

Вестник Северного (Арктического) федерального университета.
Серия «Гуманитарные и социальные науки». 2025. Т. 25, № 3. С. 59–66.
Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta.
Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki, 2025, vol. 25, no. 3, pp. 59–66.



Научная статья
УДК 811.161.1:81'276.3-053.6
DOI: 10.37482/2687-1505-V434

Лексикон молодежной субкультуры в лингвокультурологическом словарном описании (на материале интернет-СМИ для геймеров)

Ирина Сергеевна Кочелаева

Псковский государственный университет, Псков, Россия,

e-mail: pta-rimma@yandex.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1240-7150>

Аннотация. В статье представлена концепция лингвокультурологического словарного описания лексикона современных молодежных субкультур. Лексикон субкультур изучается в лингвокультурологическом плане, но не получает полного и последовательного лексикографического описания. Цель исследования – разработать модель лингвокультурологической репрезентации субкультурного лексикона на примере сферы компьютерных игр (субкультуры геймеров). Материалом исследования выступают тексты интернет-СМИ и образцы коммуникации геймеров на порталах этих изданий. Разработке параметрических моделей словарных статей, репрезентирующих лексику и фразеологию геймеров, предшествовал структурно-семантический, этимологический и лингвокультурологический анализ материала, результаты которого отражены в словарных статьях, иллюстрирующих авторскую концепцию. В исследовании определены тематические группы лексикона геймеров: наименования игр, жанров, игровых предметов, игрового процесса и т. д. Рассмотрены способы пополнения языка субкультуры: заимствование с различными способами адаптации заимствований в русскоязычной среде, аффиксальное словообразование, аббревиация; с лингвокультурологической и лингвоаксиологической точек зрения проанализированы контексты употребления субкультурных лексических и фразеологических единиц. На примерах разработанных автором словарных статей показана комплексная репрезентация субкультурного содержания таких единиц: толкование заголовочного слова или фразеологизма культурологически ориентировано; этимологическая справка раскрывает его происхождение; лингвокультурологический комментарий демонстрирует различные детали игрового процесса, связанные с обозначаемым объектом; иллюстративные контексты расширяют понимание объекта номинации и передают его оценку говорящим. Предлагаемая модель словарного описания позволяет представить молодежную субкультуру как современный лингвокультурологический феномен. Результаты исследования могут быть использованы в лексикографической практике и при изучении динамики речи молодежи.

Ключевые слова: лингвокультурология, лексикография, лингвокультурологический словарь, молодежный лексикон, субкультура геймеров, компьютерная игра, интернет-СМИ

Кочелаева И.С.

Лексикон молодежной субкультуры в лингвокультурологическом словарном описании...

Для цитирования: Кочелаева, И. С. Лексикон молодежной субкультуры в лингвокультурологическом словарном описании (на материале интернет-СМИ для геймеров) / И. С. Кочелаева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2025. – Т. 25, № 3. – С. 59-66. – DOI 10.37482/2687-1505-V434.

Original article

The Lexicon of Youth Subcultures in the Linguocultural Lexicographic Description (Based on Online Media for Gamers)

Irina S. Kochelaeva

Pskov State University, Pskov, Russia,

e-mail: pta-rimma@yandex.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1240-7150>

Abstract. The article presents a concept of linguocultural lexicographic description of the lexicon of modern youth subcultures. This type of vocabulary has been studied in linguocultural terms but has not received a complete and consistent lexicographic description. The purpose of the research was to develop a model of linguocultural representation of subcultural vocabulary based on the material of gaming culture. The texts of online media and gamers' communication were used as sources. The development of parametric models of dictionary entries representing the lexicon and phraseology of gamers was preceded by a structural-semantic, etymological and linguocultural analysis of the material. The results of the analysis are reflected in dictionary entries illustrating the author's concept. The study identified thematic groups of gamers' lexicon: names of games, genres, game items, gameplay, etc. The ways of enriching this vocabulary were studied: borrowing and various methods of loanword adaptation in the Russian-speaking environment, as well as affixation and abbreviation. The contexts of use of subcultural lexical and phraseological units were analysed from the linguocultural and linguo-axiological points of view. Using dictionary entries by the author as examples, the paper demonstrates the comprehensive representation of the subcultural content of such units: the interpretation of the headword is culturally oriented; the etymological description provides its origin; the linguocultural commentary presents a variety of details of the gameplay related to the referent; the illustrative contexts expand our knowledge of the object of naming and convey the speaker's attitude towards it. The proposed model of lexicographic description will allow us to present the youth subculture as a modern linguocultural phenomenon. The results of the research can be used in lexicographic practice and in studying the dynamics of young people's speech.

Keywords: *cultural linguistics, lexicography, linguoculturological dictionary, youth lexicon, gaming culture, computer game, online media*

For citation: Kochelaeva I.S. The Lexicon of Youth Subcultures in the Linguocultural Lexicographic Description (Based on Online Media for Gamers). *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2025, vol. 25, no. 3, pp. 59–66. DOI: 10.37482/2687-1505-V434

Введение. Лингвокультурологическое описание языковых единиц, т. е. репрезентация их в лингвокультурологическом словаре, предполагает сочетание в словарной статье лингвистических сведений с культурологической информацией об обозначаемых реалиях, вербализованных представлениях, образах, ассоциативных связях, существующих в сознании носителей языка [1, с. 220]. Если говорить о лексиконе молодежных субкультур, то лингвокультурологическая его интерпретация представляется эффективным способом структурирования знаний о мировоззренческих установках представителей неформальных молодежных объединений, их деятельности и языковых предпочтениях в объективации субкультурной картины мира.

Лексикон молодежных субкультур не раз исследовался с позиций лингвокультурологии. В этом аспекте рассматриваются лексика и фразеология фикрайтеров [2, 3], байкеров [4], граффитистов [5], анимешников [6], панков [7], готов [8], геймеров [9]. Раскрываются возможности лексикографической репрезентации сленговых номинаций [10], создано несколько словарей языка молодежи, включающих наряду с общемолодежными сленгизмами лексику отдельных молодежных субкультур, в ряде случаев сопровождаемую лингвокультурологическими комментариями [11, 12]. Однако до настоящего времени не предпринимались попытки полноценного лингвокультурологического описания лексикона какой-либо субкультуры.

Цель данной статьи – разработать модель культурологически ориентированной лексикографической репрезентации субкультурного лексикона на примере сферы компьютерных игр. Воплощение этой модели в словаре позволит лингвокультурологам, социолингвистам, психологам, а также широкому кругу лиц, ин-

тересующихся проблемами молодежи, глубже погрузиться в культурно-мировоззренческие особенности субкультуры геймеров.

Материалы и методы. Исследование осуществлено с использованием описательного метода, структурно-семантического и контекстуального анализа (уточнение значения субкультурных языковых единиц), этимологического и словообразовательного анализа (определение особенностей происхождения изучаемых единиц), лингвокультурологического анализа (выявление культурного компонента лексики и фразеологии геймеров), лексикографического моделирования и лингвокультурологического комментирования (разработка словарных статей).

Языковой материал для анализа (лексика и фразеология, отражающая реалии сферы компьютерных игр) отбирался из интернет-СМИ, адресованных геймерам: «Игромания»¹ (ИМ), «PlayGround.ru»² (PG), «StopGame»³ (SG). К настоящему времени прекратили свое существование печатные издания по тематике этой субкультуры – популярные журналы «Игромания» (стал онлайн-площадкой), «PC Game», «Страна Игр» и др. Площадки для размещения новостей мира компьютерных игр, обзоров новинок стали исключительно виртуальными и теперь совмещены с живым общением участников субкультуры – на сайтах предусмотрено комментирование статей, имеется раздел «Форум», где обсуждаются те же актуальные для субкультуры проблемы, что и в реальной жизни, а также «Блоги», в которых опытные геймеры размещают собственные статьи, не уступающие по качеству официальным материалам сайта. Таким образом, современные интернет-СМИ позволяют исследователю анализировать разнообразные речевые продукты представителей субкультуры и выявлять

¹Игромания – игровые новости, обзоры, релизы, киберспорт и косплей. URL: <https://www.igromania.ru/> (дата обращения: 18.12.2024).

²PlayGround.ru – компьютерные игры, патчи, моды, прохождение игр, коды, читы, трейнеры, скачать игры. URL: <https://www.playground.ru/> (дата обращения: 18.12.2024).

³StopGame – все про видеоигры, сайт об играх, игровой портал. URL: <https://stopgame.ru/> (дата обращения: 18.12.2024).

особенности функционирования субкультурной лексики и фразеологии.

Результаты. Просматривая названия рубрик на сайтах СМИ, из которых отбирался материал для исследования («Новости», «Обзоры», «Анонсы», «Подборка игр», «Железо/Железные новости» (о компьютерном оборудовании), «Индустрия» (новости о командах разработчиков игр), «Гайды» (инструкции, помогающие пройти игру), «Читы» (раздел с мини-программами, упрощающими игровой процесс)), можно заметить использование сленговых субкультурных номинаций: *железо, гайд, чит*. Богата специальной субкультурной лексикой и прилагаемая к игре небольшая пояснительная карточка с обложкой, названием, датой выхода и жанровой характеристикой в виде тегов: *inZOI. 28.03.2025. Симулятор, Песочница*⁴; заголовки статей также имеют субкультурную специфику и включают специальную лексику: *Превью No More Room in Hell 2. Лаги, баги и зомби в ночи*⁵; *15 минут геймплея Worms World Party Remastered*⁶. Таким образом, содержание сайтов еще до прочтения полных текстов определяет границы предполагаемой целевой аудитории, владеющей субкультурным лексиконом.

По результатам анализа текстов интернет-СМИ, адресованных геймерам, можно сделать выводы о тематике их лексикона: она соответствует основным элементам субкультурной концептосферы и представляет названия игр и их жанров, игрового процесса и его элементов, компьютерного оборудования, внутриигровых предметов и локаций [13].

На этапе, предшествующем лексикографированию лексикона геймеров, были исследованы содержание субкультурных лексических и фразеологических единиц, их происхождение и

особенности адаптации в случае заимствования. Эти данные использовались при лингвокультурологическом описании материала.

Большую часть лексикона геймеров составляют заимствования из английского языка. Это названия: жанров игр (*экишн* < action; *роуг-лайк* < roguelike; *шутер* < shooter); ошибок программного кода (*баг* < bug; *софтлок* < soft-lock); реалий непосредственно игрового мира (*дроп* < drop; *лут* < loot; *пати* < party; *левел* < level) и т. д. Именно заимствованиям было уделено основное внимание при разработке словарных статей, представленных ниже.

В соответствии с нашей лингвокультурологической концепцией, экспликация субкультурного содержания слова или фразеологизма осуществляется комплексно: она последовательно реализуется в каждой из параметрических зон словарной статьи, следующих за заголовочным словом (во всех его вариантах написания и произношения) и грамматическими пометами.

Во-первых, это описательные толкования, доступно и детализированно представляющие читателю субкультурные реалии:

ЭКШН, -а, м.; **ЭКШЕН**, -а, м. Жанр компьютерной игры с элементами боя, в котором действие развивается очень динамично, что требует быстрой реакции игрока на события и его способности мгновенно принимать решения. < ... >

Во-вторых, такой параметр словарной статьи, как иллюстративные контексты, отражающие функционирование лексической единицы в субкультурной речевой среде, например в статье «ЭКШН»:

< ... > *Главный герой приключенческого экшена – молодой Сокол, или Соколик – мечтает о славе и богатырских делах* (ИМ. 10.10.2024).

⁴*Butcher69*. «Убийца Sims» inZOI выйдет в конце марта следующего года // PG. 2024. 7 нояб. URL: https://www.playground.ru/inzoi/news/ubijtsa_sims_inzoi_vyjdet_v_kontse_marta_sleduyuschego_goda-1733220 (дата обращения: 18.12.2024).

⁵*Макаров В.* Превью No More Room in Hell 2. Лаги, баги и зомби в ночи // ИМ. 2024. 16 окт. URL: <https://www.igromania.ru/article/32661/prevyu-no-more-room-in-hell-2-lagi-bagi-zombi/> (дата обращения: 18.12.2024).

⁶*Miharus*. 15 минут геймплея Worms World Party Remastered // PG. 2024. 12 нояб. URL: https://www.playground.ru/worms_world_party/opinion/15_minut_gejملهya_worms_world_party_remastered-1734058 (дата обращения: 18.12.2024).

Лингвокультурологический комментарий (под знаком <), размещенный в заключительной параметрической зоне статьи, представляет механизм развития субкультурного значения слова в исходном (английском) языке, отражает факт его заимствования русскоязычными геймерами и акцентирует внимание читателя на структурно-семантических особенностях слова (в данном случае указывает на несовпадение семантической структуры многозначных англ. *action* и рус. *эки(е)н*):

< ... > < Заимствовано из англ. языка, где используется геймерами в этом же значении. В язык геймеров пришло из сферы кино от наименования типа фильмов с динамичным сюжетом, погонями, перестрелками; в 1978 году с выходом компьютерной игры с такими же характеристиками («Space Invaders») впервые появилось в языке англоязычных геймеров. В русском языке наименования дифференцированы: тип фильма – боевик, тип компьютерных игр – эки(е)н. В молодежной речи за пределами сферы компьютерных игр слово «эки(е)н» может обозначать какие-то активные действия, бурные события в жизни.

Еще более сложную этимологическую историю англоязычного заимствования *bag*, используемого геймерами в специализированном значении, представляет лингвокультурологический комментарий в соответствующей словарной статье:

БАГ, -а, м. Ошибка программного кода игры, приводящая к нарушению ее функций или функций персонажа, игровых предметов, к искажению графики. *Третьи полчаса – желание творить безумства и находить все новые баги и недочеты* (ИМ. 16.10.2024). < Из англ. лексикона геймеров, куда пришло из сленга программистов (в этой сфере *bug* – ‘ошибка в программе или операционной системе, приводящая к сбоям в работе программы’). Восходит к англ. *bug* (‘жук’). В качестве обозначения мелкого дефекта, неполадки использовалось еще в жаргоне инженеров конца XIX века, затем применялось в этом же значении сотрудниками телефонных компаний. Популярна версия о том, как слово *bug* стало наименованием

программной ошибки: при выяснении причин нарушения работы одной из первых вычислительных машин (1947 год) внутри реле был найден сгоревший мотылек, что и послужило поводом для каламбура. В русский язык попало уже применительно к компьютерной программе. Употребляется и в общемолодежном сленге в составе устойчивого сочетания, также пришедшего из сленга программистов: **Не баг, а фича** – ‘случайное или намеренное отклонение от принятой нормы, оказавшееся полезным’ (Из англ.: *It's not a bug, it's a feature* – букв. «Это не ошибка, а особенность»).

Отметим, что в отобранном материале зафиксированы и другие лексические единицы, заимствованные геймерами из языка программистов: *патч* – ‘дополнение к игре, исправляющее ошибки программного кода’; *мод* – ‘дополнение, меняющее или добавляющее функции’; *софтлок* – ‘продолжительная задержка персонажа или предмета на месте’ и др. При этом интересно проследить включение заимствованной основы в словообразовательные процессы непосредственно субкультуры геймеров. Покажем лексикографическую репрезентацию этого процесса на материале статьи «СЕЙВ», где в лингвокультурологическом комментарии подробно разъясним и субкультурную значимость именуемого объекта.

СЕЙВ, -а, м.; **СЭЙВ**, -а, м. Файл с записью пройденного фрагмента игры. *Но подобные проблемы решаются перезагрузкой сэйва, да и в целом студии, состоящей из двух человек и котика, можно простить мелкие недостатки* (SG. 01.11.2024). < От англ. *to save* (‘спасать, сберегать’); в англоязычной компьютерной сфере *to save/save down* – ‘сохранить файл’. *Сейв* как обозначение сохраненного файла используется в русскоязычной интернет-коммуникации исключительно в отношении компьютерных игр. Здесь же словообразовательно оформлен и глагол *сейвить* – ‘сохранять файл с записью пройденного фрагмента игры’. В ходе игры оффлайн-файлы с пройденными отрезками записываются и помещаются в специальную папку. Если игрок захочет на время

прервать игру или избежать потери прогресса в случае, например, отключения электричества, сохраненный файл позволит в нужный момент продолжить игру (а не начинать с начала) или пройти определенный фрагмент заново для получения лучшего результата. Ср. параллельное образование в речи футболистов и субкультуре футбольных фанатов: *сейв* – удачное действие вратаря, предотвратившего гол, сохранившего ворота неприкосновенными.

Лингвокультурологическую интерпретацию англоязычных заимствований, подвергшихся в сленге геймеров адаптации по продуктивной суффиксальной словообразовательной модели (*абилка, ачивка, гриндилка, экспа* и т. п.), проиллюстрируем словарной статьей «АЧИВКА», где в этимологической справке покажем путь словообразования, а в продолжении лингвокультурологического комментария раскроем отмеченный в толковании субкультурно значимый компонент значения – нестандартный путь к игровому достижению, который отражает и цитируемое высказывание игрока.

АЧИВКА, -и, ж. Особое достижение в игре, обычно получаемое путем нетривиальных действий игрока. *Затруднения, поставленные ачивками перед игроком, вносят элемент головомомности, заставляя прибегать к неочевидным методам* (SG. 10.09.2023). < От англ. *achievement* [ачивмент] ('достижение') – усечение основы слова + суффикс -к-. Достижения могут присваиваться по ходу выполнения задач игры, например когда геймер завершает сюжетную ветку и т. п. Примером нестандартных действий игрока, приводящих его к достижению, может служить отклонение от цели игры, чтобы найти спрятанный предмет, локацию. ****Выбить ачивку.** Получить достижение в игре. *Осененный догадкой, я сворачиваю игру, дабы посмотреть, какие ачивки еще не выбиты* (SG. 10.09.2023). < Ср.: разг. *выбить* 'с трудом добиться получения чего-л.'

Заемствованная лексика в текстах геймерских интернет-СМИ передается как кириллицей, так и латиницей. Особенно часто в оригинальном написании можно встретить аб-

бревиатуры, например наименований жанров игр: *RPG* (role-playing game – 'ролевая игра'); характеристик персонажа: *HP* (health points – 'количество «здоровья»'), *MP* (mana points – 'количество магической энергии'); серий игр: *RE* (Resident Evil), *CoD* (Call of Duty), *CS* (Counter-Strike), *GTA* (Grand Theft Auto). Интересно, что эти аббревиатуры нередко транслитерируются: *РЕ, КоД, КС, ГТА, ХП, МП, РПГ* и т. д. Таким образом, они теряют связь с расшифровкой, но становятся удобными для общения в русскоговорящей среде. Иногда используются и русскоязычные переводные сокращения: *ЗБТ* (закрытое бета-тестирование), *НИП* (неигровой персонаж). Эти особенности функционирования аббревиатур также отражаются в словарной статье: в заголовке приводятся все варианты графической передачи аббревиатуры и ее прочтения, в этимологической справке – происхождение каждого варианта. В представленной ниже словарной статье отметим также возможности детализации культурологически маркированного толкования и аксиологическую направленность иллюстративного контекста, раскрывающего отношение геймеров к необоснованно загружающим игру элементам.

NPC [энписи']; **НПС** [энписи'], аббр. Любой персонаж, не управляемый игроком (монстр, торговец, союзник), но чаще – тот, кто выдает задания: например, местный житель, который просит принести необходимый ему предмет. *Не стало любимых уровней в играх, потому что игра – одна большая мешанина из тупых NPC и вопросиков на карте* (PG. 06.11.2024). *После последнего обновления НПС начали зависать и ходить на одном месте, бегают только основной персонаж* (PG. 07.11.2023). < Из англ. гейм. *NPC* – *non-player character* (букв. неигровой персонаж). *НПС* – транслитерация аббревиатуры без учета ее значения. В речи геймеров также используется аббревиатура *НИП* [нип], образованная на базе перевода сочетания *non-player character*: неигровой персонаж (см. «НИП») – так дается отсылка к словарной статье, описывающей данную аббревиатуру.

Заключение. Таким образом, предлагаемая модель лингвокультурологического описания единиц лексикона субкультуры позволяет раскрыть их содержание, представляя субкультурно маркированные компоненты комплексно в основных параметрических зонах словарной статьи. В толковании емко и компактно воспроизводится субкультурное значение слова или фразеологизма, лингвокультурологический комментарий отражает его происхождение, динамику формы и содержания, адаптацию заимствований в русскоязычной среде геймеров, раскрывает множество субкультурно значимых характеристик обозначаемых игровых реалий.

Иллюстративные контексты дополняют описание реалий игрового мира, передают отношение геймеров к игровому процессу, его деталям, результатам, разработчикам игр и т. п.

При создании словаря языка геймеров лексические единицы могут быть объединены в тематические блоки соответственно группам, перечисленным выше. Такое представление материала поможет сформировать комплексное понимание интересов субкультуры и продолжить исследование языковой картины мира геймеров. В целом же приведенная лингвокультурологическая модель может быть использована для разработки словаря лексикона других молодежных субкультур.

Список литературы

1. Зиновьева Е.И., Юрков Е.Е. Лингвокультурология: теория и практика. СПб.: МИРС, 2009. 291 с.
2. Афанасова Н.В. О чем говорят фикрайтеры // Науч. диалог. 2016. № 3(51). С. 9–17.
3. Шавлюк В.Б. «Фанфикшн»: от жаргонизма к термину // Вестн. Нижегород. ун-та им. Н.И. Лобачевского. 2017. № 1. С. 245–249.
4. Андреев В.К. Особенности лексической номинации в языке российских байкеров // Филол. науки. Вопр. теории и практики. 2009. № 2(4). С. 37–39.
5. Андреев В.К. Доминанты молодежных субкультур в языковом отображении: граффити // Вестн. Новгород. гос. ун-та. 2009. № 54. С. 4–7.
6. Габдуллина А.Х. Японские заимствования в языке современных молодежных журналов // Знак: проблем. поле медиаобразования. 2011. Т. 1, № 7. С. 59–61.
7. Дмитриева С.О. Динамика молодежного лексикона (на материале субкультуры панков) // Уч. зап. Новгород. гос. ун-та. 2022. № 5(44). С. 542–545. [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2022.5\(44\).542-545](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2022.5(44).542-545)
8. Дмитриева С.О. Динамика молодежного лексикона на примере готической субкультуры в России // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. 2022. № 6(169). С. 170–176.
9. Норец М.А. Язык геймеров как вид современного молодежного сленга // Тенденции развития науки и образования. 2023. № 97-4. С. 116–118. <https://doi.org/10.18411/trnio-05-2023-218>
10. Андреев В.К. Словари языка молодежных субкультур // Слово и фразеологизм в новых лексикографических концепциях: коллектив. моногр. / науч. ред. проф. Т.Г. Никитина. Псков: ПГПУ, 2010. С. 126–201.
11. Андреев В.К. Лексикон молодежных субкультур. Опыт словаря. Псков: Логос, 2009. 331 с.
12. Никитина Т.Г. Ключевые концепты молодежной культуры: тематический словарь сленга. СПб.: Дмитрий Буланин, 2013. 864 с.
13. Кочелаева И.С. Лексикон субкультуры геймеров: тематические доминанты // Вестн. филол. наук. 2021. Т. 1, № 2. С. 19–24.

References

1. Zinov'eva E.I., Yurkov E.E. *Lingvokul'turologiya: teoriya i praktika* [Cultural Linguistics: Theory and Practice]. St. Petersburg, 2009. 291 p.
2. Afanasova N.V. O chem govoryat fikraytery [What Do Fiction Writers Talk About]. *Nauchnyy dialog*, 2016, no. 3, pp. 9–17.

3. Shavlyuk V.B. “Fanfikshn”: ot zhargonizma k terminu [“Fanfiction”: From a Slang Word to the Term]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2017, no. 1, pp. 245–249.
4. Andreev V.K. Osobennosti leksicheskoy nominatsii v yazyke rossiyskikh baykerov [Features of Lexical Nomination in the Russian Bikers’ Language]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, 2009, no. 2, pp. 37–39.
5. Andreev V.K. Dominanty molodezhnykh subkul’tur v yazykovom otobrazhenii: graffiti [Dominants of Youth Subcultures as Reflected in Language: Graffiti]. *Vestnik Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2009, no. 54, pp. 4–7.
6. Gabdullina A.Kh. Yaponskie zaimstvovaniya v yazyke sovremennykh molodezhnykh zhurnalov [Japanese Borrowings in the Language of Modern Youth Magazines]. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya*, 2011, vol. 1, no. 7, pp. 59–61.
7. Dmitrieva S.O. The Dynamics of the Youth Lexicon on the Example of Punk Subculture in Russia. *Uchenye zapiski Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2022, no. 5, pp. 542–545 (in Russ.). [https://doi.org/10.34680/2411-7951.2022.5\(44\).542-545](https://doi.org/10.34680/2411-7951.2022.5(44).542-545)
8. Dmitrieva S.O. Dinamika molodezhnogo leksikona na primere goticheskoy subkul’tury v Rossii [Dynamics of Youth Vocabulary at the Example of the Gothic Subculture in Russia]. *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 2022, no. 6, pp. 170–176.
9. Norets M.A. Yazyk geimerov kak vid sovremennogo molodezhnogo slenga [The Language of Gamers as a Type of Modern Youth Slang]. *Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya*, 2023, no. 97-4, pp. 116–118. <https://doi.org/10.18411/trnio-05-2023-218>
10. Andreev V.K. Slovarei yazyka molodezhnykh subkul’tur [Dictionaries of the Language of Youth Subcultures]. Nikitina T.G. (ed.). *Slovo i frazeologizm v novykh leksikograficheskikh kontseptsiyakh* [Word and Phraseological Unit in New Lexicographic Concepts]. Pskov, 2010, pp. 126–201.
11. Andreev V.K. *Leksikon molodezhnykh subkul’tur. Opyt slovarya* [Lexicon of Youth Subcultures. The Experience of Compiling a Dictionary]. Pskov, 2009. 331 p.
12. Nikitina T.G. *Klyucheveye kontsepty molodezhnoy kul’tury: tematicheskii slovar’ slenga* [Key Concepts of Youth Culture: A Thematic Dictionary of Slang]. St. Petersburg, 2013. 864 p.
13. Kochelaeva I.S. Leksikon subkul’tury geimerov: tematicheskie dominanty [The Lexicon of the Subculture of Gamers: Thematic Dominants]. *Vestnik filologicheskikh nauk*, 2021, vol. 1, no. 2, pp. 19–24.

Информация об авторе

И.С. Кочелаева – младший научный сотрудник кафедры образовательных технологий Псковского государственного университета (адрес: 180000, г. Псков, ул. Ленина, д. 8).

Information about the author

Irina S. Kochelaeva, Junior Researcher, Department of Educational Technologies, Pskov State University (address: ul. Lenina 8, Pskov, 180000, Russia).

Поступила в редакцию 16.01.2025
Одобрена после рецензирования 27.03.2025
Принята к публикации 31.03.2025

Submitted 16 January 2025
Approved after reviewing 27 March 2025
Accepted for publication 31 March 2025