

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА КРИЗОВОЇ ТА КЛІНІЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ

І. М. Гресько

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

до навчальної дисципліни
«Віртуальна особистість, психологічна безпека в мережі»
для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр»

Вінниця
2025

УДК 159.9:004.738.5 (038)

Г 806

*Рекомендовано до друку
вченою радою навчально-наукового інституту психології
ДонНУ імені Василя Стуса
(протокол № 1 від 25 вересня 2025 р.)*

Автор:

Гресько І. М., асистент кафедри кризової та клінічної психології навчально-наукового інституту психології Донецького національного університету імені Василя Стуса, базовий консультант у методі Позитивної психотерапії, член Української асоціації позитивної психотерапії.

Рецензенти:

Оверчук В. А., доктор економічних наук, кандидат психологічних наук, професор, професор кафедри кризової та клінічної психології навчально-наукового інституту психології Донецького національного університету імені Василя Стуса;

Васюк К. М., кандидат психологічних наук, доцент, доцент кафедри кризової та клінічної психології навчально-наукового інституту Донецького національного університету імені Василя Стуса.

Гресько І. М.

Г 806 Термінологічний словник до навчальної дисципліни «Віртуальна особистість, психологічна безпека в мережі» для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр». Вінниця: ДонНУ імені Василя Стуса, 2025. 28 с.

Термінологічний словник розкриває зміст ключових термінів, понять і категорій, пов'язаних із вивченням особливостей віртуальної особистості, цифрової поведінки та психологічної безпеки в мережі. У ньому представлено базову термінологію, необхідну для засвоєння змісту навчальної дисципліни «Віртуальна особистість, психологічна безпека в мережі».

Словник призначений для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр» усіх спеціальностей, викладачів, а також усіх, хто цікавиться питаннями цифрової ідентичності, впливу онлайн-середовища на психіку та основами безпечної взаємодії в інформаційному просторі.

УДК 159.9:004.738.5 (038)

© Гресько І. М., 2025

© ДонНУ імені Василя Стуса, 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	9
ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК	10

А

АДАПТАЦІЯ.....	10
АДИКТИВНА ПОВЕДІНКА.....	10
АДИКЦІЯ	10
АНОНІМНІСТЬ	10
АУДИТОРІЯ	10
АУТИНГ	10
АУДІОВІДЕОГІЄНА.....	10
АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ ТРЕНІНГ	10
АУДІОВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ	11
АУДІОТЕРАПІЯ.....	11

Б

БАЙТ	11
БАР'ЄР СПІЛКУВАННЯ	11
БЛОГ	11
БОТ.....	11

В

ВЕБКАМЕРА	11
ВЕБСАЙТ	11
ВЕБСТОРИНКА.....	11
ВІДЕОГРА.....	11
ВІДЕОКЛІП.....	12
ВІДЕОМАНІЯ.....	12
ВІЗУАЛЬНА ГРАМОТНІСТЬ.....	12
ВІЗУАЛЬНА МЕДІАКУЛЬТУРА ОСОБИСТОСТІ	12
ВІРТУАЛЬНА ОСОБИСТІТЬ	12
ВІРТУАЛЬНА ПСИХОЛОГІЯ.....	12
ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ.....	12
ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР	12
ВІРТУАЛЬНІ СПІВТОВАРИСТВА	12
ВІРТУАЛЬНІ СПІЛЬНОТИ.....	13

ВІРТУАЛЬНІСТЬ.....	13
ВІРУС-ВИМАГАЧ.....	13
ВНУТРІШНІЙ КОНФЛІКТ	13
ВОЛЯ.....	13

Г

ГЕЙТКІПЕР	13
ГРА КОМП'ЮТЕРНА.....	14
ГРА-ПЛАТФОРМА	14
ГРАМОТНІСТЬ ВІЗУАЛЬНА	14
ГРАТУАЛ	14

Д

ДЕВІАНТНА ПОВЕДІНКА	14
ДЕПЕРСОНАЛІЗАЦІЯ.....	14
ДЕРЕАЛІЗАЦІЯ	14
ДЕСТРУКТИВНІ ВПЛИВИ.....	14
ДІССІНГ	14

Е

ЕКРАННА МОВА.....	14
ЕКСПЕРИМЕНТУВАННЯ ІЗ ВЛАСНОЮ ІДЕНТИЧНІСТЮ.....	15
ЕМОЦІЙНО-ВОЛЬОВА РЕГУЛЯЦІЯ	15
ЕМПАТІЯ.....	15

З

ЗАСОБИ МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ (масмедіа).....	15
ЗДОРОВИЙ СПОСІБ ЖИТТЯ	15

І

ІГРОМАНІЯ.....	15
ІДЕНТИЧНІСТЬ.....	15
ІЛЮЗІЯ.....	15
ІМЕРСИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ	15
ІНГРАТУАЛ	16
ІНТЕРНЕТ.....	16
ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНІСТЬ.....	16

ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЯ	16
ІНТЕРНЕТ-ПОРТАЛ.....	16
ІГРОВА ЗАЛЕЖНІСТЬ.....	16
ІНТЕРНЕТ-РЕАЛЬНІСТЬ.....	16
ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ОСВІТИ	16
ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА.....	16
ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА ОСОБИСТОСТІ	16
ІНФОРМАЦІЙНА КРИЗА.....	17
ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА	17
ІНФОРМАЦІЙНЕ СЕРЕДОВИЩЕ	17
ІНФОРМАЦІЙНИЙ МЕНТАЛІТЕТ.....	17
ІНФОРМАЦІЙНІ ВПЛИВИ	17
ІНФОРМАЦІЙНІ ПОТРЕБИ.....	17
ІНФОРМАЦІЙНО-ПСИХОЛОГІЧНА БЕЗПЕКА	17
ІНФОРМАЦІЯ	17
ІНФОТЕЙМЕНТ	17

К

КЕТФІШІНГ	17
КІБЕРБУЛІНГ	17
КІБЕРПЕРЕСЛІДУВАННЯ (кіберсталкінг)	18
КІБЕРПРОСТІР.....	18
КІБЕРСЕКСУАЛЬНА ЗАЛЕЖНІСТЬ.....	18
КЛІПОВЕ МИСЛЕННЯ.....	18
КОГНІТИВНИЙ ДИСОНАНС	18
КОМП'ЮТЕРНИЙ ГЕМБЛІНГ	18
КОМП'ЮТЕРНА ТВОРЧІСТЬ	18
КОМУНІКАТОР	18
КОМУНІКАЦІЯ.....	18
КОНСУЕТАЛ.....	18
КРЕКІНГ	19
КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ	19
КІБЕРПСИХОЛОГІЯ	19
КОЛАЖНІСТЬ.....	19
КОНДЕНСОВАНІСТЬ	19
КУЛЬТУРА СПІЛКУВАННЯ	19

Л

ЛЕГКА СОЦІАЛЬНІСТЬ	19
ЛУДОМАНІЯ	19

М

МАНІПУЛЯЦІЇ СВІДОМІСТЮ	20
МАНІЯ	20
МАСОВА КОМУНІКАЦІЯ	20
МЕДІАГІГІЄНА	20
МЕДІАГРАМОТНІСТЬ.....	20
МЕДІАЗАЛЕЖНІСТЬ	20
МЕДІА-ІМУНІТЕТ	20
МЕДІАКОМПЕТЕНТНІСТЬ	20
МЕДІАКУЛЬТУРА ОСОБИСТОСТІ.....	20
МЕДІАНАСИЛЬСТВО.....	20
МЕДІАОСВІТА.....	21
МЕДІАРИЗИКИ	21
МЕДІАСОЦІАЛІЗАЦІЯ	21
МЕДІАСПРИЙМАННЯ	21
МЕДІАТВОРЧІСТЬ	21
МЕДІАТЕКСТ	21
МЕРЕЖЕВЕ СПІЛКУВАННЯ.....	21
МОНТАЖ.....	21

Н

НАВІЮВАННЯ.....	21
НАВ'ЯЗЛИВА ФІНАНСОВА ПОТРЕБА.....	21
НАВ'ЯЗЛИВИЙ (КОМПУЛЬСИВНИЙ) ВЕБСЕРФІНГ	21
НАПАДКИ, ПОСТІЙНІ ВИСНАЖЛИВІ АТАКИ	22

О

ОБМОВЛЕННЯ (зведення наклепів).....	22
ОНЛАЙН.....	22
ОНЛАЙН-ГРУМІНГ	22
ОСОБИСТІТЬ	22

П

ПІРАТСТВО АУДІОВІЗУАЛЬНЕ.....	22
ПЛАСТИЧНІСТЬ.....	22
ПРИСТРАСТЬ ДО ВІРТУАЛЬНОГО СПІЛКУВАННЯ ТА ВІРТУАЛЬНИХ... 22	
ЗНАЙОМСТВ	22
ПСИХОЛОГІЧНА БЕЗПЕКА.....	22

Р

РЕКЛАМА.....	23
РЕКЛАМА ПРИХОВАНА.....	23
РОЗУМНІ ПОЗНАЧКИ.....	23
РОЗТЯГУВАННЯ.....	23

С

САЙТ	23
САМОЗВАНСТВО В ІНТЕРНЕТІ.....	23
СЕРФІНГ	23
СИМУЛЯТОРИ	24
«СИНІЙ КИТ».....	24
СМАЙЛИК.....	24
СОЦІАЛЬНА МЕРЕЖА.....	24
СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ МЕХАНІЗМ ФОРМУВАННЯ МЕДІАЗАЛЕЖНОСТІ	24
СПІЛКУВАННЯ	24

Т

ТРОЛІНГ.....	24
--------------	----

Ф

ФЛЕЙМІНГ	24
ФРЕЙПІНГ	24

Х

ХАКЕРСТВО	24
ХЕПІСЛЕПІНГ	25

Ц

ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ.....	25
ЦИФРОВА НЕРІВНІСТЬ.....	25

Ч

ЧАТИ.....	25
-----------	----

Ш

ШЕЙМІНГ	25
ШКІДЛИВЕ ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	25

Щ

ЩОДЕННИК ОНЛАЙН	26
-----------------------	----

Ю

ЮЗЕР	26
ЮРИДИЧНА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ В ІНТЕРНЕТІ	26
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	27

ВСТУП

Актуальність Термінологічного словника до навчальної дисципліни «Віртуальна особистість, психологічна безпека в мережі» для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр» зумовлена зростанням значення цифрової взаємодії, впливу віртуального середовища на особистість та необхідністю формування навичок безпечної поведінки в інформаційному просторі. Оволодіння основною термінологією є важливим чинником ефективного засвоєння навчального матеріалу, розвитку критичного мислення та вміння орієнтуватися в актуальних психологічних і міждисциплінарних питаннях, пов'язаних із цифровою реальністю.

Словник покликаний допомогти студентам різних спеціальностей краще зрозуміти й осмислити ключові поняття дисципліни, сприяти усвідомленому застосуванню термінів під час опрацювання лекційного матеріалу, підготовки до практичних і семінарських занять, написання письмових робіт, а також виконання завдань, передбачених робочими програмами.

Матеріали словника можуть бути корисними викладачам для укладання завдань до самостійної роботи, розробки навчально-методичних матеріалів, а також усім, хто цікавиться проблематикою цифрової ідентичності, інформаційної безпеки та психологічних аспектів онлайн-взаємодії.

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

А

АДАПТАЦІЯ – процес активного пристосування людини до мінливих умов навколишнього середовища. Адаптаційні можливості людини – здатність особистості змінювати параметри свого стану відповідно до об'єктивних умов існування.

АДИКТИВНА ПОВЕДІНКА (від англ. *addiction* – «схильність, шкідлива звичка») – характеризується прагненням уникати реальності, завдяки штучній зміні свого психічного стану хімічним чи нехімічним шляхом. Це прагнення стає домінуючим у свідомості людини, її поведінка підпорядковується пошуку засобів, які давали б змогу втекти від реальності. У підсумку людина існує у віртуальному, сюрреалістичному світі.

АДИКЦІЯ (від лат. *addictus* – «сліпо відданий; той, що потрапив у рабську залежність») – непереборний (компульсивний) потяг до вживання певної природної або штучної речовини (нікотин, алкоголь, наркотики та ін.), що супроводжується тенденцією до збільшення доз, підвищенням толерантності та формуванням синдрому відміни; нав'язливе бажання виконувати певну діяльність. Формує так звану адиктивну поведінку – зумовлену бажанням людини «втекти» від реального життя шляхом зміни стану своєї свідомості.

АНОНІМНІСТЬ (від англ. *anonymity*) – стан або можливість приховати справжню ідентичність користувача під час використання цифрових сервісів або мереж. Забезпечується через VPN, проксі-сервери, мережу Tor та інші засоби.

АУДИТОРІЯ – приміщення, де читають лекції, доповіді, проводять збори; слухачі лекцій, радіо-, телепередач тощо.

АУТИНГ – розголошення конфіденційної інформації про сексуальну орієнтацію, особисте життя або інші деталі без згоди.

АУДІОВІДЕОГІГІЄНА (*інформаційна гігієна, медіагігієна*) – це система знань, що вивчає закономірності впливу інформації на формування, функціонування і стан психічного, фізичного й соціального благополуччя людини й соціуму, розробляє заходи щодо оздоровлення навколишнього інформаційного середовища з метою попередження негативного впливу інформації на психічне, фізичне й соціальне здоров'я окремої людини, соціальних груп і населення в цілому; профілактика захворювань населення, пов'язаних із негативним впливом інформаційного середовища.

АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ ТРЕНІНГ – спеціальний тренувальний режим, в основу якого покладено одночасне сприймання слухом і зором.

АУДІОВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ – комплекс різноманітних візуальних і аудіальних звукових посібників та спеціальної апаратури, яка дає змогу відтворювати певну інформацію.

АУДИОТЕРАПІЯ – вплив на органи слуху електромагнітних хвиль певного частотного діапазону, спрямований на створення необхідного біоінформаційного стану в підкіркових структурах головного мозку.

Б

БАЙТ – одиниця вимірювання обсягів інформації, частина машинного слова, що складається зазвичай із 8 біт і використовується як одне ціле під час обробки інформації у цифровій обчислювальній машині.

БАР'ЄР СПІЛКУВАННЯ – це психологічні труднощі, що виникають в процесі спілкування, які є причиною конфліктів або перешкоджають взаєморозумінню і взаємодії. Вони можуть бути пов'язані з характерами людей, їх прагненнями, поглядами, мовними особливостями, з манерою спілкування.

БЛОГ – запис (в Інтернеті).

БОТ – автоматизована програма, яка виконує певні завдання через мережу, часто імітуючи дії користувача.

В

ВЕБКАМЕРА – цифрова відео- або фотокамера, здатна в реальному часі фіксувати зображення, призначені для подальшого передавання мережею Інтернет.

ВЕБСАЙТ (англ. «*website*») – місце в інтернеті, де ви можете знайти потрібну інформацію, оплатити рахунки, пограти в ігри, поділитися фотографіями та історіями з іншими. Компанії, уряди і окремі люди можуть мати вебсайт. Кожен вебсайт складається з вебсторінок, на яких можуть відобразитися текст, зображення, відео та аудіо.

ВЕБСТОРІНКА (англ. «*webpage*») – документ на вебсайті, який можна побачити за допомогою веббраузера. Вебсторінка має індивідуальну веб- або URL-адресу, наприклад, www.thedigital.gov.ua або www.google.com. Декілька вебсторінок, які об'єднані однією темою, дизайном та пов'язані посиланнями, утворюють вебсайт.

ВДЕОГРА – непродуктивна діяльність, мотив якої полягає власне у процесі. Дії гравців координує комп'ютерна програма, яка організує ігровий простір і може виступати в ролі партнера, або встановлювати зв'язок між гравцями.

ВІДЕОКЛІП – короткий аудіовізуальний медіатекст (рекламний, музичний тощо).

ВІДЕОМАНІЯ – це психопатологічний стан, що протікає з психомоторним збудженням щодо певних відеоматеріалів.

ВІЗУАЛЬНА ГРАМОТНІСТЬ – напрям у сучасній педагогіці, що досліджує проблеми розвитку навичок користування візуальною та аудіовізуальною інформацією.

ВІЗУАЛЬНА МЕДІАКУЛЬТУРА ОСОБИСТОСТІ – психологічне утворення, система досвіду, знань, навичок, умінь, компетенцій (мотивації перегляду, відбір інформації, відповідальність) щодо споживання / сприймання візуальної медіапродукції.

ВІРТУАЛЬНА ОСОБИСТІСТЬ – це цифрові чи створені алгоритмами персонажі, які можуть мати персональні риси, цінності або навіть свою історію. Вони часто використовуються в різних сферах, зокрема у розробці ігор, маркетингу, наукових дослідженнях і навіть в психологічній підтримці. Їх психологічні особливості створюються так, щоб вони могли задовольняти певні потреби користувачів, відповідати очікуванням, а також викликати довіру і емоційний відгук.

ВІРТУАЛЬНА ПСИХОЛОГІЯ – це галузь психології, яка вивчає взаємозв'язки психологічних феноменів і сфер діяльності, де взаємодія опосередкована електронними носіями інформації, які виникають у віртуальній реальності і породжуються нею.

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ – 1. Система (інтерфейс), яка створює в реальному часі за допомогою електронних пристроїв альтернативну для сприйняття дійсність, тобто модель певного реального середовища. 2. Спосіб спілкування людини з кіберпростором, тобто зі світом комп'ютерів та комп'ютерних мереж через комплекси людських відчуттів. 3. Нова технологія безконтактної інформаційної взаємодії, що за допомогою комплексних мультимедіаопераційних середовищ реалізує в реальному часі у стереоскопічно представленому «екранному світі». 4. Високорозвинена форма комп'ютерного модулювання, яка дозволяє користувачеві зануритись у штучний світ і безпосередньо взаємодіяти в ньому за допомогою спеціальних сенсорних пристроїв, які пов'язують його рухи з аудіовізуальними ефектами.

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР – це сфера діяльності, у якій взаємодія опосередковується електронними носіями інформації.

ВІРТУАЛЬНІ СПІВТОВАРИСТВА – це реальні групи людей, які для взаємообміну інформацією використовують електронні засоби та мережі. Такі співтовариства теж можуть об'єднуватись у мережеві структури на підставі спільних інтересів.

ВІРТУАЛЬНІ СПІЛЬНОТИ – новий тип товариств, які виникають і функціонують в електронному просторі (перш за все, за допомогою інтернету) з метою виконання своїх професійних, політичних завдань, задоволення своїх інтересів у мистецтві, дозвіллі тощо. Також це може бути об'єднання користувачів мережі в групи зі спільними інтересами для роботи в електронному просторі з метою подальшого вдосконалення мережі.

ВІРТУАЛЬНІСТЬ – це те, що може стати реальним, можливе, потенційне, умовне. Віртуальна реальність – інша, нова реальність, нефізична форма простору і часу. На рівні психофізіологічних систем (нервової, імунної, гормональної) людина не відрізняє віртуальну реальність від фізичної, константної реальності, завдяки чому можливе стирання межі між реальним та віртуальним. Лише життя матеріального тіла відбувається у фізичному світі, і саме це є критерієм розрізнення віртуальної реальності та реальності повсякденної (істинної, фізичної, константної).

ВІРУС-ВИМАГАЧ – тип шкідливого програмного забезпечення, яке блокує чи обмежує доступ до вашого комп'ютера або файлів і вимагає сплатити викуп шахраєві в обмін на розблокування.

ВНУТРІШНІЙ КОНФЛІКТ – зіткнення протилежних ціннісних орієнтацій особистості, її потреб, інтересів, прагнень, спричинене труднощами під час вибору рішення, неадекватними уявленнями про себе, непомірними претензіями, протилежно спрямованими мотивами самоствердження.

ВОЛЯ – це свідома саморегуляція поведінки й діяльності людини, яка забезпечує подолання труднощів у процесі досягнення цілей. Вольові процеси описуються такими поняттями: *вольовий акт* – усвідомлення й бажання досягти мети, «боротьба мотивів» у виборі однієї мети в умовах суперечності, ухвалення рішення про спосіб досягнення обраної мети та реалізація цього рішення за допомогою вольового зусилля; *вольове зусилля* – ініціація або заборона діяльності, подолання втоми, самоконтроль та протистояння зовнішнім впливам; *вольові якості особистості* – самостійність, цілеспрямованість, рішучість, наполегливість, витримка, вміння тримати себе в руках, дисциплінованість, сміливість, стійкість.

Г

ГЕЙТКІПЕР (від англ. *gate keeper* – «охоронець воріт») – використовується для означення особи чи інституції, яка ухвалює рішення щодо того, яку інформацію оприлюднювати, тобто фактично виконують роль фільтра для повідомлень.

ГРА КОМП'ЮТЕРНА – комп'ютерна програма, що слугує організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі або сама виступає як такий партнер. До комп'ютерних ігор також належать відеоігри та мобільні ігри.

ГРА-ПЛАТФОРМА – універсальний програмний комплекс, створений для спрощення й прискорення розробки ігор.

ГРАМОТНІСТЬ ВІЗУАЛЬНА – результат візуальної освіти, передбачає вміння аналізувати і синтезувати глядацьку реальність, «читати» та декодувати візуальний медіатекст, знання основ візуальної культури.

ГРАТУАЛ (від лат. *gratus* – «привабливий») – термін, що вживається у контексті віртуальної реальності для позначення більш привабливого та бажаного рівня віртуального досвіду, порівняно зі звичайною реальністю.

Д

ДЕВІАНТНА ПОВЕДІНКА (від лат. *deviation* – «відхилення») – тип соціальної поведінки, який суперечить прийнятним у певному суспільстві правовим, моральним, соціальним нормам і стереотипам. Девіантна поведінка безпосередньо пов'язана з актом свідомого вибору порушувати чи не порушувати соціальну норму, що обмежує індивідуальну сваволу.

ДЕПЕРСОНАЛІЗАЦІЯ – це стан відчуження від самого себе, неадекватне сприймання людиною своєї особи, власного «Я». Причинами можуть бути психофізіологічні, соціальні захворювання. Хворим здається, що події їхнього життя відбуваються з кимось іншим, що вони ніби «дивляться» своє життя в кінотеатрі.

ДЕРЕАЛІЗАЦІЯ – порушення сприйняття, за яким навколишній світ сприймається як нереальний або віддалений, позбавлений своїх фарб та за якого можуть відбуватися порушення пам'яті.

ДЕСТРУКТИВНІ ВПЛИВИ – різновид інформаційних впливів. Під дією деструктивних впливів змінюються соціальні настанови (життєві орієнтири), попередні уявлення щодо своїх соціальних ролей та поведінка в середовищі. Можуть бути позитивними, творчими і навпаки – негативними, руйнівними.

ДИССІНГ (англ. «*dissing*») – передача або публікація компрометуючої інформації про жертву онлайн. Це робиться з метою зіпсувати репутацію жертви або нашкодити її відносинам з іншими людьми.

Е

ЕКРАННА МОВА – специфічне сполучення візуальних та звукових образів, розраховане на сприйняття аудіовізуального ряду із віднайденням у ньому особливого змісту.

ЕКСПЕРИМЕНТУВАННЯ ІЗ ВЛАСНОЮ ІДЕНТИЧНІСТЮ – можливість створювати будь-який образ, вважати себе будь-ким, змінювати вік, стать, статус, перевтілюватися у так звану «віртуальну особистість», яка може дуже відрізнятися від реального «Я».

ЕМОЦІЙНО-ВОЛЬОВА РЕГУЛЯЦІЯ – поняття, що виражає тісний взаємозв'язок емоційних та вольових процесів, які виявляються у формі певних психічних станів особистості. Виконуючи сигнальну та регулятивну функції, емоції через психічні стани визначають поведінку людини, впливають на процес і результати діяльності. Водночас емоції можуть регулюватися вольовими процесами.

ЕМПАТІЯ – здатність відчувати почуття і психологічний стан іншого; співпереживання.

З

ЗАСОБИ МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ (*масмедіа*) – система технічних засобів і технологій (преса, радіо, телебачення, інтернет), які забезпечують функціонування і розвиток масової комунікації в суспільстві.

ЗДОРОВИЙ СПОСІБ ЖИТТЯ – це форма життєдіяльності, зорієнтована на розвиток, збереження та відтворення здоров'я як основного особистого капіталу кожної людини. Здоровий спосіб життя – це підґрунтя високої якості життя, соціального та особистого добробуту, фундамент самореалізації, гарант суб'єктивного благополуччя та здорового довголіття, умова відчуття задоволення від життя.

І

ІГРОМАНІЯ – психічне захворювання, яке визначає залежність від гри, проявляється у надмірному захопленні азартними або комп'ютерними іграми.

ІДЕНТИЧНІСТЬ – тотожність явища, предмета або особистості самій собі, її якісна самототожність за вектором часу; процес безперервного пошуку й постійного розвитку людиною свого «Я».

ІЛЮЗІЯ – викривлене, хибне сприйняття дійсності. Слід відрізнити від галюцинації, за якої реального зовнішнього об'єкта, як правило, немає.

ІМЕРСИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ (з англ. *immersive* – «занурювати») – технології повного або часткового занурення у віртуальний світ або різні види змішування реальної і віртуальної реальності. Імерсивні технології також називають технологіями розширеної реальності. До їх списку входить віртуальна і доповнена реальність, а також 360° відео.

ІНГРАТУАЛ (від лат. *ingratus* – «непривабливий») – термін, що вживається антонімом до поняття «гратуал» і означає відчуття дискомфорту, неприємності або небажаності у віртуальній реальності. Це може бути стан, коли віртуальний досвід сприймається як менш привабливий, ніж звичайний, і викликає негативні емоції.

ІНТЕРНЕТ – найбільша інформаційна мережа планети, всесвітня система добровільно об'єднаних комп'ютерних мереж.

ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНІСТЬ – це тип нехімічної залежності, що характеризується надмірним використанням інтернету, що, як наслідок, негативно впливає на різні сфери життя людини та погіршує її якість життя.

ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЯ – спілкування за допомогою глобальної комп'ютерної мережі Інтернет. Комунікація за допомогою інтернету виявляється у двох аспектах: 1) здійснення обміну інформацією між різними суб'єктами комунікації за допомогою голосу, відео, текстових повідомлень, документів, файлів та ін. (наприклад, системи інтернет-магазинів, інтернет-банкінгу тощо); 2) спілкування між комунікантами-людьми.

ІНТЕРНЕТ-ПОРТАЛ – вебсайт, що надає користувачеві мережі Інтернет різні інтерактивні сервіси, які працюють у межах одного вебсайту, наприклад, пошта, пошук, погода, новини, форуми, обговорення, голосування тощо.

ІГРОВА ЗАЛЕЖНІСТЬ (*тип інтернет-залежності*) – це розлад поведінки, що характеризується неконтрольованою пристрастю до комп'ютерних ігор, яка негативно впливає на життя людини. Такий патологічний потяг до ігор призводить до порушення соціального функціонування, проблем у навчанні / роботі, погіршення фізичного та психічного здоров'я. Синоніми: комп'ютерний гемблінг, лудоманія.

ІНТЕРНЕТ-РЕАЛЬНІСТЬ – особлива віртуальна реальність, штучно створена інформаційно-комп'ютерними технологіями, яка не тотожна константній, істинній, фізичній реальності, хоча за певних умов інтернет-реальність може сприйматися людиною більш достовірно, аніж фізична реальність.

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ОСВІТИ – створення новітніх інформаційних програм у сфері освіти для задоволення потреб сьогодення.

ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА – це стан захищеності потреб особи, суспільства й держави щодо інформації, за якого забезпечується їх існування та прогресивний розвиток незалежно від наявності внутрішніх і зовнішніх інформаційних загроз. Стан інформованості визначає ступінь адекватності сприйняття суб'єктами навколишньої дійсності і як наслідок – обґрунтованість рішень і дій, що ухвалюються.

ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА ОСОБИСТОСТІ – це стан людини, за яким її особистості не може бути завдано істотної шкоди шляхом здійснення впливу на навколишній інформаційний простір.

ІНФОРМАЦІЙНА КРИЗА – нездатність людини переробити продукovanі в суспільстві масиви інформації через їх кількість, що перевищує інформаційні потреби особистості, та через їх фрагментарність, мозаїчність, тенденційність, а також через недостатню соціалізацію власне особистості.

ІНФОРМАЦІЙНА КУЛЬТУРА – сукупність усіх видів інформаційно-комунікаційної діяльності людини та суспільства; забезпечує здатність адекватно поводитися в багатоджерельному інформаційному середовищі: орієнтуватися в потоках інформації, сприймати явища та події селективно, зважаючи на власні інформаційні потреби.

ІНФОРМАЦІЙНЕ СЕРЕДОВИЩЕ – сфера поширення та споживання соціальної інформації: все суспільство в цілому, великі та малі соціальні групи, окремі особистості.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ МЕНТАЛІТЕТ – цілісна система соціально-духовних, емоційно-психічних, комунікативних, геополітичних, етнічних та інших способів зв'язку особистості зі своїм народом, яка надає їй можливість зрозуміти багатоаспектність глобальних інформаційних процесів.

ІНФОРМАЦІЙНІ ВПЛИВИ – зміни в свідомості та настроях комуніканта, які відбуваються внаслідок сприйняття, розуміння та інтеріоризації (засвоєння) соціальної інформації і сприяють подальшій соціалізації людини.

ІНФОРМАЦІЙНІ ПОТРЕБИ (суспільства, особистості) – різновид нематеріальних потреб, потреби в інформації, яка необхідна для виконання якогось завдання, досягнення певної мети чи задоволення певних бажань і прагнень.

ІНФОРМАЦІЙНО-ПСИХОЛОГІЧНА БЕЗПЕКА – стан захищеності особистості, різноманітних соціальних груп та об'єднань людей від впливів, здатних проти їхньої волі та бажання змінювати психічні стани і психологічні характеристики людини, модифікувати її поведінку та обмежувати свободу вибору.

ІНФОРМАЦІЯ – будь-які відомості, створені людиною для передачі в часі та/або просторі.

ІНФОТЕЙМЕНТ (від англ. *information* та *entertainment* – «інформація і розваги») – передбачає поєднання новин (інформації) та розваг.

К

КЕТФІШІНГ (англ. «*catfishing*») – створення копії профілю жертви в соціальних мережах на основі вкрадених фотографій і інших особистих даних.

КІБЕРБУЛІНГ – це напади з метою завдання іншим користувачам психологічної шкоди, які здійснюються через електронну пошту, сервіси миттєвих повідомлень, у чатах, соціальних мережах, на вебсайтах, а також за допомогою мобільного зв'язку. Така багаторазово повторювана агресивна поведінка має на

меті зашкодити іншій людині і заснована на дисбалансі влади (фізичної сили, соціального статусу в групі).

КІБЕРПЕРЕСЛІДУВАННЯ (кіберсталкінг) – це постійне, нав’язливе спостереження та переслідування особи в інтернеті, що передбачає надсилання загрозливих або небажаних повідомлень, збір особистої інформації, зламування акаунтів та пристроїв, а також поширення неправдивої інформації або образливого контенту.

КІБЕРПРОСТІР (віртуальна реальність) – це штучно сконструйований комп’ютерними засобами простір зі всіма ознаками реальності, у якому відбувається онлайн-комунікація.

КІБЕРСЕКСУАЛЬНА ЗАЛЕЖНІСТЬ (тип інтернет-залежності) – нав’язливий потяг до відвідування порносайтів і занять кіберсексом.

КЛІПОВЕ МИСЛЕННЯ – це тип мислення (світогляд), що формується під впливом інформаційного перенасичення і базується на фрагментарному сприйнятті навколишнього світу як набору фактично не пов’язаних між собою подій – на протигагу цілісному комплексному світосприйняттю. Носій кліпового мислення не здатний аналізувати якусь ситуацію, адже її образ не затримується в його думках надовго. Кліпове мислення не властиве людині від народження, воно виробляється за такого способу споживання інформації, що передбачає сприйняття одночасних насичених інформаційних потоків із порушенням норм інформаційної гігієни.

КОГНІТИВНИЙ ДИСОНАНС – стан, що характеризується зіткненням у свідомості індивіда суперечливих знань, переконань, поведінкових установок щодо певного об’єкта чи явища.

КОМП’ЮТЕРНИЙ ГЕМБЛІНГ – це діяльність в інтернет-просторі, що передбачає ризиковану гру на гроші або цінності з метою виграшу, у якій результат часто залежить від випадку. Цей термін охоплює різноманітні форми ігор, включаючи казино, ставки на спорт, лотереї та інші азартні заходи.

КОМП’ЮТЕРНА ТВОРЧІСТЬ – це застосування можливостей апаратного та програмного забезпечення персонального комп’ютера для реалізації власних творчих ідей та задумів.

КОМУНІКАТОР – особа або група осіб, які створюють контент масової комунікації, зазвичай це журналісти, представники топ-менеджменту та власники медіа.

КОМУНІКАЦІЯ – спілкування, передання інформації.

КОНСУЕТАЛ – позначає будь-яке психічне переживання, що не виходить за межі звичайного життя, це «звичайна» реальність на протигагу «віртуальній» (гратуальній).

КРЕКІНГ – зняття захисту із програмного забезпечення для наступного безкоштовного користування.

КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ – тип спрямованого мислення: здатність до розуміння інформації, її аналізу, до інтеграції проаналізованого, пошуку аргументів для обґрунтованих суджень, формулювання висновків та оцінювання того, що аналізується.

КІБЕРПСИХОЛОГІЯ – це галузь психології, яка досліджує взаємодію людей із цифровими технологіями, такими як інтернет, соціальні медіа, віртуальна реальність та мобільні додатки. Вона вивчає вплив цих технологій на психічне здоров'я, поведінку, сприйняття та емоційний стан людей.

КОЛАЖНІСТЬ (*мозаїчність, недиференційованість*) – це розщепленість медіапростору на велику кількість епізодів, невпорядкованість подій, порушення їх хронологічного ритму й часової послідовності, випадкові розриви в послідовності подій, недиференційований час, який прирівнюється до вічності («позачасовий час» за М. Кастельсом).

КОНДЕНСОВАНІСТЬ (*миттєвість, стиснення*) – стрімкість, миттєвість зміни подій у медіасередовищі, необмеженість пересування у віртуальному просторі, стиснення часових інтервалів між подіями, що має показувати їх «миттєвість». Інформація інтернет-реальності пов'язана між собою гіперпосиланнями та існує в єдиному моменті часу.

КУЛЬТУРА СПІЛКУВАННЯ – це сукупність набутих людиною знань, умінь та навичок комунікації, що реалізуються в конкретному суспільстві на певному етапі його розвитку.

Л

ЛЕГКА СОЦІАЛЬНІСТЬ – перш за все зумовлена фізичною відсутністю учасників взаємодії: легше приховувати справжні почуття (тоді люди менше ображаються) та вести серйозну розмову; простіше спілкуватися з тією людиною, зовнішність якої могла б не сподобатися під час зустрічі; легше говорити з людьми зі значною різницею у віці, статусі, представниками протилежної статі тощо. До того ж у будь-який момент можна вийти з комунікації, припинити спілкування, «видалити» друзів тощо.

ЛУДОМАНІЯ (*ігрова залежність*) – це психічний розлад, що характеризується неконтрольованою пристрастю до азартних ігор, яка негативно впливає на життя людини та її оточення.

М

МАНПУЛЯЦІЇ СВІДОМІСТЮ – один зі способів придушення волі людей шляхом духовного впливу на них через програмування їх поведінки. Цей вплив спрямований на психічні структури людини, здійснюється потай і ставить своїм завданням зміну думок, спонукань і цілей людей у потрібному певній групі напрямі.

МАНІЯ – пристрасть, божевілля, потяг.

МАСОВА КОМУНІКАЦІЯ – процес збору, обробки та поширення соціальної інформації через спеціальні канали на велику та розташовану в різних місцях аудиторію.

МЕДІАГІГІЄНА – система знань, що вивчає закономірності впливу інформаційно-комунікаційних технологій на людину та розробляє заходи профілактики негативних ефектів медійного впливу на здоров'я окремої людини, соціальних груп і населення в цілому.

МЕДІАГРАМОТНІСТЬ – полягає в сукупності мотивів, знань, умінь і можливостей, що сприяють добору, використанню, критичному аналізу, оцінюванню, створюванню та передаванню медіатекстів різних форм, жанрів, а також аналізу складних процесів функціонування медіа в суспільстві.

МЕДІАЗАЛЕЖНІСТЬ – розлад вольової поведінки, що проявляється в зловживанні медіа (надмірний час споживання медіапродукції, зниження саморегуляції, звуження інтересів тільки до сфери медіа із втратою інтересу до інших сфер життя тощо).

МЕДІАІМУНІТЕТ (від лат. *immunitas* – «звільнення від чогось») – здатність особистості до опору впливу з боку медіа, звільнення від спрямованого на неї небажаного психологічного тиску. Самозахист від навіювання, маніпулювання, психологічного тиску з боку ЗМІ.

МЕДІАКОМПЕТЕНТНІСТЬ – розуміння соціокультурного і політичного контексту функціонування медіа, а також здатність бути носієм і передавачем медіакультурних смаків і стандартів, ефективно взаємодіяти з медіапростором (здатність до сприйняття, аналізу, оцінки і створення медіатекстів, до медіадіалогу між виробниками і споживачами інформації), здатність створювати нові елементи медіакультури сучасного суспільства.

МЕДІАКУЛЬТУРА ОСОБИСТОСТІ – здатність людини ефективно взаємодіяти з масмедіа, адекватно поводитися в інформаційному середовищі: сприймати, аналізувати, оцінювати медіатекст, займатися медіатворчістю тощо.

МЕДІАНАСИЛЬСТВО – характеристики певних жанрів, окремих сцен і характеру взаємодії в комунікаційному процесі. Виокремлюють декілька видів медіанасильства: контактне фізичне насильство (зображення ударів, ляпасів, штурханів тощо); озброєне насильство (із застосуванням вогнепальної, тупої або

різальної зброї); насильство проти злочинців; фізичні тортури; воєнне насильство. До медіанасильства зараховують також зображення погроз фізичного та психологічного насильства, або ж коли люди піддаються публічному приниженню.

МЕДІАОСВІТА – навчання теорії та практичних умінь для опанування сучасних масмедіа.

МЕДІАРИЗИКИ – шкода, яку може завдати людині перегляд телепродукції, що містить негативний контент. Шкода може бути фізичною (знерухомлення) і психологічною (переляк, психологічна травма, нав'язливі спогади, копіювання небажаної і небезпечної поведінки, мови, ставлень, вчинків).

МЕДІАСОЦІАЛІЗАЦІЯ – явище інформаційного суспільства, що полягає в зміні традиційних способів уведення / входження дитини у світ дорослих, коли основні орієнтири щодо взаємодії із соціумом і формування власної ідентичності дитина отримує не із сімейної взаємодії, а під впливом медіа.

МЕДІАСПРИЙМАННЯ – процес засвоєння, осмислення інформації зовнішнього синтетичного світу, опосередкованого різними засобами масової комунікації: пресою, радіо, телебаченням тощо.

МЕДІАТВОРЧІСТЬ – продуктивна діяльність створення нових медіазасобів, пристроїв, програм, а також нового медіапродукту чи контенту.

МЕДІАТЕКСТ – одиниця, елемент, конкретний об'єкт медіапродукції. Візуальний медіатекст становить складний візуально-смісловий конструкт; розрізняється за видами (фільм, фотографія, телепрограма) та жанрами.

МЕРЕЖЕВЕ СПІЛКУВАННЯ (або *інтернет-спілкування*) – форма комунікації між людьми через мережу Інтернет за допомогою обміну текстовими, знаковими або мультимедійними повідомленнями. Культура спілкування в інтернеті має свої цінності, стандарти, символи, правила тощо.

МОНТАЖ – процес переробки або реструктурування початкового матеріалу, внаслідок чого виходить інший цільовий матеріал. Використовується в кінематографі, на телебаченні, радіо, звукозаписних студіях.

Н

НАВІЮВАННЯ (*сугестія*) – 1) психічний вплив на людину, яка перебуває у стані гіпнозу; 2) спрямована психічна дія, яка сприймається суб'єктом пасивно, без критичної оцінки.

НАВ'ЯЗЛИВА ФІНАНСОВА ПОТРЕБА (*тип інтернет-залежності*) – постійна участь в онлайн-аукціонах, неконтрольні покупки в інтернет-магазинах, нав'язливі ігри на біржі.

НАВ'ЯЗЛИВИЙ (КОМПУЛЬСИВНИЙ) ВЕБ-СЕРФІНГ (*тип інтернет-залежності*) – патерн інформаційної поведінки, зумовлений формуванням на-

в'язливої, непереборної потреби в постійному, але поверховому, стрибкоподібному пошуку й споживанні мережевої інформації.

НАПАДКИ, ПОСТІЙНІ ВИСНАЖЛИВІ АТАКИ (англ. «*harassment*») – найчастіше це залучення повторюваних образливих повідомлень, спрямованих на жертву (наприклад, сотні смс-повідомлень на мобільний телефон, постійні дзвінки) з перевантаженням персональних каналів комунікації.

О

ОБМОВЛЕННЯ (зведення наклепів) (англ. «*denigration*») – розповсюдження принизливої, неправдивої інформації з використанням комп'ютерних технологій.

ОНЛАЙН – режим приєднання до мережі протилежний особистісному спілкуванню; вказує на те, що відбувається в мережі в реальному часі.

ОНЛАЙН-ГРУМІНГ – маніпулювання дітьми або підлітками з метою сексуального або іншого неприйняттого контенту.

ОСОБИСТІТЬ – феномен суспільного розвитку, специфічне утворення, індивід, соціокультурна форма існування психіки, носій свідомості, який належить до людського роду і є продуктом суспільного розвитку, суб'єктом праці, спілкування і пізнання, детермінований конкретно-історичними умовами існування суспільства, усвідомлює свій зв'язок із навколишнім середовищем та має свої індивідуальні особливості. Таке розуміння віддзеркалює фундаментальні її якості, як-от соціальність, своєрідність, автономність соціального здійснення. Особистість наділена таким рівнем психічного розвитку, який дає їй змогу керувати своєю поведінкою і діяльністю, активним перетворенням навколишнього світу, а певною мірою, і своїм психічним розвитком.

П

ПІРАТСТВО АУДІОВІЗУАЛЬНЕ – незаконне відтворення, розповсюдження та/або публічний показ аудіовізуальних творів (фільмів, відео, музики тощо), що порушує авторські та суміжні права.

ПЛАСТИЧНІСТЬ – рухливість, оберненість, зворотність часу та подій.

ПРИСТРАСТЬ ДО ВІРТУАЛЬНОГО СПІЛКУВАННЯ ТА ВІРТУАЛЬНИХ ЗНАЙОМСТВ (тип інтернет-залежності) – великі обсяги листування, постійна участь у чатах, веб-форумах, надмірна кількість знайомих і друзів у мережі.

ПСИХОЛОГІЧНА БЕЗПЕКА – стан суспільної свідомості, за якого суспільство в цілому і кожна окрема особистість сприймають існуючий стан дійс-

ності й життя як адекватний та надійний, оскільки складаються реальні можливості для задоволення природних і соціальних потреб громадян сьогодні та існує впевненість у майбутньому.

Р

РЕКЛАМА (від лат. *reclamare* – «викрикувати») – інформація чи повідомлення про товари, види послуг, політичних кандидатів тощо, покликана стимулювати як попит, так і створювати популярність когось / чогось.

РЕКЛАМА ПРИХОВАНА («джинса») – рекламні матеріали, які розміщуються в масмедіа під виглядом журналістських.

РОЗУМНІ ПОЗНАЧКИ – піктограми, якими позначається медіапродукція, що містить ризики завдання шкоди здоров'ю і розвитку дитини певного віку. Розумні позначки дають змогу швидко, а то й заздалегідь зорієнтуватись і ухвалити відповідальне рішення щодо перегляду телепродукції (доступу до комп'ютерних ігор) або обмеження взаємодії з нею.

РОЗТЯГУВАННЯ – подовження часу майже до нескінченності. Існує дві кіберкомунікативні ситуації – синхронна й асинхронна, в яких ситуативний час розтягується майже до нескінченності. Так, під час синхронної комунікації, яка передбачає, що користувачі одночасно перебувають за комп'ютером чи в інтернеті, хоча й не «тут», але «зараз», у реальному часі (наприклад, чат-кімнати, skype тощо), для відповіді співрозмовникові відповідно до етикету відводиться від декількох секунд до хвилини, а то й більше – це значно більша затримка, аніж під час комунікації «face-to-face». У випадку з асинхронною комунікацією, коли від користувачів не вимагається швидкої, термінової інтеракції (наприклад, e-mail), у розпорядженні співрозмовника є години, дні чи навіть тижні.

С

САЙТ – сукупність вебсторінок, доступних у мережі (Інтернеті), доступні за певною адресою.

САМОЗВАНСТВО В ІНТЕРНЕТІ – переслідувач позиціонує себе як жертву, використовуючи пароль доступу до її акаунту в соціальних мережах, блогу, пошти, системи миттєвих повідомлень тощо, а потім здійснює негативну комунікацію.

СЕРФІНГ – манера поведінки інтернавта, який «подорожує» із сайту на сайт заради їх бездумного перегляду.

СИМУЛЯТОРИ – відеоігри, в яких комп'ютерна програма імітує аспекти реальної дійсності, або вигадані світи. Використовуються з навчальною метою.

«СИНІЙ КИТ» – координована підліткова гра, поширена переважно в російськомовних соціальних мережах, кінцевим підсумком якої є доведення гравця до самогубства.

СМАЙЛИК (від англ. *smile* – «посмішка») – ідеограма, що зображує емоцію. Поширений в інтернеті та в SMS.

СОЦІАЛЬНА МЕРЕЖА – вебсайт або інша служба в інтернеті, яка дозволяє користувачам створювати публічну або напівпублічну анкету, складати список користувачів, із якими вони мають зв'язок, та переглядати власний список зв'язків і списки інших користувачів.

СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ МЕХАНІЗМ ФОРМУВАННЯ МЕДІАЗАЛЕЖНОСТІ – трансформація внутрішньої мотивації особистості, перетворення мультимедіа із засобу досягнення певних цілей у спосіб життя людини.

СПІЛКУВАННЯ – обмін інформацією на комунікативному рівні. Є одним із виявів соціальної взаємодії. У його основі лежить обмін думками, оцінками, почуттями, волевиявленнями з метою інформування, емоційного впливу, спонукання до спільної діяльності тощо.

Т

ТРОЛІНГ – провокативна та навмисна публікація агресивних або образливих повідомлень із метою викликати негативну реакцію.

Ф

ФЛЕЙМІНГ (від англ. *flaming* – «пекучий, гарячий, полум'яний») – обмін короткими гнівними і запальними репліками між двома чи більше учасниками із використанням комунікаційних технологій.

ФРЕЙПІНГ (англ. «*fraping*») – отримання доступу до облікового запису людини в соціальних мережах для розміщення сумнівного контенту від її імені, ведення діалогів або образи інших користувачів.

Х

ХАКЕРСТВО – зламування інтернет-сайтів із наступним дефейсом, тобто зміною змісту сайту чи без цього.

ХЕПСЛЕПІНГ (англ. «*happy slapping*») – розміщення в інтернеті відеороликів із записами реальних сцен насильства без згоди жертви. Починаючись як жарт, хепіслепінг може закінчитися трагічно, коли жертві реально загрожує загибель.

Ц

ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ – це здатність особистості впевнено та ґрунтовно користуватись засобами цифрових технологій у професійній діяльності і працевлаштуванні, освіті, дозвіллі, громадській діяльності, що є життєво необхідними для участі у щоденному соціально-економічному житті.

ЦИФРОВА НЕРІВНІСТЬ – дистанції у розвитку та використанні комунікаційних технологій між розвинутими країнами та рештою світу, між різними верствами населення всередині країни – багатими і бідними, молоддю та людьми похилого віку, здоровими порівняно з інвалідами тощо. Виникає внаслідок неоднакового технічного, економічного, соціального тощо розвитку країн чи забезпечення населення.

Ч

ЧАТИ (від англ. *to chat* – «базікати, теревенити») – системи, призначені для інтерактивних конференцій.

Ш

ШЕЙМІНГ – приниження чи висміювання людини у мережі за певні особливості (зовнішність, думки, поведінку).

ШКІДЛИВЕ ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ – програми або скрипти, що призначені для пошкодження, викрадення чи блокування даних.

Щ

ЩОДЕННИК ОНЛАЙН – блог або персональна сторінка, де користувач регулярно публікує власні думки, фото, відео.

Ю

ЮЗЕР – користувач комп'ютера, програми або мережі.

ЮРИДИЧНА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ В ІНТЕРНЕТІ – правові наслідки за дії користувача в онлайн-просторі (наклеп, шахрайство, порушення авторських прав).

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Велика українська енциклопедія. URL: https://vue.gov.ua/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%BD%D0%BA%D0%B0 (дата звернення: 04.08.2025).
2. Майданчик для перекладів іншомовних слів. Словотвір. URL: <https://slovotvir.org.ua/> (дата звернення: 04.08.2025).
3. Media IQ. Словник. URL: <https://media-iq.tilda.ws/> (дата звернення: 04.08.2025).
4. Медіакультура особистості: соціально-психологічний підхід: навчальний посібник / за ред. Л. А. Найдьонової, О. Т. Баришпольця. Київ: Міленіум, 2009. 440 с.
5. Мироненко Г. В. Час віртуального життя: монографія. Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. Київ: Імекс-ЛТД, 2015. 134 с.
6. Психологічний словник / авт.-уклад. В. В. Синявський, О. П. Сергєєнкова; ред. Н. А. Побірченко. Київ: Науковий світ, 2007. 274 с.
7. Різновиди насильства в цифровому середовищі щодо жінок: як діяти постраждалим. *Кібер Брама*. URL: <https://stopfraud.gov.ua/cybersecurity-in-life/riznovydy-nasylstva-v-tsyfrovomu-seredovyshhi-shhodo-zhinok-yak-diyaty-postrazhdalym-i1062> (дата звернення: 04.08.2025).
8. Спірін О. М., Овчарук О. В. Цифрова компетентність. Енциклопедія освіти. Київ: Юрінком Інтер, 2021. С. 1095–1096.

Наукове видання

Гресько Інна Миколаївна

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

до навчальної дисципліни
«Віртуальна особистість, психологічна безпека в мережі»
для здобувачів вищої освіти ОС «Бакалавр»

Редактор Л. О. Ноцька
Технічний редактор О. К. Гомон

Підписано до друку 30.12.2025 р.
Формат 60×84/16. Папір офсетний.
Друк – цифровий. Умовн. друк. арк. 1,62.
Тираж 30 прим. Зам. № 124.

Донецький національний університет імені Василя Стуса
21021, м. Вінниця, вул. 600-річчя, 21.
Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру
серія ДК № 5945 від 15.01.2018 р.