المفارقة الأخلاقية لتكنولوجيا المعلومات حيث يريد العديد من المستخدمين إمكانية الوصول إلى المعلومات بسرعة وسهولة استخدامها، ويفضل أن تكون مجانية، لكن المستخدمين يريدون أيضًا أن تكون المعلومات المهمة والحساسة آمنة ومستقرة وموثوقة. إن تعظيم قيمة التكلفة السريعة والمنخفضة لدينا يقلل من قدرتنا على توفير معلومات آمنة وعالية الجودة والعكس صحيح أيضًا، في مؤتمر الهاكرز الأول، لأنها ذات قيمة كبيرة، إذن لديك هذين الاثنين يتقاتلان ضد بعضهما البعض". وبما أنه من المستحيل التوفيق بين هذه القيم الأخلاقية المتنافسة، فمن المرجح أن تستمر في كونها في قلب المناقشات الأخلاقية في استخدام وتصميم تكنولوجيات المعلومات في المستقبل المنظور. تحديات أخلاقية محددة على المستوى الثقافي كان التركيز على التأثيرات الأخلاقية لتكنولوجيا المعلومات على المستخدم الفردي. سيتم التركيز على كيفية تشكيل هذه التقنيات للمشهد الأخلاقي على المستوى المجتمعي. في مطلع القرن العشرين، لتضمين المزيد من قابلية التشغيل البيني والتجارب التي تركز على المستخدم على مواقعهم الإلكترونية. وقد أصبح هذا المصطلح مرتبطًا أيضًا بـ "وسائل التواصل الاجتماعي" و"الشبكات الاجتماعية". إلا أن المستخدمين كانوا أخيرًا على استعداد لاستغلال هذه الإمكانات بشكل كامل بحلول عام 2004 عندما انعقد أول مؤتمر للويب.
ويعني هذا التغيير أن عددًا متزايدًا من الأشخاص قد بدأوا في قضاء أجزاء كبيرة من حياتهم عبر الإنترنت مع مستخدمين آخرين يختبرون أسلوب حياة جديدًا غير مسبوق. الحقيقيين والافتراضيين. يتم تسهيل هذا الشكل الجديد من "الواقع المعزز" من خلال حقيقة أن العديد من الأشخاص يحملون الآن هواتف ذكية مزودة بنظام تحديد المواقع العالمي (GPS) وأجهزة كمبيوتر محمولة أخرى يمكنهم من خلالها تشغيل التطبيقات التي تتيح لهم التفاعل مع محيطهم وأجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم في نفس الوقت،

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي