



10/2011 (20)

Internet destruktywny

STRESZCZENIE

Artykuł jest próbą zwrócenia uwagi na destruktywny wpływ różnych aspektów funkcjonowania komunikacji internetowej. Omówiono tutaj zjawisko uzależnienia od wirtualnego seksu, gier MMORPG, czatów i forów. Zaprezentowano kilka przykładów negatywnego wpływu tych form komunikacji na ludzi.

→ **SŁOWA KLUCZOWE** – INTERNET DESTRUKTYWNY, WIRTUALNY SEKS, GRY MMORPG, SECOND LIFE, HIKIKOMORI, CYBERBEZPIECZEŃSTWO

SUMMARY

Destructive Internet

The article is an attempt to draw attention to the destructive influence of various aspects of Internet communication. It covers the phenomenon of virtual sex addiction, MMORPG games, chats and forums. It also presents several examples of the negative impact of these forms of communication on human population.

→ **KEYWORDS** – DESTRUCTIVE INTERNET, VIRTUAL SEX, MMORPG GAMES, SECOND LIFE, HIKIKOMORI, CYBERSAFETY

Wstęp

Australijczyk – Julian Assange, architekt tak zwanej *cablegate*, był do niedawna bohaterem doniesień medialnych na całym świecie. Ten haker i założyciel Wikileaks przez jednych jest postrzegany jako cyberwojownik o prawdę, a dla innych jest niebezpiecznym anarchistą¹. Podobnie jak Bradley Manning – pracownik

¹ Por. <<http://www.konflikty.wp.pl>> (dostęp: 20.11.2010).

wojskowego wywiadu, uważany do niedawna za niedostosowanego społecznie dziwaka ponad miarę zainteresowanego komputerami. W dyskursie publicznym, który narasta w tej kwestii, pojawiło się niedowierzanie i zaskoczenie, że tysiące tajnych dokumentów szkodzących interesom Stanów Zjednoczonych ujawniono w Internecie dzięki prostym narzędziom Wiki. Tymczasem już na początku lat dziewięćdziesiątych cyberprzestrzeń uznano za piąty model wojny (model Wardena)², gdzie do arsenału środków walki włączono wirusy komputerowe, robaki, konie trojańskie, impulsy elektromagnetyczne, których celem jest zniszczenie wysoko rozwiniętych społeczeństw uzależnionych od elektroniki. W maju 2007 roku wybuchła pierwsza cyberwojna pomiędzy Estonią i Rosją, która w odwecie za przeniesienie pomnika żołnierzy Armii Czerwonej z centrum Tallina na podmiejski cmentarz wojskowy zablokowała sieć cywilną i wojskową tego kraju na kilka tygodni. Internet jest także polem, na którym dokonuje się cyberszpiegostwo. Najbardziej spektakularna akcja „Titan Rain” została zrealizowana w latach 2003-2005 przez chińskich hakerów na zlecenie armii tego kraju³. Reakcją najczęściej atakowanego kraju na świecie – Stanów Zjednoczonych – było powołanie do życia, decyzją prezydenta Baracka Obamy, instytucji CyberCara. Nie jest również tajemnicą istnienie tak zwanego „spyware” używanego do włamywania się do wybranych systemów komputerowych. W 2010 roku Izraelczycy – nieznanym sposobem – „wmontowali” do oprogramowania „Siemensa”, używanego do sterowania urządzeniami w elektrowni atomowej w Busher w Iranie, program szpiegujący „Stuxnet”. Wiadomo także, iż połączenia internetowe z Chinami podlegają cenzurze. W związku z tym opracowano program, który umożliwi przesyłanie informacji równoległe z przelewami finansowymi, które towarzyszą transakcjom handlowym z tym krajem.

Na tle wydarzeń tak poważnych jak te wyżej wspomniane Internet jest również areną horyzontalnej komunikacji milionów użytkowników sieci. Bardzo często ma ona charakter kognitywny, nastawiony na współpracę, a nie na konkurencję, na

² Por. T. Szubrycht, T. Szymański, *Broń elektromagnetyczna jako nowy środek walki w erze informacyjnej*, „Zeszyty Naukowe Akademii Marynarki Wojennej” XLVI, nr 3 (162) 2005, s. 132.

³ Por. M. Łapczyński, *Zagrożenie cyberterroryzmem a polska strategia obrony przed tym zjawiskiem*, „Pulaski Policy Papers” no. 7/09, s. 1.

wykorzystanie nieograniczonych możliwości trustu ludzkich mózgów połączonych siecią, na otwarcie epoki hiperinnowacyjności⁴. Taką wersję cyberprzestrzeni przedstawiają w „Wikinonii” i „Makrowikinonii” Don Tapscott i Anthony D. Williams. Sceptykiem jest natomiast Andrew Keen, były przedsiębiorca z Doliny Krzemowej i krytyk Sieci 2.0. Jego teza zasadza się na stwierdzeniu, że:

Internet w obecnym kształcie jest jednoznacznie dysfunkcyjny z punktu widzenia jakości współczesnej kultury. Sieć zalewa nas materiałami produkowanymi przez internautów, ten otwarty model nie tylko obniża jakość (więc i przydatność) internetu jako takiego, ale jednocześnie bardzo negatywnie oddziałuje na współczesne dziennikarstwo, politykę czy przemysł muzyczny. Fakt, że Internet funkcjonuje dziś również w roli przestrzeni umożliwiającej aktywne, kreatywne uczestnictwo we współczesnej kulturze, jest – zdaniem Andrew Keena – bardziej jego wadą niż zaletą⁵.

Według niego, współczesna sieć jest opanowana przez *ego-casting*, debata publiczna się degeneruje (*amplifying* i *shilling*), a YouTubifikacja infantylizuje publiczny dyskurs. Proces rozwoju nowych mediów uznaje on także za przyczynę kryzysu tradycyjnej prasy, co z kolei wpływa na dysfunkcjonalność demokracji. Podobną tezę do niedawna głosił Umberto Eco w odniesieniu do telewizji, mówiąc, że jest to medium kreujące tak zwanych „teleproletariuszy”, ograniczających swój udział w kulturze do oglądania przekazów telewizyjnych. Parafrazując to określenie, można by odnieść je do użytkowników sieci, nazywając ich „netoproletariuszami”. Ten kasandryczny obraz współczesnej cyberprzestrzeni wyraźnie kontrastuje z opiniami Henry’ego Jenkinsa, Yochaia Benklera, Dona Tapscotta, Anthony’ego D. Williamsa, Derricka de Kerckhove’a czy Manuela Castellsa. Na tej podstawie uprawnione zatem wydaje się sklasyfikowanie świata Internetu ze względu na skutki, na wzajemnie przeplatające się i współlistniejące przestrzenie: kognitywną i destruktywną.

Niniejszy tekst jest próbą zaprezentowania wybranych, negatywnych skutków społecznych funkcjonowania w otwartej

⁴ Por. M. Lakomy, *Internet kognitywny*, „Horyzonty Wychowania” 10/2011 (19), s. 212.

⁵ J. Nowak, Recenzja książki Andrew Keena, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, „Nowe Media” nr 1/2010, s. 231.

cyberprzestrzeni; obejmuje między innymi takie zagadnienia jak netoholizm, przemoc oraz hakeryzm.

Netoholizm

Netoholizm, cechujący się chorobliwym uzależnieniem od korzystania z Internetu, obejmuje między innymi następujące zjawiska:

- wirtualny seksoholizm – uzależnienie od wirtualnego seksu, polegające na odwiedzaniu i oglądaniu stron erotycznych, a nawet prezentowaniu własnych doświadczeń w tym zakresie (*egocasting*);
- uzależnienie od gier sieciowych oraz związane z tym zagrożenie bagatelizacją przemocy;
- czatoholizm – uzależnienie od cyberkontaktów, w tym szczególnie serwisów społecznościowych (Facebook, Twitter, nk.pl, itp.), czatów, komunikatorów, e-maili, sms-ów; .
- hikikomori – syndrom społecznego wycofania.

Wirtualny seksoholizm stanowi ogromne zagrożenie dla dzieci. Aż 90% Polaków korzystających z Internetu ma mniej niż 30 lat⁶. W tym mieści się prawie cała młodzież w wieku szkolnym, szczególnie do 15. roku życia – chroniona przez Kodeks karny. Stąd istotne wydaje się zdefiniowanie pojęcia pornografii. Wywodzi się ono z dwóch greckich słów: *porne* – nierządnica oraz *graphein* – skrobać, rysować, pisać⁷. Janusz Balicki, odnosząc się do dyskusji na ten temat toczącej się w USA, zauważył trzy dominujące orientacje:

- liberalną – gdzie pornografia postrzegana jest jako erotyka, która w odbiorze społecznym posiada konotację pozytywną i nie jest traktowana jako zagrożenie w procesie wychowawczym (posiada wartość merkantylną zwłaszcza w show-biznesie i reklamie, wiele produkcji medialnych epatuje seksem, np. produkcje rynku muzycznego);
- feministyczną – o zdecydowanie negatywnej konotacji tego pojęcia, sprzeciwiającą się przedmiotowemu traktowaniu ciała kobiety;

⁶ Por. A. Pezda, *E-wykluczenie, czyli jak kursorem trafić do celu*, „Gazeta Wyborcza” 30.11.2010, s. 26.

⁷ Por. W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa 1968.

– konserwatywną – gdzie pornografia traktowana jest jako obsceniczność.

Zasługą tej klasyfikacji jest podział potocznie rozumianej pornografii na miękką (erotykę) i twardą, przedstawiającą życie płciowe jako coś brudnego w sposób poniżający. Konserwatyści, a szczególnie personaliści, charakteryzują intencję przekazów pornograficznych jako bezwstydną. Dokonuje się wówczas depersonalizacja poprzez seksualizację, ponieważ na pierwszy plan wysuwa się wartość seksu tak dalece, że przesłania ona istotną wartość osoby. Kościół katolicki prezentuje następującą definicję tego zagadnienia:

pornografia polega na wyrażaniu aktów płciowych, rzeczywistych lub symulowanych, aby w sposób zamierzony pokazać je innym⁸.

Zjawisku narastania pornografii sprzyja wiele czynników, a jednym z nich jest nieskuteczność jej blokowania w Internecie⁹. W tym kontekście szokuje ranking dwudziestu witryn pornograficznych dostępnych w sieci, z których korzystanie wymaga jedynie arbitralnego potwierdzenia dorosłości. Ich zawartość generowana jest w dużej mierze przez użytkowników (*egocasting*), ale także powstaje jako efekt komercyjnej działalności produkcyjnej. W obliczu klęski, jakiej doznał przemysł pornograficzny w mediach głównego nurtu, gdzie zepchnięto jego wytwory do pasm niedostępnych dla młodzieży, odnalazł w sieci doskonały kanał dystrybucji. Niemal dwa miliony młodych Polaków ekscytuje się zawartością najbardziej popularnego serwisu erotycznego – RedTube, który jest mutacją serwisu sharingowego z kategorii UGC – YouTube. Na podkreślenie zasługuje fakt, że dostęp do zawartości tego portalu nie jest nadzorowany w kontekście wieku użytkowników. Zadanie to muszą zatem brać na siebie świadomi niebezpieczeństw rodzice, a to z kolei wymaga docierania do nich z informacją o zagrożeniach ze strony witryn zawierających treści pornograficzne. Z tabeli 1 wynika także, iż tylko witryna erotyczna Grupy Wirtualnej Polski jest poddawana audytowi. Dysponujemy dzięki temu wiarygodną informacją o ilości odsłon tej strony, która osiągnęła liczbę prawie sześćdziesięciu jeden milionów tylko w miesiącu kwietniu 2011 roku. Aktywność internautów

⁸ *Katechizm Kościoła Katolickiego*, Poznań 1994, s. 531.

⁹ Por. P. Śmiałek, *Spór o definicję pornografii*, <http://www.wychowawca.pl/miesiecznik_nowy/2006/05-2006/03.htm> (dostęp: 03.08.2011).

w tej dziedzinie przebiega również poprzez tak zwany *sexling*, polegający na przesyłaniu nagich zdjęć w mobilnej technologii MMS. Wynika stąd wniosek, że obecnie produkcja treści pornograficznych, dzięki powszechnej dostępności i prostocie nowych technologii komunikacyjnych, uległa dalekiej demokratyzacji. Nie wymaga to żadnych środków ani specjalistycznych umiejętności, bowiem najprostszym mikromedium do *egocastingu* są blogi. Blogosfera zawierająca treści o charakterze erotycznym jest łatwo osiągalna dzięki usłudze RSS (Really Simple Syndication). Stąd już tylko krok do nawiązywania przez Internet kontaktów, które mogą mieć zupełnie realne konsekwencje.

Tabela 1. Ranking witryn o charakterze erotycznym (pornograficznym) w Polsce.

EROTYKA					
Lp.	Nazwa	Użytkownicy (real users)	Odsłony krajowe ogółem	Zasięg	Audyt site-centric
1.	redtube.com	1 757 613	–	9,24%	
2.	pornhub.com	1 375 809	–	7,23%	
3.	xvideos.com	1 356 316	–	7,13%	
4.	sexrura.pl	1 049 659	–	5,52%	
5.	sexnk.net	1 030 052	–	5,42%	
6.	livejasmin.com	1 028 051	–	5,41%	
7.	pornhublive.com	1 012 325	–	5,32%	
8.	zbiornik.com	955 826	–	5,03%	
9.	adultfriendfinder.com	767 867	–	4,04%	
10.	sex-blog.pl	705 878	–	3,71%	
11.	Grupa Rxmedia.pl	703 078	–	3,70%	
12.	xnxx.com	698 098	–	3,67%	
13.	erodate.pl	696 337	–	3,66%	
14.	redtube.net.pl	682 365	–	3,59%	
15.	xhamster.com	667 531	–	3,51%	tak
16.	tube8.com	645 440	–	3,39%	
17.	Grupa Wirtualna Polska – Orange – Erotyka	638 715	60 788 351	3,36%	
18.	porno.com.pl	626 720	–	3,30%	
19.	sexmov.pl	621 855	–	3,27%	
20.	roksa.pl	570 678	–	3,00%	

Źródło: <<http://www.media2.pl/badania/80202-megapanel-kwiecien-2011-kategorie-tematyczne.html>> (dostęp: 03.08.2011)

Gry typu MMORPG (ang. Massively Multiplayer Online Role Playing Games) stanowią obecnie najbardziej zaawansowaną technologicznie wersję gier online, które jednocześnie mogą angażować kilka milionów użytkowników. Wymagają one od uczestników stworzenia własnego alterego (*awatara*). Jedną z najpopularniejszych jest Second Life (SL) – pod względem masowo przyrastającego zainteresowania stanowi swego rodzaju odpowiednik Facebooka. Ten wirtualny świat zamieszkuje około osiem milionów graczy, którzy prowadzą tam „normalne” życie, używając Linden dolarów (L\$). Oszałamiająca kariera gry sprawiła, że – podobnie jak na portalach społecznościowych – pojawiają się tam profile biznesowe i polityczne. Swoje „biuro” założyła tam Agencja Reuters, BBC nadaje stamtąd program radiowy, a koncerny takie jak Nike, Toyota i Playboy także zainauguowały swoje firmy w nowym wymiarze. Nawet rządy Szwecji i Malediwów otworzyły w SL swoje ambasady. Agitację polityczną rozpoczął również japoński senator – Kana Suzuki¹⁰. W Polsce pionierem w tej dziedzinie jest Sojusz Lewicy Demokratycznej, który uruchomił wirtualne biuro partii.

W przypadku młodzieży „drugie życie” bardzo często zastępuje pierwsze, prowadząc do ucieczki od rzeczywistości. Często uzależnienie od gier kończy się utratą zdrowia i życia, o czym świadczy przykład dwudziestolatka z Sheffield, który przez dwaście godzin nie odchodził od komputera, w wyniku czego doznał zakrzepicy żył i zatoru¹¹.

Wchodząc do pokoju rozmów, jako dwunastolatka o pseudonimie kropula12, w przeciągu zaledwie 12 minut stałam się ofiarą przemocy seksualnej. Cztery osoby ukrywające się pod różnymi pseudonimami, nawiązując ze mną kontakt prive, w trakcie rozmowy próbowały nakłonić mnie do pewnych dewiacyjnych zachowań seksualnych. Dwie osoby poprosiły mnie o prywatny numer Gadu-Gadu, w celu dalszej korespondencji, trzy z nich poprosiły mnie o adres e-mail, jedna podała mi swój adres e-mail, prosząc o wysłanie „fotek”¹².

¹⁰ Por. J. Sobacha-Stanuch, *Chaos w cyberprzestrzeni*, <<http://www.profuturo.agh.edu.pl/pliki/REFERATY>> (dostęp: 30.11.2010).

¹¹ Por. <<http://wiadomości.wp.pl/kat,1356,title,20-latek-zmarl-przed-konsola-gral-12-godzin-non-stop>> (dostęp: 03.08.2011).

¹² K. Duda, <<http://dzieckowinternecie.blogspot.com>> (dostęp: 30.11.2010).

Tak opisuje swoje doświadczenie blogerka, Katarzyna Duda, która posunęła się do prowokacji online w celu sprawdzenia, na jakie zagrożenia narażone są dzieci korzystające z czatów w Internecie. Eksperyment udowodnił, że zagrożenie jest duże i realne. To samo źródło przytacza informację za magazynem „The Journal of the American Medical Association”, iż pedofile najczęściej kontaktują się z dziećmi przez internet, korzystając z usługi czat, komunikatorów oraz e-maili. Według amerykańskich statystyk 89% nagabywań seksualnych dokonano się w pokojach rozmów lub podczas korzystania z komunikatorów, a jedno na pięćdziesiąt dzieci w wieku od 10 do 17 lat doświadczyło molestowania seksualnego przez Internet.

Hikikomori (jap. oddzielenie) jest chorobą społeczną dotykającą młodzież w wieku szkolnym i polegającą na długookresowym odizolowaniu od społeczeństwa. Zazwyczaj chory zamyka się w swoim pokoju, kontaktując się ze światem jedynie za pośrednictwem Internetu. Problem ten wystąpił na szerszą skalę w Japonii już w latach siedemdziesiątych XX wieku pod nazwą *tokokyo* (unikanie szkoły), jednakże obecnie dotyka około miliona młodych ludzi w tym kraju. Schorzenie zdefiniował i opisał psychiatra doktor Tamaki Sato¹³. *Hikikomori* pojawiło się także w Stanach Zjednoczonych, gdzie problem ten poddał badaniom doktor Henry Grubb – psycholog z Uniwersytetu Maryland. Wynika z nich, że neopustelnicy szukają azylu w zaciszu swoich mieszkań w odpowiedzi na zagrożenia i lęki, których źródłem zazwyczaj są środowiska rówieśnicze. Nie nadążając za tempem przemian i wymaganiami stawianymi przez społeczeństwo, popadają w swoistą odmianę cyberagorafobii. Towarzysząca chorobie depresja bardzo często prowadzi do samobójstw.

Internet a przemoc

Sprawca masakry w niemieckiej szkole w Winnenden zapowiedział ją na forum w Internecie: „Usłyszycie o mnie jutro. Mam broń. Pójdę do mojej szkoły i się zdzwię. (...) urządzę im piekło” – pisał kilka godzin przed atakiem 17-letni Tim Kretschmer,

¹³ Por. <<http://poradnia.pl/choroby-cywilizacyjne/1636-hikikomori>> (dostęp: 03.08.2011).

który zabił piętnastu uczniów¹⁴. Po tym incydencie w Niemczech rozgorzała dyskusja, dzięki której politycy postanowili wprowadzić zakaz dystrybucji gier symulujących zabijanie. Uznano bowiem, że stwarzają one zagrożenie bagatelizacji przemocy poprzez osłabienie zahamowań przed stosowaniem jej w życiu.

7 listopada 2007 roku o godzinie 11.30 na portalu YouTube opublikowano nagranie 18-letniego Pekka Auvinena z Finlandii zapowiadające „szkolną masakrę”. W jej wyniku zginęło siedmiu uczniów i dyrektorka szkoły. Pekka zafascynowany był przemocą, wyrażał podziw dla Hitlera i Stalina. Jego nagranie, zanim zostało usunięte z sieci, obejrzało w ciągu zaledwie kilku godzin 175 tysięcy osób¹⁵.

22 lipca 2011 roku przeszedł do historii Norwegii jako dzień największej tragedii narodowej. Anders Breivik z zimną krwią dokonał zamachu bombowego na siedzibę rządu, a następnie na wyspie Utoya zastrzelił kilkudziesięciu młodych ludzi. Zamordował w sumie siedemdziesiąt sześć osób. Swoje poglądy na temat multikulturowości i stosunku do islamu prezentował na blogu, który prowadził w latach 2009-2010. Natomiast na swoim facebookowym koncie pisał, że lubi polowania, gry komputerowe, filmy *Gladiator* i *300* oraz muzykę klasyczną. Na godzinę przed atakiem opublikował w Internecie manifest „2083: Europejska Deklaracja Niepodległości”, w którym na ponad 1500 stron opisuje swoje poglądy. A. Breivik wykorzystał nowe media do popularyzacji tego tekstu w obliczu globalnego zainteresowania wydarzeniem z Oslo. Za pośrednictwem sieci dokonywał także legalnych zakupów materiałów, które posłużyły mu do zbudowania bomby. Znamienne jest także to, że już 20 minut po zamachu na portalu YouTube znalazły się pierwsze pliki z miejsca wybuchu zamieszczone tam przez świadków wydarzenia.

Zasygnalizowane wyżej przypadki wykorzystania Internetu jako środka przekazu dla zabójców i terrorystów pokazują, jak łatwo umieszczać tam treści o charakterze destruktywnym. Po tragedii w Oslo padło wiele głosów zarzucających służbom odpowiedzialnym za bezpieczeństwo, że nie dostrzegły zagrożenia ze strony Andersa Breivika. Należy jednak pamiętać, że w sieci codziennie publikuje się miliardy informacji, których nie sposób

¹⁴ Por. <<http://www.wiadomości.gazeta.pl>> (dostęp: 30.11.2010).

¹⁵ Por. <http://www.wikipedia.org/wiki/Strzelanina_w_Tuusula> (dostęp: 30.11.2010).

kontrolować. Istota Internetu polega na jego infinitywności i niezależności. Każdy użytkownik może zamieszczać w nim dowolne treści. Dlatego też jest to medium wykorzystywane przez organizacje terrorystyczne i przestępcze. W tym kontekście rośnie znaczenie cyberbezpieczeństwa jako jednej z funkcji współczesnego państwa, które musi się nauczyć kontrolowania tego medium do wyprzedzania i neutralizowania zagrożeń.

Hakeryzm

Natura Internetu, w którym każdy użytkownik może przekraczać granice państwowe bez kontroli i paszportu oraz pozyskiwać informacje jawne, sprawia, że niektórzy użytkownicy podejmują próby sforsowania zapór w postaci haseł blokujących dostęp do informacji klasyfikowanych jako *secret*. Taka działalność definiowana jest jako hakeryzm. Jego historia sięga początku lat osiemdziesiątych, kiedy to między innymi tak znane osoby jak Bill Gates (Microsoft) czy Steve Wozniak (Apple) podejmowały próby hakowania. Obecnie powszechna dostępność oprogramowania typu „rootkit” sprawia, że hakeryzm ma dwa oblicza: profesjonalny i amatorski, zwany czasami crackeryzmem. Prosty pakiet ułatwia łamanie haseł sieci typowych, niedużych przedsiębiorstw lub zdobywanie numerów kart telefonicznych czy bankomatowych. Funkcjonowanie w świecie zachodnim pieniędza fiducyjnego zachęca wielu nieuczciwych użytkowników sieci do oszustw internetowych lub włamań na konta bankowe. Działania profesjonalnych hakerów wycelowane są zazwyczaj w instytucje rządowe. Często dokonują ich tak zwani haktwiści, ale coraz poważniejszym problemem stają się zorganizowane ataki prowadzone pod auspicjami rządów. Dyrektor CIA Leon Panetta ostrzegł niedawno, że Chiny prowadzą operacje wywiadowcze w USA za pomocą włamywania się do komputerów rządu i prywatnych korporacji i że Ameryce grozi cybernetyczny Pearl Harbor¹⁶. Jak pisze Miron Lakomy, w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych doszło do wzrostu liczby aktów terroryzmu i szpiegostwa przy użyciu sieci teleinformatycznych¹⁷.

¹⁶ Por. <<http://wiadomości.onet.pl/swiat/cia>> (dostęp: 04.08.2011).

¹⁷ Por. M. Lakomy, *Cyberwojna – rzeczywistość XXI wieku*, „Stosunki Międzynarodowe” nr 3-4/2011.

Wśród najpoważniejszych incydentów Autor wymienia między innymi pierwszą cyberwojnę pomiędzy Rosją i Estonią (2007 rok), drugą – między Rosją i Gruzją (2008 rok) oraz wykorzystanie przez izraelski wywiad wirusa Stuxnet do zablokowania irańskiego programu atomowego. Niezwykle ciekawa historia związana jest z infiltrowaniem przez Chiny tybetańskiej opozycji. W ramach tej akcji włamano się do komputera Dalajlamy i wykorzystano zamontowane tam mikrofony i kamery do gromadzenia informacji o planach dostojnika. W tych okolicznościach nowego znaczenia nabiera pojęcie cyberbezpieczeństwa, które odnosi się już nie tylko do ochrony komputerów osobistych, ale przede wszystkim do ochrony infrastruktury państwa.

Konkluzja

Cyberwojny, cyberszpiegostwo, oszustwa, wyłudzenia, hakowanie, sekty religijne, cyberbullying, rasizm, pornografia, wulgaryzacja języka i sprowadzanie publicznej dyskusji na forach internetowych do poziomu rynsztokowego to zaledwie niektóre aspekty Internetu destruktywnego. Gry sieciowe z akcentami brutalności, okrucieństwa i przemocy oraz drastyczne sceny spływają emocjonalną wrażliwość młodego człowieka, powodując narastanie lęków, znieczulenia społecznego, agresji, wzmagają wrażenie ich powszechności, spadku wrażliwości na cierpienie, ból i przemoc, która staje się dla młodzieży sposobem osiągania celów. Jednocześnie popularność serwisów społecznościowych uzależnia użytkowników od pozyskiwania uznania dzięki autoprezentacji. Często jednak wiąże się to z krytyką odbiorców, depresją, obniżającą się samooceną prowadzącą do samobójstw. Pojawia się tu także zagrożenie ujawniania danych osobowych oraz preferencji i upodobań, na które mogą reagować przestępcy. Infantylizacja oraz fragmentaryzacja komunikacji poprzez serwisy obniża poziom kultury i jest zjawiskiem zdecydowanie negatywnym.