

OOH QÄ

Boris Gröndahl

Hacker

ROTBUCH

Inhalt

Was sind Hacker?

- 6 Streit um den Begriff
- 10 Die »Hackerethik«

Ziele des Hackens

- 12 Technikvergnügen
- 14 Zugang
- 16 Respekt
- 18 Politik
- 22 Geld

Objekte und Techniken des Hackens

- 24 Programmieren
- 26 Cracken I - Netze und Computer
- 28 Cracken II - Software und Spiele
- 30 Cracken III - Telefonnetze
- 32 »Social Engineering« -
Hacken von Organisationen

Die Feinde der Hacker

- 34 Die Industrie
- 36 Justiz und Staat

Kurze Geschichte der Hacker I

- 38 Proto-Hacker -
Telegraf- und Telefon-Operatoren
- 40 Die ersten Hacker
- 44 Phone Phreaks
- 48 Die Plastikpfeife des Cap'n Crunch
- 50 Der »Hacker Crackdown«

Kurze Geschichte der Hacker II

- 52 Hardware-Hacker
- 56 Der Homebrew Computer Club
- 60 Gründerzeit

Der Chaos Computer Club

- 64 Der Chaos Computer Club
- 66 Reif für die Tagesschau: Der Btx-Hack
- 68 Aus Spaß wird Ernst: Der NASA-Hack
- 72 Hacken für den KGB
- 76 Der CCC in den 90er Jahren

Hacken im Internet-Zeitalter

- 78 Die Schmuttelkinder: Demos, Warez und Viren
- 80 Linux - der Triumph der Hackerethik

Die Hacker in der Gesellschaft

- 84 Das Phänomen »Hacker«

Anhang

- 92 Danksagung
- 93 Literatur und Internetadressen
- 95 Register