

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
РОМЕНСЬКИЙ КОЛЕДЖ ДЕРЖАВНОГО ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ
«КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАДИМА ГЕТЬМАНА»

МОВА ІНТЕРНЕТ- СПІЛКУВАННЯ

довідник



Ромни – 2015

МОВА ІНТЕРНЕТ-СПІЛКУВАННЯ

довідник

Розроблено: Ручко Л. М., Федьком С. М.

Розглянуто на засіданні циклової комісії

зі спеціальності 5.13010101 «Соціальна робота»

Протокол № ____ від « ____ » _____ 20 ____ р.

Голова комісії _____ Л. М. Ручко

Ромни – 2015



Мова інтернет-спілкування: довідник. – Ромни, 2015. – 72 с.

Довідник підготувати викладачі циклової комісії зі спеціальності «Соціальна робота» Роменського коледжу Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»

У підготовці довідника брали участь студенти Роменського коледжу Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана» спеціальності «Соціальна робота»

© Роменський коледж Державного вищого навчального закладу «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана»



Зміст

Вступ 4

Особливості спілкування в мережі 5

Типи мережевого спілкування 6

Правило спілкування в Інтернеті 8

Нетикет. Сутність поняття. Категорії 9

Словник термінів 20

Інтернет-меми 57

Роль смайликів в комунікації 63

Leet speak 68

Список використаних джерел 71



Вступ

Прогрес йде вперед семимильними кроками. Ще зовсім недавно комп'ютер в основному використовувався для роботи або для ігор; ми проводили півжиття в різних чергах, а з друзями з інших міст і країн спілкувалися по телефону раз на півроку на п'ять хвилин. Сьогодні, завдяки розвитку технологій, стало можливим здійснення покупок в онлайн-магазинах, вирішення низки адміністративних питань і, звичайно ж, активне спілкування в Інтернеті.

Соціальні мережі набувають все більшої популярності і стають важливою частиною нашого життя. Ваша сторінка в «Однокласниках», «Вконтакті» або на «Фейсбук» є відображенням вашого Я. Через такі ж профілі ваших друзів ви дізнаєтеся останні новини з їхнього життя, слухаєте музику, яку вони слухають, дивіться фільми, які вони дивляться. Виникає побоювання, що інтернет-спілкування в найближчому майбутньому повністю замінить реальне. Чи так це, і яка нам користь від спілкування в Інтернеті?



Особливості спілкування в мережі

Чим кращі засоби сполучення, тим далі людина від людини.

Ялю Курек (1904–1983), польський письменник

Багато тварин взаємодіють між собою, але тільки людина робить це не для спільного полювання або виживання, а просто так, заради задоволення. Тільки у людини є потреба в спілкуванні як такому. З точки зору психології спілкування – це процес встановлення і розвитку контактів між людьми, що виник завдяки потребам спільної діяльності та включає в себе обмін інформацією, сприймання і вплив один на одного.

У чому полягає **специфіка спілкування в Інтернеті**? Через анонімність *відсутній ряд бар'єрів у взаємодії*, обумовлених статтю, віком, зовнішністю, соціальним статусом, фінансовим становищем і т.д. Виникає можливість створювати про себе будь-яке враження. Цікаво, що багато людей схильні до того, щоб придумувати собі інше життя – так званих «віртуальних особистостей». Ці «особистості» роблять те, на що ніколи не зважилася б людина у повсякденному житті.

Важливою особливістю спілкування в мережі також є його *добровільність*. Ви і тільки ви визначаєте, з ким ви будете спілкуватися зараз, а якщо вам це набридає, то можна просто відключитися. (З цієї ж причини обриви зв'язку, що іноді виникають, можуть бути невірно витлумачені співрозмовниками як небажання спілкуватися з ними).

Онлайнове спілкування так само, як і звичайне, має дві сторони – обмін інформацією і сприйняття, впізнавання один одного, встановлення взаємин. Однак в мережевому спілкуванні *через відсутність загального фізичного простору обмежена третя сторона – взаємодія один з одним*. Ви не зможете доторкнутися до іншої людини. Але ця ж особливість робить онлайн-спілкування таким універсальними і безмежним. Де б ви не знаходилися, вам досить включити комп'ютер і знайти мережу – і перед вами виявляється величезна кількість людей, які теж бажають поговорити.



Сприйняття іншої людини при спілкуванні в Інтернеті теж обмежена. В більшості своїй спілкування в мережі здійснюється за допомогою письмової мови, яка не може висловити ваші інтонацію або міміку і не може супроводжуватися будь-яким красномовним жестом. Від цього часто страждає взаєморозуміння.

Прихильники онлайн-листування вирішили звести нанівець цей недолік і спробували створити спеціальний мову – мову інтернет-спілкування. Вона, як і багато інших сленгів, відрізняється схильністю до скорочень (наприклад, «комп» – комп'ютер, «інет» – Інтернет) і жаргонізмами (наприклад, «LOL» англ. Laughing out loud – «голосно сміявся» – так коментують якісь дуже смішні речі).

Крім спеціальних слів і висловів, мова спілкування в мережі також включає в себе особливі значки – смайлики, які відображають ваш вираз обличчя, жести, дії або настрої. Використовуючи їх, необхідно чітко розуміти значення конкретного знака, а також бути впевненою в тому, що його знає ваш співрозмовник. Інакше він, по-перше, може подумати, що ви засмічуєте свою мову незрозумілими скобочками і закарлючками, а по-друге, переплутати значення і вирішити, що з вами відбувається зовсім не те, що малося на увазі.

Типи мережевого спілкування

Живе безпосереднє спілкування включає в себе безліч різних типів і видів: ділове, дружнє, формальне, духовне, навчальне, вербальне, невербальне і т.д. інтернет-спілкування на відміну від фізичного можна звести до трьох основних типів:

1. Ділове. Однією з причин того, що Інтернет так швидко і якісно розвивається, є його служіння діловим цілям і завданням. Ще п'ятнадцять років тому всі робочі питання вирішувалися нами по телефону, факсом або за допомогою пошти. Однак зараз навіть у прибиральниці є своя електронна адреса. У порівнянні зі звичайним, ділове спілкування через Інтернет обходиться організаціям



набагато дешевше. Проводиш Інтернет, ставиш скайп – і твій співробітник може відповідати на дзвінки зі всього світу. Так само можна проводити і навчальні семінари (їх ще називають вебінари) і мережеві конференції. Передача інформації забезпечується легко, а витрати на подібні заходи мізерні. Завдяки Інтернету бурхливо розвивається така сфера ділового життя, як фрілансінг. Раніше молодій мамі, яка сидить в декреті, було дуже складно знайти собі роботу, відповідну її запитам – з гнучким графіком, цікаву і добре оплачувану. Але зараз завдяки різним фріланс-біржам і можливостям роботи через Інтернет це стало реальним.

2. Неформальне. Але Інтернет як засіб спілкування функціонує не тільки в діловому плані, але і в особистому. Причому неформальне інтернет-спілкування в даний час займає левову частку нашого життя. Зараз, напевно, вже не залишилося людини, яка не сидить в соціальних мережах і не тремтить від звуків працюючої «аськи». Інтернет є одним з найбільш поширених відповідей на питання, як знайти партнера, адже саме завдяки Інтернету став можливий пошук серед мільйонів інших людей. Ви можете надати про себе тільки бажану інформацію і вам, безумовно, буде легше контролювати те, що ви говорите, і справляти відповідне враження. Але ці достоїнства плавно переходять в недоліки, коли тими ж можливостями володіє ваш партнер. Погодьтеся, це розчаровує, коли після тривалої переписки ви вживу знайомитеся з людиною, і вона виявляється зовсім не такою, як ви собі уявляли. Але Інтернет в повній мірі здатний задовольнити потребу в спілкуванні – саме тому зараз вважається, що ти не можеш бути самотнім, якщо у тебе є доступ до мережі.

3. Ігрове. Даний тип виділений в окрему від неформального категорію завдяки своєму місцю, яке він займає в людських життях. Онлайн-ігри – це величезний пласт сучасної культури. Характер комунікації залежить від типу гри. Наприклад, спілкування в рольових іграх (так звані «бродилки») будується за принципом театру і спілкування масок – кожен грає свою роль. Іноді персонажам необхідно об'єднатися задля досягнення спільної мети – наприклад, вбити головного чаклуна – і тоді їх спілкування набуває характер комунікації, що су-



проводжує якусь спільну діяльність. Спілкування в інших іграх типу «стріляло» і гонок відрізняється своєю агресивністю (воно й не дивно, адже мета гри – перемога за будь-яку ціну). В інтелектуальних іграх типу преферансу бесіда людей швидше нагадує розмови старих друзів, які зібралися разом, вони відрізняються різноманітними темами і притаманною тільки їм манерою обговорення.

Правила спілкування в Інтернеті

Дотримуйтесь у мережі тих же правил спілкування, що і в реальному житті. Не грубіяньте, не ображайте інших людей, дотримуйтеся моральних і суспільних норми незважаючи на відсутність можливого покарання. Тоді спілкування он-лайн дійсно буде приносити вам радість.

Потрапляючи на різні форуми і сайти, не забувайте ознайомитися зі специфічними правилами спілкування на них. Пам'ятайте про приказку: «Не лізь зі своїм уставом у чужий монастир». Якщо вам щось не подобається на конкретному форумі, простіше спробувати знайти інший, а не переробляти цей.

Поважайте своїх співрозмовників. Не нехтуйте нормами української мови і граматику. Слідкуйте за своєю мовою в усіх аспектах – наприклад, зловживання цитатами може викликати неприязнь.

Слухайте інших учасників інтернет-спілкування і діліться з ними своїми знаннями. Багато звертаються до мережі за допомогою, в тому числі і ви. Тому, якщо вам відома відповідь на поставлене в чаті питання, не полінуйтеся і поділіться із запитувачам всією наявною у вас інформацією.

Стримуйте сильні емоції. Є такий феномен – «тролінг» – коли одна людина пише щось виключно для того, щоб викликати бурхливу реакцію в інших людей і звести лобами їх один з одним. Не давайте йому такого задоволення, будьте в міру спокійні і стримані.

Ставтеся терпимо до свого і чужого права на приватне життя. Не намагайтеся зламати чужу електронну пошту і прочитати переписку – це так само некрасиво, як і в реальному житті.



Нетикет. Сутність поняття. Категорії

На «території» Інтернету сформувалися свої правила поведінки, певні традиції, своєрідна культура спілкування, що має назву «нетикет» (поняття з'явилося у середині 80-х років минулого століття). Розглянемо детальніше, що означає «етика», «етикет» у цьому специфічному контексті. Перш за все, треба усвідомлювати, що Інтернет – не зона без цінностей, мережа «не є дикою», на формування змісту її ресурсів і послуг впливають людські цінності. По-друге, в світі он-лайн слід дотримуватися он-лайнових законів. Це значить, що сьогодні не потрібно вигадувати якийсь новий набір цінностей для Інтернету або іншого виду електронної комунікації, адже практично всі проблеми, що виникають в процесі електронних комунікацій, можна вирішити, керуючись законами та нормами, що діють в реальному житті. По-третє, суттєву роль грає повага до національних і місцевих культур, адже Інтернет нині – це глобальне явище, він належить усім, і саме тому на мережу впливають різноманітні системи цінностей. І останнє, етика в Інтернеті – ще й живий відгук на думку користувача. Це означає, що користувач має право мати уявлення про роботу мережі і впливати на зміст її ресурсів і послуг.

У цілому положення нетикету можна розділити на три категорії:

- психологічні, емоційні (звертання: «Ти», «Ви», використання смайликів і їх кількість, підтримка новачків чи їх ігнорування тощо);
- технічні (використання рядків певної довжини, обмеження на розмір листів, їх підписи, допустимість написання у верхньому регістрі, допустимість форматування, виділення курсивом, кольором тощо);
- адміністративні (правила назв [заголовків] тем, правила цитування, допустимість реклами, допустимість флейму, необхідність додержуватися тематики співтовариства).



Люди, які звикли до певної спільноти, можуть ненароком порушувати правила іншої. Тому практично в усіх інтернет-спільнотах вимагають ознайомитися з



правилами і висловити формальну згоду на їх дотримання. Крім того, зазвичай рекомендують перед тим, як писати повідомлення до спільноти, прочитати існуючі теми, відчуті їх дух і атмосферу.

Найчастіше під порушенням нетикету розуміють образи та перехід на особистості, зловмисний відступ від теми (офтопик), рекламу, саморекламу у невідповідних місцях. Порушеннями нетикету можуть виявитися також наклеп або інша зловмисна дезінформація чи плагіат.

Для уникнення помилок у мережі необхідно знати деякі поняття:

- флейм – процес, що іноді виникає в Інтернеті, «словесна війна»;
- флуд – повідомлення у форумах і чатах, що мають великий обсяг і не несуть корисної інформації;
- спам – повідомлення, що надсилають невідомі Вам люди, без Вашої на те згоди;
- офтопик – повідомлення не за темою поточного обговорення чи поштової розсилки.

Оскільки ми визначилися з питанням, чи має етика стосунків до електронних комунікацій і, зокрема, до найпопулярнішого їх виду – всесвітньої мережі Інтернет, – виникає інше, не менш, важливе питання: хто саме відповідає за етичне нормування Мережі? Демократичним механізмом для того, щоб приймати рішення щодо того, яка діяльність є недопустимою і тому має бути криміналізованою в певному середовищі, є уряд. Провайдери ресурсів та послуг мережі повинні усвідомлювати, що вони відрізняються від телекомунікаційних операторів та поштових служб, що надають приватні послуги, адже сервіс Інтернету використовують одночасно безліч користувачів. Оператори послуг мережі мають передбачати усі можливі способи використання тих самих послуг різними групами користувачів і дбати про заходи безпеки та дотримання елементарних етичних норм. Крім того, є прості загальні правила для різних видів електронних комунікацій, яких може дотримуватися кожен з її учасників.



Основні «заповіді» мережевої моралі

Пам'ятайте, що Ви спілкуєтеся з людиною.

Золоте правило, що його викладали нам ще в дитячому садку, – не роби іншим того, чого не хочеш отримати від них взамін. Мережа знайомить людей, які, можливо, ніколи б не зустрілися у реальному житті. Але у віртуальному просторі спостерігається набагато менше людяності, ніж в реальному житті. Часто-густо люди зловживають тим, що співрозмовник не може їх бачити, і дозволяють собі речі, яких ніколи не дозволили б в звичайному спілкуванні. Ясно, що можна використовувати Мережу для більш вільного самовияву, однак не варто забувати головного принципу нетикету: усюди в Інтернеті знаходяться люди, і перед тим, як написати щось образливе, варто подумати, чи зміг би я сказати це віч-на-віч. Не слід забувати і про те, що слова у віртуальному просторі фіксуються.



Дотримуйтеся тих самих правил поведінки, що і в реальному житті.

У реальному житті більшість із нас дотримуються певних законів, іноді через внутрішні обмеження, іноді через побоювання бути спійманим. У віртуальному світі менше шансів «спійматися», і люди часом вважають, що правила поведінки у Мережі менш жорсткі, аніж у звичайному житті. Це помилкове твердження можна пояснити, проте воно залишається помилковим. Стандарти поведінки можуть відрізнятися у різних точках мережевого простору, але вони не більш м'які, ніж в у традиційному спілкуванні. Краще дотримуватися закону як в реальному, так і у віртуальному житті.

Зберігайте особистість.

Користуючись перевагами анонімності, інші можуть не бачити кольору Ваших очей, шкіри, волосся, – пам'ятайте, що враження про Вас складатиметься з Ваших висловлювань. Не зайвим буде згадати граматику, осмислювати семантичне наповнення висловлювань. Коли хочеться сказати щось, на зразок «мені здається...», «я чув, що...», запитайте себе – а чи не перевірити ще раз до-



стовірність фактів. Недостовірна інформація здатна викликати бурхливий шквал емоцій в Мережі. Не ображайте інших. Будьте терплячі і ввічливі. Не використовуйте ненормативну лексику. Не йдіть на конфлікт заради самого конфлікту.

Допомагайте іншим там, де Ви спроможні це зробити.

У Мережі дуже ефективно задавати питання, адже їх переглядає багато людей. Навіть якщо кваліфіковану відповідь дадуть лише кілька «нетизян», загальний обсяг знань у Мережі збільшиться. Обмін досвідом у Мережі – захоплива справа. Та й сам Інтернет виріс з бажання вчених обмінюватися досвідом.

Не втручайтесь у конфлікти і не допускайте їх.

Флейми – емоційні висловлювання, що часто не врахують думки інших. Це повідомлення, де такт – не найголовніше, а головна мета – викликати реакцію користувачів: «Ну, давай, скажи, що ти насправді про це думаєш?».

Чи забороняє Інтернет флейми? Не зовсім. Флейми – стара традиція Мережі (а етикет не проти традицій). Флейми можуть нести задоволення як авторам, так і читачам. А ті, хто отримує флейми, цілком можуть на них заслуговувати. Але етикет проти флеймів, що переростають у війни – серії злобних повідомлень, що ними обмінюються два чи три учасники дискусії.

Загальні правила поведінки в чатах та форумах

Результати Всеукраїнського соціологічного дослідження «Веб-спілкування та нетикет: ставлення бібліотекарів та користувачів» засвідчили, що 29,9 % молоді заходять до Інтернету з метою поспілкуватися в форумах та чатах.



З англійської мови слово «чат» перекладається як розмова. Інтернет-чат – це віртуальний ресурс, у якому можна поспілкуватися з іншими користувачами в режимі реального часу. Чати існують різні – постійні і тимчасові, загальнотема-

тичні, тематичні, професійні, навчальні, молодіжні тощо. Форум – це розподілений у часі інструмент комунікації. Як правило, форуми підрозділяються на теми, і кожна Ваша відповідь буде частиною загального відкритого обговорення певної теми. На форумі теми і відповіді зберігаються довгостроково, обговорення однієї теми може тривати кілька років.

Сценарії поведінки на кожному виді чату чи форуму різнитимуться. Скажімо, професійні, вузькотематичні форуми та чати вимагають певної кваліфікації, знань, у молодіжних поширена анонімність, часом вседозволеність, вживання сленгу тощо. Тож перед тим, як долучитися до певної інтернет-спільноти, користувачеві бажано уточнити алгоритм дій та особисті мотиви комунікації, з'ясувати чого саме він бажає – відпочити, обговорити якусь тему, просто почитати чийсь думки щодо чогось, подискутувати тощо. Далі, залежно від мотивації, можна обрати той чи інший інструмент комунікації. Щоб стати її учасником, необхідно зареєструватися, щоб ідентифікувати себе на форумі чи в чаті. Це досить просто і передбачає створення користувачем свого віртуального псевдоніму – ніку, який користувач вигадує, заповнюючи поле «Ім'я». Нік можна писати як кирилицею, так і латиницею. Ним може бути якесь похідне слово від імені (прізвища, імені по батькові), пом'якшена форма імені, записана з використанням латиниці і різних символів (наприклад, Оленка стає Oleno4k@), або «дворове ім'я», прізвисько, якщо воно не образливе. Також можна обрати нік, що відображатиме певні особисті чи професійні риси свого власника, а можна згадати когось із улюблених літературних героїв. Якщо записати ім'я чи прізвище навпаки, відсікти чи додати кілька складів, теж може вийти вдалий нік. Не рекомендується в якості ніків використовувати своє особисте ім'я (якщо тільки воно не рідкісне), оскільки на форумі, в чаті учасників з ніком Лена, Lena, Dima, Sasha може бути багато і виникне плутанина.

Що заохочується на форумах і в чатах:

- толерантність у відношенні до інших користувачів;
- дотримання правил ресурсу, загальнолюдських етичних норм та прав людини;



- прості, зрозумілі семантичні конструкції повідомлень, лаконічність;
- обговорення конкретних питань, проблем, а не конкретних користувачів;
- лаконічність. Не варто писати ціле есе, якщо суть питання можна передати кількома словами;
- грамотність. Звісно, спілкування в чаті не контрольна з граматики, однак повідомлення без помилок справляють, як правило, гарне враження.

Що найчастіше забороняється на форумах, у чатах:

- грубі, непристойні вирази та образи особистості;
- створення повідомлень, що не відповідають тематиці ресурсу;
- використання форуму, чату в якості особистого щоденника;
- створення тем, назва яких складається з безперервного тексту, беззмістового набору літер або з ПРОПИСНИХ літер;
- зловживання абревіатурами, смайликами;
- поширення посилань на порносайти, неліцензійне програмне забезпечення;
- використання ніків, аватарів, що містять нецензурні, образливі слова, зображення порнографічного характеру;
- з'ясування стосунків. Форум, чат не замінюють спілкування на серйозні теми під час особистої зустрічі, тож не варто використовувати їх, щоб вичитати чи покритикувати підлеглих, друзів, знайомих;
- погрози, провокування конфліктів між користувачами ресурсу, поширення про них неправдивої інформації тощо;
- реклама товарів чи послуг, якщо це не спеціальний форум чи конкурс реклами.

Блог – це веб-сайт, зміст якого становлять записи, зображення чи мультимедіа, що регулярно додаються, або більш просто, це віртуальний щоденник. Блог може бути як приватний, так і відкритий для читання; крім того, читачі



можуть коментувати записи. Авторів блогів називають блогерами, а сукупність усіх блогів Інтернету – блогосферою.

Винахідник терміну Веб 2.0 Тім О’Рейлі та розробник вільної енциклопедії Wikipedia Джиммі Вейлс розробили рекомендації щодо поведінки для блогерів. Звісно, ці правила загальні, адже в кожному конкретному блозі Мережі вони будуть дещо змінені або доповнені. Та для тих «нетизян», які ще не визначилися зі стилем поведінки в Інтернеті, узагальнений кодекс блогера від О’Рейлі та Вейлса може стати у пригоді. Цей варіант автори називають чорновим. Адже він постійно змінюватиметься і поповнюватиметься, відповідно до трансформації самих блогів.

Отже, наводимо **Кодекс вихованого блогера О’Рейлі та Вейлса**:

1. Ми беремо на себе відповідальність за наші власні слова та за коментарі, що ми дозволяємо лишати в нашому блозі. Ми не будемо розміщувати заборонені матеріали і будемо видаляти коментарі, що їх містять.

2. Ми не скажемо нашому віртуальному співрозмовнику того, чого не наважилися би сказати йому під час особистої зустрічі.

3. Якщо дискусія стане занадто напруженою, ми спробуємо поговорити зі співрозмовником приватно, перед тим як відповісти публічно.

4. Образивши когось, ми вдамося до певних заходів. Під «заходами» в кодексі маються на увазі спроби домовитися з особливо емоційним співрозмовником «по-людські». У випадку, якщо коментарі, що лишив співрозмовник, образливі, погрозливі, і людину не вдається заспокоїти і змусити вибачитися, блогери можуть поєднати свої зусилля з правоохоронними органами, щоб захистити жертву грубіяна.

5. Ми не дозволяємо анонімних коментарів.

6. Ми ігноруємо он-лайн-провокаторів. Якщо не реагувати на замашки хамів, вони втратять інтерес і перестануть лишати коментарі.

7. Ми потребуємо від компаній-хостерів онлайн-щоденників більш активно сприяти тому, щоб користувачі дотримувалися правил користування блогом.

Соціальні мережі

На сьогоднішній день у рейтингу найпопулярніших ресурсів Інтернету соціальні мережі займають чільні місця. Подібні ресурси приваблюють як школярів середнього та старшого шкільного віку, так і «нетизян» пенсійного віку. Важко не погодитися що плюсами соціальних сервісів є забезпечення можливостей самореалізації, пошуку однодумців, друзів, міжнаціонального спілкування тощо. Де ж тоді мінуси? Користувачі цих ресурсів бачать лише позитивну верхівку айсбергу і забувають про можливі приховані небезпеки. Дослідження Британського інституту біології свідчать, що фізіологічні процеси в людському організмі, які виникають під час віртуального спілкування, далеко не ідентичні тим, що з'являються під час спілкування реального. Людині здається, що вона спілкується, а організм поводить себе так, ніби вона перебуває на самоті. Така ситуація завдає значно більшої шкоди організму, чим викурені 10 пачок цигарок за день. Від такої віртуальної заміни реального спілкування страждає імунна система. Порушується гормональний баланс, погіршуються процеси мислення і, навіть, можуть виникнути онкологічні захворювання.

Психологи, у свою чергу, стверджують, що колосальну шкоду соціальні мережі завдають нестійкій дитячій психіці. У дитини, яка приділяє понад 4 години щодня спілкуванню віртуальному, можуть виникнути труднощі під час налагодження контактів у реальному житті. Під час віртуального спілкування втрачається важливе вміння – помічати і розуміти невербальні сигнали тіла.



Тому діти можуть невірно трактувати наміри людей і потрапляти у неприємні життєві ситуації.

Окрім фізіологічних та психологічних проблем, що можуть виникнути, соціальні мережі небезпечні ще й тим, що викладаючи на сторінках цих ресурсів особисту інформацію, користувачі можуть зробити величезний подарунок шахраю чи злодію. Дуже часто в анкетах власників сторінок соціальних мереж можна знайти вичерпну інформацію про особу – номери телефонів, ICQ, домашні адреси, адреси закладів проведення дозвілля, відверті фото тощо. Якщо така інформація не захищена налаштуваннями приватності, ці дані стають доступні усім бажаючим. Звісно можна обмежити доступ до свого профілю, але й тоді все ж не варто втрачати пильності і не долучати до свого списку випадкових «друзів».

Пам'ятайте про безпеку.

Особа, яка вільно, нехтуючи правилами безпеки, викладає на сторінках мережі приватну інформацію, може легко стати мішенню для он-лайн злочинців. Перед тим, як написати щось про себе, варто обов'язково перевірити, чи є безпечним сайт, на якому знаходиться користувач. Якщо адреса сайту починається з HTTPS (Hypertext Transfer Protocol Secure) – сайт безпечний. Систему було розроблено компанією Netscape Communications Corporation для того, щоб забезпечити захист з'єднання. HTTPS використовується в Мережі для чутливих до безпеки комунікацій (платіжні операції, корпоративні логіни тощо).

Поважайте право на приватне листування.

Неповага до таємниці листування – це ознака поганих манер як у реальному, так і в віртуальному світі. Не забувайте, що навмисне читання електронних листів можна відстежити, а винного покарати. Скажімо, в бібліотечній практиці можуть виникати ситуації, коли недосвідчені відвідувачі самі просять співробітника інтернет-центру відкрити їх скриньку і роздрукувати якусь інформацію. Наприклад, допомагаючи їм, Ви не читаете чужих листів, не зловживаете своїми знаннями, забуваєте довірену Вам інформацію, як тільки закрили



чужу скриньку. Але не всі такі, як ви. Консультанту необхідно попередити людину про можливі ризики, спробувати показати, як самостійно можна відкрити скриньку і зберегти інформацію для її подальшого друку. У крайньому випадку, можна дати користувачеві пораду не довіряти нікому свого пароля і вводити його самостійно.

Пам'ятайте про авторське право.

Не оголошуйте інформацію, завантажену з Інтернету, своєю власною. Звісно, Мережа містить величезний обсяг інформації, і спокуса безкарно взяти «шматочок» для себе величезна. Представляти скопійовану з Інтернету інформацію як авторську розробку не лише не чесно, а й незаконно. Крім того, не варто завантажувати і поширювати захищені авторським правом фото-, відеоматеріали, музику без належної оплати, адже це прирівнюється до крадіжки.

Звертайте увагу на умови розповсюдження інформації, адже зараз понад 140 мільйонів веб-сайтів використовують ліцензії Creative Commons (CC), тобто «відкритого контенту». Це найвідоміші і найбільш вживані ліцензії, що поширюються на широкий спектр творчих робіт – аудіо (музика, звуки, промови), зображення тощо. CC пропонують простий шлях для авторів і митців самим обрати спосіб та умови публікації твору, а для користувачів – чіткі умови використання творчих робіт. Невід'ємний елемент такої ліцензії – засвідчення авторства (Attribution, BY). Надалі автор вже може сам обирати, чи дозволяє він створення похідних творів лише з некомерційною метою (Non-Commercial, NC), чи тільки на умовах, що похідні твори будуть ліцензовані такою самою ліцензією (Share Alike, SA), чи, може, взагалі забороняє створення похідних творів і дозволяє лише використання оригінального твору (No Derivatives, ND).

Не зловживайте своїми можливостями.

Деякі «нетизяни» відчують себе професіоналами. Це аси в кожній мережевій грі, експерти в кожному офісі, системні адміністратори у кожній системі. Наділені більшими знаннями чи повноваженнями, ці люди автоматично отримують переваги. Однак це не означає, що вони можуть ними користувати-



ся. Наприклад, системні адміністратори не повинні читати приватні поштові повідомлення, а модератори форумів чи спільнот – впливати на перебіг та результати конкурсів або опитувань.

Вчіться пробачати помилки іншим.

Кожен колись був новачком. Якщо ви помітили помилку, повідомити про неї краще приватно. Не будьте зарозумілими і гордовитими. Іноді можна демонструвати нетикет, порушуючи його.

Орієнтуючи наших відвідувачів на дотримання елементарних норм поведінки та заповідей моралі, властивих повсякденному життю кожної людини, в процесі електронних комунікацій, ми не лише дбаємо про їх безпеку, підвищення рівня загальної та інформаційної культури, а й робимо крок до ідеалізованої Маклюеном нової цивілізації, сповненої «гармонійної комунікації».



А

Аборт

аварійне завершення програми.



Аватар, або аватарка (від англ. avatar – втілення)

зображення, можна сказати, «обличчя користувача у віртуальному світі». Аватар розташовують поряд з ніком. Зображення на аватар користувач вибирає сам. За бажанням, можна виглядати інопланетянином, квіткою, зеленим бегемотом, який сміється. Аватари вибираються користувачами не лише за принципом «подобається – не подобається». Частіше вибирають аватарки, що відображають характер людини, її світогляд. Аватари можна міняти залежно від настрою, це не забороняється.

Адмін (від лат. administrator – управляючий)

системний адміністратор, або особа, що має повний доступ до адміністрування певної системи, сайту або сервісу.

Айболіт

антивірусна програма.

Айпішник

IP-адреса (Internet Protocol address) – ідентифікатор (унікальний числовий номер) мережевого рівня, який використовується для адресації комп'ютерів чи пристроїв у мережах, які побудовані з використанням протоколу TCP/IP (наприклад Інтернет). У мережі Інтернет потрібна глобальна унікальність адреси, у разі роботи в локальній мережі потрібна унікальність адреси в межах мережі.

Акаунт (від англ. account – обліковий запис, особистий рахунок)

обліковий запис, що містить інформацію, яку користувач повідомляє про себе певній комп'ютерній системі.

Анінстал (від англ. uninstall – видалити)

видалення програмного забезпечення.

Анонімус (від англ. anonymous – безосібний)

так називають більшість відвідувачів іміджбордів, які вільно висловлюють свої найсміливіші думки.

*Альфа (від грець. *άλφα*)*

альфа-версія комп'ютерної програми, заготовка, сира програма.

Анлім, онліміт (від англ. unlimited – необмежений)

доступ в Інтернет з необмеженим трафіком.

Апгрейд, апгрейт (від англ. upgrade – оновити)

модернізація, поліпшення технічних характеристик комп'ютера шляхом заміни застарілих деталей.

Апдейт, абдейт (від англ. update)

оновлення програмного забезпечення.

Аплоад (від англ. upload – завантажувати)

закачування файлів на сервер.

Ася, аська

програма для спілкування в мережі Інтернет, шляхом обміну швидкими повідомленнями ICQ (англ. «I seek You» – я шукаю тебе).

Аттач (від англ. attach – прикріпляти)

файл, прикріплений до електронного листа.

Атач, стачити

приєднувати до електронного листа.

Аффор

автор публікації.



Баги (від англ. bug – помилка)

виявлені помилки, недоробки в програмах та іграх. Використовуються гравцями (Баггера), для отримання переваги над іншими менш обізнаними гравцями в мережеских іграх.

Бан (від англ. ban – забороняти)

один з прийнятих в Інтернеті способів контролю за діями користувачів. Як правило, бан полягає в позбавленні або обмеженні яких-небудь прав користувача (зазвичай заборону на коментування і можливість входу в свій аккаунт).



Можливість введена в цілях захистити інтернет-сайт від тролів, спамерів, вандалів та інших осіб, чиї повідомлення шкодять продуктивній роботі ресурсу. Іноді в бан можуть потрапляти і сайти: потрапити в бан пошукової системи – значить випасти з її пошукової бази.

Банер (від англ. banner – прапор, транспорант)

статичне або анімоване рекламних зображення, розташоване на сайті з метою отримання прибутку або залучення відвідувача. Файли банерів мають формат GIF, JPG, або PNG. Існують також банери зроблені за технологію Flash. Розміри банерів мають свої стандарти і вимірюються в пікселях. Найбільш популярні розміри: 468x60, 234x60, 120x60, 100x100.

Банерна реклама

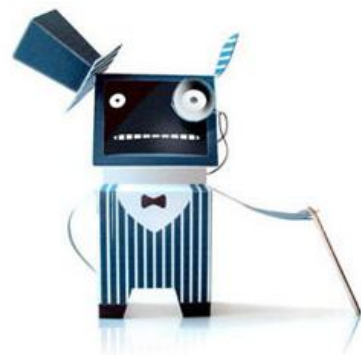
рекламна кампанія, заснована на розміщенні банерів на Інтернет-сайтах. При цьому можливий прямий обмін банерами учасниками кампанії або участь в банерообмінних сервісах, що займаються цим видом реклами. В останньому випадку учасникам надається безліч опцій: вибір часу показу, визначення цільової аудиторії за інтересами і територіальною ознакою і т.д.

Блямба

символ @.

Болванка

порожній компакт-диск (або DVD) з функцією однократного або багаторазового запису.



Бот (англ. *bot* від *robot* – робот)

скорочено від робот; певна програма, точніше програмне забезпечення, котре використовується для збору даних. Боти можуть виконувати роботу, котра є здебільшого простою, але в масштабах, недоступних для людини. Найбільше використовуються пошуковими сервісами для збору інформації про сайти (GoogleBot, YahooBot, YandexBot), а також в ІМ для передачі різноманітної інформації – про погоду, курси валют, та ін. Можуть також використовуватись для злих намірів – спаму та вірусів.



Боян

старий, всім відомий і давно забутий прикол.

Браузер / Броузер (від англ. *browser*)

програма для навігації в мережі Інтернет. Найбільш поширені програми: Microsoft Internet Explorer, Firefox, Opera. Google Chrome.

Броділка

браузер (програма-оглядач Інтернету), або комп'ютерна гра жанру квест/шутер від першої особи.

Букс (від англ. *bux*)

жаргонна назва клікових спонсорів, що платять за клікання на рекламних посиланнях. Термін походить від доменних імен цих спонсорів, в кожному з яких є «bux», наприклад, neobux.com

В



Вара

розмір файлу, теки, фільму, гри або будь-якої іншої інформації в комп'ютері.

Варез (від англ. warez – сленгова версія «warez», скорочена форма у множині від «software» - «програмне забезпечення»)

нелегально поширюване програмне забезпечення і ліцензійні ключі до нього.

Вбити

видалити інформацію з комп'ютера або з будь-якого носія інформації.

Веб 2.0

зведена назва для сукупності нових технологій, методів та підходів до побудови інформаційних відносин в Інтернеті. Головне правило Веб 2.0 – мережа (web) використовується як платформа. Приклади: Вікіпедія – Вільна багатомовна енциклопедія, Google Earth – Google-карти, Flickr – для зберігання цифрових фото- та відеороликів, Blogger – для ведення блогів, Delicious – для зберігання та публікації закладок, YouTube – хостинг відеоматеріалів та ін.

Веб-сервіс (від англ. web service)

програмна система, що ідентифікується рядком URL, загальнодоступні інтерфейси якого визначені на мові HTML.



Веб-серфінг (від англ. web-surfing)

«подорож» Інтернетом.

Веб-серфінгісти

особи, які здійснюють «подорож» Інтернетом.

Вертушка

дисковод.

Висіти [зовиснути]

бездіяльний стан програми або комп'ютера в результаті збою у виконанні програмного коду.

Віджет – (від англ. widget – штука, штукенція)

елемент інтерфейсу, мається на увазі віджет, що використовується для подачі різноманітної інформації та встановленні на сайт або ваш робочий стіл.

Відеоха

відеокарта.

Вікі

всесвітньо відома інтернет-енциклопедія Вікіпедія (wikipedia).

WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia



Вінда

операційна система Windows фірми Microsoft Corporation.

Г

Геймер (від англ. gamer – гравець)

людина, що грає в комп'ютерні відеоігри.

Геймвер (від англ. game over – гра завершена, кінець гри)

кінець гри.

Гектар

гігабайт інформації (1024 мегабайти).

Гест Бук / Гест (від англ. guestbook – гостьова книга)

реєстраційна система, за допомогою якої користувачі веб-сайту можуть залишати коментарі (побажання, напуття, критику, вдячність, невдоволення і т. п.).

Гіг

гігабайт.

Гіпермедіа

термін, запропонований Тедом Нельсоном і використаний в його роботі



«Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate» (1965).

Гіпермедіа – це гіпертекст, складовими частинами якого є графіка, звук, відео, текст і посилання, використані для того, щоб створити основу нелінійного середовища інформації. Гіпермедіа співвідноситься з визначенням мультимедіа, що використовується для опису неінтерактивних послідовних даних. Всесвітня Павутина є класичним прикладом гіпермедіа, де інтерактивні одиниці співіснують з мультимедіа.

Гіпертекст (від англ. hypertext)

текст для перегляду на комп'ютері, що містить зв'язки з іншими документами («гіперзв'язки» чи «гіперпосилання»); читач має змогу перейти до пов'язаних документів безпосередньо з вихідного (первинного) тексту, активізувавши посилання.

Глюк

непередбачена помилка в програмі або некоректна робота обладнання.

Гостьова книга / Гостьовуха (Guest Book)

програмний додаток, який дає можливість відвідувачам сайту висловити свої думки та залишити відгуки про сайт, продукт, місто тощо. Це один зі способів отримання зворотного зв'язку від відвідувачів сайту.

Граббер (від англ. grab – хапати)

програма бот, яка збирає дані з інших ресурсів і передає їх господареві граббера. Вона може бути як автоматичною, так і ручною.

Гризун

комп'ютерна миша.

Гугл

Google – одна з найбільш потужних і популярних пошукових систем, що належить американській корпорації Google Inc. Назва Google – помилково написане



(випадково чи спеціально) одним із творців даної пошукової системи слово googol, яке використовується для позначення десяти у сотому ступені.

Гуглити

шукати інформацію в Інтернеті за допомогою пошукової системи Google.

Гуру

шанована людина на форумі.

Д

Девайс (від англ. device – пристрій)

будь-який пристрій (конструктивно закінчена технічна система), що має певне функціональне призначення.

Демка (скорочено від «демонстрація»)

неповна (ознайомлювальна) версія комп'ютерної програми або комп'ютерної гри.

Дерево

структура розташування директорій на сервері.

Дефолтний

встановлений за замовчуванням, тобто автоматично.

Джіпер

графічний файл формату JPG, JPEG.

Дзеркало

допоміжна, точна копія сайту, створена щоб зменшити навантаження на сервер.



Домен (від англ. domain – володіння)

частина простору ієрархічних імен мережі Інтернет, що обслуговується групою серверів доменних імен (DNS-серверів) та централізовано адмініструється. DNS-сервери зберігають інформацію про вузли, імена яких належать домену і виконують трансляцію їх імен в адреси. Кожний домен має унікальне ім'я, а кожен комп'ютер, підключений до Інтернету, має, як правило, доменне ім'я. Домени мають між собою ієрархічні відношення. Два домени, що розташовані на сусідніх рівнях ієрархії, називаються відповідно доменом вищого та нижчого рівнів. Домени найвищого (верхнього) рівня можуть бути сформовані за організаційним або географічним ознаками. Домени, сформовані за географічним ознаками, об'єднують вузли, що належать конкретній державі. За географічними ознаками об'єднуються в основному комп'ютери, що містяться на території США.

Згідно зі звітом Verisign Domain Industry Brief найбільшого світового доменного реєстратора Verisign у кінці 2012 року кількість зареєстрованих по всьому світу доменних імен другого рівня перевищила 250 мільйонів, що на 12% більше, ніж роком раніше. Абсолютним лідером за кількістю реєстрацій є доменна зона .com, на яку припадає 40% всіх доменів. Серед інших популярних для реєстрації доменних зон Verisign виділяє зони .net, .uk, .org, .info, .cn, .nl і .ru.

Дорвей (від англ. doorway – вхідні двері, портал)

сторінка в Інтернеті, що оптимізована під певний пошуковий запит, при вході на яку користувача автоматично перенаправляє на інший сайт.



Драйвер (від англ. driver – водій)

комп'ютерне програмне забезпечення, за допомогою якого інше програмне забезпечення (операційна система) отримує доступ до апаратного забезпечення якогось пристрою.

Дрова

драйвера (програми, що дозволяють пристроям працювати з даною операційною системою).

Думати

грати в комп'ютерну гру DOOM.

Ж

Жаба (від англ. jabber – балаканина)

програма обміну миттєвими повідомленнями.

Живий Журнал / ЖЖ

назва сервісу Livejournal, призначеного для ведення особистих блогів (щоденників). Терміном ЖЖ зазвичай позначають або окремий блог, або всю сукупність Livejournal-блогів.

З

Завис

так говорять, коли комп'ютер не реагує ні на які команди і не залишається нічого іншого, окрім його перезапуску натисненням кнопки Reset.

Закладки

сервісна функція браузерів, що дозволяє користувачу створювати перелік цікавих для нього інтернет-ресурсів. Клацання «мишею» на закладці викликає завантаження даної сторінки на комп'ютері користувача. У браузері Internet Explorer закладки іменуються «Обране» (Избранное) (Favorites).

Залити

скопіювати файл на сервер.

Залізо

начинка системного блоку.



Залізячник

людина, що добре знається на комп'ютерних компонентах (деталях).

Звірі

віруси.

Звуковуха

аудіокарта.



Знести

видалити інформацію з комп'ютера або з будь-якого носія інформації.

Є

Електронна пошта (англ. e-mail, або email, скорочення від electronic mail)

популярний сервіс в Інтернеті, що робить можливим обмін даними будь-якого змісту (текстові документи, аудіо-відеофайли, архіви, програми).

Емограма / Емотикон (від англ. «emoticon = emotion icon» – емоційна іконка)

графічний символ, що використовується для вираження емоцій; емоційна іконка або, як її часто називають у просторіччі – смайли, смайлики.

Еразити (від англ. erase – викреслювати)

знищити (файл).

І

Іміджборд (від англ. imageboard – дошка зображень)

різновид веб-форуму з можливістю додавання до повідомлень графічних файлів.

Інвіз (скорочене від англ. invisibility – невидимість)

один зі статусів в ICQ-клієнті, під час якого користувач знаходиться в ICQ, але його ніхто не може бачити, окрім користувачів, які додані до «списку видимих».



ІМХО (ІМГО), НМСД (на мою скромну думку)

акронім, що походить від англ. «ІМНО» – In My Humble Opinion (на мою скромну думку), рідше також вважається розшифруванням In My Honest Opinion (відверто кажучи). Виник у середовищі любителів наукової фантастики (англ.science fiction fandom), звідки потрапив до Usenet і поширився. Загальновідома аббревіатура в електронних мережах.

Вживається переважно для того, щоб вказати на те, що якесь висловлювання чи теза не є загальноприйнятим фактом, а лише особистою думкою автора, яку він нікому не нав'язує. Більше того, вказує на те, що автор не до кінця впевнений, чи правильні його слова.



Інет

Інтернет.

Енікей (від англ. any key – будь-яка клавіша)

будь-яка клавіша / перша лінія підтримки користувачів.

Енікейщик

жартівлива назва штатної посади працівника, обов'язком якого є технічна підтримка користувачів комп'ютера всередині компанії, а також сам працівник, що займає таку посаду. Походить від англ. any key «будь-яка клавіша», від поширеного в 1990-х в комп'ютерних програмах повідомлення press any key to continue «натисніть будь-яку клавішу для продовження».

Інтернет-мем (від англ. internet meme)

явище спонтанного поширення якоїсь інформації чи фрази, часто безглуздої, що випадково набула популярності в інтернет-середовищі завдяки поширенню усіма можливими способами (електронною поштою, на форумах, у блогах тощо).

Інтернет-чат (від англ. chatter – балаканина)

віртуальний ресурс, у якому можна поспілкуватися з іншими користувачами в режимі реального часу.

К

Камінь

процесор (центральный процесор персонального комп'ютера, CPU).

Кампус

комп'ютер.

Каспер

антивірусна програма створена в Лабораторії Касперського.

Качати

завантажувати інформацію з Інтернету.

Квака

комп'ютерна гра Quake.

Квакати

грати в комп'ютерну гру Quake.

Кейген (від англ. keygen, key generator – генератор ключів)

генератор ключів для активації ліцензійних програм.

Кемпер (від англ. camping)

малоактивний гравець в мережеских іграх.

Кеш (від англ. cache – схованка)

це системна папка, в яку комп'ютер записує всі документи, отримані користувачем з мережі.



Кишеня (від англ. cash buffer)

кеш-буфер.

Кібер-булінг / Кібер-хуліганство (від англ. cyber-bullying)

переслідування, залякування, дратування, що здійснюється з використанням інформаційних технологій.

Кілограм / кілометр

1 кілобайт інформації (1024 байти).

Клава

комп'ютерна клавіатура.

Клік / Клікати (від англ. click – клацати)

натискувати клавішу комп'ютерної миші або активувати гіперпосилання (переходити по ньому).

Клікер

людина, що заробляє (клацанням) клацанням на рекламних посиланнях.

Клоновод

користувач мережі, що створює кілька своїх акаунтів на певному ресурсі з метою обманним шляхом отримати для себе якусь вигоду (наприклад, створення позитивних відгуків).

Кодер

програміст.

Коза

комбінація Ctrl+Alt+Del.

Комп / Компостер / Компутер / Компухтер

комп'ютер.



Коннект (від англ. connect – підключення)

зв'язок з Інтернетом.

Коннектитися

підключатися (до Інтернету, до ігрового сервера і тому подібне).

Контент (від англ. content – вміст)

будь-яке інформаційно значиме наповнення інформаційного ресурсу (наприклад, веб-сайту) – тексти, графіка, мультимедіа; вся інформація, яку користувач може завантажити на диск комп'ютера з дотриманням відповідних норм, як правило, лише для особистого користування.

Контра

комп'ютерна гра Counter-Strike.

Контрол-брик

комбінація Ctrl+Break, тимчасове переривання виконання програми.

Копіпаст (від англ. copy – копіювати; paste – вклеювати, вставляти)

дубльований контент; скопійований, неунікальний контент, частково або повністю запозичений з першоджерела і розмножений на інших веб-ресурсах.

Короткозябла

те ж саме, що блямба @.

Коцоний

непрацюючий, взагалі поганий.

Кришити (від англ. crash – аварія)

несанкціоновано отримати доступ.

Кросспостинг

умисне автоматичне, напіваавтоматичне або ручне переміщення однієї і тієї ж статті, посилання або теми, в форуми, блоги, або іншої форми сайти чи публічні



листування, в тому числі і в режимі онлайнового спілкування.

Кукі / Куки (від англ. cookie – печиво)

інформація у вигляді невеликого текстові файлу, що залишається на комп'ютері відвідувача сайту програмою, запущеної на стороні сервера. Застосовується для збереження даних, специфічних для даного користувача, наприклад: ім'я користувача, час відвідин, кількість відвідувань сервера, регіон користувача і т.п. Отримання файлів кукі можна заборонити в своєму браузері.

Кулер (від англ. cooler – охолоджувач)

вентилятор, що охолоджує процесор комп'ютера і інші важливі мікросхеми (наприклад, на відеокарті).

Л

Лазар / Лазер / Лазерник

лазерний принтер.

Ламер (від англ. lame – кульгавий)

невмілий користувач ПК із завищеною самооцінкою (не плутати з чайником), недосвідчений користувач, який не вміє й не бажає вчитися, бо вважає, що все знає і так.

Лапа

переносний комп'ютер (laptop – ноутбук).

Личак

- 1) ноутбук або нетбук, походить від англійського laptop;
- 2) те саме, що блямба @.

Ліки

файл, який робить з платної програми безкоштовну.



Лінк (від англ. link – посилання)

гіперпосилання.

Лічка

особисте, приватне повідомлення.

Лисиця

інтернет-браузер Firefox.



Лічер (англ. leecher, від leech – п'явка)

користувач Інтернету, який користується сервісами, що надаються іншими, але не пропонує нічого натомість; користувач який віддає менше ніж викачує (вираз вживається користувачами пірінгових мереж і торрент трекерів).

Логін (від англ. login – увійти)

ідентифікатор (ім'я), що використовується для входу в систему.

Логінитися

входити в систему, повідомляючи пароль та ім'я користувача.

Локалка

локальна мережа.

Локшина

звичайний двожильний телефонний дріт.

М

Маздай/Масдай/Мастдай (від англ. mustdie! – повинен померти)

«хай помре!», надзвичайно високий ступінь несхвалення.

Мак

комп'ютер Макінтош, виробництва фірми Apple.

Мануал (від англ. manual – довідник)

інструкція з використання.

Мавпа

те саме, що блямба @.

Мамка / Мама / Материнка

материнська плата.

Маразм

гостра нестача пам'яті комп'ютера.

Масямба

те саме, що блямба @.

Маузе / Маузер / Маусе (від англ. mouse – миша)

маніпулятор «миша».

Медіавірус (від англ. media virus вірус ЗМІ)

термін, запропонований американським фахівцем в галузі засобів масової інформації Дугласом Рашкофом для позначення медіаподій, що прямо чи опосередковано викликають зміни в житті суспільства.

Мег / Метр

мегабайт.

Мейло

електронна пошта / електронний лист.

Мессага / Месідж (від англ. message – повідомлення)

електронний лист, повідомлення.

Металолом

апаратне забезпечення.



Метелик

те саме, що блямба @.

Метр

1 мегабайт (1024 кілобайти).

Мило

електронна пошта (e-mail).

Миха / Миша

маніпулятор «миша».



Мишедром, мишкодром

килим для миші.

Мізки

оперативна пам'ять комп'ютера (ОЗУ, RAM).

Міспел (від англ. misspell – робити орфографічні помилки)

помилка або неправильний набір слів з пошукового запиту в рядку пошуку користувачем.

Монік / Моня

монітор.

Монстр

висококваліфікований персонал.

Мортиква

те ж саме, що блямба @.

Модег

модем.

Морда

головна сторінка сайту.

Мотузка

дріт, канал зв'язку з Мережею.

Мудем

модем, що неправильно працює.



Мусорка

корзина (тека в Windows, куди поміщаються файли і теки перед їх остаточним видаленням).

Н

Накрутка (кліків, показів і т.п.)

штучне збільшення кількості кліків, показів – тобто тих дій, за які сплачуються гроші. Накрутка жорстоко карається усіма без винятку сервісами Інтернету, незалежно від способу заробітку.

Нетизянин, нетизяни (від англ. netizen – користувач мережі)

активний користувач Інтернету; громадянин Інтернету.

Нетикет (неологізм, що є злиттям слів «мережа» [англ. net] і «етикет»)

правила поведінки, спілкування в Мережі, традиції і культура інтернет-співтовариства, яких дотримується більшість. Це поняття з'явилося в середині 80-х років XX століття в ехоконференціях мережі FIDO. Деякі з правил мережевого етикету присутні в RFC 1855 (англійський варіант).

Нік (від англ. nick, nickname – прізвисько)

переважно вигадане ім'я, яким називає себе користувач Інтернету на різноманітних чатах, форумах, месенджерах тощо.

*Нуб (від англ. «noob», яке, у свою чергу, від «newbie», от «newborn» – новона-
роджений)*

новачок, невдячний ламер.



Оверквотинг (від англ. overquoting)

надмірне цитування на форумі. Коли користувач відповідаючи на лист спочатку цитує лист, а потім дає відповідь. Це робиться для того, щоб решта присутніх зрозуміли, що власне коментується.

Око

монітор.

Онлайн (від англ. online – на лінії)

процес або операції, що відбуваються в режимі реального часу. Онлайн трансляція в Інтернеті – еквівалент прямої трансляції по телевізору. Залишаючи свій коментар на сайті або спілкуючись в чаті ви також працюєте в режимі онлайн.

Онлайн-щоденник

див.: блог.

Оперативка

оперативна пам'ять комп'ютера (ОЗУ, RAM).

Ослик

браузер Internet Explorer.

Ось

операційна система.

Офіс

пакет прикладних програм для комп'ютера Microsoft Office.



Офлайн

частина Інтернету, що не діє в режимі реального часу; прямо не пов'язаний з системою комп'ютера, не включений до неї і не використовується нею; не підключений до обчислювальної системи, автономний; поза мережею; не на зв'язку; за межами глобальної мережі Інтернет.

Офтоп / Офтопик (від англ. off topic - поза темою)

повідомлення, що не відповідає темі поточного обговорення чи поштової розсилки; будь-яке мережеве повідомлення, що виходить за межі заздалегідь встановленої теми спілкування.

П

Пага (від англ. page - сторінка)

сторінка на сайті в Інтернеті.

Палка

джойстик.

Пассворд (від англ. password – пароль)

пароль.

Патч (від англ. patch – латка)

файл вносить виправлення та доповнення в раніше випущене програмне забезпечення.

Пеньок / Пень

процесор Pentium виробництва фірми Intel.

«Під катом» (від англ. слово cut - обрізати, вирізати)

блог-вислів, що означає перенесення продовження публікації на другу сторінку. Як правило, великі публікації в блозі ділять на дві частини – анотація і повний текст публікації. Прибрати текст «під кат» – це можливість приховати, заховати



частину тексту статті, побачити яку можна при натисканні на кнопку «Читати далі», «More ...», «Продовжити читання» і т. д. (або клікнувши на назву статті).

Пір (від англ. peer – бути рівним)

клієнт який бере участь в роздачі торрента, але не має всіх частин файлу.

Підписники (читачі, передплатники)

відвідувачі, які підписалися на RSS-стрічку блогу, щоб регулярно отримувати оновлення.

Плагін (від англ. plug-in – вставний)

програмна компонент-надбавка до браузера, що дозволяє реалізувати додаткові функції. Наприклад, перегляд Flash-мультіплікації, прослуховування музики в mp3, перегляд документів .pdf тощо. Більшість плагінів безкоштовні і можуть бути завантажені з сайту виробника. Деякі елементи сторінок сайтів можуть вимагати того чи іншого плагіна. Якщо потрібний плагін у вас не встановлений, браузер, як правило, автоматично запропонує вам встановити його.

Планка

мікросхема оперативної пам'яті.

Платон Щукін

супорт (підтримка) Яндексa: ім'я, яким технічна підтримка російської пошукової системи Яндекс підписує свої листи, адресовані інтернет-користувачам. Іншими словами, Платон Щукін – це колективний псевдонім, під яким з користувачами спілкується персонал техпідтримки Яндексa.



Подкаст – (від англ. iPod+broadcasting – відомий аудіо-плеєр компанії Apple та мовлення)

спосіб публікації медіа-потоків, зазвичай у форматі MP3. Технологічно ґрунтується на базі формату RSS/Atom. Технологія подкастингу дозволяє будь-кому записувати свої власні аудіо (відео) передачі і публікувати їх у Всесвітній Мережі. Поряд з цим деякі сучасні медіа також почали публікувати власні подкасти.

Помилка 404 Not Found

помилка, яка часто з'являється в результаті пошуку по сайту або при переході за посиланням. Означає, що сервер не зміг знайти запитувану інформацію. Це ні в якому разі не означає, що сервер недоступний, або з ним щось не так, просто шуканої інформації на ньому немає. Найчастіше подібна ситуація виникає, коли який-небудь матеріал або веб-сторінку переносять в інше місце, міняють її URL або повністю видаляють.

Портал (від англ. portal – ворота, брама)

інтернет-сайт, що надає максимально широкий спектр послуг, які відповідають потребам середньостатистичного користувача мережі.

Портянка

великий текст, перенасичений ключовими словами, розміщений на сторінці сайту. У минулому портянки допомагали швидко вивести сайт в ТОП пошукових систем. Зараз пошуковики вітають на сторінках сайту тексти оптимального розміру з правильним входженням ключів, написані для людей.

Посилання

елемент веб-сторінки (кнопка, зображення, виділений кольором текст), який пов'язаний з іншим документом. Натискання на посиланні приводить до переходу на іншу веб-сторінку.



Пост/Потс/Поцт/Псот/Псто (від англ. post – вивішувати, розміщувати)

одиночне повідомлення на сайті, форумі, у соціальній мережі тощо.

Постер

людина яка пише пости (повідомлення, коментарі) на сайтах, форумах, у соціальних мережах тощо.

Постинг

створення постів (повідомлень, коментарів); інформаційне наповнення сайтів невеликими текстовими повідомленнями.

Провайдер (від англ. provide – надавати)

компанія, що надає послуги доступу в Інтернет.

Прога

скорочено від «програма».



Програма-пейджер (від англ. page – викликати, слуга, посильний)

програма миттєвого обміну повідомленнями (англ. instant messenger, IM). Програма для обміну повідомленнями в Інтернеті в реальному часі за допомогою служби миттєвих повідомлень (Instant Messaging Service, IMS). Завдяки програмі-пейджеру можуть передаватися текстові повідомлення, звукові сигнали, зображення, відео, а також здійснюватися такі дії, як спільне малювання або гра. Така програма може застосовуватися для організації відеоконференцій.

Проксі-сервер (від англ. proxy – право дії від імені)

проміжний web-сервер, використовуваний як посередник між браузером і кінцевим web-сервером. Проксі-сервер виконує дві основні функції: економія об'єму трафіку і збільшення швидкості доступу до даних за рахунок кешування даних на своєму локальному диску і забезпечення захисту локальної мережі корпорації, наприклад, бібліотеки. Використання проксі-сервера здатне також привести до економії IP-адрес, оскільки в цьому випадку необхідний всього лише один публічний IP-адресу.

Реаніматор

фахівець або набір спеціальних програм, здатний «реанімувати» комп'ютер (тобто, здатний відновити комп'ютер і дані на ньому після серйозної поломки або збою).

Ребут (від англ. reboot – перезапуск)

перезавантаження комп'ютера.

Регати

реєструвати.

Репост (від англ. re – «знову, ще раз», post – «повідомляти, оголошувати про щось»)

повторна публікація якого-небудь повідомлення в межах одного ресурсу.

Різок

CD або DVD привід.

Різати

записувати інформацію на оптичні диски.

Ріпа

Репутація користувача на сайті форумі і т.д. де можуть мінувати за порушення правил.

Рулез (від англ. to Rule – правити, рулювати)

вираження схвалення.

Рунет

російськомовна частина всесвітньої мережі Інтернет. Більш вузьке визначення свідчить, що Рунет – це частина Всесвітньої павутини, що належить до національних доменів .Su, .Ru.

Сайт (від англ. website: web – «павутина, мережа» і site - «місце», буквально «місце, сегмент, частина в мережі»)

це сторінка в Інтернеті, що містить будь-яку інформацію.

Селфі (selfie; від англ. self – сам, само)

автофотопортрет з мобільного телефону, завантажений в соціальну мережу.

Сервак / Сервант

сервер.

Сервер (від англ. server – обслуговуючий)

1 – програмне забезпечення, що приймає запити від комп'ютерів-користувачів.

2 – комп'ютер (чи спеціальне комп'ютерне обладнання), призначене для виконання певних сервісних функцій.

Серфінг (від англ. surfing)

перегляд інтернет-сторінок.

Сесія

часовий проміжок, протягом якого користувач знаходиться на сайті.

Сетєвуха

мережева карта.

Синій екран смерті

текст повідомлення про критичну помилку Windows (виводиться на екран монітора у вигляді білих букв на синьому фоні).



Синій зуб

інтерфейс Bluetooth.

Сисадмін

системний адміністратор.

Сід / Сідер (від англ. seed – сіяти, садити)

людина має всі частини файлу, зазвичай сідером є перший розповсюджувач торрента, або той, хто вже скачав і залишився на роздачі.

Сігюк

CD-ROM.

Сітка

локальна комп'ютерна мережа.

Скайп (від англ. skype)

це безкоштовна програма, яка забезпечує відеозв'язок, а також голосове і текстове спілкування між користувачами комп'ютерів у мережі Інтернет.

Скріншот (від англ. screenshot – знімок екрана)

зображення, яке точно відображає те, що показує ваш монітор в конкретний момент часу.

Смайлик (від англ. smile – посмішка)

зображення, складене з розділових знаків, букв і цифр, що використовується для передачі емоцій користувача під час спілкування в Інтернеті.

Сніппет (від англ. Snippet – фрагмент, уривок)

невеликі уривки тексту зі знайденої пошуковою машиною сторінки сайту, що використовуються як опис посилання в результатах пошуку. Як правило, вони містять контекст, в якому зустрілося ключове слово в тексті на сторінці.

Собака

@ значок електронної пошти.

Соціально мережа – (англ. Social Network)

інтернет-спільнота, котра ґрунтується на детальних зв'язках між всіма її учасниками. Учасники об'єднуються на засадах спільного інтересу в якійсь певній області, наприклад, автомобілі, тварини, бізнес, журналістика, тощо. Більшість



сучасних соціальних мереж мають веб-платформу і містять різні шляхи для взаємодії користувачів, такі як блоги, дискусійні групи, подкасти, рейтинги, відео, чати, та ін. Деякі соціальні мережі ґрунтуються на підтриманні зв'язків між учасниками, що вже знайомі в звичайному житті – наприклад, сервіси по знаходженню однокласників, руммейтів (людина, яка разом з іншою знімає квартиру і сплачує половину вартості аренди), колег по роботі.

Софт/Софтвер (від англ. software – програмне забезпечення)

програмне забезпечення.

Спам (від англ. spam – програмне забезпечення)



небажані поштові повідомлення, зазвичай рекламного характеру, що надходять електронною поштою від невідомих людей або організацій, без згоди одержувача. Така кореспонденція неприємна тим, що займає оплачуваний час, місце в поштовій скринці і увагу користувача. Із-за спам-листів

може приходити із запізненням актуальна кореспонденція, унаслідок чого розсилка спаму у ряді країн світу передбачає правову відповідальність. Характерними ознаками спаму є: наявність в темі листа спонукальних пропозицій («Прочитай це обов'язково!», «Відкрий мене!» і так далі), рекламних кліше («Унікальна пропозиція», «Кращий цього сезону», «Лише для Вас» і так далі), відсутність виразної інформації в графі «Ім'я відправника» («Я», «yjuhdfе», «менеджер» і так далі).

Сплот (спам-блог)

блог, що створений спеціально для просування спам-контенту. Сплоти не містять унікального контенту, і зазвичай наповнюються краденою інформацією (т. зв. копіпаст – copy+paste – скопіювати і вставити).

Срач (англ. shitstorm)

довга, запекла дискусія на форумі чи у чаті.

Стартап – (від англ. startup – запускати)

проект, котрий реалізується за короткі строки, і вже за деякий час займає певну нішу в сфері інтернет-бізнесу. Прикладами успішних стартапів є Google, Twitter, Apple та ін.

Сторінки помилок (Error Pages)

інтернет-сторінка на яку потрапляють відвідувачі сайту, коли вони вводять невірну адресу, не мають права доступу до певної директорії сайту, або ж сталася якась інша помилка на сервері. Компанії часто використовують власні сторінки помилок, щоб надати їм фірмового стилю і вказати шлях на домашню сторінку свого сайту.

Стрілялка

комп'ютерна гра класу Екшн (3D action).

Струйник

струменевий принтер.

Т

Таблетка

зломщик програми, що дозволяє використовувати її безкоштовно.

Телевізор

монітор.

Тизер (від англ. teaser – гразничка)

реklamний блок з графічним і текстовим вмістом. Відрізняється від рекламних блоків іншого типу більш помітним і привабливим виглядом, за рахунок чого вважається більш ефективним.



Трастовий сайт («білий сайт»)

сайт з легальним вмістом, не використовує брудні прийоми роботи, зокрема «чорну» розкрутку, різні спамові методи і т.п.

Торрент (від англ. torrent – злива)

спеціальний мережний протокол, що дозволяє людям обмінюватися файлами в Інтернеті без необхідності завантаження файлів на сервер і подальшого їх зберігання на ньому.

Топікстартер, ТС (від англ. Topic starter: topic – тема, to start – починати)

людина, яка ініціювала (відкрила, створила, почала) тему на форумі або на будь-якому іншому сайті, де спілкуються користувачі.

Топтати батони

працювати на клавіатурі (button, в перекладі з англійської мови, – кнопки).

Тормоза

дуже повільна робота комп'ютерних програм або самого комп'ютера.

Трафік (від англ. traffic – рух, транспорт, торгівля)

передані, одержувані дані за допомогою мережі Інтернет.

Тред (від англ. thread – нитка)

на форумах, в блогах, списках розсилки, конференціях – послідовність відповідей на повідомлення, тобто «гілка обговорення».

Тролінг (від англ. trolling; буквально – ловити рибу на блешню)

розміщення в Інтернеті (на форумах, в групах новин Usenet, в вікі-проектах та ін.) провокаційних повідомлень з метою викликати конфлікти між учасниками, образи, війну правок, марнослів'я тощо. Тролінг є грубим порушенням мережевого етикету (нетикету). Особу, яка займається тролінгом, називають тролем.



У

Утиліта (від англ. utility – допоміжний, корисний)

допоміжна програма, призначена полегшити життя користувачу.

Ф

Файлообмінник (файлхостінг, файловий хостинг, файловий архів)

сервіс, що надає користувачеві місце для зберігання його файлів і забезпечує до них доступ інших користувачів Інтернету. Деякі файлообмінники платять за певну кількість завантажень файлів, дозволяючи таким чином заробити їх власнику.

Фейк (від англ. fake – підробка)

підробка, фальсифікація. Спершу даний термін почав вживатися в мережі Інтернет, а потім почав широко використовуватись і у повсякденному житті. Так, наприклад, поряд з часто вживаними виразами «фейкова сторінка», «фейковий аккаунт», «фейковий сайт» також можна почути вирази «фейкові продукти», «та він фейк» (про людину) та інші.



Фікс (від англ. fix – виправляти, встановлювати, ремонтувати)

внесення виправлень в програмне забезпечення для стабільної роботи.

Фіксити

виправляти помилки.

Флейм (від англ. flame – вогонь, полум'я, пристрасть)

процес, що іноді виникає в Інтернеті, своєрідна «словесна війна».

Флуд (від англ. flood – повінь, потоп)

повідомлення у форумах і чатах, що займають великі об'єми і не несуть корисної інформації; будь-яке повідомлення, яке не стосується теми форуму.

Форточка

зневажлива назва операційної системи Windows фірми Microsoft Corporation.

Форум (від англ. forum – зібрання, вільна дискусія)

це такий модуль для спілкування, де можна створювати теми, задавати питання і чекати від інших користувачів відповідей.

Френд-стрічка

сторінка, на якій відображаються всі повідомлення певного користувача Живого Журналу. Користувач може мати кілька френд-стрічок. Аналогічні френд-стрічки є в більшості соціальних мереж.

Х

Хаб (від англ. hub – концентратор, центр уваги)

мережевий комутатор, він же свіч.

Хак (від англ. hack – рубати)

злом чого-небудь.

Хакер (hacker від англ. hack – рубати)

особа, яка зламує інформаційну мережу чи систему організації, або використовує її, не маючи на це дозволу. Примітка: термін «хакер» має також інше значення – так іноді називають досвідчених комп'ютерних користувачів.

Хард (від англ. hardware – апаратні засоби)

жорсткий диск комп'ютера.

Хацкер

горе зломщик.

Хедер (від англ. header – шапка)

блок у верхній частині сторінки сайту, в якому, як правило, розміщується логотип і слоган сайту, коротка контактна інформація, основне горизонтальне меню

та інші елементи, які вважаються найбільш важливими в залежності від специфіки ресурсу.

Хештег (мітка) (англ. hashtag big hash - символ «грати» + tag – мітка, ключове слово)

слово або фраза, яким передує символ #. Користувачі можуть об'єднувати групу повідомлень за темою з використанням хештегів – слів або фраз, що починаються з #. Наприклад: # мистецтво, # техніка, # смішне.

Холівар (big англ. Holy war – священно війна)

загальна назва суперечок між людьми, що є прихильниками діаметрально протилежних думок, які вони не бажають змінювати. Така суперечка принципово безглузда, оскільки жоден з учасників дискусії не збирається вислуховувати і обдумувати доводи свого опонента, а прагне максимально красиво виглядати в очах глядачів.

Хом'як

головна (домашня) сторінка сайту.

Хостер (хост-провайдер)

організація, що професійно займається наданням послуг хостингу.

Хостинг (англ. hosting big host – господар)

послуга з надання дискового простору для фізичного розміщення інформації на сервері, що постійно знаходиться в Інтернеті.

Хрюша

Windows XP.

Ч



ЧАВО (аббревіатура російською «Часто задаваемые вопросы»)

питання, які дуже часто задаються, FAQ, F.A.Q., Frequently Asked Question(s).

Чайник

починаючий користувач комп'ютера.

Чат (від англ. *chatter* – базікати, точити лясси)

засіб для спілкування користувачів Інтернету в режимі реального часу, в якому користувачі можуть писати повідомлення, що миттєво, одне за одним, відображаються на екрані. Нове повідомлення замінює попереднє, тобто видно лише останнє повідомлення.

Ш

Шаровари

умовно-безкоштовна програма для ПК.

Шахта

кишеня для CD DVD приводу.

Шлейф

багатожильний плоский кабель (наприклад, «шлейф IDE» для з'єднання вінчестера з IDE-портом на материнській платі).

Шнурок

дріт, сполучний кабель.

Ю

Юзати (від англ. *use* – використовувати)

використовувати.

Юзер (від англ. *user* – користувач)

користувач комп'ютера.

Юниксоїд

користувач операційної системи UNIX.

Я

Яблучник

користувач комп'ютерів Епл Макінтош.

Яндекс

російська пошукова система, що є найбільшим неангломовним пошуковим сервером.

Яша

пошукова система Яндекс.

IP-адреса

Л

Leet або Leet speak

різновид арго, що є дуже поширеним в онлайнових іграх. Для нього характерна повна або часткова заміна літер в словах цифрами та псевдографікою.



Інтернет-меми

Мем (англ. *meme*; в іншій транскрипції – *mim*) – одиниця культурної інформації, поширювана від однієї людини до іншої за допомогою імітації, навчання і тому подібного. Інтернет-мем – явище спонтанного розповсюдження певної інформації Інтернетом усіма можливими способами (електронною поштою, в месенджерах, форумах, блогах тощо) – почало використовуватись у середині першого десятиліття XXI століття. Інтернет-мемами також вважають нові поняття, що виникли внаслідок розповсюдження інформації про них. Термін *meme* ввів у 1976 році англійський біолог і популяризатор науки Річард Докінз у книзі «The Selfish Gene» («Егоїстичний ген»). У цій науковій розвідці учений екстраполює на інформаційне середовище концепцію генетики і називає мемом одиницю культурної інформації, яка здатна «розмножуватися». Дослідник висунув ідею про те, що уся культурна інформація складається з базових одиниць – мемів, так само як біологічна – з генів; і так само, як гени, меми схильні до природного відбору, мутації та штучної селекції. Р. Докінз стверджував, що для мемів при відтворенні важливі «плодючість» і відносна точність (на відміну від абсолютної точності для генів). Серед прикладів мемів він називав мелодії, ідеї, модні слівця і вирази, способи варіння юшки або спорудження арок, але також поняття про Бога і теорію Дарвіна. Останні приклади, втім, відтворюють цілі комплекси мемів, або мемокомплекси. Отже, меми існували ще в ті часи, коли не існувало Інтернету. Тоді лінгвісти називали їх крилатими фразами, мовними кліше і навіть пареміями. Послідовник Р. Докінза соціальний філософ Д. Деннет уточнює визначення мема та зауважує: це складне утворення, яке самоорганізується в окрему одиницю, що запам'ятовується. Вона розгортається за допомогою зовнішніх проявів, які є вираженням мема. Учений підкреслює дві сторони мема: невелику за обсягом зовнішню форму, що легко запам'ятовується, і складний, закоренілий у культурі внутрішній зміст. Філософ стверджує, що передається тільки стійка форма, тоді як зміст розкривається кожним реципієнтом індивідуально відповідно до того, наскільки глибоко лю-



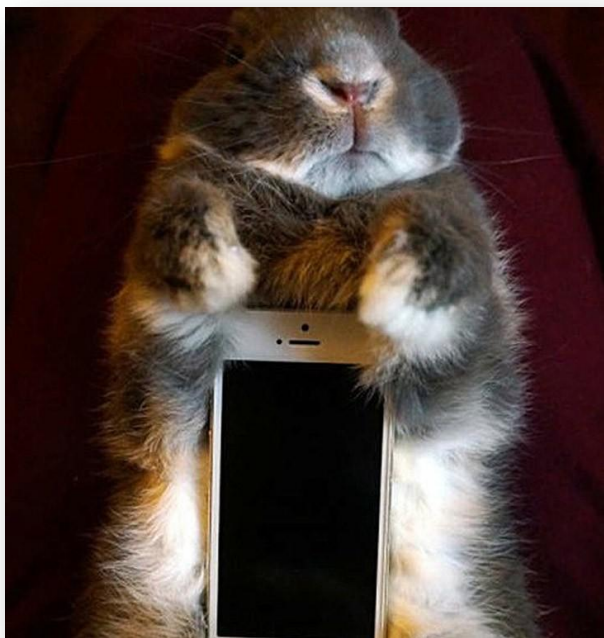
дина занурена в культурний контекст. На основі ідеї Р. Докінза виникла наука меметика (досі не отримала широкого визнання). Концепція й теорія мемів розвивається в межах меметики, прибічники якої прагнуть вивчити причини походження мемів та механізми їх поширення. Ця наука ставить також проблему рівня сприйняття мемів і їх здатності до розповсюдження. З популяризацією комп'ютерних мереж меми отримали нове середовище для поширення й стали основою особливого соціального явища – інтернет-мемів, котрі зазвичай репрезентують інформацію (тексти, посилання), що добровільно передаються користувачами один одному. Як правило, це роблять для розваги, але цим способом може поширюватися й інша інформація, у тому числі провокаційна чи шкідлива. У наш час стрімкого розвитку інтернет-технологій мемами можуть уважатися слова та вислови, зображення, ідеї, символи, поняття, графічні елементи, фото, відео, навіть манери, стиль поведінки людини у процесі Інтернет-спілкування, тобто будь-які аудіальні або візуальні сегменти Інтернету, висловлювання, картинки чи звук, який мав значення і поширився в Мережі.

Останнім часом середовищем розповсюдження інтернет-мемів є блогосфера і форуми, але вони можуть поширюватися й електронною поштою та виходити за межі Інтернету, потрапляючи, наприклад, у традиційні ЗМІ. У таких випадках застосовують поняття «медіа вірус». Інтернет-мем у ЗМІ та побутовій лексиці – фраза чи інформація, часто беззмістовна, яка спонтанно набула популярності. Мемами, або, як їх ще називають, медіа вірусами, можуть бути версії найпопулярніших зображень або відео, «приправлені» жартами і саркастичними коментарями.

Було б помилково вважати, що всякий поширюваний мем несе корисну інформацію і що його природу взагалі можна раціонально розтлумачити. Зазвичай спостерігаємо протилежне – суб'єктові, незнайомому з контекстом виникнення мема, суб'єктові, котрий не спілкується в Інтернеті, особливо в тому середовищі, де меми виникають найчастіше (блоги та форуми), поширений і улюблений серед користувачів мем може здатися апофеозом нісенітничі. Джерелами виникнення мемів можуть бути актуальні події й новини, персонажі фі-

льмів, фрази і висловлювання відомих людей, випадкові висловлювання, відомі особистості. Останні роки були багаті на події, і користувачі Інтернету, звичайно, реагували на це спалахами творчості, у Мережі з'явилося чимало специфічних жартів і мемів. Розглянемо найпопулярніші з них.

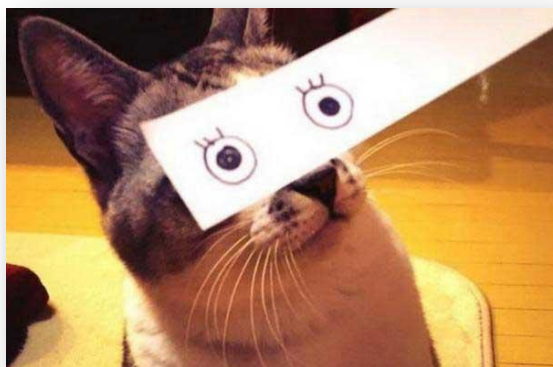
Кішка на ім'я Соус Тартар (американський штат Аризона), відома в Інтернеті як Grumpy Cat – Сердитий кіт, знялася в рекламі котячого корму «Фріскіс». Перший ролик опубліковано на YouTube 22 березня, а його продовження – 26 березня. Інтернет-мем Grumpy Cat розійшовся Інтернетом у 2012 році. Спочатку вважали, що фотографію кішки з незадоволеним виразом морди відредагували в фотошопі. Однак потім стало відомо, що Соус Тартар справді саме так виглядає через ймовірні генетичні відхилення, хоча зі здоров'ям у тварини все гаразд.



Користувач @gyooneokrock1 14 жовтня 2014 року опублікував у твітері фотографію свого домашнього кролика зі смартфоном на животі, написавши, що у такому вигляді тварина схожа на чохол для мобільного пристрою. Як зауважив автор твіта, кролик дуже «схожий на Sumahoseku», популярний в Азії бренд аксесуарів для електронних гаджетів. Так виник новий інтернет-мем Кролик-чохол.

Інтернет-мем Harlem Shake – Гарлем-шейк виник у результаті популярного ролика, викладеного 2 лютого 2013 року на YouTube австралійськими підлітками. В оригінальному відео дивно одягнені люди танцювали під музику бру-

клінського продюсера Ваауер. Однак найбільшу популярність здобули саме пародії на це відео. Так, наприклад, «Гарлем-шейк» у виконанні військовослужбовців армії Норвегії набрав більше переглядів, ніж оригінал.



Користувачі твіттера з Японії дали старт новому мему під назвою «neko montaaaj» – «монтаж кота» (господар кота/кішки приставив до мордочки улюбленця намальовану на шматку паперу карикатуру очей. Дехто почав вже це випробовувати на собаках, хом'ячках тощо).

Укладачі Оксфордського словника англійської мови визнали словом 2013 року селфі – автопортрет із мобільного телефона, завантажений у соціальну мережу.

Trollface – мем, який використовують для тролінгу в Інтернеті. Цей мем, на якому зображено «криву» особу з примруженими очима, створено користувачем сайту «Девіантарт» під ніком Whynne. Спочатку Whynne збирався відтворити власну версію персонажа Rape Rodent (гризун-насильник). Це йому не цілком удалося, але мем, що вийшов, швидко став популярним і поширився по всьому Інтернету.



Сучасний кінематограф є також джерелом виникнення величезної кількості інтернет-мемів. У 2014 році відбулася поява першого помітного кіномема, коли режисер Зак Снайдер опублікував у твіттері першу фотографію Бена Аффлекса в ролі Бетмена і спровокував тим самим хвилю фотожаб від користувачів. Участь у спонтанній розвазі взяли не лише прихильники Снайдера, але й ті, хто досі не змирився з вибором актора на головну роль. Схожу реакцію через декілька місяців викликала прем'єра тизер-трейлера фільму «Зоряні війни: Пробудження сили». Кадр зі світловим мечем розійшовся мережею у фотожабах різ-

ної міри винахідливості.

Чимало мемів виникає у зв'язку з появою нових інтернет-ігор. Так, у 2014 році проста на перший погляд гра «Flappy Bird», створена в'єтнамським розробником, поширилася у мережі, як буревій. Не останню роль у цьому відіграли винятково емоційні відгуки гравців. Рішення стривоженого розробника видалити гру з магазинів додатків тільки посилило увагу до неї з боку користувачів: в онлайн-магазинах з'явилися уживані айфони з напередвстановленою грою, а кількість пародій незабаром почала обчислюватися десятками. Як показала практика, жарти про гру, яку неможливо перемогти, залишилися смішними й актуальними, тож через півроку російські розробники створили черговий симулятор «Flappy Bird» на підставі новин про падіння рубля.

Церемонія вручення премії «Греммі» у 2015 році викликала бурхливу реакцію глядачів і, як наслідок, стала джерелом низки інтернет-мемів. Так, сукня Ріанни від Гамбаттіста Валлі в уявленні користувачів схожа на одну з рожевих перук Ніккі Мінаж, на парасольку з кліпу співачки, на зачіску Сія, на дитячий або весільний торт і навіть на мочалку. До того ж, коли під час трансляції показали загальний кадр залу, в якому проходила церемонія, виявилось, що місцезнаходження Ріанни безпомилково можна визначити навіть з такої висоти. Крім того, Кім Кардаш'ян докорили в тому, що вона з'явилася на церемонії у вбранні, яке більше нагадує халат, а Мадонну – в зайвій відвертості для її віку. Також зачіску співачки Сія порівняли з солом'яним бунгалом, птахом і собакою, а зачіска Іггі Азалії дістала назву гнізда, самій же співачці присвоїли прізвисько Eggy Azalea.

Одним із найбагатших джерел виникнення інтернет-мемів є політичні події. Так, 2014–2015 роки були не просто багаті на події. Це був, мабуть, найнасиченіший період за всю історію незалежної України. Засоби масової інформації та соціальні мережі реагували на це появою нових виразів і мемів, які відображали реальність, – патетично, іронічно і навіть подекуди образливо: візитка Яроша, Няш-мяш, сміттєва люстрація, колоради, зелені чоловічки, ввічливі люди, правосеки, укроп, кіборги, легіон НАТО, таргани тощо. Як видно з наве-



дених вище прикладів, суть інтернет-мема полягає у наданні нового контексту або навіть спотворенні, а не в точному відтворенні. Головним компонентом інтернет-мема є його емоційність, і чим вона вище, тим менш критичним є ставлення користувача до мема. Мем фактично не буває наповненим змістом чи метою, але в силу своєї провокативної природи дає поштовх до наповнення його певною інформацією, стимулює до спілкування: «мем виступає тим майданчиком, на якому і відбувається обмін індивідуальними змістами. З цієї точки зору для успішної комунікації абсолютно не потрібне глибоке розуміння мема, навпаки, різниця у сприйнятті породжує комунікаційний сплеск». Хоча природи мемів досі не вивчено, вони є найкращою ілюстрацією того, що відбувалося й активно обговорювалося останнім часом. Тобто меми відображають культурні стереотипи і явища сучасної дійсності, які є актуальними та цікавими для інтернет-користувачів.



Роль смайликів в комунікації

Нездатність письмової мови передати весь спектр емоцій значно впливає на формування комп'ютерного сленгу; звідси його неемоційність. Цю прогалину, однак, досить успішно заповнюють так звані emoticons, проте найчастіше автори електронних документів замінюють їх значками, створеними за допомогою клавіатури. Такі значки ніби лежать на боці, але гама емоцій, що виражаються ними, набагато повніша. Смайлики – явище, що не зустрічається більше ніде, крім комп'ютерного середовища.

Смайл, емотикон, або емограма – це графічний символ, який використовується для вираження емоцій. Смайлики відтворюють настрій повідомлення, інколи зменшуючи саркастичність висловлювання, або ж просто додаючи йому певного естетичного забарвлення.

Одна з перших спроб використання типографічних конструкцій для вираження емоцій була зроблена ще 1881 р. редакцією американського гумористичного журналу «Puck», у якому наведено 4 емотикони, що передають такі емоції як joy, melancholy, indifference, astonishment.

У 1953 р. смайли з'являються на шпальтах газети New York Herald Tribune, де їх використали в рекламі художнього фільму «Lili».

Згодом смайли з «галактики Гутенберга» перекочують у «Кібернетичний всесвіт». У 1972 р. учені-програмісти, які займалися розробкою освітньої комп'ютерної мережі PLATO (університет Іллінойса), під час текстової передачі інформації спробували використати маленькі піктограмки з різними виразами обличчя, які вводились у текст за допомогою певних кодових слів. За 4 роки їхнього подальшого існування вони стали окремим видом мистецтва електронної письмової комунікації.

Наступний етап розвитку смайла припадає на початок 80-х років минулого століття, коли співробітник Carnegie Mellon University Скот Фалман придумав позначення :-) та :-(. Свого часу він займався проблемами штучного інтелекту та першими комп'ютерними мережами, які функціонували в США з 1982 р.

Ці мережі були лише в освітніх та у військових закладах. Тож створена в одному з американських університетів «дошка» була прототипом сучасних інтернет-форумів, де обговорювалися найрізноманітніші суспільні проблеми. Як і слід було очікувати, з початком використання письмової форми передавання інформації для живого спілкування, комуніканти зіткнулися з природною проблемою, яка тісно пов'язана з відсутністю невербального каналу мовлення.

Масштабна експансія використання смайла в друкованому тексті почалася з виникненням Всесвітньої мережі Інтернет, у який за короткий проміжок часу інтернет-спільнота успішно адаптувала певні символи через їхню простоту та легкість написання. Смайли ввійшли до графічно-стилістичного атрибуту «нетикету» (від англ. netiquette = Internet+etiquette – загальноприйняті правила ввічливого спілкування в Інтернеті). Таким чином, можна констатувати, що смайли, стаючи невід'ємною частиною мовного електронного тексту, повноправно входять і в орфографічну систему мови.

Серед українських користувачів поширене трохи іронічне ставлення до подібних видів вираження емоцій, тому найчастіше вони вдаються до підкреслено експресивних засобів, таких як використання перекручених чи продубльованих значків. Наприклад, :)))))))) означає вищий ступінь радості, у свою чергу :/// використовується для позначення глибокої пригніченості. Надзвичайно широкого вживання набуло використання множинних розділових знаків, зокрема, питального та знака оклику, і якщо в звичайному листуванні це виглядає неорганічно і дещо грубо, то в електронному спілкуванні даний спосіб вираження емоцій є цілком прийнятним.

- :) звичайний веселий вираз обличчя;
- ;) посмішка (одне око примружене або підморгує);
- :-) посмішка, просто гарний настрій;
- :~)) сміх, радість;
- :-D гучний, тривалий сміх, регіт на все горло;
- ;-) посмішка з підморгуванням; заграє і/або саркастична посмішка;
-)) дуже сильний сміх (очі не видно від сміху);



:] задоволена посмішка;
O:-) ангельська посмішка;
:-I незалежна посмішка, власна думка, задумливість;
:-(сумна посмішка; смуток, незадоволеність, незадоволення;
:< дуже сумно;
:3 сумно, гірше нікуди;
:(похмурий вираз обличчя, сердитість;
:_ (або :'(або :*(плач, сльози, засмучення, образа;
>:- грізний, розсерджений, загрозливий;
>;- грізна підморгуюча фізіономія;
>:-[сердитий, нахмурений;
:-> загрозна, різка, єхидна, зухвала посмішка;
>:-> по-справжньому грізний коментар;
>;-> грізна фізіономія, що підморгує;
:-! хворий, з температурою, (іноді навпаки означає все гаразд, тобто ОК);
:-[збентежений, почервонілий;
:-E злий (оскал);
:-F злий з вибитим зубом;
:-@ кричить;
:-P показати язик;
:-S неузгоджене твердження;
:-D голосно сміятися;
:-C зовсім погано;
:-/ невдоволений (крива усмішка);
:-O здивований (рот відкритий від здивування);
%-0 безмежно здивований (очі вилізли з орбіт);
:-o ах-ох!;
X гримаса, скорчена як просто від сміху, так і від болю;
D широка посмішка (у всі зуби);
xD гучний сміх;

HD найнезрозуміліший настрій – від смутку до нестримної веселості;
x3 незнаю;
:-з присутність іронії або сарказму;
:-0 не кричить!;
:-q намагатися доторкнутися до носа язиком.
:-е розчарований;
:-d ліва посмішка, що піддражнює читача;
:-\ нерішуче;
:-< безрадісний;
:-р показувати язика;
:-* поцілунок;
:-*8 тривалий поцілунок;
:-х або :-X рот на замку, берегти таємницю, мовчати, заткнутися;
:-с погано;
:-v голова, що говорить;
% %-) витріщатися у екран 15 годин поспіль;
8-) надягти темні окуляри;
8-) cool, просто круто;
B-) надягти рогові окуляри;
.-) одноокий;
,-) підморгує одноокий;
|-I спить;
|^o хропе;
|-O позіхає;
:,(без носа, а кричить;
8-| невідомість.

Азіатські смайли

Окрім звичних для нас графічних посмішок є також інший стиль позначення вияву емоцій, настрою людини – «каомодзі» (азіатські смайлики). На ві-



дміну від «класичних» смайликів, їх не треба перевертати при читанні, головна увага приділяється очам, а не на рот.

Список азійських смайлів

(^_^) усміхається;

(^_~) підморгує;

(>_<) злий;

(=^.^=) кішка;

^..^ свинка;

^}{^ любов;

(<_>) сумний;

^_^^ зніжковий;

(-_-#) або (-_-⊖) або (-_-") або (-_-+) або (-_-#) лютий;

(;_;) або (T_T) або (ToT) плаче;

O_O здивований;

(O_o) або (0_o) дуже здивований.



Leet (цифровий відповідник слова 31337, 1337 та 133t) – письмовий різновид арго, який використовують переважно в Інтернет-спілкуванні, який є дуже поширеним у багатьох онлайн-відеоіграх. Особливість цієї мови полягає у тому, що комуніканти використовують алфавітно-цифрові заміники для написання відповідних літер, слів і виразів, наприклад:

M\Л?|<£'§ 1££+ §|<?11§ I)|Л||\| _|пп" (Mike's leet skills own you).

Термін Leet походить від слова «elite» (новостворена мова, якою спілкуються геймери, юзери та хакери) – це специфічна форма кодувань і скорочень віртуального спілкування. Із поширенням глобального павутиння Leetspeak стає невід’ємною частиною Інтернет-культури і набуває повноцінного статусу віртуального сленгу.

Однією з ознак Leetspeak є унікальна орфографічна система, яка базується на заміні у словах однієї літери або кількох різноманітними знаками, типографічними символами, літерами та цифрами. Символи, які обираються для «конструювання» літери, є довільними – головне, щоб реципієнт міг її візуально розпізнати. Така практика креативного способу шифрування дійсності у Leetspeak зумовлена захистом онлайн-ової Leet-спільноти від тих, хто намагається «влитися» у перебіг віртуального спілкування ззовні. Типографічний потенціал, яким володіє комуніканти (у нашому випадку набір символів на клавіатурі ПК), дає, фактично, необмежені можливості для створення різноманітних варіантів транслітерацій майже для кожної літери алфавіту.

На основі опрацьованого матеріалу ми зібрали можливі комбінації символів, які активно використовують геймери у їхньому повсякденному спілкуванні, наприклад:

Літери алфавіту	Алфавіт геймрів														
A	4	^	@	/_\	л		д								
						e									
B	3	B	P>	:	!3	(3	/3	)3	да						
C	[	I	<	(	{	©									
D	O	]D	I>	>	?	T)	]D	0	g						
E		£													
F	=	/	#	ph	/=										
G	6	&	(_+	9	C_		(Y,	(__							
						e									
H	~	_	]~[	}{	?	}_ {									
I	eye	3y3	]												
J	_ /	i	(/												
K	<	{													
L	_	lj	-	J											
M		]V[	//V\	V	^V	(u)	(V	(V)	/	л	//	//.. \	/лл	/V	
			\			)			\	л		\	\	\	
N	л/	//V/	/V	[V	< >	{\}	[] \	//	[]	/V					
O	0	()	oh	[]		□									
P		o	°	A(o	>		9	[]	r						
				)				D							
Q															
R		/2		lz	®	[z	12	12	Я	2					
S	5	\$	z	§	ehs	es									
T	7	+	-	1	'll'	t									
U	_	v	L												
V	V														
W	_	_:_	Ш	Щ											
	/	/													
X	%	><	Ж	} {	eck	X									
					s										
Y	J	7	¥	Φ		Ч	¥								
Z	2	~/_	%	>_	3	7_									

Геймери в процесі інтерактивного спілкування дуже часто вдаються до зумисне-неправильного написання слів, наприклад:

Aer	are	waht	what
Yuo	you	gaem	game
teh або t3h	the	leik	like
Smrt	smart	ist	is

Pwn	own	flase	false
Evar	Ever	Laymur	lamer

Великою популярністю серед гравців користуються також алфавітно-цифрові замітники. З дослідження випливає, що майже всі літери можуть бути замінені цифровими відповідниками, наприклад:

0	O, D	5	B
1	I, L, T	6	B, G
2	Z, R	7	T, t
3	E, V	8	B, b
4	A		



Список використаних джерел

1. Борисова Т. С. Leet як сучасний вид комунікації в мережі інтернет [Електронний ресурс] // Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер.: Філологічна. – 2013. – Вип. 33. – С. 23-25. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Nznuoaf_2013_33_9.pdf
2. Веб-спілкування, нетикет: Словничок [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://netiquette4uth.blogspot.com/p/blog-page.html>
3. Глосарій. Словник інтернет-термінів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://e-design.biz.ua/?p=93>
4. Дайджест-порадник «Netuket, або правила поведінки в Інтернеті» для користувачів Інтернету [Електронний ресурс]. – Львів: Централізована бібліотечна система для дітей м. Львова Відділ інновацій, маркетингу та перспективних технологій, 2011. – 19 с. – Режим доступу: <http://biblioteka.lviv.ua/wp-content/uploads/2009/07/Netyket.pdf>
5. Заговори, щоб я тебе побачив [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://literaturayaksvoboda.blogspot.com/2011/04/blogpost.html>
6. Інтернет з людським обличчям: гуманітарні аспекти, етикет [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.crealib.org.ua/news/internet_z_ljudskim_oblichchjam_gumanitarni_aspekti_netiket/2011-03-24-7 –
7. Кіпень С. «Leetspeak» як основний спосіб спілкування геймерів у віртуальному просторі [Електронний ресурс] / С. Кіпень; Львівська державна фінансова академія // Вісник Львівського університету. – 2009. – № 16. – Режим доступу: http://www.nbuv.gov.ua/Portal/Natural/VLNU/In_mov/2009_16/articles/Kipen.pdf.
8. Ковальчук Н. П. Смайли як візуально-сміслові конструкції культури віртуального спілкування [Електронний ресурс] // Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер.: Філологічна. – 2011. – Вип. 21. – С. 50-57. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Nznuoaf_2011_21_8.pdf
9. Культура віртуального спілкування [Електронний ресурс]: метод.-бібліогр.



- матеріали / [уклад.: Є. Кулик, О. Бартош; ред.: В. Кучерява, С. Чачко; консультант Т. Якушко] ; ДЗ «Держ. б-ка України для юнацтва». – К., 2010. – 65 с. – Режим доступу: <http://netiketka.4uth.gov.ua/>
10. Культура віртуального спілкування: методичні поради [Електронний ресурс] / Упр. культури, національностей та релігій Хмельниц. облдержадмін.; ХО-УНБ ім. М. Островського. – Хмельницький, 2014. – 28 с. – Режим доступу: <http://ounbkm.16mb.com/vidanya/2014/kvs.pdf>
11. Основні терміни та поняття хостінгу, енциклопедія хостінгу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ukrhosting.ua/faq.php?id=41>
12. Словник web сленгу (документація) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://easy-code.com.ua/2011/05/slovník-web-slengu-dokumentaciya/>
13. Словник веб-термінів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://rinet.rv.ua/abonentam/slovník-veb-terminiv/>
14. Словник для блогерів. Ексклюзив! [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://blogoreader.org.ua/2009/01/07/dictionary-for-bloggers/>
15. Словник інтернет-термінів. На допомогу початківцям [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://cashgo.pp.ua/publ/1-1-0-65>
16. Словник комп'ютерного жаргону (сленгу) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://tech-buy.pp.ua/slovník-kompyuternogo-zhargonu-slengu/>
17. Спілкування в мережі: правила гри [Електронний ресурс]: методичні поради з культури веб-спілкування / уклад.: О. О. Цокало, Д. В. Ткаченко; ред. О. Г. Пустова. – Миколаїв: МДАУ, 2011. – 51 с. – Режим доступу: <http://dspace.mnau.edu.ua:8080/jspui/handle/123456789/711>
18. Ярошук Л. Комп'ютерний сленг як форма молодіжного спілкування [Електронний ресурс] // Актуальні проблеми романо-германської філології та прикладної лінгвістики. – 2012. – №1 – С. 156-164. – Режим доступу: http://www.chnu.edu.ua/res/chnu.edu.ua/period_vudannia/web13/pdf/2012_1/Lar_ya_Yaroshchuk.pdf

