

## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ .....	5
НЕОЛОГИЗМЫ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ. АКТИВНЫЙ СЛОВАРЬ МИЛЛЕНИАЛА.....	9
А .....	9
Б.....	10
В.....	12
Г.....	13
Д.....	14
Е.....	16
Ж.....	16
З.....	16
И.....	17
Й.....	18
К.....	18
Л.....	21
М.....	22
Н.....	24
О.....	25
П.....	25
Р.....	26
С.....	28
Т.....	31
У.....	32
Ф.....	32
Х.....	34
Ч.....	35
Ш.....	36
Э.....	37
Ю.....	38
Я.....	38
ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ.....	39
СПИСОК СЛОВ И ВЫРАЖЕНИЙ.....	40

*Авторский коллектив выражает благодарность коллегам (Орловой А. В., Дрофа С. Ю., Демишкевич Е. В., Жбиковской О. А.) и студентам Омского государственного университета путей сообщения за неоценимый вклад в составление данного словаря неологизмов.*

## ПРЕДИСЛОВИЕ

*«Держайте ныне ободренны  
Раченьем вашим показать,  
Что может собственных Платонов  
И быстрых разумом Невтонов  
Российская земля рождать».*

М. В. Ломоносов

Язык – живое, развивающееся, постоянно изменяющееся образование. При всём моём почтении к литературному слову и классическому литературному жанру, не могу не отметить, что добрую половину слов любого стихотворения А. С. Пушкина современный молодой человек не отразит, не поймёт, придаст не свойственный ему смысл. Собственно говоря, оды Г. Р. Державина и поэмы А. С. Пушкина воспринимаются как нечто принадлежащее далеко стоящим друг от друга эпохам. А между тем, это укладываемый всего в пару десятилетий временной промежуток. Данное положение вещей вполне естественно и объяснимо.

Язык реагирует на всю полноту происходящего, реализующегося и становящегося. Он, подобно технологии, может быть неизменным на протяжении столетий, а может трансформироваться за несколько лет. Все политические, социальные, культурные, технологические и другие изменения находят в нём своё обозначение. Формируются новые знаки, образуются новые слова, подобно слову *лётчик* на заре XX века, предложенному В. Хлебниковым. Слова-знаки придают смысл всему происходящему, являются точкой опоры сознания, растекающегося в новом, пока не кристаллизованном состоянии социума, культуры и т. д.

Язык превращается в поле формирования идентичности. Чрезвычайно важной задачей становится необходимость адаптироваться в новом мире, с одной стороны. С другой стороны, адаптировать для себя этот мир. Пока мы не утрачиваем возможность адаптироваться и адаптировать происходящее посредством слов, мы не утрачиваем способность оставаться самими собой. В этой диалектике отношений можно предположить не столько субъект-объектные отношения, сколько диалог двух субъектов. Предположим, что как язык, который мы в процессе нашей

социализации застаём в готовом виде, формирует нас, так и мы, рефлекслирующие и действующие в социуме, создающие новые слова-знаки, влияем на язык. Своим творчеством как в самом высочайшем, так и в обыденном смысле мы можем дать языку новый импульс существования, но можем и искалечить его живую ткань.

«Я-творец» и «я-творимый» сливаются с «язык-творец», «язык-творимый» в супер субъект «я-язык». Мы – единое целое. Я своим разговором, чтением, размышлением, через создание текста, а, следовательно, и среды общения сохраняю, создаю или уничтожаю язык. Осознав это обстоятельство, я не могу равнодушно взирать на бессмысленные эксперименты с родным языком, ибо все они подвергают меня жестоким испытаниям.

Я, подобно воину, стоящему на пограничье своей Родины, должен зорко отслеживать идущие через рубежи моей культуры слова, понятия, выражения. Кто они? Добрые странники, жаждущие приключений, торговцы, желающие взаимовыгодного обмена благами, или мудрецы, ищущие знаний и сами предлагающие своё понимание истины? А может быть, эти слова – коварные лазутчики, которые хотят внедриться в родное сознание, создать среду отчуждения, отравить подлинность существования, подменить смыслы, как будто «отравить колодцы» естественного для нас смыслопонимания. Необходимо со «словами-друзьями» и «словами-союзниками» научиться находить общий язык, сделать их членами своей языковой семьи. «Словавраги» должны быть изолированы и изгнаны.

Новые технологии, новые политические веяния неизбежно заводят на территорию родной речи большое количество «слов-мигрантов» (германизмы, англицизмы, тюркизмы и т. д.). Язык, характерный для информационной, а сегодня можно говорить цифровой культуры, нельзя в полном объеме относить к категории жаргона или сленга. Язык «цифры» распространяется широко и охватывает разные слои общества, поскольку цифровизация проникает во все поры жизни и, кроме того, этот язык преподносится как квазиидеология. Информатизация и цифровизация стали повседневностью. Неологизмы цифровой

культуры становятся языковым инструментом всего общества. Они есть реакция на культивируемый «новояз». Более того, данные неологизмы преодолевают границы субкультуры, становятся общепотребимыми. Мы исходим из того, что «новояз» экономики, политики, культуры, технологии настоятельно диктует нам необходимость его социокультурной адаптации.

Посредством неологизмов мы очеловечиваем новые технотермины, которые приобретают разговорный, живой и, если угодно, не чужой, хотя ещё и не родной, вид. Это чрезвычайно важный этап освоения и формирования новой стадии развития родного языка.

Нам необходимо учесть, что, во-первых, через неологизмы наше сознание вступает в контакт с чужим словом, перестаёт его бояться. И даже вульгаризируя, как бы совершает акт преодоления, если угодно, даже победы. Вспомним, с каким количеством «лихих» германизмов вернулись домой наши солдаты в 1945 году (*натюрлих, фюнф минут, битте-дритте, фрау, капут* и т. д. и т. п.). Во-вторых, множество не нужных, лишних слов-знаков отбрасывается. Из заимствованных остаются самые важные и незаменимые, которые становятся своими, родными (*диван, туфля, лошадь* и т. п.). В-третьих, осуществляется замена когда-то необходимых терминов своими (*литургия* становится *обедней*, *евхаристия* – *причащением*, а *экклесия* – *церковью* и т. п.).

Настоящий период соответствует первому вышеуказанному аспекту. Неологизмы цифровой культуры пришли к нам вместе с информационными технологиями, освоение которых означает освоение нового языка. Чем скорее новые технологии получат родные обозначения, тем скорее мы будем производить эти технологии. Ибо только тогда, когда сложился понятийный аппарат отечественной науки, появились Н. И. Лобачевский, Д. И. Менделеев, И. И. Мечников, И. П. Павлов, К. А. Тимирязев, К. Э. Циолковский и т. д. Как только мы предложим свой язык информационной и цифровой культуры, Россия представит миру своих джобсов, гейтсов и цукербергов.

Количество неологизмов неизбежно нарастает в наше стремительно меняющееся и обновляющееся время. Представленный

нами словарь будет дополняться и расширяться. Более того, он является открытой площадкой для сотрудничества. Приглашаем всех интересующихся данным вопросом и неравнодушных к проблемам русского языка и просим присоединиться к составлению последующих изданий.

С. А. Ветров  
*д.ф.н., профессор,  
заведующий кафедрой «Связи с общественностью, сервис и туризм»  
Института менеджмента и экономики (ИМЭК)  
Омского государственного университета путей сообщения*

# НЕОЛОГИЗМЫ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ. АКТИВНЫЙ СЛОВАРЬ МИЛЛЕНИАЛА

## А

---

**АВА (АВАТАРКА)** *сущ.* (от англ. *avatar* – олицетворение) – (комп. жарг.) 1) профиль пользователя в Интернете; 2) воплощение в компьютерной игре.

*Вчера сменил аву в профиле, зацени.*

**АГРИТЬСЯ** *глагол.* (от англ. *aggressive* – агрессивный, *angry* – злой) – 1) (комп. жарг.) нападать на виртуального противника в компьютерной игре; 2) (сленг) злиться, проявлять агрессию.

*Хорош агриться, пойдём в кино.*

**АЙС** *нар.* (от англ. *ice* – лёд) – (сленг) хорошо, здорово. То же, что **КУЛ**.

*Ну что, айс?*

**АЙТИШНИК** *сущ.* (от англ. *IT: information technology* – информационная технология) – (комп. жарг.) специалист в области информационных технологий.

*Айтишники из нашего отдела очень грамотные ребята.*

**АККАУНТ** *сущ.* (от англ. *account* – регистрационная, учётная запись) – (комп. жарг.) домашняя страница (профиль) пользователя в социальных сетях.

*Друзья! Мой аккаунт взломали! Деньги перечислять никому не надо!*

**АККАУНТ-МЕНЕДЖЕР** *сущ.* (от англ. *account* – основной клиент) – (проф.) менеджер по работе с клиентами в компаниях, где есть отделы маркетинга и продаж.

*В рекламное агентство требуется аккаунт-менеджер.*

**АПГРЕЙДИТЬ (АПНУТЬ)** *глагол.* (от англ. *to upgrade*) – 1) (комп. жарг.) расширить технические возможности, усовершенствовать

(например, установить на компьютер новое оборудование или новые версии программ); 2) (*разг.*) повысить в должности.  
*Комп виснет, пора апгрейдить систему.*

**АУТФЙТ** *сущ.* (от англ. *outfit* – снаряжение, экипировка) – (*сленг*) наряд, образ, создаваемый при помощи сочетаемых вещей (одежды, обуви, аксессуаров).  
*Посмотри на себя, подруга, разве можно в таком аутфйте идти в клуб?*

**АФТЕРПАТИ (АФТЕПАТИ)** *сущ.* (от англ. *afterparty* – после вечеринки) – (*разг.*) продолжение вечеринки (тусовки) после основного мероприятия (презентации, показа мод и т. д.).  
*Здесь весело! Пожалуй, я останусь на афтепати.*

**АЧЙВКА** *сущ.* (от англ. *achievement* – достижение) – (*комп. жарг.*) достижения, полученные в ходе выполнения определенных заданий в компьютерной игре, за которые даются призы или бонусы.  
*За прохождение этого уровня можно получить ачйвку.*

## Б

---

**БАГ** *сущ.* (от англ. *bug* – жучок) – (*комп. жарг.*) ошибка в компьютерной программе, из-за которой программа может работать некорректно (глючить).  
*Большое количество багов в программе серьёзно ограничивают её работоспособность.*

**БАЙТИТЬ** *глагол.* (от англ. *bait* – наживка) – 1) (*комп. жарг.*) в сетевой компьютерной игре заманивать противников «наживкой», чтобы одержать победу, устроив засаду; 2) (*сленг*) размещать в сети Интернет вирусные видеоролики с провокационным названием в качестве «наживки» для привлечения внимания.  
*Байтить – удачная фишка в большинстве современных игр.*



**БАТЛ (БАТТЛ)** *сущ.* (от англ. *battle* – борьба, схватка) – (*сленг*) танцевальный, музыкальный, игровой компьютерный поединок (соревнование).

*У этого рэп-батла рекордное количество просмотров.*

**БИТ** *сущ.* (от англ. *beat* – такт, ритм) – (*сленг*) ритмическая музыкальная композиция.

*Зацени бит – норм качает!*

**БЛОГ** *сущ.* (от англ. *blog: web log*) – (*разг.*) виртуальный дневник, интернет-дневник.

*Его блог в ЖЖ интересный.*

**БЛОГЕР (БЛОГГЕР)** *сущ.* – (*разг.*) автор БЛОГА.

*У этого блогера много подписчиков.*

**БОТ** *сущ.* (от англ. *bot*, сокр. от чеш. *robot*) – (*комп. жарг.*) программа-робот, автоматически выполняющая действия, имитирующие действия человека в сети.

*Чат-бот имитирует собеседника в чате.*

**БРЕНДМЕНЕДЖЕР (БРЕНД-МЕНЕДЖЕР)** *сущ.* (от англ. *brand* – торговая марка) – (*проф.*) маркетолог, формирующий стратегии развития торговой марки и её продвижения на рынке.

*Брендменеджер должен хорошо разбираться в психологии потребительского поведения.*

**БРО** *сущ.* (от англ. *bro*, сокр. от *brother*) – (*сленг*) дружище, братан.

*Спасибо за помощь, бро!*

**БЬЮТИ-КОНСУЛЬТАНТ** *сущ.* (от англ. *beauty* – красота) – (*проф.*) консультант по косметике и способам ухода за кожей лица и тела.

*Вакансия: бьюти-консультант косметической марки.*

**БЬЮТИ-РЕДАКТОР** *сущ.* – (*проф.*) редактор журнала, отвечающий за темы, связанные с красотой, модой, косметикой.

*Она почти год проработала бьюти-редактором на одном женском портале.*

**БЭКАПИТЬ** *глагол.* (от англ. *to back up* – копировать, дублировать) – (*комп. жарг.*) создавать резервную копию компьютерных данных. *Чтобы избежать потери данных при сбое системы, нужно почаще бэкапить важные файлы.*

## **В**

---

---

**ВАЙН** *сущ.* (от «Vine» – популярное мобильное приложение, позволяющее создавать короткие видеоролики) – (*сленг*) видеоролик (от 2-х до 20-ти секунд), показывающий какие-то моменты из жизни.

*У него прикольные вайны, подпишись.*

**ВАЙНЕР** *сущ.* – (*сленг*) автор **ВАЙНОВ**.

*Он самый популярный вайнер на российском сегменте You Tube.*

**ВАЙФАЙ** *сущ.* (от англ. *Wi-Fi: wireless fidelity* – «беспроводная привязанность») – (*проф.*) технология беспроводной локальной сети.

*Здесь вайфай ловит хорошо.*

**ВАУ** *межд.* (от англ. *wow*) – (*сленг*) выражение крайней степени положительных эмоций (аналог русского выражения «Ух ты!»).

*Вау, какой крутяк!*

**ВЁБКА** *сущ.* (сокр. от *веб-камера*: от англ. *web cam*) – (*разг.*) устройство для передачи по сети Интернет изображения в реальном времени.

*Сломалась вёбка, пообщаться не удастся.*

**ВЕБ-БРАУЗЕР (БРАУЗЕР)** *сущ.* (от англ. *web browser*) – (*проф.*) обозреватель страниц сайтов в сети Интернет.

*Скачай новый браузер – сразу почувствуешь разницу.*

**ВЕБ-ДИЗАЙНЕР** *сущ.* (от англ. *web design* – дизайн сайта) – (*проф.*) создатель пользовательского интерфейса сайта или приложения (отвечает за то, как воспринимается тот или иной сайт).

*Профессия веб-дизайнера связана и с современными технологиями, и с творчеством.*

**В ИНЕТЕ (В СЕТИ)** – (*разг.*) в сети Интернет.

*Вчера он был в инете.*

**ВИШЛИСТ** *сущ.* (от англ. *wish list*) – (*разг.*) список желаний.

*Вишлист составляется для визуализации желаний.*

**ВОРДПЛЕЙ** *сущ.* (от англ. *word-play*) – (*сленг*) игра слов, каламбур.

*Рэп-батлы – яркий пример вордплея.*

## Г

---

**ГАДЖЕТ** *сущ.* (от англ. *gadget* – приспособление, устройство) – (*разг.*) устройство для усовершенствования жизни человека (например, смарт-браслет), как правило, является дополнением к **ДЕВАЙСУ**.

*Современные гаджеты облегчают жизнь человека.*

**ГЕЙМЕР** *сущ.* (от англ. *gamer: game* – игра) – (*комп. жарг.*) разработчик или любитель компьютерных игр.

*Он геймер со стажем.*

**ГЕЙНЕР** *сущ.* (от англ. *gain* – прирост массы) – (*жарг.*) пищевая добавка для набора мышечной массы.

*Прикупил гейнер, буду активно тренировать, к лету надо быть в форме.*

**ГИФКА** *сущ.* (от англ. *GIF: Graphics Interchange Format* – «формат для обмена изображениями») – (*сленг*) популярный формат графических изображений в соцсетях, представляющий из себя замкнутую анимацию; используется для привлечения внимания.

*Скинь мне ту прикольную гифку.*

**ГО** *глаг.* (от англ. *to go* – идти) – (*сленг*) пойдём.

*Го в киношку!*

**ГГ ВП (ГУД ГЕЙМ ВЕЛ ПЛЕЙД)** *акр.* (от англ. *GG WP: good game, well played*) – (*комп. жарг.*) хорошая игра, хорошо сыграно (используется сетевыми игроками как похвала).

*Гуд гейм, вел плейд!*

**ГЛ ХФ (ГУД ЛАК ХЭВ ФАН)** *акр.* (от англ. *GL HF: good luck, have fun*) – (*комп. жарг.*) удачи, повеселись (используется сетевыми игроками перед началом игры).

*Русскоязычные геймеры часто ленятся менять раскладку клавиатуры и пишут приветствие русскими буквами: ГЛ ХФ, что совсем не является моветоном.*

## Д

---

**ДАУНШИФТИНГ** *сущ.* (от англ. *downshift* – понижение передачи, смещение вниз) – (*разг.*) социальное явление целенаправленного осознанного спуска по социальной иерархии, связанное с «жизнью для себя».

*Даунишфтинг сейчас в тренде.*

**ДЕВАЙС** *сущ.* (от англ. *device* – прибор, устройство) – (*разг.*) технически сложное устройство, приспособление или прибор, который может быть использован в повседневной жизни (смартфон, планшет).

*Анонсировали выпуск нового девайса с неплохими характеристиками.*

**ДАМП** *сущ.* (от англ. *dump* – сброс) – (комп. жарг.) информация, скопированная из памяти компьютера на выходное или записывающее устройство.

*Дамп может понадобиться, если вы запланировали перенос базы данных.*

**ДЕДЛАЙН** *сущ.* (от англ. *deadline*) – (разг.) крайний срок.

*Дедлайн сдачи курсовой на следующей неделе.*

**ДИГИТАЛЬНЫЙ** *прил.* (от англ. *digital*) – (жарг.) цифровой.

*Эстетика дигитального искусства определила многие культурные феномены и, в особенности, современный облик масс-культуры.*

**ДИРЁКТ** *сущ.* (от англ. *direct* – прямой) – (сленг) личная переписка между пользователями в социальных сетях. То же, что **ЛИЧКА**.

*Все вопросы – в дирёкт.*

**ДОНАТ** *сущ.* (от англ. *to donate* – вкладывать, передавать в дар) – (комп. жарг.) 1) приобретение виртуальных средств или предметов (например, игровой валюты) за реальные деньги; 2) оплата на добровольных началах.

*Обычно вывожу донаты в стрим.*

**ДОТЕР** *сущ.* (от *DotA: Defense of the Ancients* – сетевая игра) – (комп. жарг.) поклонник игры DotA.

*Он заядлый дотер.*

**ДРАЙВ** *сущ.* (от англ. *drive* – энергия, стимул) – (сленг) состояние приятного возбуждения.

*Ты не представляешь, какой это драйв!*

**ДРАЙВОВЫЙ** *прил.* – (сленг) волнующий, эмоциональный.

*Выступление этой группы было драйвовым.*

**ДРОВА`** *сущ.* (от англ. *driver* – управляющая программа) – (комп. жарг.) программа управления устройством.

*Поставил новые дрова` – разница ощутимая.*

**ДРОПНУТЬ** *глагол.* (от англ. *to drop* – падать, ронять) – (комп. жарг.) прекратить работу устройства.  
*Ты зачем дропнул сервер?*

## Е

---

---

**ЕМЁЙЛ (И-МЁЙЛ, Э-МЁЙЛ), ЕМЁЛЬКА** *сущ.* (от англ. *e-mail*) – (разг.) сообщение электронной почты; электронная почта. То же, что **МЫЛО**.

*Отправил емейл, жду ответ.*

**ЕМЁЛИТЬ** *глагол.* (от англ. *e-mail*) – (разг.) посылать сообщение по электронной почте.

*Вчера целый час емелил нашим постоянным клиентам, приглашал на презентацию.*

## Ж

---

---

**ЖЕСТЬ** *сущ.* – (сленг) выражение крайней степени отрицательных эмоций. То же, что **ТРЭШ**.

*Это полная жесьть!*

**ЖИЗА** *сущ.* – (сленг) жизненная ситуация.

*Жиза... и не поспоришь.*

## З

---

---

**ЗАБАНИТЬ (БАНИТЬ)** *глагол.* (от англ. *to ban* – запрещать) – (комп. жарг.) контролировать действия пользователей Интернета, путем ограничения доступа к ресурсам форумов, чатов, блогов, за нарушение правил использования того или иного сайта. То же, что **КЙКНУТЬ**.

*Вчера забанили мой пост.*

*Администраторы многих групповых чатов банят за недостойное поведение.*

**ЗАГУГЛИТЬ (ГУГЛИТЬ, ПОГУГЛИТЬ)** *глагол*. (от англ. *Google* – поисковая система Интернета) – (сленг) искать информацию при помощи поисковой системы.

*Хочешь узнать об этом больше – загугли.*

*Это надо гуглить, сразу не скажу.*

*Погугли, найдёшь много интересного.*

**ЗАЧЕКЙНИТЬСЯ (ЧЕКЙНИТЬСЯ, ЧИКЙНИТЬСЯ)** *глагол*. (от англ. *to check in* – регистрироваться) – (сленг) отмечать текущее местоположение в социальной сети.

*Она уже у утра зачекйнилась в инстё.*

*Девушки любят чекйниться в этой кофейне.*

## И

---

**ИВЭНТ-МЕНЕДЖЕР (ЭВЭНТМЕНЕДЖЕР, ЭВЭНТ-МЕНЕДЖЕР)** *сущ.* (от англ. *event-manager; event* – событие) – (проф.) организатор деловых, спортивных и развлекательных мероприятий для компаний и частных лиц.

*Мой друг устроился ивэнт-менеджером, без дела не сидит.*

**ЙЗИ (НА ЙЗИ)** *нар.* (от англ. *easy*) – (сленг) легко, с лёгкостью.

*Да я сделаю это на йзи!*

**ЙМХО** *акр.* (от англ. *IMHO: in my humble opinion* – по моему скромному мнению) – (сленг) популярная аббревиатура активных пользователей интернет-форумов, публикующих посты и комментарии.

*ЙМХО, эта акция не удалась.*

**ИНВАЙТ** *сущ.* (от англ. *to invite* – приглашать) – (комп. жарг.) приглашение получить доступ для регистрации в закрытом сообществе.

*Многие известные сайты прибегают к внедрению инвайтов для регистрации с целью завоевания интереса целевой аудитории.*

**ЙНСТА (ИНСТА)** *сущ.* (от англ. *Instagram*) – (сленг) приложение для обмена фотографиями и видеозаписями с элементами социальной сети.

*У неё в инсте несколько миллионов подписчиков.*

## Й

---

---

**ЙОПТА (ЁПТА)** *межд.,эвфем.* – (сленг) возглас, выражающий эмоции (например, разочарование).

*Кризис в стране, йопта.*

## К

---

---

**КАВЕР (КАВЕР-ВЕРСИЯ)** *сущ.* (от англ. *to cover* – покрывать) – (разг.) новое исполнение произведения другими музыкантами.

*В новом альбоме есть несколько каверов.*

**КАЗУАЛ (КАЗУАЛЬНАЯ ИГРА)** *сущ.* (от англ. *casual game; casual* – легкомысленный, непринуждённый) – (комп. жарг.) компьютерная игра с простыми правилами и привлекательной графикой для широкого круга пользователей.

*Казуальные игры подходят практически для любой категории пользователей компьютера.*

**КАМБЭК** *сущ.* (от англ. *come back*) – (разг.) возвращение.

*Это был триумфальный камбэк.*

**КАМИНГ-АУТ (КАМИН-АУТ, КАМИНГ АУТ, КАМИНАУТ)** *сущ.* (от англ. *coming out* – раскрытие, выход) – (разг.) признание человеком своей нетрадиционной сексуальной ориентации.

*Известный актёр совершил каминг-аут.*

**КАРШЁРИНГ** *сущ.* (от англ. *carsharing; car* – машина, *to share* – делиться, пользоваться совместно) – (разг.) вариант аренды автомобилей.

*Услуги каршеринга доступны во многих городах.*



**КАСТИНГ** *сущ.* (от англ. *casting; cast* – распределение ролей, актёрский состав) – (*проф.*) отбор претендентов для участия в проекте.  
*Она прошла кастинг.*

**КВЕСТ** *сущ.* (от англ. *quest* – поиск) – (*разг.*) игра, связанная с решением головоломок.  
*К сожалению, мы не прошли квест, было жуть как сложно.*

**КЙКНУТЬ** *глагол.* (от англ. *to kick* – пнуть, ударить) – (*комп. жарг.*) исключить пользователя из чата или геймера из игры за нарушение правил. То же, что **(ЗА)БАНИТЬ**.  
*Рано его кйкнули – без него скучновато.*

**КЛАВА** *сущ.* – (*разг.*) сокр. от *клавиатура*.  
*Купил новую клавишу, у старой стёрлись буквы.*

**КЛИКАТЬ** *глагол.* (от англ. *to click* – щёлкать) – (*комп. жарг.*) нажимать на клавиатуру компьютерной мыши.  
*Кликни на эту ссылку.*

**КОМП** *сущ.* (от англ. *computer*) – (*комп. жарг.*) сокр. от *компьютер*.  
*Комп виснет, надо систему новую ставить.*

**КОННЁКТИТЬСЯ** *глагол.* (от англ. *to connect* – соединять, связывать) – (*комп. жарг.*) подключаться (например, к Интернету), присоединяться.  
*Посоны, не могу приконнётся к серверу.*

**КОНТЁНТ** *сущ.* (от англ. *content* – содержание) – (*разг.*) информационное содержание Интернет-ресурса.  
*На этом сайте годный контент.*

**КОНТРОЛИНГ (КОНТРОЛЛИНГ)** *сущ.* (от англ. *to control* – управлять, регулировать) – (*проф.*) концепция системного управления организацией.  
*Целевая задача контроллинга – построение эффективной системы принятия, реализации, контроля и анализа управленческих решений.*

**КОПИПАСТИТЬ** *глагол.* (от англ. *copy-paste; to copy* – копировать, *to paste* – вставить) – (*сленг*) создавать текст, комбинируя готовую информацию, заниматься плагиатом.

*Копипастить любой сможет, а ты попробуй сам.*

**КОПИРАЙТЕР** *сущ.* (от англ. *copywriter; copy* – текст рекламного объявления) – (*проф.*) составитель рекламных текстов.

*Копирайтер должен иметь креативное мышление.*

**КОУЧ-КОНСУЛЬТАНТ (КОУЧЕР)** *сущ.* (от англ. *coach, coacher* – тренер, инструктор) – (*проф.*) специалист (консультант), помогающий поставить конкретные цели и осуществить необходимые действия, а также избавиться от барьеров (ограничивающих убеждений, последствий подавленности, переживаний).

*Коучер должен уметь общаться с людьми, характеризоваться развитой эмпатией и стрессоустойчивостью.*

**КРАУДФАНДИНГ** *сущ.* (от англ. *crowd* – толпа, *funding* – финансирование) – (*проф.*) привлечение финансирования через Интернет для реализации идей.

*Краудфандинг становится популярным и площадки для привлечения финансовых ресурсов набирают обороты.*

**КРЕАТОР (КРИЁЙТОР, КРИЭЙТОР)** *сущ.* (от англ. *creator* – творец, создатель) – (*проф.*) специалист, создающий и реализующий эффективные проекты для решения поставленных задач.

*Компании требуется креатор в отдел спецпроектов.*

**КРЭЙЗИ (КРЁЙЗИ)** *прил.* (от англ. *crazy* – сумасшедший, безумный) – (*сленг*) странный, абсурдный.

*Ты, чувак, крэйзи!*

**КУЛ** *нар.* (от англ. *cool* – прохладный, свежий) – (*сленг*) круто, замечательно. То же, что **АЙС**.

*Кул! Мы идем на концерт!*

**КЭЖУАЛ** *сущ.* (от англ. *casual* – одежда свободного покроя) – (*разг.*) удобный и практичный повседневный стиль одежды.  
*В одежде отдаю предпочтение кэжуал.*

**КЭП** *сущ.* (от англ. *cap: Captain Obvious* – «Капитан Очевидность», по аналогии с именами супергероев комиксов: *Captain America* и т. д.) – (*сленг*) человек, говорящий банальные вещи.  
*Неужели, Кэп!*

**КЭШ** *сущ.* (от англ. *cash*) – (*сленг*) наличные деньги.  
*У меня есть кэш, я расплачусь.*

**КЭШБЭК** *сущ.* (от англ. *cashback* – возврат наличных денег) – (*проф.*) бонусная программа в сфере торговли для привлечения клиентов.  
*Мобильный оператор предлагает оформить карты с кэшбэком.*

## Л

---

**ЛАЙК** *сущ.* (от англ. *to like* – нравится) – (*разг.*) «Мне нравится» (кнопка на веб-страницах, позволяющая отметить публикацию как понравившуюся).  
*Если понравилось – жми лайк.*

**ЛАЙКАТЬ (ЛАЙКНУТЬ)** *глагол.* (от англ. *to like*) – (*разг.*) помечать публикацию на веб-страницах при помощи кнопки «Like» («Мне нравится»). Ставить **ЛАЙКИ**.  
*У неё привычка лайкать все посты в ленте.*

**ЛАЙТОВЫЙ** *прил.* (от англ. *light* – лёгкий) – (*сленг*) приятный, хороший.  
*Фильм, на самом деле, лайтовый.*

**ЛАЙФХАК** *сущ.* (от англ. *life hack*) – (*сленг*) полезный совет.  
*Этот лайфхак реально работает.*

**ЛИНК** *сущ.* (от англ. *link*) – (комп. жарг.) ссылка на страницу в интернете.

*Жми линк в профиле – там вся информация.*

**ЛЙЧКА** *сущ.* – (разг.) то же, что ДИРЁКТ.

*Скинь в лйчку, плиз.*

**ЛОЛ** *акр.* (от англ. *lol: laughing out loud* – «громко смеюсь») – (сленг) «ржунимагу» (используется в сетевом общении для выражения смеха в письменной форме).

*Зачётный мёмчик, лол.*

**ЛОНГСЛИВ** *сущ.* (от англ. *long sleeve* – длинный рукав) – (разг.) футболка с длинным рукавом.

*Лонгслив часто используется как спортивная одежда.*

**ЛОФТ** *сущ.* (от англ. *loft* – чердак) – (разг.) как правило, жильё, мастерские или офисные помещения, расположенные в изначально нежилом здании (бывшие цеха или склады).

*Классические лофты, с которых все началось, находятся в постройках времен индустриальной революции.*

**ЛУЗЕР** *сущ.* (от англ. *to lose* – проигрывать) – (сленг) неудачник.

*Этот лузер опять умудрился подставиться.*

**ЛУК** *сущ.* (от англ. *look* – внешний вид) – (сленг) образ (сочетание одежды, обуви, аксессуаров, макияжа, причёски и т.д.).

*Зачётный лук, подруга.*

**ЛЭШМЁЙКЕР (ЛЕШМЁЙКЕР)** *сущ.* (от англ. *lashmaker; lash* – ресница) – (проф.) специалист по наращиванию ресниц.

*Подруга посоветовала опытному лэшмёйкера.*

## М

---

**МАКДАК** *сущ.* – (разг.) сокр. от Макдоналдс.

*Пошли в макдак, попьём кофе.*

**МАНИМЕЙКЕР** *сущ.* (от англ. *moneytaker* – делец) – (разг.) владелец бизнеса в сети Интернет, зарабатывающий на собственных проектах (персональный блог, сайт, канал на YouTube).

*Основные заработки манимейкеры получают благодаря размещению контекстной рекламы.*

**МЕДИАПЛАНЕР (МЕДИАПЛАННЕР)** *сущ.* (от англ. *media planner*; *media* – средства распространения информации) – (*проф.*) специалист в области рекламной деятельности и связей с общественностью, разрабатывающий планы использования рекламных средств для брендов.

*Медиапланер занимается созданием проектов рекламных компаний.*

**МЕМ (МЕМАС, МЁМЧИК)** *сущ.* (от англ. *meme* – карикатура, шарж) – (*сленг*) какая-либо идея, информация, концепция (медиаобъект), быстро приобретающая популярность, распространяясь в Интернете.

*Этот мемас прикольный, сохрани его.*

**МЁНЕДЖЕР ПО КЛЁНИНГУ** *сущ.* (от англ. *cleaning* – уборка) – (*проф.*) специалист клининговой компании, организующий профессиональную уборку помещений.

*У них есть вакансия мёнеджера по клинингу.*

**МЕРЧЕНДАЙЗЕР** *сущ.* (от англ. *merchandiser*; *merchandise* – товары) – (*проф.*) товаровед, сотрудник торговой точки, отвечающий за пассивное продвижение предлагаемого товара.

*Стационарный мерчендайзер отвечает за конкретный магазин, его участок или определенные торговые марки (одну или несколько).*

**МЁССЕДЖ (МЁССИДЖ)** *сущ.* (от англ. *message*) – (*сленг*) сообщение.

*Отправил мёсседж в личку.*

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)