



[Научный диалог = Nauchnyi dialog = Nauchnyy dialog, 14(5), 2025]
[ISSN 2225-756X, eISSN 2227-1295]



Информация для цитирования:

Андреев В. К. Динамика лексикона молодежных арт-субкультур как отражение эволюции жанров, техник и субкультурных практик / В. К. Андреев, И. С. Кочелаева, Т. Г. Никитина // Научный диалог. — 2025. — Т. 14. — № 5. — С. 9—28. — DOI: 10.24224/2227-1295-2025-14-5-9-28.

Andreev, V. K., Kochelaeva, I. S., Nikitina, T. G. (2025). Dynamics of Youth Art Subculture Lexicons as Reflections of Evolution of Genres, Techniques, and Subcultural Practices. *Nauchnyi dialog*, 14 (5): 9-28. DOI: 10.24224/2227-1295-2025-14-5-9-28. (In Russ.).



Web of Science™



DOAJ



НАУЧНАЯ УПРАВЛЕНИЕ
ИНФОРМАЦИЕЙ



РИНЦ



Перечень рецензируемых изданий ВАК при Минобрнауки РФ

Динамика лексикона молодежных арт-субкультур как отражение эволюции жанров, техник и субкультурных практик

Андреев Вадим Константинович

orcid.org/0000-0002-9417-2211

кандидат филологических наук, доцент,
кафедра филологии, коммуникаций
и русского языка как иностранного
v.k.andreev@mail.ru

Кочелаева Ирина Сергеевна

orcid.org/0009-0002-1240-7150

научный сотрудник,
кафедра образовательных технологий
pta-rimma@yandex.ru

Никитина Татьяна Геннадьевна

orcid.org/0000-0001-9006-9738

доктор филологических наук,
профессор,
кафедра образовательных технологий,
корреспондирующий автор
cambala2007@yandex.ru

Псковский
государственный университет
(Псков, Россия)

Dynamics of Youth Art Subculture Lexicons as Reflections of Evolution of Genres, Techniques, and Subcultural Practices

Vadim K. Andreev

orcid.org/0000-0002-9417-2211

PhD in Philology, Associate Professor,
Department of Philology, Communications
and Russian as a Foreign Language
v.k.andreev@mail.ru

Irina S. Kochelaeva

orcid.org/0009-0002-1240-7150

Researcher, Department
of Educational Technologies
pta-rimma@yandex.ru

Tatiana G. Nikitina

orcid.org/0000-0001-9006-9738

Doctor of Philology, Professor,
Department of Educational Technologies,
corresponding author
cambala2007@yandex.ru

Pskov State University
(Pskov, Russia)

© Андреев В. К., Кочелаева И. С., Никитина Т. Г., 2025

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

Изучаются пути и способы обновления лексикона молодежных арт-субкультур (граффити, диджитал-арт, фури-арт). Цель исследования — показать отраженное в лексических инновациях развитие субкультурных идей, воплотившихся в новых жанрах, техниках и творческих акциях, выявить обусловленность этих динамических процессов широким социокультурным контекстом функционирования субкультур. Материал исследования отобран на интернет-сайтах субкультурных сообществ, в группах социальных сетей (2005—2025 годы). Использованы записи живой речи представителей арт-субкультуры из архива авторов, а также опубликованные словарные материалы. Использованы методы этимологического и словообразовательного анализа, приемы компонентного и контекстуального анализа, которые позволили выявить мотивы и способы лексической номинации, уточнить семантическую структуру и аксиологическую направленность новых единиц субкультурного лексикона. Эти инновации представлены в их соотносительности с тематическими доминантами субкультурного лексикона. Показаны траектории развития трех арт-субкультур, социокультурные факторы, которые обусловили специфику их обновленных жанров и субкультурных практик, получивших лексическое отображение. Подчеркивается, что наиболее широко лексическими инновациями представлены новые техники рисования — традиционного, цифрового и настенного, которые сформировались благодаря развитию IT-сферы и индустрии товаров для художника.

Ключевые слова:

лингвокультурология; молодежный сленг; лексикон субкультуры; графферы; артеры; фури.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

This study explores the pathways and methods of lexical renewal within youth art subcultures (graffiti, digital art, furry art). The aim of the research is to demonstrate how lexical innovations reflect the development of subcultural ideas manifested in new genres, techniques, and creative actions, while also identifying the socio-cultural context that underpins these dynamic processes. The research material was selected from online platforms of subcultural communities and social media groups (2005–2025). It incorporates recordings of spontaneous speech from representatives of art subcultures from the authors' archives, as well as published lexical resources. Employing methods of etymological and word formation analysis, alongside componential and contextual analysis techniques, the study reveals the motivations and means of lexical nomination, clarifies the semantic structure, and elucidates the axiological orientation of new units within the subcultural lexicon. These innovations are presented in relation to the thematic dominants of the subcultural lexicon. The trajectories of development for three art subcultures are illustrated, highlighting the socio-cultural factors that have shaped the specificity of their renewed genres and subcultural practices, which have received lexical representation. It is emphasized that lexical innovations are most prominently represented in new drawing techniques—traditional, digital, and mural — which have emerged due to advancements in the IT sector and the artist goods industry.

Key words:

linguoculturology; youth slang; subcultural lexicon; graffiti artists; digital artists; furries.

УДК 811.161'37

DOI: 10.24224/2227-1295-2025-14-5-9-28

Научная специальность ВАК

5.9.5. Русский язык. Языки народов России

5.9.8. Теоретическая, прикладная и
сравнительно-сопоставительная лингвистика

Динамика лексикона молодежных арт-субкультур как отражение эволюции жанров, техник и субкультурных практик

© Андреев В. К., 2025

1. Введение = Introduction

Актуальность исследования языка молодежи определяется его аксиологичностью, оперативной реакцией на изменения социокультурного контекста функционирования, креативностью его носителей. Молодежный лексикон, главным образом общемолодежный сленг, в лингвистических и лингвокультурологических исследованиях представлен как динамично развивающаяся система [Воронкова, 2020; Цибизова, 2021; Дмитриева, 2023]. При этом язык субкультур — обособленных сообществ, объединяющих молодежь по социальному составу и сферам деятельности, лишь фрагментарно исследован в динамическом аспекте [Дмитриева, 2022; Андреев, 2023]. Обращение к данной проблематике позволит раскрыть новые закономерности пополнения молодежного лексикона, в том числе неисследованных в динамическом аспекте творческих субкультур. Социокультурные факторы приводят к эволюции субкультурных жанров, техник, используемых в творческом процессе, и реализуемых субкультурных практик, что влечет за собой активное обновление лексико-фразеологического состава. Проанализировать эту обусловленность и выявить особенности языковых процессов, обеспечивающих динамику субкультурного лексикона, — цель исследования, которое мы проводим на материале арт-субкультур и представляем в данной статье.

В отличие от широкого понимания арт-субкультур, когда их деятельность связывается с самыми разными видами массового искусства [Поломошнов, 2023, с. 46], мы относим к таким субкультурам неформальные молодежные объединения, представители которых реализуют свой творческий потенциал исключительно в сфере изобразительного искусства (иногда их называют художественными арт-субкультурами [Коновалова, 2023, с. 253—254]: боди-арт, стрит-арт и артеры — интернет-художники (ср. англ. *art* — ‘искусство; изобразительное искусство’, *artist* — ‘художник’).

Заявленную тему раскроем на материале лексикона граффитистов (граффити, как известно, является основным направлением стрит-арта и имеет более чем тридцатилетнюю историю распространения в России), лексики артеров (интернет-художников) — субкультуры, стремительно набравшей популярность за последние 10—15 лет, и нового направления арт-субкультуры — фурри-арт.

2. Материал, методы, обзор = Material, Methods, Review

Материал исследования (более 300 лексических единиц и составных наименований, отражающих реалии субкультур граффити и артеров, в том числе направления фурри-арт) отобран на интернет-сайтах субкультурных сообществ, в группах социальных сетей (2005—2025 годы), где представители субкультур общаются и представляют свои творческие работы, использованы и записи их живой речи из архива авторов. Привлекался также материал словаря «Лексикон молодежных субкультур» [ЛМС]. Методы этимологического и словообразовательного анализа позволили выявить мотивы и способы лексической номинации в языке рассматриваемых субкультур. Приемы компонентного и контекстуального анализа помогли установить денотативную соотнесенность единиц субкультурного лексикона, уточнить их семантическую структуру, аксиологическую направленность. При репрезентации этих параметров в тексте статьи использовался метод лингвокультурологического комментирования, приемы описательного метода (систематизация, обобщение).

3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

В результате анализа материалов были выявлены пути и способы пополнения лексикона арт-субкультур, установлена обусловленность этих динамических процессов совершенствованием «технической поддержки» творчества, эволюцией стилей и субкультурных практик в соответствии с модными тенденциями и эстетическими предпочтениями субкультурного социума, а также более широким социокультурным контекстом функционирования неформальных творческих молодежных сообществ.

3.1. Субкультура граффити

Граффити — молодежная субкультура, которая пришла в Россию в 90-х годах XX века как одно из направлений американской хип-хоп культуры (наряду с рэпом, брейкингом, диджеингом). Если в первые годы своего функционирования в русскоязычном социуме эта вандальная разновидность уличного арт-дизайна квалифицировалась как явление контркультуры [Луков, 2002, с. 79], то в настоящее время педагоги и культурологи говорят о воспитательном потенциале произведений граффитистов (графферов)

[Кружкова, 2024], а городские власти включают их масштабные проекты, ставшие неотъемлемым элементом уличного дизайна, в планы построения эффективной имиджевой политики территорий.

В современных социокультурных условиях при параллельном функционировании практик «бомбинга» (быстрого вандального нанесения простейших рисунков «бомб» (англ. *bomb*) на поверхности городских объектов) и легального, выполненного по официальному заказу граффити основной словарь графферов по-прежнему составляют англицизмы, заимствованные вместе с реалиями субкультуры и фонетически приближенные к оригиналу (*лун* < *loop* — ‘фрагмент соединения букв’, *райтер* < *writer* — ‘граффитист’), и семантические кальки (*пузырек*, *дутыш* < *bubble* — ‘стиль с использованием округлых, пузырчатых, сливающихся друг с другом букв’) [ЛМС, с. 82, 217]. Меньшим количеством представлены собственно русские наименования типа *чикер*, *чикарь* — ‘неопытный граффитист’ < *чикать* — ‘рисовать кое-как’ [АА ИК, 2023]. Появляется все больше заимствований из общемолодежного сленга и лексикона других субкультур, значение которых в речи графферов специализируется, например, *прыгнуть* — ‘быстро нанести рисунок на стену’ (ср.: в лексиконе футбольных фанатов *прыгнуть* — ‘внезапно напасть на враждебную фанатскую группировку’ [АА РР, 2022]).

Эти типы наименований пополняют доминантные тематические ряды субкультурного лексикона, которые, как показал анализ материала, обновляются неравномерно. Так, в наименованиях представителей субкультуры сохраняет актуальность отражение их специализации (*спрейер* < *sprayer* — ‘граффитист, наносящий изображение краской из баллончика’, *тэггер* < *tagger* — ‘граффитист, занимающийся преимущественно нанесением тэгов’ и т. п.), а также уровня мастерства: неумелый граффер — *той* (ср. англ. *toy* — ‘игрушка, безделушка’) и наоборот: *стайлер* — граффер высокого класса со своим оригинальным стилем (ср.: англ. *stile* — ‘стиль’) [ЛМС, с. 248, 261, 271]. После признания граффити одним из художественно-стилистических направлений стрит-арта графферов стали называть *стрит-артерами*, *стрит-арт художниками*, *уличными художниками*, а сами они приняли эти названия и активно используют их, но есть и те, кто выступает против коммерциализации граффити, не одобряет *коммерсов* (*коммерсов*) — легальных граффитистов, получающих за свою работу деньги, и продолжает называть себя исключительно *райтерами* или *граффити-райтерами* [Graff].

Среди наименований граффитистов «по специализации» появилось новое — *муралисты* — ‘художники, легально выполняющие монументальную художественную роспись вертикальных стен — муралы’. Для оценки

мастерства все чаще используется аксиологически нагруженное определение, известное и в других субкультурах — *скилловый* (< англ. *skill* — ‘навык, умение, опыт’); специализацию значения здесь иллюстрирует контекст: *Граффитиста, хорошо владеющего разными стилями, шрифтами и т. д., характеризуют как скиллового* [Graff]. *Могли бы кого-нибудь по-скилловее позвать в скетчбуке рисовать* [Graff].

Деятельность графферов отражают наименования творческих процессов и их результатов. К первым относятся частотные отглагольные существительные, например, *тэггинг* < *tagging writing* — ‘нанесение тэгов — надписей’, *скретчинг* < *scratching* — ‘выцарапывание надписей на гладких поверхностях’, *бомбинг* < *bombing* — ‘нанесение «бомб» — простейших рисунков’ и глаголы с заимствованной основой, включающиеся в систему слово- и видо-образования: *забомбили пару вагонов* [AA PP, 2023], *хотел поскрепить* [AA PP, 2023]. В последнее время на форумах граффитистов стали часто встречаться глаголы *вливать* и *повесить* (о размещении настенных рисунков), а также *сделать стрит*, *сделать стритец*, то есть произведение стрит-арта [Cross]. Говоря о своей деятельности, граффитисты все чаще используют глагол *рисовать*, а не субкультурно маркированную терминологию, которая с легализацией граффити утратила свою «сакральность» и перестала восприниматься как маркер приобщенности к субкультуре: *Ищу с кем порисовать — Дегунино, Западное Дегунино, Восточное Дегунино!* [Graff]. *В команде 20 человек, рисуем с апреля* [Graff]. Без указания на субкультуру сейчас передаются и значения ‘быть граффитистом’ — *быть в культуре* (*Кто со Стерлитамака и все еще в культуре? Ищу тех с кем порисовать можно* [AA PP, 2024]), ‘перестать заниматься граффити’ — *уйти из культуры* (*Продам это все по деишману, так так ушел из культуры*), ‘активно заниматься (не заниматься) граффити в какое-то время’ — *быть в активе* (*без актива*): *Сейчас мы немного без актива, к лету возрождение* [Graff].

Среди наименований продуктов творческого процесса актуальны уже упоминавшиеся *бомба*, *тэг*, а также *скетч* (< англ. *sketch* — ‘эскиз на бумаге’), *стенсил* (< англ. *stencil* ‘трафарет’) — ‘рисунок, нанесенный по трафарету’ и др. Пока не зафиксировано словарями отражающее технику граффити наименование *роллы* — ‘рисунок, нанесенный валиками’. Новый тип изображений, которые начали выполнять не только художники-монументалисты, но и графферы, — *мурал* (крупноформатное произведение настенной живописи < исп. *mural* — ‘настенная живопись’), хотя не всегда работа графферов в этом жанре получает одобрение ценителей стрит-арта: *Муралы на домах должны быть по-настоящему красивыми и выразительными. Уровня «бомбинга», когда уличный художник пишет что-то второпях, тут явно недостаточно* [Cross].

Показанную выше тенденцию ухода от субкультурных сленгизмов иллюстрирует в данной тематической группе лексики снижение частотности наименований рисунков *пис*, *мастерпис* (ср.: англ. *masterpiece* ‘шедевр’) и замена их общепотребительным *рисунок*: *Под мостом Чибиса рисунок? Вроде бы, его стайл* [АА РР, 2024].

В новом фрагменте лексикона обнаружены и обозначения рисунков по месту их размещения: *руфтон* (< англ. *roof-top*) [Kunst] — рисунок и надпись на крыше или карнизе; *хэвен* (< англ. *heaven* — ‘небеса’) — рисунок в труднодоступном месте, часто — на высоте. Слово *спот* обозначает место скопления большого количества граффити-изображений (работы могут быть разного качества) [Kunst], раньше такие места назывались стенами славы (не совсем точная калька английского *Hall of fame* — ‘зал славы’). Сейчас английское словосочетание стало источником другого сленгизма: *хофами* называют места скопления граффити высокого качества [Kunst]. Шутливое наименование — *баффити* (как результат контаминации) получило граффити, размещенное на *баффе* — рисунке на стене здания, закрашенном работниками коммунальных служб (ср. англ. сленг. *to buff* — ‘чистить’) [Kunst]. Ряд новых единиц лексикона графферов относится к современной стилистике творчества: *Реализм*, *фотореал*, *фотореализм*, *гиперреализм* — *максимально реалистичный рисунок на стене, один из самых технически сложных стилей в граффити* [Graff]; *Концепт-рисунок* — *сложные по смыслу граффити-произведения, совмещающие в себе надписи и рисунки* [Graff].

Что касается инструментов, которыми работают графферы, то постоянное их совершенствование приводит к активному обновлению банка наименований. Так, в последнее время появилось несколько видов *кэпов* (< англ. — *cap* ‘насадка на баллон с краской’). В зависимости от того, какая линия должна получиться, насадки делятся на три типа: *фэт* — для широких линий, *софт*, *софт кэп* — для средних, *скини*, *скинявый кэп* — для тонких линий, *аутлайн* — насадка для создания внешних линий рисунка [Graff].

Среди новых средств для рисования — *сквизеры* — маркеры, которые позволяют создавать надписи и рисунки с эффектом подтеков, *линеры* — капиллярные ручки с чернилами на водной основе, дающие тонкие, насыщенные линии, для работы над скетчами (рисунками на бумаге) [Graff].

Реализация субкультурных практик — прежних и новых — в современных социокультурных условиях также обогатила лексикон графферов.

Команды (коллективы) граффити-райтеров, именуемые, как и прежде, — *крю* (< англ. *screw* — ‘команда, бригада’), реализующие вандальные практики «бомбинга», продолжают практиковать «вылазки» с целью «рас-

писывания» определенных зданий или вагонов поездов. В связи с этим активизировалась и пополнилась лексика противостояния группировок графферов и правоохранительных органов — лексика единения и вражды, субкультурное дополнение к теме, которая в настоящее время активно исследуется на материале русского языка XXI века и разрабатывается лексикографически [Леонтьева, 2021; Леонтьева, 2022]. Субкультурные материалы последних лет свидетельствуют о том, что в борьбу с граффити-вандалами на железной дороге включились *машки* (*машишки, серые*) — машинисты поездов [Graff], *чайки* — контролеры, ревизоры, а также *лисы* — путевые обходчики и ремонтники, которые ходят в оранжевых сигнальных жилетах [Cross].

В отличие от таких экстремальных вылазок единение для большинства графферов реализуется в легальных совместных творческих проектах — *коллабах* (< англ. *collaboration* — ‘взаимодействие’; ед.ч.: *коллаб, коллаба*; из общемолодежного сленга со специализацией значения): *Колаб — если, например, вместе рисуют большой рисунок* [АА РР, 2023]; *Псковские граффитчики вместе с бизнес-инкубатором г. Пскова и баром стрит-фуда делают КОЛЛАБУ 12.01.2024* [АА ИК, 2024].

Среди новых субкультурных практик — *граффити-баттлы* — соревнования графферов, где компетентное жюри определяет победителя. Основные критерии — скорость нанесения рисунка, композиция, работа со шрифтом, качество исполнения [Удовыдченко, 2022, с. 79]. Развивается и *граффити-туризм* — путешествие в другой город с целью создания там граффити на стене здания или на вагоне поезда [Кузовенкова, 2019].

Современный период в развитии граффити характеризуется формированием устойчивого сообщества, объединяющего уличных художников из разных городов, появлением масштабных фестивалей и *граффити-джемов* [Удовыдченко, 2022, с. 82]. *Джем — когда рисование сопровождается сэтом диджея, могут и рэперы почитать рэп, танцоры потанцевать, а во время рисования будут стоять 2 прилавка и продавать бургеры и напитки, а второй — сувениры* [АА РР, 2024].

Отмечается важная роль граффити в эстетизации городского пространства [Кружкова, 2024, с. 72]. Некоторые исследователи отмечают, что многие создатели современного граффити и стрит-арта — это профессиональные художники, чьи работы имеют концепт и органично вписываются в городскую среду и контекст зданий [Константинова, 2021, с. 96—97]. Однако, как уже отмечалось, среди представителей старой (вандалной) школы граффити наблюдается крайне негативное отношение к легальным практикам — *оформухам* (коммерческому оформлению зданий и монетизации творчества граффитистов). *Граффити — нелегальная практика, и*

в этом ее суть, — читаем на популярном молодежном портале «Собака.ру» [АА ИК]. Такие заявления при четком разграничении граффити, стрит-арта, мурализма и монументального искусства дают основания ожидать новых противостояний, пересечений, трансформаций и коллабораций представителей уличного изобразительного искусства, а значит, и интересных проявлений динамики в лексиконе данной сферы.

3.2. Диджитал-арт (интернет-художники, артеры)

Цифровое рисование (диджитал-арт) как направление искусства начало развиваться за рубежом в середине XX века, первые «цифровые картины» выполнялись не художниками, а инженерами на специальном оборудовании и представляли собой изображения абстрактных форм. Развитие компьютерного оборудования и программ позволило в 80-х годах внедрить цифровую графику в профессиональную деятельность архитекторов, дизайнеров, мультипликаторов, а к началу XXI века — распространить новые технологии на более широкую аудиторию.

Цифровое рисование как хобби появилось в России в середине первого десятилетия XXI века и, как всё новое, стало популярным, прежде всего у молодежи. Доступные Интернет-технологии обеспечили молодым непрофессиональным художникам возможность делиться своим творчеством с широкой публикой.

Материал интернет-форумов диджитал-арта создает представление о сообществе художников-любителей как о субкультуре, объединенной общими интересами, родом деятельности, темами обсуждения и специальным лексиконом. Рассмотрим динамические процессы в лексиконе интернет-художников, структурируя лексику по темам, актуальность которых была показана и на материале субкультуры граффити.

Средства для рисования у диджитал-художников — это специальное оборудование (графический планшет) и компьютерные программы (графические редакторы). На раннем этапе функционирования субкультуры для их общего именования использовались официальные названия: графический планшет или просто планшет. В период 2010—20-х годов появляются производные варианты: графический планшет → *графпланшет*, *гп*, *планиш*. Официальные номенклатурные наименования также переформируются, превращаясь в субкультурные сленгизмы, например, модели планшетов: *интач* (*Intuos*), *бамбук* (*Bamboo*), *дженеус*, *женя* (*Genius*): *Купил интач... мне нравится, даже с кривыми руками* [АА ИК, 2014].

Графические планшеты на тот момент имели простую конфигурацию: прямоугольная пластина, в центре которой расположена рабочая область, откликающаяся на сигнал *пера* (специальной ручки для графического планшета); процесс рисования отображается на экране компьютера. К кон-

цу 2010-х — началу 2020-х годов распространяется новая модель планшетов с сенсорным экраном, непосредственно на котором и можно было рисовать. Так появляется дифференциация: «простой» планшет — *доска* и экранный — *экранник* [АА ИК, 2023]. Упоминаются и новые производители и модели планшетов: *Huawei* (*хуавей*) *Huion* (*хайон, хайончик*), *Gaomon* (*гаомон*): *У меня тоже была доска от хайончика* [Artpod].

Динамика наименований компьютерных программ для рисования также обусловлена развитием технологий, появлением новых продуктов. Наиболее популярны в 2000-е годы: *Paint* (*пейнт*), *Corel Painter* (*пейнтер*), *Photoshop* (*фотошоп, шоп, ф/ш, фи*). В интернет-коммуникации 2010-х годов упоминается много новых программ, в том числе и для 3D-моделирования: *Paint Tool SAI* (*саи, сай*), *Blender* (*Блендер*), *ZBrush* (*Зебра, Браш*), *Google SketchUP* (*Скетчан*), *Autodesk Maya* (*Мая, Майка*). *Кст /кстати/, ты ведь браш изучал?* — *Ну как изучал, тыкался чутка, в майке тоже маленько посмотрел, что это за зверь* [АА ИК, 2013]. В начале 2020-х популярны программы *Krita* (*Крита*), *Procreate* (*прокреййт*), *Clip Studio Paint* (*клипа*): *До этого рисовала в Саи, она стала родной, но куда-то пропало нажатие пера. Перешла в Криту* [АА ИК, 2013].

Для наименования техник рисования на начальном этапе развития субкультуры использовались в основном общеупотребительные словосочетания: *рисовать на компьютере (на компе)*, *рисовать на планшете*. Позже, с повышением интереса к англоязычной художественной среде, появляется и адаптируется все больше заимствованных наименований: *диджитал / дидж*, *CG / сиджи* — ‘цифровое рисование’. *В век технологий дидж на верняка будет очень популярен* [АА ИК, 2013].

Рисунок как продукт творческой деятельности также имеет общеупотребительные названия в среде интернет-художников 2000-х годов: *рисунок, эскиз*, — а к концу десятилетия получает все больше заимствованных наименований: *скетч* (*эскиз, зарисовка*), *арт* (*завершенный рисунок*), *лайн* (*контур; обведенный контуром эскиз*). Постепенно новые слова осваиваются, появляются производные: *скетч* → *скетчик, скетчить*; *лайн* → *лайнить, безлайн*. *Безлайн рисовала, и мне было норм, а потом появился айпад, и вот там и попёр лайн* [АА ИИ, 2023].

На первом этапе функционирования субкультуры общенародная лексика сохранялась и в обозначениях самого автора работы: *художник, рисовальщик*. В 2010-е годы появляется неологизм *артер* — обозначение художника-любителя, которое не сразу было принято: *Всех художников начали вдруг называть артерами. Все такими артерами сразу стали, что ты!* — *Ну, если серьезно, то в каком-нибудь ВК реально артеры, а не художники* [АА ИИ, 2013]. Ближе к третьему десятилетию XXI века

наименование стало привычным и активно используется в субкультуре интернет-художников, участвует в композитивном словообразовании, продуктом которого становятся как нейтральные, так и оценочные наименования: *диджитал-артер*, *дно-артер* (ироническое или пренебрежительное). *Я дно-артер, а так милости прошу X* [АА ИК, 2015]. *Тем временем путь, который проходит диджитал-артер, ровно такой же, как и у традишников* [Order]. Здесь видим и наименование художника, работающего в традиционном, нецифровом формате (среди неформальных художников есть и такие). Имеется и общее сленговое субкультурное наименование для диджитал-артеров и «традишников» — *худы* (сокращение от *художник*).

В общении молодых художников фигурируют и наименования сообществ, форумов, где можно найти уроки по рисованию, показать собственные работы, попросить совета. В 2000-е годы часто упоминаются форумы «Demiart» (*демиарт*), «Drawmanga» (*дромаंगा*, *дравманга*), в настоящий момент не функционирующие, международная социальная сеть «DeviantArt» (*девиантарт*, *девиант*, *ДА*, *д/а*), которая сейчас оценивается артерами в негативном ключе из-за сложностей продвижения и большого количества некачественного контента. Основные площадки формирования сообщества сейчас — это социальная сеть «ВКонтакте» (*вк*, *вконтач*) и мессенджер «Telegram» (*телега*, *тг*), но и они часто вызывают скепсис интернет-художников: *Ну, во-первых, если вы ведете просто паблос /паблик/ в вк, то печально, в вк уже никто не сидит* [Artpod]. *Тг — это мессенджер. Кто сказал, что это суперская соцсеть для худож?* [Artpod].

Темы, волнующие неформальное художественное сообщество, остаются актуальными с начального периода развития субкультуры до настоящего момента. Например, это отношение к критике и советам: *Рисовалось мышкой прямо на компе, поэтому он немного косоглазый, криворукый и косопалый ^_^*. *Жду, как всегда, советов и критики* [АА ИК, 2009]. *Я думаю, что критика не нужна, нужны только советы, и то в случае, когда художник сам их просит* [АА ИК, 2021], отношение к копированию, тема несамостоятельности в творчестве: *Как мне кажется, если вы только начинаете, то полезно было бы просто покопировать, посрисовывать* [АА ИК, 2013]. *Срисовки — это не творчество, а бумагомарание* [Artwork].

В настоящее время в среде интернет-художников вызывает активные споры использование в рисовании технологий искусственного интеллекта (*ИИ*, *ИИшка*, *нейросетка*, *нейронка*). В основном авторы высказываются против «творчества нейросетей» и беспокоятся о замене труда художника новыми технологиями, доступными самой широкой публике: *Прикольно, конечно, постить нейронки и обозначать это хэштэгом «художник»* [АА ИК, 2023]. *И, кстати, ИИ — это не искусство. Искусство имеет свой*

процесс рождения и вложенную душу [Artwork]. А где-то в это время сидит художник, или не один, из чьих работ какой-то Вася слепил это. Только их имен никто не узнает, зато IIIшкой новосхищаемся, ляпота [Order].

Таким образом, несмотря на относительную «молодость» субкультуры интернет-художников, в лексиконе этой группы за два десятилетия произошли определенные изменения. Мощное развитие лексического состава (обновление как официального, так и сленгового его пласта) обусловлено появлением новых технологий и средств для рисования, которые используют представители субкультуры. Вышли из употребления наименования устаревших программ и прекративших свое существование интернет-сообществ. Процесс такой деактуализации лексики протекает не так интенсивно, как расширение субкультурного лексикона. А само цифровое рисование прошло путь от технической сферы — инженерной графики — до художественной арт-субкультуры.

3.3. Субкультура фурри и фурри-арт

По-другому сложилась российская судьба творческой субкультуры фурри-арт, представители которой, также в формате цифрового рисования, воплощают в своих произведениях образы антропоморфных животных и зооморфного человека.

Зарождение субкультуры фурри связывают именно с изобразительным искусством, когда в США в конце 70-х годов прошлого столетия появились «фэнзины» (англ. *fanzine*, от *fan magazine* — ‘фанатский журнал’) — любительские издания комиксов с забавными животными — персонажами популярных мультфильмов и литературных произведений в стиле фэнтези [Кудинова, 2019, с. 114]. В 80-е годы вошло в оборот название субкультуры любителей антропоморфных изображений животных — *фурри* (англ. *furry* — ‘пушистый’). В 90-е годы с активизацией интернет-коммуникации окончательно оформляется творческое направление фурри-арт, объединившее художников-фурри. В США и Европе проходят приближенные к арт-фестивалям конференции фурри (*comFURence*, *euroFURRence*) с художественными выставками, конкурсами зооморфных костюмов, костюмированными парадными и ролевыми играми.

Зооморфный костюм — *фурсьют* (англ. *Fursuit: fur* — ‘мех’, *suit* — ‘костюм’) — в конце 90-х — начале 2000-х годов стал основным средством творческого самовыражения российских фурри, особенно в провинции, где еще не всем были доступны инновационные технологии компьютерной графики и западные сайты фурри-арта. Изготовление фурсьютов требовало высокого профессионального уровня и художественного вкуса мастеров-*сьютеров*. В первые десятилетия XXI столетия представителей субкультуры в костюмах животных, с которыми они себя отождествляли,

можно было увидеть разгуливающими по улицам городов, паркам, пригородам. В полной зооморфной «экипировке» фурри на своих конвентах (фурри-сходках — «русфуренциях») «резвятся, обнимаются и танцуют». По наблюдениям В. Э. Кудиновой, *furry* являются самой милой и дружелюбной субкультурой [Кудинова, 2019, с. 116—117]. Такое положительное отношение окружающих к фурри, зафиксированное в 2019 году, через 5 лет сменилось отрицательными оценками, когда представителей субкультуры начали путать с агрессивными квадроберами, культивирующими спортивно-поведенческую практику подражания животным (спортивную суть этой новой субкультуры, зародившейся в Японии, отражает «вольный перевод» ее названия: *квадробинг, квадрабика (quadrobics)* — «аэробика на четырех ногах» [Прокопенко и др., 2024]. Не вступая в дискуссию о субкультурном статусе квадробинга, его идеологическом наполнении и влиянии на психику подростков, подчеркнем, что даже при сходстве внешней атрибутики анималистические субкультуры фурри и квадрабинг никак не пересекаются на уровне лексикона, который является объектом нашего исследования: квадроберы не осуществляют вербальной коммуникации в рамках своих перевоплощений, они лишь воспроизводят голосовые проявления животных: мяукают, лают, рычат.

Возвращаясь к фурри, для которых субкультура — это творческое хобби или сфера неофициальной профессиональной деятельности с ее специальным лексиконом, отметим, что к концу второго десятилетия XXI века значительным количеством российских интернет-сайтов уже было представлено и направление фурри-арт, а с началом эпидемии ковида, когда субкультура окончательно ушла в интернет-пространство, фурри-арт стал основной сферой и продуктом деятельности фурри. Так, приняв идеи западной субкультуры, российские фурри «пошли другим путем»: они начали с субкультурного костюмированного «экшена», который постепенно терял популярность, и пришли к фурри-арту как жанру изобразительного искусства.

Анализ материала современной фурри-коммуникации, развернувшейся в социальной сети ВКонтакте и на других интернет-платформах [Furries; MF; Pin], позволяет сделать выводы о динамике лексикона данного субкультурного сообщества. Так, в речи фурри стало меньше «звукотрадиционной адаптации» слов литературного языка. В последние годы не зафиксировано функционирующих 10—15 лет назад [ЛМС, с. 161, 163] личных местоимений *мя, мяф* — вместо *я*; глагольных форм на *-мяу* (вместо *-маю*): *понимяю, снимаю*; трансформированных топонимов: *Мяусква, Мурррманск*. Менее активно, но все же используются субкультурно маркированные никнеймы: *Пчёлка, Барс, Костя Лис, Муркиса Кош*, и др. Сохранились форма обращения к «своим» — *ребята-фурята (-фуррята)* — и обозначение «иных»,

не принадлежащих к субкультуре — *хуманы*. Не изменилось формальное варьирование корня, падежная парадигматика и вариативность флексий ключевого слова: *фурри, фурии*, мн. (*фуррий, фуриев, фуррий, фуриям, фуриям* и т. п.), *фурь*, ед. (*фурия, фуррия, фурия*) [Furries; MF; Pin]. Теперь эти лексические единицы обозначают не только представителей субкультуры, но и *антропов* — антропоморфных животных (самцов), изображаемых фурри-художниками. Широко распространены *фурияшка (фуррияшка)* и *фурька* — наименования самок животных в их антропоморфных изображениях: *Что это за фурька? Кото-сова?* [Pin]. Фурри-художники и их поклонники используют для самономинации традиционные единицы фурри-лексикона: *пушистики*, субстантивированные *пушиные, пушистые*. Тематическая группировка наименований членов субкультуры пополнилась еще одним ключевым словом — *артер*, которое здесь претерпело сужение значения и стало употребляться для обозначения фурри-художника.

С распространением фурри-арта в российском интернет-пространстве активно наполняется новой лексикой и тематическая группа «Субкультурная деятельность». Поскольку теперь эта деятельность сосредоточена в сфере цифрового рисования, фурри активно используют лексику, общую для всех диджитал-художников, например наименования стилей, в которых они работают: *Я новый артер. Рисую в графике, в акварели, в призме, в модуле, в гризале* [АА ИК, 2016].

Общими для артеров разных направлений являются наименования действий художников, зафиксированные и в современной интернет-коммуникации фурри: *отрисовывать* (‘выполнять рисунок какого-либо объекта’), *делать лайн* (‘создавать контур объекта’), *красить* (‘закрашивать контурный рисунок’), *редизайнить* (‘изменять изображение’). При этом в контекстах раскрывается субкультурный (фурри) фон таких номинаций: *Редизайн — изменение деталей у персонажа, цвета его шкуры или чего-то другого* [Furries].

Наименование основного продукта деятельности фурри-художников — *арт* (англ. *art* — ‘рисунок’) — используется как самостоятельная лексическая единица и участвует в композитивном словообразовании (*фурри-арт* — ‘рисунок фурри-художника’): *Иногда фурри-художники объединяются в команды от двух человек, целью которых становятся совместные фурри-арты — коллабы* [Pin]. Так и «общепартерское» *коллаб* — ‘совместно выполненный рисунок’ наполняется «фурри-содержанием». Такая специализация значения характерна и для других номинативных единиц, обозначающих продукты деятельности фурри-артеров — рисунки разных типов. Как правило, это англоязычные заимствования и их сленговые варианты: *референс (рефка, рефа)* < *reference* — ‘вспомогательное

изображение'; *комишн, коммишен (коммишка) < commission* — 'рисунок, выполняемый по заказу за оплату' и др.

Собственно фурри-субкультурными наименованиями представлена лишь тематическая группа «Персонажи фурри-арта». О своих предпочтениях — любимых персонажах фурри-художники говорят, как о живых существах: *Так вышло, что у меня водятся, в основном, самцы разной степени обнаженности. Если кому такой контент по нраву — милости просим, будем рады* (П. Радюкевич) [АА ИК, 2020]. Типы персонажей (в соответствии с видами животных) в субкультуре называют расами: *И скажите, это кошка или волк? Или совсем другая раса?* [Furries].

По продуктивным моделям композитивного словообразования создаются наименования типов персонажей: *фурри-кошки, фурри-волки* и т. п.: *Ищу арты фурри-крыс* [Furries], в том числе с компонентом *фурри* в позиции: *Ну, вот моя первая лисофурри* [АА ИК, 2022], а также гендерно маркированные осново-словосложения: *кошкодевочка, белкодевочка, волкомальчик, тигромальчик: Больше тигродевочек любителям тигродевочек!* [АА ИК, 2021]. *Рисовала котомальчика впервые в жизни* [MF].

Фурризировать какого-то персонажа мультфильма, компьютерной игры означает придать ему фурри-облик, создать фурри-изображение: *Уже фурризировали Наафири? — Не знаю, что там про Наафири, но вообще это персонаж из собственного комикса автора* [Furries].

Ключевым понятием субкультуры по-прежнему остается *фурсона* (контаминация: *фурри + персона*), первоначально (в конце прошлого столетия) — зооморфный образ, который представитель фурри-сообщества избирал для костюмированной ролевой игры. С распространением фурри-арта фурсона становится чем-то вроде аватара, антропоморфным изображением животного, представляющим носителя субкультуры в интернет-сообществе. В 2009 году основатели группы «Мы фурри» (VK) обратились к своим подписчикам: *Фурсона или, проще говоря, фурри-вид есть у каждого из нас, голосуем и при желании описываем своего персонажа. Как выглядит, история, поведение и т. д.* В обсуждении темы «Ваша фурсона. Кто вы?», которое активно идет и сегодня, тысячи пользователей ответили на этот вопрос, а некоторые даже представили «антропо-характеристику» персонажа, наделяя его своими личными качествами или вымышленной биографией: Никита Ф.: *Моя фурсона — волк.* Сергей Т.: *Я — кот Фридрих.* Коля Ч.: *Я — лис Даллас.* Софья Н.: *Мою фурсону зовут Милка ей 13, любит обнимашки, краснодарский чай, — волк с белыми лапами серыми глазами и коричневыми ушами* [АА ИК, 2021—2023; Furries].

Фурсону, как и любой другой арт, можно заказать у художников, выставяющих свои работы и предлагающих свои услуги на субкультурных

сайтах в разделе предложений (*предложка*): *Кто-нибудь нарисует мою фурсону? Опишу в личке, буду признателен* [АА ИК, 2016]. В связи с этим начинается обсуждаться проблема авторских прав на фурсону, которой не возникало на до-диджитальном, костюмно-ролевом этапе функционирования субкультуры.

Таким образом, фурри, пришедшие в интернет-пространство со своей субкультурной идеей, обогатили лексикон диджитал-арта и дополнили свой субкультурный лексико-фразеологический состав адаптированными терминами и сленгизмами артеров.

4. Заключение = Conclusions

Итак, вынесенное в заголовок статьи положение, согласно которому динамика лексикона обусловлена эволюцией субкультурных жанров, техник рисования и реализуемых субкультурных практик, не только получило подтверждение в ходе анализа материала последних лет, но было детализировано и рассмотрено в социокультурном контексте.

Несмотря на различие траекторий, по которым развиваются творческие молодежные субкультуры, очевидна социокультурная обусловленность этих динамических процессов. Так, с развитием компьютерных технологий и активизацией интернет-коммуникации из профессиональной сферы — инженерной графики — вырастает творческое хобби — диджитал-арт. В условиях «эпохи ковида» субкультура фурри от практики косплея и уличных «активностей» переходит в интернет-пространство и становится одним из направлений диджитал-арта. Легализация и коммерциализация граффити, движение определенной части субкультуры в сторону массовой культуры обусловлены тенденциями в сфере имиджирования городских территорий.

Новые техники рисования — традиционного, цифрового и настенного — сформировались также благодаря инновациям IT-сферы и индустрии товаров для художника. Новые наименования инструментов и устройств для рисования, творческих приемов и процессов, самого художника, который их использует, и продуктов творческой деятельности особенно широко представлены в тех пластах лексикона арт-субкультур, которые и в других субкультурах отражают их тематические доминанты: представитель субкультуры, ее атрибутика, субкультурная деятельность и ее результаты.

Материалы исследования могут быть использованы при разработке проблематики молодежных субкультур в лингвокультурологии, социолингвистике, в преподавании современного русского языка и практической лексикографии и лингвокультурологии.

Заявленный вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.
Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.

Источники и принятые сокращения

1. АА ИК — *Авторский архив* (материалы интернет-коммуникации).
2. АА РР — *Авторский архив* (записи живой речи).
3. ЛМС — *Андреев В. К.* Лексикон молодежных субкультур. Опыт словаря / В. К. Андреев. — Псков : Логос, 2009. — 332 с. — ISBN 978-5-93066-052-4.
4. Artpod — *ART* Подслушано [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://vk.com/artpodslushano> (дата обращения 02.02.2025).
5. Artwork — *Artwork* Gallery [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://vk.com/artwork.gallery> (дата обращения 07.02.2025).
6. Cross — *Мурал* [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://crossarea.ru/street-art/mural/> (дата обращения 22.02.2025).
7. Furies — *Фурри* [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://vk.com/furies> (дата обращения 20.02.2025).
8. Graff — *Граффити* баракхолка [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://vk.com/graffitimarke> (дата обращения 20.01.2025).
9. Kunst — *Кунст*. Словарь стрит-арта и граффити [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://kustdnipro.com/ru/street-art-dictionary> (дата обращения: 06.03.2025).
10. MF — *m-fur.ru* — сайт фурри сообщества России [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://dzen.ru/mfur> (дата обращения 10.12.2024).
11. Order — *Орден* карандаша [Электронный ресурс]. — Режим доступа : https://vk.com/order_of_the_pencil (дата обращения 02.01.2025).
12. Pin — *Pinterest* — всемирный каталог идей [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://ru.pinterest.com/> (дата обращения 10.12.2024).

Литература

1. *Андреев В. К.* Динамика лексикона молодежных субкультур (по материалам интернет-форумов) / В. К. Андреев, С. О. Дмитриева, Т. Г. Никитина // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2 : Языкознание. — 2023. — Т. 22. — № 2. — С. 36—48. — DOI: 10.15688/jvolsu2.2023.2.3.
2. *Воронкова А. А.* Функциональные особенности молодёжного сленга современных студентов / А. А. Воронкова, С. М. Мальцева, Е. М. Ульянкина // Балтийский гуманитарный журнал. — 2020. — Т. 9. — № 2 (31). — С. 237—240. — DOI: 10.26140/bgз3-2020-0902-0059.
3. *Дмитриева С. О.* Динамика молодежного лексикона (на материале субкультуры панков) / С. О. Дмитриева // Ученые записки Новгородского государственного университета. — 2022. — № 5 (44). — С. 542—545. — DOI: 10.34680/2411-7951.2022.5(44).542-545.
4. *Дмитриева С. О.* Новые сленговые слова и значения в лексикографической репрезентации / С. О. Дмитриева // Вестник филологических наук. — 2023. — Т. 3. — № 4. — С. 164—168.
5. *Коновалова В. А.* Опыт преобразования городской среды под влиянием арт-субкультур / В. А. Коновалова, А. А. Качемцева. // Ландшафтная архитектура и форми-

рование комфортной городской среды / Отв. ред. О. П. Лаврова. — Нижний Новгород : ННГАСУ, 2023. — С. 251—256.

6. Константинова М. А. Граффити и стрит-арт : от художественной практики к социальному действию / М. А. Константинова // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. — 2021. — № 2 (32). — С. 94—107.

7. Кружкова О. В. Особенности восприятия учащимися городских граффити с выраженным воспитательным потенциалом / О. В. Кружкова, М. Р. Бабинова, С. Д. Робин // Образование и наука. — 2024. — № 26 (6). — С. 68—94. — DOI: 10.17853/1994-5639-2024-6-68-94.

8. Кудинова В. Э. Furry как зарождающаяся субкультура в социуме России / В. Э. Кудинова // Вестник Чувашского государственного института культуры и искусств. — 2019. — № 14. — С. 114—117.

9. Кузовенкова Ю. А. Молодежные солидарности в граффити-туризме / Ю. А. Кузовенкова // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. — 2019. — № 1. — С. 311—323. — DOI: 10.14515/monitoring.2018.5.15.

10. Леонтьева Т. В. Новая общественно-политическая фразеология в русском языке : тенденции развития / Т. В. Леонтьева, А. В. Щетинина // Русистика. — 2022. — Т. 20. — № 2. — С. 186—202. — DOI: 10.22363/2618-8163-2022-20-2-186-202.

11. Леонтьева Т. В. Словарь актуальной лексики единения и вражды в русском языке начала XXI века / Т. В. Леонтьева, А. В. Щетинина. — Екатеринбург : Ажур, 2021. — 424 с. — ISBN 978-5-91256-535-9.

12. Луков В. А. Особенности молодежных субкультур в России / В. А. Луков // Социологические исследования. — 2002. — № 10. — С. 79—87.

13. Поломошнов Л. А. Молодежная субкультура : проблема типологии / Л. А. Поломошнов, М. С. Колышкина // Культура и цивилизация. — 2023. — Т. 13. — № 3А—4А. — С. 41—49. — DOI: 10.34670/AR.2023.41.97.005.

14. Прокопенко Н. М. Подростковый эскапизм : от нигилизма и мечтателей до хобби-хорсинга и квадрансеров / Н. М. Прокопенко, Л. А. Камышева // Российский социально-гуманитарный журнал. — 2024. — № 3. — С. 9—10. — DOI: 10.18384/2224-0209-2024-3-1521.

15. Удовыдченко М. Культура граффити-зинов. Неиндексированные граффити-журналы Санкт-Петербурга 2000—2010-х годов / М. Удовыдченко // Неприкосновенный запас. — 2022. — № 5 (145). — С. 78—95.

16. Цибизова О. В. Англицизмы в молодежном сленге 2020—2021 гг. : опыт описания и анализа / О. В. Цибизова, И. И. Галанкина // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия : Теория языка. Семиотика. Семантика. — 2021. — Т. 12. — № 3. — С. 684—698. — DOI: 10.22363/2313-2299-2021-12-3-684-698.

Статья поступила в редакцию 30.03.2025,
одобрена после рецензирования 29.05.2025,
подготовлена к публикации 09.06.2025.

Material resources

AA IK — *Author's archive (Internet communication materials)*. (In Russ.).

AA PP — *The author's archive (recordings of live speech)*. (In Russ.).

LMS — Andreev, V. K. (2009). *Lexicon of youth subcultures. Dictionary experience*. Pskov: Logos. 332 p. ISBN 978-5-93066-052-4. (In Russ.).

- Artpod — *ART Overheard*. Available at: <https://vk.com/artpodslushano> (accessed 02.02.2025). (In Russ.).
- Artwork — *Artwork Gallery*. Available at: <https://vk.com/artwork.gallery> (accessed 07.20.2025). (In Russ.).
- Cross — *Mural*. Available at: <https://crossarea.ru/street-art/mural/> (accessed 22.02.2025). (In Russ.).
- Furries — *Furry*. Available at: <https://vk.com/furries> (accessed 02/20/2025). (In Russ.).
- Graff — *Graffiti flea market*. Available at: <https://vk.com/graffitimarke> (accessed 20.01.2025). (In Russ.).
- Kunst — *Kunst. Dictionary of street art and graffiti*. Available at: <https://kustdnipro.com/ru/street-art-dictionary> (accessed 06.03.2025). (In Russ.).
- MF — *m-fur.ru — the website of the furry community of Russia*. Available at: <https://dzen.ru/mfur> (accessed 10.12.2024). (In Russ.).
- Order — *Order of the Pencil*. Available at: https://vk.com/order_of_the_pencil (accessed 02.01.2025). (In Russ.).
- Pin — *Pinterest — the worldwide catalog of ideas*. Available at: <https://ru.pinterest.com/> (accessed 10.12.2024). (In Russ.).

References

- Andreev, V. K., Dmitrieva, S. O., Nikitina, T. G. (2023). Dynamics of the lexicon of youth subcultures (based on Internet forums). *Bulletin of the Volgograd State University. Series 2: Linguistics*, 22 (2): 36—48. DOI: 10.15688/jvolsu2.2023.2.3. (In Russ.).
- Dmitrieva, S. O. (2022). Dynamics of the youth lexicon (based on the punk subculture). *Scientific Notes of the Novgorod State University*, 5 (44): 542—545. DOI: 10.34680/2411-7951.2022.5(44).542-545. (In Russ.).
- Dmitrieva, S. O. (2023). New slang words and meanings in lexicographic representation. *Bulletin of Philological Sciences*, 3 (4): 164—168. (In Russ.).
- Konovalova, V. A., Kachemtseva, A. A. (2023). Experience of urban environment transformation under the influence of art subcultures. In: *Landscape architecture and the formation of a comfortable urban environment*. Nizhny Novgorod: NGASU. 251—256. (In Russ.).
- Konstantinova, M. A. (2021). Graffiti and street art: from artistic practice to social action. *Philosophy and Humanities in the Information Society*, 2 (32): 94—107. (In Russ.).
- Kruzhkova, O. V. (2024). Features of students' perception of urban graffiti with a pronounced educational potential. *Education and Science*, 26 (6): 68—94. DOI: 10.17853/1994-5639-2024-6-68-94. (In Russ.).
- Kudinova, V. E. (2019). Furry as an emerging subculture in Russian society. *Bulletin of the Chuvash State Institute of Culture and Arts*, 14: 114—117. (In Russ.).
- Kuzovenkova, Yu. A. (2019). Youth solidarity in graffiti tourism. *Monitoring public opinion: Economic and social changes*, 1: 311—323. DOI: 10.14515/monitoring.2018.5.15. (In Russ.).
- Leontieva, T. V., Shchetinina, A. V. (2021). *Dictionary of the current vocabulary of unity and enmity in the Russian language of the beginning of the XXI century*. Yekaterinburg: Azhur. 424 p. ISBN 978-5-91256-535-9. (In Russ.).
- Leontieva, T. V., Shchetinina, A. V. (2022). New socio-political phraseology in the Russian language: development trends. *Russian Studies*, 20 (2): 186—202. DOI: 10.22363/2618-8163-2022-20-2-186-202. (In Russ.).



- Lukov, V. A. (2002). Features of youth subcultures in Russia. *Sociological research*, 10: 79—87. (In Russ.).
- Polomoshnov, L. A., Kolyshkina, M. S. (2023). Youth subculture: the problem of typology. *Culture and civilization*, 13 / 3A–4A: 41—49. DOI: 10.34670/AR.2023.41.97.005. (In Russ.).
- Prokopenko, N. M., Kamysheva, L. A. (2024). Teenage escapism: from nihilism and dreamers to hobbyhorsing and quadrobbers. *Russian Social and Humanitarian Journal*, 3: 9—10. DOI: 10.18384/2224-0209-2024-3-1521. (In Russ.).
- Tsibizova, O. V., Galankina, I. I. (2021). Anglicisms in youth slang of 2020—2021: the experience of description and analysis. *Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Theory of language. Semiotics. Semantics*, 12 (3): 684—698. DOI: 10.22363/2313-2299-2021-12-3-684-698. (In Russ.).
- Udovydchenko, M. (2022). Graffiti culture-zinov. Non-indexed graffiti magazines of St. Petersburg in the 2000s and 2010s. *An inviolable reserve*, 5 (145): 78—95. (In Russ.).
- Voronkova, A. A., Maltseva, S. M., Ulyankina, E. M. (2020). Functional features of youth slang of modern students. *Baltic Humanitarian Journal*, 9 / 2 (31): 237—240. DOI: 10.26140/bgzz3-2020-0902-0059. (In Russ.).

*The article was submitted 30.03.2025;
approved after reviewing 29.05.2025;
accepted for publication 09.06.2025.*