

Алексей Богданович

Бумерско-Зумерский словарь

1965-2026
898 терминов



СОДЕРЖИТ
НЕЦЕНЗУРНУЮ
БРАНЬ

18+

Алексей Богданович
Бумерско-Зумерский словарь

«Автор»

2026

Богданович А.

Бумерско-Зумерский словарь / А. Богданович — «Автор», 2026

Кто такой сигма-бой? — Спросят Бумеры Почему нужно учить именно Албанский? — Спросят Зумеры Ответы в этой книге — Отвечу я В своей работе я постарался собрать все жаргонные термины начиная с 1965 года и до наших дней, хотя даже немного пораньше. В книге рассказал почему. Какие-то из этих слов уже не используются, и вы можете выделиться на фоне других, встроив их в обиход. Какими-то пользуются по сей день. Читайте, добавляйте свои слова, дарите книгу своим бумерам, зумерам и альфам, умничайте в диалогах, ссылайтесь на эту книгу, приятного чтения первого издания.

© Богданович А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Бумерско-Зумерский словарь	5
Письмо от автора (можно скипнуть)	6
Почему?	7
Для чего?	8
Задолбался на ровном месте	9
О словаре	10
Цифры, символы	11
Английские термины	12
Буквы от «А» до «С»	13
Буквы от «Е» до «L»	16
Буквы от «М» до «Y»	18
Русские термины	20
Буква «А»	21
Буква «Б»	27
Конец ознакомительного фрагмента.	31

Алексей Богданович Бумерско-Зумерский словарь

Бумерско-Зумерский словарь Дисклеймер

Прикиньте, нужен Дисклеймер=)

В книгу включены термины из «Краткого словаря современного русского жаргона» за авторством М.М. и Б.П. Крестинских, изданного в городе Франкфурт, Германия в далёком 1965 году.

Это значит, что там проскальзывают наивные, но все же антисоветские поверья, имеющие субъективную оценку авторов, проживающих в то время на территории другой страны. Эту оценку я не менял просто потому, что не вижу в ней ничего, кроме забавных дополнений.

Конкретно термины этих авторов вы никак не пропустите мимо, они помечены как годом, так и указанием источника. Их я оставил практически без изменений.

Также в книге присутствует нецензурная лексика, некоторые оскорбительные термины. В интернете до 2010 где-то цензуры особо не было, и из песни слов не выкинешь. Помните, что использовать такие слова с целью оскорбить другого человека нельзя. Человеческая жизнь и психика должны быть неприкосновенны при любом раскладе.

Конкретно я, в своей работе и жизни блаженно нейтрален. Я не пропагандирую и не являюсь противником ни одного из политических течений, общественных движений и религиозных взглядов. Чего искренне желаю каждому человеку в этом мире.

Письмо от автора (можно скипнуть)

И так, вот она, первая книга, выпущенная под моей фамилией! Я, конечно, немного по-другому это представлял...

Кто я такой? Если кратко, Лёша, 32 года, боевой маркетолог, бывший гендир агентства TLМК, ныне директор по маркетингу в международной рекламной сети AdsGram. И да, я засунул рекламу и сюда) Помимо этого, член жюри на всероссийской олимпиаде по копирайтингу, спикер, автор b.аррка, вывел фестиваль “В кругу семьи” на федеральный уровень и имею ещё много менее относящихся к вопросу регалий. И, кстати, о книгах, на данный момент их шесть, под разными псевдонимами.

Почему?

Как и сказал, я маркетолог, и, как правило, мои сотрудники, подрядчики, заказчики, руководители либо на 10 лет старше меня, либо на 10 лет младше, часто они из разных регионов, иногда из других стран. Все используют свои словечки и не всегда понимают слова друг друга. А я, сука, ровно посередине!

Тем не менее в каждом термине есть какой-то свой шарм, вот я и решил составить такой словарь, чтобы кидать ссылку каждому, кто спрашивает “а чо такое ББ”? Надеюсь, я его сюда включил.

Для чего?

Я в курсе, что есть лурк, и я даже использовал его, когда составлял этот словарь. Я должен сказать, что лурк это заблокированный сайт, хотя вроде других санкций к нему не применено. Дальше сами, пацаны.

Несмотря на существование лурка, у книги более приземлённые цели:

Отправляйте его своим бумерам и зумерам, когда они не понимают, что ты несешь.

Дарить его особенно важным бумерам и зумерам, оно будет в бумаге, я сам штуки 3 точно закажу впрок=)

Это точно не заблокируют.

А если вы в диалоге с умным видом скажете что-то в духе «Но, согласно словарю Богдановича, ББ это прощание только если оно написано латиницей» то заобнимаю)

Дополнять народной волей, об этом ниже.

Задолбался на ровном месте

Казалось бы, вот чего проще, чем в 2025 году составить такой словарь? Попросил нейросетку, она тебе всё, как составит, а тебе только обложку сгенерить в другой нейросетке.

Как же я, сука, ошибался.

Дело в том, что это не совсем русский язык. Нейронка помогла собрать несколько массивов данных, но пришлось перепроверять вручную раз десять так точно, а то и больше. Также я написал несколько скриптов на Python для обработки и форматирования таких массивов, иначе я б совсем с ума сошёл.

И в какой-то момент я натыкаюсь на словарь 1965 года и такой «Надо интегрировать» и Вуаля! Ещё пять вычиток и два скрипта. И всё равно, буквально в пятом слове вы увидите косяк. Сука.

Тем не менее эта первая версия Бумерско-Зумерского словаря. Она вышла в разы лучше, чем я задумывал, но всё ещё несовершенна. Возможно, будут и другие. Об этом ниже.

О словаре

В этой работе я постарался собрать все жаргонные термины начиная с их первой публикации в 1965 (это значит, что многие из них появились гораздо раньше) и до 2025 года.

Изначально я планировал составить этот словарь в диапазоне от 1990 до 2025 года, но с удивлением обнаружил что многие термины, которыми мы пользуемся и по сей день появились гораздо раньше.

В каждом термине помимо его значения вы найдёте примерную этимологию и приблизительный год его появления. Конкретно насчет этимологии и года здесь очень много вопросов, особенно насчёт года. Если найдёте ошибку, то в конце книги я укажу, куда отправлять багрепорт, чтобы я мог её поправить.

В словаре представлены не только русские, но и английские термины, которые в ходу до сих пор. Умершие английские или те, что не используются у нас, я включать не стал, сделав основной упор именно на русские слова.

Всё разделено в алфавитном порядке, вы можете пользоваться поиском по книге, если у вас электронная версия. Я постарался сделать словарь удобным как для чтения, так и для обычной эксплуатации, если кому-то надо.

Так же слова из словаря 1965 года имеют интересную особенность, к некоторым определениям из них подставлены дополнительные марки, вот такие:

(вор.) – воровской жаргон

(руг.) – ругательство

(уст.) – устарелое

(см.) – смотри

Их я сохранил в первозданном виде.

Разумеется, многие русские термины не были сюда включены. Какая-то часть просто потому, что появилась, пока я работал над этим словарём, какая-то часть просто ускользнула от моего внимания. Например, региональные термины, типа Рундук, Грядущка, Поребрик. Я бы очень хотел включить и их тоже, но я не имею должного уровня познания, так что в этом, я надеюсь, вы мне поможете.

В конце книги я укажу, как можно это сделать. В качестве благодарности я обязательно включу вашу фамилию, имя, сайт, ссылку на профиль, в общем, что попросите. Это будет бесплатно как для меня, так и для вас.

В общем как-то так, читайте, применяйте, обогащайте свой словарный запас, распространяйте, умничайте, дополняйте и давайте соберём ультимативный словарь вместе!

Приятного аппетита)

Цифры, символы

1) – – От математического знака "минус" – 1990

Символ отрицательной оценки, несогласия или неодобрения. Антипод символа "+", используется в системах голосования для выражения негативного отношения к контенту или высказыванию. Основа современных систем "дизлайков" в социальных сетях.

2) + – От математического знака "плюс" – 1990

Символ положительной оценки, одна из первых форм цифрового голосования. В системах BBS использовался для выражения согласия с мнением или одобрения контента. Стал прародителем всех современных систем лайков и положительных реакций в социальных сетях.

3) 1 – От систем голосования в интернет-форумах – 2000

Выражение полного согласия и поддержки чужого мнения или высказывания. Означает "я полностью поддерживаю это утверждение" или "хотел бы сказать то же самое". Произошло от кнопок голосования "+1" в различных системах рейтинга контента, позже популяризировано Google+.

4) 2U – Сокращение "To You" → "2U" – 1990

Адресная частица "тебе", "для тебя", широко использовавшаяся в ранних интернет-чатах для экономии времени набора. Часть движения по максимальному сокращению текста в эпоху медленных соединений и посимвольной оплаты трафика.

5) 3K – Словарь Крестинских – 1965

Заклѹчѣнный, концлагерник.

6) 4U – Сокращение "For You" → "4U" – 1990

Предлог "для тебя", популярный в персональных сообщениях и посвящениях в интернет-культуре 1990-х. Использовался для подчѣркивания персональной направленности контента или сообщения конкретному адресату.

Английские термины

Потому что с них все начиналось

Буквы от «А» до «С»

7) AFK – Стандартная IRC аббревиатура "Away From Keyboard" – 1990

"Отошёл от клавиатуры" – уведомление о временном отсутствии пользователя при включённом компьютере. Одна из первых и наиболее универсальных аббревиатур интернет-этикета, показывающая уважение к собеседникам и объясняющая возможную задержку ответов.

8) AGGRO – Игровой термин от английского "aggression" – 2000

Уровень враждебности компьютерного противника (моба) к конкретному игроку. Ключевое понятие механики MMORPG, определяющее, на кого будет нападать монстр. Управление агро – важный навык танков и целителей.

9) AKA – Стандартная английская аббревиатура "Also Known As" – 1990

"Также известный как" – указание альтернативного имени, псевдонима или другого способа идентификации человека или явления. Широко используется для связывания различных ников одного пользователя или объяснения множественности названий.

10) ASAP – Деловая английская аббревиатура "As Soon As Possible" – 1990

"Как можно скорее" – выражение срочности запроса или требования. Проникла в интернет-общение из деловой корреспонденции, подчёркивает важность и приоритетность обращения или просьбы.

11) BABBL – От английского "babble" (болтовня) – 2000

Бессмысленная болтовня, пустые разговоры в игровых чатах. Пренебрежительное обозначение неинформативного общения, отвлекающего от игрового процесса и засоряющего каналы связи.

12) BAIT – От английского "bait" (приманка) – 2000

Провокационное действие или высказывание, направленное на вызов предсказуемой реакции противника. В играх – тактический приём заманивания врага в ловушку. В общении – способ спровоцировать конфликт или эмоциональную реакцию.

13) BB – Сокращение прощания "Bye Bye" – 1990

Дружелюбное прощание в чатах и мессенджерах. Более неформальное и игривое, чем стандартное "bye", часто используется в общении с хорошо знакомыми людьми или в непринуждённой атмосфере онлайн-сообществ.

14) BGG – Падонковское искажение звукоподражания "бггг" – 2000

Выражение смеха или удовольствия в стиле падонков, имитирующее звуки удовлетворения. Часто используется для выражения злорадства или ироничного удовольствия от неудач оппонентов в спорах.

15) BIOS – Базовая система ввода-вывода – 1990

Микропрограмма, управляющая базовыми функциями компьютера. Вход в BIOS требовал знания специальных клавиш и был уделом продвинутых пользователей.

16) BLACK MAGIC – Мистическое обозначение сложного кода – 2000

Ироничное название программного кода или системного процесса, принцип работы которого неясен или кажется мистическим. Подчёркивает сложность некоторых технических решений и восхищение мастерством разработчиков.

17) BOFH – Из интернет-фольклора "Bastard Operator From Hell" – 1990

"Чёртов системный администратор" – архетипический образ злобного, всемогущего и мстительного системного администратора из одноимённой серии юмористических рассказов. Стал нарицательным обозначением админов, злоупотребляющих своими полномочиями.

18) BRB – Стандартная чат аббревиатура "Be Right Back" – 1990

"Сейчас вернусь" – наиболее популярное уведомление о кратковременном отсутствии. Показывает намерение продолжить разговор и просьбу подождать. Стало неотъемлемой частью этикета онлайн-общения во всех типах мессенджеров.

19) BSOD – Техническая аббревиатура "Blue Screen of Death" – 1990

"Синий экран смерти" – критическая ошибка Windows, приводящая к полному зависанию системы с характерным синим экраном. Стал символом ненадёжности операционных систем Microsoft и источником многочисленных мемов и шуток.

20) BTW – Стандартное сокращение "by the way" – 1990

"Кстати" – вводная фраза для дополнительной или побочной информации. Помогает структурировать сообщения и плавно переходить к новым темам в письменном общении.

21) BU GA GA – Звукоподражание смеху – 2000

Имитация характерного смеха, часто злорадного или иронического. Популярно в папонской культуре как выражение довольства собственной правотой или неудачами оппонентов.

22) CDROM – Компакт-диск только для чтения – 1990

Оптический носитель данных объёмом 650 МБ. Революционизировал распространение программ и игр. Коллекции CD-дисков стали гордостью компьютерных энтузиастов.

23) CHATGPT – ИИ-собеседник – 2022

Чат-бот на основе искусственного интеллекта, революционизировавший представление о возможностях ИИ. Открыл эру массового использования ИИ.

24) CPU – Центральный процессор – 1990

"Мозг" компьютера, выполняющий все вычисления. Частота процессора в мегагерцах была главным показателем мощности компьютера в 1990-е годы.

25) DIAL UP – Коммутируемое соединение – 1990

Способ подключения к интернету через обычную телефонную линию. Характеризовался медленной скоростью, высокой стоимостью и невозможностью одновременного использования телефона и интернета.

Буквы от «Е» до «L»

26) ENGAGEMENT – Вовлечённость аудитории – 2015

Показатель активности подписчиков: лайки, комментарии, репосты. Важнее количества подписчиков для оценки влиятельности.

27) EZ – Сокращение от английского "easy" – 2000

"Легко" – выражение превосходства над противником, подчёркивание простоты достигнутой победы. Может использоваться как похвальба или как оскорбление, в зависимости от контекста и тона.

28) FAQ – Стандартная интернет-аббревиатура "Frequently Asked Questions" – 1990

"Часто задаваемые вопросы" – раздел сайта или документ, содержащий ответы на типичные вопросы пользователей. Основа информационной архитектуры интернет-ресурсов, показатель зрелости и заботы о пользователях.

29) FEEDER – Игровой термин от английского "feed" – 2000

Игрок, который систематически погибает и тем самым даёт противнику преимущество в виде опыта, золота или ресурсов. Считается одним из худших типов игроков в командных играх, часто становится причиной поражения.

30) FIDONET – Международная любительская компьютерная сеть – 1990

31) FOMO – Страх пропустить что-то – 2016

Fear Of Missing Out – тревога от возможности упустить важное событие или тренд. Мотивирует постоянное пребывание в социальных сетях.

32) FPS – Техническая аббревиатура "Frames Per Second" или "First Person Shooter" – 1990

Двойное значение: либо количество кадров в секунду (показатель производительности), либо жанр игр от первого лица. Контекст определяет значение – техническое обсуждение или игровые предпочтения.

33) GG – Универсальное игровое сокращение "good game" – 1990

"Хорошая игра" – традиционное выражение уважения к противнику после завершения матча. Символ спортивного поведения и хорошего тона в игровом сообществе, независимо от результата.

34) GJ – Похвала в играх "good job" – 2000

"Хорошая работа" – выражение одобрения действий союзника или признание мастерства противника. Способ поддержания позитивной атмосферы в команде и мотивации игроков.

35) GL – Пожелание удачи "good luck" – 1990

Традиционное пожелание удачи перед началом игры или сложного задания. Элемент игрового этикета, демонстрирующий уважение к сопернику и спортивный дух.

36) HF – Игровое пожелание "have fun" – 2000

"Веселись" – напоминание о том, что игра должна приносить удовольствие. Часто используется в комбинации с "gl" как "gl hf" для создания дружелюбной атмосферы перед матчем.

37) HTML – Язык разметки веб-страниц – 1995

Стандартный язык для создания веб-страниц. Изучение HTML стало первым шагом в веб-разработке для многих энтузиастов интернета.

38) HTTP – Протокол передачи веб-страниц – 1995

Протокол для обмена данными между браузером и сервером. "HTTP://" в начале адреса стал символом веб-ресурсов в эпоху ранних браузеров.

39) LEAVER – Игровой термин от английского "leave" – 2000

Игрок, покинувший игру до её завершения, оставив команду в невыгодном положении. Считается нарушением этикета и часто наказывается игровыми системами штрафами или временными банами.

Буквы от «М» до «У»

40) MIDJOURNEY – ИИ для создания изображений – 2022

Популярная нейросеть для генерации изображений по текстовому описанию. Демократизировала создание визуального контента.

41) NEWBIE – Классический интернет-термин для новичка – 1990

Уважительное обозначение нового пользователя или игрока, подчёркивающее его статус обучающегося. В отличие от "нуб", не несёт негативной окраски и предполагает помощь и поддержку сообщества.

42) NFT – Невзаимозаменяемый токен – 2021

Уникальный цифровой актив на блокчейне. Стал символом спекулятивной экономики цифрового искусства.

43) NOOB – Пренебрежительное сокращение от "newbie" – 2000

Новичок с негативной коннотацией, подразумевающей нежелание учиться или упорное повторение ошибок. Может применяться и к опытным игрокам, демонстрирующим неподобающее поведение или низкое мастерство.

44) NP – Вежливый ответ "no problem" – 1990

"Не проблема" – стандартный ответ на благодарность, подчёркивающий готовность помочь. Демонстрирует дружелюбное отношение и создаёт позитивную атмосферу в общении.

45) NS – Похвала в шутерах "nice shot" – 2000

"Хороший выстрел" – признание мастерства в точных играх, особенно в шутерах. Способ выразить уважение к навыкам противника даже после собственной неудачи.

46) NT – Поощрение после неудачи "nice try" – 2000

"Хорошая попытка" – утешение и поддержка после неудачного действия. Помогает поддерживать боевой дух команды и показывает, что усилия были замечены и оценены.

47) RAM – Оперативная память – 1990

Память для временного хранения данных. Количество RAM определяло производительность системы. 16 МБ RAM считались роскошью, 64 МБ – избытком.

48) RETARD – Оскорбительный термин для глупого игрока – 2000

Грубое оскорбление, считающееся неэтичным в современном игровом сообществе. Использование термина часто приводит к санкциям модераторов и негативно воспринимается большинством игроков.

49) RUINER – Обозначение портящего игру "ruiner" – 2000

Игрок, намеренно портящий игру другим участникам через троллинг, фид или другие деструктивные действия. Один из самых презираемых типов игроков, часто становящийся объектом жалоб и банов.

50) THANKS – Стандартное выражение благодарности – 1990

Полная форма благодарности, используемая в более формальном общении или когда хочется подчеркнуть искренность признательности. Показывает уважение к собеседнику и его помощи.

51) THX – Сокращённая благодарность от "thanks" – 1990

Быстрый способ выразить благодарность в динамичном игровом процессе. Экономит время набора, сохраняя при этом вежливость и признательность за помощь или поддержку.

52) URL – Адрес веб-ресурса – 1995

Уникальный адрес веб-страницы в интернете. Запоминание длинных URL и их правильное написание было настоящим испытанием для пользователей.

53) USELESS – Характеристика бесполезного игрока – 2000

"Бесполезный" – жёсткая критика игрока, не приносящего пользы команде. Может относиться как к неопытности, так и к нежеланию играть в команде или выполнять свою роль.

54) WEB3 – Новое поколение интернета – 2022

Концепция децентрализованного интернета на блокчейн-технологиях. Обещает вернуть контроль данных пользователям.

55) WP – Признание мастерства "well played" – 2000

"Хорошо сыграно" – выражение уважения к мастерству игры, независимо от того, союзник это или противник. Показывает спортивное поведение и признание заслуг других игроков.

56) YOUTUBE – Видеохостинг – 2005

Крупнейшая платформа для размещения и просмотра видео. Революционизировал видео-контент и создал новую форму медиа.

Русские термины

То, ради чего мы все здесь собрались

Буква «А»

57) АБАНАМАТ – Искажение фразы "ебана мать" – 2000

58) АБАССАКА – Так называли "шутки" – 2000

Пошло от выражения «обассатся от смеха»

59) АБИЛКИ – Игровой сленг от английского "abilities" – 2000

Способности или навыки персонажа в играх, особенно в MMORPG. Пример адаптации английской игровой терминологии в русскоязычной геймерской среде.

60) АБЬЮЗИТЬ – От английского "abuse" (злоупотреблять) – 2000

Использовать что-либо не по назначению или злоупотреблять возможностями системы, игровой механики или доверием других людей. Термин, перешедший из игрового сленга в общее употребление.

61) АВА – Сокращение от "аватар" – 2000

Небольшое изображение, представляющее пользователя в интернете. Стало неотъемлемой частью онлайн-идентичности и способом самовыражения в цифровом пространстве.

62) АВАТАР – Изображение профиля – 2008

Фотография или картинка, представляющая пользователя. Стала важным элементом онлайн-идентичности и способом самопрезентации.

63) АВАТАРКА – Уменьшительная форма аватара – 2008

Разговорное название изображения профиля. Отражает интимность и персональность этого элемента цифровой идентичности.

64) АГРИТЬ – Игровой глагол от "aggro" – 2000

Привлекать враждебное внимание противника в игре, брать на себя роль главной цели для атак. Ключевой навык танков в групповых сражениях.

65) АДМИН – Сокращение от "администратор" – 1990

Лицо, обладающее административными правами в системе, на сайте или в игре. Одна из первых ролевых позиций в интернет-иерархии, часто вызывающая как уважение, так и неприязнь.

66) АДСКИЙ ОПЕРАТОР – Калька с "BOFH" (Bastard Operator From Hell) – 1990

Злобный, мстительный системный администратор, злоупотребляющий своими полномочиями. Архетипический персонаж IT-фольклора, вдохновлённый одноимённой серией рассказов.

67) АИМЕТЬ – Словарь Крестинских – 1965

Приобрести. «Он заимел велосипед».

68) АКК – Сокращение от "аккаунт" – 2000

Учётная запись пользователя в системе или игре. Основа цифровой идентичности, хранящая персональные данные, настройки и достижения пользователя.

69) АККАУНТ – От английского "account" – 2000

Персональная учётная запись пользователя, содержащая его данные и настройки. Фундаментальное понятие современного интернета, основа персонализации и безопасности.

70) АЛБАНСКИЙ – Ироничное название языка падонков – 2000

Юмористическое обозначение падонковского жаргона, происходящее от мема "учи албанский!". Стало символом альтернативной интернет-культуры и лингвистического творчества.

71) АЛЬТУШКА – Представительница альтернативной субкультуры – 2024

Девушка с ярким, нестандартным стилем, часто с цветными волосами и пирсингом. Современная интерпретация альтернативной моды.

72) АЛЬФА – Ребёнок поколения Alpha – 2024

Представитель нового поколения с уникальными цифровыми навыками и восприятием мира. Растёт с технологиями как естественной средой.

73) АЛЬФАЧ – Доминирующий самец – 2021

Мужчина, занимающий доминирующую позицию в социальной иерархии. Часто используется иронично в контексте мемной маскулинности.

74) АМ – Звукоподражание процессу еды – 2000

Имитация звуков поглощения пищи, используемая в игривом или детском общении. Пример использования ономотопии в текстовой коммуникации.

75) АНИМЕШНЕГ – Поклонник аниме – 2000

"Анимешник" в падонковской орфографии. Представитель субкультуры поклонников японской анимации, часто пересекающейся с падонковским сообществом.

76) АНИМЕШНИК – Любитель японской анимации – 2000

Поклонник аниме и манги, часто увлекающийся японской культурой в целом. Представитель специфической субкультуры со своими традициями и кодексами поведения.

77) АНК – Мужчина, следящий за собой – 2023

Мужчина 30+, следящий за внешностью и молодёжными трендами. Противоположность "скуфа" в современной мемной классификации.

78) АНОН – Сокращение от "анонимный" – 2000

Пользователь, скрывающий свою личность или использующий временную идентификацию. Символ свободы выражения и защиты приватности в интернете.

79) АНОНИМ – Неизвестный пользователь – 2000

Пользователь, скрывающий свою личность. Символ свободы выражения и защиты приватности, но также источник безответственного поведения.

80) АНТИВИРУС – Защитная программа – 1990

Программа для обнаружения и удаления вредоносного ПО. "Доктор Веб" и "Антивирус Касперского" стали национальными брендами, защищавшими российские компьютеры от угроз.

81) АНТИЧИТ – Система защиты – 2017

Программа для обнаружения и предотвращения использования читов. Постоянная борьба между разработчиками и нарушителями.

82) АОЕ – Игровой термин "Area of Effect" – 2000

Заклинание или способность, действующая на область, а не на одну цель. Ключевое понятие в тактических играх, определяющее эффективность массовых атак и защитных действий.

83) АП – Калька с английского "upgrade" – 2000

Процесс улучшения оборудования, программного обеспечения или игрового персонажа. В техническом сленге означает модернизацию компьютера, в игровом – повышение характеристик. Символизирует стремление к постоянному совершенствованию.

84) АПВС – Типичная фраза "А Почему Вы Спрашиваете?" – 2000

Стандартный ответ в ЖЖ-культуре, выражающий недоумение или нежелание отвечать на вопрос. Часто использовался как способ уклониться от прямого ответа или показать раздражение навязчивостью собеседника.

85) АПГРЕЙД – Модернизация системы – 1990

Улучшение компьютера путём замены или добавления компонентов. Апгрейд процессора или добавление памяти было событием, кардинально меняющим возможности системы.

86) АПДЕЙТ – Обновление от "update" – 2000

Обновление программного обеспечения, контента или информации. Символ постоянного развития и улучшения в цифровой среде.

87) АПЕРЕЛЬ – Падонковское искажение "апрель" – 2000

Нарочито неправильное написание названия месяца, демонстрирующее принципы падонковской орфографии и игнорирование академических норм языка.

88) АПП – Сокращение от приложения – 2008

Краткое обозначение мобильного приложения. Отражает тенденцию к упрощению и ускорению речи в мобильную эпоху.

89) АРКАДА – Игра на реакцию – 1990

Жанр динамичных игр, требующих быстрой реакции. Портитованные с игровых автоматов аркады стали популярным развлечением на домашних компьютерах.

90) АСМАТИК – Искажение "астматик" – 2000

Человек, у которого возникает отдышка без видимой на то причины. Пример медицинского термина, адаптированного под систему фонетического письма.

91) АСЬКА – Народное название ICQ – 1990

Популярный мессенджер эпохи становления интернет-общения в России. Стал символом первых шагов в мире цифровой коммуникации для целого поколения.

92) АСЯ – Сокращение от "аська" – 1990

Краткое обозначение мессенджера ICQ, показывающее степень его интеграции в повседневную жизнь пользователей. Пример превращения технического продукта в часть культуры.

93) АТСТОЙ – Падонковское "отстой" – 2000

Негативная оценка чего-либо как плохого, скучного или некачественного в характерной падонковской орфографии. Пример адаптации сленгового термина под альтернативную письменность.

94) АТЧОД – Падонковское "отчёт" – 2000

Отчёт или доклад в падонковской транскрипции, демонстрирующий применение альтернативной орфографии даже к официальным терминам.

95) АУФ – Немецкое прощание "Auf Wiedersehen"(так угарал что не смог удалить, живите с этим) – 2000

Немецкое "до свидания", используемое в русскоязычном интернете как экзотическое прощание. Пример заимствования из третьих языков для создания особого стиля общения. Тем не менее это просто волки так говорят, ауф пацаны.

96) АФК – Русская калька с "Away From Keyboard" – 2000

Состояние временного отсутствия пользователя за компьютером. Адаптация международного интернет-этикета в русскоязычной среде, показывающая процесс локализации глобальных сетевых традиций.

97) АФК – Русская версия "AFK" – 2000

Уведомление о временном отсутствии за компьютером, адаптированное в русскоязычную среду. Показывает универсальность интернет-этикета across linguistic boundaries.

98) АФТАР – Падонковское "автор" – 2000

Создатель контента в падонковской терминологии, центральная фигура системы оценки творчества в субкультуре. Может быть, как объектом восхищения, так и критики.

99) АФФИГЕТЬ ДАЙТЕ ДВЕ – Падонковское выражение удивления – 2000

Эмоциональное восклицание, выражающее сильное удивление или шок. Пример творческой трансформации обсценной лексики в стилистический приём.

100) АФФТАР – Основная падонковская форма "автор" – 2000

Ключевая фигура падонковской культуры – создатель текста, подлежащий оценке сообщества. Центр системы обратной связи и культурного диалога субкультуры.

101) АФФТАР ВЫПЕЙ ЙАДУ – Резкая критика автора – 2000

Культовая фраза падонковской субкультуры, выражающая крайнее неодобрение творчества и предлагающая автору кардинально прекратить писательскую деятельность.

102) АФФТАР ЖЖОТ – Падонковская похвала – 2000

Высшая форма одобрения творчества в падонковской культуре, означающая, что автор "жжёт", то есть пишет выдающиеся, захватывающие тексты.

103) АФФТАР ПЕШИ ИСЧО – Просьба о продолжении – 2000

Требование продолжения от понравившегося автора, выражающее желание читать больше текстов в том же стиле или на ту же тему.

104) АХТУНГ – От немецкого "Achtung" (внимание) – 2000

Призыв к вниманию, заимствованный из немецкого языка. Используется для привлечения внимания к важной информации или предупреждения.

105) АХТЫСЦУКОНАХ – Падонковское ругательство – 2000

Сложносоставное матерное выражение в падонковской орфографии, демонстрирующее креативность в создании эмоционально окрашенных конструкций. Обрело популярность поле перевода порно ролика актером озвучки П. Гланцем

106) АХУЕТЬ ДАЙТЕ ДВЕ – Матерное выражение удивления – 2000

Грубое восклицание, выражающее крайнее удивление или шок. Пример использования обценной лексики как эмоционального усилителя.

107) АЦТОЙ – Падонковское "отстой" – 2000

Негативная оценка в падонковской орфографии, выражающая разочарование или неодобрение качества чего-либо.

108) АЦЦКИЙ СОТОНА – Мифический персонаж падонков – 2000

Центральный персонаж падонковской мифологии, воплощающий архетип тёмной силы в ироничной и игривой форме. Символ альтернативной системы ценностей субкультуры.

109) АЧИВКА – Игровое достижение от "achievement" – 2000

Игровое достижение, виртуальная награда за выполнение определённых задач или условий. Стало метафорой для любых личных достижений в цифровую эпоху.

Буква «Б»

110) Б УТОР – Словарь Крестинских – 1965

Домаищие вещи, барахло.

111) БАГ – От английского "bug" (жук, ошибка) – 1990

Ошибка в программном коде, вызывающая некорректное поведение программы. Термин восходит к реальному случаю с мотыльком, заблокировавшим реле компьютера. Стал универсальным обозначением любых технических неполадок и системных сбоев.

112) БАГФИКС – От английского "bugfix" – 2000

Исправление программной ошибки или устранение неполадки в коде. Процесс, критически важный для стабильности программного обеспечения и удовлетворённости пользователей.

113) БАДДИ – От английского "buddy" (приятель) – 2000

Друг, товарищ или напарник в игре или интернет-общении. Указывает на неформальные, дружеские отношения между пользователями в цифровой среде.

114) БАЙТИТЬ – От английского "bait" (приманка) – 2000

Провоцировать собеседника на эмоциональную реакцию или желаемое действие. Тактика интернет-троллинга, основанная на психологических приёмах манипуляции.

115) БАЛАНС – От английского "balance" – 2000

Равновесие между различными элементами игры, обеспечивающее честную и интересную игру. Ключевая концепция в дизайне многопользовательских игр и киберспорте.

116) БАМП – Поднятие темы – 2000

Сообщение для поднятия темы в списке активных обсуждений. Способ привлечения внимания к забытой или проигнорированной теме.

117) БАН – От английского "ban" (запрет) – 1990

Запрет доступа пользователю к ресурсу или сервису за нарушение правил. Основной инструмент модерации и поддержания порядка в интернет-сообществах.

118) БАНДЮГА – Словарь Крестинских – 1965

Бандит.

119) БАНХАММЕР – От "ban" + "hammer" (молот) – 2000

Метафорическое обозначение инструмента администратора для массового или безжалостного применения банов. Символизирует непреклонность модерации и неотвратимость наказания.

120) БАРОХА – Словарь Крестинских – 1965

Уличная женщина.

121) БАРАНКА – Словарь Крестинских – 1965

Рулевое колесо автомобиля.

122) БАРАХЛО – Словарь Крестинских – 1965

Старые вещи, предметы домашнего хозяйства.

123) БАРАХОЛКА – Словарь Крестинских – 1965

Рынок, где продают старые вещи. Хотя частная торговля запрещена, но нужда в товарах так велика, что власть вынуждена допускать такую торговлю. По временам милиция разгоняет и арестовывает торговцев. Продажа по большей части бывает «на ходу», с рук, а не в ларьках.

124) БАРЫГА – Словарь Крестинских – 1965

Скупщик неразрешённых или краденых вещей от слова «барыш» (вор.).

125) БАТОНЫ – Сленговое название кнопок – 2000

Элементы интерфейса, по которым можно кликнуть для выполнения действия. Названы так из-за характерной прямоугольной формы, напоминающей батон хлеба.

126) БАТТХЁРТ – Альтернативное написание "butthurt" – 2000

Вариант транскрипции английского термина, обозначающего чрезмерную эмоциональную реакцию на незначительные проблемы или критику.

127) БАФФ – От английского "buff" (улучшение) – 2000

Временное положительное заклинание или эффект, улучшающий характеристики персонажа. Ключевое понятие в групповых играх, где поддержка союзников критически важна.

128) БАЧАТА – Словарь Крестинских – 1965

Часы (вор.).

129) БАШОРГ – Сборник цитат – 2004

Сайт bash.org.ru с забавными цитатами из интернет-общения. Стал культурным феноменом рунета и сборником народной мудрости цифровой эпохи.

130) БАЯН – По аналогии с заезженной мелодией на баяне – 2000

Повторно опубликованный контент, избитая тема или старая шутка. Термин подчёркивает надоедливость повторений и необходимость оригинальности в контенте.

131) ББ – Большой брат – 2007

Так называли персональный компьютер на форумах, посвящённых смартфонам и мобильным телефонам

132) ББПЕ – "Бей Бабу По Ебалу" – 2000

Комментарии излишни.

133) БГГ – Звукоподражание смеху – 2000

Имитация характерного смеха, часто ироничного или злорадного. Популярно в текстовом общении как способ выразить веселье или насмешку.

134) БДЙТЕЛЬНОСТЬ(СОЦИАЛИСТИЧЕСКАЯ) – Словарь Крестинских – 1965

Обязанность доносить на врагов режима и обо всём подозрительном. Коммунисты считают, что хороший гражданин должен быть доносчиком.

135) БЕЗРОДНЫЙ КОСМОПОЛИТ – Словарь Крестинских – 1965

Тот, кто не проявляет советского патриотизма. (Подразумевается именно советский, а не русский патриотизм).

136) БЕК – От английского "back" (назад) – 2000

Возвращение к предыдущему состоянию или месту. В играх часто означает отступление или возврат на базу для восстановления ресурсов.

137) БЕЛОБАНДЙТ – Словарь Крестинских – 1965

Участник антикоммунистической борьбы в гражданской войне, белогвардеец.

138) БЕСКУЛЬТУРЬЕ – Словарь Крестинских – 1965

Некультурность.

139) БЕСПЕСДЫ – "без проблем" в особой транскрипции – 2000

Выражение готовности помочь или согласия с предложением. Показывает позитивное отношение и отсутствие препятствий для выполнения просьбы.

140) БЕСПРИЗОРНЫЙ – Словарь Крестинских – 1965

Заброшенный, не имеющий родных ребёнка. Беспризорные часто занимались мелкими кражами. Особенно много беспризорных было в период коллективизации сельского хозяйства.

141) БЕСПРОБНЫЙ ДУРАК – Словарь Крестинских – 1965

У заключённых в лагерях ненавистный начальник.

142) БЕТА – Подчинённый мужчина – 2021

Мужчина в подчинённой позиции социальной иерархии. Используется самохарактеристика или мягкое оскорбление.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.