

DOI: 10.26794/2226-7867-2019-9-3-114-118  
УДК 316.723(045)

## ГИК-КУЛЬТУРА КАК НОВЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

**Владимиров Иван Андреевич,**

студент 3-курса бакалавриата факультета социологии и политологии,  
Финансовый университет, Москва, Россия  
vladim.ivan@mail.ru

**Аннотация.** В статье представлены результаты анализа гик-культуры как молодежного социокультурного феномена современного российского общества. Особое внимание было уделено идеям Элвина Тоффлера, который выявил тенденции дробления общества на миникультуры, превращающиеся со временем в субкультуры. Новые современные субкультурные объединения уже не пытаются обособиться от всеобщего культурного пространства, а стремятся интегрироваться в мировое культурное пространство. В результате формируются своеобразные суперсубкультуры. Одной из таких субкультур является гик-культура, активно развивающаяся как в западном, так и в российском обществах. Эмпирической базой исследования послужили исследования Б. Сэттлса на базе социальной сети "Twitter". Особенностью работы является то, что автор дает собственное определение гик-культуры и описывает ее ключевые составляющие, основываясь на материалах эмпирических исследований.

**Ключевые слова:** гик-культура; гики; субкультура; молодежь; суперсубкультура; социокультурный феномен; информационное общество; глобализация; видеоигры; комиксы; косплей

## THE GEEK-CULTURE AS THE NEW YOUTH SOCIOCULTURAL PHENOMENON OF CONTEMPORARY RUSSIAN SOCIETY

**Vladimirov I. A.**

3rd-year bachelor course student, Faculty of Sociology and Political Science,  
Financial University, Moscow, Russia  
vladim.ivan@mail.ru

**Abstract.** The article presents the results of the analysis of geek-culture as a youth sociocultural phenomenon of contemporary Russian society. The author paid special attention to the ideas of Alvin Toffler, who revealed the trend of fragmentation of society into mini-cultures that eventually turn into subcultures. New modern subcultural associations do not try to isolate themselves from the universal cultural space. They seek to integrate into the world cultural space. The result is the formation of super-subcultures. One of such super-subcultures is the geek-culture, which is actively developing both in Western and Russian societies. The empirical base of the study was the results of B. Sattles' research, based on data of the social network "Twitter". The author paid attention to social and journalistic interpretation of this phenomenon. The peculiarity of the work is the author's definition of geek-culture and specification of its key constituent elements, based on empirical research.

**Keywords:** geek-culture; geek; subculture; youth; super-subculture; sociocultural phenomenon; information society; globalization; video games; comics; cosplay

## ТРАНСФОРМАЦИЯ СУБКУЛЬТУР В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

В современном трансформирующемся обществе существует большое количество различных субкультур, которые объединяют людей в зависимости от вида их деятельности или увлечений. Практически каждый день появляются новые субкультурные объединения, одни из которых активно расширяются и привлекают к себе все новых последователей, другие же достаточно быстро прекращают свое существование, так и не обретя широкого круга единомышленников.

Данные процессы характерны именно для информационного общества, являясь следствием массового производства и глобализации. Даже само понятие «субкультура» в научном обороте появилось только в XX в., где приставка «суб» означает нахождение под чем-то, т. е. субкультура — это подкультура, некая ее небольшая, но специфическая часть.

Субкультуру рассматривают также в контексте общества потребления. В данном случае она является своеобразной реакцией на массовую культуру общества, попыткой противостоять ее влиянию. Известный футуролог Э. Тоффлер говорил о воздействии супериндустриальной революции на культуру.

Современное общество все больше раскалывается на миникультуры, которые стремительно увеличиваются и со временем превращаются в субкультуры. Растет количество профессиональных субкультур в связи со все большей специализацией труда и делением социальной структуры общества на новые сегменты, а также субкультур в сфере досуга и развлечений.

Количество субкультур в обществе влияет на уровень свободы личности, предоставляя ей возможность выбирать их самостоятельно. Исследователи полагают, что огромное количество субкультур и свобода в их выборе приведут к тому, что человечество станет многообразнее, а разнообразный стиль жизни будет поощряться другими членами общества. [1]. В результате каждая личность будет способна найти тот стиль и образ жизни, который ее наиболее комфортно, выбирая наиболее подходящие ей социальные группы.

Интернет, в свою очередь, оказывает значительное влияние на все культурное пространство современного общества. В результате происходит трансформация каналов взаимо-

связи и взаимодействия в обществе: сегодня источником трансляции ценностей и образа жизни все больше становятся средства массовой информации и реклама [2]. Следовательно, меняются условия существования мировоззренческих субкультур.

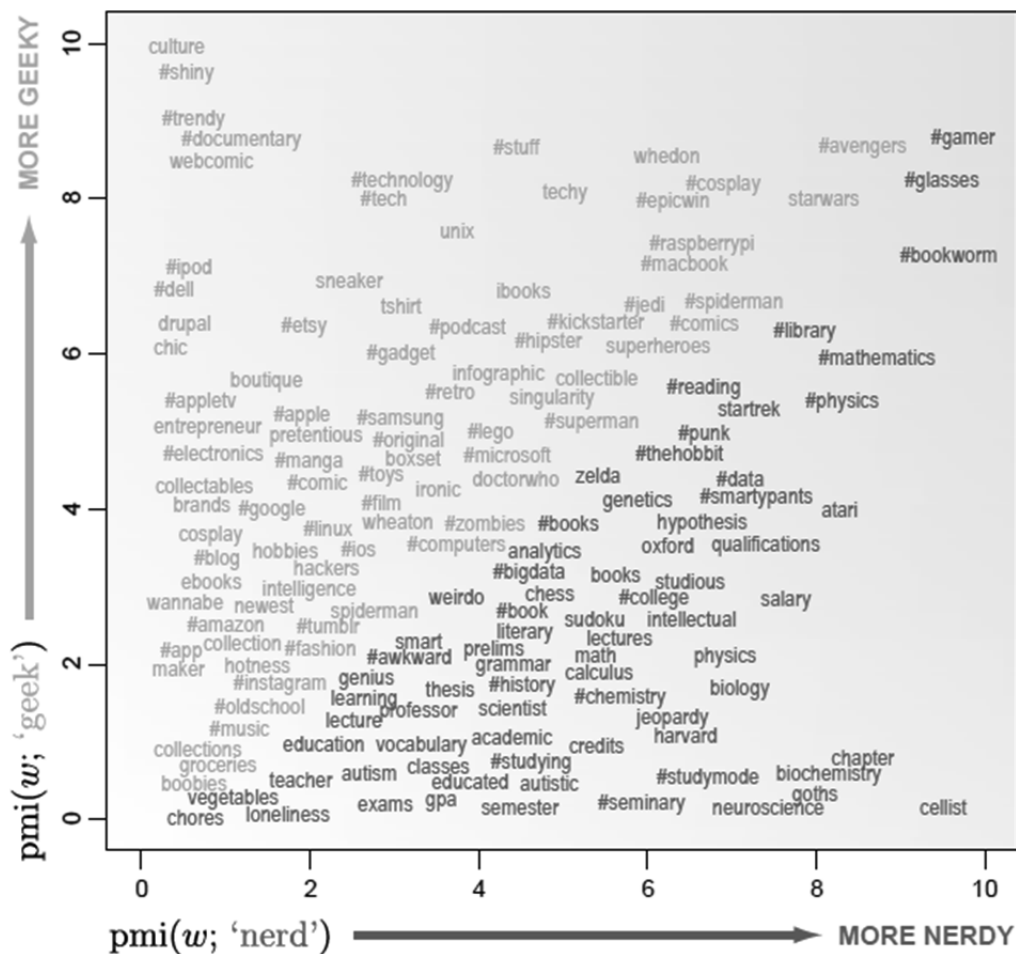
В связи с растущей информатизацией и глобализацией общества на передний план выходят ранее неизвестные и малочисленные субкультуры. Однако им приходится интегрироваться в более крупные объединения с тем, чтобы набрать устойчивую базу поклонников. Новые субкультурные объединения уже не пытаются обособиться от всеобщего культурного пространства, но и не включаются в глобальную культуру. Такие крупные субкультурные объединения становятся суперсубкультурами, выполняя функцию интеграции малых субкультур.

По мнению отечественного культуролога Е. А. Андреева, одной из двух суперсубкультур в современном обществе является гик-культура [3, 4], другой же выступает глэм-культура. При этом рассматривается возможность выделения третьей суперсубкультуры, названной нуль-культурой. Каждая из данных суперсубкультур является новым, малоизученным явлением. Отсюда возникает необходимость выработки определенного подхода к изучению данных социокультурных явлений.

### ГИК-КУЛЬТУРА И ГИКИ

Начало XXI в. стало временем гик-культуры, что определяется развитием цифровых технологий и повышенным интересом к виртуальной реальности. Вышедший в 2007 г. сериал “The Big Bang Theory” (<http://www.nydailynews.com/entertainment/tv-movies/cbs-big-bang-theory-reaches-tv-plateau-article-1.1204629>) подтвердил популярность гик-культуры, так как главный герой представляет собой и «ботана», и фаната, и чудака. С 2009 г. в Германии проходит гик-фестиваль-выставка “Gamescom” (<http://www.gamescom-cologne.com/gamescom/index-9.php>), которую в 2017 г. открыла канцлер Ангела Меркель.

Стоит также отметить, что изначально термин «гик» использовался для обозначения подрастающего изгоя в школе, который обычно носит очки, разбирается в компьютерах и любит комиксы [5] (в русском языке синонимом является термин «ботан»). Согласно Оксфордскому



Статистический разброс слов, коррелирующих с понятиями “Geek” и “Nerd” / Statistical spread of words correlating with the concepts of “Geek” and “Nerd”

словарю гик — это слово для обозначения как лица, выпадающего из социальной реальности, так и умного, увлеченного чем-то человека (<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/geek>). Данное определение является достаточно размытым и дает возможности для различных интерпретаций. С развитием технологий и их распространением гиками стали называться люди, которые разбираются в современных технологиях, используя их потенциал в полном объеме. Этих людей сегодня можно назвать техно-гиками, так как они следят за различными техническим новинками и могут обладать профессиональными знаниями в области информационной безопасности, программирования и компьютерных наук в целом.

Е. А. Андреев выделяет следующие особенности гик-культуры [6]:

1. Максимальная степень концентрации на предмете своего интереса и владение пра-

ктическими (или академическими) навыками работы.

2. Высокий уровень технических компетенций и, как следствие, особое внимание к техническим инновациям.

3. Коллекционирование материальных артефактов, связанных с предметом увлечения.

4. Стремление к обладанию оригинальной версией продукта и рядом других.

Тем самым к гикам можно отнести следующие группы людей: геймеров, косплееров, поклонников комиксов, членов фэндомов, техно-гиков, ретрогеймеров, отаку и др. [3].

Е. А. Андреев дает следующее определение последователя гик-культуры: «Гик (от англ. geek) — это предельно увлеченный своим хобби человек, прекрасно разбирающийся во всех аспектах предмета своих увлечений и сам креативно участвующий в формировании субкультуры, связанной с предметом его увлечений» [6]. По мнению автора, данное определение

является узким, так как сводит гиков до группы лиц, которые являются профессионалами своего увлечения и при этом активно создают новый продукт. В результате к гикам перестают относиться лица, которые могут не создавать новый продукт в рамках своего увлечения, но быть фанатами видеоигр и фильмов про супергероев.

Для уточнения определения этого феномена необходимо выделить отличительные черты гик-культуры. С данной целью обратимся к особенностям английского языка, поскольку наряду с термином “geek” там существует и пришедшее из США понятие “nerd”, отличающееся по своему значению в английском языке, но имеющее одинаковую с “geek” коннотацию в русском языке.

Для разграничения данных понятий и определения контекста их употребления инженером Б. Сэттлсом было проведено исследование в социальной сети Twitter. Он изучил систему хэштегов, на базе которых построил диаграмму (см. рисунок), где приведены различные слова и частота их употребления со словами “geek” и “nerd” (<https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd>).

Как видно из диаграммы, со словом «гик», чаще всего употребляются слова, связанные с индустрией развлечений (“film”, “comic”, “stuff”, “cosplay”, “whedon”, “manga”) и технологиями (“tech”, “gadget”, “apple”). В свою очередь, «нерд» связан не только с развлечениями, но и с наукой, и умственной деятельностью (“intellectual”, “mathematics”, “physics”, “college”, “oxford”). Также стоит отметить, что данные слова в равной мере ассоциируются с проявлениями игровой индустрии (“gamer”, “zelda”) и с книгами (“library”, “reading”, “books”), что является общим для гиков и нердов.

## ГИК-КУЛЬТУРА И ПЕРСПЕКТИВЫ ЕЕ РАЗВИТИЯ В РОССИИ

В результате исследования различных подходов к субкультурам как социальному явлению, анализа особенностей современного общества, выделению отличительных особенностей понятия “geek” автором было сформулировано видение гик-культуры.

*Гик-культура — это совокупность молодежных субкультур информационного общества, отличительной особенностью которых явля-*

*ется увлеченность виртуальными мирами, что становится существенной особенностью образа жизни ее последователей и их самоидентификации.* При этом стоит понимать, что данное явление объединяет людей по всему миру, не требует соблюдения жестких требований, а также является полностью открытым для новых членов.

Развитие гик-культуры тесно связано с развитием индустрии видеоигр, комиксов, настольных игр, супергеройских фильмов и ужастиков, японских аниме и манги. Самой распространенной демонстративной формой гик-культуры является киберспорт (спортивные турниры по видеоиграм) и косплей (переодевание в различные костюмы и отыгрывание определенных черт персонажей гик-культуры).

В современной России гик-культура активно развивается. Например, прошедший 2018 г. оказался наполнен различными событиями, связанными с ней. В марте была открыта киберспортивная арена в центре Москвы на 1000 кв.м. 30 апреля прошел первый московский фестиваль косплей-культуры “Cosplay Star” (<https://cosplaystar.ru>). А ежегодный гик-фестиваль “Comic Con Russia” в «Крокус Экспо», проводимый с 2014 г. вместе с «Игромиром», посетили почти 200 тысяч человек в 2018 г. Также в 2018 г. впервые произошел набор на бакалавриат по профилю «комикс» в НИУ «Высшая школа экономики» (<http://design.hse.ru/ba/comics>).

Уже в начале 2019 г. подтвердился массовый интерес к гик-культуре среди российского населения. В 2018 г. издательской дом «Игромедиа» решил прекратить выпуск культового российского гик-журнала «Мир фантастики», издаваемого с 2003 г. Однако отечественный издатель настольных игр Hobby World выкупил права на издание данного журнала и запустил краудфандинговую компанию на выпуск первого в 2019 г. номера журнала. В результате было собрано свыше 5 млн руб. «народного финансирования» (<https://crowdpublic.ru/project/1015237/Mir-fantastiki-podpiska-navozrozhdyonnyu-zhurnal>).

Таким образом, гик-культура является относительно новым социокультурным явлением в глобальном мире, которое в перспективе может затронуть не только практику досугово-развлекательной сферы жизнедеятельности людей, но и стать объектом серьезного научного интереса.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Тоффлер Э. Шок будущего. Пер. с англ. М.: ООО «Издательство АСТ»; 2002. 557 с.
2. Брушкова Л.А. Социальная реклама как средство репрезентации ценностей здорового образа жизни в российском обществе *Социодинамика*. 2018;(2):1–13.
3. Андреев Е.А., Тузовский И.Д. Гик-, глэм- и нуль-культуры как суперсубкультуры цифровой эпохи. *Вестник АГУ. Серия 1: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология*. 2017;4(209):268–273.
4. Андреев Е.А., Тузовский И.Д. Гик-комьюнити как суперсубкультура. *Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств*. 2017;(3):22–27.
5. Филиппова О.В. Языковые реалии как вербальное выражение специфических черт национальных культур. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2009;1(3):196–201.
6. Андреев Е.А. Формирование и уровень развития гик-культуры настольных игр в России. *Вестник культуры и искусств*. 2017;2(59):115–121.

### REFERENCES

1. Toffler A. Future Shock. Moscow: ACT Publishing House; 2002. 557 p. (In Russ.).
2. Brushkova L.A. Social advertising as means of representation of values of a healthy lifestyle in Russian society. *Sotsiodinamika*. 2018;(2):1–13. (In Russ.).
3. Andreyev E. A., Tuzovsky I. D. The geek-, glem- and zero-culture as super-subcultures of a digital era. *Vestnik AGU. Seriya 1: Regionovedenie: filosofiya, istoriya, sotsiologiya, yurisprudentsiya, politologiya, kul'turologiya*. 2017;4(209):268–273. (In Russ.).
4. Andreyev E.A., Tuzovsky I.D. Geek community as super-subculture. *Vestnik Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv*. 2017;(3):22–27. (In Russ.).
5. Filippova O.V. Language realities as verbal expression of peculiar features of national cultures. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. 2009;1(3):196–201. (In Russ.).
6. Andreyev E.A. Formation and the development level of the geek culture of board games in Russia. *Vestnik kul'tury i iskusstv*. 2017;2(59):115–121. (In Russ.).