



Цифровая этика, культура сетевого этикета, сетевой ИМИДЖ

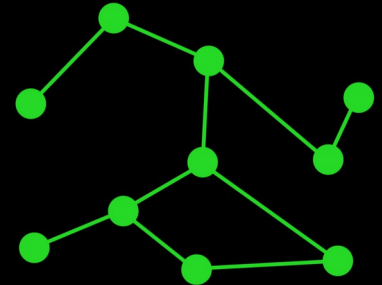
Выступление подготовили:
Смирнов А., Зорин Э., Суменков И.
Группа 4731204/50001

Введение



Люди пользуются цифровыми технологиями для коммуникации на ежедневной основе. Как это влияет на языковые привычки и наше поведение?

В виду глубокой интеграции Интернета в нашу жизнь, развития технологии Искусственного интеллекта и привычек общения с ним, данная тема становится особенно актуальной



Цель и задачи



Цель: Ознакомить аудиторию с материалом по данной теме.

Задачи:

- Изучить понятия «Цифровая этика», «культура сетевого этикета», «сетевой имидж»;
- Найти сведения, подтверждающие их важность и реальность влияния на взаимодействие людей;



- Цифровая этика — совокупность моральных принципов, регулирующих использование цифровых технологий.

Примеры принципов:

- Сохранение права на приватность;
- Уважение к интеллектуальной собственности;
- Доступность;
- Точность (англ. Accuracy) [исполнения инструкций];



Цифровая этика

- Первый кодекс компьютерной этики – разработан в 1979 году в США Институтом инженеров по электротехнике и электронике.

Некоторые из них:

Не использовать компьютер с целью навредить другим людям; не создавать помех и не вмешиваться в работу других пользователей компьютерных сетей; не пользоваться файлами, не предназначенными для свободного использования; не присваивать чужую интеллектуальную собственность; не использовать компьютерное оборудование или сетевые ресурсы без разрешения или соответствующей компенсации; думать о возможных общественных последствиях программ, которые Вы пишете, или систем, которые Вы разрабатываете.

Пиратство

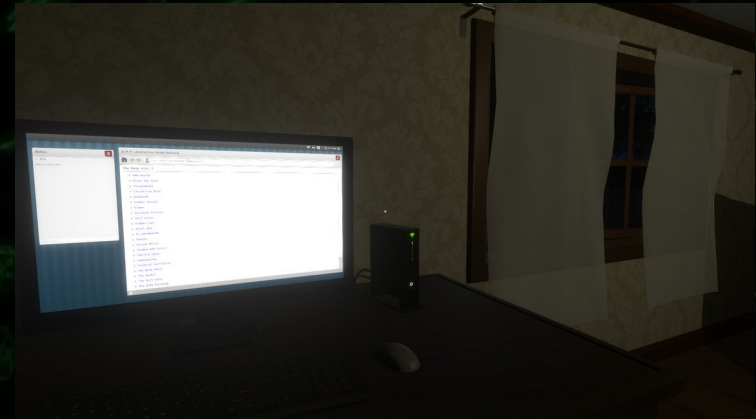


- Если пиратство неэтично, то каков этический статус предоставления во временное пользование/перепродажи физических форм интеллектуальной собственности (или с единым доступом)?
- Насколько этично делить аккаунт на двоих (троих и т.д.) при покупке, например, курсов в Интернете?
- В каком смысле передача интеллектуальной собственности с ограниченным доступом более этична, чем пиратство?



Право на приватность

- **Wellcome to the game** – это жуткая игра-головоломка, которая перенесет вас в мир Глубокой паутины. Исследуйте Глубокую паутину с единственной целью - попытаться найти Красную комнату, онлайн-сервис / веб-сайт, который позволяет вам увидеть интерактивные пытки и убийства и поучаствовать в них.



*Рис 1. Скриншот игрового процесса Wellcome to the game.
Источник: Steam*



- Сетикет (также - сетевой, цифровой этикет) — совокупность неформальных понятий правильного, уважительного поведения в Интернете.
- Разительно отличается в разных речевых ситуациях.



- **The Effect of Text Messaging on the English Language Aspects and Communication** (International Journal of Language and Linguistics. Vol. 3, No. 2; June 2016)
- Текстовые сообщения повышают уверенность в себе и способствуют взаимодействию застенчивых и одиноких людей. Использование сокращений приводит к различиям в понимании отдельных слов из-за различных способов написания этих слов. Использование текстовых сообщений получило широкое распространение и стало новой проблемой в общении. Исследование также показало, что женщины, как правило, используют более длинные и объемные текстовые сообщения, чем мужчины.



- Empirical evidence of Large Language Model's influence on human spoken communication (arXiv:2409.01754v3 [cs.CY] 08 Jul 2025)
- Применив методы эконометрического причинно-следственного анализа к 740 249 часам человеческого общения, состоящего из 360 445 академических выступлений на YouTube и 771 591 эпизода подкастов по различным дисциплинам, авторы обнаружили заметное и резкое увеличение количества слов, которые преимущественно генерирует ChatGPT, таких как delve, comprehend, boast, swift и meticulous, после его запуска.



- Сетевой имидж (также - цифровой имидж) — совокупность представлений людей о каком-либо субъекте, которые формируются в результате усвоения информации через электронные средства с использованием сети Интернет.

Цифровой имидж



Rutgers-Eagleton, Сентябрь 6-10, 2016: Клинтон – 50%, Трамп – 29%.

Emerson College, Сентябрь 2-5, 2016: Клинтон - 47%, Трамп – 43%.

*NBC 4, New York/Wall Street Journal/Marist, Сентябрь 21-23, 2016:
Клинтон – 57%, Трамп – 33%.*

*Research & Polling Inc, Сентябрь 27-29, 2016: Клинтон – 35%, Трамп
– 31%*

Результаты выборов Президента США (8 ноября):

По числу голосов: Трамп – 62 984 828 (46,09 %), Клинтон – 65 853 514 (48,18 %)



Выводы:

- Мы изучили понятия «Цифровая этика», «культура сетевого этикета», «сетевой имидж».
- Реальные примеры, сведения, приведённые в ходе повествования, подтверждают значимость данных тем.



Вывод:

Цифровая этика, этикет, сетевой имидж охватывают вопросы конфиденциальности, безопасности данных, ответственности за контент. Мы ознакомили аудиторию с материалом, стараясь заинтересовать темой дополнительной информацией.