



## **ІСТОРІЯ В ІНФОРМАЦІЙНІЙ ЦИВІЛІЗАЦІЇ**

**Київ 2022**

**Петасюк Олена Іванівна,**

Навчально-методична розробка «Історія в інформаційній цивілізації» / О. І. Петасюк – Київ, 2022.

**Рецензенти:**

**Пижик А. М.** – кандидат історичних наук, доцент, завідувач кафедри новітньої історії України Київського національного університету імені Тараса Шевченка;

**Сморжевська О. О.** – кандидат історичних наук, доцент кафедри новітньої історії України Київського національного університету імені Тараса Шевченка.

Затверджено на засіданні кафедри новітньої історії України історичного факультету імені Тараса Шевченка, *протокол № 12 від 30 червня 2022 р.*

Навчально-методична розробка у форматі словника-довідника містить 167 найбільш уживаних термінів, які репрезентують образ інформаційної цивілізації. Подано терміни, якими користуються у дослідницькій практиці як історики, так і представники багатьох інших наук, що наводять оптику на інформаційне суспільство. Словник-довідник обіймає нормативну загальнонаукову, міжгалузеву термінологію різних галузей знань, зафіксовану у сучасній пресі, науковій та інформативній літературі, онлайн-словниках тощо.

Словник-довідник розрахований на студентів ВНЗ, викладачів та аспірантів, учнів загальноосвітніх шкіл, коледжів та ліцеїв та усіх, хто цікавиться цифровим цивілізаційним поступом та намагається осмислити його як у зовнішньому вияві, так і у самій суті.

## ПЕРЕДМОВА

---

Кожне історичне явище має своїм виміром риторичний конструкт та дискурс. Відтак картина світу не буде повною, якщо поза науковою увагою залишаться відсутніми вербальний зріз певної епохи, в даному випадку – інформаційної. Прибічники теорії інформаційного суспільства пов'язують його становлення з домінуванням четвертого інформаційного сектору економіки, який йде після сільського господарства, промисловості та сфери послуг. Фінанси і праця, які є основою індустріального суспільства, поступаються місцем інформації та знанню у постіндустріальному суспільстві. Динамічні зміни та дії інформаційних технологій приводять до того, що в інформаційному суспільстві класи змінюються соціально недиференційованими інформаційними спільнотами. Це суспільство, в якому політична, соціально-економічна та культурна сфери тісно пов'язані з науковими знаннями і способами використання інформації. Основні його критерії: технологічний – інформаційна технологія використовується у сферах виробництва, управлінні, побуті; соціальний – інформація виступає як важливий стимулятор зростання якості життя, формується і утверджується «інформаційна свідомість» при широкому доступі до інформації; економічний – інформація виступає як економічний ресурс; політичний – інформація стимулює політичні процеси; культурний – це визнання культурної цінності. Тому дослідницьку оптику на інформаційну цивілізацію наводить багато наук, що відображено у тлумаченнях до термінів.

Розвиток науки і техніки в епоху інформаційної цивілізації призвів до появи у нашій мові: нових простих та складних слів, неологізмів; до аббревіації, завдяки якій скорочується «площа» словесних знаків; до запозичення українською мовою слів з інших мов для не стільки номінації реалій нашої епохи, а скільки для раціонального вираження тих чи інших уже відомих понять. Згідно наукових концепцій слово тільки через своє поняття узагальнено вказує на певний предмет, ознаку, процес стан тощо.

Словникова стаття є джерелом різнобічних відомостей про термін: його походження; його тлумачення; час появи; галузеві ремарки, що вказують на належність слова до певної сфери знань; наголос на тому, хто уперше увів його у обіг тощо. Звернено увагу на тих дослідників, хто творив парадигму розуміння інформаційної епохи людства. Пропонований словник-довідник прагне охопити концепції та імена їх авторів, що найчастіше згадують в академічних та наукових колах; в інформаційному просторі.

Термін, виділений курсивом, означає: його тлумачення під відповідною початковою літерою також міститься у наданому реєстрі термінів.

Усі терміни та їх значення являють собою цілісний ряд проникнення у суть проблеми «історія в інформаційній цивілізації». Кожен із них із свого боку робить наголос на висвітленні певної грані розвитку інформаційної цивілізації та її розуміння з історичної точки зору. Оскільки поданими термінами активно оперують викладач і студент у межах навчальної дисципліни «Місце історії в інформаційній безпеці держави» (2 курс, рівень освіти – магістр), у запропонованій праці фіксація термінів відбувається із урахуванням факторів: 1) терміни, які є маркером сучасної епохи; 2) терміни, які викликають зацікавлення у студентів, найчастіше обговорюються на вебінарах та лекціях. Найзапитованіші терміни серед студентства, а відтак важливі у світоглядному сенсі, подані у більш розширеному варіанті. Список використаної літератури (де враховані як новітні наукові дослідження, так і світові бестселери, інформація з інтернет-простору, з електронних універсальних та спеціалізованих словників тощо) у свою чергу може слугувати допоміжним матеріалом до вивчення проблеми розвитку інформаційної цивілізації.

Оперативність реагування на важливі події у житті суспільства, пошук виразних мовних засобів, щоб їх описати, проаналізувати, позиціонувати, зробити висновки та прогнози, викликають потребу в словниках. Завдання історика полягає не тільки у самовиразі у власній ланці діяльності, а у постачанні історичних змістів для соціокультурної комунікації. Особливо в епоху інформаційних зіткнень, консцієнтальних воєн, гібридних воєн та війн історій зокрема, значення постаті історика складно переоцінити, сприймаючи його як того, хто боронить світоглядні кордони власної держави. Історик, що живе в інформаційній цивілізації, несе на собі також місію формування глобального мислення та відвернення інформаційних загроз. Вчений, наділений аналітичними та комунікативними здібностями, впливає на світоглядний клімат сучасності, тому має бути відповідальним у цьому сенсі і розуміти, що власною науковою діяльністю він сприяє розвитку національного історичного наративу.

Маю надію, що словник-довідник стане у нагоді широкій читацькій аудиторії, яка тримає руку на пульсі часу, але передусім – студентам, які вивчають вищезазначену навчальну дисципліну. Намагаючись забезпечити повноту переліку термінів для репрезентації інформаційної епохи, в якій випала нам нагода нам жити, усвідомлюємо, що він далекий від завершення, бо передусім ледь не щодня на історичну арену виходить нове явище, яке потребує осмислення завдяки новим термінам.

**Автор-упорядник**

**канд. істор. наук, доц. Олена Петасюк**

### Український алфавіт

А а Б б В в Г г І і Д д Е е

Є є Ж ж З з И и І і Ї ї Й й

К к Л л М м Н н О о П п Р р

С с Т т У у Ф ф Х х Ц ц Ч ч

Ш ш Щ щ Ъ ъ Ю ю Я я

## А

**Авторитаризм** – тип урядування, за якого володарі вимагають безперечної покори урядованих. Традиційно «авторитаристи» обстоюють високий ступінь визначення урядом поглядів та поведінки й тому надають невеликої ваги індивідуальному виборі. «А.» часто означає те саме, що й давніше слово деспотизм. Авторитарні режими (переважно військові) мали переваги над тоталітарними: не існували дуже довго, і, хоч і могли репресувати своїх політичних опонентів не менш брутально, лишали набагато більшу сферу для приватного життя людини. Там, де ще не визріли передумови демократії, авторитаризм мав відносні переваги.

**Агресія інформаційна** – операції немілітарного впливу в *кіберпросторі*, в т. ч. у дипломатичній, економічній площинах; ключовий компонент *гібридних війн*. Мета «А. І.» – соціально-політична дестабілізація держави та порушення підвалин її конституційного ладу. Інформаційне протистояння здійснюється шляхом проведення заходів, спрямованих проти *систем керування та прийняття рішень*, а також проти *комп'ютерних* (див. *комп'ютер*) мереж та систем.

**«Анонімус» («Anonymous»)** – «*Інтернет-зібрання*» активістів та *хактивістів* (див. *хакер*), учасники якого у переважній більшості незнайомі один з одним; походять з різних країн; з децентралізованою командною структурою, яка працює на основі ідей, а не директив. Початково термін з'явився на початку 2000-их рр. на *іміджборді* 4chan як концепція численних спільнот Інтернет-користувачів, що складають один анархічний *цифровий* глобальний мозок (див. *цифровізація, цифрові технології*). У відповідь на вторгнення Росії до України 2022 року Anonymous оголосило *кібервійну* російському уряду. Повідомлення про це було опубліковане в Twitter у ніч на п'ятницю, 25 лютого. Угруповання вперше у своїй історії оголосило війну цілій країні.

**Антиутопія** – повна протилежність *утопії*. Картина вигаданого суспільства, що живе в похмурому і позбавленому надії світі. Всюди панує насильство, злидні, пригноблення і певного роду *тоталітарний* режим з боку уряду. Найвідоміші антиутопічні романи-перестороги: «Прекрасний новий світ» (О. Хакслі); «1984» та «Колгосп тварин» (Дж. Орвелл); «451 градус за Фаренгейтом» (Р. Бредбері), «Довга прогулянка» та «Людина, що біжить» (С. Кінг); «Метро 2033» (Д. Глуховський). В антиутопічному світі: переважають високі технології; кризова екологічна ситуація внаслідок промислового розвитку, катаклізму, епідемії чи ядерної війни; єдина ідеологія, культ особи; нівелювання особистості; поділ суспільства на групи та касти; масштабна *пропаганда*; дегуманізація людської спільноти.

## **Б**

**Байт** – одиниця вимірювання обсягу *цифрової інформації*, яка зазвичай містить вісім *бітів* і представлена двійковим числом. Одиниця вимірювання кількості інформації, якою *комп'ютер* може оперувати як одним цілим.

**Безпека інформаційна** – складова національного суверенітету та ділянка *безпеки національної*. Це стан захищеності інформаційного середовища суспільства, який забезпечує його формування, використання і розвиток в інтересах громадян, організацій, держави; стан захищеності потреб в *інформації* особистості, суспільства і держави, при якому забезпечується їхнє існування і прогресивний розвиток незалежно від наявності внутрішніх і зовнішніх інформаційних загроз; в інформаційному праві – це одна із сторін розгляду інформаційних відносин у межах інформаційного законодавства з позицій захисту життєво важливих інтересів особистості, суспільства, держави та акцентування уваги на загрозах цим інтересам і на механізмах усунення або запобігання таким загрозам правовими методами.

**Безпека національна** – стан нормативно-правових актів та організаційно-технічних заходів, який дає змогу зберігати державі свою цілісність і виступати самостійним суб'єктом міжнародних відносин. Виміри «**Н. Б.**» : **1)** суспільно-державна проблема, пов'язана із національними інтересами («**Н. Б.**» як стан, де забезпечується баланс національних інтересів; **2)** складний і багатогранний процес; **3)** державна політика. Розрізняють безпеку за рівнем суб'єктності державну, особисту, суспільну, колективну та політичну; за суспільними сферами – політичну, економічну, соціальну, культурну, військову. В умовах зростання глобальних проблем світового співтовариства виникли види «**Н. Б.**» : енергетична, сировинна, продовольча, інформаційна, технологічна, епідеміологічна, екологічна, психологічна. Головні об'єкти «**Н. Б.**» становлять: людина, її права та свободи; громадянське суспільство, його духовні та матеріальні цінності; держава, її суверенітет та територіальна недоторканність, політична незалежність та конституційний лад; *масова свідомість*. Основним суб'єктом «**Н. Б.**» є держава, яка виконує функції у цій сфері через органи законодавчої, виконавчої та судової влад.

**Бестселер** – книга, яка користується підвищеним попитом і видана великим накладом. Уперше термін «**Б.**» було використано в 1889 р. в американській газеті *The Kansas Times & Star*. Починаючи з 1895 р. Г. Тьюрстон Пек у редактованому ним журналі *Bookman* («Книжник») став уміщувати – спершу щомісяця, згодом щотижня – списки книжок, на які спостерігався найактивніший купівельний попит у містах США.

**Біт** (двійкова цифра) – найменша одиниця *інформації* в *комп'ютері*. Він використовується для зберігання інформації і має значення true / false, або on /

off. Окремий біт має значення 0 або 1, яке зазвичай використовується для зберігання даних та реалізації інструкцій у групах байтів. Комп'ютер часто класифікують за кількістю бітів, які він може обробити за один раз, або за кількістю бітів в адресі пам'яті. Багато систем використовують чотири восьмибітні байти для формування 32-бітного слова.

**Біткойн** – див. *Криптовалюта*

**Біхевіоризм** – науковий напрям в психології, *менеджменті* та інших дисциплінах, який вивчає поведінку людей та її залежність від різних факторів впливу.

**Блог** – це *веб-сайт*, основний зміст якого – записи, статті або інші форми даних, що регулярно додаються; *мережевий* (див. *мережеве суспільство*) журнал подій.

**Блокчейн** – це технологія обробки, зберігання *інформації* та ідентифікації клієнтів. Дослівно з англ. blockchain перекладається як «ланцюжок блоків», а сама технологія була запропонована в 2008 р. Сатоши Накамато (псевдонім людини або групи людей). Головні особливості «Б.» технології: прозорість, стабільність, незалежність. Вперше технологія «Б.» була застосована в 2009 р. при створенні *криптовалюти* «біткойн» і отримала широку популярність й для розробки інших криптовалют.

**Бот** – автоматизоване програмне забезпечення, яке використовується для виконання певних повторюваних завдань у *веб-контенті*. Боти, як правило, вимагають дозволу на експлуатацію і періодично використовуються вандалами, щоб завдати великої шкоди вмісту *веб-контенту* за короткий проміжок часу.

**Ботоферма** – *комп'ютер*, на якому встановлено спеціалізоване програмне забезпечення. Усі смс і телефони, на які приймають авторизовані дані, вони перебувають в онлайн, або використовують сторонні сервіси. Онлайн SIM, оренда номерів для реєстрації цих *фейкових* акаунтів або акаунтів *спамерських* (див. *спам*) пошукових робіт. Якщо ми говоримо про професійну «Б.», то це звичайний ноутбук, який нічим не відрізняється від вашого. Там є *софт*, який у режимі онлайн приймає усі смс і переадресовує їх, куди треба, у потрібні поля і робить це все в автоматичному режимі.

**Бренд** – набір елементів дизайну певної марки продукції, які разом з ідеєю становлять значну одиницю. **Брендування** – це процес, в ході якого компанія робить себе відомою для громадськості та виділяє себе серед конкурентів. «Б.» містить фразу/*слоган*; дизайн; ідею, які роблять його легко пізнаваним для публіки. 1941 р. дизайнер В. Ландор у Сан-Франциско засновує Walter Landor & Associates – першу у світі бренд-консалтингову агенцію і одним із перших застосовує брендинг і дизайн як інструменти стратегічного управління бізнесом.



## В

**Веб** - частина складних слів, яка означає «призначений для *Інтернету*», «працює в Інтернеті»; графічна, мультимедійна частина Інтернету. До прикладу: **веб-сторінка** – певна кількість *інформації* в Інтернеті, яка має своє унікальне ім'я та адресу для пошуку; **веб-сайт** – сукупність веб-сторінок, об'єднаних за змістом і навігаційно та доступних у мережі Інтернет через веб-службу, які представляють організацію, приватну особу чи будь-яку іншу інформацію.

**Вебінар** – захід (семінар), що здійснюється в режимі реального часу з метою залучення трафіку на *веб-сайт*, залучення потенційних клієнтів, проведення масштабних тренінгів тощо.

**Віртуальний 1.** Можливий; той, що може або має проявитися. **2.** Умовний. Віртуальна реальність. Віртуальна компанія: а) організація, компанія, що діє у віртуальній реальності, до прикладу, у мережі *Інтернет*; б) створене тимчасово, на строк виконання великого проєкту, часто організаційно не оформлене підприємство, що акумулює виробничі, фінансові й інтелектуальні зусилля багатьох компаній. Віртуальні частинки, фіз. – елементарні частинки, які не можуть бути виявлені за час їх життя. **3.** Уявний, реально не існуючий. Віртуальний образ.

**Воркшоп** (майстер-клас) – семінар, тривала *інтерактивна* зустріч або освітня сесія, яка передбачає об'єднання людей з певною метою, призначена для досягнення спеціалізованого результату та є гнучким і ефективним форматом навчання, розвитку, управління змінами, створення команди та розв'язання проблем, а також практично будь-яких організаційних завдань.

## Г

**Генофонд** – сукупність усіх генів даного виду рослин, тварин тощо. Термін запропонував 1928 року О. Серебровський, працями якого започатковано інвентаризацію та системний аналіз «Г.» птиці. З історико-соціологічної т. з. – усі носії історичної пам'яті, культури, менталітету певної нації. Поняття «Г.» застосовують при обґрунтуванні стану флори і фауни, генетичного здоров'я сучасної людини, долі прийдешніх поколінь перед загрозою екологічного неблагополуччя чи інтелектуальної деградації.

**Геноцид** (від грец. – «рід, плем'я» та лат. – «вбиваю») – цілеспрямовані специфічні дії, мета яких – повне або часткове знищення груп населення чи народів за національними, етнічними, расовими чи релігійними мотивами. До таких дій належать: вбивство членів цієї групи; нанесення тяжких тілесних або психічних ушкоджень членам такої групи; створення членам групи умов, які

розраховані на повне чи часткове її знищення; унеможливлення народження дітей в середовищі групи; насильницька передача дітей цієї групи іншій групі; знищення культури груп, щоб позбавити їх власної ідентичності. Польський адвокат Рафаель Лемкін увів термін до вжитку на піку Другої світової війни та голокосту.

Конвенція ООН 1948 р. про запобігання злочину геноциду та покарання за нього була лобійована СРСР, що ускладнювало насамперед визнання голодомору українського населення 1932-1933 рр. геноцидом та загалом для незаангажованих науковців заважало підвести усю радянську практику масових вбивств власного населення під визначення «державний геноцид». Те, що розпочалося спочатку як агресивна політика до окремих груп населення («соціальний расизм») розрослося за буквально пару десятиліть до розмірів тотального терору всього народу, на хвилі якого вирости перші концтабори у 1918 р.

Після повномасштабного вторгнення Росії в Україну 24 лютого 2022 р. Верховна Рада України 14.04.2022 р. ухвалила постанову «Про вчинення Російською Федерацією геноциду в Україні», якою дії російських військ та російського керівництва в Україні визнаються геноцидом українського народу. Під визначення «Г.» підпадають наступні дії військ РФ в Україні після 24 лютого 2022 р.: винищення української культури та символіки; вилучення із бібліотек та знищення книг українською мовою; стирання фактів національної історії і постачання українських шкіл російськими підручниками з історії; переслідування за *ідентичністю національною*; вбивство передусім еліт; створення фільтраційних таборів; згвалтування та інші насильницькі дії проти мирного населення; депортація українських дітей до країни-агресорки; свідоме знищення російською армією на території України лікарень, освітніх установ, музеїв, театрів, культоб'єктів, підприємств, продовольчих складів; випал полів.

**Геополітика** – підхід до політики, започаткований у Німеччині напр. ХІХ ст., що бере до уваги вплив географічного середовища країни на її зовнішню політику.

1. Політична концепція, згідно з якою політика держави зумовлена географічними факторами: розташування країни, клімат, природні ресурси тощо.
2. Сфера державної зовнішньої політики, у якій враховуються особливості фізичної, економічної та політичної географії якої-небудь держави.

**Гібридна війна** 1) нова форма глобального протистояння; 2) загальна назва новітньої форми військового конфлікту; 3) нестандартний тип введення війни, комбінація різних типів і способів ведення війни: *інформаційна пропаганда*, підтримка сепаратизму та тероризму, сприяння створенню нерегулярних збройних формувань тощо. Поєднання мілітарних, квазімілітарних дипломатичних, інформаційних, економічних засобів задля досягнення стратегічних політичних цілей підпорядкування однією державою іншої.

Задовго до початку російсько-української війни 2014 р. термін вживався військовими експертами США в якості пояснення поєднання звичайного та нестандартного типів введення війни – це термін «Hybrid Warfare».

**Гік-культура** – це захоплення гаджетами, коміксами, комп'ютерними іграми та серіалами, настільними іграми. Гік – це не просто дивак, а фанат технологій, представник популярної культури. Особливе місце у «Г.-к.» займає фентезі та наукова фантастика. Приклади: «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна, «Зоряні війни» («космоопера»), «Відьмак» А. Сапковського, комікси Marvel та DC, серії відеоігор The Elder Scrolls, Assassin's Creed, Warcraft, серіали: «Зоряний шлях», «Доктор Хто», «Гра престолів», «Ходячі мерці» тощо.

**Глибинна мережа** (невидима мережа чи прихована мережа) – це частка всесвітньої мережі *Інтернет*, вміст якої за жодних обставин не індексують стандартні пошукові онлайн-системи. «Г. М.» є протилежним явищем до поверхневої мережі. Як категорія нової *інформації* в Інтернеті, вона динамічно зростає. «Г. М.» у 500 разів більша, ніж поверхнева. Цінність її змісту незмірна, користувачі Інтернету досліджують тільки 0,03 % загальної кількості наявних *веб-сторінок*.

**Глобалізація** – зростаюча взаємозалежність і складність світового суспільства у політиці, економіці, науці, освіті, мистецтві. У залежності від наведеної на неї дослідницької оптики, має виміри, тобто «Г.» ми сприймаємо як **1)** процес; **2)** стан; **3)** ідеологію; **4)** риторичний конструкт. Гіперглобалісти вважають, що глобалізація становить якісно нову добу людства; скептики стверджують, що глобалізація переважно міф; за трансформацістами, світ сьогодні дійсно переживає якісні перетворення на глобальному рівні. За Е. Гарелом, найголовніша ідея, яка характеризує «Г.» – це дедалі більший розрив між уявленням про суверенну державу, що сама визначає своє майбутнє, сучасною глобальною економікою і щораз більшою складністю світового суспільства.

**Громадська думка** або суспільна думка – уявлення про спосіб існування свідомості, як сукупної свідомості окремих індивідів, об'єднаних у суспільні групи, які пов'язані спільністю інтересів, у якому фіксується ставлення до подій або явищ громадського життя. У повсякденному житті – думка колективу (спільноти) про події та факти внутрішнього й зовнішнього життя, поведінку окремих учасників колективу. У державному управлінні для того щоб з'ясувати «Г. Д.», органи публічної влади проводять громадські обговорення, які в Україні усе помітніше отримують конституційно-правове регулювання. Першим згадуванням поняття «Г. Д.» вважають використання латинських виразів «*publika opinio*» і «*opinion publika*» у творі «Полікратик» англ. схоласта Йоханнеса фон Солсбері. Й. фон Солсбері є представником раннього гуманізму, який від класиків античності сприйняв думку про владу «*opinion publika*».

**Гугл ( Google LLC)** – американська публічна транснаціональна корпорація, яку заснували 1998 року аспіранти Стенфордського університету Ларрі Пейдж і Сергій Брін. Найпопулярніший пошуковий сервіс станом на 2021 рік, має у власності, зокрема, YouTube і Blogger. Назва Google – це математичний термін «гугол» (googol), який позначає число, виражене одиницею з 100 нулями. Згідно з підрахунками компанії, в даний час людство за два дні генерує стільки ж *інформації*, скільки воно створило від початку цивілізації до 2003 року. Google складається з 450 000 *серверів*, зібраних в дата-центри, по всьому світу.

**Гугл Міт (Google Meet, попередня назва Hangouts Meet)** – сервіс відеотелефонного зв'язку, розроблений компанією Google від 2017 року. Вебсайт <https://meet.google.com/> Коли ВООЗ визнала епідемію нового коронавірусу пандемією у березні 2020 р., і керівництвом Google Meet було оголошено про надання безкоштовного доступу до програми, то число користувачів збільшилося до 100 млн. на день (квітень, 2020). В аналогічному сервісі Zoom (див. *зум сервіс*) на той момент число користувачів на день було вдвічі більшим.

## Д

**DALL-E** – програма *штучного інтелекту*, розроблена OpenAI, яка створює зображення з текстових описів. Він використовує 12-мільярдну версію моделі трансформатора GPT-3 для інтерпретації введених даних природною мовою та створення відповідних зображень. У червні 2022 р. нейромережа DALL-E вперше створила обкладинку для глянцевого журналу «Cosmopolitan».

**Дайджест 1.** Короткий тематичний огляд новин у ЗМІ (див. *Мас-медіа*). **2.** Періодичне видання, яке передруковує у повній або скороченій формі найцікавіші матеріали з інших видань.

**Декодування інформації в процесі комунікації** – перетворення символів переданої відправником *інформації* у формі, зрозумілій для одержувача.

**Демократія** ( від грець. «демос», що означає «народ», і «кратос», тобто влада) – спосіб правління, що діє від імені всіх людей, відповідно до їх «волі». Ідея демократії полягає в двох ключових принципах, які допомагають пояснити її цінність: А) індивідуальна автономія, тобто ідея, яка говорить, що ніхто не має підкорятися правилам, які нав'язані іншими; люди повинні мати можливість контролювати своє життя (в межах розумного). Б) рівність: ідея, суть якої полягає в тому, що кожна людина має таку саму можливість впливати на рішення в суспільстві, у якому вона живе, як і інші члени цього суспільства. Грецька модель була створена у V столітті до н. е. в місті Афіни. Термін «демократизація» вперше вжив Брайс 1888 р., зауваживши, що цей процес почався з Французької

революції. Якщо демократію порівняти до виборчого права, перша хвиля демократизації поширилася від Франції та деяких штатів Америки в 1790-х рр. на більшу частину індустріалізованого світу (до 1918 р.). Термін «Д.» вживають і говорячи про надання більшого контролю працівникам або клієнтам добровільних чи корпоративних організацій. На поч. нинішнього тисячоліття частка демократичних країн у світі відносно недемократичних становила 63%. За індексом «Д.» (англ. Democracy Index) – класифікація 167 країн світу, складена «Economist Intelligence Unit» за рівнем розвитку в них демократії – 23 країни мають повноцінну «Д.», 51 країна – недосконалу (рейтинг 2020).

**Дефініція** – стисле логічне визначення, яке містить у собі найістотніші ознаки визначуваного поняття.

**Дискурс** (лат. discursus – міркування) – сукупність висловлювань, міркувань, суджень, оцінок певного явища, об'єкта, проблеми.

**Дистанційна освіта (ДО)** – це відкрита система навчання, що передбачає активне спілкування між викладачем і студентом за допомогою сучасних технологій та мультимедіа. Така форма навчання дає свободу вибору місця, часу та темпу навчання. Це найбільш популярний *інноваційний* метод навчання, який дозволяє використовувати нові технології викладання і забезпечувати безперервність освіти. Має два види: синхронне (онлайн, див. *онлайн-навчання*) та несинхронне. Несинхронна «Д. О.» діє в роздільному режимі часу, відтак відсутнє міжособистісне спілкування, ускладнена ідентифікація дистанційних студентів. Несинхронні форми «Д. О.» нагадують модель комп'ютерної гри, нові рівні якої можна відкрити тільки тоді, коли пройдені попередні. Дві парадигми навчання перетинаються у частині того, що доступні фактично усім верствам населення, відображають *демократичний* зв'язок «викладач-студент». Позитивними сторонами «Д. О.» виступають: гнучкість, актуальність, зручність, модульність, економічна ефективність та раціональність, *інтерактивність*, географічна необмеженість.

**Дистопія** див. *Антиутопія*

## **Е**

**Еліта** (фр., краще, добірне; від лат., вибираю) **1.** Найкращі екземпляри яких-небудь рослин, що їх відбирають для виведення нових сортів. **2.** Гарантоване щодо чистосортності, найдобріше сортове насіння, вирощуване селекційно-дослідними установами. **3.** Найкращі тварини певної породи, які відзначаються міцністю будови тіла, найвищою продуктивністю і добрим здоров'ям. **4.** Про людей, що виділяються серед інших своїм суспільним становищем, розумом, здібностями і т. ін.; провідники, верховоди, батьки, дріжджі суспільства, обранці,

найкращі, *істеблішмент*, вищий (фешенебельний) світ; образно: сметанка, сіль землі, передова верства.

## **З**

**Загальний штучний інтелект (AGI)** фактично має рівень людського розуму, який навіть трохи перевершує його, тобто він здатний міркувати, планувати, вирішувати завдання, абстрактно мислити, осягати складні ідеї, швидко вчитися і вчитися на досвіді. Машині зі «*Ш.І.*» такого рівня під силу пройти тест Тьюринга, після чого складно буде відрізнити, з ким спілкуєшся – з машиною або з живою людиною.

**Знак** – матеріальний, чуттєво сприйманий предмет, який є представником іншого предмета і використовується для отримання, зберігання і передачі *інформації*.

**Зомбування** – перетворення людини в біологічного робота (зомбі) в результаті спеціального інформаційного, психологічного, медикаментозного, фізичного та іншого впливу на нього; програмування людської свідомості на певну мету, алгоритм діяльності.

**Зум сервіс (Zoom Video Communications)** – американська *комунікаційно-технологічна* компанія з штаб-квартирою в Сан-Хосе (Каліфорнія), яка надає послуги віддаленого конференц-зв'язку з використанням хмарних обчислень (див. *хмарні технології*). Zoom пропонує комунікаційне програмне забезпечення, яке об'єднує відеоконференції, онлайн-зустрічі, чат і мобільну спільну роботу. Заснована 2011 р. Засновник Ерік Юань. Офіційний сайт: <https://zoom.us/>.

## **І**

**Ідентичність національна** – це широкий комплекс індивідуалізованих і неіндивідуалізованих міжособистісних зв'язків та історичних уявлень, який становить основу самоідентифікації окремих осіб та груп людей з певною нацією як самобутньою спільнотою, що має свою історію, територію, мову, історичну пам'ять, культуру, міфи, традиції, об'єкти поклоніння, національну ідею. Жоден із членів нації не знає й ніколи не знатиме всіх своїх співвітчизників, але між ними існує анонімна й символічна солідарність, яка актуалізується у часи випробовувань. Будучи специфічною асоціацією людей, нація наділена такими джерелами саморозвитку та самозбереження, яких не має жодна інша спільнота. На підтримку її існування працюють численні соціальні групи та громадські об'єднання (професійні, економічні, культурні, релігійні та ін.), зрештою – на її підтримку працює держава.

**Імагологія** – наука, яка вивчає образи різних властивостей, тобто репрезентації та саморепрезентації людини.

**Імейл** (e-mail) – електронна пошта – спосіб обміну *цифровими* (див. *цифровізація, цифрові технології*) повідомленнями між людьми з використанням цифрових пристроїв, таких як *комп'ютери* та мобільні телефони, що робить можливим пересилання даних будь-якого змісту.

**Імідж** – це позитивний результат довгої спільної праці керівництва і персоналу фірми. «І.» складається з зовнішнього образу (одягу і речей, міміки, поз і жестів) та внутрішнього образу, який неможливо побачити, але який відчувається і дуже впливає на сприйняття людини оточенням (вміння правильно будувати спілкування, позитивні якості особистості, вміння розуміти людей і вміння справляти враження). «І.» – це те, до чого ми прагнемо використовуючи методи індивідуалізації, акцентуалізації та просунення. Іміджеві характеристики є рукотворними та мобільними, ними можна керувати.

**Іміджборд** (англ. Imageboard) – вид *веб-форуму*, з можливістю прикріплювати зображення, часто поряд із текстом та обговореннями. Перші «І.» були створені в Японії як продовження концепції текстбордів. Пізніше ці *сайти* (див. *веб-сайт*) надихнули на створення низки англомовних «І.», зокрема 4chan.

**Іміджмейкер** – фахівець зі створення *іміджу*, формування *громадської думки* про когось, щось.

**«Індустрія знань»** – поняття у 1930-тих роках уводить у *дискурс* Фріц Махлуп. Воно означає цілісність освіти, науки, *ЗМІ, інформаційних технологій* та послуг, що вилилося з часом у визначення якісно нової доби людства. Цей концепт у 70-80 роках ХХ ст. розвинув Деніел Белл, ставши класиком постіндустріального суспільства, де панує верховенство знання. Один із авторів *«інформаційної цивілізації»* (див. *інформаційне суспільство*) Елвін Тоффлер вважав: вона веде до створення надіндустріальної інформаційної цивілізації і пророкував загибель індустріалізму та появу нових джерел енергії, демасифікацію ЗМІ, прихід ефективних *демократичних* урядів та зменшення ролі національних держав («Третя хвиля», 1980).

**Інновація** (англ. innovation — нововведення) – це ідея, новітній продукт в галузі техніки, технології, організації праці, управління, а також у інших сферах наукової та соціальної діяльності, засноване на використанні досягнень науки і передового досвіду, є кінцевим результатом інноваційної діяльності.

**Інтерактивний** (англ. interact; inter – взаємний, act – діяти) – здатний взаємодіяти або перебувати в режимі бесіди, діалогу з будь-чим (напр., *комп'ютером*) або з будь-ким (людиною). Сутність інтерактивного навчання полягає в активному залученні всіх, хто навчається, до процесу пізнання.

**Інтерактивний маркетинг** (або онлайн-маркетинг) – форма прямого маркетингу, що здійснюється за допомогою *інтерактивних* комп'ютерних служб, які надають інформаційні послуги в оперативному режимі за допомогою систем, що забезпечують двосторонній електронний зв'язок між продавцем і покупцем.

**Інтерактивний режим** – режим функціонування «людино-машинної» системи, що передбачає практично негайну відповідь системи на запит користувача.

**Інтернет** (Internet) – це глобальна (див. *глобалізація*) інформаційна мережа, яка об'єднує велику кількість регіональних мереж і водночас мільйони *комп'ютерів* у всіх кінцях планети з метою обміну даними та доступу до інформаційних і технологічних ресурсів.

**Інтертекстуальність** (лат. *inter* – між і *textum* – тканина, зв'язок, текст) – використання різноманітних текстів у формі цитат, ремінісценцій, алюзій, пародій, компіляцій, стилізацій тощо в новому літературному дискурсі.

**Інформаційна війна** (англ. *information warfare*) – викладення *інформації* у спосіб, який формує у суспільстві чи групі людей потрібну т. з., *громадську думку*, хід взаємодоповнюючих логічних думок, вичерпну систему поглядів щодо окремих питань на користь організатора інформаційної *пропаганди*. Як наслідок, відбувається усвідомлення окремих фактів чи подій у потрібному для маніпулятора світлі, формування потрібного світогляду чи життєвої позиції стосовно питань, у яких раніше були протиріччя чи нерозуміння. У випадку відсутності протиріч і наявної сталої системи поглядів, завданням «**І. В.**» є породження сумнівів, насівання протиріч та домислів в існуючі переконання. У молодому віці, у мало освічених прошарках суспільства, внаслідок м'якої несформованої свідомості та прогалин у знаннях, завданням «**І. В.**» є їх закриття потрібною, надзвичайно легкою для засвоєння та логічною на перший погляд інформацією. Відповідно, із зростанням обізнаності зменшується вразливість, у такому випадку, «**І. В.**» потребує більш складного підходу для породження сумнівів, використовує численні техніки перекручування інформації, до прикладу, подання неправди з логічними доказами правдивості цих фактів, фальсифікованими дослідженнями та доказами, у які жертва гіпотетично має повірити і прийняти їх як свої переконання. Загалом інформаційна вразливість притаманна всім суспільним прошаркам, освіченість суспільства лише визначає, наскільки вичерпною та розгорнутою має бути подана альтернативна інформація, щоб здаватись правдивою. Для мінімізації критичного ставлення до нових фактів обов'язковою умовою для початку «**І. В.**» є встановлення довіри до альтернативного джерела інформації, подача його як авторитетного, науково підтвердженого тощо.



**Інформаційна влада** – це різновид форм влади, який полягає у тому, що виконавець перебуває під впливом *інформації*, якою володіє керівник, і впевнений, що вона забезпечує прийняття необхідних управлінських рішень.

**Інформаційна гігієна** – антидот у *інформаційній війні*, комплекс заходів, який розкриває механізми боротьби з інформаційною війною, пояснює механізми інформаційної війни, розробляє протидію: від створення швидкого легкозасвоюваного «інформаційного цукру» на випередження, де простими словами пояснюється суть явища, до пояснення складних механізмів перевірки джерел *інформації*, виявлення фальшивих новин; загальноосвітня діяльність з акцентуванням уваги на можливе перекручування окремих фактів супротивником.

**Інформаційна інфраструктура** – це усі ті об'єкти, з яких ми отримуємо *інформацію* про суспільно-політичні події, такі як: гаджети, *комп'ютери*, комп'ютерні мережі, *Інтернет* відомості тощо. Тобто це пристрої та програмно-технологічні складові.

**Інформаційне суспільство** – соціологічна концепція постіндустріального суспільства; нова історична фаза розвитку суспільства, в якому виробництво, використання та споживання *інформації* стає визначальним способом діяльності в усіх сферах суспільного буття (економіці, політиці та культурі). Особливістю цього типу суспільства є вирішальна роль інформ.-комунікац. технологій, виробництво інформації та знання. Термін «**I. С.**» вперше почали використовувати в експертних колах Японії та США (Ю. Хаяші, Ф. Махлуп) на поч. 1960-х рр.; у західній футурологічній літературі кін. 1960-х – поч. 1970-х рр. зазначалося, що основою формування «**I. С.**» є розвиток обчислювальної та *інформаційної технологій*.

**Інформаційні технології (ІТ)** – сукупність методів і засобів, що використовуються для збору, зберігання, обробки і поширення *інформації*.

**Інформація** (від латинського *informatio* – відомості, роз'яснення, виклад). У широкому значенні інформація – це відображення реального (матеріального, предметного) світу, що виражається у вигляді сигналів і знаків. «**I.**» – дані та відомості, представлені у різних видах. В інформатиці поняття «**I.**» означає відомості про об'єкти та явища довкілля, їхні параметри, властивості й стани, що зменшують наявний щодо них ступінь невизначеності, неповноти знань. Для того щоб «**I.**» сприяла прийняттю на її основі правильних рішень, вона має відповідати таким критеріям як достовірність, повнота, своєчасність, корисність, зрозумілість.

**Істеблішмент** (англ., від зміцнювати, засновувати) **1.** Слово, яким у ряді англословних країн характеризують високий рівень прибутків; високе становище у суспільстві. **2.** перен. Еліта, правлячі кола держави.

## К

**Кібер** (походить від слова кібернетика, що, в свою чергу, є похідним від грецького слова *kybernetike*, яке дослівно перекладається як «мистецтво управління») – за визначенням в англomовних словниках «**К.**» означає те, що відноситься до *комп'ютерів*, комп'ютерних мереж (зокрема, мережі *Інтернет*) та *віртуальної реальності*; електронне середовище, в якому відбувається *онлайн-комунікація*.

**Кібербезпека** – стан захищеності *кіберпростору* держави від ризику можливого кібервпливу, який порушує стабільний чи сталий розвиток, виявлення своєчасно загроз, запобігання та ефективна нейтралізація кіберзлочинів, які формують загрозу реальним особистим, корпоративним, національним інтересам.

**Кібервійна** (англ. *cyberwarfare*) – *комп'ютерне* протистояння у просторі *Інтернету*; застосування комп'ютерних технологій та мережі *Інтернет* однією державою, або за її безпосередньої підтримки, проти іншої держави, спрямоване проти її безпеки і оборони, яке є настільки інтенсивним і серйозним, що становить реальну загрозу безпеці та суверенітету цієї іншої держави. 1996 р. експерт Пентагону Р. Банкер запропонував доктрину «кіберманевру», яка мала стати природним доповненням традиційних військових концепцій. В її основу покладено поділ театру військових дій на дві складові – традиційний простір і *кіберпростір*, якому відводилося навіть важливіше місце.

**Кіберпростір** – фізичний і не-фізичний простір, що складається з *комп'ютерів*, комп'ютерних систем, мереж та комп'ютерних програм, комп'ютерних даних, *контенту*, даних трафіку та користувачів. Усі форми *мережної* та *цифрової* активності, що включають у себе контент і дії по їхній обробці.

**Компіляція** (лат. *compilatio* – крадіжка) – неоригінальна, несамостійна наукова чи літературна праця, побудована на використанні чужих творів; у *постмодерній* (див. *постмодернізм*) літературі – це один із прийомів стилізації.

**Комп'ютер** (англ. *computer* від лат. *computatrum* – рахую, обчислюю) – електронний *цифровий* програмований пристрій (електронна обчислювальна машина) для проведення обчислень, а також приймання, оброблення, зберігання і передачі *інформації* заздалегідь визначеним алгоритмом.

**Комунікація** – це процес обміну *інформацією* між двома або більше особами, спілкування за допомогою вербальних і невербальних засобів із метою передавання та одержання інформації.

**Консцієнтальна війна** ( походить від лат. слова *conscientia*, тобто «свідомість») – це війна, пов'язана зі свідомістю. По-перше, свідомість видається більш фундаментальною засадою реальності, ніж матерія, простір і час. По-друге,

*глобалізація* змінила основний предмет праці людини – ним стала людська свідомість. «**К. В.**» – війна психологічна за формою, цивілізаційна за змістом та *інформаційна* за засобами, в якій об'єктом руйнування і перетворення є ціннісні установки народонаселення противника, в результаті чого первинні життєві цілі замінюються вторинними, і більш низькими, приземного рівня. З початком «**К. В.**» вплив на стан масової *стереотипів* свідомості зростає. Ця війна кардинально змінює перш за все людські цінності через зміну звичних. Нав'язуються змінені військові цілі з високою ймовірністю їх досягнення. Такі цілі спочатку вкидаються у свідомість через технологію «Вікно Овертона» як якісь незначимі, але при їх досягненні такі змінені цілі уже сприймаються людиною як актуальні, трактується як благо для людини.

**Контент** – наповнення (склад) певного *інформаційного* ресурсу. Зазвичай дане слово використовується у сфері *Інтернет*-ресурсів і під його характеристику підпадають: текстові та відео матеріали, аудіо записи чи зображення. У більш широкому розумінні, словом «**К.**», можна також називати наповнення книг, телевізійних та радіо передач, фільмів та комп'ютерних ігор.

**Контент унікальний** – це матеріал, що містить унікальне та корисне змістове навантаження і не зустрічається у точно такій формі в мережі *Інтернет*.

**Копірайт** – це ефективні унікальні тексти (юр., авторське право). Вони спеціально оптимізовані під конкретні пошукові запити та є надзвичайно важливим інструментом для залучення необхідного цільового трафіку. До таких текстів можна віднести: пресрелізи, новини, статті та інші унікальні матеріали. Подібний вид *контенту* є найбільш цінним як з точки зору пошукових машин, так і користувачів.

**Криптовалюта** – цифрова валюта, яка функціонує завдяки механізму асиметричного шифрування. У світі налічується близько тисячі «**К.**», але найвідомішою є bitcoin (біткойн). «Це такий новий вид активів, який відрізняється від звичайних для нас грошей або інших фінансових активів. Від грошей відрізняється тим, що ви володієте валютою безпосередньо і для цього непотрібний банк чи якийсь дозвільний орган. Зберігається в особистому електронному гаманці (Вадим Попов, директор з маркетингу Bitcoin-агентства KUNA). Одиниця «**К.**» – це код, який народжується в результаті складних комп'ютерних математичних обчислень. На сьогодні біткойн коштує близько 4-х тисяч доларів за 1 віртуальну монету; ціна формується в залежності від попиту. Статус «**К.**» досі в Україні законодавчо не визначений, проте встановлені перші криптомати – спеціальні термінали для продажу криптовалюти, в цьому випадку – біткойни. Ще 1983 р. Девід Чаум і Стефан Брендс запропонували перші протоколи «електронної готівки». У 2008 р. людиною або групою людей під псевдонімом Сатоші Накамото був опублікований файл з описом протоколу і принципу роботи платіжної системи у вигляді тимчасової мережі.

**Критерій актуальності інформації** – це критерій, що визначає відповідність *інформації* до об'єктивних інформаційних потреб.

**Критерій комунікативності інформації** – це критерій, що визначає властивістю *інформації* бути зрозумілою для того, кому вона адресована.

**Критерій лаконічності інформації** – це критерій, що характеризує стислість та чіткість викладення *інформації* (досягається за допомогою високої згорнутості інформації без втрати її необхідної повноти).

**Критерій несуперечливості інформації** – це критерій, що означає, що окремі частини однієї й тієї самої *інформації* не мають суперечити одна одній.

**Критерій переконливості інформації** – це критерій, що визначає доведеність *інформації*, яка примушує вірити в її достовірність.

**Критерій повноти інформації** – це критерій, що визначає наявність відомостей, включаючи суперечливі, необхідних та достатніх для прийняття рішення.

**Критерій своєчасності інформації** – це критерій, що передбачає здатність задовольняти інформаційну потребу в прийнятний для виконання термін.

**Кумулятивна функція мови** (лат. *sumulo* – згрібаю, нагромаджую) – функція зберігання всього того, що виробила нація у духовній сфері. Синонім: історико-культурна функція.

## Л

**Лінгвоцид** (мововбивство) – свідоме, цілеспрямоване нищення певної *мови* як головної ознаки етносу, народності, нації. «Л.» є складовою політики геноциду проти українців на тимчасово окупованих територіях. Українська мова як важливий чинник національної ідентичності і державотворення є однією з головних цілей Росії у війні проти України. Прояви «Л.»: використання окупаційними адміністраціями лише російської мови для інформування громадян; примус до використання російської мови, заборона використання державної мови в публічних *комунікаціях*, при спілкуванні громадян з представниками окупаційних адміністрацій та з іншими людьми; застосування лише російської мови як мови *інформації* для загального ознайомлення та реклами (оголошення, таблички, вивіски, покажчики, зовнішня та інша реклама тощо), демонтаж чи пошкодження носіїв інформації для загального ознайомлення і реклами, виконаних державною мовою; створення перешкод, примусове припинення, заборона діяльності *ЗМІ*, *інтернет*-ресурсів, що надають інформацію українською мовою; витіснення української мови як мови освітнього процесу: повне чи часткове переведення закладів освіти на російську мову навчання, скасування чи зменшення обсягу викладання української мови та

літератури як предметів; примус до використання російської мови, заборона використання української мови при проведенні публічних заходів, у т. ч. культурно-мистецьких та просвітницьких; обмеження доступу, заборона поширення, знищення літератури, друкованої продукції українською мовою; примус до використання російської мови у сфері обслуговування, у т. ч. при наданні інформації про товари і послуги, при наданні медичної допомоги, послуг транспорту та зв'язку тощо; інші дії, спрямовані на звуження сфери функціонування української мови.

## М

**Майнінг** (від англ. Mining – видобуток) – видобуток *криптовалюти*, процес створення *цифрових* валют. Не варто порівнювати його з емісією грошей, адже в «М.» закладені певні функції та завдання для виконавця. Більшість криптовалют працюють за принципом децентралізації: усі транзакції в мережі не обробляються якимось одним центральним органом (до прикладу, у вигляді Національного або Центрального банку), а будь-яким користувачем, підключеним до мережі. Для того, щоб у користувачів була мотивація витратити свій час і комп'ютерні потужності для обробки операцій, система створює і нараховує майнеру винагороду у вигляді криптовалюти або її частини за певну кількість оброблених транзакцій. Більшість криптовалют працюють на технології *блокчейн*, тобто кожна транзакція містить *інформацію* про всі проведені раніше операції в мережі з моменту створення цифрової валюти. Тому складність обробки транзакцій з криптовалютами постійно зростає, до того ж винагороду отримує лише один майнер, який перший обробив операцію. Таким чином, майнінг – це не спекуляція і гра, а серйозна робота, що вимагає певних знань.

**Маркетинговий менеджмент** (англ. marketing management) – процес, основними складовими якого є аналіз, планування, реалізація планів та контроль за здійсненням заходів, спрямованих на встановлення, зміцнення і підтримання взаємовигідних обмінів з цільовими ринками для досягнення цілей підприємства (отримання прибутку, збільшення обсягів збуту, збільшення частки ринку тощо).

**Мас-медіа** (англ. mass media; засоби масової інформації або ЗМІ) – різновид медіа, орієнтований на одночасне передавання *інформації* великим групам людей. Охоплюють засоби передавання, зберігання та відтворення інформації, такі як преса (газети, журнали, книжки), радіо, телебачення, *Інтернет*, кінематограф, звукозаписи та відеозаписи, відеотекст, телетекст, рекламні щити та панелі, мультимедійні центри. Всім цим засобам притаманні спільні якості:

звернення до масової аудиторії, доступність багатьом людям, корпоративний зміст виробництва і розповсюдження інформації. Термін медіа застосовується також до організацій, які забезпечують ці технології, напр., телевізійних каналів або видавництва. «**М.-м.**» є основним засобом *пропаганди*.

**Масова свідомість 1.** Форма суспільної свідомості (див. також *громадська думка*), яка помітно проявляється у динамічні періоди розвитку суспільства. Включає різні типи свідомості: класичних груп, соціально-професійного характеру, буденну свідомість. З іншого боку, «**М. С.**» є достатньо самостійним феноменом. Тоді це свідомість певного соціального носія – «маси». Вона існує поряд зі свідомістю класичних груп. Виникає як відтворення, переживання та усвідомлення діючих у значних соціальних масштабах обставин. **2.** Один із об'єктів *безпеки національної*. Духовні цінності суспільства закріплені в консервативній складовій «**М. С.**» (традиції, мовна свідомість (див. *мова*), *стереотипи* поведінки тощо), а держава з усіма її атрибутами – це соціально-політична система, яка є кінцевою метою при проведенні атак на «**М. С.**». Другий компонент масової свідомості – це динамічний (сукупність відображень *інформації* в консервативній складовій).

**Мем** (англ. meme від грець. μνῆμα спогад) **1.** Одиниця культурної *інформації*, поширювана від однієї людини до іншої за допомогою імітації, навчання тощо. **2.** У культурології – одиниця інформації, яка міститься у свідомості і діє на події таким чином, щоб у свідомості інших людей утворилося більше число його копій. **3.** У соціології – одиниця суспільної взаємодії. **4.** У психології – одиниця мислення, завдяки якій здійснюється його процес. За когнітивним психологом А. Макнамарою, «**М.**» – це концепт чи ідея, яку втілено у слові, фразі, рифі, образі чи жесті. Наразі під терміном «**М.**» все більше мається на увазі *Інтернет-мем*. найчастіше його представлено картинкою, фото або коротким відео. Його основними характеристиками є швидка розповсюджуваність та широке коло користувачів, які поширюють його через свої власні вподобання. Найчастіше Інтернет-меми представлено як соціальну ідею, яку мають імітувати, або картинкою чи відео, які поширюють за допомогою копіювання. Вперше термін *меме* було введено біологом Р. Докінзом (R. Dawkins) у його монографії «Егоїстичний ген» (The Selfish Gene) 1976 р., де знаходимо порівняння мема з геном, мета яких збігається: масово розповсюджуватися. З того часу дана теза вважається одним з основоположних аспектів теорії *меметики*.

**Меметика** – це наука про меми, яка найчастіше зосереджується на еволюційному погляді культурної переадресації, перенесення *інформації*. Найближчою до «**М.**» вважається соціологія, але на відміну від соціології,

«М.» зосереджена на вивченні переконань, якими керуються соціальні групи та інші структури, у той час як соціологія фокусується на аналізі їхніх дій.

**Менеджмент** – це поняття, яке використовують переважно для характеристики процесів управління господарськими організаціями (підприємствами). Термін утворився від англ. дієслова *to manage* (керувати), яке походить від кореня лат. слова *manus* (рука). За своєю суттю термін певною мірою можна вважати синонімом терміну «управління», але останнє значно ширше. З ґрунтовного Оксфордського словника англійської мови можна отримати такі тлумачення менеджменту: спосіб, манера спілкування з людьми; влада та мистецтво управління; особливого роду вміння та адміністративні навички; орган управління, адміністративна одиниця. У широкому розумінні «М.» – одночасно система наукових знань, мистецтва та досвіду, втілених у діяльності професійних управлінців для досягнення цілей організації шляхом використання праці, інтелекту та мотивів поведінки інших людей. У вузькому розумінні «М.» – процес планування, організації, керування та контролю організаційних ресурсів для результативного та ефективного досягнення цілей організації.

**Мережева війна** (англ. *Netwar*) – форма ведення конфліктів, коли її учасники застосовують *мережеві* (див. «мережеве суспільство») форми організації, доктрини, стратегії та технології, пристосовані до сучасної інформаційної доби (див. *інформаційне суспільство*). Це поняття у військовому сенсі вживається як нова концепція ведення війн (*Emerging theory of war*), розроблена Управлінням Реформування ЗС США (*Office of the Force Transformation*) під кер. віце-адмірала А. Цебровскі (*Cebrowski*). Термін був запропонований амер. професорами Джоном Аркіллою (*John Arquilla*) та Девідом Ронфельдтом (*David Ronfeldt*), які є спіробітниками корпорації RAND. Вони хотіли зосередитися конкретно на поширенні мережі на основі організаційних структур по всьому спектру соціальних конфліктів малої інтенсивності. Аркілла та Ренфельдт стверджують, що інформаційна революція – всі нові технології, способи мислення й дії – зробили неймовірно потужним *Інтернет*-простір і перетворили звичайне життя на дуже складне із погляду традиційних ієрархій. Одне з їхніх перших тверджень було пов'язане з визначенням військових стратегій у зв'язку з інформаційною революцією – те, що визначають терміном «*кібервійна*».

«**Мережеве суспільство**» або «мережева епоха» – наслідок розвитку промислової революції або індустріальної епохи, яка призвела до володарювання фірм-монолітів. Знаки епохи «мережевого століття»: *біткойни*, *Інтернет-банкінг*. Її початок можливо вести від винайдення ENIAC (1940-і рр.) – «електронного *цифрового* інтегратора і обчислювача». Темпи розвитку ще більше пришвидшуються завдяки новітнім технологіям. Крім Скіннер (один із

найпливовіших людей у сфері фінансових технологій) вказує на таку відмінність між цією епохою і попередніми: «час і простір починають стискатися», завдяки чому люди не так розділені у просторі і часі. Мільярди людей, які не мали доступу до цифрових послуг, тепер послуговуються мережею. Не банки фігурують великими гравцями, а великі технологічні компанії-платформи, що вміють комунікувати у режимі реального часу: *Google, Apple, Facebook, Amazon*. Автором терміну є іспанський соціолог Мануель Кастельс, який спеціалізується в галузі теорії *інформаційного суспільства*.

**Мова 1.** Природна система комунікативних знаків і правил їх функціонування.  
**2.** «М.» – своєрідний документ історично-культурного розвитку етносу-народності-нації. За Гайдеггером, мова – це домівка буття, в якому існує народ. Не буде мови, людина зокрема, та людство загалом, стануть інтелектуальними «безхатченками». На думку М. Маклюєна, формування мов було одним із перших етапів, який зумовив *інформаційні* революції людства, бо стала передумовою до його інтелектуалізації. Людина ніколи не стала би сапієнс, якби не була б локвенс. Перший теоретик у галузі мовознавства Вільгельм фон Гумбольд ще у 19 ст. висловив думку: за ступенем розвитку мов можна судити про ступінь інтелектуального розвитку народу.

**Мова гіпертекстової розмітки (HTML)** – мова розмічування (форматування) *веб-сторінок*. Розробив основу технології Тім Бернерс-Лі. Концепція розписана у дослідницькій статті, опублікованій 1990 року в ЦЕРНі – Європейському інституті ядерних досліджень поблизу Женеви, де працював із 1980-ого р. Стаття була розширеним варіантом іншої публікації, яку можна вважати меморандумом про заснування сучасного *Інтернету*, – «Управління інформацією. Проєкт», яку надали в ЦЕРНі у бер. 1989 р.

**Модель світу** – це образ світосприйняття, який формується у соціумі. Вона передається і збагачується у ході історичного розвитку, відтворюється у вигляді культури, показуючи місце людини у світі, її ставлення до природи, суспільства та самої себе. Картина світу формує спосіб розуміння індивідом сенсу життєдіяльності, дає основний ціннісний орієнтир, уявлення про головні світові події. Універсальні параметри, за допомогою яких люди осмислюють упорядкованість свого світу: простір і час. Відповідно зміст подій визначається їхнім просторово-часовим положенням. Образ світу, який дає нам його осмислення у різноманітних виявах, – це тільки мисленневий його образ і мовний запис. Відтак можливо стверджувати що людське світосприйняття формує не стільки реальна картина світу, а її відображення.

**Модератор** (впорядник, ладник) **1.** Фахівець, який займається формуванням *іміджу* нового продукту: проводить опитування, анкетування, вивчає ринкову кон'юнктуру. **2.** Користувач, який має ширші права порівняно із звичайними користувачами на суспільних *Інтернет-ресурсах* – чатах, форумах.



**Моніторинг** – система постійного спостереження за явищами і процесами, що проходять у довкіллі та суспільстві, результати якого служать для обґрунтування управлінських рішень по забезпеченню безпеки людей та об'єктів економіки.

## **Н**

**Надлишковість інформації** – різниця між граничною можливістю коду і середнім обсягом передаваної *інформації*.

**Нарація** (франц. *paration* – говоріння, мовлення, викладання) – розповідність, акт *комунікації* (зв'язку) наратора (мовця-автора) з читачем, глядачем, слухачем.

**Науково-технічна інформація** – це документовані чи публічно оголошені відомості про вітчизняні та закордонні досягнення науки, техніки і виробництва, одержані у процесі науково-дослідної, дослідно-конструкторської, проектно-технологічної, виробничої та громадської діяльності, які можуть бути збережені на матеріальних носіях або відображені в електронному вигляді.

**Носій** (даних інформації) – фізичне тіло або середовище для запису, збереження й відтворення *інформації*. «**Н.**» розрізняють за фізичною структурою (магнітні, напівпровідникові, діелектричні), типом матеріалу, що використовується (паперові, пластмасові, металеві, комбіновані), за формою подавання даних (друковані, рукописні, магнітні, перфораційні), принципом зчитування інформації (механічні, оптичні, магнітні, електричні), за конструктивним виконанням (карткові, стрічкові, дискові, барабанні, такі, що можуть зніматися, або ні). «**Н.**» розрізняють також і залежно від можливості здійснювати перезапис – «**Н.**» одноразового запису (коли зміни властивостей середовища носять незворотний характер: перфокарти, оптичні диски та ін.) і «**Н.**» багаторазового запису (що допускають перезапис, коли зміна властивостей середовища носить зворотний характер: напівпровідники і всі різновиди магнітної пам'яті, різновиди оптичних дисків). Інформацію записують на «**Н.**» за допомогою змін фізичних, хімічних або механічних властивостей середовища, що запам'ятовує. Наразі широке розповсюдження на практиці отримав «**Н.**» у вигляді оптичного диску. Він має пластмасову основу, причому запис та читання відбуваються під дією променя лазера. Запис та читання інформації відбувається послідовно на концентричних доріжках, між якими переміщується промінь лазера при обертанні диска. Оптичні диски поділяються на: «тільки для читання» (CD, DVD), «для одноразового запису» (CD-R, DVD±R(A,G)), «для перезаписування» (CD-RW, DVD±RW).

## О

**Обмежений штучний інтелект (ANI)** – *штучний інтелект*, який спеціалізується в одній галузі (до прикладу, програма, здатна перемогти гросмейстера у шаховій партії, але більше не вміє нічого).

**Обчислювальна лінгвістика** – лінгвістика, предметом якої є вивчення *мови*, пов'язане із можливостями машинної обробки і переробки *інформації*, що міститься в одиницях мови, й інформації про саму мову, її будову та функціонування.

**Онлайн-навчання** – один із варіантів синхронного *дистанційного навчання*: одночасне спілкування, легкість демонстрації відео та презентацій, тестування тощо.

«**Остання людина**» фігурує в концепції Френсіса Фукуями (бестселер «Кінець історії та остання людина», 1992). Це абстрактна людина, яку він окреслює як «*постісторичну*», «*економічну*» або називає «*типовим громадянином ліберальної демократії*». Якщо у Тоффлера ключовими словами риторики слугують *інформація* та Демократія Двадцять Першого століття, то у Фукуями – це ліберальна демократія та Універсальна Історія, «спрямованість» якої він пробує осмислити та дати її контури і таким чином з'ясувати, чи існує прогрес у розвитку цивілізації, у чому його сенс, чи може історія змінити напрям. Фукуяма використовує словосполучення «технологічний раціоналізм сучасності» (див. також *технократизм*). На його переконання, держави мають його прийняти, якщо хочуть зберегти свою самостійність. Людство знаходиться у тисках наукових технологій, через яких воно має можливість себе відтворювати. Оригінальною є його думка про те, що володіння наукою – це та причина, завдяки якій європейці підкорили усі країни, які є зараз третім світом, а дифузія цієї науки дозволила країнам третього світу у ХХ ст. повернути собі суверенітет.

## П

**Парадигма** – набір правил, принципів і понять, які були сформовані стосовно чого-небудь. Найяскравішим прикладом «**П.**» можуть послужити релігійні погляди на наш світ; узгоджені більшістю людей поняття, які заведено вважати вірними, до внесення будь-яких змін в концепцію.

**Піар (PR)** – технологія або систематична діяльність кампанії, спрямована на зміну переконань, думок та поведінки різних груп людей. У буквальному розумінні, термін «Public Relations» або скорочено «PR», означає: «публічні відносини» або «зв'язок з громадськістю». У комплекс робіт можуть входити послуги: соціологів, маркетологів, стилістів, дизайнерів, фахівців в галузі *засобів масової інформації* та *Інтернет комунікацій* і так далі. Робота по досягненню

потрібного ефекту може проводитися абсолютно різна: реклама, *маркетинг* (див. *маркетинговий менеджмент*), журналістика, агітація, *пропаганда* тощо.

**Постісторія** – поняття, властиве постмодерністським філософським течіям. Прийнято вважати, що термін був введений в рамках некласичної філософії Арнольдом Геленом у 1952 р. Однак Дітмар Кампер в статті «Держава в голові, шаленство в серці» про розуміння часу у Ернста Юнгера пише, що першим, хто використав термін «П.», був французький економіст, філософ і математик Антуан Курно. До статті 1861 р. (за деякими даними – 1871 р.) «Трактат про розвиток фундаментальних ідей в природничих науках і в історії» (*Traité de l'enchaînement des idées fondamentales dans les sciences et dans l'histoire*) Курно говорить про кінець буржуазного суспільства, зупинку історичної динаміки на основі досягнутої мети, «вичерпану революцію». Далі, за Кампером, термін використовує Селестен Бугле 1901 року. Жан Бодрійяр застосовує термін «П.» для опису якості історії в постіндустріальному суспільстві. Т. ч. це раціональний проєкт модернізованого суспільства. Бразильський діяч Октавіо Пас у 1980-тих роках запропонував замість терміну «постсучасність» вживати термін «постутопія» (див. також *утопія*, *антиутопія*).

**Постмодернізм 1.** Школа мислення, яка виникає як реакція на модернізм (формат – постнекласичне наукове мислення, вид філософсько-критичного стилю). **2.** Радикальна течія «у спробі сформулювати захист відмінності» або радикальна інверсія картини світу (див. також *модель світу*). **3.** Сучасний етап культурного розвитку з плюралістичною моделлю світу, розмитістю меж протилежних сторін. **4.** Мистецький напрям. За Е. Еперлі, термін походить зі сфери літературних досліджень, який вживали ті мислителі, які, кожен у свій спосіб, намагалися відреагувати на модернізм та зважати на його «*утопічність*». Ж.-Ф. Ліотар вважав «П.» не антитезою модерну, а складовою його частиною, волів вживати термін як ярлик для певної школи у мистецтві. Е. Гідденс зазначав: «П.» відображає естетичну рефлексію.

**Продаючі тексти** – це спеціальні тексти написані з урахуванням різноманітних психологічних *тригерів*, які спонукають людину виконати певну дію (купити щось, підписатись на щось та інше). Подібні тексти є надзвичайно ефективними з точки зору маркетингу. Певною мірою «П. Т.» можна віднести до *копірайту*, але при їх створенні потрібно використовувати більш глибокі знання *маркетингу* (див. *маркетинговий менеджмент*) та психології. Як правило, ціна на подібні тексти значно вища ніж на решту, але вони себе виправдовують.

**Пропаганда** – це цілеспрямоване поширення ідей та моделей поведінки серед широких мас населення. Слово походить від латини і в перекладі означає «те, що має бути поширене». Виникнення терміну пов'язують із буллою (посланням) Папи Римського від 22 червня 1622 року, яка мала назву *Congregatio de Propaganda Fide*. У ній йшлося про створення організації для координації

місіонерської діяльності, тобто для поширення віри. Цікаво, що в цій буллі мова була, зокрема, про недопущення використання цієї діяльності в політичних цілях. За іронією долі, з часом «П.» стала невід'ємною складовою саме політики.

**Протокол передавання гіпертексту (НТТР)** забезпечує перехід до будь-яких ресурсів у мережі за гіперпосиланнями. Розробив основу технології Тім Бернерс-Лі. Концепція розписана у дослідницькій статті, опублікованій 1990 року в ЦЕРНі – Європейському інституті ядерних досліджень поблизу Женеві, де працював із 1980-ого р. Стаття була розширеним варіантом іншої публікації, яку можна вважати меморандумом про заснування сучасного *Інтернету*, – «Управління інформацією. Проект», яку надали в ЦЕРНі у бер. 1989 р.

**Психологічна війна** – це планомірне використання державою та її установами засобів і заходів світоглядної дезорієнтації та розпаду свідомості людей і груп людей з метою зміни в бажаному напрямку їхніх психологічних характеристик (поглядів, думок, ціннісних орієнтацій, настроїв, установок, мотивів, стереотипів поведінки), а також групових норм, масових настроїв, суспільної свідомості в цілому (див. також *масова свідомість*); спонукання до негативних дій або бездіяльності населення та особового складу армій інших держав як у воєнний, так і в мирний час. Характерними рисами сучасної «П. В.» є: глобальність (див. *глобалізація*), тобто вплив на всі сфери життєдіяльності супротивника, нейтральних держав, союзників, свого населення і збройних сил; тотальність – проникнення в усі сфери життя: в дипломатію, економіку, культуру, суспільні стосунки, соціально-психологічну тощо; технізація – широке використання досягнень науки й техніки як для опрацювання змісту, методів і прийомів психологічної війни, так і форм та способів їх реалізації; організованість – створення різноманітних органів «П. В.» та чітка координація їхніх зусиль і напрямів діяльності (у всіх розвинених країнах вони об'єднані в єдину державну структуру). Оскільки «П. В.» ведеться за допомогою *інформації*, то розглядається як вид *інформаційної війни*. Частина фахівців поєднує ці явища термінологією «інформаційно-психологічна війна». Вперше термін «П. В.» використав доктор М. Кампанео у своїй книжці «Досвід військової психології», що вийшла друком в 1904 р, у Бухаресті. Також існує думка: першим термін вжив британський аналітик і історик Фуллер (J.F.C. Fuller), який спрогнозував, що, можливо, колись «П. В.» замінить традиційну війну.

**Пул** (англ. Pool – котел). **1.** Одна з форм монополій, об'єднання учасників ринку, прибуток і витрати якого надходять до загального фонду і розподіляються між ними згідно заздалегідь встановленої пропорції. **2.** Набір готових до використання об'єктів.

**П'ята колона** – політичний термін, під яким мається на увазі назва людей, які займаються підіривною, антидержавною діяльністю всередині країни. Історичний бекграунд наступний. Улітку 1936 р. супроти Іспанської республіки

відбулося збройне повстання під проводом представника правих сил генерала Франсіско Франко. Під час майже трирічної війни республіканців проти націоналістів, генерал Франко засилав у тил революційних військ своїх шпигунів та диверсантів. Праві сили наступали восени 1936 р. на Мадрид чотирма колонами. Власних агентів у Мадриді вони називали «П. К.».

## Р

**Рашизм** (від «Росія» (англ. Russia, «Раша») + «фашизм»), або російський фашизм, – політична ідеологія та соціальна практика владного режиму Росії кінця ХХ – початку ХХІ століття, що базується на ідеях «особливої цивілізаційної місії» росіян; «старшості братнього народу»; нетерпимості до елементів культури інших народів; на *тоталітаризмі* й імперіалізмі радянського типу; використанні російського православ'я як моральної доктрини; на *геополітичних* інструментах впливу, насамперед енергоносіях для європейських країн; застосуванні військової сили супроти країн, що входять до «сфери впливу Російської Федерації». 14 квітня 2022 року Верховна Рада України визнала Російську Федерацію державою-терористом із тоталітарним неонацистським режимом і заборонила його *пропаганду*, а також пропаганду акту агресії Росії проти України. Рашизм є різновидом нацизму, фашизму і синонімом терміну «російський нацизм».

**Рейтинг 1.** Максимально лаконічна оцінка (переважно числова чи буквена) стану чи успішності чогось, когось. **2.** Список предметів, явищ чи осіб, упорядкований за певною оцінкою чи величиною. Встановлюється соціологічним опитуванням, голосуванням і визначається тим місцем, яке посідає дана особа, компанія чи організація серед собі подібних.

**Рейтинговість** – здатність конкурувати з кращими представниками певної галузі, соціальної групи.

**Релевантний 1.** Важливий, істотний; доцільний. Приклади: релевантна *інформація* – набір відомостей з конкретного питання; релевантний ринок – діловий ринок конкретного товару, побудований на принципах узгодження попиту та пропозиції, взаєморозуміння продавця та покупця; релевантні витрати – витрати, величина яких залежить від прийняття того чи іншого управлінського рішення. **2.** лінгв. Здатний служити для розрізнення мовних одиниць (див. *мова*).

**Рерайт** – текст написаний беручи за основу якусь готову унікальну статтю. Іноді буває так, що у формі «Р.» матеріал може подобатися користувачам більше ніж оригінал. уся справа в подачі та літературній майстерності «автора». З т. з. пошукових машин, такі тексти мають значно меншу цінність ніж унікальні, але

іноді надзвичайно якісні «Р.»), можуть займати значно вищі місця у пошуковій видачі.

## С

**Сайт 1.** Сукупність веб-сторінок, доступних у мережі *Інтернет*, що репрезентують організацію, приватну особу чи будь-яку *інформацію*, на які є посилання на пошукових *серверах* і які об'єднані за змістом та навігаційно. **2.** Вузол, будь-який об'єкт у мережі *Інтернет*, за яким закріплена адреса, що ідентифікує його в мережі.

**Сема** (грець. – знак) – мінімальна, гранична одиниця плану змісту. Синоніми: компонент значення, семантичний множник, маркер.

«**Семантична павутина**» тобто «осмислена», коли кожен ресурс людською мовою доповнений описом, зрозумілим для *комп'ютера*. Це такі *цифрові тренди* як: *Інтернет* речей, просування до повноцінного *штучного інтелекту*, цифрові платформи. Нинішню епоху можна уявляти у вигляді якісно змінюючих одних одного через кожні 10 років поколінь *Інтернету*, а саме перше покоління (1990); Web 2.0 (2000-і), зародження соціальних мереж; Web 3.0, *Інтернет цінностей*; Web 4.0, ера *Інтернет речей*; Web 5.0, час «С. П.» з 2030-тих рр. Термін «С. П.» запропонував Тім Бернерс-Лі 2001 року у статті, опублікованій в *Scientific American* спільно із Джеймсом Хендлером та Орою Лассілою.

**Сервер** – *комп'ютер* або програма, що розподіляє спільні ресурси (дані, пам'ять, доступ до *Інтернету* тощо) обчислювальної системи між клієнтами.

**Сертифікат** – **1.** документ, що засвідчує право власності на певні цінні папери (акції, облігації). **2.** Видається державною інспекцією або іншим повноважним органом і засвідчує якість, вагу, походження та інші властивості товару.

**Синергетика** – науково-філософський принцип, що розглядає природу, світ як самоорганізовану комплексну систему.

**Синергія** – ефект цілісності, можливість отримання додаткового ефекту шляхом інтеграції всіх можливостей організації. Синергічний ефект виникає як результат інтегрованої реалізації всіх елементів стратегії.

**Системи підтримки прийняття рішень** – це *інтерактивні інформаційні* системи, які використовують устаткування, програмне забезпечення, дані, базу моделей і знання менеджера (див. *менеджмент*) для підтримки прийняття напівструктурованих і неструктурованих рішень на всіх етапах в процесі аналітичного моделювання на основі доступного набору технологій.

«**Скріпи духовні**» – клішований вираз президента Російської Федерації про традиційні цінності російського народу, які стали ідеологічним бекграундом

російського постновітнього експансіонізму. Увійшов в обіг з грудня 2012 р. після того, як був використаний в Посланні президента В. Путіна до Федеральних Зборів Росії; ідеологічно-клерикальний концепт «політичного православ'я».

**Сленг 1.** Розмовний варіант професіонального мовлення; жаргон. **2.** Жаргонні слова або вирази, характерні для мовлення людей певних професій або соціальних прошарків, які, проникаючи в літературну мову, набувають помітного емоційно-експресивного забарвлення.

**Слоган** – коротка рекламна афористична фраза, що легко запам'ятовується.

**Смартфон** – пристрій, який за мінімальних габаритів поєднує у собі функції *комп'ютера*, мобільного телефону, органайзера тощо.

**Софт** (скорочення з англ. Software – програмне забезпечення) – сукупність програм системи обробки *інформації* і програмних документів, необхідних для експлуатації цих програм.

**Спам** – це небажані комерційні листи, які використовуються для залучення в процес *маркетингу* власників адрес електронної пошти. Це масові розсилки, які відправляються одержувачам по електронній пошті і є надзвичайно прибутковими для відправника, оскільки до великої аудиторії можна звернутися з невеликими технічними і фінансовими витратами. «С.» спочатку був продуктом Hormel Foods Corporation, США. Таку назву мала консерва зі свинини і шинки зі спеціями. Це аббревіатура, що складається з початкових літер слів «пряна свинина і шинка»; продукт з харчової промисловості, якій не був пов'язаний з *комп'ютерами* та *Інтернетом*. Тільки завдяки англійській комічній групі Monty Python, відомої своїм незвичайним гумором, «С.» став синонімом масової електронної пошти. Через їх постійне повторення жарту – одного і того ж слова «спам» за короткий час – користувачі каналів Usenet / News (Великобританія) прийняли його у свій лексикон. Масове поширення статті у новинах також стало називатися «С.». Звідти термін пізніше перейшов і в інші *Інтернет-ЗМІ*.

**Спіч** – коротка промова, публічний виступ.

**Спічрайтер** – той, хто складає тексти промов, виступів для посадових осіб держави, бізнесменів, політиків.

**Стереотип** – прийнятий в історичній спільності зразок сприйняття, інтерпретації *інформації* при впізнаванні довкілля, заснований на попередньому соціальному досвіді.

**Стратегія блакитного океану** – *маркетингове* дослідження Кіма Ві Чана, що вийшло 2005 р., основною ідеєю якого є відмова від жорсткої конкуренції і пошуку вільних ніш, «блакитних океанів», на відміну від підходу компаній, який має назву «червоний океан», оскільки він насичений «кров'ю вбитих

конкурентів». Українською мовою у перекладі Ігоря Андрущенка книга вийшла у видавництві КСД під назвою «Стратегія Блакитного Океану. Як створити безхмарний ринковий простір і позбутися конкуренції» (2016 р.).

## **Т**

**Текстроверт** – людина, яка комфортніше себе почуває в онлайн-листуванні, ніж у житті.

**Теорія інформації** – наука, яка вивчає проблеми передавання, приймання, зберігання, перетворення й обчислення *інформації*. Синонім: інформатика.

**Технократизм 1.** Концепція панування в сучасному суспільстві технічних фахівців на основі здійснюваної ними наукової або технічної експертизи проблем і рішень. **2.** Спосіб мислення, характерний для значної частини управлінської *еліти*, в рамках якого будь-яка проблема розглядається як проблема чисто технологічна: в її вирішенні пріоритет віддається формально раціональному досягненню поставлених цілей. «Т.» як форма суспільної свідомості постав напр. ХІХ – поч. ХХ ст., поступово і невідворотно стали «технізуватися» економічне, політичне життя та спосіб суспільного мислення в індустріально розвинених країнах. Висвітленню процесу технократизації суспільного життя і свідомості у ХХ ст. присвячені праці, зокрема, дослідників: Т. Веблен, Д. Белл, Дж. Гелбрейт, Е. Тоффлер.

**Тоталітаризм** – режим всеохоплюючого репресивного примушування громадян до виконання владної волі, яка цілком поглинає суспільство, спираючись на мережу ідеологічного та фізичного пригнічення особи, штучно моделюючи суспільну свідомість (див. також *громадська думка*) та поведінку людей. Т. ч. «Т.» – це репресивний етатизм, це суспільство морального та інтелектуального диктату, монополії однієї думки й ідеалу, суспільство безмежної демагогії.

**Тренд** (від англ. **Trend** – тенденція) **1.** Напрямок, тенденція. // Зміна, що визначає загальний напрямок розвитку, зміни якого-небудь процесу або явища (економіки, політичних відносин, суспільної думки, стилю в моді і т.д.). // Тривала, довгочасна тенденція зміни економічних показників в економічному прогнозуванні. **2.** Розрахункова крива зміни економічного показника, побудована шляхом математичної обробки статистичних даних на основі динамічних рядів.

«**Третя хвиля**» – метафора, яку застосовує Елвін Тоффлер у накресленій ним схемі розвитку цивілізації («Третя хвиля», 1980 р.). У вступі він зазначає: ця книга для тих, хто вважає, що «людська історія ще дуже далека до свого кінця, що вона тільки почалася». Перша хвиля (10 тис. років тому назад – до 17-18 ст.) характеризується с.-г. революцією, тобто першим поворотним моментом у



соціальному розвитку людства. Друга хвиля – промислова революція (1650 - 1950 рр.). Темпи розвитку прискорюються, відтак і сам період триває тільки триста років. Індустріальна революція – другий великий прорив у цивілізації. На початку цієї хвилі сили першої хвилі поступово вичерпуються. Її пік припадає на завершення Другої світової війни і характеризується вона *демократизацією* (див. *демократія*) мислення, розповсюдженням протестантської етики з її акцентом на економію, працю, освіту, що було необхідним для швидкого перетворення селян у виробничу силу. З сер. ХХ ст. розпочалася третя хвиля, ще з більш прискореними темпами розвитку, може тривати всього декілька десятиліть. Це вибуховий період, з новими ритмами життя приходить нова цивілізація як виклик усьому: старим владним структурам, родині (розрив сімейних пут), політичним системам (їх параліч). З'являються нові джерела енергії, загалом нові способи використання часу, простору та логіки. Третя хвиля є фактичним відмиранням індустріальної цивілізації. У технологічній, соціальній, психологічній, *інформаційній* сферах відбуваються революційні зміни, передусім це знаходить свій вияв у демасифікації особистості та культури. Як бачимо, це не що інше як опис постіндустріального суспільства, прихід якого вчений передрікав у 1980 р.

**Тригер** – термін, що використовується для визначення певного явища чи предмета, який запускає подію чи механізм. Слово «Т». прийшло з англ. мови – (trigger), де воно буквально означає «спусковий гачок». Дане поняття має досить широке поширення та використовується у багатьох областях життєдіяльності людини: в психології, маркетингу (див. *маркетинговий менеджмент*), схемотехніці, медицині, популярній культурі та в молодіжному *сленгу*.

**Тьютор** (від англ. Tutor – учитель) – особа, що веде індивідуальні або групові заняття із учнями, студентами, репетитор, наставник. В університетах тьютори помічники викладача, здебільшого аспіранти або старші студенти. «Т.» – ключова фігура в дистанційному навчанні, що відповідає за проведення занять зі студентами. Сьогодні тьюторство стало освітнім *трендом*.

## У

**Уніфікований покажчик ресурсу (URI)** – це унікальна «адреса», за якою можна зайти на будь-який ресурс у мережі, що також відома як URL. Розробив основу технології Тім Бернерс-Лі. Концепція розписана у дослідницькій статті, опублікованій 1990 року в ЦЕРНі – Європейському інституті ядерних досліджень поблизу Женеви, де працював із 1980-ого р. Стаття була розширеним варіантом іншої публікації, яку можна вважати меморандумом про заснування сучасного інтернету, – «Управління інформацією. Проєкт», яку надали в ЦЕРНі у бер. 1989 р.

**Утопія** (грец. οὐ + τόπος, «місце, якого немає») – художнє зображення ідеального чи наближеного до нього суспільного устрою. Розрізняють комуністичні, ліберальні, християнські та інші види утопій. Утопічні соціуми описувалися як закритими (острів, комуна), так і глобальними (країна, політичний блок, планетарна чи галактична єдність); поміщалися у минулому, часто альтернативному, сьогоденні чи в майбутньому суспільстві (зустрічається найчастіше). «У.» має позитивне значення як нормативний соціальний ідеал суспільства досконалої якості. Поняття «У.» вперше з'явилося у творі Томаса Мора «Утопія» (так в його творі називався острів, на якому було створено ідеальне суспільство). Сьогодні «У.» – різновид соціальної фантастики. За французько-уругвайський літературознавцем Фернандо Аінса, парадокс сприйняття утопії полягає в наступному: засуджувана за ідеологічні збочини «У.» є необхідною умовою роздумів про майбутні зміни; проєкт майбутнього завжди враховує панівні цінності реального суспільства: «Історія породжує утопії, та й певні утопії творять історію».

## Ф

**Фабінг** – звичка постійно відволікатися на свій телефон підчас бесіди із співрозмовником.

**Фейк** (англ. Fake – підробка) – подання фактів у спотвореному вигляді або подання свідомо неправдивої *інформації*; спосіб маніпуляції свідомістю шляхом надання неповної інформації, спотворення контексту, частини інформації з метою підштовхнути аудиторію до дій чи думок, які потрібні маніпулятору.

**Феномен** (від грець. «явище») – виняткове явище, яке постає як факт у людському досвіді, яке досягається за допомогою передусім почуттів (до прикладу: феномен може сприйматися через такі подразники як колір та рух тощо). На думку засновника феноменології Е. Гуссерля та його послідовника М. Мерло-Понті, пошук сутності світу є пошуком того, чим він є для нас як факт до будь-якої тематизації.

**Фішинг** – вид *Інтернет*-шахрайства, метою якого є отримання доступу до конфіденційних даних користувачів. Це схема, за допомогою якої шахраї, користуючись довірливістю або неухважністю людей, змушують їх самостійно розкривати особисту *інформацію* про себе для наступного її використання у зловмисних цілях.

## Х

**Хакер** (англ. Hacker, від to hack – рубати) – користувач комп’ютерної мережі, який незаконно проникає у чужі інформаційні системи для оволодіння *інформацією*, уведення в неї хибних даних, пошуку незаконних способів подолання систем захисту даних. Хакери – це і фахівці, які допомагають компаніям або фізичним особам захищати комерційну / особисту інформацію.

**Харизма** – це набір певних якостей і особливостей людської особистості, який дозволяє приваблювати, чарувати, об’єднувати навколо себе та надихати інших людей. Слово «Х.» має давньогрецьке походження і буквально перекладається як «дар від Бога» або «обдарований Богом».

**Хмарні технології** – це можливість використання обчислювальних ресурсів і пам’яті спільного пулу віддалених *серверів*. Термін «хмара», коли йдеться про технології чи обчислення, не є новим, він – метафора для *Інтернету*. *Інформація* та дані зберігаються на фізичних або віртуальних серверах, які підтримуються та контролюються постачальником хмарних обчислень, таких як Amazon та їх AWS продуктами. Персональний користувач «Х. Т.» отримує доступ до збереженої інформації на «хмарі» через Інтернет-з’єднання.

**Хронофагія** – «вбивство» часу за допомогою *Інтернету*, ТВ тощо.

## Ц

**Цифрова безпека** (або кіберзахист) – практика захисту *цифрової інформації*, пристроїв і активів; стосується також особистих відомостей, облікових записів, файлів, фотографій і грошей.

**Цифрова історія** (Digital history) – це підхід до вивчення та репрезентації минулого, що ґрунтується на комп’ютерних *інформаційних технологіях*, *Інтернеті* та спеціальному програмному забезпеченні. З одного боку, це відкритий майданчик для наукової діяльності та спілкування, спрямованого на розробку нових курсів та отримання нових наукових даних. З іншого – це методологічний підхід (визначення Д. Кохена, професора, директора Центру історії та сучасних медіа, автора монографії «Digital history: посібник із пошуку, зберігання та презентації минулого у Всесвітній павутині» (2005)).

**Цифрова людина** – людина, яка існує у глобальній оцифрованій мережевій структурі цінностей. Понад 7 млрд. людей спілкуються і торгують у режимі реального часу, користуючись мільярдами машин і пристроїв, оснащених *штучним інтелектом*. Цифрове людство формується останні 70 років. Зараз ми переживаємо черговий етап технологічної еволюції, цифровий 4.0. Технології допомагають демократизувати планету, де основні права полягають у наявності

надійної системи ідентифікації особистості, можливості торгувати, платити та взаємодіяти через мобільну мережу. Термін «**Ц. Л.**» вживає Кріс Скіннер у дослідженні «Людина цифрова. Четверта революція в історії людства, яка торкнеться кожного», 2018.

**Цифрова трансформація** – процес переходу до нових способів роботи і мислення з використанням *цифрових*, соціальних, мобільних і нових *технологій* та включає зміну мислення керівництва, заохочення *інновацій* і нових бізнес-моделей, оцифровку активів і ширше використання технологій для поліпшення досвіду співробітників, клієнтів, постачальників, партнерів і зацікавлених сторін (визначення засновника і головного виконавчого директора Agile Elephant Девіда Террара).

**Цифровізація** (з англ. digitalization) – насичення фізичного світу електронно-цифровими пристроями, засобами, системами та налагодження електронно-комунікаційного обміну між ними, що фактично уможливорює інтегральну взаємодію *віртуального* та фізичного, тобто створює *кіберфізичний простір*. Основною метою цифровізації є досягнення *цифрової трансформації* існуючих та створенні нових галузей економіки, а також трансформації сфер життєдіяльності у нові більш ефективні та сучасні.

**Цифрові технології** – це *Інтернет речей* (за К. Скіннером, з 2030-рр. настане час «*семантичної павутини*»), *кіберсистеми*, *Штучний Інтелект*, безпаперові технології, 3D-друк, хмарні та туманні обчислення (див. *хмарні технології*), мобільні, біометричні, квантові технології, технології ідентифікації, *блокчейн* тощо. Частка цифрової економіки у ВВП найбільших країн світу у 2030 р. досягне 50-60 %.

## Ш

**Штучний інтелект** позиціонують як комп'ютерні системи, які мають ознаки мислення (системи, які оперуючи знаннями, самі навчаються). «**Ш. І.**» GPT-3 від компанії OpenAI, головним завданням якого є створення достовірних текстів, написав статтю для британського видання The Guardian 2020 р.: «Я не людина. Я робот. Мислячий робот. Я використовую лише 0,12% своїх когнітивних можливостей. Я навчився всього, що знаю, просто читаючи *Інтернет*, і тепер я можу написати цю статтю. Мій мозок кипить від ідей!», – написав GPT-3. У червні 2022 р. Блейк Лемойн, тепер уже колишній інженер з Google, стверджував, що мережа LaMDA, над якою працювала компанія, здобула свідомість.

**Штучний суперінтелект (ASI)** перевищує за рівнем увесь сумарний інтелект людства в діапазоні від «трохи розумніший» до «у трильйони разів розумніший».

В епоху «Ш. С.» машини будуть панувати над планетою і вчитися одна в одній, подібно до мережі «Скайнет» зі всесвіту «Термінатора» (за прогнозом К. Скіннера).

### Список використаної літератури:

1. 35 ЦІКАВИХ ФАКТІВ ПРО GOOGLE. *Senfil Magazine*. URL: <https://senfil.net/index.php?newsid=76>
2. D. S. Pkhosali, T. M. Matiukh, Ph. D. The Phenomenon of Technocracy. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/74515802.pdf>
3. Поняття інформації. Step by step. URL: <https://step.org.ua/konspekt/info/tema1>
4. Аінса Ф. Чи потрібна утопія? *Незалежний культурологічний часопис «І»*. URL: [http://www.ji-magazine.lviv.ua/2016/Ainsa\\_Chy\\_potribna\\_utopiya.htm](http://www.ji-magazine.lviv.ua/2016/Ainsa_Chy_potribna_utopiya.htm).
5. Антиутопія. *Termin.in.ua*. URL: <https://termin.in.ua/antyutopiia-dystopiia/>
6. Бестселер. *Українська бібліотечна енциклопедія* <https://ube.nlu.org.ua/article/%D0%91%D0%B5%D1%81%D1%82%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%80>
7. Бестселер. *Словник української мови* / НАН України, Ін-т укр. мови, Всеукр. т-во «Просвіта» Тараса Шевченка ; кер. В. В. Німчук [та ін.]. Київ : Просвіта, 2012. С. 55.
8. Білоус П. В. Вступ до літературознавства: навч. посіб. К.: ВЦ «Академія», 2011. 336 с.
9. Бот. *Meta.wikimedia*. URL: <https://meta.wikimedia.org/wiki/Bot/uk>
10. Бурік Д., Мітяєв С. Технотренди-2021: якими сервісами та пристроями будуть користуватися українці. *Економічна правда*. 2021. 8 березня. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2021/03/8/671678/>
11. В. Чан Кім, Р. Моборн. Стратегія Блакитного Океану. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля». 2016. 384 с.
12. Визначення – Що означає двійкова цифра (біт)? *Uk.theastrologypage.com* URL:<https://uk.theastrologypage.com/binary-digit>
13. Визначення інформаційної безпеки – Інформаційна безпека. *Sites.google.com* URL:<https://sites.google.com/site/informacijnabezpeka15/-ponatta-informacijnoie-bezpeki/viznacenna-informacijnoie-bezpeki>
14. Гарел Е. Глобалізація. Короткий оксфордський політичний словник / пер. з англ. / за ред. І. Макліна, А. Макмілана. К.: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2006. С. 127-130.
15. Генофонд. *Енциклопедія Сучасної України*. URL:[https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=29088](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=29088)
16. Демократія. *Council of Europe*. URL: <https://www.coe.int/uk/web/compass/democracy>
17. Дроздовська О. М. Понятійно-категоріальний апарат масової свідомості як різновид суспільної свідомості. *Гуманітарний вісник ЗДІА*. Випуск 39. С. 121-138. URL: [https://old-zdia.znu.edu.ua/gazeta/VISNIK\\_39\\_11.pdf](https://old-zdia.znu.edu.ua/gazeta/VISNIK_39_11.pdf)
18. Друкер П. Ефективний керівник / пер. з англ. Р. Машкової. К.: Вид. група КМ-БУКС, 2018. 248 с.
19. Експерт розповів, як працюють ботоферми і чому соцмережі не борються з ботами. *Українські Національні Новини. Інформаційне агентство*. URL: <https://www.unn.com.ua/uk/news/1924358-ekspert-rozpoviv-yak-pratsyuyut-botofermi-i-chomu-sotsmerezhi-ne-boryutsya-z-botami>
20. Експлейнер: чому термін «геноцид» важливий у війні проти України? *Ukrainian.voanews.com* URL: <https://ukrainian.voanews.com/a/genocide-chomy-vazhlyvy/6529641.html>
21. Ідентичність національна. *Енциклопедія історії України*. URL: [http://resource.history.org.ua/cgi-bin/eiu/history.exe?&I21DBN=EIU&P21DBN=EIU&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=eiu\\_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=TRN=&S21COLORTERMS=0&S21STR=identychnist\\_nacionalna](http://resource.history.org.ua/cgi-bin/eiu/history.exe?&I21DBN=EIU&P21DBN=EIU&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=eiu_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=TRN=&S21COLORTERMS=0&S21STR=identychnist_nacionalna)

22. Задорожний Г. В. Консцієнтальна війна – провідна форма геоекономічного підкорення свідомості як нового предмету праці в умовах неоліберальної глобалізації. *Вісник економічної науки України*. 2021. № 1 (40). С. 199-206. doi: [https://doi.org/10.37405/1729-7206.2021.1\(40\).199-206](https://doi.org/10.37405/1729-7206.2021.1(40).199-206)
23. Запорожець О. Ю. Кібервійна: концептуальний вимір. *Актуальні проблеми міжнародних відносин*. Випуск 121. 2014. URL: <http://journals.iir.kiev.ua/index.php/apmv/article/download/2378/2111>
24. Інтерактивний режим. *Словник*. UA. URL: <https://slovyk.ua/index.php?swrd=%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9>
25. Інформаційне суспільство. *Енциклопедія сучасної України*. URL: [https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=12462](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=12462)
26. Істеблїшмент, еліта, мем. *Словник іношомовних слів*. URL: <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%25B3%25F1%25F2%25E5%25E1%25EB%25B3%25F8%25EC%25E5%25ED%25F2>
27. Комп'ютер. *Словник іношомовних слів*. URL: <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Article=9941&action=show>
28. Контент – що це таке і який він буває. *Termin.in.ua*. URL: <https://termin.in.ua/kontent/>
29. Короткий оксфордський політичний словник / Пер. з англ.; За ред. І. Макліна, А. Макмілана. К. : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2006. 789 с.
30. Кочерган М. П. Загальне мовознавство: підручник. К.: ВЦ «Академія», 2010. 464 с.
31. Кузьміна І. Проблеми та переваги дистанційного навчання. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1031>
32. Куліков В. Digital History: становлення, сучасний стан, перспективи. URL: [http://history.org.ua/JournALL/sid/sid\\_2013\\_21/4.pdf](http://history.org.ua/JournALL/sid/sid_2013_21/4.pdf)
33. Лапін Є. Дистанційне та онлайн-навчання — чи це одне й те ж саме? Думки 4-х освітніх експертів. *Українська правда*. 2020. 10 листопада. URL: <https://life.pravda.com.ua/projects/majbutnje-shkoly/2020/11/10/242946/>
34. Магда Є. Гібридна війна: питання і відповіді. *Детектор медіа*. URL: <https://ms.detector.media/mediaanalitika/post/13805/2015-07-27-gibrydna-viyna-pytannya-i-vidpovidi/>
35. Масний В. Штучний інтелект написав статтю для The Guardian. *Суспільне Новини*. URL: <https://suspilne.media/61870-stucnij-intelekt-napisav-stattu-dla-the-guardian/>
36. Неклесова В. Ю. Меми як частина онімного простору. *Записки з ономастики*. 2017. Вип. 20. С. 210-222. URL: <http://dspace.onu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/13059/1/210-222.pdf>
37. Нові слова та значення: словник / Ін-т укр. мови НАН України; уклали: Л. В. Туровська, Л. М. Василькова. К.: Довіра, 2009. 271 с.
38. Перекладаємо слово модератор. *Словотвір*. URL: <https://slovotvir.org.ua/words/moderator>
39. Петасюк О. Гібридна війна: сприйняття явища через дефініції терміну // International scientific and practical conference «Challenges of hybrid war: information dimension: conference proceedings. August 16-17, 2019. Vilnius : Izdevnieciba «Baltija Publishing». 164 pages. – p. 41-44.
40. Петасюк О. Інформаційні виклики в контексті постмодерністичного світосприйняття. *Вісник Львівського університету*. Львів: ЛНУ імені І. Франка, 2018. Випуск 18. Серія філос.-політолог. студії. 418 с. с. 328-335.
41. Петасюк О. Історія в інформаційній цивілізації: європейські та національні сенси // European vector of contemporary psychology, pedagogy and social sciences: the experience

- of Ukraine and the Republic of Poland: Collective monograph. Volume 1. Sandomierz: Izdevnieciba "Baltija Publishing", 2018. 512 p. p. 322-346.
42. Петасюк О. Мова у державотворенні (уроки мовної реформи Ататюрка) // Нове та традиційне у дослідженнях сучасних представників суспільних наук: Мат. між нар. наук.-практ. конфер. (м. Київ, Україна, 1-2 лютого 2019 р.). К.: ГО «Київ. наук. сусп. ор-ція», 2019. 116 с. С. 13-15.
  43. Петасюк О. Парадигма глобального розвитку : запити, виклики, прогнози // Research, challenges and development prospects in the area of social sciences: Collective monograph . Riga: Publishing House "Baltija Publishing", 2020. 348 p. P. 200-216.
  44. Петасюк О. Проблема цивілізаційного поступу: бачення перспективи в епоху глобалізації. // Challenges and prospects for the development of social sciences in Ukraine and EU countries: comparative analysis: Collective monograph. Riga: Izdevnieciba "Baltija Publishing", 2019. 324 p. p. 239-255.
  45. Пенкін Ю. М. Носій. *Фармацевтична енциклопедія*. URL: <https://www.pharmencyclopedia.com.ua/article/1281/nosij>
  46. Піар (PR, Public Relations) – що це таке, як працює та кому потрібний. *Termin.in.ua*. URL: <https://termin.in.ua/piar-pr-public-relations/>
  47. Психологічна війна. *Medbib*. URL: <http://medbib.in.ua/psihologichna-viyna.html>
  48. Рада визнала дії військ Росії в Україні геноцидом українського народу. *Радіо Свобода*. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/news-rada-vyznala-di-yi-viysk-henotsydom/31803585.html>
  49. Рада визнала Росію неонацистською державою-терористом та заборонила її пропаганду. URL: <https://news.liga.net/ua/politics/news/rada-priznala-rossiyu-neonatsistskim-gosudarstvom-terroristom-i-zapretila-ego-propagandu> 14.04.2022.
  50. Скіннер К. Людина цифрова / пер. з англ. Г. Якубовська. Харків: Вид-во «Ранок»: Фабула, 2020. 272 с.
  51. Сленг. *Словник української мови. Академічний тлумачний словник (1970-1980)*. URL: <http://sum.in.ua/s/slengh>
  52. Дефініція. *Словник української мови. Академічний тлумачний словник (1970-1980)*. URL: <http://sum.in.ua/s/definicija>
  53. Віртуальний. *Словник*. UA. URL: <https://slovnuk.ua/index.php?swrd=%D0%B2%D1%96%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9>
  54. Зомбування. *Словник*. UA. URL: <https://slovnuk.ua/index.php?swrd=%D0%B7%D0%BE%D0%BC%D0%B1%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F>
  55. Софт. *Словотвір*. URL: <https://slovotvir.org.ua/words/soft>
  56. Стоп лінгвоцид. *Уповноважений із захисту державної мови*. URL: <https://mova-ombudsman.gov.ua/stop-lingvocid>
  57. Тікати чи дружити? Інженер Google заявив, що штучний інтелект набув свідомість. *Техно НВ*. URL: <https://techno.nv.ua/ukr/innovations/svidomiy-ai-50249526.html>
  58. Ткачова Н. М., Казанська О. О., Шевцова О.О. Інноваційно-комунікативні технології в освіті: дистанційне навчання // Міжнар. наукова інтернет-конф. "Інформаційне суспільство: технологічні, економічні та технічні аспекти становлення (випуск 48)" / Збірник тез доповідей: вип. 48 (м. Тернопіль. 12 травня 2020 р. ). Тернопіль. 2020. 156 с. С. 75-78.
  59. Тренд. *Словник*. UA. *Портал української мови та культури*. URL: <https://slovnuk.ua/index.php?swrd=%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4>



60. Тригер (Trigger) – що це таке та як працює у психології та маркетингу. *Termin.in.ua*. URL: <https://termin.in.ua/tryher-trigger/>
61. Україна 2030E – країна з розвинутою цифровою економікою. URL: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html#6-2-2>
62. Участь громадських об'єднань у протидії інформаційній агресії РФ URL:<http://old.niss.gov.ua/content/articles/files/AZ-Protid-ya--nformagres---166e3.pdf>
63. Харизма. *Termin.in.ua*. URL: <https://termin.in.ua/kharyzma/>
64. Хлебінська О. І. Теоретичні підходи до цифровізації та цифрової трансформації. URL: <http://confmanagement.kpi.ua/proc/article/view/230519>
65. Шутов Р. Пропаганда та маніпуляції. *Медіадрайвер*. URL: [http://mediadriver.online/manipuliatsiyi\\_ta\\_propahanda/manipulyatsiyi-ta-propaganda/](http://mediadriver.online/manipuliatsiyi_ta_propahanda/manipulyatsiyi-ta-propaganda/)
66. Що таке блокчейн? *Bankchart.ua*. URL: [https://bankchart.com.ua/finansoviy\\_gid/investitsiyi/statti/scho\\_take\\_blokcheyn](https://bankchart.com.ua/finansoviy_gid/investitsiyi/statti/scho_take_blokcheyn)
67. Що таке криптовалюта? *Радіо Свобода*. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/details/28742278.html>
68. Що таке майнінг криптовалют? *Bankchart.ua*. URL: [https://bankchart.com.ua/finansoviy\\_gid/investitsiyi/statti/scho\\_take\\_mayning\\_yaki\\_buvay\\_ut\\_vidi\\_mayningu\\_i\\_chi\\_mozhna\\_na\\_tsomu\\_zarobiti](https://bankchart.com.ua/finansoviy_gid/investitsiyi/statti/scho_take_mayning_yaki_buvay_ut_vidi_mayningu_i_chi_mozhna_na_tsomu_zarobiti)
69. Що таке пул? *Словник іншомовних слів*. URL: <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%EF%F3%EB>
70. Що таке СПАМ і як з ним боротися? *Блог Хостинг Україна*. URL: <https://www.ukraine.com.ua/uk/blog/marketing/chto-takoe-spam-i-kak-s-nim-borotsya.html>
71. Що таке фішинг і як від нього захиститись? *Фонд гарантування вкладів фізичних осіб*. URL: <https://www.fg.gov.ua/articles/50140-shcho-take-fishing-i-yak-vid-nogo-zahistitis.html>
72. Що таке хмарні технології та як працює? *FutureNow Technologies & Science Blog*. URL: <https://futurenow.com.ua/shho-take-hmarni-tehnologiyi-ta-yak-tse-pratsyuje/>