetowych, automatycznie blokuje i usuwa reklamy ze stron internetowych. Zwiększa wygodę i bezpieczeństwo korzystania z sieci. Ogranicza przepływ informacji o historii przeglądania.
- **crackowanie**: (inaczej: cracking), niezgodna z prawem działalność, polegająca na łamaniu zabezpieczeń występujących w programach. Umożliwia dokonywanie różnych przestępstw za pośrednictwem technologii informatycznych.
- **DRM**: oprogramowanie i sprzęt mające uniemożliwić działania niezgodne z prawem autorskim lub warunkami serwisu/ wolą producenta. DRM stosuje się w muzyce, filmach, grach i innych mediach. Opiera się na mechanizmach kryptograficznych, zabezpieczając np. przed nieautoryzowanym odczytem lub skopiowaniem.
- **hakowanie**: pomysłowe kombinowanie oraz dogłębne poznanie danej rzeczy w celu jak najlepszego jej wykorzystania. Hakowanie zawsze łączyło się przede wszystkim z działalnością miłośników programowania, którym sprawia przyjemność informatyczne majsterkowanie.

CZYTELNIA

- Błaszczuk, Katarzyna, **Etos hakera**, reportaż radiowy [online], [dostęp 7.1.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.polskieradio.pl/80/1007/Artykul/727894>.
- Błaszczuk, Katarzyna, **Hackerspace**, reportaż radiowy [online], [dostęp 7.1.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.polskieradio.pl/80/998/Artykul/722965>.
- Raymond Eric S., **Jak zostać hakerem** [online], tłum. Pętlicki Marek, [data dostępu: 15.01.2013], Dostępny w Internecie: <http://web.archive.org/web/20080406130858/http://www.jtz.org.pl/Inne/hacker-howto-pl.html>.
- Williams Sam, **Hak, hakerzy i hakowanie**, w **W obronie wolności** tegoż, tłum. Krzysztof Masłowski, [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://stallman.helion.pl/appb.html>.
- Postek Aleksandra, **Studenci przeciw dużym biustom**, [data: 21.11.2012], [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: http://www.kampaniespoleczne.pl/kontrowersje,5190,studenci_przeciwko_duzym_biustom.
- Radykalna Akcja Twórcza, **Anty Euro 2012**, [dostęp: 14.02.2013], Dostępny w Internecie: <http://rat.bzzz.net/>.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Jan Dąbkowski, konsultacja merytoryczna: Marcin Wilkowski. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez [Fundację Nowoczesna Polska](#).

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/hakowanie-dla-dobra-wspolnego/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cyfrowa Przyszłość, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów.

IV. Znajomość zasad i procedur demokracji.

Etyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

IV. Podjęcie odpowiedzialności za siebie i innych oraz za dokonywane wybory moralne; rozstrzyganie wątpliwości i problemów moralnych zgodnie z przyjętą hierarchią wartości i dobrem wspólnym.

Treści nauczania

Normy i wartości demokratyczne leżące u podstaw aktywności społecznej na poziomie małej grupy, szkoły, społeczności lokalnej.

Nowa podstawa programowa:

Etyka, IV–VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń rozpoznaje i charakteryzuje różne przejawy przemocy; wyjaśnia pojęcie cyberprzemocy.

Uczeń zna i wyjaśnia formułę zasady niekrzywdzenia oraz posługuje się tą zasadą do rozważania wybranych problemów moralnych.

Uczeń podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych.

Wiedza o społeczeństwie, IV–VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń przedstawia korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z zasobów internetu; rozpoznaje przemoc w cyberprzestrzeni i wyjaśnia, jak należy na nią reagować.

Uczeń podaje cnoty obywatelskie (odpowiedzialność, troska o dobro wspólne, aktywność, przedsiębiorczość, solidarność, roztropność, tolerancja, odwaga cywilna); wykazuje, odwołując się do działań wybitnych Polaków, znaczenie ich urzeczywistnienia dla pożytku publicznego.

Uczeń przedstawia formy wpływania obywateli na decyzje władz samorządowych, przykłady realizacji lokalnych inicjatyw mieszkańców finansowanych z budżetów obywatelskich oraz przedsięwzięć podejmowanych przez młodzieżowe rady gminy/miasta.

Uczeń uzasadnia potrzebę przestrzegania zasad etycznych w życiu publicznym; rozpoznaje przejawy ich łamania i podaje skutki takich działań.

Uczeń przedstawia funkcje i rodzaje środków masowego przekazu; wyjaśnia znaczenie środków masowego przekazu dla wolności słowa.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

wyjaśnia pojęcie dobra wspólnego oraz podaje jego przykłady; angażuje się w realizację dobra wspólnego.

wyjaśnia znaczenie zasady solidaryzmu i kształtuje postawę solidarności.

wyjaśnia pojęcie sprawiedliwości; kształtuje cnotę sprawiedliwości.