**Словарь**

**Юзер** (от англ. «to user» - пользователь) –

наверное, самая многочисленная часть компьютерного населения нашей планеты. Юзера можно сравнить с птицей, просидевшей часть своей жизни в клетке и неожиданно получившей свободу. Word и Excel у него уже больше не вызывают трудностей, Интернет переходит из разряда страшных легенд о вирусах в разряд неотъемлемой части его жизни. Жесткий диск потихоньку забивается хламом, без которого, как ему кажется, прожить невозможно. Это определение подходит к «юзеру обыкновенному», а кроме того, бывает «уверенный юзер» – к вышеописанным качествам у него добавляются средние знания о компьютере и программного обеспечения, друзья его уважают, и иногда обращаются за советом. Таким образом, юзер - начинающий веб-мастер, или человек, который хочет узнать что-то новое. Чаще всего, такие юзеры делают какой-нибудь свой сайт для собственного удовольствия. Большую часть своего времени проводят за компьютером: в чатах, либо, читая какой-нибудь учебник HTML или PHP и т.п., либо в поисках программ, что бы скачать их и др.

**Геймер** (от англ. «gamer» — игрок) -

человек, играющий в компьютерные игры. Существует традиционная система деления геймеров по уровню игровой активности:

* ***казуалы*** (от английского «casual gamer») - это первая группа геймеров, увлекающаяся видеоиграми, но практически не интересующаяся игровой индустрией как таковой, лишь иногда использующая Интернет- и видеоигры как один из видов развлечений. Казуалы чаще всего оказываются сенсорными экстравертами, т.е. очень активными юношами, всегда стремящимися небезуспешно преуспевать во всём. Признаки казуала: свободно может прервать игру на середине, большую часть времени тратит на простые сетевые игры;
* ***Геймеры-общественники*** (от английского sociable gamer) - весьма редкая, но крайне интересная группа, для них игра - это «Игра», огромное и прекрасное действо, в котором можно показать себя, с помощью которого можно общаться с другими. Социальный аспект игровой индустрии для геймера-общественника - основной. Именно они обожают сетевые многопользовательские проекты, собираясь в кланы и гильдии. Геймера-общественника можно узнать по следующим признакам: большинство его друзей - тоже геймеры; напряжение в отношениях с другими людьми он может снять с помощью видеоигр, играет не только в видеоигры, но и в карты, домино, лото, шашки, настольные игры...   
  Абсолютное большинство геймеров-общественников – экстраверты с хорошо развитой интуицией, что связано с их более аналитическим складом ума, подсознательно тянущимся ко всяким техническим новинкам;
* ***Настоящие геймеры*** (от английского moderate gamer) - самая многочисленная группа, чаще происходящая из казуалов, хотя бывают случаи, когда человек сразу же начинает вести себя как настоящий геймер, признаки которого в том, что он с удовольствием тратит деньги на покупку одной-двух новых игр в месяц; в его жизни периодически случаются ночи, которые он проводит за игрой на компьютере или в Интернет-сети; не стремится следить за всеми событиями, происходящими в игровой индустрии.   
  Настоящих геймеры могут отличаться интровертным поведением, сопряжённым с сильным иррациональным признаком;
* ***Увлечённые геймеры*** (от английского addicted gamer) – юноши, для которых Интернет-игры превращаются в нечто большее, нежели хобби. Всё начинается с того, что желание играть потихоньку подчиняет себе все остальные аспекты жизни и происходит постепенно, по мере того, как Интернет-игры кажутся юноше всё привлекательнее и интереснее, а сам он начинает играть всё лучше и лучше. Вот признаки, по которым можно узнать увлечённого геймера: может не пойти на занятия в учреждение образования или притвориться больным - и всё это ради того, чтобы «допройти» новую игру. Их психологические особенности выделяют увлеченных геймеров в особую «группу риска» – это желание и умение сфокусироваться на одной интересующей их вещи - Интернет- и видеоиграх;
* ***Хардкорщики*** (от английского hardcore gamer) - вершина геймерской «карьеры», юноши, для которых Интернет-игры становятся жизнью, а жизнь полностью подчиняется Сети. Всё свободное время они играют. Всё несвободное время - стараются играть. Собственно, чаще всего их профессиональная занятость как-то связана с игровой индустрией или профессиональным киберспортом. Хобби, работа, игры, жизнь - всё сплелось для «хардкорщиков» в один тугой клубок, внутри которого они чувствуют себя по-настоящему хорошо. Узнать «хардкорщика» очень просто. Ведь он: путает своё имя и фамилию с киберспортивным прозвищем или игровым ником, называясь то так, то так; подчёркивает в календаре даты всех мало-мальски значимых кибер-соревнований, и сетевых вечеринок; может не придти на встречу или на свидание, поскольку срочно уехал на чемпионат области по Unreal Tournament.   
  С точки зрения психологов, более всего становиться «хардкорщиками» юноши, склонные к интроверсии, рационализм которых побеждает иррациональные позывы и соединяется с доминирующими логико-сенсорными аспектами.

**Хакер** (от англ. «to hack» - успешно управлять) -

высокопрофессиональный и весьма любопытный программист, способный к нетривиальным решениям. Будучи искушенным в тонкостях компьютерных систем, такой программист способен как принести большую пользу, так и нанести существенный урон. В настоящее время слово «хакер» используется почти исключительно как обозначение человека злонамеренного, асоциального и безусловно опасного, то есть является синонимом слова «взломщик» в применении к компьютерам и сетям. Поэтому хакер (теперь и все чаще) - лицо, совершающее различного рода незаконные действия в сфере информатики:

* несанкционированное проникновение в чужие компьютерные сети и получение из них информации;
* незаконные снятие защиты с программных продуктов и их копирование;
* создание и распространения компьютерных вирусов и т.п.