



# **Цифровая этика в молодежной среде**



**Министерство культуры  
Донецкой Народной Республики**

**Государственное учреждение культуры  
«Донецкая республиканская библиотека для молодёжи»**

# **Цифровая этика в молодежной среде**

**Методические рекомендации по  
организации интерактивных форм работы с  
молодёжью**

**Донецк**

**2020**

78.374.3

Ц75

Цифровая этика в молодежной среде : методические рекомендации по организации интерактивных форм работы с молодёжью / М-во культуры Донецкой Народной Республики, ГУК «Донец. респ. б-ка для молодёжи» ; составители К. Е. Алфёрова, С. В. Некрасова. – Донецк, 2020. – 32 с.

Пособие содержит методические рекомендации по организации интерактивных мероприятий среди молодежи, посвященных сетевому этикету и информационной безопасности, таких как: познавательные игры, обсуждения-диалоги, кроссворд. Представлен также ряд интерактивных выставок. Пособие предназначено для библиотечных работников, педагогов, а также для молодежи.

Составители: Алфёрова К. Е., Некрасова С. В.

Ответственный за выпуск: Коваленко Н. В.

## Содержание

<b>От составителей .....</b>	<b>5</b>
<b>«Я никогда не...» <i>Познавательная игра</i>.....</b>	<b>6</b>
<b>«Этика в интернете» <i>Игра</i> .....</b>	<b>9</b>
<b>«Время технологий» <i>Цикл обсуждений-диалогов</i>.....</b>	<b>111</b>
<b>«Фантастический кроссворд».....</b>	<b>22</b>
<b>Книжная выставка .....</b>	<b>24</b>
<b>Словарь терминов .....</b>	<b>266</b>
<b>Фильмография .....</b>	<b>299</b>
<b>Полезные сайты .....</b>	<b>30</b>
<b>Список использованных документов.....</b>	<b>31</b>

## От составителей

С развитием науки цифровые технологии стали все теснее проникать в жизнь людей. Они используются в образовательных, производственных, досуговых целях. Благодаря компьютерам, смартфонам, Всемирной паутине мы можем общаться с деловыми партнерами, находящимися на другом материке, узнавать мировые новости, читать книги, учебники, путешествовать по земному шару, посещать выставочные залы, театральные постановки, концерты, переписываться с друзьями, не покидая уютных кресел. Но при неосторожном использовании цифровые технологии могут превратиться во врага и нанести вред вашей личности, имуществу и здоровью. Поэтому сейчас актуальной становится тема этики поведения в цифровой среде, проблема доступности, целостности, конфиденциальности информации в интернете, вопросы искусственного интеллекта и игровой зависимости.

## «Я никогда не...» Познавательная игра

Вступительное слово ведущего

Добрый день, дорогие друзья.

Интернет стал неотъемлемой частью нашей жизни. С его помощью мы учимся, работаем, общаемся и ищем, как и где провести свой досуг. Наши телефоны теперь не просто средство для звонка, а полноценный маленький компьютер. Мы получили возможность знакомиться с миллионами людей, которые живут в разных уголках планеты. Нас, людей, объединяют общие интересы, желание делиться мыслями и опытом.

Проводя так много времени в интернете, мы должны понимать, как правильно себя вести, есть ли правила общения в интернете, как не обидеть людей и не показаться невоспитанным.

Самое время поговорить о сетевом этикете, то есть о неких правилах поведения в Сети. Но так как вы – непосредственные участники жизни в Сети, мы хотим спросить у вас, что нужно для того, чтобы общение было приятным для всех.

Начали!

**Цель игры:** сформировать у подростков знания по безопасному использованию интернета, популяризировать их в сети интернет, привлечь внимание к библиотечным мероприятиям, развить чувство ответственности за свои действия.

**Оборудование:** компьютер или мобильные телефоны с доступом в интернет, коробка для листочков с утверждениями, штрафные фишки.

**Участники:** пользователи среднего и старшего школьного возраста

**Время проведения игры:** 30 мин.

**Место проведения:** библиотека или учебная аудитория.

**Условия игры.**

Участникам предлагается случайным образом достать из коробки одно из утверждений. Все эти утверждения являются правилами безопасного использования интернета. Участник произносит фразу «Я никогда не...» и зачитывает вслух утверждение. Если он признается, что когда-либо делал то, что прочитал, то ему присуждается штрафное очко. В процессе игры ведущий может комментировать правила и разъяснять их.

По результатам игры участники, которые набрали штрафные баллы, должны выполнить задания (или одно из них):

1. Сделать запись на своей странице в социальной сети с правилами безопасности в интернете.

2. Написать на своей странице в социальной сети о том, какие правила безопасности в интернете он нарушает и почему этого нельзя делать.
3. Снять 30-секундное видеобращение к сверстникам о том, почему нужно быть внимательным в интернете.
4. Присоединиться к группе/странице библиотеки.

#### **Перечень утверждений**

- 1) ...пересылал конфиденциальную информацию (номер банковской карты, ПИН-код, паспортные данные) через мессенджеры и социальные сети.
- 2) ... оставался на своей странице в социальных сетях или на почте (не разлогинивался), когда пользовался чужим компьютером.
- 3) ... оставлял включенным Wi-Fi, когда им не пользовался.
- 4) ... подключался к беспроводным Wi-Fi-соединениям.
- 5) ... заходил в онлайн-банки и другие важные сервисы через открытые Wi-Fi-сети в кафе или на улице.
- 6) ... переходил по ссылке из письма по просьбе банка, сервисов и магазинов с просьбой изменить свой пароль, ввести номер банковской карты и секретный код подтверждения или сообщить другие личные данные.
- 7) ... пользовался одним и тем же электронным адресом для личных целей, работы и сервисов.
- 8) ... использовал простой пароль или один тот же пароль для всех социальных сетей и электронной почты.
- 9) ... отказывался от обновления антивирусной программы.
- 10) ... кликал по ссылкам, пришедшим в сообщениях от незнакомых людей.
- 11) ... запускал неизвестные файлы, особенно с расширением .exe, или вложенные в письма архивы.
- 12) ... отвечал на спам.
- 13) ... отправлял деньги, если получал на мессенджер просьбу от знакомого о помощи.
- 14) ... публиковал в сети домашний адрес, писал, в какое время вас не бывает дома, описывал свой постоянный маршрут, хвалился крупными покупками и афишировал уровень достатка.
- 15) ... пользовался одним и тем же паролем несколько лет.
- 16) ... сохранял важный документ в одном экземпляре.
- 17) ... указывал девичью фамилию матери, которая сейчас есть в открытом доступе на ее страницах в соцсетях, в секретном вопросе.
- 18) ... утаивал от родителей информацию сомнительного содержания, которую нашел в интернете.
- 19) ... скачивал не внушающие доверия приложения и пытался это делать по непроверенным ссылкам.
- 20) ... делал покупки с предоплатой через социальные сети у непроверенных продавцов.
- 21) ... покупал в интернет-магазинах товары по сильно заниженной цене.

- 22) ... доверял отзывам, написанным по шаблону, в интернет-магазине.
- 23) ... использовал одну карту для платежей в интернете и других трат.
- 24) ... отключал СМС-информирование от банка об операциях.
- 25) ... общался на личные темы с незнакомцами, делился с ними секретами и переживаниями.
- 26) ... доверял сообщениям о многомиллионном выигрыше или получении наследства от неизвестных богатых родственников.
- 27) ... делал репосты жалостливых объявлений о милом котике, который срочно ищет дом, если в посте был телефон владельца или номер карты, куда можно перечислить деньги на содержание животного.
- 28) ... доверял логотипам известного благотворительного фонда в объявлении, не проверяя информацию.
- 29) ... заходил на сайты, несмотря на отличие адреса страницы от требуемого.
- 30) ... пользовался торрентами для скачивания нелегального контента.
- 31) ... отправлял номер телефона или сообщение на короткий номер для того, чтобы бесплатно посмотреть или скачать приглянувшийся фильм.
- 32) ... участвовал в акциях с призами, где надо что-то оплатить, а потом попросить сделать то же самое еще нескольких людей.
- 33) ... оставлял компьютер в общественном месте без блокировки, если отходил от него.
- 34) ... ставил метку о своем местоположении в социальных сетях или оставлял включенной геолокацию на камере смартфона без надобности.
- 35) ... отправлял незнакомым людям свои фотографии по их просьбе.



## «Этика в интернете»

### Игра

**Цель игры:** сформировать знания у подростков об этике в Сети, развить умение работать в команде.

**Оборудование:** бумага, ручки, цветные фломастеры, доска, мел или маркер (в зависимости от того, какая доска).

**Участники:** пользователи среднего и старшего школьного возраста

**Время проведения игры:** 40 мин.

**Место проведения:** библиотека или учебная аудитория

Предлагаю поделиться на команды и создать памятку о правилах поведения в интернете. Запишите хотя бы по 10 правил. Оформить памятку можно в любом виде, используя все подручные средства.

**Условия игры.** Учащихся делят на 3-4 команды. Ведущий дает задание каждой команде – разработать памятку по этике в интернете. Подростки должны написать минимум по 10 правил общения в интернете. На выполнение задания ведущий дает 15 минут. Учащиеся могут оформить памятку цветными фломастерами.

После того, как памятки сформированы, ведущий предоставляет слово командам. Они представляют свои памятки и записывают их пункты на доске. В итоге формируется большой список.

После этого ведущий может дополнить сформированный список другими пунктами, разъясняя свою позицию.

Примерные пункты памятки:

1. Общение в интернете не отменяет необходимости соблюдения общепринятых правил поведения в обществе.

2. При общении нельзя забывать о формах приветствия, прощания, благодарности и т.д.

3. Учитывайте те условия, при которых вы общаетесь. Видеоконференция и личное общение – разные формы общения.

4. Даже если вы общаетесь анонимно, не забывайте, что вы общаетесь с людьми.

5. Не переходите на личности, не оскорбляйте и не провоцируйте собеседника.

6. При общении с незнакомцами не выдавайте личную информацию: где вы живете, с кем, чем занимаетесь, куда собираетесь ехать и т.д.

7. Прежде чем выкладывать какой-то пост, подумайте. Эта информация никуда не исчезнет, даже если вы ее удалите.

8. Старайтесь не писать капсом (заглавными буквами). Текст, написанный таким образом, воспринимается как громкий крик.

9. Старайтесь не использовать много знаков препинания или смайлики подряд. Также старайтесь использовать как можно меньше иностранных слов: это зачастую вызывает непонимание. Длинный текст лучше делить на абзацы.

10. Не переусердствуйте с веселыми картинками или поздравлениями в общих чатах. Далеко не всем это нравится.

11. Старайтесь отвечать на сообщения. Игнорирование приравнивается к троллингу.

12. Если вы указываете какие-то факты или статистику, предоставляйте ссылку на первоисточник. Это уменьшит риск появления и распространения ложной информации в Сети.

13. Когда разговор принимает грубую форму, собеседник переходит на оскорбления, ведет себя как тролль, игнорируйте его.

14. Всегда проверяйте достоверность информации, ищите первоисточники.

15. Личную информацию других людей лучше не размещать в интернете без их согласия, даже если вы считаете, что у вас есть на это основания.

16. Не стоит придумывать клички и прозвища людям в интернете. Далеко не все это поймут.

17. Не занимайтесь плагиатом. У любой информации есть свой автор.

18. Не занимайтесь спамом. Так вы засоряете Сеть и портите отношения с собеседниками.

19. Старайтесь говорить по делу: флуд никто не любит.

20. Прежде, чем отправить сообщение, прочитайте его внимательно. Возможно, в нем есть ошибки.

21. Будьте снисходительны к другим людям. Все могут ошибаться. Не давите на них.

## «Время технологий»

### Цикл обсуждений-диалогов

**Цель:** актуализировать знания в сфере компьютерных технологий, привлечь внимание читателей к проблеме информационной безопасности, заинтересовать произведениями художественной литературы по данной теме.

**Задачи:** ознакомить с произведениями научно-фантастической литературы, обратить внимание подростков на возможные угрозы при работе в Сети, актуализировать знания правил общения и работы в интернете, сформировать навыки безопасного использования Сети и гаджетов.

**Участники:** пользователи среднего и старшего школьного возраста  
**Время проведения мероприятия:** 40-50 мин.

**Место проведения:** библиотека или учебная аудитория.

**Оборудование и материалы:** проектор, ноутбук, презентация.

Из предложенного обзора научно-фантастических произведений можно выбрать 1-2 произведения для проведения одного мероприятия, расширив информацию о книгах. Более эффективными станут мероприятия, если они пройдут среди пользователей одной возрастной категории. Участникам можно предложить зачитывать цитаты из произведений, которые оформлены в презентацию и проецируются на экран на фоне обложки книги.



Электромагнитный телеграфный аппарат Павла Шиллинга, 1832г.

Научно-технический прогресс, появление компьютеров, интернета, развитие социальных сетей и информационного пространства не могли не повлиять на культуру. Но еще задолго до своего появления и распространения в реальности разнообразные приборы и технологии упоминаются в научной и художественной литературе. Мы не можем точно

сказать, почему так происходит. Или способность мечтать и выходить за рамки современной действительности позволили авторам описать будущее? Или тексты фантастов вдохновили изобретателей? Сегодня мы попробуем разобраться в том, какие авторы предрекли эволюцию науки и технологий как они представляли развитие интернета и от каких ошибок пытались предостеречь человечество уже тогда.

Начнем с далекого **1835** года. На тот момент уже существовали такие средства передачи



В. Ф. Одоевский «4338-й год. Петербургские письма», изд. «Огонек», 1926 г

информации, как оптические и электромагнитные телеграфы. Этим годом датируется роман-утопия **Владимира Одоевского** под названием **«4338-й год: Петербургские письма»**. Текст состоит из писем китайца, адресованных другу, оставшемуся в Пекине. В них путешественник описывает свою поездку в футуристическую Россию:

*«между знакомыми домами устроены магнетические телеграфы, посредством которых живущие на далёком расстоянии общаются друг с другом», а «во многих домах, особенно между теми, которые имеют большие знакомства, издаются подобные газеты; ими заменяется обыкновенная переписка. Обязанность издавать такой журнал раз в неделю или ежедневно возлагается в каждом доме на столового дворецкого. Это делается очень просто: каждый раз, получив приказание от хозяев, он записывает все ему сказанное, потом в камер-обскуру снимает нужное число экземпляров и рассылает их по знакомым. В этой газете помещаются обыкновенно извещение о здоровье или болезни хозяев и другие домашние новости, потом разные мысли, замечания, небольшие изобретения, а также и приглашения; когда же бывает зов на обед, то и le tete».*

К сожалению, роман остался незавершённым.

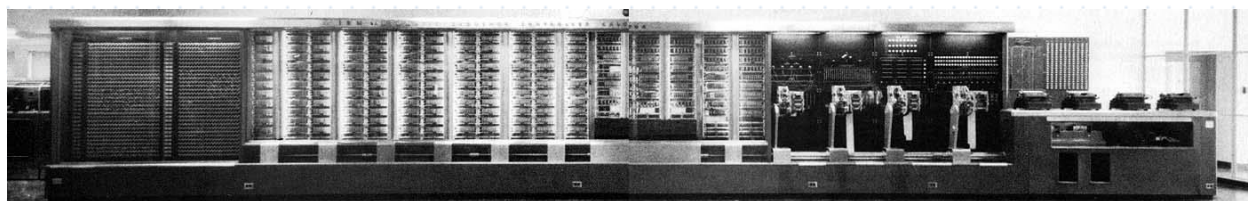
#### **Вопросы для обсуждения:**

Что напоминает вам описание подобных газет и журналов?

Ведет ли кто-то из вас блоги?

Какие правила сетевого этикета вы знаете?

Сейчас блоги можно вести, используя смартфоны, планшеты, компьютеры. Прототипы современных компьютеров – электронно-вычислительные машины – появились в конце 1930-х годов. Первый компьютер – «Марк I» – в 1941 году выпустила фирма IBM, а «персональным компьютером» впервые был назван компьютер Programma 101 итальянской фирмы Olivetti 1964 года.

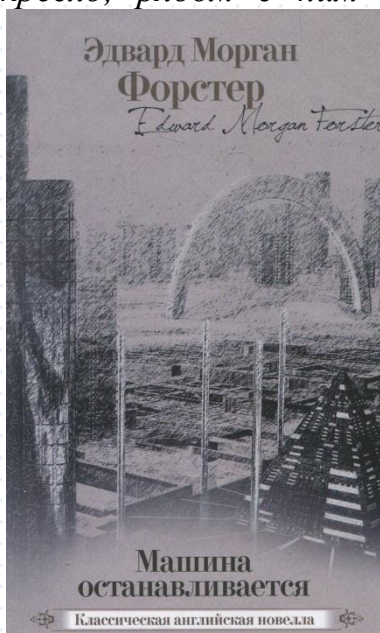


Компьютер Марк I, созданный под руководством Говарда Эйкена

Более чем за полвека до его появления английский писатель **Эдвард Морган Форстер** в фантастической повести-антиутопии **«Машина останавливается» 1909** года описал будущее, в котором люди полностью зависят от Машины – автоматизированной системы, которая обеспечивает их пищей, водой, кровом, дает доступ к информации. Люди почти не передвигаются и слабы физически, общаются посредством аппаратов и сети, напоминающей интернет.

*«Попытайтесь представить себе комнатушку восьмиугольной формы, напоминающую ячейку пчелиных сот. В ней нет ни ламп, ни окон, но*

вся она залита мягким сиянием. Отверстий для вентиляции тоже нет, однако воздух свеж и чист. И хотя не видно ни одного музыкального инструмента, в ту минуту, когда я мысленно ввожу вас сюда, нам навстречу льются нежные и мелодичные звуки. Посреди комнаты стоит кресло, рядом с ним – пюпитр, вот и вся мебель. В кресле какая-то бесформенная, спеленутая туша – женщина ростом не больше пяти футов, с серым, словно плесень, лицом. Это хозяйка комнаты».



Э.М. Форстер «Машина останавливается», изд. «Астрель», 2013 г.

Главная героиня живет в своей квартире-соте под землей, ведет лекции по истории музыки и совсем не видит смысла выходить на улицу. Однако покой нарушает ее сын:

« – Ты рассуждаешь так, будто Машину создал какой-то бог, – возмущается сын. – Ты еще, чего доброго, молишься ей, когда у тебя что-нибудь не ладится. Не забывай, что Машину сделали люди. Гениальные, но все же люди. Конечно, Машина – великая вещь, но это еще не все. Я вижу на оптическом диске что-то похожее на тебя, но это не ты. Я слышу по телефону что-то похожее на твой голос, но и это не ты. Вот почему я хочу, чтобы ты приехала. Приезжай, побудь со мной. Ты

должна меня навестить, нам нужно повидаться с глазу на глаз, чтобы я мог рассказать тебе о своих надеждах и планах».

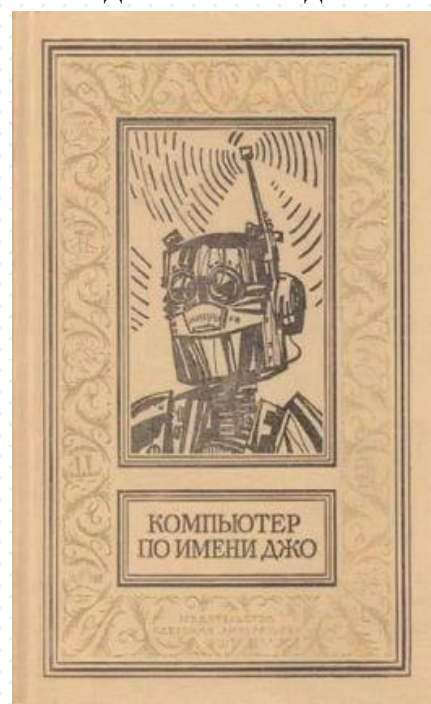
### Вопросы для обсуждения:

Как вы считаете, может ли в будущем «умный дом» стать для нас привычным? К чему это может привести?

Каким образом люди могут смягчить влияние автоматизации на свою жизнь и здоровье?

В 1946 году в рассказе Мюррея Лейнстера «Логический компьютер по имени Джо» была описана мировая сеть, объединяющая «логиков» (логические компьютеры), с помощью которых осуществляется контроль и управление жизнью людей. В результате сбоя один из компьютеров приобретает личность и начинает раздавать «вредные советы»: как убить жену, как сделать станок для печати фальшивых денег и т.п.:

«Должно быть, таких случаев было немало. За последние сутки произошло на пятьдесят четыре ограбления больше, чем обычно, и каждое было задумано идеально и



Сборник научно-фантастических рассказов «Компьютер по имени Джо», изд. «Детская литература», 1990 г.

*осуществлено без сучка без задоринки. Многие до сих пор не могут понять, как это случилось. А Джо просто подключался к банку памяти, включал необходимые реле, – как и положено «логику», по требованию потребителей! – блокировал все цензурные блоки и позволял прочим «логикам» планировать безупречные преступления, придумывать вкуснейшие блюда, создавать машинки для печатания фальшивых денег или новую технологию для создания полезнейших вещей – и все это с божественной бесстрастностью. Наверное, Джо был счастлив, ей-богу, счастлив! Он работал с полной отдачей и мурлыкал про себя, пока детишки Корлановичей катались где-то со своими мамой и папой».*

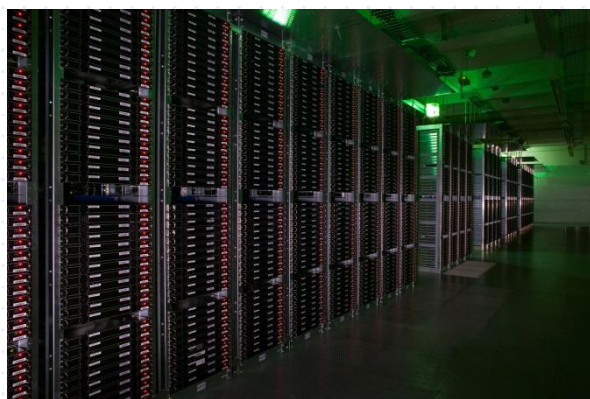
#### **Вопросы для обсуждения:**

Как вы считаете, возможно ли такое будущее, в котором машины управляют людьми, а не люди – машинами?

Как вы считаете, имеет ли смысл цензура информации в интернете? Почему?

Знакомы ли вы с сервисами, которые используются для «родительского контроля»?

Развитие компьютерной сети потребовало создания особого компьютера, который выполнял бы передачу и обработку данных без участия человека, либо выполнял роль связующего узла. Такие устройства



Серверная комната

называются **серверами** и отличаются от обычного ПК повышенной устойчивостью к сбоям, резервированием важных компонентов, большим количеством датчиков. Сервером называется и программное обеспечение, которое обрабатывает запросы клиента, предоставляя доступ к определенным услугам и ресурсам. Их прообразы – общенациональные или общепланетные серверы – можно

найти в текстах писателей-фантастов.

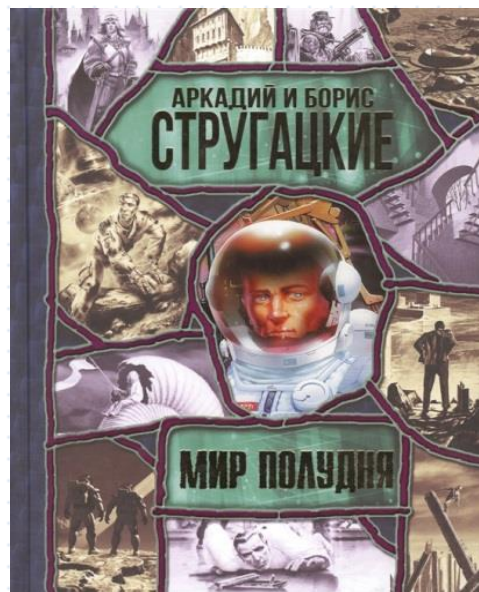
Среди них:

– **Мультивак**, придуманный **Айзеком Азимовым**. Это мощный глобальный компьютер, который управляет всей жизнью на земле:

*«У Мультивака не было какого-то определённого помещения. Его присутствие было глобальным: все точки земного шара связывались между собой проводами, оптическими волокнами и микроволнами. Мозг Мультивака был разделён на сотни частей, но функционировал как единое целое. Его терминалы были разбросаны по всей планете, и хоть один из них да находился поблизости от каждого из пяти миллионов жителей».*

**- Большой Всепланетный Информаторий (1970-80-е годы) Аркадия и Бориса Стругацких, условный цикл романов «Мир Полудня»)**

*«Я решил начать со Щекна. Щекн, естественно, не землянин и даже не гуманоид, и поэтому потребовался весь мой опыт и вся моя, скажу не хвастаясь, сноровка в обращении с информационными каналами, чтобы получить те сведения, которые я получил. Замечу в скобках, что подавляющее большинство моих однопланетников понятия не имеет о реальных возможностях этого восьмого (или теперь уже девятого?) чуда света – Большого Всепланетного Информатория. Вполне допускаю, впрочем, что и я, при всём своём опыте и всей своей сноровке, отнюдь не имею права претендовать на совершенное умение пользоваться его необъятной памятью».*



А. и Б. Стругацкие, сборник «Мир Полудня», изд. «АСТ», 2013 г.

Личная информация в романе может быть доступна только в том объеме, в котором хочет сам пользователь. Для получения большего объема данных (как персональных, так и общих), требуется специальный допуск.

**Вопросы для обсуждения:**

Подумайте, возможно ли создание сервера, на котором хранилась информация обо всех людях?

Хотели бы вы иметь возможность получить информацию о других людях?

**В 1983** году вышел рассказ **Брюса Бетке «Киберпанк»**, название которого дало наименование целому жанру научной фантастики (хотя само произведение к данному жанру не относится). Слово состоит из двух английских слов: **cybernetics «кибернетика»** и **punk «панк»**. Мир киберпанка двояк: на фоне технологического прогресса наблюдается общий упадок человеческой культуры, падение морали, нравственных ценностей. В общественной жизни происходят радикальные преобразования, в центре которых и оказывается главный герой. Сюжеты киберпанка нередко разворачиваются вокруг противостояния хакеров, искусственного интеллекта и крупных корпораций.



Кадр из «Матрицы»

Многие из Вас, конечно, знакомы с киотрилогией братьев Вачовски «Матрица» (1999, 2003 гг.).

Многие ее образы взяты из книги, вышедшей в **1984** году. Это роман **Уильяма Гибсона «Нейромант»**, который открывает трилогию «Киберпространство». Он считается каноническим для литературы киберпанка, точкой отсчета и источником вдохновения для последующих поколений писателей, режиссеров и ученых. Этой книгой не раз восхищались разработчики языков программирования и системные архитекторы. Поэтому вполне справедливо звучит вопрос, который задал Джек Уомак в предисловии к юбилейному изданию «Нейроманта» (2000): *«может ли быть так, что видение Гибсоном глобального информационного пространства в конечном счёте стало причиной, по которой Интернет сегодня выглядит так, как он выглядит, и работает так, как он работает?»*.



У. Гибсон «Нейромант», изд. «Азбука», 2015 г.

– *Итак, киберпространство. Это консенсуальная галлюцинация, ежедневно переживаемая миллиардами легальных операторов по всему свету, школьниками, изучающими математические понятия... Графическое представление данных, хранящихся в памяти каждого компьютера, включенного в общечеловеческую сеть. Невообразимая сложность. Световые лучи в псевдопространстве мозга, кластеры и созвездия данных. Подобно городским огням, удаляющимся...*

#### Вопросы для обсуждения:

Как вы думаете, применим ли термин «киберпространство» к интернету? Почему?

Будет ли возможным в будущем загружать в память компьютера не только информацию, но и личность человека?

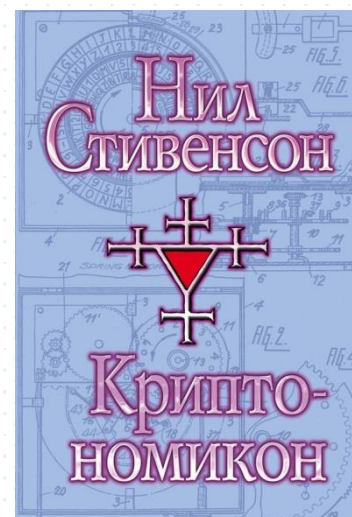
Но это только идея интернета. Какой же год можно считать годом рождения интернета? Точно утвержденной даты нет. Нелокальное компьютерное соединение было установлено между Калифорнийским университетом Лос-Анджелеса и Стэнфордским исследовательским институтом в 1969 году. 1980-е годы стали периодом бурного развития интернета. Начали появляться локальные и нелокальные компьютерные сети, организации стали создавать собственные сети. В **1989** году во время работы над внутренней сетью организации CERN Тим Бернерс-Ли предложил глобальный гипертекстовый проект. Сейчас он известен как «Всемирная паутина» – **World Wide Web**.

С 1991 года Всемирная сеть стала доступна всем жителям планеты.



Роман Нила Стивенсона «Криптономикон» вышел в 1999 году. Интерес эта книга представляет по двум причинам. Во-первых, она написана в то время, когда интернет стал доступен в большинстве развитых стран, и здесь представлено уже не видение будущего. Во-вторых, создана она человеком, который разбирается в фантастике, компьютерных технологиях и коммуникациях: Стивенсон – ролевик, гик и программист.

Это произведение справедливо можно считать одним из лучших художественных произведений на тему информационной безопасности. Действующие герои – как реальные исторические, так и вымышленные персонажи. События происходят в двух временных периодах: годы Второй мировой войны и 1990-е, пик развития интернета. В сюжетной линии, посвященной



Н. Стивенсон «Криптономикон», изд. «АСТ», «Астрель», 2014 г.



Трёхроторная военная немецкая шифровальная машина «Энигма» (версия с метками)

Второй мировой, действие разворачивается вокруг работы криптографических служб США, Германии и Японии. Использование шифровальных машин для передачи информации послужило толчком к развитию компьютеров (как мы указывали раньше, первый компьютер «Марк I» был выпущен в 1943 году, т.е. еще во время войны) и криптографии (от др.-греч. κρυπτός «скрытый» + γράφω «пишу»). Изначально она занималась методами шифрования и дешифрования информации, а со временем развилась в науку о математических методах обеспечения конфиденциальности и аутентичности информации. Т.е. она ищет способы ограничить доступ к информации посторонних, сохранить ее неизменной, целостной и предотвратить плагиат.

Потомки действующих здесь вымышленных персонажей являются связующим звеном между временем Второй мировой войны и 90-ми годами XX века. Они мечтают создать «цифровой рай» на острове Кинакута в Юго-Восточной Азии:

*Крипта.*

*«Реальная» столица Сети. Рай хакеров. Кошмар корпораций и банков. «Враг номер один» ВСЕХ мировых правительств. В сети нет ни стран, ни национальностей. Есть только СВОБОДНЫЕ люди, готовые сражаться за свою свободу!..*

**Вопросы для обсуждения:**

Как вы считаете, возможно ли создать такой «рай»? Есть ли предпосылки к этому уже сегодня?

Какие могут возникнуть проблемы?



С. Лукьяненко «Лабиринт отражений», изд. «АСТ» 2017 г.

В 1997 году вышла первая книга **Сергея Лукьяненко** из трилогии о виртуальном городе Диптаун. «**Лабиринт отражений**». Сюжет разворачивается в двух мирах параллельно: реальном Санкт-Петербурге и виртуальном Диптауне, который выглядит как настоящий город, куда можно попасть через программу *deer* (англ. «глубина»). Всё происходящее в виртуальном городе воспринимается и ощущается как реальное, а выйти из него можно лишь через личный компьютер, существующий в обоих мирах. Только немногие люди – их назвали дайверами – способны выбираться самостоятельно. Один из игроков застрял на игровом уровне в онлайн-игре, и дайверу Леониду приходится заниматься его спасением. Интерес эта книга представляет потому, что в ней «русский человек рассказал о русских людях

русским читателям». В 2003 году вышли две следующие книги из серии.

*«Все изменилось, когда бывший московский хакер, а ныне преуспевающий американский гражданин Дмитрий Дибенко изобрел глубину. Маленькую программу, влияющую на подсознание человека. Говорят, он был помешан на Кастанеде, увлекался медитацией, баловался травкой. Верю. Его бывшие друзья признаются, что он был циничным и ленивым, неряхой и посредственным специалистом. Тоже верю.*

*Но он породил глубину. Десятисекундный ролик, прокручивающийся на экране, сам по себе безвреден. Если его показать по телевизору (говорят, в некоторых странах это рисковали делать), то телезритель ничего не почувствует, не станет участником фильма. Сам Дмитрий хотел лишь создать на экране компьютера приятный фон для медитации. Он его создал, пустил гулять по сети и две недели ни о чем не подозревал.*

*А потом один украинский паренек посмотрел на цветные переливы дип-программы, пожал плечами и начал играть в свою любимую игру – «Доот». Нарисованные коридоры и здания, отвратительные монстры и отважный герой с дробовиком в руке. Простая трехмерная игра, с нее начиналась целая эпоха объемных игр.*

*И он попал в игру».*

#### **Вопросы для обсуждения:**

Играете ли вы в компьютерные игры?

Подумайте, что можно считать игровой зависимостью, а что – просто хобби и приятным времяпровождением?

Книга «Распознавание образов» Уильяма Гибсона вышла в 2003 году, и этот же год описан в произведении. Главная героиня – Кейс – способна «угадывать» тренды до того, как они становятся популярными, а потому ее услугами пользуются многие фирмы. В интернете появляются таинственные видеофрагменты, которые длятся несколько секунд и в целом выглядят как арт-хаус проект. Вокруг них довольно быстро образуется субкультура: люди со всего мира пытаются найти смысл в отрывках, расшифровать их, сложить в единое целое, а также определить личность автора.

*«Сидя в полумраке Дэмиеновой квартиры, она наблюдает, как на экране сливаются в поцелуе две пары губ, и знает только, что ничего не знает. Хотя отдала бы все на свете, чтобы целиком посмотреть фильм – а он существует, не может не существовать, – из которого надерганы эти восхитительные кусочки.*

*Над головами обнявшейся пары вспыхивает белый огонь, и черные тени тянутся кривыми когтями, как в «Кабинете доктора Калигари»... Это все, экран гаснет.*

*Кейс нажимает кнопку, проигрывает фрагмент еще раз».*

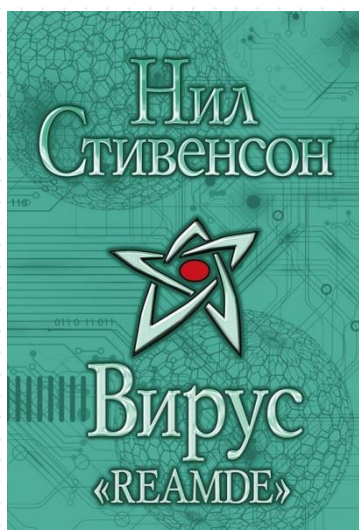
#### **Вопросы для обсуждения:**

Знакомы ли вы с понятием «вирусные видео»? Какие примеры можете привести? Какова их цель?

Как вы считаете, станет ли деятельность главной героини профессией в будущем?



У. Гибсон «Распознавание образов»,  
«АСТ», «АСТ Москва»,  
«Транзиткнига», 2006 г.



Н. Стивенсон «Вирус "Reamde"»,  
изд. АСТ, 2014 г.

В 2011 году свет увидел еще один роман **Нила Стивенсона** под названием «Вирус "Reamde"», (2011). Сюжет, как и в книге Лукьяненко, разворачивается в двух мирах – реальном и игровом. Вымышленная MMORPG Т'Эрра совершила революцию в игровом жанре: в ней есть реальные горы, минералы, породы, которые выросли путем моделирования планеты и ее цивилизации. Золото, добытое в виртуальном мире, можно обменять на деньги в реальности. Группа хакеров создает вирус «REAMDE», который блокирует данные на компьютере. Но однажды зараженными оказываются файлы человека, работающего на мафию.

*«Появился новый вирус под названием*

«*REAMDE*» (*sic*) – то ли случайное, то ли специальное искажение обычного «*README*». Несколько недель вирус вел себя тихо, но, как водится, за пару дней стал настоящей эпидемией».

**Вопросы для обсуждения:**

Как называются программы для обнаружения компьютерных вирусов, а также вредоносных программ в целом?

Сталкивались ли вы с подозрительными файлами, после открытия которых все документы на компьютере оказывались зашифрованными, а вам предлагали расшифровать их за «виртуальную валюту»?

Последняя книга, о которой мы поговорим, описывает 2035 г. Это произведение **Мартина Шойбле «Сканеры» 2013 года**. Работу над ней автор начал в 2010 году. На момент выхода книги описанные в ней технологии уже появились, хотя когда Шойбле начинал свою работу, о них еще ничего не было известно. По сюжету литературные агенты ищут бумажные книги и передают их на оцифровку. Электронные варианты загружаются в Ультранет – аналог реального интернета – перед чем, несомненно, подвергаются цензуре. Правда, большинство людей не интересуются ими, – все имеют свои Примочки – гаджеты, на которых можно посмотреть видео или даже понаблюдать за жизнью других.

Эта книга полна отсылок и аллюзий на антиутопии прошлого: «Мы» Евгения Замятина, «О дивный новый мир» Олдоса Хаксли, «1984» Джорджа Оруэлла, «451 градус по Фаренгейту» Рея Брэдбери. К примеру, «Сканеры» вышли под авторством Роберта Зонтага. Это имя главного героя, которое является отсылкой к Гаю Монтагу, герою «451 градуса по Фаренгейту».

– Можешь ли ты представить себе жизнь без Ультранета и Примочек?

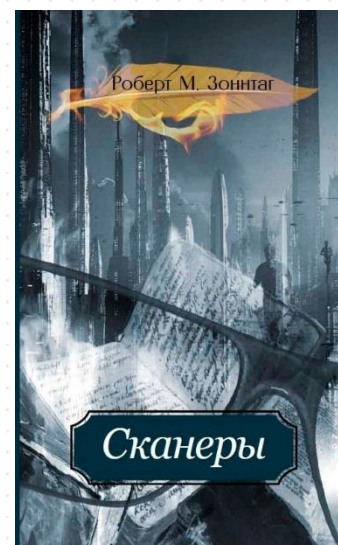
Стоп. Этот голос мне уже был знаком. Откуда мне знакома эта женщина – из фильма на Примочках или из аниматора? И что станет делать кинозвезда в этой «Гильдии книголюбителей»?..

– Раньше с помощью новых технологий можно было выразить протест, – продолжил знакомый голос.

В каком же фильме я ее слышал?

– В сети люди организовывали акции и сходки. Пока все не стало принадлежать одному концерну. А концерны заинтересованы в зарабатывании денег, а вовсе не в свержении верховной власти.

По крайней мере, она была уже явно немолода. Старая добрая классика.



Роберт М. Зонтаг «Сканеры», изд. дом "КомпасГид, 2013 г.

– «Заглушить!» – приказала власть. И известный нам концерн глушил соединения между Примочками и накладывал цензуру на все, что попадало в сеть, пока протест не иссякал.

<...>– Если ты отрезан от сети, у тебя нет шансов. Неизвестно даже, где живут твои собеседники. Ты знаешь их только по профилям Ультранета. Интересно, сколько же протестов удалось подавить, включив Ультранет – эту машину, отвлекающую пользователей от реальной жизни?»

#### **Вопросы для обсуждения:**

Возможно, вы также знаете произведения художественной литературы, авторы которых предугадали научно-технический прогресс, или ученых, чьи идеи опередили свое время. Расскажите о них.

Как мы видим, многие исторические события, появление и развитие науки, технологий, перемены в жизни общества нередко предсказывались авторами-фантастами с поразительной точностью. Не менее поразительно то, что они смогли описать и возможные «подводные камни»: упадок культуры на фоне стремительного технологического развития, интернет-зависимость, вирусы, блокирующие и похищающие данные, полную доступность информации.

Давайте подведем итоги и подумаем, появление каких технологий удалось предсказать писателям-фантастам и о чем они смогли предупредить читателей? Как вы считаете, по какому пути пойдет человечество: вернется к природным истокам или полностью погрузится в информационное пространство?

Хотелось бы закончить цикл мероприятий словами Айзека Азимова, обращенными к его читателям:

*«История достигла точки, когда человечеству больше не разрешается враждовать. Люди на Земле должны Дружить. Я всегда старался это подчеркнуть в своих произведениях... Не думаю, что можно заставить всех людей любить друг друга, но я желал бы уничтожить ненависть между людьми. И я совершенно серьезно полагаю, что научная фантастика есть одно из звеньев, которые помогают соединить человечество. Проблемы, которые мы поднимаем в фантастике, становятся насущными проблемами всего человечества... Писатель-фантаст, читатель фантастики, сама фантастика служат человечеству».*



5. Автор романа «Машина останавливается» – Эдвард Морган ... (*Форстер*).
6. Современный аналог газет и журналов, извещающих знакомых о делах семьи в романе «4338-й: Петербургские письма» (*блог*).
7. Жанр научной фантастики, описывающий упадок духовности и культуры общества на фоне технологического прогресса (*киберпанк*).
8. Роман Нила Стивенсона, в котором героям предстоит раскрыть загадку анонимных видеороликов, появляющихся в интернете, – «... образов» (*Распознавание*).
9. Культовая книга Уильяма Гибсона, канон и отсчетная точка киберпанка (*Нейромант*).
10. Наука о шифровании и дешифровке информации, которая упоминается в романе Нила Стивенсона «Криптономикон» (*криптография*).
11. Виртуальный город в «Лабиринте отражений» С. Лукьяненко (*Диптаун*).
12. Название и компьютера, и ПО, обрабатывающего запросы клиента (*Сервер*).
13. Программа, предназначенная для обнаружения и обезвреживания компьютерных вирусов и вредоносного ПО (*антивирус*).
14. Рассказ Мюррея Лейнстера «Логический компьютер по имени ...» (*Джо*).
15. Идея глобального гипертекстового проекта, теперь известного как «Всемирная паутина», принадлежит Тиму ...-Ли (*Бернерс*).
16. Фамилия писателей-братьев, в чьих произведениях фигурирует Большой Всепланетный Информаторий (*Стругацкие*).
17. Глобальный компьютер, сервер из цикла рассказов Айзека Азимова (*Мультивак*).

## Книжная выставка

Для пользователей юношеского возраста будут интересны различные интерактивные выставки. В качестве примера предлагаем следующие:

- Выставка-викторина **«Информационная эра»**. К ней можно обращаться во время мероприятия: разместить на ней цитаты из книг или статей, иллюстрации по теме, демонстрировать книги. Читатель должен найти цитаты в книге самостоятельно. Для победителей предусмотреть призы.
- Выставка-кроссворд **«Время технологий»**. Читателям предлагается увеличенный кроссворд, ответы на который находятся в представленных книгах. Для удобства можно сделать ксерокопии кроссворда на формате А4. Первый отгадавший получает приз. Подобная выставка может быть организована отдельно от мероприятия. Такой формат мотивирует читателей обратиться к книгам, вчитываться в текст и заинтересоваться произведением.
- Выставка-рейтинг **«Кибербезопасность на книжных страницах»**. Пользователи библиотеки могут оценить книги, представленные на выставке. В отдельном ящике находятся вырезанные из бумаги смайлики с разными эмоциями. Читатели могут прикрепить их на понравившуюся книгу. Спустя обозначенный библиотекарем срок подводятся итоги и выстраивается рейтинг книг.
- Выставка-путешествие **«Технологии во времени»**. Данную выставку предлагается сделать со следующими разделами:

### Раздел 1. Прошлое.

Книги, которые были написаны до появления интернета, компьютеров, планшетов, но описывающие технологии, похожие на них.

Пример:

Одоевский, В. 4338-й год. Петербургские письма : фантастический рассказ / В. Одоевский // Русская фантастическая проза XIX - начала XX века : сб. – Москва : Правда, 1986. – С. 121–155.\*

Форстер, Э. Машина останавливается : фантастический рассказ / Э. Форстер // Рай земной: зарубежная проза на экологические темы : сборник. – Москва: Радуга, 1990. – С. 498–535. \*

### Раздел 2. Настоящее.

Книги, написанные в период, когда компьютеры и/или интернет уже появились.

Пример:

Лейнстер, М. Компьютер по имени Джо : фантастический рассказ / М. Лейнстер // Компьютер по имени Джо : сборник научно-фантастических рассказов зарубежных авторов. – Москва : Детская литература, 1990. – С. 240-261. \*



Лукьяненко, С. В. Лабиринт отражений; Фальшивые зеркала; Прозрачные витражи : романы, повесть / С. В. Лукьяненко. – Москва : АСТ: Люкс, 2005. – 796 с. – (Звездный лабиринт: коллекция)\*

### **Раздел 3. Будущее.**

Книги, написанные во втором десятилетии XXI века и описывающие будущее.

Пример:

Клайн, Э. Первому игроку приготовиться : роман / Э. Клайн. – Москва : АСТ, 2017. – 480 с. – ( NEO )

Зонтаг, Р. М. Сканеры : роман / Р. М. Зонтаг ; перевод с немецкого Т. Зборовской. – Москва : КомпасГид, 2013. – 192 с.

Можно совместить представленные выше виды выставок.

## Словарь терминов

**Антивирусная программа («антивирус»)** – программное обеспечение для обнаружения и обезвреживания потенциально опасных программ и вирусов.

**Вирусное видео** – видео, распространение которого происходит между пользователями интернета, которые добровольно размещают его в социальных сетях, на сайтах, в блогах или пересылают друг другу по электронной почте.

**Вредоносная программа («вирус»)** – любое программное обеспечение (ПО), способное внедряться в код программы и создавать помехи в работе компьютера с целью доступа к хранимой на нем информации для нанесения ущерба владельцу информации/ устройства.

**Игровая зависимость** – форма психологической зависимости, которая проявляется в навязчивом неконтролируемом желании играть в видео- и онлайн-игры. Именно сетевые игры считаются вызывающими наиболее сильную зависимость.

**Интернет** (букв. «межсетевой», сокр. от internetnetwork, далее из inter- «между» + network «сеть») – глобальная система компьютерных сетей, используемая для передачи, хранения и обработки данных.

**Интернет-зависимость** – форма психологической зависимости, которая проявляется в навязчивом желании войти в интернет, находясь офлайн и неспособности выйти из интернета, будучи онлайн.

**Интернет-мошенничество** – вид мошенничества с использованием интернета, которое заключается в сокрытии либо предоставлении заведомо ложной информации с целью получения денег, имущества, наследства.

**Информационная безопасность** – практика предотвращения несанкционированного доступа, использования, раскрытия, искажения, изменения, исследования, записи или уничтожения информации.

**Кибербезопасность** – раздел информационной безопасности; реализация мер защиты систем, сетей и программного обеспечения от цифровых атак.

**Кибермошенничество** – вид мошенничества в сфере информационных технологий (кража номеров банковских карт, платежных реквизитов, паролей, а также распространение вирусов и взлом компьютерных систем).

**Киберпреследование** – использование интернета для преследования человека, группы лиц или организации оскорбительными, запугивающими сообщениями, обмена информацией, контактами или изображениями, «троллинга».

**Криптография** (от др.-греч. κρυπτός «скрытый» + γράφω «пишу») – наука о методах обеспечения конфиденциальности (невозможности прочтения информации посторонним) и аутентичности (целостности и подлинности авторства, а также невозможности отказа от авторства) информации.

**Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра или ММОРПГ** – компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. Основная характеристика – взаимодействие большого количества игроков в рамках виртуального мира, который существует постоянно и не зависит от присутствия или отсутствия в нем отдельного игрока.

**Мессенджер** (англ. Instant messaging, IM «обмен мгновенными сообщениями») – программа, мобильное приложение либо веб-сервис для мгновенного обмена сообщениями, голосовой и видеосвязи, обмена файлами и проведения веб-конференций.

**Облачное хранилище данных** – модель онлайн-хранилища, в котором данные хранятся на многочисленных распределённых в сети серверах, предоставляемых в пользование клиентам, в основном, третьей стороной.

**Персональные данные** – любая информация, относящаяся к прямо или косвенно определенному или определяемому физическому лицу (субъекту персональных данных).

**Персональный компьютер (ПК)** – компьютер, предназначенный для обслуживания одного рабочего места.

**Программное обеспечение (ПО)** – совокупность программ, выполняемых компьютером, а также вся область деятельности по проектированию и разработке программ.

**Сервер** (англ. server от to serve «служить») – 1) специализированный компьютер, который предоставляет услуги (сервисы), ресурсы или данные клиентским компьютерам; 2) специализированная программная система, предоставляющая услуги (сервисы), ресурсы или данные клиентской системе.

**Сетевой этикет или сетикет, нетикет** (от англ. net «сеть» + etiquette «этикет») – система правил поведения и общения в интернете. Не имеет общепринятого характера и может различаться в разных культурах и интернет-сообществах.

**Спам** (аббр. SPAM – англ. Shoulder of Pork and hAM – «свиные лопатки и окорока», или от англ. SPiced hAM – «ветчина со специями») – массовая рассылка нежелательных электронных писем, содержащих рекламу, а также ссылки либо вложения, которые запускаются автоматически и содержат вредоносное ПО.

**Торрент** (англ. torrent «поток») – технология обмена файлами между пользователями интернета. Загрузка файла идет от компьютера к компьютеру: небольшие биты файла скачиваются из разных источников одновременно.

**Троллинг** (англ. trolling «ловля рыбы на блесну») – намеренная провокация пользователей форумов и социальных сетей при помощи провокационных сообщений и некорректной лексики с целью вызвать конфликты, оскорбить пользователей.

**Троль** – пользователь интернета, занимающийся троллингом.

**Фишинг** (англ. phishing от fishing «рыбная ловля, выуживание») – вид интернет-мошенничества, который заключается в рассылке массовых и личных сообщений от имени популярных брендов или банков с ссылкой на дубликат сайта или сайт с редиректом. Визуально копия сайта не отличается от официального, поэтому пользователи вводят свою конфиденциальную информацию и, таким образом, предоставляют ее мошенникам.

**Флуд** (от неверно произносимого англ. flood «наводнение, поток») – однотипные сообщения в интернет-форумах и чатах, которые часто занимают большие объемы, не несут смысловой нагрузки и/ или не относятся к обсуждаемой. Технический флуд – хакерская атака с большим количеством запросов, которая приводит к отказу в обслуживании.

**Хакер** (англ. hacker, от to hack «обтёсывать, делать зарубку»; сленг. «врубаться») – изначально программист, способный быстро исправить ошибки в программном обеспечении. С конца XX века термин получил в массовой культуре новое значение – «компьютерный взломщик», программист, намеренно обходящий системы компьютерной безопасности.

**Цифровая этика** – часть информационной этики, к области изучения которой относятся этические проблемы виртуальной реальности, искусственного интеллекта, нравственные вызовы цифрового образования, этические правила цифровой индустрии развлечений, этика виртуальных сообществ, этические аспекты контроля и этической экспертизы в виртуальной реальности.

## Фильмография

Загрузка: Подлинная история Интернета : документальный мини-сериал / режиссер Джон Хайлеманн ; в ролях Джон Хайлеманн ; киностудия «Oxford Scientific Films». – Сериал вышел в 2008 г. – URL: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLg\\_QsUteC9FebqObZijF1oCaGiBGXigGe](https://www.youtube.com/playlist?list=PLg_QsUteC9FebqObZijF1oCaGiBGXigGe)

Документальный проект, посвященный истории интернета и тому, как он изменил общество.

Матрица : научно-фантастический боевик / режиссер Ларри и Эндрю Вачовски ; оператор Б. Поуп ; в ролях К. Ривз, Л. Фишборн, К.-Э. Мосс, Х. Уивинг. Дж. Пантолиано ; оператор Б. Поуп ; композитор Д. Дэвис ; киностудия «Warner Bros.», «Village Roadshow Pictures». – Фильм вышел в 1999 году. – URL: [https://kinogo.by/3479-matrica\\_01-11.html](https://kinogo.by/3479-matrica_01-11.html)

Матрица: Перезагрузка : научно-фантастический боевик / режиссер Ларри и Эндрю Вачовски ; оператор Б. Поуп ; ролях К. Ривз, Л. Фишборн, К.-Э. Мосс, Х. Уивинг. Дж. Пантолиано ; оператор Б. Поуп ; композитор Д. Дэвис ; киностудия «Warner Bros.», «Village Roadshow Pictures». – Фильм вышел в 2003 году. – URL: <https://kinogo.by/269-matrica-perezagruzka-2003-smotret-onlayn.html>

Матрица: Революция : научно-фантастический боевик / режиссер Ларри и Эндрю Вачовски ; оператор Б. Поуп ; ролях К. Ривз, Л. Фишборн, К.-Э. Мосс, Х. Уивинг. Дж. Пантолиано ; оператор Б. Поуп ; композитор Д. Дэвис ; киностудия «Warner Bros.», «Village Roadshow Pictures». – Фильм вышел в 2003 году. – URL: [https://kinogo.by/3480-matrica-revolyuciya\\_27-12.html](https://kinogo.by/3480-matrica-revolyuciya_27-12.html)

Научно-фантастическая трилогия, изображающая будущее, где человеческая реальность – лишь иллюзия, а люди – источник питания для искусственного интеллекта. Хакер по кличке Нео оказывается втянут в повстанческую борьбу против машин.

Нерв : триллер / режиссер Генри Джуст, Эриэль Шульман ; оператор Майкл Симмондс ; композитор Роб Симонсен ; в ролях Э. Робертс, Д. Франко ; киностудия «Lionsgate». – Фильм вышел в 2016 г. – URL: <https://kinogo.by/3820-nerv-2016-27-09.html>

Молодежный триллер, экранизация одноименного романа Джин Райан. Повествует об онлайн-игре «Нерв», в которой анонимные пользователи придумывают для игроков задания, которые с каждым разом становятся всё опаснее.

Социальная сеть : биографическая драма / режиссер Д. Финчер ; оператор Дж. Кроненвет ; композитор Трент Резнор, Аттикус Росс ; в ролях Дж. Айзенберг, Э. Гарфилд, Дж. Тимберлейк, А. Хаммер ; киностудия

«Columbia Pictures», «Relativity Media», «Michael De Luca Productions», «Scott Rudin Productions», «Trigger Street Productions». – Фильм вышел в 2010 г. – URL: [https://kinogo.by/964-the-social-network\\_2010.html](https://kinogo.by/964-the-social-network_2010.html)

Биографическая драма, в которой рассказывается история создания Facebook – одной из самых популярных социальных сетей.

## Полезные сайты

Безопасный Интернет // Ярославль : [сайт]. –

URL: <https://www.edu.yar.ru/safety/index.html> (дата обращения: 05.05.2020)

Горячая линия Центра безопасного Интернета // РОЦИТ : [сайт]. –

URL: <https://rocit.ru/hotline> (дата обращения: 05.05.2020)

Дети в информационном обществе : журнал / Издатель Фонд Развития Интернет ; редакционная коллегия: Г. Солдатова (главный редактор) [и др.]. – Москва, 2009 – . – URL: <http://detionline.com/journal/numbers/31> (дата обращения: 05.05.2020)

О безопасности в интернете : методические рекомендации // Санкт-Петербург : ГБОУ школа-интернат № 33 : [сайт]. – URL: <https://33spb.edusite.ru/p89aa1.html> (дата обращения: 05.05.2020)

## Список использованных документов

1. Азимов, А. Жизнь и времена Мультивака : рассказ / А. Азимов // RoyalLib.com : [сайт]. – URL: [https://royallib.com/read/azimov\\_ayzek/novie\\_miri\\_ayzeka\\_azimova\\_tom\\_5.html#122880](https://royallib.com/read/azimov_ayzek/novie_miri_ayzeka_azimova_tom_5.html#122880) (дата обращения: 05.05.2020).
2. Бетке, Б. Киберпанк : рассказ / Б. Бетке // RoyalLib.com : [сайт]. – URL: [https://royallib.com/read/bryus\\_betke/kiberpank.html#0](https://royallib.com/read/bryus_betke/kiberpank.html#0) (дата обращения: 05.05.2020)
3. Борисова, Н. П. Словарь интернет-угроз / Н. П. Борисова ; ГБУ ДПО СО «Красноярский РЦ», 2016. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/klassnoe-rukovodstvo/library/2016/11/23/slovar-internet-ugroz> (дата обращения: 05.05.2020)
4. Васильев, В. Киберпанк / В. Васильев // Русская фантастика : [сайт] – URL: <http://www.rusf.ru/boxa/cyber.htm> (дата обращения: 05.05.2020).
5. Википедия. Свободная энциклопедия : [сайт]. – URL: <https://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 05.05.2020)
6. Гибсон, У. Нейромант : фантастический роман / У. Гибсон ; перевод с английского А. Черткова. – Москва : АСТ ; Санкт-Петербург : Terra Fantastica, 2000. – 320 с. – ( Лауреаты премий "Хьюго" и "Небьюла" )\*\*
7. Гибсон, У. Распознавание образов : роман / У. Гибсон ; перевод с английского Н. Красникова. – Москва : АСТ : Ермак, 2005 . – 381 с. – ( Альтернатива ) \*\*
8. Зонтаг, Р. М. Сканеры : роман / Р. М. Зонтаг // ЛитМир. Электронная библиотека : [сайт]. – URL: <https://www.litmir.me/br/?b=192697> (дата обращения: 05.05.2020)
9. Информационная безопасность в сети Интернет / Ульяновск , Центр коммуникаций Поволжья, 2017. – URL: <https://ulgov.ru/docs/20200203-brochura.pdf> (дата обращения: 05.05.2020)
10. Лейнстер, М. Компьютер по имени Джо : фантастический рассказ / М. Лейнстер // Компьютер по имени Джо : сборник научно-фантастических рассказов зарубежных авторов. – Москва : Детская литература, 1990. – С. 240-261. \*
11. Лукьяненко, С. В. Лабиринт отражений; Фальшивые зеркала; Прозрачные витражи : романы, повесть / С. В. Лукьяненко. – Москва : АСТ: Люкс, 2005. – 796 с. – (Звездный лабиринт: коллекция) \*
12. Назарова, Ю. В. Новая цифровая этика в виртуальном пространстве : дилеммы контроля и этической экспертизы / Ю. В. Назарова // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2019. – дек. (№ 4 (32)). – том 1. – С. 22-30. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novaya-tsifrovaya-etika-v-virtualnom-prostranstve-dilemmy-kontrolya-i-eticheskoy-ekspertizy> (дата обращения: 05.05.2020).

13. Одоевский, В. 4338-й год. Петербургские письма : фантастический рассказ / В. Одоевский // Русская фантастическая проза XIX - начала XX века : сборник. – Москва : Правда, 1986. – С. 121–155.\*

14. Стивенсон, Н. Вирус "Reamde": роман / Н. Стивенсон // ЛитМир. Электронная библиотека : [сайт]. – URL: <https://www.litmir.me/br/?b=196067> (дата обращения: 05.05.2020)

15. Стивенсон, Н. Криптономикон / Н. Стивенсон // Lib.Ru: Библиотека Максима Мошкова : [сайт]. – URL: <http://lib.ru/INOFANT/STEFENSON/cryptonomicon.txt> (дата обращения: 05.05.2020)

16. Стругацкий, А. Н. Парень из преисподней; Беспокойство; Жук в муравейнике; Волны гасят ветер : фантастические повести / А. Н. Стругацкий, Б. Н. Стругацкий. – Москва : АСТ ; Санкт-Петербург : Terra Fantastica, 1998 . – 576 с. \*

17. Форстер, Э. Машина останавливается : фантастический рассказ / Э. Форстер // Рай земной: зарубежная проза на экологические темы : сборник. – Москва : Радуга, 1990. – С. 498–535. \*

\* книга находится в фонде Донецкой республиканской библиотеки для молодежи;

\*\* книга находится в фонде Донецкой республиканской универсальной научной библиотеки им. Н.К. Крупской.