

The background is a dark blue gradient with a starry texture. On the left side, there is a large, semi-circular scale with tick marks and numbers ranging from 140 to 260. Several circular patterns, some solid and some dashed, are scattered across the background, some with arrows indicating direction.

СЕТЕВАЯ ЭТИКА. КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

ГРУППА 12161 4Б

КОМАРОВ КИРИЛЛ ЮРЬЕВИЧ

ОГЛАВЛЕНИЕ

- Основные понятия
- Основы сетевой этики
- Культура общения в сети
- Список литературы

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

СЕТЕВОЙ ЭТИКЕТ - (НЕТИКЕТ — НЕОЛОГИЗМ, ЯВЛЯЕТСЯ СЛИЯНИЕМ СЛОВ «СЕТЬ» (АНГЛ. *NET*) И «ЭТИКЕТ») — ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ, ОБЩЕНИЯ В СЕТИ, ТРАДИЦИИ И КУЛЬТУРА ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВА, КОТОРЫХ ПРИДЕРЖИВАЕТСЯ БОЛЬШИНСТВО. ЭТО ПОНЯТИЕ ПОЯВИЛОСЬ В СЕРЕДИНЕ 80-Х ГОДОВ XX ВЕКА В ЭХОКОНФЕРЕНЦИЯХ СЕТИ FIDO. НЕКОТОРЫЕ ИЗ ПРАВИЛ СЕТЕВОГО ЭТИКЕТА ПРИСУТСТВУЮТ В RFC 1855.



ОСНОВЫ СЕТЕВОЙ ЭТИКИ

Виртуальное общение отличается от общения, которое происходит в реальной жизни. При общении в сети собеседникам вас не видно; они не знают ни ваших достоинств, ни ваших недостатков; никого не интересует ваше положение в обществе. Все собеседники изначально равны между собой. Это раскрепощает, но везде нужна мера. Иногда один из участников виртуальной беседы, понимая безнаказанность своего поведения, может оскорбить других, возмутить, разочаровать или просто надоест им. При работе в сети необходимо руководствоваться определенными негласными, но общеизвестными нормами поведения, **этикой общения людей.**



ОСНОВЫ СЕТЕВОЙ ЭТИКИ



В настоящее время электронная переписка является самым популярным и доступным способом общения через Интернет. В зависимости от отношений между корреспондентами переписка может быть **деловой или частной**.

Если письмо частное, то к нему не предъявляется жестких требований с точки зрения этики. Стиль письма и манера изложения в частной переписке зависят от степени знакомства с адресатом.

В обычной деловой переписке есть общепринятые правила, которые необходимо знать и которыми следует руководствоваться при любой форме переписки.

КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ПРЕЖДЕ ВСЕГО ДЛЯ СВЯЗИ МЕЖДУ ЗНАКОМЫМИ ЛЮДЬМИ И РЕЖИМ РАБОТЫ С НЕЙ ПРИРАВНИВАЕТСЯ К ОБЫЧНОМУ ТЕЛЕФОННОМУ РАЗГОВОРУ, ТОЛЬКО «ЗАОЧНОМУ». ПО ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ МОЖНО ОБРАЩАТЬСЯ К НЕЗНАКОМЫМ ЛЮДЬМ, НО ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО АДРЕС БЫЛ ОПУБЛИКОВАН ЕГО ВЛАДЕЛЬЦЕМ.
- ОТПРАВКА НЕ ЗАТРЕБОВАННОЙ КОРРЕСПОНДЕНЦИИ ЯВЛЯЕТСЯ НАРУШЕНИЕМ ПРАВИЛ СЕТЕВОГО ЭТИКЕТА И НАЗЫВАЕТСЯ **ЭЛЕКТРОННЫМ СПАМОМ**. ЗАПОЛНЯЙТЕ ПОЛЕ **ТЕМА**. ИЗ-ЗА ОПАСЕНИЯ ПОЛУЧИТЬ В ПИСЬМЕ ВИРУС ИЛИ СПАМ, МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ УДАЛЯЮТ СООБЩЕНИЯ БЕЗ ТЕМЫ ИЛИ С ПОДОЗРИТЕЛЬНОЙ ТЕМОЙ, ДАЖЕ НЕ ЧИТАЯ ИХ.
- ПОДПИСЫВАЙТЕ СВОИ ПОСЛАНИЯ.

КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- К НЕЗНАКОМЫМ ЛЮДЯМ МОЖНО ОБРАЩАТЬСЯ С ПРОСЬБАМИ О КОНСУЛЬТАЦИИ, С ВЕЖЛИВЫМИ ПРЕДЛОЖЕНИЯМИ И ПОЖЕЛАНИЯМИ, НЕ ПРЕТЕНДУЯ НА ПОЛУЧЕНИЕ ОТВЕТА. КАК ПРАВИЛО, ОБРАЩЕНИЯ, ОТНОСЯЩИЕСЯ К СФЕРЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ИЛИ ЛИЧНЫХ ИНТЕРЕСОВ КОРРЕСПОНДЕНТА, ВЫЗЫВАЮТ ДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫЙ ОТКЛИК.
- ПРИ ОБРАЩЕНИИ К НЕЗНАКОМЫМ ЛЮДЯМ СЛЕДУЕТ ВОЗДЕРЖИВАТЬСЯ ОТ ПРОСЬБ, ВЫЗЫВАЮЩИХ НЕОБХОДИМОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРУГИХ СРЕДСТВ СВЯЗИ, ОТЛИЧНЫХ ОТ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ. ТАК, НАПРИМЕР, НЕ СЛЕДУЕТ ОБРАЩАТЬСЯ, ДАЖЕ С ОЧЕНЬ ВЕЖЛИВОЙ ПРОСЬБОЙ ПОЗВОНИТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ ИЛИ ОТПРАВИТЬ ОБЫЧНОЙ ПОЧТОЙ ПИСЬМО С АВТОГРАФОМ НА ПАМЯТЬ. ТАКИЕ ПРОСЬБЫ ОСТАЮТСЯ БЕЗ ОТВЕТА, А ИХ ПОВТОРЕНИЕ РАССМАТРИВАЕТСЯ КАК СПАМ.



КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ



- Сообщения электронной почты могут иметь вложения. Так, например, к электронному письму может быть приложен файл с фотографией или, например, с программой. Форматированные документы, выполненные в текстовом процессоре (например, проекты договоров), также иногда прикладывают к электронному письму. К этим вложениям надо подходить, как подходят к посылке, полученной от неизвестного доброжелателя. Посылка может содержать взрывное устройство.
- Не пересылайте большие файлы без предварительной архивации.

КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- Если письмо с вложением получено от знакомого человека, значит, в тексте письма он обязательно должен был указать, что он приложил и зачем. Если письмо с вложением получено от незнакомого лица, файл вложения следует удалить, не читая и не просматривая, каким бы заманчивым ни было предложение им воспользоваться. Программные файлы, рассылаемые таким образом, часто содержат вирусы, а файлы документов — макровирусы.
- Для выражения эмоций в электронной переписке используют схематические изображения человеческого лица, так называемые смайлики.

Смайлики (рассматривайте, склонив голову влево)					
:~)	улыбка	:-Q	курит	:(хмурый взгляд
:~)))	хохот	:-@	кричит	8:-)	маленькая девочка
:~)	насморк	:-{	грусть	:-{	я опечален
:*)	пьяница	:'-{	плачет	:'-)	плачет от счастья
:-{)	усатый	;~)	хитрец	:-&	покаялся молчать
:-[вампир	>:-{	злится	:-{)	я потрясен
:-)	панк	:0	зевает	=8-)	носит очки

КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- Есть правила, которые подходят и для дружеской беседы, и для делового общения, и для научной полемики:
- Уважайте чужое мнение, даже если оно не совпадает с вашим.
- Умейте признавать свои ошибки.
- Отстаивая свое мнение используйте доказательства, а не амбиции.
- Умейте вовремя прекратить бессмысленный разговор.
- Сообщения должны быть краткими. Высказывания должны делаться по существу обсуждаемой проблемы.
- Сообщения должны быть адресованы всем собеседникам. Для частных писем есть электронная переписка.
- Высказывания расистского характера, оскорбления и некорректные замечания запрещены.
- У постоянных участников телеконференций существует словарь сокращений, который помогает отвечать кратко, не загромождая сообщения лишними фразами.

Сокращения известных словоформ	
Словоформа	Сокращение (пишется прописными буквами)
По моему скромному мнению	IMHO (<i>In My Humble Opinion</i>)
Поговори позже	TTYL (<i>Talk To You Later</i>)
К вашему сведению	FYI (<i>For Your Information</i>)
Кстати	BTW (<i>By The Way</i>)
Насколько я знаю	AFAIK (<i>As Far As I Know</i>)
Увидимся	SUL (<i>See You Later</i>)

КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ



- Общение в чатах - самый демократичный способ сетевого общения, очень распространенный среди молодежи. При общении в чатах желательно выполнять следующие правила:
- Используйте язык, на котором общается большинство присутствующих. Это касается как иностранных языков, так и сленга.
- Не умничайте. Это может восстановить против вас собеседника. Посылайте простые и ясные сообщения.
- Если собеседники по каким-либо причинам вас не устраивают, лучше покинуть чат.
- Если вы находитесь на чат-сервере, который специализируется на определенной тематике, придерживайтесь темы разговора. Для желающих просто пообщаться существуют специальные серверы.
- Не используйте ненормативную лексику. Во многих чатах следят за ходом общения и применяют к хулиганам и сквернословам наказание в виде ограничения доступа на сервер

КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- Для одних онлайн-игры – отдых и развлечение, способ отвлечься от реальности, для других они становятся важной составляющей повседневности, определяют стиль, круг общения, влияют на жизненные ценности. Хотите участвовать? Придется соответствовать. Каждая игра устанавливает свои правила поведения. Перед тем как вступить в игру, с ними следует ознакомиться (правила всегда печатаются в соответствующих разделах сайтов).
- В большинстве игр запрещено использование ненормативной лексики на форумах, в чатах и частных сообщениях. Сдерживайте себя, ищите цензурные компромиссы, чтобы не поссориться с другими геймерами.
- Стоит избегать или сводить к минимуму публикации сообщений, не имеющих отношения к игре. Обсуждение "офтопов" – сторонних тем и вопросов – захламляет форумы и чаты, мешает игрокам и модераторам и вызывает недовольство.



КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- Модератор почти всегда прав. Если у вас возникли конфликты с пользователями игры и они решаются не в вашу пользу, если вам делают замечание или наказывают (блокируют аккаунт на определенный срок, лишают привилегий), то лучше не спорить. Это только усложнит отношения с администрацией проекта и другими геймерами. Проще извиниться и согласиться с оппонентами. В случае уверенности в своей правоте и нарушения ваших прав нужно жаловаться, в том числе и на модераторов, в администрацию проекта.
- Рекламные сообщения о других ресурсах, играх, сайтах запрещены пользовательскими соглашениями большинства онлайн-игр.



КУЛЬТУРА ОБЩЕНИЯ В СЕТИ

- Аудитория социальной сети Facebook в России составляет 4,37 млн. человек. Наша страна занимает 29-е место в мире по количеству пользователей этой сети. На первом месте – США (154 млн. пользователей), второе место занимает Индонезия (39,5 млн.), третье – Индия (33,5 млн.). Всего на сегодняшний день Facebook имеет 736 млн. зарегистрированных пользователей.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Зеленкова И. Л. Прикладная этика: Учебное пособие. — Минск: Тетра Системс, 2002. — С. 181-195. — ISBN 985-470-056-9.

Рэймонд Э. С. Новый словарь хакера. — М., 1996. — С. 262-263.

Bynum, T. *Computer and Information Ethics*. In: The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2011 Edition), Edward N. Zalta (ed.). Abgerufen am 18. Februar 2012

Moor, J.H.: *What is Computer Ethics* (недоступная ссылка). In: *Metaphilosophy*, Volume 16, Nr. 4, 1985 S. 266-75

van d. Hoven, M.J.: *Information Technology and Moral Philosophy. Philosophical Explorations in Computer Ethics*, Diss., Rotterdam 1995

Forester, T. and P. Morrison: *Computer Ethics: Cautionary Tales and Ethical Dilemmas in Computing*, Cambridge, MA: MIT Press 1990

Friedman, B. (ed.): *Human Values and the Design of Computer Technology*, Cambridge: Cambridge University Press 1997

Johnson, D.G.: *Computer Ethics*, Englewood Cliffs/New Jersey 1985

Johnson, D. and H. Nissenbaum (eds.): *Computing, Ethics & Social Values*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall 1995

Kastendiek, A.: *Computer und Ethik statt Computerethik*, Münster 2003

Kizza, J.M.: *Social and Ethical Effects of the Computer Revolution*, McFarland 1996

Maner, W.: *Starter Kit in Computer Ethics*, Hyde Park, NY: Helvetia Press and the National Information and Resource Center for Teaching Philosophy 1980

Perrolle, J.A.: *Computers and Social Change: Information, Property, and Power (Web Edition)*, Belmont, CA: Wadsworth 1987

Spinello, R.: *Case Studies in Information and Computer Ethics*, Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall 1997.

van den Hoven, J. and J. Weckert: *Information Technology and Moral Philosophy*, Cambridge: Cambridge University Press 2008

Wiener, N.: *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York: Technology Press/John Wiley & Sons 1948

Wiener, N.: *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Boston: Houghton Mifflin; Second Edition Revised, New York, NY: Doubleday Anchor 1954

Wiener, N.: *God & Golem, Inc.: A Comment on Certain Points Where Cybernetics Impinges on Religion*, Cambridge, MA: MIT Press 1964

Tavani, H. (ed.) *Computing, Ethics, and Social Responsibility: A Bibliography*, Palo Alto, CA: Computer Professionals for Social Responsibility Press 1996