

Министерство образования Республики Беларусь
БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Кафедра «Философские учения»

В.И. Канарская

ЭТИКА ИНТЕРНЕТА

Учебно-методическое пособие
для студентов БНТУ

Учебное электронное издание

М и н с к 2 0 0 9

УДК 004.738.5:17(075.8)
ББК 32.97я7
К 19

Автор:

В.И. Канарская

Рецензенты:

М.М. Урбан, зав. кафедрой «Социально-гуманитарные науки» БГУ,
кандидат социологических наук, доцент;

Е.Л. Крачковская, доцент кафедры «Политология, социология и
социальное управление» БНТУ, кандидат философских наук, доцент

В пособии изложены этические основы интернет-деятельности, принципы и нормы компьютерной коммуникации, открытые проблемы этики Интернета. Оно предназначено для преподавателей и студентов вузов, учащихся техникумов и колледжей. Представляет интерес для широкого круга читателей, всех, кто стремится сделать более эффективным общение в Сети.

Белорусский национальный технический университет
пр-т Независимости, 65, г. Минск, Республика Беларусь
Тел.(017) 293-91-97 факс (017) 292-91-37
Регистрационный № БНТУ/ФТУГ02 – 8.2009

© БНТУ, 2009
© Канарская В.И., 2009

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	5
ВВЕДЕНИЕ. ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРНЕТ?	7
Раздел 1. ПРОБЛЕМЫ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ОБОСНОВАНИЯ ЭТИКИ ИНТЕРНЕТА	9
1.1. Особенности и задачи этики Интернета	9
1.2. Теоретические основания этики Интернета	9
Литература	12
Раздел 2. ПРАВСТВЕННЫЕ ЦЕННОСТИ И ДОБРОДЕТЕЛИ ЭТИКИ ИНТЕРНЕТА	14
2.1. Плюрализм ценностей и нравственный порядок в Сети	14
2.2. Что есть благо в этике Интернета?	15
2.3. Ценности: информация – свобода – безопасность – человеческое достоинство	16
2.4. Нравственные добродетели в этике Интернета	18
2.5. «Золотое правило» нравственности и этика Интернета	19
Основные выводы	21
Литература	21
Раздел 3. ЛИЧНОСТЬ – МОРАЛЬ – ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ..	22
3.1. Личность и информационные технологии	22
3.2. Компьютерная грамотность и компьютерная культура	24
3.3. Сущность и структура информационно-компьютерной культуры личности	25
Основные выводы	26
Литература	26
Раздел 4. ЭТИКА И КОМПЬЮТЕРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ	27
4.1. Основные черты и особенности компьютерной коммуникации	27
4.2. Основные правила нетикета	29
4.3. Типы СМС	31
4.4. Телеконференции, дискуссионные группы	33
4.5. Чаты	35
4.6. Правила пользования электронной почтой	36
Основные выводы	38
Литература	38

Раздел 5. ОТКРЫТЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЭТИКИ ИНТЕРНЕТА	39
5.1. Проблема компьютерной зависимости	39
5.2. Проблема спама	44
Литература	47
5.3. Хакеры и киберпанки: моральные проблемы.....	47
Основные выводы.....	56
Литература	56
ПРАКТИКУМ.....	57
Практический блок № 1	57
Практический блок № 2	57
Практический блок № 3	58
Творческое задание	59
Практический блок № 4	60
Практический блок № 5	61
КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ.....	62
ПРИЛОЖЕНИЕ. УГОЛОВНЫЙ КОДЕКС РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ (Извлечения).....	64
ЛИТЕРАТУРА	69

Методическое пособие посвящено проблемам этики Интернета, способствующей формированию нового информационного мировоззрения. Его цель – привлечь внимание будущих специалистов к механизмам проявления в их компьютерной деятельности нравственных ценностей новой виртуальной реальности, ознакомить с нравственными сторонами актуальных проблем современной информационной культуры, выработать устойчивую ориентацию и готовность в своей компьютерной деятельности руководствоваться принципами и нормами этики Интернета. Студентам предлагаются вопросы и задания, призванные стимулировать активность и самостоятельность их мышления.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данное методическое пособие адресовано в первую очередь студентам, изучающим этику специально или просто интересующимся этической проблематикой. Это один из первых опытов создания методического пособия по этике Интернета. Его актуальность обусловлена тем, что виртуальная реальность в образе персонального компьютера в течение последнего десятилетия прочно вошла в нашу жизнь. Сегодня каждый седьмой белорус является интернет-пользователем. В наше время в программе информатизации все больше внимания уделяется информатизации образования как направлению связанному с приобретением и развитием информационной культуры человека. Усиливающаяся технологическая конвергенция сама по себе не способствует ни глобальному обмену моральными, культурными и общественными ценностями, ни развитию равноправного доступа к информации. Одновременно новые способы доступа, обработки и защиты информации создают ряд проблем этического и нравственного характера.

Данное методическое пособие базируется на наследие традиционной этики, с учетом особенностей информационной культуры и действий нравственного субъекта в Сети, а так же на основе исследований и обобщений зарубежного и отечественного опыта по налаживанию нравственных отношений в виртуальной реальности.

Автор ставил своей задачей систематизацию имеющегося материала, структурирование его в более удобной и приемлемой для усвоения форме.

Главная задача – раскрыть перед молодыми людьми роль и значение этики в информационном обществе. Показать, что именно этика отвечает за регулирование общения и взаимодействия в Сети, определяет пути ее развития. А так же помочь студентам в усвоении этических знаний и практических навыков в области информационно-компьютерной деятельности. Дать некоторый опыт осмысления нравственных проблем

виртуальной реальности, продемонстрировать и предложить сознательному выбору основные этические нормы поведения в Сети.

На наш взгляд, постановка и реализация этих задач тем более актуальна, что в настоящее время в системе высшего и среднего образования отсутствуют учебники и пособия по этике Интернета. Предложенный материал может быть использован как при изучении спецкурса по этике Интернета, так и в общем курсе по дисциплине Этика.

ВВЕДЕНИЕ

ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРНЕТ?

Глобальная сеть Интернет – символ рубежа 20 и 21 столетий. Однако все сложнее становится однозначно и определенно ответить на вопрос, что такое Интернет? Известно, что термины «реальность» и «виртуальность» используются для четкого разделения двух миров – реального и компьютерного. Интернет создает особое виртуальное пространство – точнее, множество пространств, каждое из которых имеет свою логику событийности, правила, язык и персонажи. «Социальная виртуальная реальность» простирается, по выражению М. Коула, в «пятом измерении». Она разделена на относительно замкнутые субпространства (виртуальные помещения, где каждый сам себе и архитектор, и дизайнер, и завхоз, и сестра-хозяйка), они заполнены систематизированными текстами (от энциклопедий и архивов до частных записок и песенок), а так же вербальными либо визуальными образами. Английский теоретик и практик гуманитарного освоения Интернета Р. Барбрук акцентирует внимание на том, что, киберпространство – не согласованная галлюцинация, а строительная площадка, на которой вкалывают ЛЮДИ. Согласно взглядам Оскара Шмидтке, под киберпространством следует понимать область машинных процессов коммуникации, в которой коммуникационные процессы осуществляются настолько независимо, что коммуниканты освобождены от необходимости встречаться физически. Однако, в этом мире технические артефакты не могут заменить для пользователя процессы когнитивного конструирования социального пространства. С точки зрения американского ученого Г. Рейнгольда виртуальную реальность необходимо рассматривать прежде всего не как комплекс технологических решений, а как опыт человеческих коммуникаций в новой коммуникационной среде. Действительно, перечень используемых технических решений не может дать объяснений, почему пользователи при включении устройств уже готовы принять набор появляющихся на экране данных как новую среду для осуществления социальных коммуникаций и некий реально существующий мир. Философ, исследующий киберпространство, Майкл Хайм считает, что наше увлечение компьютерами имеет в значительной мере глубоко духовный характер, а не чисто утилитарный. В своих работах он пишет о том, что в нашей любви к этим машинам, мы в первую очередь ищем дом для ума и сердца.

Предпосылкой вопроса о соотношении виртуального и «обычного» миров является представление об их взаимосвязи и взаимообусловленности. Но в чем именно выражается эта взаимообусловленность? Что нового создается в виртуальном мире? Переносится ли это новое в мир обычный? Как соотносится идентичность виртуальная с идентичностью «реальной»? Существуют ли особые ценности виртуального мира? Вопрос о ценностях подводит к вопросу об этическом сознании в эпоху Интернета. Образует ли «сеть сетей» мир с особой этикой? Можно ли установить общие правила поведения в глобальном сетевом пространстве? Что нового приносит Интернет в понимание моральных прав и ответственности?

Следует отметить, что Интернет порождает множество противоречивых ожиданий, что сопровождается неоднозначностью этических оценок этого феномена. Однако не вызывает сомнения, что на основе синтеза компьютера с видеотехникой, средств связи и передачи информации складывается качественно новый тип информационной культуры. Проблема Интернета вводится в широкий социокультурный контекст. Предполагается, что компьютеры и компьютерные сети уже меняют способы функционирования общества. Эти изменения происходят на различных уровнях, оказывая влияние на способы производства, на методы обучения и даже пути социализации.

Русский писатель С. Лукьяненко ввел для обозначения Интернета понятие Глубина. Называют Интернет и Информационным Космосом, и Глобальной Деревней и просто - Сеть. Дают свое определение и интернет-пользователи. Для представителей нового «компьютерного» поколения Интернет это «кажущаяся, вымышленная реальность, но трехмерная», «VR – это что-то яркое и беспокойное», «это замена настоящей реальности, которая лучше настоящей», «это не существующий, воображаемый мир, который может стать настоящим», «это не реальный мир, но в котором ты чувствуешь все как в настоящем» и т.д.

С виртуальной реальностью связывается много надежд и опасений.

«Ты мечтал, что виртуальность изменит мир. Сделает его чище. Даст людям доброту и силу... Глубина даст вам миллионы зеркал. Волшебных зеркал. Можно увидеть себя. Можно глянуть на мир – на любой его уголок. Можно нарисовать свой мир – и он оживет, отразившись в зеркале. Это чудесный подарок, но зеркала слишком послушны и лживы. Надетая маска становится лицом. Порок превращается в изысканность, снобизм – в элитарность, злоба – в откровенность. Путешествие в мир зеркал – не простая прогулка. Очень легко заблудиться» (С. Лукьяненко).

Таким образом, Интернет – это генератор идей и новых информационных ценностей. Это часть общественных отношений, а следовательно, и этика присутствует в Сети, как в любой другой сфере этих отношений.

Раздел 1

ПРОБЛЕМЫ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ОБОСНОВАНИЯ ЭТИКИ ИНТЕРНЕТА

1.1. Особенности и задачи этики Интернета

С развитием Сети Интернет в обиход входит название «сетевой этики» или «этики Интернета». Этика глобального информационного пространства в силу своей специфики является одним из наиболее слабо разработанных научных направлений. Научное осмысление проблем, связанных как с виртуальной реальностью в целом, так и с реальностью интернет-коммуникации в частности, только начинается. В настоящее время выделяются следующие основные задачи этики Интернета:

- *морально-философская рефлексия и нравственная оценка процессов виртуальной коммуникации;*
- *теоретическое обоснование нравственных целей и ценностей сетевого общества;*
- *теоретическое обоснование этических норм и принципов, регулирующих поведение в виртуальности;*
- *создание механизмов, обеспечивающих соблюдения нравственных норм и принципов в Сети.*

Специфика сетевой этики определяется **спецификой объекта** исследования. Участник виртуальной коммуникации, как правило, анонимен и в любой момент может уйти от контакта. Возможности законодательного регулирования этой областью жизнедеятельности в настоящее время невелики. Интернет-пользователь получает иллюзию неограниченной свободы, вплоть до вседозволенности.

1.2. Теоретические основания этики Интернета

Сегодня на многих коммуникативных площадках сети устанавливаются этические правила или кодексы, за выполнением которых могут следить администраторы «чатов» или модераторы форумов. В практических руководствах для пользователя Интернета можно найти сведения о «сетевой этике». Теоретические проблемы сетевой этики рассматриваются в академических печатных изданиях, среди которых – «Этика в науке и инженерии» (Science and Engineering Ethics, UK), «Журнал информационной этики» (Journal Of Information Ethics, USA) и др.

Возможности глобальной компьютерной сети используют люди разнообразных профессий, возраста, уровня и характера образования. Они живут в разных странах и принадлежат к различным культурам. Все это осложняет разработки общих стандартов поведения, системы этических норм, которые могли бы получить достаточно широкое применение во «всемирной паутине». Однако об актуальности такой системы заявляют многие. Например, М. Вудбери в статье «К характеристике этики Интернета» рассматривает вариант «правил дорожного движения». Они понятны и выполнимы как для любителей, так и для профессионалов, работающих в сети. Современные сетевые технологии, отмечает она, дают возможность выступать в качестве Интернетовских «издателей» людям, которые не обладают специальной подготовкой и не придерживаются какого-либо «общеобязательного» свода этических правил. Поскольку Интернет браузеры – вещь достаточно новая, мы не имеем возможности контролировать качество таких изданий или устанавливать их стандарты. Однако, учитывая прошлый опыт, можем извлекать уроки из ошибок и осознавать потребность в этических ориентирах. «Сетевая этика» в понимании М. Вудбери, призвана содействовать осознанию таких ориентиров и повышать вероятность этически приемлемого поведения разработчиков и пользователей. Особое значение, считает она, приобретает проблема качества источников информации. К источникам информации используемым в образовании предъявляются особые требования. Их надежность не должна вызывать сомнений. Некоторые американские авторы в качестве основы «глобальной сетевой этики» предлагают рассматривать принципы, заложенные в кодексах профессиональных обществ, объединяющих тех, кого в США называют «компьютерными профессионалами». Речь идет прежде всего о профессиональных кодексах Ассоциации вычислительной техники и Института инженеров в области электротехники и электроники. Эти организации разработали совместный кодекс Этики и профессионального поведения инженера-программиста. Идею распространения норм профессиональных кодексов на более широкий круг разработчиков и пользователей компьютерных технологий отстаивает Д. Готтерборн. По его мнению, на всеобщий характер могут претендовать принципы профессиональных кодексов. Они предписывают профессионалу:

- *принимать во внимание права и благополучие людей, на которых оказывают воздействие результаты его работы;*
- *уметь оценить свои решения с точки зрения публики;*
- *анализировать последствия принимаемых решений для наименее защищенных индивидов и групп;*

- оценивать свои действия в соответствии с самыми высокими стандартами программирования.

Общие принципы, содержащиеся в профессиональных кодексах, как правило конкретизируются в зависимости от видов деятельности. Например, один из принципов кодекса АСМ предписывает: «Член АСМ должен использовать свои знания и квалификацию для содействия человеческому благосостоянию». Это правило конкретизируется в норме: «Член АСМ должен, выполняя свою работу, принимать во внимание вопросы здоровья, приватности и общего благополучия людей». Применительно к работе с информацией об индивидах данная норма конкретизируется в рекомендациях «минимизировать собираемые данные», «ограничивать санкционированный доступ к информации», «обеспечивать надлежащую безопасность информации» и др. Значение норм профессиональной этики для регуляции поведения пользователей Интернета во многом определяется тем, что моральная ответственность, связанная с развитием и использованием техники, традиционно интерпретировалась именно в терминах профессиональной этики. Однако массовое применение компьютерных технологий стало возможным как раз благодаря их доступности для непрофессионального пользователя. Это привело к новой проблеме – к проблеме ответственности «непрофессионала». Таким образом следует учитывать не только то, что профессиональная этика может привнести в этику Интернета, но и то, чего она не может дать. Поскольку Интернет используется людьми разных профессий, имеет смысл рассматривать возможный вклад характерных для этих профессий ценностей и норм в создание «общей этической основы» глобальной сети. Наблюдаются и другие подходы. Так, Д. Веккерт считает, что многие этические проблемы, возникающие в связи с развитием Интернета не являются новыми для этики как таковой: систематическое исследование этики насчитывает, по крайней мере, две тысячи лет, и поэтому появление здесь принципиально новых проблем маловероятно. Однако мировая сеть создает новый контекст для старых вопросов и потребность в новых ответах.

Новые формулировки этических вопросов обусловлены:

- глобальным характером сети;*
- расширением сферы анонимности;*
- расширением возможностей взаимодействия и репродукции;*
- неконтролируемостью.*

В последнее время в связи с развитием глобальной Сети Интернет, появляется все больше исследований, направленных на создание

фундаментальной теоретической базы информационной этики, которая учитывала бы специфические черты осуществления действий в виртуальной среде. Необходимость поиска адекватных принципов с использованием компьютерной техники обусловлена теми свойствами, которые приобретает информационное пространство, начиная с 90-х годов 20 столетия.

Таким образом, развитие **теоретического фундамента** и **методологических принципов** проблем морали в этике Интернета происходит, в основном, в трех направлениях:

- первое направление связано с попыткой приложения хорошо известных, разработанных в рамках традиционной этики, идей и принципов к проблемам морали, возникающим в информационном обществе. В данном подходе за моральными проблемами, связанными с информационными технологиями не признается специфического характера;

- второе направление предполагает создание уникального, специфического базиса этики Интернета, с учетом прежде всего особенностей действий нравственного субъекта при работе с компьютером в виртуальной среде;

- третье направление полагает наиболее перспективным создание базиса этики Интернета, опираясь на наследие традиционной этики, творчески дополняя и развивая его неоспоримые достижения, с учетом особенностей информационной культуры и действий нравственного субъекта в Сети.

Новый теоретический фундамент информационной этики может быть построен на постулировании ценностей как самой информационной среды, так и уже хорошо известных ценностях, которые выработаны в ходе развития человеческого общества.

Литература

1. Гуманитарные исследования в Интернете. Под ред. А.Е. Войскуновского. – М., 2000.
2. Информационная революция: наука, экономика, технология. М., 2000.
3. Кастельс, М. Информационная эпоха экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М., 2000.
4. Мелюхин, И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития / И.С. Мелюхин. – М., 1999.
5. Прикладная этика. Учебное пособие. Под общ. ред. И.Л. Зеленковой – Минск, ТетраСистем, 2002.

6. Луман, Н. Глобализация мирового сообщества: как следует системно понимать современное общество (Социология на пороге 21 века: новые направления исследований.) / Н. Луман. – М., Интеллект, 1998.

7. Лупанов, В.Н. Интернет как объект социологического исследования (К вопросу о развитии социологической сети в Интернет, Web-сети) / В.Н. Лупанов // Технологии информационного общества – Интернет и современное общество. Веб-сайт Всероссийской объединенной конференции. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ims2000.nw.ru/src/text72.html>. – Дата доступа: 27.11.2009.

Раздел 2

ПРАВСТВЕННЫЕ ЦЕННОСТИ И ДОБРОДЕТЕЛИ ЭТИКИ ИНТЕРНЕТА

2.1. Плюрализм ценностей и нравственный порядок в Сети

Современная ситуация характеризуется ценностным плюрализмом и стремительной переоценкой ценностей. Плюрализм мировоззрений, стилей жизни и воспитания делает все более размытыми представления о добре и зле, что можно, что нельзя и т.д. В итоге сфера человеческих отношений становится непонятной и опасной. Человек теряет нравственную ориентацию, исчезают социальные гарантии. Для этики Интернета эта проблема усугубляется спецификой виртуальности. Перед ней стоит задача обоснования ценностной системы сетевого сообщества и осмысления путей ее внедрения.

Выход человека в Информационный Космос можно сравнить с выходом в Космос реальный. В открытом Космосе звезды кажутся на одинаковом удалении и космонавт как бы «купается» в объемном звездном мире. То же происходит и с интернет-пользователем. Он как бы «плавает» в море информации. И в том и в другом Космосе происходит изменение ориентировки. Когда все пространство открыто для «плаванья», но ориентир при этом отсутствует, возникает боязнь пустоты. Виртуальная реальность, в которую мы не просто погружаемся, а стремимся в ней действовать, бесконечно многообразна, как разнообразны пути и цели, до сих пор четко необозначенные. Их надо искать. Информационный Космос, в отличие от Вселенной, не только доступен всем, но и каждый пользователь в той или иной степени является его Творцом.

Для преодоления боязни нравственной пустоты в виртуальности, бессмысленного и далеко небезопасного блуждания, пользователю, безусловно, необходимы **нравственные ориентиры**. Ориентацию для действий задают **цели и ценности**.

Ценностью во всеобъемлющем смысле этого слова является все, к чему мы стремимся, все, что служит удовлетворению наших потребностей, исполнению наших желаний **Моральные ценности** – это общественные установки, императивы, цели, проекты. Среди духовных ценностей они по праву считаются высшими, так как определяют поведение человека в других системах ценностей. В истории человечества можно выделить несколько сменяющих друг друга установок, отражающих разные системы ценностей той или другой культуры. Моральные ценности находят выражение в форме нормативных представлений о добре и зле, справедливости и несправедливости и т.д. Они определяют нравственные принципы и нормы

поведения, на их основе вырабатывается нравственный идеал. Ценности, по точному определению С. Лема, «составляют хребет любой цивилизации», определяют нравственный порядок и стабильность.

Необходимость в обеспечении нравственного порядка в Сети в настоящее время ни у кого не вызывает сомнений. Однако возникает ряд вопросов. Прежде всего, «О каком порядке идет речь?» Следующий вопрос: «На чем он должен основываться?» И, наконец, «Насколько Сети для сохранения ее целостности нужны новые законы и правила, или же можно основываться на традиционных этических нормах и ценностях. Должны ли они быть едиными для всех, или следует оставить место плюрализму целей и ценностей?»

Таким образом ценности становятся важнейшим вопросом этики Интернета. Предстоит сделать выбор между более высокими и низкими по рангу ценностями. Для этого требуются масштабы, критерии и принципы. Следует отметить, что вопрос о ценностях является прежде всего вопросом, о том, существует ли в интернет-обществе достаточно устойчивых ценностных ориентаций и точек зрения в отношении благ, рассматриваемых как общие, желаемые и нуждающиеся в защите.

2.2. Что есть благо в этике Интернета?

Вопрос Сократа: «Что есть благо?» – остается актуальным и для этики Интернета.

В самом широком смысле Всеобщее благо – это, прежде всего понятие порядка. Так, по Платону, благо – это мировой принцип. Оно – причина всего прекрасного как в мире, так и в жизни людей. В политической философии античности понятие всеобщего блага выражает убеждение, что политический союз свободных людей может существовать только тогда, когда он помимо интересов индивида, группы, служит общей пользе и тем самым является делом всех граждан.

Необходимо отметить, что в наше время произошла значительная перемена в западной идее блага. Так если вначале под благом понималось непререкаемое нравственное требование, подчиняясь которому обретаешь то, к чему стремишься, то в современную идею блага уже не входит признание чьего бы то ни было права упорядочивать наши стремления. В господствующем сегодня воззрении наши обязанности всегда условны и зависят от собственных творческих планов.

Из конференции: «У каждого есть своя точка зрения и право ее высказать... В этом и заключается, по моему мнению, само существо Интернета, у каждого свое мнение, свои интересы, свои потребности, каждый действует, что называется, «в меру своей испорченности» и каждый теоретически может свободно жить в

виртуальной реальности, как ему захочется, а это очень важно – свобода личности...»

Вместе с тем, информационная деятельность, как мы ее ежедневно наблюдаем, есть попытка многих действующих лиц, наиболее эффективно реализовать собственные интересы. Здесь и встает вопрос о необходимости подчинения этих интересов некоторому вышестоящему общему интересу всех интернет-пользователей, или тому, что староевропейская этика называла всеобщим благом.

Для будущих специалистов это означает решение своих профессиональных и личных задач посредством компьютера в соответствии с моральной целью или согласно с всеобщим благом Сети.

В последнее время в Сети организовывается все больше конференций, чатов, личных ВЕВ-станций пользователей и провайдеров по данной проблеме. На них размещается и обсуждается множество различных концепций, теоретических программ и моделей сетевых норм и ценностей. Пройдя стадию своего свободного обсуждения, эти, уже официальные документы Сети выставляются в готовом виде на всеобщее обозрение. Так документ СЛСС состоит из двух разделов: «Сетевые права» и «Сетевая этика». Первый раздел «Права» представляет права, принадлежащие каждому взрослому участнику Сети. Нарушение этих прав выступает, согласно данному документу, как угроза свободам личности, собственности, безопасности. Туда входят: «Права на коммуникации», «Права на сохранение Тайны», «Права на Доступ», «Право на Администрирование». Второй раздел посвящен заботе об окружающей среде. Он представляет этические стандарты, обеспечивающие выполнение прав. Раздел состоит из «Этики терпимости», «Этики доверия», «Этики предупредительности». Некоторые исследователи выделяют три пересекающиеся посылки сетевой этики – анархия, точнее личная свобода, здоровый консерватизм, инстинкт сохранения популяции в целом. Анархия означает, что каждый волен делать что ему угодно, если это не вредит и не ущемляет интересы других членов общества. Инстинкт самосохранения необходим, так как без него само общество может прекратить существование.

Таким образом ценности становятся важнейшим вопросом для этики Интернета. Необходимо установить есть ли в интернет-обществе достаточно устойчивые ценностные ориентации.

2.3. Ценности: информация – свобода – безопасность – человеческое достоинство

Вопрос об основной тенденции становления нравственных отношений интернет-пользователей в Сети, на данном этапе ее развития, остается открытым. Однако есть достаточно оснований говорить о безусловной значимости для каждого интернет-пользователя и сетевого общества в целом

таких целей и ценностей, как **информация, свобода, человеческое достоинство** и **безопасность**. Безусловно, эти ценности должны выступать и быть обоснованы в свете современного информационного мышления

Информация по своей природе является общественным благом для всех. Информация становится основным ресурсом дальнейшего развития общества. Она начинает выступать и осознаваться не только как экономическая и интеллектуальная, но и нравственная ценность. Формирующееся глобальное информационное пространство, в котором циркулируют информационные потоки, созданные человечеством, является не только сокровищницей знаний, но и всего бесценного духовного опыта человечества.

Человеческое достоинство в широком этическом контексте это, прежде всего объективная самооценка, которой обладает каждый человек по праву своего рождения. Бесспорно, человеческое достоинство должно являться фундаментальной ценностью как само по себе, так и как основа прав человека в виртуальной реальности. Впервые в истории появилась уникальная возможность практически для каждого, самостоятельно действовать и проявлять себя как личность в планетарном масштабе. К нашему достоинству как неповторимых личностей принадлежит то, что наша индивидуальная сущность не может являться предметом манипуляций.

Свобода – основа и смысл Сети. Идеи свободы, а не ее ограничения близки большинству пользователей. Анархия, точнее личная свобода, некоторыми исследователями рассматривается как одна из основных посылок этики Интернета. В их интерпретации анархия означает, что каждый волен делать все, что ему угодно, если это не вредит другим, не ущемляет их интересов. Однако, следует отметить, что для этики Интернета все большее значение приобретает понимание свободы согласно смыслу просвещенческой идеи самоограничения, осуществления разума. Другими словами, как осознание того, что субъектом свободы в виртуальном мире становится личность. Личность обосновывает порядок исходя из представления о своем достоинстве и прав.

Безопасность – новая нравственная ценность. Сетевое сообщество должно беречь и защищать свою среду. Необходимо думать о возможных последствиях информационно-компьютерной деятельности. Недопустимо использовать компьютер с целью навредить другим людям (воровство, компьютерное пиратство и т.п.). Нельзя забывать об информационной безопасности личности, которой путем воздействия на ее информационную сферу может быть нанесен существенный вред. Пользователя должно отличать такое свойство, как неспособность причинять другим личностям,

общественным группам и государству существенного вреда или ущерба путем воздействия на них через их информационную сферу.

Таким образом нравственные ценности информация, безопасность, человеческое достоинство, свобода не только определяют нравственные ориентиры информационно-компьютерной деятельности, но и гарантируют основные права пользователей. Например, такие как свободный доступ к информации, защита интеллектуальной собственности, тайна частной жизни и т.д.

2.4. Нравственные добродетели в этике Интернета

Возможно, кому-то покажется, что понятие «добродетель» несколько старомодно для этики Интернета. Это является следствием того, что в наше время многие понимают «добродетель» неверно. Добродетель – это диспозиции поведения личности, которые она приобретает в жизненной практике. Это как бы способность ставшая привычкой, когнитивно и эмоционально вести себя с определенной уверенностью этически правильно в конкретных отношениях. То есть добродетель означает умение и способность достойного преодоления жизненных ситуаций, проблем деятельности. Добродетель нельзя теоретически выучить или передать, а можно только приобрести в процессе жизненной практики. Однако эта практика должна отражаться в рамках этических требований. Для этики Интернета **добродетель – это ставшее привычкой нравственное поведение в Сети.**

Новый смысл и значение начинает приобретать известный комплекс основных добродетелей. Он сформулирован еще Платоном – **разумность, справедливость, мужество, умеренность.**

Разумность сегодня трактуется как реализм, прагматизм, способность к анализу ситуации. Компьютерная разумность проявляет себя в поисках и нахождении путей к заданным или самостоятельно поставленным целям. Однако они в любом случае должны быть ориентированы на общие цели и ценности Сети (информация, человеческое достоинство, безопасность, свобода).

Можно выделить четыре элемента, через которые раскрывается разумность. К ним относятся:

- *готовность к обучению;*
- *готовность воспринимать информацию;*
- *память;*
- *предвидение.*

Необходимо отметить, что предвидение становится сегодня особо важной составной частью компьютерной разумности. Пользователю всегда следует ставить вопрос о последствиях собственной информационно-компьютерной деятельности как для себя лично, так и для других, о нежелательных последствиях и побочных эффектах не только в виртуальном, но и в реальном мире.

Умеренность раскрывается, прежде всего, в осознании необходимости определенного отказа от чего-то, в умении соблюдать равновесие между порядком и независимостью, например, как использование компьютера с самоограничением. Умеренность выступает своеобразным компасом в блуждании между бездной знания и глупости, эстетики и кича, которые заполнили виртуальное пространство.

В сети это называют здоровый консерватизм, что означает бережное отношение к уже достигнутому, умелое его использование для своего развития.

Таким образом, добродетели дают возможность интернет-пользователю хорошо и уверенно чувствовать себя в сети, открывают путь к саморазвитию и самореализации личности, позволяют стать действительным творцом нового информационного пространства.

2.5. «Золотое правило» нравственности и этика Интернета

В этике Интернета соединяются, казалось бы, несовместимые начала. Так, с одной стороны, полная индивидуально-личностная свобода в определении целей, выборе способов поведения, с другой – необходимость подчинения общеобязательным требованиям, нормам, а не личному своеволию и произволу. С этими противоречиями сталкивается любая этика. Для их устранения, или хотя бы сглаживания, вырабатывается определенный оптимум норм и заповедей, без которых существование общества оказывается под угрозой. Интернет-сообщество не является исключением. В нем все острее проявляется необходимость в установлении норм как в виде условностей (привычки), так и в строгой форме закона.

Однако, избыток ограничений в области нравственности столь же нежелателен, как и их недостаток. Известно, что мудрый законодатель не предписывает в форме обязательного всеобщего закона большего, чем необходимо для порядка совместной жизни. Более того, он по возможности предоставляет свободное пространство для собственного решения при исполнении закона.

Постижение этой истины привело к появлению «золотого правила» нравственности, (вернее сказать правил, потому что они так или иначе были приняты в разных культурах).

Так, согласно дошедшей до наших времен легенде, когда один из учеников Конфуция обратился к нему с просьбой передать суть его учения в одном слове, которым можно руководствоваться всю жизнь, философ глубоко задумался и ответил: «Это слово - взаимность. Не делай другим того, чего не желаешь себе». В других культурах поиск универсального правила нравственности привел к весьма похожим его определениям, например, «веди себя по отношению к другим людям так, как они, на твой взгляд, должны вести себя по отношению к тебе».

Непреходящая мудрость, заключенная в «золотом правиле» нравственности по достоинству оценивалась и последующими поколениями.

В знаменитом категорическом императиве И. Канта оно приобретает следующий вид: «Поступай так, чтобы максима твоей воли могла в то же время иметь силу принципа всеобщего законодательства. Человек и вообще всякое разумное существо существует как цель сама по себе, но никогда как средство для любого применения той или другой воли». Если же обратиться к современной этике Космоса, то там предлагаются свои варианты нравственного закона в масштабе Космоса. Например, Э. Дж. Хейли определяет его следующим образом – «поступай с другими так, как они хотели бы, чтобы ты с ними поступал».

Такое уважительное отношение к «золотому правилу» как со стороны философов, так и со стороны всех здравомыслящих людей, вполне объяснимо. Оно, безусловно, содержит разумную и интуитивно определяемую меру между моральным предписанием и внутренней свободой, между принуждением и свободным выбором. Этика Интернета, несомненно, нуждается в своем варианте «золотого правила» в масштабе информационного Космоса. Следует отметить, что это признает большинство интернет-пользователей. Известно, что асоциальное поведение в Сети – явление весьма распространенное. Пострадать от него может каждый.

Из конференции: «общение через Сеть освобождает от всяких ограничений, которые накладывает общество. Например, в реальной жизни нужно быть всегда вежливым, а ведь так хочется порой нахамить кому-нибудь или просто сделать какую-нибудь гадость. После этого даже чувствуешь себя лучше, поднимается настроение. И на самом деле не важно, разоблачат тебя или нет».

Новое «золотое правило» для интернет-пользователей должно быть направлено на максимальное сокращение разрыва между поведением, диктуемым его «я», и поведением добродетельным, на поиск правильных решений в виртуальности. Его можно сформулировать так – **«уважай и поддерживай нравственный порядок в Сети, если хочешь чтобы Сеть уважала и поддерживала твою независимость».**

Основные выводы

Нравственные ценности определяют ориентиры информационно-компьютерной деятельности.

В Сети необходимо подчинять свою информационную деятельность общему интересу всех действующих лиц, или всеобщему благу.

Для этики Интернета добродетель - это ставшее привычкой нравственное поведение в Сети.

Сети для сохранения ее целостности нужны нравственные принципы и нормы.

Субъектом свободы в виртуальном мире становится личность.

Личность обосновывает порядок в Сети исходя из представления своего достоинства и прав.

В Сети большое значение имеют индивидуальные цели и стремления личности.

Литература

1. Андреев, С.С. Информационная культура уровень содержания духовных ценностей / С.С. Андреев // Социально-политический журнал. – № 2.

2. Новая индустриальная волна на Западе. Антология. Под ред. В.Л. Иноземцева. – М., 1999.

3. Лем, С. Сумма технологий / С. Лем. – М., 2000.

4. Лем, С. Этика технологии и технология этики / С. Лем. – Пермь, 1989.

5. Якобс, П. Как научиться поступать правильно / П. Якобс // Директор И.С. – 2000. – № 2.

Раздел 3

ЛИЧНОСТЬ – МОРАЛЬ – ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

*«Культура никого и ничего не спасает и не оправдывает.
Но она дело рук человека – в ней он ищет свое отражение,
в ней узнает себя, только в этом критическом зеркале
он и может увидеть свое лицо».*

Ж.-П. Сартр

3.1. Личность и информационные технологии

Проблема личности в век высоких технологий является одной из сложнейших для философии, этики, психологии и т.д. Компьютерные и информационные системы находят применение в самых различных областях человеческой практики. Они оказывают воздействие на психические процессы и трансформируют не только отдельные действия, но и человеческую деятельность в целом.

Предметом тщательного анализа становятся психологические механизмы воздействия информационных технологий на человека. При этом на смену «локальному» анализу, предметом которого являются отдельные психические процессы, навыки, операции или конкретные действия, приходит *анализ преобразований на глобальном уровне*, в том числе преобразований мотивационно - личностных. Так результаты интерпретации эмпирических данных, полученных в ходе исследования деятельности пользователей Интернета, показывают, что в ее основе лежат следующие виды **МОТИВОВ**:

- деловая мотивация;
- познавательная мотивация;
- мотивация сотрудничества;
- мотивация самореализации;
- рекреационная и игровая мотивация;
- мотивация самоутверждения;
- коммуникативная мотивация.

Выделенные **типы мотивов** репрезентируют основные **формы** мотивационной направленности субъекта: *профессиональную, социально-коммуникативную, познавательную, личностную*. Эти **виды мотивации** проявляются в соответствующей направленности деятельности пользователя

Интернета: *познание, сотрудничество, помощь другим, интеллектуальная и творческая самореализация, поиск единомышленников, стремление найти круг своего общения, социальное самовыражение*. Полученные результаты говорят о **полимотивированности** деятельности пользователей Интернета. Этот факт подтверждает правомерность понимания Интернета как новой, специфической и мотивационно богатой сферы деятельности человека. Интернет в своем развитии прошел путь от профессиональной среды общения программистов к среде активного познания, многогранного развлечения и свободного общения, способствующей реализации широких личностных интересов. Полученные в исследовании данные говорят об уменьшении веса мотивов делового и профессионального характера в деятельности пользователей Интернета. Напротив, мотивы коммуникативного, корпоративного и творческого содержания, мотивы личностного общения занимают все больше места в системе мотивационной регуляции.

Вопрос о влиянии современных технологий на *свободу и мораль* личности также находится в центре внимания многих исследователей. Так новый материал для конкретизации представлений о коммуникативных отношениях пользователя, определяющих его сознание и поведение дают дискуссии по проблемам **информационной безопасности**. Сегодня проблема информационной безопасности личности формулируется не только как проблема отдельного государства, но и международного сотрудничества. Негативные *информационно-психологические воздействия* – это прежде всего *манипуляция личностью*, воздействие на ее представления и эмоционально-волевую сферу. *Цель* - явные или скрытые побуждения к действиям в ущерб собственным интересам в интересах отдельных лиц, групп и т.д. Попытки целенаправленного воздействия на других людей с помощью Интернета разделяют на манипулятивные (замаскированные) и открытые.

В настоящее время выделяются два противоположных по смыслу мнения о воздействии информационных технологий на личностное развитие: а) преимущественно негативное, б) исключительно позитивное влияние. Однако, необходимо отметить, что имеющиеся исследовательские данные свидетельствуют о неоднозначности и разнообразии влияния, оказываемого информационными технологиями на личность. Обосновывается базовое положение об амбивалентности последствий увлечения конкретными видами деятельности, опосредованными применением Интернета. Рассмотрены наиболее значимые виды деятельности пользователей Интернета: познавательная, коммуникативная, игровая. На основе анализа этих видов деятельности продемонстрировано, что новые информационные технологии способствуют позитивным либо амбивалентным трансформациям личности, и лишь в определенных крайних ситуациях они способны привести к

негативному преобразованию личности. Характер личностных преобразований, имеющих место при активном использовании Интернета зависит от многих факторов, включающих как вид и условие деятельности в Интернете, так и психологические особенности самого пользователя (его мотивации, целей и т.п.). В зависимости от указанных факторов и их сочетаний Интернет и многочисленные сетевые услуги могут быть использованы различным образом. Например, в качестве своеобразной творческой лаборатории, позволяющей приобрести новый ценный опыт, либо как средство «ухода» в некий виртуальный мир, в котором отсутствуют трудности и проблемы реального мира. В этом плане применение новых информационных технологий не отличается от иных видов деятельности, в ходе осуществления которых также возможна маргинализация личности. Необходимо различать *целенаправленные* и *спонтанные* трансформации личности. В последнем случае личностные преобразования происходят преимущественно на неосознаваемом уровне.

Вместе с тем информационно-психологическая безопасность не сводится только к защите от негативных информационно-психологических воздействий. Она предполагает некоторые общие отношения человека с информационной средой, осознанное отношение к пополнению, организации и использованию собственных информационных ресурсов. Внутренний мир личности, ее знания, опыт и духовность – основа культуры. Ей суждено погибнуть, если она теряет личность, которая способна ее воспринимать, понимать и творить.

Возникает вопрос об актуализации потребности в преобразовании собственной личности и об активности субъекта в попытках ее удовлетворения с помощью новых информационных технологий. В дискуссиях по гуманитарным проблемам информационно-коммуникативных технологий поднимается проблема *ответственного, интеллектуального пользователя*.

3.2. Компьютерная грамотность и компьютерная культура

Потенциальная опасность, заключенная в новых технологиях, проникающих во все сферы жизни человека, становится все ощутимее. «От компьютерной грамотности к информационной культуре личности» – выступает как девиз нашего времени. Существенно повышаются требования в подготовке к информационно-компьютерной деятельности.

В последние годы наряду с понятием «компьютерная грамотность» все чаще используются такие понятия, как, «информационная культура пользователя персонального компьютера», «информационная культура специалиста», «информационно-компьютерная культура личности». Следует

отметить, что содержание понятия «информационная культура» гораздо шире, чем «компьютерная грамотность», оно точнее отражает взаимодействие отдельной личности с окружающими информационными средствами и информационным пространством.

Так, содержание понятия «**компьютерная грамотность**» включает в себя определенные общие знания касающиеся информационной техники знаний и технологии, компьютеров, их возможностей и границ использования для решения профессиональных задач. Основы знаний и практических навыков работы с персональным компьютером. Содержание же понятия «**информационная культура**» предполагает наличие у человека современного общества не только выработанной привычки получать знания с использованием возможностей современных компьютерных технологий, но и информационного мировоззрения.

3.3. Сущность и структура информационно-компьютерной культуры личности

Гуманистический характер информационно-компьютерной деятельности предполагает личность, которая стремится к максимальному развитию своих способностей, их реализации, к самоактуализации. Она способна сделать осознанный и ответственный выбор в различных ситуациях. Сущность информационной культуры личности проявляется в моральных принципах, нормах и ценностях, которыми она руководствуется в информационно-компьютерной деятельности. Раскрывается через уровень освоения и творческого использования личностью достижений человечества в области новых информационных технологий.

Структура информационно-компьютерной культуры личности может быть представлена совокупностью следующих компонентов:

- *когнитивно-процессуальный;*
- *аксиологический;*
- *гуманистический;*
- *креативный.*

Где рефлексивные умения личности – предполагают способность к адекватной самооценки, осмысливание своей информационно-компьютерной деятельности с позиции ценности ее результатов для окружающих и самого себя. Перцептивные умения – определяют способность личности в процессе информационно-компьютерной деятельности понимать партнеров, адекватно оценивать информацию, строить свое информационное сообщение с учетом

их личностных особенностей (темперамента, интересов, идеалов и т. п.). Гуманистический компонент включает социально значимые качества, учет в компьютерной деятельности индивидуальных интересов и возможностей. Когнитивный компонент предполагает осмысленное восприятие информации. Креативный компонент открывает возможности усвоения культуры как процесса личностного открытия, создание мира культуры в себе.

Таким образом, информационная культура личности определяется умением и навыками в освоении информации. Способностью воспринимать и анализировать свою информационную деятельность. Адекватно ее оценивать с позиций значимости для окружающих и самого себя. Потребностью в постоянном самовоспитании, совершенствовании и творческом саморазвитии.

Основные выводы

Основа Сети, ее руководящий ресурс – личность (как пользователь и творец).

Без личности, индивидуальности Сеть не будет функционировать.

Знания и опыт личности являются определяющим фактором при создании информационных систем и сетей.

В Сети большое значение имеют индивидуальные цели и стремления личности.

Информация должна пройти через когнитивный экран тех личностей, для которых эта информация является ценностью.

Литература

1. Истина и ценности на рубеже 20-21 вв. – М., 1992.
2. Резенберг, Н.М. Информационная культура в содержании общего образования / Н.М. Резенберг // Советская педагогика. – 1991. – № 3.
3. Моль, А. Социодинамика культуры / А. Моль. – М., 1973.

Раздел 4

ЭТИКА И КОМПЬЮТЕРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ

*Тот будет человекен, кто сможет воплотить
повсюду в Поднебесной пять достоинств...
Почтительность, великодушие, правдивость,
сметливость, доброту.
Почтительность не навлекает унижений,
великодушие покоряет всех,
правдивость вызывает у людей доверие,
великодушие покоряет всех,
сметливость позволяет достигать успеха,
а доброта дает возможность повелевать людьми.
Конфуций*

Интернет создал новую коммуникативную и информационную среду. Глобальная компьютерная сеть позволяет почти мгновенно устанавливать контакт между любыми пользователями этой сети с подключенными к ней базами данных. В наше время пространство компьютерных коммуникаций становится предметом междисциплинарных исследований. Многие из них направлены на поиск адекватных принципов использования компьютерной техники.

4.1. Основные черты и особенности компьютерной коммуникации

Компьютерная коммуникация зависит как от *устойчивой сети каналов коммуникации*, так и от *организации самой личности*, уровня развития культуры мышления, этического сознания.

Компьютерная коммуникация имеет характеристики, присущие всем иным типам живого человеческого общения. Она содержит в себе черты массовой, групповой, личностной и внутренней речевой деятельности. Она может быть краткой и длительной, устной и письменной. В дискурсивном отношении компьютерная коммуникация включает повествование и сообщение, утверждение и рассуждение, аргументацию и доказательство, то есть всю атрибутику научного, делового и других стилей речи.

Компьютерный дискурс как *разновидность общения* обладает следующими признаками, отражающими сложившиеся принципы электронной коммуникации:

- *электронный сигнал, как новый тип письменного общения;*

- виртуальность общения с неизвестным собеседником;
- дистантность участников компьютерного общения;
- опосредованность связи между коммуникантами;
- статусное равноправие;
- наличие графических средств для выделения актуальной информации, включая гипертекст, позволяющий изменять, дополнять, стирать, исключать или включать идеограммы, мелодии, видеоклипы;
- возможность комбинирования, смешения, креолизации текстов;
- фиксация эмоций, воли и состояния отправителя с помощью особых символов и общепринятых команд, жаргонных кодов.

Особое значение в компьютерной коммуникации приобретает соблюдение требований основных логических законов и правил, а так же этических норм и принципов как общепринятых, так и специальных.

В компьютерный дискурс введены специфические синтаксико-диакритические знаки. Они сигнализируют о выделении в тексте слов и сочетаний чертой (" - "), курсивом (* - *). Набранные прописными буквами слова воспринимаются как крик, а чередование прописных и строчных букв, как действия компьютерных пиратов. Известные правила аббревиации помогают сократить объем дискурса.

Таким образом **компьютерный дискурс** представляет собой полиаспектную разновидность монологической и диалогической речи, характеризуется набором стилистически специфических коммуникативных средств. Речевые средства компьютерного дискурса характеризуются насыщенностью текста, профессиональными словами и словосочетаниями.

В настоящее время выделяются следующие основные группы **терминов и понятий**:

- особые компьютерные слова, употребляемые узким кругом компьютерных специалистов: байт, бит, сервер (они маркируются стилистическими пометками «спец.», «техн.»);
- математические символы, подчеркивающие близость математических и компьютерных дискурсивных аббревиатур;
- ставшие компьютерными терминами, слова из разговорной речи (пламя-спор и т.д.);

- *буквенные сокращения аббревиатуры, где каждая буква заменяет слово (насчитывается более 30 общепринятых кодов-символов);*
- *русско-английские гибриды, подчеркивающие специфику научного стиля компьютерного дискурса, и т.д.*

Основой компьютерной коммуникации является **диалог**. Закономерности диалога «человек-компьютер» опираются на обобщение опыта человеческого общения. Условием успешности диалога выступает способность обеих сторон к пониманию содержания диалога независимо от того, идет ли речь о системе «человек-человек» или о системе «человек-машина» (или точнее, «человек – обучающая программа компьютера»).

Для **диалога** характерны:

- *ситуативность, т.е. зависимость от обстановки;*
- *контекстуальность, т.е. обусловленность предыдущими высказываниями;*
- *отсутствии априорного планирования хода диалога.*

Культура диалога включает умения:

- *выслушать чужую точку зрения;*
- *адекватно относиться к чужому мнению;*
- *излагать свою точку зрения и доказывать свою правоту;*
- *находить общие решения;*
- *составлять программы общей деятельности для достижения общих целей.*

С развитием техники и коммуникаций в Интернете появились представители самых различных социальных групп. Возникла необходимость в выработке своих правил этикета как для пользователей, так и для тех, кто их обслуживает.

4.2. Основные правила нетикета

В различных электронных конференциях пользователей в процессе обсуждения были выработаны новые нормы поведения – **нетикет** (netiquette, от английского net – “сеть” и французского etiquette – “этикет”).

Правила нетикета (подобно большей части современных правил обычного этикета) не возникли сами по себе, а выработывались для создания такого стиля общения, когда один из пользователей Сети

создает другим пользователям (да и себе самому) как можно меньше неудобств. Правила нетикета не закреплены никакими нормативными актами, за их нарушение не предусмотрено никакой другой ответственности, кроме общественного порицания. Следует отметить, что обсуждение этих норм и правил продолжается и теперь.

В виртуальности вырабатываются и становятся нравственной нормой жизни только такие правила, соблюдение которых полезно самим участникам общения. Об этом говорят и основополагающие принципы в Сети.

К наиболее общим **нравственным принципам** можно отнести:

- *принцип гуманизма и человечности, который воплощается в требованиях быть вежливым, тактичным, корректным, учтивым, любезным, скромным и точным;*
- *принцип целесообразности действий, в соответствии с которым человек имеет возможность вести себя разумно, просто и удобно для него самого и для окружающих;*
- *принцип красоты, или эстетической привлекательности поведения;*
- *принцип максимального внимания и уважения к особенностям обычаев и традиций различных этносов и социальных групп, что становится особенно важным в условиях свободного всепланетного общения сетевых коммуникаций.*

На основе перечисленных принципов строятся все основные правила нетикета. Знание и умение пользоваться этими правилами способствует нейтрализации дискомфорта в интернетовской среде. Компьютерный этикет вырабатывает свою систему знаков, позволяющих правильно выражать отношение друг к другу, делать общение вежливым и доброжелательным. Этикетные нормы затрагивают:

- *объем, содержание и формат письма;*
- *структуру вопроса и ответа;*
- *правила соблюдения логических абзацев, что делает текст более ясным для восприятия т.д.*

В настоящее время уже можно выделить стилистический ряд правил, известных при общении в Сети:

- *не ставить многократно повторяемые, известные вопросы;*

- не высылать статей, не соответствующих теме новостей, не отвечающих конкретности информации;
- не размещать свою статью параллельно в нескольких тематически разных разделах информационного пространства;
- изучать специфику стиля изложения аналогичных сообщений перед посылкой собственного;
- избегать пространных сообщений, придерживаясь принципа лаконичности дискурса, его отраслевой концепции;
- не давать непродуманных ответов на заданные вопросы, следить за образцами ответов, данных другими лицами
- не отвечать публично тем, кто нарушает этикетные принципы и нормы общения;
- использовать общепринятые графические символы, помогающие оперативному восприятию компьютерной информации;
- придерживаться правил соблюдения логических абзацев, что делает текст более ясным для восприятия;
- избегать орфографических, пунктуационных и стилистических погрешностей так как это снижает уровень доверия к компетентности адресата;
- не допускать выражений, замечаний, которые могут послужить причиной конфликта на политической, национальной, религиозной, сексуальной и иной почве и т.д.

Конкретное содержание многих правил нетикета прямо определяется видом использования Интернета. Очевидно, что специфика компьютерной коммуникации, усложнение речевой ситуации требует определенных навыков и умений.

4.3. Типы СМС

Существуют различные **типы СМС**, различающиеся по таким параметрам, как **временные** характеристики, характеристики **доступа** и **целевые** характеристики.

СМС может быть **синхронным** и **асинхронным**. Синхронное общение происходит в режиме реального времени наподобие телефонного разговора или непосредственного общения. Все партнеры по такому взаимодействию должны участвовать в нем одновременно, хотя при этом они могут

находиться в совершенно разных местах. При несинхронном общении участники не обязаны собираться в одно и то же время. Такое общение подобно обмену информацией с помощью писем или отправки факсов. В СМС используются разнообразные технологии, обеспечивающие соединение участников между собой. Хотя технологии СМС постепенно становятся проще в использовании, они все еще иногда бывают ненадежными, медленными, сложными или дорогими для пользователя. Причины использования СМС могут быть различными. Взаимодействие типа «один – один» с использованием СМС предполагает некоторую форму отношений между двумя людьми. Взаимодействия типа «один – много» означает обычно, что один человек сообщает нечто целой группе людей. Взаимодействие типа «много – много» подходит для иолайновых обсуждений, ролевых игр и групповых проектов. При компьютерной коммуникации проблема обмена интеллектуальной информацией осложняется тем, что человеку недостаточно правильно построить свою мысль, но и нужно выразить ее образно, эмоционально. Задача осложняется тем, что собеседники не могут использовать важнейшие средства передачи эмоционального значения (мимические и др.)

Предлагаются следующие **стратегии достижения эмоциональной насыщенности СМС:**

1. Избегать действий, губительных для взаимоотношений:

- *упреков (обвинений в ошибках или оскорблений);*
- *указаний (приказов, команд);*
- *угроз (выражения намерений применить наказание);*
- *лжи (неправды, вводящих в заблуждение выражений).*

2. Укреплять взаимоотношения:

- *интенсифицировать контакты (чаще обмениваться сообщениями, сокращать временные промежутки между сообщениями);*
- *увеличивать поощрения (помогать, оказывать любезность);*
- *чаще просить о помощи и поддержке (советоваться);*
- *расширять «социальную паутину» (знакомиться с партнерами своих партнеров).*

3. Выразить сердечность:

- *проявлять положительные эмоции (радость, принятие, оптимизм и т.д.);*

- подчеркивать самим выбором слов и грамматических конструкций актуальность и сиюминутность («мы» вместо «я», активный залог вместо пассивного, настоящее время вместо прошедшего);
- использовать необходимые прозвища и личные идиомы;
- поощрять неделовое общение (как можно чаще).

Завершающая часть стратегии построения эмоциональных отношений через СМС – использование **юмора**.

Юмор выполняет как минимум четыре социальные функции:

- *самопрезентации;*
- *помогает в создании атмосферы взаимопонимания;*
- *служит основой солидарности и групповой идентичности;*
- *обозначает трудности и проблемы социальной жизни.*

В СМС есть возможность обозначить переход к юмору. Для этого используются квадратные скобки, пунктуация, заглавные буквы, растягивание букв, изменение формата или повторы. Юмор может выражаться в непосредственных реакциях на только что присланные сообщения или в обращении к ранее прошедшим дискуссиям. Юмористические сообщения строятся согласно общеизвестным приемам, например, на перефразировании сказанного ранее. Они кодируют информацию в специфичных, для данной группы значениях и смыслах и эти коды представляют собой ядро тех объектов, степень близости к которым определяет участников СМС.

Определенный вид использования Интернет предполагает как общие, так и особенные требования к коммуникативным, нормативным, этическим аспектам культуры речи.

Таким образом стратегии, использующие внутренние возможности СМС, опираются на общие аспекты коммуникации, а также использования социальных знаков в текстовых сообщениях. Определенный вид использования Интернет предполагает как общие, так и особенные требования к коммуникативным, нормативным, этическим аспектам культуры речи.

4.4. Телеконференции, дискуссионные группы

Одним из самых популярных способов сетевого общения являются телеконференции. Они дают возможность читать и посылать письма в

открытые дискуссионные группы. В телеконференциях хранятся сообщения — письма, полученные из различных источников, прежде всего от пользователей Сети по электронной почте. Такие письма принято называть статьями. Любой участник телеконференции может читать все сообщения, написанные другими членами группы, добавлять к ним новые статьи, связанные с предыдущими. В итоге получается последовательность сцепленных друг с другом сообщений, объединенных одной темой. Каждая телеконференция имеет свой тематический каталог статей, собранных в соответствующем разделе. Принятые статьи накапливаются, но не более чем за определенный период (свой для каждой телеконференции). Устаревшие материалы уничтожаются. Некоторые телеконференции управляются. Это значит, что в такую телеконференцию абонент не может направить статьи напрямую, он обязан отправить ее обычной электронной почтой ведущему, который просматривает каждое сообщение и решает, стоит ли его обнародовать.

В телеконференциях иногда участвует очень большое количество людей, объединенных какой-либо общей идеей. За время существования телеконференций в Сети выработались вполне определенные правила:

- *прежде, чем включиться в активную деятельность в телеконференции, в течение нескольких дней изучите темы, вопросы;*
- *всегда будьте в курсе обсуждаемых вопросов, старайтесь в своих посланиях не отклоняться далеко от основных проблемных тем;*
- *если вы получаете ответ на письмо, адресованный вам лично, отвечайте также лично адресату, а не через конференцию;*
- *в случае, если ваше письмо, посылаемое в телеконференцию, достаточно велико, обязательно предупредите об этом остальных;*
- *при переписке в международных телеконференциях надо учитывать особенности традиций, обычаев и привычек разных стран;*
- *многие почтовые программы позволяют отвечать с цитированием автора автоматически. В своем ответе сведите цитирование к минимуму. Ответ не должен содержать полного цитирования письма с вашим кратким замечанием: «Я согласен!»;*
- *в случае вашего отъезда или предполагаемого отсутствия более недели отмените подписку, так как вы не сможете контролировать объем присылаемой вам информации, что создаст трудности другим пользователям Сети;*

- общайтесь с другими участниками телеконференции в таком же стиле, какой был бы приятен для вас.

Высказывается мнение, что при публичных конференциях посредством электронной почты легче всего достичь согласия, если пользоваться техникой «фрейминга» или структурирования сообщений (М. Мабри). «Фрейминг» сообщений основан на переформулировании или кратком изложении позиции оппонента (включая аргументы за и против) при составлении ответного сообщения. С помощью электронной почты и встроенного редактора отправитель может с легкостью вставить в новое сообщение фрагменты ранее присланного сообщения. Таким образом редактируемые вставки выполняют функцию повтора уже высказанных сообщений и помогают структурировать дискурсивные стратегии участников конференции.

4.5. Чаты

В предыдущих способах общения в Сети диалог происходит вне реального масштаба времени. Что же касается чатов chat (англ.) — болтать, виртуальная разговорная комната), то там общение идет в режиме реального времени (on-line). Это приближает их к обычным формам человеческого общения. Соответственно и правила общения очень напоминают привычные. Как и в реальном мире, неприлично перебивать собеседника. Если вы вошли в чат и не можете найти партнера по общению, не поддавайтесь искушению привлечь внимание любым способом. Это не лучший вариант. Самой большой ошибкой было бы частое повторение одного и того же. Как правило, если после двукратного ввода предложения на него никто не откликнулся, то не обратят, внимания и при последующем повторении. Лучше продумайте, что еще интересного вы можете предложить, чтобы заинтересовать участников чата. Хорошим способом привлечь единомышленников является псевдоним в чате, говорящий сам за себя: по нему можно догадаться о тематике разговоров, которые ведет участник.

Не всегда интересы двух участников чата, затеявших между собой дискуссию, совпадают. Так как в виртуальном пространстве взаимоотношения между людьми, скрывающиеся за псевдонимами, ни к чему не обязывают, то в таких случаях обычным делом является разрыв общения и выход из привата без объяснения причин. Обижаться на это не принято. Выход из привата без уведомления собеседника в чатах однозначно воспринимается как сигнал «ты мне не интересен, не приставай ко мне с глупыми вопросами».

4.6. Правила пользования электронной почтой

Электронная почта приобретает все большую популярность. Пользуясь ею необходимо следовать определенным правилам нетикета. Электронные сообщения являются средством, позволяющим добиться расположения другого человека к себе, достичь каких-то других социальных целей, дают каждому возможность предсказывать и понимать интенции и способы поведения других людей. В настоящее время исследуется процесс интерпретации сообщений (М. Хьюис). Результатом является выработка некоторой интерпретации истины. Таких интерпретаций может быть несколько. Процессы интерпретации опираются на следующие основные аспекты содержания сообщения:

- *непоследовательность (сообщение не согласуется с уже имеющейся информацией о человеке или ситуации);*
- *жесткие структуры знания (любое событие неизменно воспринимается со строго определенной точки зрения, даже когда это перестает быть адекватным ситуации);*
- *искажения (постоянно передаются или лживые сообщения, или преувеличения);*
- *личные предпочтения (информация оценивается исключительно с точки зрения личных вкусов).*

В других исследованиях проверялась гипотеза о влиянии времени суток, в которое посылалось сообщение по электронной почте, а также временного интервала между получением сообщения и ответом на него, на восприятие степени интимности и привязанности. Предполагалось, что если человек отвечает на электронное письмо сразу же, значит оно его заинтересовало. Авторы этого исследования выяснили, что время отправки письма связано с содержанием сообщения. Так социальное (т.е. не деловое по содержанию) сообщение, отправленное ночью, воспринимается как более интимное, чем такое же сообщение отправленное в дневное время. Для деловых электронных писем соотношение не оказалось обратным. Исследователи обнаружили также, что быстрый ответ на социальное сообщение воспринимается как свидетельство меньшей интимности, чем медленный ответ, а быстрый ответ на деловой запрос – наоборот, как более интимный, чем медленный ответ на такой же запрос.

В наше время компьютерная коммуникация пользуется большой популярностью. Вместе с тем, оценка этого феномена не однозначна. Так высказывается мнение, что увлечение социальными сетями в Интернете может вредить здоровью из-за сокращения общения с реальными людьми

(А. Сигман). Это связано с тем, что физиологические процессы в организме протекают по-разному в зависимости от того, находится человек в одиночестве или в виртуальной реальности, что сейчас происходит все чаще. Так, в среднем общение британцев сократилось с 1987 года с 6 часов до 2 часов в 2007 году. Зато использование Интернета за это время возросло с 4 до 8 часов в день. При этом за два десятилетия количество людей, которым по их же словам, не с кем обсудить важные вопросы, почти утроилось. Также отмечается, что родители все меньше времени проводят с детьми. Отвергается мнение, будто социальные сети способствуют установлению контактов между людьми. Утверждается, что они дают лишь иллюзию общения. Однако согласно другим исследованиям, обнаружено, что шансы завести друзей в киберпространстве по сравнению со старыми методами поиска друзей, увеличиваются колоссально (Г. Рейнгольд). Кроме того проведенный недавно опрос учителей государственных школ, использующих Интернет в качестве учебного пособия показал, что они считают наиболее выдающимся свойством Интернета, наряду с его функцией информационного архива, создание благоприятной социальной атмосферы. В качестве наиболее ярких аспектов виртуальной реальности называют такие, как легкость сотрудничества, доступность технической помощи со стороны других, «игривость» необходимая для полноценной работы аудитории и чувство общности. Отмечается, что в киберпространстве люди могут быть дружелюбнее друг к другу. Более того, исследования, проведенные в условиях, когда в обучении используется доступ к Интернету, выявили, что дети менее восприимчивы к различиям в общении опосредованном компьютерами, чем при непосредственном общении. С другой стороны, исследование способов применения электронных досок объявлений в одном из университетов, показало, что «группы по интересам» в Интернете в процессе своего формирования и функционирования точно также проходят через конкретные стадии, как и группы в реальной жизни. Этот результат заставляет предположить, что виртуальные группы только кажутся более дружелюбными, сплоченными и т.д. Согласно выводам других исследований, опосредованное компьютером общение не только осложняет достижение групповой цели, но в нем вообще отсутствуют невербальные сигналы, необходимые для поддержания того типа социального климата, который присущ данному средству коммуникации. Отмечается, что в общении опосредованном компьютером, гораздо медленнее развиваются отношения в группах и осуществляется принятие цели, чем при обычном общении. Индивидуумы в группах более свободно обмениваются информацией, но избегают обмена интимной и личностной информацией, а также испытывают определенные сложности с решением конфликтов. Наконец, было установлено, что в условиях использования электронных досок объявлений реже применяют социальные сигналы, которые способствуют свободному

обсуждению или «болтовне», однако это обстоятельство благоприятствует возникновению особого чувства личностного доверия и интимности. Другими словами, хотя общение в меньшей степени затрагивает личностный уровень, зато при этом сокращается социальная дистанция.

Основные выводы

Общение в Сети определяется правилами нетикета.

Основная цель нетикета – информационная безопасность.

Правила нетикета создают удобный и безопасный для пользователей стиль общения.

Правила нетикета не закреплены никакими нормативными актами.

Нарушение правил нетикета в Сети порицается.

Правила нетикета прямо определяются видом использования Интернета.

Речевой этикет очень важен для виртуального общения.

В Сети следование нетикету обязательно для всех пользователей.

Литература

1. Гуманитарные исследования в Интернете. Под ред. А.Е. Войскуновского. – М., 2000.

2. Информационная революция наука, экономика, технология. – М., 2000.

3. Прикладная этика. Учебное пособие. Под общ. ред. И.Л. Зеленковой. – Минск, ТетраСистем, 2002.

Раздел 5

ОТКРЫТЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЭТИКИ ИНТЕРНЕТА

Этика Интернета, как и любая другая прикладная этика, большое внимание уделяет открытым проблемам. Открытые проблемы отличает их современность, дискуссионность. Как правило, они привлекают специалистов разных областей знаний, в виду их сложности и выхода за рамки традиционно этических проблем. Это обусловлено тем, что они соединяют в себе многочисленные аспекты – политические, правовые, экономические, медицинские, психологические и др.

Морально-философская рефлексия и нравственная оценка процессов виртуальной коммуникации – одна из задач этики Интернета. Важнейшей проблемой исследований в этике Интернета является поиск компромисса в спорных ситуациях.

В настоящее время как «открытые» рассматриваются проблемы информационной безопасности, информационные войны, проблема спама и компьютерной зависимости, Интернет и культура секса и т. д. Осмысление этих проблем, соединение их в единый идейный концепт позволяет находить адекватные пути и методы их преодоления

5.1. Проблема компьютерной зависимости

*«Глубина-глубина, я не твой...
Отпусти меня, ... Глубина...»
С. Лукьяненко*

Вопрос о влиянии современных технологий на личность находится в центре внимания многих исследователей. Анализ данных работ позволяет выделить как позитивные, так и негативные аспекты влияния. К первым относится уникальная возможность создавать и использовать новые коммуникации, обеспечение свободы выбора, возрастание безопасности в практических областях деятельности и т.д. Однако оказывается под угрозой личная автономия, моральный иммунитет (как следствие фанатической преданности компьютерам), манипулирование поставщиками информации данными и т.д. Вместе с тем продуктивная жизнедеятельность характеризуется в самом общем виде как устойчивая жизнедеятельность, направленная на удовлетворение естественных биологических и духовных потребностей людей, их прогрессивное развитие. Под воздействием информационных технологий возможно снижение продуктивной жизнедеятельности. Критерием такого снижения может быть появление новых акцентуаций личности к числу которых относится *«виртуализм»*

(переориентация личности с реальных жизненных впечатлений и проблем на виртуальный мир, создаваемый современными информационными средствами) и «авитализм» (слом психических барьеров, препятствующий нарушению вреда другим живым существам).

Исследования и анализ трех основных видов интернет-деятельности – познавательной, игровой и коммуникативной обнаруживают весьма тревожные тенденции. Этим разновидностям деятельности соответствуют глобальные изменения (трансформации) личности. Так увлеченность познанием в сфере программирования и телекоммуникаций в крайнем варианте выступает как хакерство. Увлеченность компьютерными играми, сетевой коммуникацией приводит к интернет-зависимости.

Поэтому не случайно с вхождением в наш мир персональных компьютеров, социологи и психологи забили тревогу о вероятности ухода человека в виртуальную реальность, о непредсказуемых последствиях ее воздействия на психику человека. К сожалению, их опасения подтвердились. Влияние Интернета на погруженных в его «глубину» людей нельзя не заметить. Так у психологов и педагогов вызывает беспокойство, когда люди настолько увлекаются своими виртуальными жизнями, что действительно начинают избегать жизни «реальной», проводя до 18 часов в сутки в виртуальной реальности. Сообщалось даже о случаях смерти, связанной с Интернетом, например, остановке сердца, в связи с недосыпанием, о самоубийствах, вызванных стрессом, связанным с Интернетом. Подобная одержимость превратилась в достаточно серьезную проблему, в некоторых колледжах администраторам компьютерных центров доводилось буквально «отключать» некоторых увлекшихся студентов.

Об этой новой форме зависимости известно мало. Термин «зависимость» был заимствован из психологии для облегчения понимания во многом новой для психологов, социологов проблемы Интернета путем ассоциации ее с характерными социальными и психологическими проблемами.

Изоляция рассматривается как прямой путь к зависимости. Обращение к эмоциональной зависимости может быть неадекватным способом совладать с внутренней опустошенностью. Отмечается, что зависимости как химические, так и эмоциональные основаны на низкой самооценке и потере самоуважения. «Допинги» только на некоторое время выводят из оцепенения и притупляют ощущение дискомфорта. Они искажают действительность, поддерживают разобщенность с другими людьми. Таким образом, неудачно, нерационально и непродуктивно разрешаемые личностью противоречия между ней и значимыми для нее сторонами действительности могут привести

к болезни. Неумение найти рациональный и продуктивный выход влечет за собой психическую и физиологическую дезорганизацию личности.

Следует отметить, что «Интернет-зависимость» – это широкий термин, обозначающий большое количество проблем поведения и контроля над влечениями. Можно выделить пять типов зависимости:

- *компьютерная зависимость – навязчивая игра в компьютерные игры;*
- *пристрастие к виртуальным знакомствам – избыточность знакомых и друзей в сети;*
- *информационная перегрузка – бесконечные путешествия по сети. Поиск информации по базам данных и поисковым сайтам;*
- *киберсексуальная зависимость – непреодолимое влечение к посещению порносайтов и занятию киберсексом;*
- *навязчивая потребность в сети – игра в онлайн-азартные игры.*

Исследования показывают, что одним из главных факторов появления и распространения всех этих «зависимостей», возможно, является анонимность личности в сети. Именно она связана с такими расстройствами, как усиление различных отклонений от нормы, ложь и даже совершение криминальных действий.

Не вызывает сомнений, что злоупотребление Интернетом ведет к социальной изоляции, увеличивающейся депрессии, распаду семьи, неудачам в учебе, финансовому неблагополучию и т.п.

Особую тревогу в настоящее время вызывает увлечение компьютерными играми, в том числе азартными, которое широко охватило современную молодежь. Дети и подростки с еще неокрепшей психикой подвергаются особой опасности воздействия на них виртуальной реальности, создаваемой такими играми. Компьютерные игры создают у людей иллюзию насыщенной событиями реальной жизни и в то же время уводят от существующих проблем. Они эксплуатируют страсть человека к игре и вызывают компьютерную зависимость. Симптомы этого заболевания похожи на тяжелые формы наркомании. Некоторые люди могут держать себя в узде и тратить на игру небольшое количество времени. Но, к сожалению, гораздо большее число пользователей, особенно подростки в переходном возрасте, оказываются не в состоянии противостоять засасывающему эффекту игр. Наблюдались случаи тяжелых психических расстройств и даже самоубийств подростков в результате увлечения компьютерными играми. Однако производство компьютерных и особенно онлайн-игр относится к наиболее прибыльным и активным сферам бизнеса, поэтому не следует

ожидать, что эта сфера деятельности будет сокращаться или хотя бы ограничиваться какими-либо рамками. Общество и государство стремятся принять всю совокупность мер, включая и моральные, для защиты подрастающего поколения от пагубного влияния такого увлечения.

Отдельные государства уже начали действовать в этом направлении. Так, Министерство здравоохранения Таиланд сочло необходимым предупредить родителей, чтобы те со всей серьезностью подходили к выбору видеоигр и учитывали при этом возраст и эмоциональное состояние своих детей. Правительство Греции приняло к рассмотрению новый закон о запрете на все виды азартных игр в общественных местах. Согласно представленному Министерством экономики и финансов законопроекту, в публичных местах запрещены установка и использование «любых электрических, электромеханических и электронных игровых устройств», включая и персональные компьютеры. Запрет распространяется на все общественные места. Единственное исключение – Интернет-кафе. Однако и в них запрещено играть в любые игры. Контроль за соблюдением закона возлагается на владельцев Интернет-кафе. Нарушители закона подвергаются штрафу в размере 5 000 – 75 000 евро или тюремному заключению на срок до 12 месяцев. Ряд мер в этом направлении принимается и у нас.

В последнее время обнаружилось обострение еще одной проблемы, связанной с киберсексуальной зависимостью.

Сетевой секс по своему содержанию мало чем отличается от более традиционных форм сексуальной продукции, таких как журналы, видеофильмы и т.д. Однако у него есть несколько отличительных особенностей. К ним относят:

- *безопасность (секс через Интернет, на первый взгляд, не сопряжен с каким-либо риском);*
- *доступность (не надо прилагать больших усилий – достаточно найти нужный сайт);*
- *анонимность (можно сохранять тайну личности или выдавать себя за другого человека, например мужчины могут представляться женщинами, дети взрослыми и т.п.).*

Эти особенности сетевого секса обеспечили ему быстрый рост популярности среди интернет-пользователей. В связи с этим возникает целый ряд нравственных, эстетических, психологических и педагогических проблем. Остановимся на некоторых из них.

Врачи, сталкиваясь с проблемами сетевого секса, разделяют их на три относительно четко разграниченные категории:

- *проблемы людей с гомосексуальной, гетеросексуальной или транссексуальной ориентацией;*
- *проблемы возникающие у виртуальных пар, если увлечение одного партнера сетевым сексом кажется другому нездоровым или неприемлемым;*
- *проблемы характерные для людей, у которых увлечение сетевым сексом становится навязчивым и возникает устойчивая зависимость от него как источника стимуляции и удовлетворения.*

Основная причина нового пристрастия – неудовлетворенность своей жизнью и попытка таким образом уйти от реальности. У этих людей часто обнаруживается потеря чувства радости, наслаждений. Их преследует ощущение одиночества и внутренней пустоты. То есть, оказывается, что проблемой является не сетевой секс, а невозможность с его помощью решить свои личностные проблемы. Таким образом, становится очевидным, что за сетевым сексом и вызванными им чувствами и переживаниями скрывается подтекст «одиночество и фрустрация вместо блаженства». Выход один. Вернуться к традиционному межличностному общению и раскрыть для себя все его возможности в полной мере.

Нельзя обойти вниманием и киберизмены. Как к ним относиться волнует многих молодых людей. Они не исключают, что секс в Интернете скоро станет распространенной формой супружеской неверности, одной из главных причин разводов. Никогда еще женатым людям не было так просто обзавестись новыми объектами флирта. Анонимная природа виртуальных отношений так и зовет попробовать новые эротические ощущения. Так что, сетевая секс-активность становится одной из главных и семейных проблем.

Известно, что Сеть основана на принципах самоорганизации, ее деятельность не подлежит контролю. Таким образом, недобросовестные предприниматели могут использовать Интернет для торговли всевозможными запрещенными материалами, как это имеет место с распространением детской порнографии в Сети. Вопрос кто и как защитит Сеть от порнографии остается открытым.

Серьезную проблему и опасность представляют действия личностей с разными видами патологий и склонностью к извращениям. С помощью Интернета они могут найти способы совершения опасных или незаконных поступков. Способов для предотвращения их действий, обеспечения безопасности интернет-пользователей пока не существует.

Наконец, возникает проблема влияния сетевого секса на детей и подростков. Особую тревогу вызывает то, что они изначально могут быть дезаптированы в сложнейшей сфере человеческих отношений. Интернет слишком быстро удовлетворит их любопытство в этой области. Откровенная порнография может вызвать как отвращение, так и цинизм, нанести непоправимый урон в формировании сексуальной культуры подростков.

Нельзя упускать из виду, что человеческая культура глубинно связана с человеческой телесностью и первым эмоциональным строем, который ею продиктован. Предположим, что известному персонажу из антиутопии Оруэлла «1984» удалось бы реализовать мрачный план генетического изменения чувства половой любви. Для людей, у которых исчезло бы это чувство, ни Байрон, ни Шекспир, ни Пушкин не имели бы смысла, для них выпали бы целые пласты человеческой культуры. (В.С. Степин). Совсем не случайно в каждой культуре выработывался механизм, основанный на системе запретов, преодоления препятствий на пути к приобщению к сексуальной жизни. Формировались необходимые нравственные качества, прежде всего ответственность и доверие. В Сети все происходит с точностью наоборот. Виртуальность, оказывая воздействие на сферу интимных отношений, может нанести им непоправимый урон.

Таким образом, во взаимоотношениях человека и социума, между которыми встает экран компьютера как основная коммуникативная система, обнаруживается важный пласт проблем, связанных с вовлечением человека в виртуальность. Вместе с тем, информационно-психологическая безопасность во многом зависит от самого человека. Так, важное значение приобретает способность к самостоятельному, осознанному выбору информации, релевантной собственным убеждениям и планам, отсутствие установок на подражание и конформизм, сопротивляемость манипулятивным информационным воздействиям.

5.2. Проблема спама

Развитие сети Интернет, формирование глобального информационного пространства резко обострило проблемы, в том числе и этические, связанные с его защитой. Все чаще можно услышать: «Мировое информационное наследие в опасности!». Безусловной опасностью для него становится варварское «замусоривание» информационного пространства или проблема спама.

Причина возникновения этой проблемы – прежде всего низкий уровень информационно-компьютерной культуры пользователей, неэтичное поведение в Сети.

Всего за несколько лет спам превратился из легкого раздражающего фактора в одну из самых серьезных угроз информационной безопасности.

Непрошенные почтовые сообщения переполняют индивидуальные почтовые ящики и парализуют работу корпоративных серверов. Время, которое тратится на разбор и чтение спама, постоянно растет.

Для эффективной борьбы с этим явлением, прежде всего, необходимо выяснить, что понимается под «спамом». Бытовые определения спама как «нежелательной почты» или «незапрашиваемой рекламной рассылки», которые можно услышать от пользователей, провайдеров или владельцев компьютерных сетей, не совсем верны. Это приводит к тому, что отдельные провайдеры и владельцы сетей начинают руководствоваться презумпцией виновности, относя к спаму практически всю почту, которую не запрашивал получатель. Однако за последние годы эксперты изучили все существующие виды и категории спама и пришли к выводу, что при огульном отнесении к спаму любого нежелательного или рекламного письма возникает большая опасность потерять нужную почту. Таким образом, при фильтрации спама возникает серьезная проблема как не навредить интересам получателя.

Наиболее точным: на данное время, можно считать следующее определение **спам** — *это анонимная массовая незапрашиваемая рассылка*. Данное определение довольно хорошо соотносится с мировой практикой и определениями спама, положенными в основу американского и европейского законодательства о спаме. Кроме того, его можно эффективно использовать на практике.

Это становится понятным при раскрытии смысла определения «анонимная рассылка». Мы все страдаем, в основном, именно от автоматических рассылок, со скрытым или фальсифицированным обратным адресом. В настоящее время не существует спамеров, которые бы не скрывали своего адреса и места рассылки. Массовая рассылка: именно массовые рассылки и только они являются настоящим бизнесом для спамеров и настоящей проблемой для пользователей. Небольшая рассылка, сделанная по ошибке человеком, не являющимся профессиональным спамером, может быть нежелательной почтой, но не спамом. Отдельную категорию составляют мошеннические письма (так называемые нигерийские письма с предложениями обналичить большую сумму денег или вовлекающие в финансовые пирамиды), а также письма, направленные на кражу паролей и номеров кредитных карт («фишинг»). Еще бывают так называемые «цепочечные письма», то есть письма с просьбой переслать знакомым («страшилки», «письма счастья») и т. п. Есть также вирусные письма, содержащие завлекательный текст и вирусы под видом игрушек, картинок, программ («настоящая история Белоснежки», «С Новым годом!» и т. п.). Все эти письма, как правило, нельзя отнести к рекламе, хотя они являются очевидным спамом.

По самым скромным оценкам, в 2007 году каждый пользователь получил не менее 3 900 подобных посланий в год, хотя еще в 2000 году нижняя граница числа таких посланий, получаемых среднестатистическим пользователем за год, была близка к 450.

Как следует из выполненного американскими исследователями анализа статистических данных, еженедельно среднестатистический служащий получает от своих знакомых до 30 писем с «пустым» содержанием (шутками, анекдотами, картинками). Такого объема электронных посланий вполне достаточно для того, чтобы «подвесить» корпоративную компьютерную сеть. Ежегодный объем такого «дружеского» спама составляет около 1 500 писем на человека. Данное явление получило название «junk-email».

Главный вред от несанкционированных рассылок заключается в занятии каналов передачи данных спамом и увеличении времени, которое пользователям приходится тратить на работу с корреспонденцией.

Так, например, экономические потери российских пользователей от спама за 2002 год были оценены экспертами в размере от 47 до 200 миллионов долларов.

За последние годы было изобретено немало способов борьбы со спамом. В нее включились системные администраторы, государственные административные структуры, правоохранительные органы. Системные администраторы разрабатывают тщательно продуманную политику обработки почты, включающую не только уничтожение спама, но маршрутизацию и хранение незапрашиваемой и даже нежелательной почты. Однако, к сожалению, спамеры отслеживают действия фильтров и изобретают всё новые приемы для их обхода. К тому же нередко фильтрация спама приносит больше вреда, чем пользы: вместе с назойливой рекламой не доходят до адресата и важные деловые или личные сообщения.

Европарламент ищет свои методы борьбы. Так был принят проект постановления о защите данных электронных коммуникаций (Electronic Communications Data Protection Directive), согласно которому рассылка рекламных писем должна осуществляться на основе принципа «opt-in».

Это означает, что маркетинговым компаниям перед массовыми рекламными рассылками по электронной почте, факсу или другим информационно-телекоммуникационным каналам необходимо получить согласие на это со стороны адресата. Альтернативный принцип «opt-out» позволял свободно осуществлять подобные рассылки до тех пор, пока получатель рекламы не попросит исключить его из списка рассылки.

Тем не менее, данное постановление Европарламента вряд ли защитит пользователей от рекламных рассылок, осуществляемых с территории государств,

не входящих в состав ЕС, а также от действий «спамеров», не работающих на определенные компании и при этом нелегально рассылающих миллионы электронных писем.

Кроме того, постановление в его нынешней редакции имеет очевидную лазейку — компаниям, уже «установившим отношения» с пользователями, разрешается использовать в своей рассылке принцип «opt-out» при рекламе товаров, аналогичных тем, на получение рекламы которых пользователь согласился ранее. Решение о том, относить товар в разряд аналогичных, или нет, будет приниматься самими компаниями

В ряде европейских стран к инициаторам несанкционированной рассылки информации (спама) по телекоммуникационным каналам становится возможны применение достаточно жестких административных и правовых мер. В Великобритании, например, с 2003 года вступил в действие закон, согласно которому автор непрошенных электронных писем может быть оштрафован на значительную сумму. Итальянские власти, кроме штрафа, размер которого достигает 90 000 евро, допускают также и уголовные санкции — заключение в тюрьму на срок от полугода до трех лет.

Таким образом становится все очевиднее — административно-правовые меры не решают проблему защиты пользователя информационно-коммуникационными сетями от спама, а переводит ее из разряда правовых в этическую.

Литература

1. Лем, С. Этика технологии, технология этики / С. Лем. — Пермь, 1989.
2. Фролов, И.Т. О человеке и гуманизме / И.Т. Фролов. — М., 1989.
3. Этическая мысль. — М., изд. «Республика», 1992.

5.3. Хакеры и киберпанки: моральные проблемы

*«Мы строим собственные миры в Киберпространстве
среди нулей и единиц, среди битов информации.*

Мы строим свое сообщество...»

*«Мы электронные духи,
группа свободомыслящих повстанцев».*

Из Манифеста киберпанков

Мораль возникает и развивается вместе с обществом. В интернет-сообществе, как и любой социальной среде, возникают свои правила и нормы, определяющие права и обязанности пользователей. Они позволяют Сети поддерживать собственное существование.

Наиболее ярким примером формирования нравственных ценностей, норм и принципов морали в Сети является этика хакеров. Понятие «хакер» имеет множество определений. Так Э.С Рэймонд в «Новом словаре хакера» приводит следующие определения:

- *программист, которому изучение тонких и неочевидных возможностей системы доставляет огромное удовольствие, в отличие от большинства программистов, которые в своей работе обходятся минимально необходимыми знаниями;*
- *программист-фанатик или просто программист, которому практическое программирование доставляет несравненно большее удовольствие, нежели теоретизирования на около компьютерные темы;*
- *эксперт или фанат в любой области, например, «астрономический хакер» или «хакер ботаник»;*
- *человек, которому решение сложных задач доставляет огромное наслаждение, тот кто любит действовать в обход общепринятых правил и ограничений.*

Первые хакеры и сам феномен хакерства, как определенного образа жизни и поведения, появились в США в 60-е г.г. в стенах Массачусетского Технологического института. До этого студенты долгое время использовали это слово для обозначения оригинальных шуток. Затем хаком стали называть новые, неожиданные дополнения в создаваемых конструкциях. Первую привязку к компьютерам слово хак получило так же на территории Массачусетского Технологического института. В те годы процесс написания программ для компьютеров был сложным и трудоемким занятием. В узком кругу программистов новые алгоритмы и творческие решения вызывали большое уважение. Для обозначения красиво написанного кода студенты МТИ стали использовать слово хак. На протяжении 60-х гг. лишь единицы могли по праву называть себя хакерами. Этими людьми двигало желание овладеть всеми хитростями компьютерных систем и продвинуть технологию за пределы ее известных возможностей. Программирование стало их стихией. Хакеры все время пытались привнести в свои и чужие программы что-то новое, улучшить их, приблизить к совершенству. Они использовали свое умение, чтобы сделать работу на компьютере как можно более эффективной. Со временем в сообществе хакеров появилась своя этика, которой они следовали и в которую верили. Хакерская этика представляла собой ряд правил, принципов и норм, выработанных в среде компьютерных профессионалов. Этика началась с положения о том, что никакие бюрократические барьеры не могут противостоять улучшению систем, так как «информация должна быть свободной».

Культура пользователей первого поколения с ее утопическими, коммунальными, либертарианскими подводными течениями формировала Сеть по двум противоположным направлениям. С одной стороны она была склонна ограничить доступ, предоставив его лишь меньшинству компьютерных фанатов, единственных людей, способных и готовых тратить время и энергию на жизнь в киберпространстве. От этой эпохи остался «дух пионеров», его носители с подозрением смотрят на коммерциализацию сети и с тревогой на то, как реализация мечты о всеобщей коммуникации, доступной всем людям, приносит с собой ограничения и несчастья человечеству, как оно есть. Но по мере того как героика компьютерных первопроходцев, отступает под напором новичков, от контркультурного происхождения сети остаются неформальность и самостоятельность коммуникации, идея, гласящая, что многие помогают многим, но каждый имеет собственный голос и ожидает персонального ответа.

В конце 70-х на смену программных хакеров пришли сетевые. Они, как правило, начинали с покупки простенького компьютера с модемом и посещения одной из фрикерских ВВС. После чего молодые ребята (15-20 лет) втягивались в киберсообщество и многие из них, ровняясь на более опытных старожилов, становились на путь хакерства. Находясь под влиянием теорий Маршалла Маклюэна, фанаты технологического прогресса считали, что интеграция средств массовой информации, вычислительных технологий и телекоммуникаций неизбежно создаст некое виртуальное место, где все смогут свободно выражать свое мнение без страха цензуры. Это привело к выработке принципа, провозглашающего свободу индивида от тоталитарной власти любых структур.

С начала 80-х гг. сообщество хакеров укрепляется. У них определяются взаимные интересы, общие взгляды на жизнь. Хакеры активно отстаивают идею полного доступа к любой информации, часами разговаривают на одном им понятном языке. К этому времени начинается бурное развитие компьютерных технологий, повлекшее за собой возникновение конкуренции и, как следствие, ограничение доступа к информации. Это никак не соответствовало хакерским принципам. Чтобы повысить свои знания в компьютерах, они начинают активно заниматься поиском способов проникновения в закрытые источники, где хранятся нужные документы. Процесс поиска уязвимостей и получения высших привилегий в системе стал называться хакерством, те же кто делал это быстро и с легкостью, стали называть себя хакерами.

Хакерство в 80-е было своеобразным состязанием, азартной игрой, в которой роль противника играл компьютер. Однако компании, на серверы которых они проникали, несли значительные убытки из-за подобных вторжений. Они искали и разрабатывали новейшие способы защиты. Взлом с каждым годом становился труднее. Хакеры воспринимали это как вызов и с

готовностью принимали его. Все это заставило силовые структуры всерьез заняться компьютерными взломщиками. В результате на протяжении 80-х были арестованы многие хакеры. Вместе с тем, хакерское сообщество, которое не видело в своих поступках ничего плохого, было возмущено. На несколько лет хакеры всего мира объединил манифест, опубликованный в журнале «Hacker»:

«...Это наш мир кодов и электронных импульсов, наполненный красотой модемных звуков. Мы бесплатно пользуемся услугами, которые могли бы стоить копейки, если бы вы не спекулировали на наших потребностях и не были так жадны...вы называете нас преступниками. Мы стремимся к знаниям ... вы называете нас преступниками. Мы существуем без цвета кожи, без национальности и религиозных предубеждений... вы называете нас преступниками. Вы производите атомные бомбы, разжигаете войны, убиваете, обворовываете и врите нам, пытаясь убедить в своей правоте... а мы все также остаемся преступниками.

Да, я преступник. Мое преступление – любопытство. Мое преступление – суждение о людях по их знаниям, мыслям и поступкам, а не по тому, как они выглядят. Мое преступление в том, что я умнее вас, за что вы не можете меня простить. Я хакер, и это мой манифест. Вы можете остановить кого-то из нас, но вы не можете остановить нас всех».

Широкая общественность впервые познакомилась с этикой хакеров по книге Стивена Леви «Хакеры Герои компьютерной революции». В ней были сформулированы ее основные положения. Например, такие как:

Доступ к компьютерам – и ко всему, что могло бы научить тебя чему-либо о том, как устроен Мир, - должен быть неограниченным и полным. Всегда уступай пришедшему вдохновению.

Вся информация должна быть свободной.

Хакеры должны оцениваться по их мастерству в хакинге, но не по надуманным критериям, таким как ученое звание, возраст, раса или занимаемая должность.

Ты можешь творить искусство и красоту на компьютере.

Компьютеры могут изменить твою жизнь к лучшему и т.д.

Таким образом, возможно утопическая идея хакеров о построении мира свободного информационного обмена, неподконтрольного цензуре, становится для них целевой ценностью. Так же их этику отличает отсутствие расовых, национальных, возрастных предрассудков. Она не приемлет шаблонности, догматизма. Индивидуальность выступает как безусловная ценность.

Установки этики хакеров имеют свои социальные экспликации, и постоянно подвергаются переосмыслению и трансформации. Это связано, прежде всего, с развитием компьютерных технологий, возрастающей конкуренцией и ограничением доступа к информационным ресурсам. Так же необходимо учитывать такой факт, как расслоение хакерского сообщества, проявившееся по мере его развития. Вопреки нравственному принципу бескорыстности, некоторые стали использовать информацию не только в корыстных, но даже в преступных целях. Само компьютерное сообщество разделило хакеров на три основные категории:

– *White hats* – хакеры, которые кто использует свои навыки для улучшения компьютерного мира, дабы привнести в него что-нибудь новое и полезное. Часто их можно встретить в фирмах, занимающихся предоставлением услуг компьютерной безопасности.

– *Black hats (crackers)*, кто использует свои знания в корыстных целях или просто во зло. Они взламывают на заказ серверы, запускают в сеть вирусы, осуществляют сложные атаки на важные объекты. Таким образом, кракерами называют людей, которые исследуют систему и наносят ей урон.

– *Gray hats* - люди, которые играют с компьютерными системами в кошки-мышки. Они, как и часто взламывают различные серверы, но затем указывают администраторам и общественности об обнаруженных уязвимостях.

Таким образом компьютерное сообщество хакеров склонно оценивать деятельность в сети по критериям добра и зла. Это позволяет оградить от необоснованных обвинений одних, и высказать свое отношение к деятельности других. Можно выделить подход, опирающийся на критерий мотивации при оценке деятельности хакеров. Человек, подсматривающий и ищущий (хакер) становится взломщиком, действующим корыстно (кракер), беспредельно разрушительно (кибертеррорист) или идейно (хактивист). Однако определенной частью хакеров постепенно овладевает гнетущее чувство непонимания, отверженности и чуждости обществу. Эти настроения и мысли присутствуют во многих хакерских текстах. Они конкретизируются в виде предупреждения о том, что хакеры должны привыкнуть к непониманию. Люди всегда будут бояться и презирать их. Так «Руководство новичка по хакингу», «Легион Злого Рока – Легион Хакеров» написанный Ментором уже далек от романтизма. Это, прежде всего, прагматические наставления для начинающих хакеров по элементарной этике и безопасности.(1989).

В настоящее время наиболее общепризнанным можно считать вариант хакерской этики, основанный на следующих принципах:

- *избегать нанесения ущерба;*
- *развитие человеческого знания как такового и т.д.*

Согласно этим принципам вырабатываются и нравственные нормы поведения в сети. Особое значение придается созданию программных продуктов бесплатно, облегчению пользователям доступа к информации и различным компьютерным резервам. Как общепринятая выступает норма проникновения в чужие системы из интереса или забавы, если при этом взломщик не ворует, не ломает, и не нарушает конфиденциальность системы.

В среде хакеров очень высоко ценятся дружба и взаимопомощь, индивидуальность и уровень профессионального мастерства. Они понимают потенциальную опасность своих разработок, поэтому обмен новыми «технологиями» ведется чаще всего среди своей команды. Более того, нарушившего обет молчания, наказываются и с позором изгоняются из хакерской среды. Использование своих навыков для зарабатывания денег не запрещается. Не приветствуется лишь откровенное стяжательство. Среди современных хакеров наблюдается поиск новой религиозной и философской основы мировоззрения. Явное предпочтение отдается дзэн-буддизму, который, по их мнению, отличается своей стихийностью, внешней простотой, отсутствием канонов и авторитетов. Даже исходные тексты в программировании стали называть сутрами.

Хакеры достаточно активны в обнародовании своих принципов и взглядов. Они имеют разветвленную систему сайтов и порталов, электронных журналов, проводят конференции и съезды в национальном и международном масштабе. Подобного рода активность приводит к формированию сленга, укреплению традиции обмена опытом, в том числе и нравственно-этического.

Таким образом, одной из альтернатив попыткам приложения традиционных норм и принципов к проблемам морали в информационном обществе стала этика хакеров. Однако с изменением компьютерного мира постепенно изменяется как значение хакерства, так и их этика. Вполне возможно, что в будущем их ждет совсем иной смысл.

Общественное мнение воспринимает и оценивает деятельность хакерского сообщества весьма неоднозначно. Во многом оно формировалось под воздействием средств массовой информации. В свое время в прессе стали мелькать заголовки «Хакер проник в компьютерную сеть Пентагона», «Хакеры украли из банка 30000 долларов», «Арестован хакер – автор вируса, остановившего работу 6 тысяч

компьютеров» и т.д. Таким образом, средства массовой информации изначально придали слову «хакер» негативный оттенок, не разобравшись в сложности и многообразии хакерского движения. Героями их сенсационных материалов, чаще всего, на самом деле являлись кракеры. Однако, для миллионов людей все хакеры, без исключения, предстали в обличье злых компьютерных гениев, способных проникать куда угодно и манипулировать любыми технологиями. Им стали приписывать взлом компьютерных систем или интернет-сайтов, кражу информации, написание компьютерных вирусов и т.п.,

Такое понимание хакерства весьма односторонне и ошибочно. Оно не учитывает его богатую историю, неоднородность, разнообразие видов деятельности.

В настоящее время «хакерство» рассматривается как социокультурный феномен, имеющий собственные специфические признаки на различных этапах своего развития. Анализу основных этапов становления хакерского мировоззрения, морали, практики посвящен целый ряд работ зарубежных и отечественных исследователей. (К. Касперский, С. Леви, Эд. Тайли, И.Д. Медведовский и др.). Так в книге Химанена «Хакерская этика и дух информационного века» хакеры рассматриваются прежде всего в первоначальном смысле этого понятия – как новаторы. Однако наиболее активно освещение сущности и особенностей этого явления ведется на хакерских сайтах и порталах, где дается самооценка, раскрываются собственные идеи и образ жизни.

Следует отметить, что первые представители хакерского движения с ностальгией вспоминают об ушедших временах, когда слово хакер произносилось с большим уважением, а сами хакеры стремились во всем следовать своим нравственным целям и принципам. Они надеются, что общественное мнение изменит свое отношение к хакерству.

Особое сословие в сети представляют собой киберпанки. Сущность, основные признаки и особенности этого нового явления в виртуальности в настоящее время изучаются.

Одни исследователи полагают, что слово киберпанк появилось в 80-м, в научно-фантастическом журнале, издаваемом Айзеком Азимовым. Ввел его в обиход редактор Гарднер Дозуа. Другие считают, что изобретателями данного термина являются авторы техно-фантастики, возможно, Брюс Стерлинг. Однако ни у кого не вызывает сомнений, что «в жизнь» ввел этот термин Уильямом Гибсон, своим романом "Нейромант". Роман вышел в 1984 году, отсюда и начинается эра «киберпанка» в фантастике.

Однако в наше время киберпанк перестал быть только литературным жанром. Он перешагнул с книжной страницы в виртуальность, благодаря пользователям нового «компьютерного» поколения.

Манифест киберпанков провозглашает: «Мы электронные духи, группа свободомыслящих повстанцев. Киберпанки. Мы живем в киберпространстве, мы везде, мы не знаем границ». Киберпанк больше не является жаром художественной литературы. Это уже не субкультура. Киберпанк – это новая отдельная культура, дитя новой эры. Культура, которая объединяет наши взгляды и интересы. Мы составляем единое целое. Мы киберпанки».

Основной пафос манифеста киберпанков заключается в отстаивании права на собственную исключительность. Есть основания говорить о том, что киберпанк – это прежде всего, противостоящий обществу негативист, своеобразный человек вне закона, живущий в пространстве высокой кибертехнологии. По мере удешевления компьютеров и доступа в Интернет киберпанков становится все больше. Они отрицательно относятся к информационным ограничениям, явно стремятся занять господствующее положение в сети.

«Сеть – это наше королевство, в сети мы короли». Основную силу сети киберпанки видят в невозможности контроля над ней, однако делают из этого свои выводы и строят далеко идущие планы: «Каждый человек будет зависеть от сети. Сеть будет контролировать маленького человека, а мы будем контролировать Сеть». «Плохое идет от человека, а хорошее идет от технологии». «Информация – это сила».

Современная психология утверждает, что во всем виновата жажда власти или превосходства над другими. Компьютерный вандал ничем не отличается от уличного хулигана, и причины их поведения сходны – неудовлетворенность, агрессивность, озлобленность. Таких людей можно только пожалеть. В какой-то мере их формирует именно общество. Таким образом киберпанки представляют собой реальную угрозу для сохранения нравственного порядка в сети, по сути попирая такие нравственные ценности как безопасность, свобода, человеческое достоинство.

В том, что виртуальное сообщество является реальностью, с которой придется считаться, широкая общественность смогла уже убедиться. Наиболее ярким примером выступает «Декларация независимости Киберпространства», размещенная в сети в 1996 году Д.П. Барлоу. Это был его ответ на попытку американского правительства ввести цензуру в Интернете. Барлоу категорически отрицает любые ограничения самовыражения в пространстве глобальной сети. Во введении к декларации он сознательно употребляет непристойные выражения в адрес власти. В данном случае автор преследовал цель показать, как легко может быть распространено в Интернете то, что недопустимо в официальной публицистике, в средствах массовой информации. Замысел удался. Тысячи

пользователей во всем мире скопировали его текст. Он оказался помещенным на сотнях серверов и переведенным на десятки языков. Так была продемонстрирована неподвластность Сети системной и директивной регламентации. Это позволило Барлоу расценить попытку законодательства нанести вред киберпространству, не иначе как «стремление заварить чай в воображаемой гавани». Согласно Декларации, взятое в социальном аспекте киберпространство выступает альтернативой обществу как таковому. Организованное посредством телекоммуникаций и всеобщих усилий сообразно своему «общественному договору», оно не оставляет места для аппарата господства и принуждения. Киберпространство становится зоной свободы, где отношения выстраиваются согласно собственной этике, а не принципам социальной действительности.

Общество стремится обезопасить себя. В наше время проблема информационной безопасности личности формулируется как проблема не только отдельного государства, но и международного сотрудничества. Особое значение начинает придаваться заключению широкомасштабных международно-правовых соглашений. Согласно Уголовному кодексу РФ преследуются преступления против информационной безопасности, несанкционированный доступ к компьютерной информации, компьютерный саботаж и т.д. (см. Приложение).

Однако проблема информационной безопасности не сводится к юридическим или техническим вопросам. Она возникает в определенном культурном контексте, имеет непосредственное отношение к системам ценностей, ценностным ориентациям.

Основные выводы

Виртуальная реальность порождает вполне реальные проблемы.

Мировое информационное наследие в опасности.

Основная причина возникновения проблем – низкий уровень информационно-компьютерной культуры личности.

Виртуальность не является средством решения глубоко личностных, интимных проблем.

Свойства личности не зависят от Интернета.

Литература

1. Касперский, К. Техника и философия хакерских атак / К. Касперский. – М., 1999.
2. Рашкофф, Д. Медиа вирус / Д. Рашкофф. – М., 2003.
3. Рэймонд, Э.С. Новый словарь хакера / Э.С. Рэймонд. – М., 1996.

ПРАКТИКУМ

Интернет этика только зарождается. Помимо специалистов, профессионалов каждый интернет-пользователь становится участником этого процесса. Ответы на предложенные вопросы и выполнение индивидуальных заданий помогут вам приобщиться к нему

Практический блок № 1

1. Что такое Интернет для вас лично?

2. Прочитайте и проанализируйте следующий отрывок из романа С. Лукьяненко. Какие характерные особенности Сети в нем указаны? Какие вы можете добавить к ним?

«В общем-то она добрая, глубина. По-своему, конечно. Она принимает любого. Чтобы нырнуть, нужно не много сил. Чтобы достичь дна и вернуться – куда больше. В первую очередь надо помнить – глубина мертва без нас. Надо и верить в нее, и не верить. Иначе настанет день, когда не удастся вынырнуть». (С. Лукьяненко)

3. Какие из современных проблем виртуальной реальности вы считаете наиболее актуальными? Почему?

4. Как вы считаете, может ли положительный эффект «виртуальности» вызвать негативную реакцию в реальном мире? Приведите примеры.

5. Попробуйте дать ответ на вопрос заданный автором следующего текста:

«Вокруг есть все, что существует в реальности. Небо и солнце, горы и моря, города и дворцы. Пространство в пространствах, смешение времен и народов, достоинства и порока. Все. Все и ничего. Нам нужно лишь то, что ненавистно в реальной жизни. Смерть, кровь, фальшивая красота и заимствованная мудрость. Так что подумает глубина о людях, если она научиться думать». (С. Лукьяненко).

Практический блок № 2

Вопрос о ценностях – один из самых актуальных в этике Интернета. Он обсуждается на конференциях, для него создаются сайты. Ответы на вопросы, предложенные в этом блоке – ваше приобщение к дискуссии.

1. Знаменитый вопрос Сократа «Что есть благо»? остается открытым в этике Интернета. Какой бы ответ на него дали вы?

2. Принцип «не навреди» в виртуальном и реальном мире для вас одинаково значим?

3. В чем заключается основная причина асоциального поведения в Сети согласно данному тексту и о каком нравственном принципе в нем идет речь?

«Все понимают, что на самом деле сидят дома или на работе, таращась в экран или нацепив шлем. А потому – можно все. Игра. Мираж». (С. Лукьяненко).

4. Ниже приводится диалог двух героев С. Лукьяненко. Позиция кого из них вам ближе? Почему?

«– Глубине – пять лет. Она еще ребенок. Хватает все, что попадает под руку, говорит глупости, смеется и плачет невпопад. Мы не знаем во что она вырастет. Не знаем, не появятся ли у нее братья и сестры, которые будут лучше. Надо просто дать ей срок.

– Надо дать ей цель, Леня. Мы нырнули в этот мир не разобравшись с тем, что осталось за спиной. Не умея жить в одном мире, породили – другой. И не знаем, куда идти. К чему стремиться.

– Цель появится, без особой уверенности говорю я. – Опять-таки дай ей срок... Дай глубине осознать себя».

5. Имеет ли кто-нибудь, по вашему мнению, права на медаль Вседозволенности в Сети?

6. Какие из прав интернет-пользователя являются наиболее значимыми для вас лично? Следование каким нравственным принципам способствует защите этих прав?

Практический блок № 3

Добродетели и пороки в виртуальной реальности – новая проблема для этики Интернета. Попробуйте систематизировать ваши знания в этой области, а затем применить их для выполнения заданий.

1. Назовите основные нравственные качества интернет-пользователя. На чем они основаны, чем определяются? Как эти нравственные качества связаны с ценностными ориентациями Сети?

2. «С какими пороками и добродетелями вам чаще всего приходится сталкиваться в Сети?

3. Ваше представление о себе как интернет-пользователе – пороки, добродетели т.п.?

4. Раскройте значение основных компонентов информационной культуры личности, обратившись к следующим строкам поэта:

«Вечная гонка по кругу идей и новаций,
Изобретений, открытий, экспериментов.
Откроет нам сущность движения. Но
Не покоя.
О жизнь, растроченная в существовании...
О мудрость, утраченная в знании...
О знание, потерянное в информации...»

Т.С. Элиот

5. Высказываются мнения, что у компьютерщиков более разумно и логически правильно выстроены мыслительные процессы. Это позволяет им точнее выразить мысли. Но в тоже время теряется элемент гуманитарности, образности мышления. Ваше мнение по этому поводу?

6. Как вы считаете, существует ли зависимость между погружением в Интернет и интеллектуальным совершенствованием человека?

7. Согласны ли вы, что чем более «продвинутым» является человек в компьютерах и в Интернет в частности, тем лучше, гармоничнее, логичнее и более разносторонне развивается как личность? Или вы допускаете, что возможно это лишь «растекание мыслью по дереву» («мы все учились понемногу чему-нибудь и как-нибудь ...»)

Творческое задание

Подавление индивидуальности, раздвоение личности, утрата духовных идеалов давно стали предметом печальных раздумий многих мыслителей двадцатого века. К сожалению, в двадцать первом веке они не утратили своей актуальности. Вам предлагается присоединиться к размышлениям на эту тему и поделиться ими в своей работе. Можете остановиться на любом аспекте проблемы человека в информационном обществе:

1. Личности угрожает потеря индивидуальности.
2. Возможны:
 - а) понижение уровня культуры личности;
 - б) самоизоляция личности;
 - в) дегуманизация работы.

Может быть, вас вдохновит к размышлению о вашем «информационном» поколении небольшой отрывок из «Письма к генералу Х.» Антуана де Сент-Экзюпери:

«Мне грустно за мое поколение, опустошенное и утратившее человеческую сущность. Познав в качестве духовной жизни бар, да математику, да Бугатти, оно пребывает сегодня в состоянии полного растворения в стадности, не имеющей уже никакой окраски...».

Вполне возможен и такой вариант выполнения работы – предполагаемое впечатление Экзюпери о нынешнем поколении после «прогулки» по сайтам и файлам в виртуальности.

Практический блок № 4

1. Впервые мир познакомился с этикой хакеров по книге Стивена Леви «Хакеры Герои компьютерной революции». Какие изложенные в ней положения этики хакеров, на ваш взгляд, не потеряли своей актуальности и в 21 веке? Обоснуйте свою точку зрения.

2. Какие нравственные принципы и нормы хакерской этики вы не можете принять как интернет-пользователь, так как они ущемляют ваши права?

3. Какие нравственные черты хакера вы оцениваете как положительные, какие как отрицательные?

4. Какие положительные примеры деятельности хакеров в Сети вы можете привести?

5. Какие вам известны отрицательные последствия действий хакеров в сети для реального мира?

6. Явление «хакерство» неоднородно. Каким основным критерием пользуются сами хакеры для нравственной оценки своей деятельности? Согласны ли вы с ними?

7. В чем вы видите основные различия в этике киберпанков и хакеров?

8. Культура киберпанков формируется на наших глазах. Киберпанк может рассматриваться как одна из разновидностей изменения личности под влиянием активного использования технологий человеком. Какие изменения вы можете назвать?

9. К каким последствиям может привести увлеченность культурой киберпанков?

Практический блок № 5

Открытые проблемы этики Интернета – головная боль как для ученых, так и для самих интернет-пользователей. Однозначного ответа на них нет. Решать же их необходимо всем вместе.

Знакомство и романтическое общение в чатах стали обычной практикой. А если ваша переписка зашла дальше? Виртуальный секс. Что вы об этом думаете? Можно ли считать его изменой? Какую, из приведенных ниже, точек зрения вы разделяете?

1. Виртуальный секс – способ получить удовольствие оставаясь при этом верной своему единственному партнеру.

2. Для меня измена только конкретное физическое действие.

3. Виртуальный секс – это просто игра... К реальной неверности виртуальная измена не имеет никакого отношения. Виртуальный секс – это просто игра. Им занимаются если есть свободное время, или для избавления от комплексов, или чтобы воплотить в жизнь фантазии. А может человеку таким образом необходимо просто расслабиться, снять стресс. Причин много.

4. Виртуальная измена – еще большая измена, чем случайная и реальная.

5. Секс в Интернете скоро станет распространенной формой супружеской неверности.

6. Виртуальный роман может перечеркнуть любовь реальную.

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Авитализм – слом психических барьеров, препятствующий нарушению вреда другим живым существам.

Адекватность – соответствие, равнозначность.

Агрессивность – поведение человека в отношении других людей, которое отличается стремлением причинить им неприятности, вред.

Аксиология – этико-философское учение о моральных ценностях.

Альтруизм – черта характера, побуждающая человека бескорыстно приходить на помощь другим людям.

Апатия – состояние эмоционального равнодушия, безразличия и бездеятельности.

Аттракция – привлекательность, влечение одного человека к другому, сопровождающееся положительными эмоциями.

Виртуализм – переориентация личности с реальных жизненных впечатлений и проблем на виртуальный мир, создаваемый современными информационными средствами.

Гуманизм – 1) человеколюбие как моральный принцип; 2) этико-философское направление.

Депрессия – состояние душевного расстройства, подавленности, характеризующееся упадком сил и снижением активности.

Зависимость – психопатологическая привычка к употреблению допинга, физиологически приводящая к патологическим изменениям нервной системы, а психологически – к деградации личности.

Интернет-зависимость – широкий термин, обозначающий большое количество проблем поведения и контроля над влечениями в Сети.

Иллюзии – феномены восприятия, воображения и памяти, существующие только в голове человека и не соответствующие какому-либо реальному явлению или объекту.

Интеракция – взаимодействие.

Интерииоризация – процесс накопления опыта личности путем преобразования внешних действий предметной деятельности и обращения во внутренние субъективные характеристики личности, ее сознания и деятельности.

Информационные брокера – те, кто делает хакерам заказы на кражу информации с целью ее перепродажи.

Киберсексуальная зависимость – непреодолимое влечение к посещению порносайтов и занятию киберсексом.

Когнитивный – относящийся к познанию только на основе мышления.

Компьютерная зависимость – навязчивая игра в компьютерные игры.

Ник – псевдоним, под которым осуществляется информационно-компьютерная деятельность.

Мета хакеры – отслеживают работу хакеров, а затем используют её результаты в своих целях.

Негативизм – отрицательное отношение к действительности.

Понимание – психологическое состояние, выражающее собой правильность принятого решения и сопровождаемое чувством уверенности в точности восприятия или интерпретации какого-либо события, явления, факта.

Плюрализм – признание множественности факторов или точек зрения.

Пессимизм – негативное представление о мире.

Рационализм – ориентация познания на разум. Логическое мышление.

Скептицизм – (в этике) сомнение в достоверности моральных истин.

Смайлик – символ для изображения эмоции.

Спам – анонимная массовая незапрашиваемая рассылка.

Чат – виртуальная разговорная комната.

Флеймы – эмоциональные высказывания, замечания участника конференции.

Фрустрация – эмоционально тяжелое переживание человеком своей неудачи, сопровождающееся чувством безысходности, крушения надежд в достижении определенной желаемой цели.

Ценностные ориентации – то, что человек особенно ценит в жизни, чему он придает особый, позитивный жизненный смысл.

Черта личности – устойчивое свойство личности, определяющее характерное для нее поведение и мышление.

ПРИЛОЖЕНИЕ

УГОЛОВНЫЙ КОДЕКС РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

(Извлечения)

1. Хищение имущества путем изменения информации обрабатываемой в компьютерной системе, хранящейся на машинных носителях или передаваемой по сетям передачи данных, либо путем введения в компьютерную систему ложной информации -

наказывается штрафом, или лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью, или арестом на срок до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до трех лет, или лишением свободы на тот же срок.

2. То же деяние, совершенное повторно, либо группой лиц по предварительному сговору, либо сопряженное с несанкционированным доступом к компьютерной информации, -

наказывается ограничением свободы на срок от двух до пяти лет или лишением свободы на тот же срок с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью или без лишения.

3. Деяния, предусмотренные частями первой или второй настоящей статьи, совершенные в крупном размере, -

наказываются лишением свободы на срок от пяти до десяти лет с конфискацией имущества или без конфискации и с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью или без лишения.

4. Деяния, предусмотренные частями первой, второй или третьей настоящей статьи, совершенные организованной группой либо в особо крупном размере, -

наказываются лишением свободы на срок от шести до пятнадцати лет с конфискацией имущества и с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью или без лишения.

Статья 216. Причинение имущественного ущерба без признаков хищения

1. Причинение ущерба в значительном размере посредством извлечения имущественных выгод в результате обмана, злоупотребления доверием или путем модификации компьютерной информации при отсутствии признаков хищения -

наказывается штрафом, или исправительными работами на срок до двух лет, или арестом на срок до шести месяцев, или ограничением свободы

на срок до двух лет, или лишением свободы на срок до трех лет с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью или без лишения.

2. Причинение имущественного ущерба без признаков хищения, совершенное группой лиц по предварительному сговору либо в крупном размере, -

наказывается ограничением свободы на срок до пяти лет или лишением свободы на тот же срок.

Раздел XII

ПРЕСТУПЛЕНИЯ ПРОТИВ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Глава 31

ПРЕСТУПЛЕНИЯ ПРОТИВ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Статья 349. *Несанкционированный доступ к компьютерной информации*

1. Несанкционированный доступ к информации, хранящейся в компьютерной системе, сети или на машинных носителях, сопровождающийся нарушением системы защиты и повлекший по неосторожности изменение, уничтожение, блокирование информации или вывод из строя компьютерного оборудования либо причинение иного существенного вреда, -

наказывается штрафом или арестом на срок до шести месяцев.

2. То же действие, совершенное из корыстной или иной личной заинтересованности, либо группой лиц по предварительному сговору, либо лицом, имеющим доступ к компьютерной системе или сети, -

наказывается штрафом, или лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью, или арестом на срок от трех до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до двух лет, или лишением свободы на тот же срок.

3. Несанкционированный доступ к компьютерной информации либо самовольное пользование электронной вычислительной техникой, средствами связи компьютеризованной системы, компьютерной сети, повлекшие по неосторожности крушение, аварию, катастрофу, несчастные случаи с людьми, отрицательные изменения в окружающей среде или иные тяжкие последствия, -

наказываются ограничением свободы на срок до пяти лет или лишением свободы на срок до семи лет.

Статья 350. Модификация компьютерной информации

1. Изменение информации, хранящейся в компьютерной системе, сети или на машинных носителях, либо внесение заведомо ложной информации, причинившие существенный вред, при отсутствии признаков преступления против собственности (модификация компьютерной информации) -

наказываются штрафом, или лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью, или арестом на срок от трех до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до трех лет, или лишением свободы на тот же срок.

2. Модификация компьютерной информации, сопряженная с несанкционированным доступом к компьютерной системе или сети либо повлекшая по неосторожности последствия, указанные в части третьей статьи 349 настоящего Кодекса, -

наказывается ограничением свободы на срок до пяти лет или лишением свободы на срок до семи лет с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью или без лишения.

Статья 351. Компьютерный саботаж

1. Умышленные уничтожение, блокирование, приведение в непригодное состояние компьютерной информации или программы, либо вывод из строя компьютерного оборудования, либо разрушение компьютерной системы, сети или машинного носителя (компьютерный саботаж) -

наказываются штрафом, или лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью, или арестом на срок от трех до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до пяти лет, или лишением свободы на срок от одного года до пяти лет.

2. Компьютерный саботаж, сопряженный с несанкционированным доступом к компьютерной системе или сети либо повлекший тяжкие последствия, -

наказывается лишением свободы на срок от трех до десяти лет.

Статья 352. Неправомерное завладение компьютерной информацией

Несанкционированное копирование либо иное неправомерное завладение информацией, хранящейся в компьютерной системе, сети или на машинных носителях, либо перехват информации, передаваемой с использованием средств компьютерной связи, повлекшие причинение существенного вреда, -

наказываются общественными работами, или штрафом, или арестом на срок до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до двух лет, или лишением свободы на тот же срок.

Статья 353. *Изготовление либо сбыт специальных средств для получения неправомерного доступа к компьютерной системе или сети*

Изготовление с целью сбыта либо сбыт специальных программных или аппаратных средств для получения неправомерного доступа к защищенной компьютерной системе или сети -

наказываются штрафом, или арестом на срок от трех до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до двух лет.

Статья 354. *Разработка, использование либо распространение вредоносных программ*

1. Разработка компьютерных программ или внесение изменений в существующие программы с целью несанкционированного уничтожения, блокирования, модификации или копирования информации, хранящейся в компьютерной системе, сети или на машинных носителях, либо разработка специальных вирусных программ, либо заведомое их использование, либо распространение носителей с такими программами -

наказываются штрафом, или арестом на срок от трех до шести месяцев, или ограничением свободы на срок до двух лет, или лишением свободы на тот же срок.

2. Те же действия, повлекшие тяжкие последствия, -

наказываются лишением свободы на срок от трех до десяти лет.

Статья 355. *Нарушение правил эксплуатации компьютерной системы или сети*

1. Умышленное нарушение правил эксплуатации компьютерной системы или сети лицом, имеющим доступ к этой системе или сети, повлекшее по неосторожности уничтожение, блокирование, модификацию компьютерной информации, нарушение работы компьютерного оборудования либо причинение иного существенного вреда, -

наказывается штрафом, или лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью, или исправительными работами на срок до двух лет, или ограничением свободы на тот же срок.

2. То же деяние, совершенное при эксплуатации компьютерной системы или сети, содержащей информацию особой ценности, -

наказывается лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью, или ограничением свободы на срок до трех лет, или лишением свободы на тот же срок.

3. Деяния, предусмотренные частями первой или второй настоящей статьи, повлекшие по неосторожности последствия, указанные в части третьей статьи 349 настоящего Кодекса, -

наказываются ограничением свободы на срок до пяти лет или лишением свободы на срок до семи лет с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью или без лишения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. – М.: ВЛАДОС, 1994.
2. Героименко, В.А. Знание, компьютер, общество / В.А. Героименко, А.А. Лазаревич, Л. Г. Титаренко. – Минск, Навука і тэхніка, 1992.
3. Гуманитарные исследования в Интернете. Под ред. А. Е. Войскунского. – М., 1993.
4. Зинченко, В.П. Эргономика и информатика / В.П. Зинченко // Вопросы философии. – 1986. – № 7.
5. Касперский, К. Техника и философия хакерских атак / К. Касперский. – М., 1999.
6. Кательс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кательс. – М., 2000. – с. 338.
7. Ленк, Х. Размышления о современной технике / Х. Ленк. – М., 1996.
8. Мелюхин, И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития / И.С. Мелюхин. – М., 1999.
9. Митчелл, К. Что такое философия техники? / К. Митчелл. – М., 1995.
10. Поспелов, Д. Инженерия знаний / Д. Поспелов // Наука и жизнь. – 1987. – № 6.
11. Прикладная этика. Учебное пособие под редакцией И.Л. Зеленковой. – Минск, 2002.
12. Преступления против информационной безопасности. – Брест, 1999.
13. Резенберг, Н.М. Информационная культура в содержании общего образования / Н.М. Резенберг // Советская педагогика. – 1991. – № 3.
14. Реймонд, Э.С. Новый словарь хакера / Э.С. Реймонд. – М., 1996. – с. 262.
15. Философия техники: история и современность. – М., 1997.
16. Шекли, Р. Мой двойник - робот. Сб. Мира Р.Шекли / Р. Шекли. – М., 1984.