



ΤΑ ΘΕΤΙΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΥΚΤΙΟΥ



Ενότητα 1 :Τα Θετικά

Ανταλλαγή αρχείων	σελίδα 2
Εξ αποστάσεως μάθηση	σελίδα 4
Επικοινωνία	σελίδα 7
Κοινωνικά δίκτυα	σελίδα 9
Πληροφόρηση.....	σελίδα 10
Ψυχαγωγία.....	σελίδα 11

Ενότητα 2:Τα αρνητικά

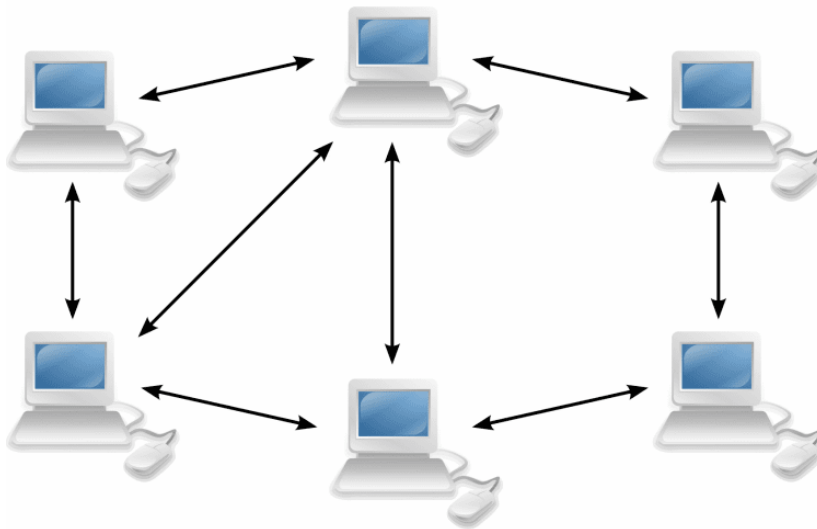
Ακατάλληλο περιεχόμενο.....	σελίδα 14
Βίαια παιχνίδια.....	σελίδα 15
Ιοί.....	σελίδα 17
Εθισμός.....	σελίδα 24
Εκφοβισμός.....	σελίδα 25
Χάκερ.....	σελίδα 28
Ανεπιθύμητα Μηνύματα.....	σελίδα 31

Ενότητα 1 Τα Θετικά

Κεφάλαιο 1

Ανταλλαγή Αρχείων

Ανταλλαγή αρχείων αφορά σε οποιαδήποτε μορφή αρχείων, όπως κείμενα, προγράμματα ηλεκτρονικού υπολογιστή, φωτογραφίες, μουσική και ταινίες. Αυτή μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Ένας τρόπος είναι μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπου τα αρχεία φτάνουν ως συνημμένα. Άλλος τρόπος είναι με τη μεταφορά αρχείων



(ftp – file transfer protocol), όπου μια ομάδα ατόμων χρησιμοποιεί κάποιο χώρο σε ένα εξυπηρετητή (server), για να ανεβάσει τα αρχεία, ώστε να μπορούν να έχουν όλα τα

μέλη της ομάδας πρόσβαση. Ένας άλλος τρόπος ανταλλαγής αρχείων είναι με τη χρήση προγραμμάτων “peer to peer”, όπου η επικοινωνία και η ανταλλαγή γίνεται μεταξύ δύο υπολογιστών. Τέλος, αρχεία μπορούμε να βρούμε καθώς πλοηγούμαστε στο Διαδίκτυο και να τα κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας.

Με την ανταλλαγή αρχείων μπορούμε να κερδίσουμε χρόνο, π.χ. στην περίπτωση που θέλουμε να ετοιμάσουμε ένα έγγραφο, το οποίο πρόκειται να αναθεωρηθεί από άλλα άτομα προτού πάρει την τελική του μορφή ή ακόμη στην περίπτωση που θέλουμε να στείλουμε φωτογραφίες σε αγαπημένα μας πρόσωπα, ευχετήριες κάρτες και άλλο υλικό.



Η δυνατότητα ανταλλαγής αρχείων είναι σημαντικό πλεονέκτημα της χρήσης του Διαδικτύου, είναι σημαντικό, όμως, να λαμβάνονται υπόψη και προβλήματα που μπορεί να

παρουσιαστούν, όπως η καταπάτηση πνευματικών δικαιωμάτων.

Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε πως σε αρκετές περιπτώσεις τα αρχεία που συναντάμε σε δίκτυα p2p (peer to peer) μπορεί να είναι παράνομα, και είναι καλό να αποφεύγεται η πρόσβαση σ' αυτά.

Κεφάλαιο 2

Εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είναι αποτέλεσμα της ανάπτυξης και της εξέλιξης της τεχνολογίας και της επικοινωνίας, ενώ δίνει πολλές ευκαιρίες για νέες εφαρμογές. Η μορφή αυτής της Εκπαίδευσης ξεκίνησε πριν από 150 περίπου χρόνια. Οφείλεται στην ανάπτυξη της τεχνολογίας των μεταφορών και των τηλεπικοινωνιών, οι οποίες έρχονται στο προσκήνιο με τη βιομηχανική επανάσταση.

Ειδικότερα, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, άρρηκτα συνδεδεμένη τόσο με την «εκπαίδευση» και την «κατάρτιση», όσο με τα παιδαγωγικά, ξεκίνησε αρχικά ως οργάνωση σπουδών μερικής φοίτησης, συνέχισε με



την
αλληλογραφία
μέσω
ταχυδρομείου
με ήδη
δοκιμασμένα
συμβατικά
βιβλία,
χρησιμοποίησε
το ραδιόφωνο
την τηλεόραση,

το τηλέφωνο και τα τελευταία χρόνια υιοθέτησε όλες σχεδόν τις μορφές της σύγχρονης τεχνολογίας : από κινητά τηλέφωνα και ηλεκτρονικούς υπολογιστές, μέχρι δορυφόρους (Keegan,2001).

Έτσι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει κατά καιρούς ονομαστεί: Εκπαίδευση δι' αλληλογραφίας/ σπουδές δι' αλληλογραφίας, Σπουδές κατοίκων, Ανεξάρτητες σπουδές, Εξωτερικές σπουδές, Εξ αποστάσεως διδασκαλίας και Εξ αποστάσεως μάθησης.

Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη σύγχρονη μορφή εξ αποστάσεως εκπαίδευσης προήλθε από τον Issak Ditman, που δίδαξε τη στενογραφία στη Μεγάλη Βρετανία μέσω της αλληλογραφίας το 1840. Η ανάπτυξη της ταχυδρομικής υπηρεσίας το 19^ο αιώνα οδήγησε στην αύξηση των εμπορικών κολλεγίων αλληλογραφίας. Το 1858 το πανεπιστήμιο του Λονδίνου αποτελεί το πρώτο πανεπιστήμιο που προσφέρει τους βαθμούς τηλεμάθησης. Το 1973 στη Βοστώνη ενθαρρύνεται η μελέτη στο σπίτι. Το 1911 στην Αυστραλία το πανεπιστήμιο του Queensland καθιέρωσε το τμήμα μελετών δι' αλληλογραφίας. Στη Νέα Ζηλανδία η εξ'



αποστάσεως εκπαίδευση άρχισε το 1960 στο πανεπιστήμιο Massey. Το μεγαλύτερο πανεπιστήμιο εκπαίδευσης από απόσταση στο Ηνωμένο Βασίλειο είναι το ανοικτό πανεπιστήμιο που

ιδρύεται το 1965

Τα μέσα που έχουν χρησιμοποιηθεί και χρησιμοποιούνται στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι τα εξής:

- Κινούμενη εικόνα
- Ηλεκτρονικές συλλογές υλικού που διαχειρίζονται χρήστες ή εκπαιδευτές (ePortfolios)

- Ηλεκτρονικό σύστημα υποστήριξης της απόδοσης (electronic performance support system) όπου είναι το πρόγραμμα που διευκολύνει την πρόσβαση σε πληροφορίες
- Προσωπικοί υπολογιστές παλάμης (PDA)
- Συσκευές αναπαραγωγής αρχείων ήχου με υποστήριξη πολυμέσων
- Εκπαιδευτικό υλικό βασισμένο στις τεχνολογίες του διαδικτύου
- Ψηφιακοί δίσκοι πολυμέσων (multimedia CD-ROM)
- Ιστοσελίδες και κοινότητες (web 2.0)
- Ηλεκτρονικοί χώροι ασύγχρονης συζήτησης

Κεφάλαιο 3

Επικοινωνία

Επικοινωνία είναι η διαδικασία της ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ δύο ή περισσότερων μελών για τα οποία η πληροφορία έχει νόημα οπότε αποκτά νόημα και η ανταλλαγή της ως μια πράξη. Επικοινωνία έχουμε για παράδειγμα μεταξύ έμβιων όντων με την ανταλλαγή σκέψεων, μηνυμάτων, συναισθημάτων ή πληροφορίας μέσω της ομιλίας, της εικόνας, της γραφής, της συμπεριφοράς κλπ.

Για να πραγματοποιηθεί η διαδικασία της επικοινωνίας χρησιμοποιείται ένας **πομπός**, ένας **δέκτης**, και ένας **κώδικας** π.χ. μουσικός, γλωσσικός, χειρονομικός, κυκλοφοριακός κ.λπ.



Η επικοινωνία είναι η διαδικασία με την οποία ένας **πομπός** A (άνθρωπος ή ομάδα) μεταβιβάζει **πληροφορίες**, σκέψεις, ιδέες ή συναισθήματα σε ένα **δέκτη** B (άνθρωπος ή ομάδα) με στόχο να ενεργήσει πάνω του με τρόπο ώστε να προκαλέσει σε αυτόν την εμφάνιση ιδεών, πράξεων ή συναισθημάτων και σε τελική ανάλυση να επηρεάσει την κατάστασή του και τη συμπεριφορά του ^[1].

Η επικοινωνία είναι μια διαδικασία ανταλλαγής μηνυμάτων που δεν συμβαίνει απαραίτητα μεταξύ ανθρώπινων όντων, αλλά κάθε οργανισμού ή μηχανής που είναι σε θέση να λάβει και να στείλει μηνύματα ή σήματα που επενεργούν στην πνευματική ή φυσική του κατάσταση ή στη συμπεριφορά του. Η επικοινωνία μπορεί να είναι είτε αυθόρμητη, είτε φυσική (όταν αφορά ανθρώπινη κατασκευή) προσχεδιασμένη και κωδικοποιημένη συνειδητά και προσεκτικά.

Ιστορία

Η ανθρώπινη επικοινωνία (στηλαιογραφίες, γλώσσα) αναπτύχθηκε πριν από εκατομμύρια χρόνια εφόσον οι άνθρωποι ένιωθαν από νωρίς αυτήν την ανάγκη. Σήμερα η επικοινωνία



παίζει μεγάλο ρόλο στη ζωή μας αφού ολόκληρη η καθημερινότητά μας εξαρτάται από αυτήν. Η επικοινωνία μεταξύ μας μπορεί να γίνει με νοήματα, με λέξεις και με γράμματα δηλαδή μπορεί να είναι **νοηματική**, προφορική ή γραπτή αντίστοιχα. Η επικοινωνία όμως μπορεί να είναι και προσχεδιασμένη μέσω διάφορων

συσκευών. Η [τηλεόραση](#), το [τηλέφωνο](#) και οποιαδήποτε άλλη συσκευή μας βοηθάει να επικοινωνούμε μεταξύ μας ακόμα και σε απόσταση, είναι ένα κομμάτι μιας προσχεδιασμένης επικοινωνίας η οποία γίνεται με τη βοήθεια της [ηλεκτρονικής επικοινωνίας](#).

Εκτός από την λεκτική επικοινωνία υπάρχει και η μη λεκτική, γνωστή και ως "γλώσσα του σώματος" : οι χειρονομίες, ο τόνος της [φωνής](#), η στάση του σώματος, οι εκφράσεις του προσώπου.

Η επικοινωνία αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι ολόκληρου του πλανήτη μας. Χάρη σε αυτήν η καθημερινότητα μας έγινε πιο εύκολη και η επικοινωνία με μακρινούς συγγενείς πιο άμεση. Αυτό έχει και ως αποτέλεσμα όλες αυτές οι επικοινωνιακές συσκευές να έχουν ακόμα και συναισθηματική αξία για μας. Η επικοινωνία έχει αναπτυχθεί με την πάροδο του χρόνου. Τα παλαιότερα χρόνια η μορφή της επικοινωνίας ήταν κυρίως λεκτική, αλλά στις μέρες μας χρησιμοποιείται και η μαζική επικοινωνία η οποία δεν είναι μορφή επικοινωνίας που δόθηκε από την φύση. Σε αυτήν περιλαμβάνονται τα νέα μέσα, όπως είναι η [τηλεόραση](#), το [τηλέφωνο](#), το ραδιόφωνο, ο [κινηματογράφος](#), το [Διαδίκτυο](#) (Internet) κ.ά. Σε αυτά οι άνθρωποι οδηγήθηκαν από την ανάγκη για πιο γρήγορη και εύκολη επικοινωνία.

Παράγοντες που επηρεάζουν την επικοινωνία

Υπάρχουν διάφοροι παράγοντες που επηρεάζουν τη επικοινωνία, όπως το περιβάλλον, το φύλο και η ηλικία, οι προσωπικές αντιλήψεις και ιδέες, η διανοητική, σωματική και ψυχολογική κατάσταση του [πομπού](#) και του [δέκτη](#), πολιτισμικοί και θρησκευτικοί περιορισμοί, το κοινωνικό status και ο θόρυβος. Θόρυβος είναι οτιδήποτε επηρεάζει την μετάδοση του μηνύματος από τον πομπό στον δέκτη.

Κεφάλαιο 4

Τα κοινωνικά δίκτυα

Τα **κοινωνικά δίκτυα** είναι ένα σύνολο αλληλεπιδράσεων και διαπροσωπικών σχέσεων. Ο όρος σήμερα χρησιμοποιείται επίσης για να περιγράψει ιστοσελίδες οι οποίες επιτρέπουν την διεπαφή ανάμεσα στους χρήστες, π.χ. με σχόλια, φωτογραφίες, άλλες πληροφορίες από σχετική βιβλιογραφία.^[1] Οι πιο γνωστές από αυτές τις ιστοσελίδες είναι το [Facebook](#), [Twitter](#), [Instagram](#) και [Linkedin](#).



Οι ιστότοποι αυτοί αποτελούν εικονικές κοινότητες όπου οι χρήστες μπορούν να επικοινωνούν και να αναπτύσσουν επαφές μέσα από αυτές.

Ένα κοινωνικό δίκτυο είναι μια κοινωνική δομή που αποτελείται από ένα σύνολο παραγόντων, όπως άτομα ή οργανισμούς. Στο διαδίκτυο, τα κοινωνικά

δίκτυα είναι μία πλατφόρμα που συντηρείται για την δημιουργία κοινωνικών σχέσεων μεταξύ των ανθρώπων, που συνήθως αποτελούν ενεργά μέλη του κοινωνικού δικτύου, με κοινά ενδιαφέροντα ή δραστηριότητες.

Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης είναι οργανωμένες ιστοσελίδες στο διαδίκτυο με περισσότερο ομαδοκεντρικό χαρακτήρα που παρέχουν, στην συντριπτική τους πλειοψηφία, μία σειρά από βασικές και δωρεάν υπηρεσίες όπως τη δημιουργία προφίλ, το ανέβασμα εικόνων και βίντεο, τον σχολιασμό σε ενέργειες που γίνονται από άλλα μέλη του δικτύου ή μίας ομάδας, την άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων και πολλά άλλα.

Κεφάλαιο 5

Πληροφόρηση

Πληροφορία είναι μία διάταξη συνδυασμού διαφοροποιήσεων (ή μοναδική διαφοροποίηση) μέσα από εντροπικό πληροφοριακό εύρος (δυναμικές πληροφοριακές παραλλαγές). Εδώ η εντροπία αφορά τον όρο της θεωρίας της πληροφορίας. Η πληροφορία δεν είναι αναγκαστικά δεδομένο, ούτε απαιτεί γνώση (υπάρχει χωρίς να είναι γνωστή, δεν απαιτεί ανθρωπική σημασιολογική αντιστοιχία).



Η δεδομενική πληροφορία (για την πληροφορική και όχι για την θεωρία της πληροφορίας που αποτελεί υπερώνυμο) είναι μια αλληλουχία σημάτων (δεν ορίζεται έτσι η σκέτη πληροφορία στην ανθρωπότητα, το πλήθος και η σειραϊκότητα δεν ορίζονται ως προαπαιτούμενα στους ορισμούς που δίνει η υπόλοιπη ανθρωπότητα), που είτε καταγράφονται είτε μεταδίδονται, η οποία μπορεί να ερμηνευτεί ως μήνυμα και μπορεί να επηρεάσει ένα δυναμικό

σύστημα το οποίο είναι σε θέση να το επεξεργαστεί. Αντίστροφα, ερμηνεύεται ως στοιχείο γνώσης, η νοητική οργάνωση μιας συλλογής από απλά πράγματα που αποκτά σημασία.

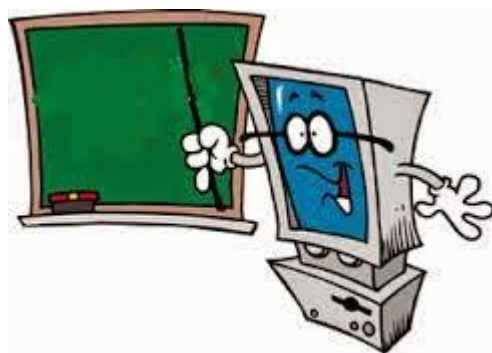
Η πληροφορία στην κοινή γλώσσα είναι γεγονότα και απόψεις που προσφέρονται και λαμβάνονται από έμβια όντα, μέσα μαζικής επικοινωνίας, ηλεκτρονικούς υπολογιστές (κυρίως μέσω διαδικτύου) και από πάσης φύσεως παρατηρήσιμα φαινόμενα στο περιβάλλον[6]. Στην επιστήμη της Πληροφορικής, όταν η πληροφορία εξετάζεται στατιστικά, απεκδύεται κάθε έννοιας νοήματος και αποσυνδέεται από κάθε «σημασία» με την έννοια που την αντιλαμβάνονται οι άνθρωποι.

Κεφάλαιο 6

Ψυχαγωγία

Η Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία (γνωστή και με τον Αγγλόφωνο όρο Edutainment ακρωνύμιο των λέξεων Educational Entertainment) αποτελεί μία μαθησιακή πλατφόρμα στην οποία συνδυάζονται η Ψυχαγωγία και η Εκπαίδευση.

Η Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία προσπαθεί να προσφέρει στο κοινό στο οποίο απευθύνεται την εμπέδωση εκπαίδευσης μέσω οικείων μεθόδων ψυχαγωγίας όπως είναι τα Τηλεοπτικά Προγράμματα, τα Παιχνίδια Η/Υ, οι Ταινίες, η Μουσική, οι Δικτυακοί Τόποι, τα Προγράμματα Πολυμέσων κλπ.



Η Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία συνήθως παίζει το ρόλο του εκπαιδευτή σε κάποιους συγκεκριμένους τομείς ενώ σε κάποιες πιο σπάνιες περιπτώσεις επιχειρεί την αλλαγή συμπεριφοράς, μέσω της δημιουργίας συγκεκριμένων κοινωνικοπολιτιστικών συμπεριφορών. Την Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία τη συναντάμε πολύ συχνά μέσω της Τηλεκπαίδευσης (E-Learning) και χρησιμοποιείται για τη μετάδοση μηνυμάτων-κλειδιών μέσα από ένα διασκεδαστικό τρόπο.

Η επιτυχημένη Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία γίνεται διακριτή με το γεγονός ότι η μάθηση γίνεται διασκέδαση και οι Εκπαιδευτές προσφέρουν εκπαίδευση με έναν τρόπο ο οποίος είναι ταυτόχρονα διασκεδαστικός και ευχάριστος.



Το 1983 ο όρος Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία χρησιμοποιήθηκε για να περιγράψει ένα πακέτο παιχνιδιών Η/Υ (a package of software games) για τους οικιακούς Η/Υ Oric 1 και Spectrum Microcomputers στη Μεγάλη Βρετανία. Ο άνθρωπος που επινόησε τον όρο Εκπαιδευτική

Ψυχαγωγία για τους Η/Υ ήταν ο Chris Harvey που εργαζόταν εκείνη την περίοδο στην εταιρία ITEC.

Ο τομέας της Εκπαιδευτικής Ψυχαγωγίας συνδυάζει θεωρίες Επικοινωνίας και Εκπαίδευσης για να “παραδώσει” πρωτίστως μηνύματα κοινωνικής ανάπτυξης. Παρότι η Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία υπάρχει σαν μέθοδος εδώ και χιλιετίες, με μορφές ανάλογες της εποχής που αναπτύχθηκε όπως για παράδειγμα οι Παραβολές και οι Μύθοι, πιθανότατα ο πιο σύγχρονος εκφραστής της Εκπαιδευτικής Ψυχαγωγίας να είναι ο Miguel Sabido.

Ο Sabido, το 1970, ξεκίνησε την παραγωγή Τηλεμυθιστορημάτων τα οποία συνδύαζαν τη θεωρία της Επικοινωνίας με Εκπαιδευτικά Μηνύματα με βασικό στόχο και σκοπό την εκπαίδευση του κοινού της Λατινικής Αμερικής σε θέματα Οικογενειακού Σχεδιασμού καθώς και γνώσεων Γραφής και Ανάγνωσης.

Το μοντέλο που ανέπτυξε εμπεριείχε πολλά στοιχεία του έργου του Albert Bandura, και είχε στόχο τον καθορισμό του είδους των προγραμμάτων που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του κοινού.



Στις μέρες μας, οι έννοιες της Ψυχαγωγίας και της Διασκέδασης έχουν μπερδευτεί. Συγχέεται ο ρηχός χαρακτήρας της σπατάλης του ελεύθερου χρόνου με την ευχάριστη μα ταυτόχρονα εκπαιδευτική ουσία που κρύβεται στην ψυχαγωγική διάθεση του χρόνου μας. Εξάλλου η ίδια η λέξη Ψυχαγωγία, σημαίνει Άγω – Οδηγώ την Ψυχή.

Όταν αναφερόμαστε στην εκπαιδευτική ουσία της ψυχαγωγίας, αναφερόμαστε σε εκείνο το ευχάριστο διάλειμμα που θα μπορεί και θα πρέπει να προσφέρει κάτι στην προσωπικότητά μας, είτε ως ανάπτυξη δεξιοτήτων είτε ως γνώση καθεαυτή.

Ο ελεύθερος χρόνος που μας είναι διαθέσιμος, λόγω του σύγχρονου τρόπου ζωής, έχει περιοριστεί αισθητά και κοντεύει να γίνει πολυτέλεια. Είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζουμε πως πρέπει να διευθετήσουμε τον ελεύθερο χρόνο μας ώστε να ψυχαγωγούμαστε και παράλληλα να μπορούμε να αποκομίσουμε κάτι από την όποια ενασχόλησή μας.

Γίνεται κατανοητό ότι θα πρέπει να δοθούν στους νέους τα σωστά ερεθίσματα για μία γνήσια ψυχαγωγία.

Ένας από τους κυριότερους “εκπροσώπους” της Εκπαιδευτικής Ψυχαγωγίας οι Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές.

Στις σελίδες που ακολουθούν, θα αναπτύξουμε τη διδασκαλία με βάση τους Η/Υ.

Ενότητα 2 Αρνητικά

Κεφάλαιο 1

ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Ο όρος ακατάλληλο περιεχόμενο είναι υποκειμενικός σε σχέση με την ηλικία ή και την ψυχική κατάσταση του κάθε ατόμου. Για παράδειγμα ένα περιεχόμενο μπορεί να θεωρηθεί μη αποδεκτό για ένα μικρό παιδί εάν αυτό περιέχει ακατάλληλο υλικό, το οποίο μπορεί να προκαλέσει ψυχικές διαταραχές, να σοκάρει ή ακόμα να προωθήσει λάθος συμπεριφορές. Το ίδιο περιεχόμενο μπορεί όμως να θεωρηθεί κατάλληλο για ένα μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο.



Συνήθως με τον όρο ακατάλληλο περιεχόμενο, αναφερόμαστε σε περιεχόμενο, το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει ρατσιστικό ή ξενοφοβικό περιεχόμενο, προώθηση επιβλαβών συμπεριφορών, προώθηση τυχερών παιχνιδιών, παρουσίαση πορνογραφικού υλικού, προώθηση βίας κ.λ.π.

Πού μπορεί να συμβεί:

Ιστοσελίδες αμφίβολου προέλευσης

Μέσα από τα διαδικτυακά παιχνίδια (online games)

Μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

Μέσω του κινητού τηλεφώνου

Κεφάλαιο 2

Βίαια Παιχνίδια

Σύμφωνα με έρευνες, εκατομμύρια άτομα αφιερώνουν χρόνο σε καθημερινή βάση σε ηλεκτρονικά παιχνίδια (<http://www.appdata.com>). Όπως στην αγορά έτσι και στο Διαδίκτυο υπάρχουν διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών. Η πιο δημοφιλής κατηγορία παιχνιδιών είναι η κατηγορία παιχνιδιών δράσης η οποία χωρίζεται σε άλλες υποκατηγορίες, όπως παιχνίδια πολεμικών τεχνών (Beat'em up), λαβυρίνθων (maze), πλατφόρμας (platform), βολών (shooters) κ.ά.

Η κατηγορία βολών θεωρείται η πλέον βίαια κατηγορία παιχνιδιών και έχει κατακριθεί ιδιαίτερα για τα κακά πρότυπα και τις αρνητικές επιδράσεις που πιθανότατα να έχει, ειδικά σε νεαρά άτομα. Όπως λέει και το όνομα, σκοπός είναι να χρησιμοποιήσουμε όπλα, ώστε να εξοντώσουμε τους αντιπάλους και να ολοκληρώσουμε τις αποστολές του παιχνιδιού.



Βία όμως που εκφράζουμε στα παιχνίδια μπορεί να την εμφανίσουμε και στην κανονική μας ζωή. Ανησυχητικά είναι τα

συμπεράσματα που προκύπτουν από τις έρευνες των Πανεπιστημίων της Καλιφόρνια και του Σαν Φρανσίσκο στις ΗΠΑ. Οι μελετητές βρήκαν ότι η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλεί αντικοινωνική και πολεμοχαρή συμπεριφορά στην καθημερινότητα των παιδιών ηλικίας 18 έως 21 (Ferguson, 2007).

Αυτό το ενισχύει και ο οργανισμός ISFE (Interactive Software Federation of Europe), όπου σύμφωνα με έρευνές του, υψηλά επίπεδα έκθεσης σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια σχετίζονται έντονα με αυξανόμενη

επιθετική συμπεριφορά στο σχολείο και στο ελεύθερο παιχνίδι και οδηγούν στην εγκληματικότητα.

Εδώ υπάρχει το ζήτημα του ενδεχομένως ακατάλληλου για την ηλικία του παιδιού περιεχόμενο. Για το σκοπό αυτό η βιομηχανία παιχνιδιών εφαρμόζει κώδικες σήμανσης των παιχνιδιών όπως π.χ. Πανευρωπαϊκού Συστήματος Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan European Game Information - PEGI). Στη σήμανσή του, το PEGI αναφέρει τόσο την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται ο κάθε τίτλος, καθώς και τα στοιχεία

Κεφάλαιο 3

Ιός υπολογιστή

Ένας **ιός υπολογιστών** (αγγλικά:Virus) είναι ένα κακόβουλο πρόγραμμα υπολογιστή, το οποίο μπορεί να αντιγραφεί χωρίς παρέμβαση του χρήστη και να "μολύνει" τον υπολογιστή χωρίς τη γνώση ή την άδεια του χρήστη του. Ο αρχικός ιός μπορεί να τροποποιήσει τα αντίγραφα του ή τα ίδια τα αντίγραφα μπορούν να υποστούν από μόνα τους τροποποίηση, όπως συμβαίνει σε έναν **μεταμορφικό ιό**. Ένας ιός μπορεί να διαδοθεί από έναν υπολογιστή σε άλλους, παραδείγματος χάριν από ένα χρήστη που στέλνει τον

ιό μέσω δικτύου ή του Διαδικτύου, ή με τη μεταφορά του σε ένα φορητό μέσο αποθήκευσης, όπως δισκέτα, οπτικό δίσκο ή μνήμη flash USB. Οι ιοί ορισμένες φορές εσφαλμένα συγχέονται με τα "σκουλήκια"



υπολογιστών (worms) και τους δούρειους ίππους (trojan horses). Ένα "σκουλήκι" μπορεί να διαδοθεί σε άλλους υπολογιστές χωρίς να πρέπει να μεταφερθεί ως τμήμα ενός υπολογιστή-οικοδεσπότη (host), ενώ ένας δούρειος ίππος είναι ένα αβλαβές πρόγραμμα μέχρι να εκτελεσθεί ή μέχρι να ικανοποιηθεί κάποια συνθήκη, την οποία έχει προκαθορίσει ο δημιουργός του. Πολλοί προσωπικοί υπολογιστές συνδέονται πλέον με το Διαδίκτυο και σε τοπικά δίκτυα και διευκολύνουν έτσι τη διάδοση του κακόβουλου κώδικα. Σήμερα οι ιοί μπορούν επίσης να εκμεταλλευθούν τις υπηρεσίες του Διαδικτύου, όπως το World Wide Web, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και την υπηρεσία συνομιλιών (Internet Relay Chat, IRC).

Ένας **ιός υπολογιστών** (αγγλικά:Virus) είναι ένα κακόβουλο πρόγραμμα υπολογιστή, το οποίο μπορεί να αντιγραφεί χωρίς παρέμβαση του χρήστη και να "μολύνει" τον υπολογιστή χωρίς τη γνώση ή την άδεια του χρήστη του. Ο αρχικός ιός μπορεί να τροποποιήσει τα αντίγραφα του ή τα ίδια τα αντίγραφα μπορούν να υποστούν από μόνα τους τροποποίηση, όπως συμβαίνει σε έναν **μεταμορφικό ιό**. Ένας ιός μπορεί να διαδοθεί από έναν υπολογιστή σε άλλους, παραδείγματος χάριν από ένα χρήστη που στέλνει τον ιό μέσω δικτύου ή του Διαδικτύου, ή με τη μεταφορά του σε ένα φορητό μέσο αποθήκευσης, όπως δισκέτα,



οπτικό δίσκο ή μνήμη flash USB. Οι ιοί ορισμένες φορές εσφαλμένα συγχέονται με τα "σκουλήκια" υπολογιστών (worms) και τους δούρειους ίππους (trojan horses). Ένα "σκουλήκι" μπορεί να διαδοθεί σε άλλους υπολογιστές χωρίς να πρέπει να μεταφερθεί ως τμήμα ενός υπολογιστή-οικοδεσπότη (host), ενώ

ένας δούρειος ίππος είναι ένα αβλαβές πρόγραμμα μέχρι να εκτελεσθεί ή μέχρι να ικανοποιηθεί κάποια συνθήκη, την οποία έχει προκαθορίσει ο δημιουργός του. Πολλοί προσωπικοί υπολογιστές συνδέονται πλέον με το Διαδίκτυο και σε τοπικά δίκτυα και διευκολύνουν έτσι τη διάδοση του κακόβουλου κώδικα. Σήμερα οι ιοί μπορούν επίσης να εκμεταλλευθούν τις υπηρεσίες του Διαδικτύου, όπως το World Wide Web, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και την υπηρεσία συνομιλιών (Internet Relay Chat, IRC).

Ιστορία

Ιός ανιχνεύθηκε για πρώτη φορά στο ARPANET, τον πρόδρομο του Διαδικτύου στις αρχές της δεκαετίας του '70. Διαδόθηκε μέσω του λειτουργικού συστήματος TENEX, που χρησιμοποιούσε τότε το ARPANET και θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει όποια σύνδεση γινόταν με το δίκτυο για να μολύνει τους συνδεδεμένους υπολογιστές. Εμφάνιζε το μήνυμα "I'M THE CREEPER! CATCH ME

IF YOU CAN". Σε σύντομο χρονικό διάστημα, ωστόσο, εμφανίστηκε ένα πρόγραμμα, το οποίο αποκαλούσε εαυτόν "Reaper", ανώνυμου δημιουργού, το οποίο ανίχνευε τον CREEPER στους υπολογιστές που είχε μολύνει και τον διέγραφε^[1].

Ο πρώτος ιός που αναφέρεται ως εξαπλούμενος εκτός του συστήματος μέσα στο οποίο δημιουργήθηκε (ο σχετικός όρος είναι "in the wild") υπήρξε ο "Elk Cloner". Τον δημιούργησε το 1982 ο δεκαπεντάχρονος, τότε, Ρίτσαρντ Σκρέντα (Richard Skrenta) για υπολογιστές Apple II με λειτουργικό σύστημα το Apple DOS 3.3. Τον αποθήκευσε σε μια δισκέτα και την έδωσε σε φίλους και γνωστούς του. Οι περισσότεροι υπολογιστές, εκείνη την εποχή, δε διέθεταν σκληρό δίσκο κι έτσι οι ανταλλαγές δισκετών ήταν πολύ συχνές. Όταν ο υπολογιστής εκκινούσε από τη μολυσμένη δισκέτα αντιγραφόταν μόνος του σε όποια άλλη δισκέτα είχε εκείνη τη στιγμή πρόσβαση ο υπολογιστής. Μετά την πεντηκοστή εκκίνηση από μολυσμένη δισκέτα, ο υπολογιστής εμφάνιζε το εξής μήνυμα (υπό μορφή στίχων - σε παρένθεση η ελληνική απόδοση):



Elk Cloner: The program with a personality (*Το πρόγραμμα με προσωπικότητα*)

It will get on all your disks (*θα καταλάβει όλους σας τους δίσκους*)

It will infiltrate your chips (*θα διεισδύσει στα τσιπ σας*)

Yes it's Cloner! (*ναι, είναι ο Cloner!*)

It will stick to you like glue (*θα σας κολλήσει σαν κόλλα*)

It will modify ram too (*θα τροποποιήσει και τη RAM*)

Send in the Cloner! (*διαδώστε τον Cloner!*)

Ο Cloner δεν είχε καταστροφικές προθέσεις και δημιουργήθηκε από τον έφηβο Σκρέντα ως αστείο. Ωστόσο διαδόθηκε στους υπολογιστές πολλών συμμαθητών του (και του καθηγητή του των Μαθηματικών!) εξασφαλίζοντάς του έτσι μια θέση στην ιστορία των ιών^[2].

Ο πρώτος ιός που εμφανίστηκε στους προσωπικούς υπολογιστές ήταν ο [ιός Brain](#) (γνωστός και ως Ashar, (C)Brain, Clone, Nirper, Pakistani, Lahore, Pakistani flu, Pakistani Brain). Δημιουργήθηκε στο Πακιστάν το 1986 από τους αδελφούς Basit και Amjad Farooq Alvi. Προσέβαλε τον τομέα εκκίνησης (boot sector) του σκληρού δίσκου^[3].

Από τότε έως σήμερα έχουν δημιουργηθεί και κυκλοφορήσει χιλιάδες ιοί, αρκετοί από τους οποίους είναι πολύ επικίνδυνοι, όταν προσβάλλουν κάποιο υπολογιστικό σύστημα ή δίκτυο. Εκτιμάται



ότι το έτος 2000 υπήρχαν περίπου 50.000 γνωστοί ιοί, ενώ σήμερα ο αριθμός τους έχει υπερβεί τις 60.000. Οι περισσότεροι είναι γραμμένοι για υπολογιστές με λειτουργικά συστήματα [MS-](#)

[DOS](#) και/ή [Windows](#)^[4]. Αυτό πιστεύεται ότι οφείλεται είτε στην αυξημένη διάδοση των συστημάτων αυτών είτε στα κενά ασφάλειας που παρουσιάζουν και κάνουν ευκολότερη τη μόλυνση του συστήματος και τη διάδοσή τους.

Τύποι ιών

Οι ιοί μπορούν να ταξινομηθούν σε δύο μεγάλες κατηγορίες:

- **Ανάλογα με το σημείο του υλικού ή του λογισμικού που μολύνουν:**
 - Τομείς σκληρού δίσκου συστήματος (system sectors)
 - Αρχεία
 - Ιοί μακροεντολών (Macros)
 - Ιοί πηγαίου κώδικα (Source Code Viruses)
 - Ιοί συμπλεγμάτων (σκληρού) δίσκου ((Hard) Disk Clusters)
- **Ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο πραγματοποιούν τη μόλυνση:**
 - Πολυμορφικοί ιοί

- ο Αόρατοι ιοί (Stealth Viruses)
- ο Θωρακισμένοι ιοί (Armored Viruses)
- ο Πολυτμηματικοί ιοί (Multipartite Viruses)
- ο Ιοί πλήρωσης κενών (Spacefiller Viruses)
- ο Ιοί παραλλαγής (Camouflage Viruses) [\[5\]](#).

Τρόπος δράσης

Ανεξάρτητα από το τι και πώς μολύνει σε ένα σύστημα, ο ιός πρέπει να εξασφαλίσει ορισμένες βασικές συνθήκες, προκειμένου να δράσει.

Συγκεκριμένα, πρέπει να μπορεί να εκτελέσει τον κώδικά του και να εξασφαλίσει πρόσβαση σε μέσα αποθήκευσης (κύρια στο σκληρό δίσκο, αλλά όχι μόνο). Γι' αυτό το λόγο, πολλοί ιοί προσκολλώνται



σε εκτελέσιμα (executable) αρχεία είτε [του λειτουργικού συστήματος](#) είτε του κανονικού λογισμικού ενός συστήματος. Εξασφαλίζουν έτσι δύο πράγματα: Πρώτον, ότι θα μπορούν να αναπαραχθούν και δεύτερον ότι θα μπορέσουν να εκτελέσουν τον κώδικά τους.

Τρόποι διάδοσης Οι ιοί διαδίδονται από τον ένα υπολογιστή στον άλλο με δύο τρόπους: Είτε μέσω φορητού μέσου αποθήκευσης είτε μέσω δικτύου. Ο δεύτερος τρόπος είναι σήμερα ο πλέον διαδεδομένος, λόγω της ευρείας διάδοσης του Διαδικτύου διεθνώς. Η βασική υπηρεσία διάδοσης ιών είναι αυτή του [ηλεκτρονικού ταχυδρομείου](#) (e-mail), μέσω του οποίου αποστέλλονται είτε ως συνημμένα είτε ως τμήμα αυτού καθαυτού του μηνύματος. Για το λόγο αυτό, πολλές υπηρεσίες e-mail προσφέρουν πρώτα σάρωση των μηνυμάτων και των συνημμένων τους με κάποιο αντιβιοτικό, πριν επιτρέψουν στο χρήστη να τα λάβει.

Τρόποι αντιμετώπισης

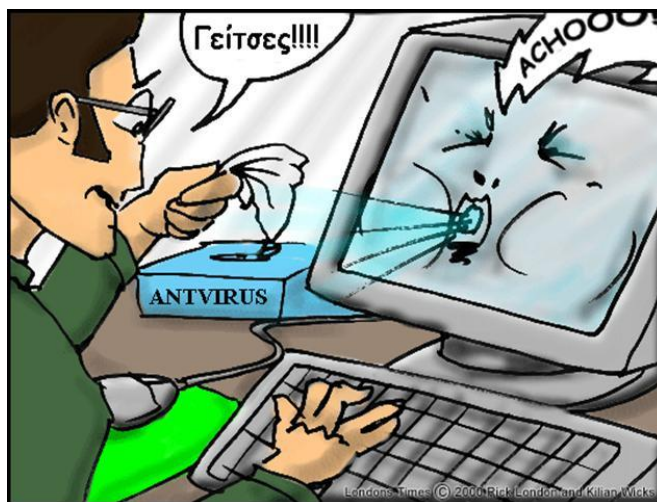
Οι ιοί αποτέλεσαν και αποτελούν έναν από τους πλέον διαδεδομένους τύπους κακόβουλου λογισμικού. Η ανίχνευση τους από τον απλό χρήστη είναι από δύσκολη έως αδύνατη - ορισμένοι, μάλιστα, ιοί, είναι τόσο προσεκτικά δημιουργημένοι που ακόμη και ο πλέον ειδικευμένος χρήστης αδυνατεί να τους εντοπίσει χωρίς να διαθέτει ειδικά προγραμματιστικά εργαλεία. Για την προστασία ενός συστήματος έχει δημιουργηθεί μια ειδική κατηγορία λογισμικού,

γνωστή ως αντιϊκό (antivirus). Προκειμένου να εξασφαλίσουν την απρόσκοπτη και χωρίς μολύνσεις λειτουργία ενός συστήματος, τα αντιϊκά εκκινούν ταυτόχρονα με

το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή, χωρίς εντολές από το χρήστη, και παραμένουν

ως διαδικασίες στη μνήμη (memory resident), ώστε να είναι σε θέση να ανιχνεύουν τυχόν μολύνσεις σε πραγματικό χρόνο. Τα προγράμματα αυτά πρέπει να αναβαθμίζονται σε τακτική βάση, ώστε να είναι σε θέση να αντιμετωπίζουν με επιτυχία τους νεοδημιουργούμενους ιούς. Σήμερα, αρκετοί οίκοι δημιουργίας λογισμικού ασχολούνται με τη δημιουργία τέτοιων προγραμμάτων. Τα αντιϊκά είναι σε θέση τόσο να εντοπίσουν μόλυνση τη στιγμή που αποπειράται, όσο και να "καθαρίσουν" τυχόν μολυσμένα αρχεία που εντοπίζουν.

Κάθε αντιϊκό έχει το δικό του τρόπο δράσης απέναντι στους ιούς. Ωστόσο, τα περισσότερα είναι σε θέση να εργάζονται σε πραγματικό χρόνο, εντοπίζοντας τους ιούς τη στιγμή ακριβώς που αποπειρώνται να μολύνουν το σύστημα. Ορισμένα τέτοια προγράμματα προσφέρονται δωρεάν για προσωπική χρήση (δεν καλύπτουν, ωστόσο, ούτε μικρό τοπικό δίκτυο υπολογιστών) και άλλα έναντι σχετικά χαμηλής τιμής (κανένα αντιϊκό για υπολογιστές δικτύου δεν προσφέρεται δωρεάν μέχρι σήμερα). Οι δημιουργοί ιών λαμβάνουν υπόψη τις μεθόδους εντοπισμού και προσπαθούν να τις εξουδετερώσουν ακόμη και με απενεργοποίηση του αντιϊκού. Αυτό



σημαίνει ότι ο χρήστης θα πρέπει να ενημερώνει συχνά το λογισμικό του αλλά και να δημιουργεί τις ειδικές δισκέτες, που τα περισσότερα αντιβιοτικά προγράμματα προτείνουν τη δημιουργία τους, ώστε να είναι δυνατή η εκκαθάριση και η επαναφορά του συστήματος μετά από τυχόν μόλυνσή τους. υνατή η εκκαθάριση και η επαναφορά του συστήματος μετά από τυχόν μόλυνσή τους.

Κεφάλαιο 4

ΕΘΙΣΜΟΣ

Εθισμός είναι μια συμπεριφορά που χαρακτηρίζεται από εξάρτηση σε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα αλλά και σε ουσίες. Προκαλείται από [κάπνισμα](#), [ναρκωτικά](#), [αλκοόλ](#), [τζόγος](#), [διαδίκτυο](#) κλπ. Υπάρχουν πολλά στάδια εθισμού. Ο εθισμός καθώς εξελίσσεται γίνεται τρόπος ζωής. Δισεκατομμύρια άνθρωποι ζουν παγιδευμένοι σε κάποιον από τους πολλούς εθισμούς.



Στην ουσία σήμερα αντιμετωπίζεται ως εθισμός σχεδόν κάθε συνήθεια που ακολουθείται εκτός μέτρου από ένα άτομο το οποίο γνωρίζει ότι δυσκολεύεται ή αδυνατεί να την κατευνάσει και πολύ περισσότερο να

της δώσει ένα τέλος.

Η εξάρτηση υποδηλώνεται από την παρουσία τριών τουλάχιστον από τα παρακάτω συμπτώματα:

- Έντονη επιθυμία χρήσης της ουσίας
- Ανάπτυξη ανοχής στη χρήση της ουσίας
- Παρουσία στερητικού συνδρόμου με τη μείωση ή τη διακοπή της χρήσης της ουσίας
- Ανάλωση σημαντικού χρόνου γύρω από τη συμπεριφορά χρήσης
- Εγκατάλειψη σημαντικών δραστηριοτήτων κοινωνικών, επαγγελματικών ή ψυχαγωγικών, λόγω της χρήσης.

Εμμονή στη χρήση της ουσίας, παρά το γεγονός ότι προκαλεί στο χρήστη σοβαρά σωματικά ή ψυχολογικά προβλήματα και δυσλειτουργίες σε κύριους τομείς της ζωής του. Ο εθισμένος συνεχίζει τη χρήση των ουσιών ή την καταναγκαστική συμπεριφορά, παρόλα τα επιβλαβή επακόλουθα και προσπαθεί να αποφεύγει συστηματικά την υπευθυνότητα και την πραγματικότητα, ενώ τείνει να απομονώνει τον εαυτό του από τους άλλους λόγω της ενοχής και του πόνου.

Κεφάλαιο 5

Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Ο όρος **διαδικτυακός εκφοβισμός** (αγγλικά: *Cyberbullying*) αφορά τον εκφοβισμό, την απειλή, την ταπείνωση ή την παρενόχληση παιδιών, προεφήβων και εφήβων που δέχονται μέσω της χρήσης του [Διαδικτύου](#), κινητών τηλεφώνων είτε άλλων ψηφιακών τεχνολογιών από ομηλικούς τους.

Αίτια

Συχνά οι νέοι εκτίθενται στον Διαδικτυακό εκφοβισμό εξαιτίας της βίωσης έντονων συναισθημάτων όπως θυμός, απόγνωση είτε πάλι και εκδίκηση, που μπορεί να προέρχεται τόσο από τις προβληματικές σχέσεις που υπάρχουν στο οικογενειακό περιβάλλον όσο και εξαιτίας μιας ευρύτερης κοινωνικής δυσλειτουργικότητας που παρουσιάζει το άτομο. Σε μερικές περιπτώσεις ο Διαδικτυακός εκφοβισμός αποτελεί μορφή



ψυχαγωγίας [\[εκκρεμεί παραπομπή\]](#) στοχεύοντας στην εκδήλωση ποικίλων αντιδράσεων και στην ικανοποίηση αναγκών που σχετίζονται με την επιβολή εξουσίας και ελέγχου. [\[εκκρεμεί παραπομπή\]](#) Σπανιότερα, η αποστολή μηνυμάτων σε λάθος παραλήπτες μπορεί να αποτελέσει αίτια του φαινομένου.

Μορφές διαδικτυακού εκφοβισμού

- Επαναλαμβανόμενη αποστολή ηλεκτρονικών ή τηλεφωνικών μηνυμάτων
- Παρέμβαση και παρενόχληση οποιασδήποτε διαδικτυακής δραστηριότητας του ατόμου
- Είσοδος σε προσωπικούς διαδικτυακούς λογαριασμούς του ατόμου
- Αποστολή φωτογραφιών του ατόμου ή αλλού είδους μαγνητοσκοπημένου υλικού

- Αποστολή προσωπικών πληροφοριών του ατόμου σε πολλαπλούς παραλήπτες
- Αποστολή απειλητικών μηνυμάτων σε αλλά άτομα υποκρινόμενοι το άτομο που εκφοβίζεται
- Υποκίνηση τρίτων για διαδικτυακή παρακολούθηση και παρενόχληση του ατόμου

Αντιμετώπιση διαδικτυακού εκφοβισμού

- Αγνόηση ενοχλητικών μηνυμάτων, σε περίπτωση ωστόσο απειλών συνιστάται αναφορά των μηνυμάτων και λήψη προληπτικών μέτρων .
- Αποκλεισμός του αποστολέα που στέλνει απειλητικά ή ενοχλητικά μηνύματα
- Προειδοποίηση του αποστολέα
- Αναφορά του περιστατικού στην [Αστυνομία](#) είτε σε κάποια αρμόδια υπηρεσία Δίωξης Ηλεκτρονικού εγκλήματος
- Αναφορά της περίπτωσης στον γονέα ή τον κηδεμόνα του ατόμου.

Συνέπειες

Το φαινόμενο του Διαδικτυακού εκφοβισμού εγκυμονεί σοβαρές επιπτώσεις για την ψυχική υγεία του θύματος, αλλά και του θύτη. Η αυτοεκτίμηση του ατόμου που υφίσταται Διαδικτυακό εκφοβισμό πλήττεται έντονα τόσο ώστε σε μερικές περιπτώσεις συνδέεται με



το αίσθημα της ενοχής. Το άτομο αρχίζει να αναπαράγει αρνητικές σκέψεις και η επίδοση των κοινωνικών του ικανοτήτων μειώνεται σημαντικά. Κάποιες φορές, κυρίως κατά την εφηβική ηλικία η αποχή από το σχολείο και από τις παρέες των συνομηλίκων αποτελεί

προσωρινό καταφύγιο, ενώ ταυτόχρονα η [αυτοκτονία](#) θεωρείται ως η μοναδική λύση στο πρόβλημα. Άτομα που δέχτηκαν έντονα Διαδικτυακό εκφοβισμό ενδέχεται στο μέλλον να παρουσιάσουν

μεγαλύτερη αστάθεια στις διαπροσωπικές τους σχέσεις συνοδευόμενη από την κοινωνική απομόνωση. Από την άλλη, οι εκφοβιστές τείνουν να είναι άτομα με έντονη αντικοινωνική συμπεριφορά, επιρρεπή στο αλκοόλ και απομονωμένα από τους συνομηλίκους. Μακροπρόθεσμα αντιλαμβάνονται ότι ο εκφοβισμός δεν αποτελεί μορφή ικανοποίησης και αναγνώρισης, βιώνοντας έτσι έντονη προσωπική απογοήτευση.

Κεφάλαιο 6

ΧΑΚΕΡΣ

Χάκερ (*Hacker*) ονομάζεται συνήθως το άτομο το οποίο εισβάλλει σε υπολογιστικά συστήματα και πειραματίζεται με κάθε πτυχή τους.^[1] Ωστόσο παλαιότερα είχε την έννοια του εφευρέτη, αυτού που ασχολείται έτσι ώστε να ανακαλύψει το πως λειτουργεί ένα σύστημα και να το βελτιώσει ή να το αλλάξει τροποποιώντας το.

Οι λεγόμενοι χάκερ έχουν τις κατάλληλες γνώσεις και ικανότητες να διαχειρίζονται σε μεγάλο βαθμό υπολογιστικά συστήματα. Συνήθως οι χάκερς είναι προγραμματιστές, σχεδιαστές συστημάτων αλλά και άτομα τα οποία ενώ δεν ασχολούνται επαγγελματικά με τομείς της πληροφορικής, έχουν αναπτύξει τέτοιες δεξιότητες και δουλεύουν είτε σε ομάδες (*hacking-groups*) είτε μόνοι τους. Αν οι πράξεις τους αυτές είναι κακόβουλες αποκαλούνται *κράκερ*.^[2]

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Αρχικά ο όρος «**χάκερ**» σήμαινε στα αγγλικά το δημιουργό ενός επίπλου ή γενικότερα ξύλινου αντικειμένου με τη βοήθεια πελέκεως (τσεκουριού). Η ιστορία των χάκερς μπορούμε να πούμε πως ξεκινάει το 1960 από σπουδαστές του πανεπιστημίου του MIT. Οι υπολογιστές τότε ήταν *mainframes*, μηχανήματα κλειδωμένα σε δωμάτια με ελεγχόμενη θερμοκρασία. Το κόστος λειτουργίας τους ήταν απαγορευτικό και οι ερευνητές είχαν στη διάθεση τους περιορισμένο χρόνο εργασίας. Τότε κάποιοι από αυτούς, δημιούργησαν τα πρώτα *hacks*, προγράμματα που βοηθούσαν στη γρηγορότερη εκτέλεση υπολογισμών. Αρκετές φορές τα *hacks* ήταν καλύτερα προγράμματα από τα αρχικά. Ένα από τα μεγαλύτερα *hack* της ιστορίας έγινε το 1969, όταν δύο υπάλληλοι της Bell συνέθεσαν κάποιες εντολές για να αυξήσουν την ταχύτητα των υπολογιστών.



Το hack αυτό το ονόμασαν UNIX το οποίο σήμερα αποτελεί ένα ευρέως γνωστό λειτουργικό σύστημα.^{[3][4]} Τη δεκαετία του 1970, το hacking αποτελούσε εξερεύνηση και κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του

κόσμου της τεχνολογίας. Το 1971 ο John Draper, βετεράνος του Βιετνάμ, ανακάλυψε ότι η σφυρίχτρα που έδιναν δώρο τα δημητριακά Cap 'n' Crunch παρήγαγε ήχο συχνότητας 2600 mhz και την χρησιμοποίησε ώστε να κάνει τηλεφωνήματα χωρίς χρέωση. Ο Draper που αργότερα του δόθηκε το ψευδώνυμο Captain Crunch, συνελήφθηκε αμέσως. Τότε δημιουργείτε ένα κοινωνικό κίνημα από το περιοδικό YIPL/TAP (Youth International Party Line/Technical Assistance Program) το οποίο βοηθούσε χάκερς να κάνουν δωρεάν υπεραστικές κλήσεις. Αργότερα δύο μέλη του Homebrew Computer Club της Καλιφόρνιας, ο Steve Jobs και ο Steve Wozniak, άρχισαν να δημιουργούν τα λεγόμενα «blueboxes», συσκευές με τις οποίες συνήθιζαν να «hackάρουν» τηλεφωνικές συσκευές. Το 1978, οι Randy Sousa και Ward Christiansen δημιούργησαν ένα εικονικό μαγαζί συγκέντρωσης των χάκερς, το πρώτο BBS (Bulletin Board System) που λειτουργεί μέχρι και σήμερα.^{[3][4]} Το 1983, το FBI συνέλαβε 16χρονους χάκερς από το Μιλγουόκι με ψευδώνυμο 414 (ο κωδικός της περιοχής τους) οι οποίοι εισέβαλλαν σε 60 υπολογιστές διάφορων ερευνητικών κέντρων περιλαμβανομένων των Memorial Sloan-Kettering Cancer Center και Alamos National Laboratory. Την ίδια εποχή η ταινία “War Games” έριξε φως στο σκοτεινό κόσμο του hacking και προειδοποίησε το κοινό για τις ικανότητες των χάκερς. Οι ίδιοι οι χάκερς πήραν διαφορετικά μηνύματα από την ταινία. Όλο και περισσότεροι κάτοικοι μετακινούνταν στον ηλεκτρονικό κόσμο.

Το ARPANET μετασχηματιζόταν σε Internet και τα BBS βρίσκονταν σε εποχή άνθησης.^{[3][4]} Το 1984 αποτέλεσε την αρχή του Μεγάλου Πολέμου κατά των χάκερς. Τότε δημιουργήθηκε η ομάδα Legion of Doom, μέλη των οποίων αποσπάστηκαν και δημιούργησαν τους



Masters of Deception. Από το 1990 και για δύο χρόνια, οι δύο ομάδες πολέμησαν μεταξύ τους μέχρι που συνελήφθησαν από το FBI. Στο τέλος της δεκαετίας του '80 το Κογκρέσο της Αμερικής

δημιούργησε το πρώτο νόμο για τις απάτες με υπολογιστές. Τότε εμφανίστηκε ο Robert Morris που το 1988 εισέβαλε σε 6.000 online υπολογιστές και κέρδισε τον “τίτλο” του πρώτου hacker που τιμωρήθηκε από τον νόμο, με 10.000 δολάρια πρόστιμο και ατέλειωτες ώρες κοινωνικού έργου. Ακολούθησε ο Kevin Mitnick και αρκετές φορές κάποια μέλη των Legion of Doom. Τα αισθήματα του κοινού για τους χάκερς άλλαξαν. Οι χάκερς δεν ήταν πια οι εκκεντρικοί που ήθελαν να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις. Η οικονομία που στηριζόταν στο δίκτυο χρειαζόταν προστασία και οι χάκερς χαρακτηρίστηκαν ως εγκληματίες.^{[3][4]} Τη δεκαετία του 1990, αυξήθηκαν οι απάτες αλλά και οι κλοπές μέσω internet από τους χάκερς. Το 2000, μέσα σε ένα χρονικό διάστημα τριών ημερών οι χάκερς κατάφεραν να εμποδίσουν τη πρόσβαση σε ιστοσελίδες όπως οι Yahoo!, Amazon.com, Buy.com, eBay και CNN.com υπερφορτώνοντας το σύστημα. Ακολουθούν επιθέσεις κατά κυβερνήσεων, κλεψίτυπα αντίγραφα λογισμικού αλλά και δημιουργία ηλεκτρονικών ιών από χάκερς ανά τον κόσμο.^{[3][4]}

Κεφάλαιο 7

Ανεπιθύμητα μηνύματα

- Τα μηνύματα αυτά στέλλονται χωρίς να τα έχουμε ζητήσει.
- Πολλές φορές αναφέρονται και ως Junk E-mail.
- Αποτελούν ένα από τα σοβαρότερα προβλήματα του Διαδικτύου αφού τα Spam Mail αντιστοιχούν περίπου στο 80% του συνολικού αριθμού των email!

Τρόποι αντιμετώπισης των Spam Mail

- Δεν δίνουμε την διεύθυνση του Ηλεκτρονικού μας Ταχυδρομείου σε οργανισμούς ή άτομα που δεν εμπιστευόμαστε.
- Δεν εμπιστευόμαστε και δεν απαντάμε ΠΟΤΕ σε τέτοια μηνύματα
- Ρυθμίζουμε την υπηρεσία φιλτραρίσματος του ηλεκτρονικού μας ταχυδρομείου.

