



fine

Hack or Wave,
nelle puntate precedenti:

1977: il Personal Computer
1978: informatica in India
1979: Usenet
1980: Alice e Bob
1981: computerfobia
1982: donne nell'informatica
1983: informatica in ex Jugoslavia
1984: controcultura e cybercultura
1985: il software libero
...fino al 1989 (forse)

Questa zine è stata prodotta a
marzo 2019
da Hack or Wave

Testi ed elaborazione grafica
sono rilasciati sotto una licenza
CC-BY-NC-SA 4.0
internazionale

Testo:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.it>
Se non specificato altrimenti le
immagini sono in pubblico
dominio o prese in prestito per
motivi di studio e ricerca.

Bibliografia:

*Lekkas, T. (2014). Legal
Pirates Ltd: home computing
cultures in early 1980s Greece.
In Hacking Europe (pp. 73-
103). Springer, London.
*Dritsa, K., Mitropoulos, D., &
Spinellis, D. (2018). Aspects of
the History of Computing in
Modern Greece. IEEE Annals
of the History of Computing,
40(1), 47-60.

*i vecchi numeri di Pixel e altre
riviste greche di informatica
sono consultabili da
<https://greekrcm.gr/>

collezionaci tutte!

Da oggi con guide per rilegatura DIY incluse! Fai un buco in
corrispondenza dei cerchi a lato pagina e poi assicura le tue
preziosissime fanzine con un cordino, un laccio, un nastro o il
filo delle cuffie.

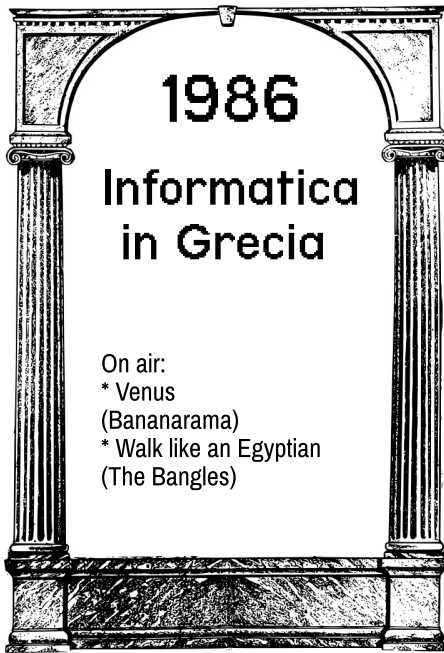
o ascoltac!

<https://hackordie.gattini.ninja>

Note:

Hack (or) Wave

una radiofanzine su storia dei computer e musica new wave



On air:
* Venus
(Banarama)
* Walk like an Egyptian
(The Bangles)

Nel 1986 la
rivista di
informatica
greca "Pixel" inizia la
pubblicazione di una
rubrica chiamata "la
colonna dell'hacker",
in cui venivano
fornite istruzioni per
aggirare i
meccanismi di
protezione del
software e per farne
delle copie. Ma
questa rubrica è solo
la punta dell'iceberg
di una più ampia
cultura basata sulla
condivisione e
riappropriazione
della tecnologia, che
caratterizzò la
diffusione dei
personal computer

in Grecia. Questa pratica nasce inizialmente da una necessità
effettiva: la mancanza di supporto da parte delle aziende
produttrici di computer, come avvenne in diversi altri paesi del
mondo considerati mercati meno interessanti dalle grandi
aziende produttrici di tecnologie informatiche.

How1986 - 3

Durante gli anni '80 in Grecia si sviluppa
una comunità di utilizzatrici di computer
largamente basata sulla libera
circolazione dei programmi. Accanto alla già citata
Pixel, altre due riviste particolarmente popolari
furono "RAM" e "computer per tutti". Una curiosità:
nonostante la prima spinta alla riappropriazione
del software venne proprio da esigenze
linguistiche, nelle riviste si vede come termini
legati all'informatica quali "computer", "hacker",
"BASIC" e altri vengono lasciati in inglese e in
caratteri latini all'interno degli articoli.



Godess on the
mountain top
Burning like a
silver flame
The summit of
beauty and love
And Venus was
her name
She's got it
Yeah, baby,
she's got it
I'm your Venus,
I'm your fire
At your desire
Well, I'm your
Venus, I'm your fire
At your desire



Introduzione all'hacking

Pixel 23, 1986

H STYAN TON HACKERS

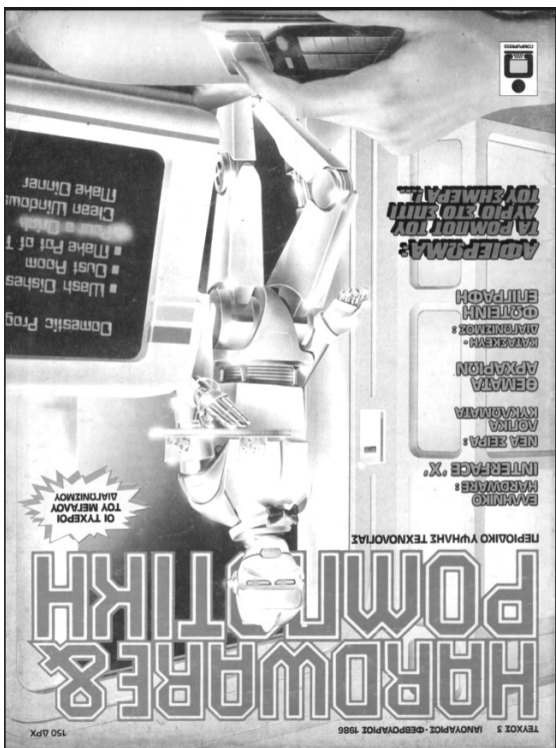
EIZAROTI

ETO HACKING

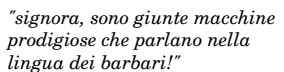
How1986 - 4

ltre alle riviste, anche i negozi di informatica rivestono un ruolo
importante nell'ecosistema. Ben presto gli stessi rivenditori
iniziarono a fare copie del software che avevano e a rivenderle a
prezzo minore nei loro stessi negozi. Alcuni negozi si specializzarono
interamente nella vendita di software copiato. Inoltre, come detto prima,
il supporto proveniente dalle case produttrici straniere era pressoché
nullo. I rivenditori locali quindi si ritrovarono anche ad agire come centri
di assistenza tecnica.

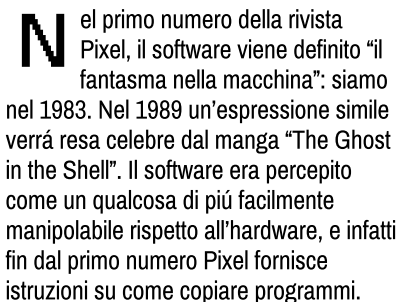
La copertina di "Hardware e Robotica" (1985, n. 3)
ci prometteva un mondo di robot maggiordomi.
Stiamo ancora aspettando.



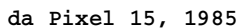
La Grecia, quindi, veniva considerata un mercato a bassa priorità. Le aziende straniere vendevano computer, ma senza fornire una reale assistenza alle utilizzatrici. Uno dei problemi più importanti era il fatto che i primi personal venduti nel paese non erano configurati per utilizzare l'alfabeto greco. Dato lo scarso impegno delle aziende straniere nel risolvere questo problema, le greche e i greci decisero di fare da loro. La cultura informatica greca si sviluppò sin dall'inizio sulla base di processi di riappropriazione e adattamento della tecnologia. Un altro aspetto interessante è che da subito l'interesse si rivolse più verso la manipolazione del software che quella dell'hardware.



"e chi ci pensa ai maró?"



HoW1986 - 1

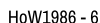


Slide your feet up the street, bend your back
Shift your arm, then you pull it back
Life is hard you know (oh-way-oh)
So strike a pose on a Cadillac

If you want to find all the cops
They're hanging out in the donut shop
They sing and dance (oh-way-oh)
They spin the clubs, cruise down the block

All the cōps in the
dōnut shōp say
(Way-ōh-way-ōh,
ōōh-way-ōh-way-ōh)
Walk like an Egyptian
Walk like an Egyptian

The Bangles,
Walk like an Egyptian



5 - 986TMOH

o sviluppo di questa cultura di riappropriazione fu anche favorito dal fatto che inizialmente il software era in una sorta di zona grigia della legge, non essendoci norme specifiche che ne vietavano la copia. Molti dei listati per craccare i programmi pubblicati su Pixel erano corredata da nome, cognome e indirizzo dell'autore del programma: pubblicare sulla rivista era un grande vantaggio e chi ci riusciva voleva farlo sapere al mondo.

1. PERSONAL INFORMATION

NAME:

ADDRESS:

CITY:

STATE:

ZIP:

PHONE:

DATE OF BIRTH:

GENDER: ☐ Male ☐ Female

EDUCATION: ☐ High School ☐ College ☐ Graduate

OCCUPATION:

INTERESTS:

2. COMPUTER EXPERIENCE

HOW LONG HAVE YOU USED A COMPUTER?

WHAT TYPE OF COMPUTER DO YOU OWN?

WHAT OPERATING SYSTEM DO YOU USE?

WHAT SOFTWARE DO YOU USE?

DO YOU HAVE ANY OTHER COMPUTER EQUIPMENT?

3. PROJECT INFORMATION

PROJECT NAME:

PROJECT DESCRIPTION:

PROJECT GOALS:

PROJECT DEADLINE:

PROJECT BUDGET:

PROJECT RISK:

PROJECT STATUS:

4. EVALUATION

HOW WELL DID THE PROJECT GO?

WHAT WERE THE MAIN PROBLEMS?

WHAT WERE THE MAIN SOLUTIONS?

WHAT WERE THE MAIN LESSONS LEARNED?

WHAT WERE THE MAIN RECOMMENDATIONS?

Tra il 1985 e il 1987 Pixel pubblica anche un gran numero di annunci di persone che offrono i loro servizi come pirati del software professionali, disponibili a copiare programmi su commissione.

Come in molti altri luoghi del mondo, le cose iniziano a cambiare verso la fine degli anni '80. Alcuni venditori di computer fanno notare che copiare software è illegale all'estero, e la pratica di vendere copie nei negozi inizia a diminuire. Inoltre, le aziende USA diventano sempre più aggressive nella protezione dei loro prodotti. Tuttavia il caso della Grecia è uno dei tanti esempi che ridimensiona il ruolo di queste aziende nella storia dell'informatica: non sono state la IBM o la Microsoft a portare l'informatica nel paese. È stato il popolo greco a prendersela e a riadattarla per i suoi scopi e le sue esigenze.

Ancora una volta, c'era una esigenza pratica dietro: il software fornito dalle aziende era molto costoso ed era disponibile in ridotte quantità. L'offerta commerciale era completamente inadeguata rispetto la voglia dei greci di esplorare questa nuova tecnologia. Inoltre, come in altre parti del mondo,

Dal primo numero di Pixel, 1983



pensavano che la spesa sostenuta per computer giustificasse il copiare il software. Le persone che compravano il software si scambiavano copie con le amiche e nei molti soldi per acquistarlo ne rivendicavano piena scelta del modo in cui utilizzarlo.

7 - 986TMOH

vanto e chi ci riusciva voleva farlo sapere al mondo.