

УДК 316.723

**Гик-культура: новаторское явление современной цивилизации****Андреев Евгений Александрович**

Кандидат культурологии,  
доцент кафедры культурологии и социологии,  
декан культурологического факультета,  
Челябинский государственный институт культуры,  
454091, Российская Федерация, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а;  
e-mail: andreevea@chgaki.ru

**Казаква Галина Михайловна**

Доктор культурологии, профессор,  
Челябинский государственный институт культуры,  
454091, Российская Федерация, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а;  
Южно-Уральский государственный аграрный университет,  
457100, Российская Федерация, Троицк, ул. Гагарина, 13;  
e-mail: kazakovagm@mail.ru

**Тузовский Иван Дмитриевич**

Кандидат культурологии,  
доцент кафедры культурологии и социологии,  
Челябинский государственный институт культуры,  
454091, Российская Федерация, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а;  
e-mail: idtuzovsky@gmail.com

**Аннотация**

Авторы рассматривают проблему возникновения суперсубкультуры в современном обществе, формирующей мегатренды в развитии массовой культуры. В статье дается развернутый портрет гик-комьюнити и сложившейся вокруг нее культуры. В работе устанавливается этимология основного концепта «гик», анализируется становление и эволюция гик-культуры. Отдельное внимание обращено на гик-сообщество российского пространства, имеющего отличительную предысторию. Результатом работы стало определение системообразующих черт гик-культуры, а также ее ценностного ядра. В рамках развития социокультурных процессов, гик-сообщество становится особым образованием, формирующим тренды дальнейшего развития различных субкультур, при этом данное сообщество пытается сохранить собственную независимость от них. В массовом сознании гик-культура имеет большой коммерческий потенциал, формирующий динамичную цивилизацию потребления, в чем, по мнению авторов, кроется причина будущих идентификационных противоречий аутентичных представителей гик-сообщества.

**Для цитирования в научных исследованиях**

Андреев Е.А., Казакова Г.М., Тузовский И.Д. Гик-культура: новаторское явление современной цивилизации // Культура и цивилизация. 2018. Том 8. № 1А. С. 85-91.

**Ключевые слова**

Гик, гик-культура, потребительская субкультура, массовая субкультура, контр-культура, молодежная субкультура, суперсубкультура, видеогеймеры, бордгеймгики.

**Введение**

Архитектура ландшафта современной культуры не так строго привязана к субкультурным идентификационным маркерам, как это было в 90-е годы XX века, когда в культурных процессах доминировала внешняя атрибуция собственного восприятия мира. При этом нередко встречалось открытое противостояние между представителями различных субкультур не только в зоне «физического контакта», но и в мировоззренческих конструктах и концепциях. В качестве примера мы можем привести мозаику музыкальных субкультур девяностых годов: скажем, музыку направления «гранж» воспринимали как жизненную философию, способ восприятия действительности, а сегодня в рамках проекта Rockin'1000 песни групп Nirvana и Foo Fighters воспринимаются как часть современной медийной массовой культуры. Тем самым мы можем констатировать, что акцент идентичности современных субкультур смещается в сторону внешних маркеров. Однако, по нашему мнению, существует некоторая группа, которую мы назвали суперсубкультура, формирующая тренды развития субкультур. В качестве ключевых трендсеттеров мы предполагаем гик-комьюнити, где моделируется некоторая гик-культура, которая, в свою очередь, дает вектор развития массовой культуре [Андреев, Тузовский, 2017, 22].

В основе генезиса современного понимания термина «*geek*» лежат инновационные процессы, связанные с IT-сферой, однако, техника настолько прочно и масштабно вошла в нашу жизнь, что массовым сознанием, и это закреплено в словаре Коллинза [Geek, www; Geek deemed word..., www], гик воспринимается как просто увлеченный какой-то темой человек. Значимым фактором и показателем уровня вовлеченности в такой ситуации является *степень владения технологиями и навыками их применения*, даже в гуманитарной сфере.

В русскоязычной научной литературе дискуссия вокруг определения термина «гик» еще только разворачивается [Лапшин, www; Веселов, www; Луков, 2012; Кто такие гики, www]. Обратимся к обзору этимологии этого термина.

М.И. Михеев, М.В. Дигелева и Е.Э. Лунева с помощью диахронного метода анализирует происхождение этого слова от немецкого слова «*gek*» – «сумасшедший, нелепый, дурашливый»; которое затем переходит в английский язык с дефиницией «выступающий на карнавале жестокий человек, представление которого заключалось в откусывании головы живой курицы или змеи» [Михеев, Дигелева, Лунева, 2016, 76]. В 70-е гг. в США гиками называли студентов, которые не участвовали в вечеринках и все свое время посвящали учебе. С изобретением и массовым внедрением компьютерной техники гиками стали обозначать людей, которые проводят все свое время за компьютером в ущерб социальным контактам. В настоящее время это слово претерпело кардинальные перемены – теперь это неформальная обобщающая дефиниция как для выпадающего из мейнстрима или социально неприспособленного человека, так и для обозначения умного и заикленного на чем-то энтузиаста.

Эволюция этого термина продолжается: после выхода британского сериала «Компьютерщики» и американского сериала «Теория большого взрыва» гик-культура стала формализоваться и догматизироваться: появляются товары, печатные издания, интернет-сайты и магазины с пометкой «для гиков» (например, в Москве – «Чук и Гик»), а понятие «гик» стало означать не набор формальных черт, а неформальное обращение к человеку, который обладает обширной эрудицией в плане различных технологий и гаджетов, касающихся предметов его интереса, иногда на грани фанатизма [Михеев, Дигелева, Лунева, 2016, 77].

### **Специфика гик-культуры в российском социокультурном поле**

Глобализация, компьютеризация, информатизация и культурный обмен способствовали преобладанию и стандартизации гик-культуры в мире. В России же гик-культура имеет отличительную предысторию.

Характерные феномены-прообразы, которые соотносятся с тем, что сегодня принято именовать «гик-культурой» присутствовали уже в СССР: «Окна РОСТА» 20-х г. XX века; плакатная графика 30-х гг.; «Окна ТАСС» периода Второй мировой войны; советские «комиксы» в журналах «Огонек», «Крокодил», «Фитиль»; «Веселые картинки», в которых металлический робот Самоделкин собирал различные конструкции из подручных материалов и это помогало журнальным героям преодолевать трудности; Карандаш, обладающий суперспособностями оживлять картинки. Все это породило культ изобретательства, играло роль масс-культурного феномена, обладало неоспоримым воспитательным эффектом. Вдобавок, в СССР была создана система клубов по интересам: любители шахмат, радиолюбители, авиамodelисты и др., а также всесоюзная сеть Станций Юных техников, всесоюзные мероприятия и встречи, которые можно классифицировать на современном языке как гик-конвенты. Именно выходцы из этих технических энтузиастов создали первые стартапы, IT-фирмы и стали первыми рыночниками. Благодаря им появились первые форумы, имиджборды, файлообменники и многое другое. Все это являлось прообразом современных «фандомов» – сообщества фанатов, однако лишь прообразом, поскольку советские поп-культурные произведения (мультфильмы, научная фантастика, журнальный нон-фикш и пр.) являлись штучным товаром, цельными и качественными историями, но не подкрепленными смежными произведениями (комиксами и играми), не создавали «миров», не имели большого «бэкграунда» [Четыркин, www]. О возможности глобальной прибыли, коммерциализации увлечений и хобби советских людей в командно-административной системе хозяйства никто и не помышлял. Да и в целом, в мировом масштабе, эра потребления еще только набирала свой размах. Кроме того, изоляционизм советского общества и тотальный контроль государства способствовали долговому отставанию зарождения русского гик-сообщества.

Тем не менее, появившиеся в 2000-х гг. в России гик-фестивали «Игромир», Comic Con Russia, Geek Picnic и другие, которые начинались с «мелкой тусовки» – от 100 до 300 человек, к 2016 году стали собирать по 40 тысяч. Это убедительно доказывает, что за шесть лет русские гики заявили о себе как о мощной культурной силе, с которыми считаются как бизнес-сообщество, так и общество в целом. «Массовость и мейнстрим превратили фанатов из маргиналов душных подвалов в серьезных актеров современной массовой мировой культуры» [Четыркин, www].

### **Идентификационные характеристики гик-культуры**

Нами были выделены общие черты, отражающие личность представителей гик-сообщества, однако, недавно были отмечены некоторые трансформации, хронологически происходящие в последние двадцать лет в нашей стране.

Гик-культура классифицируется как часть не столько молодежной, сколько современной потребительской культуры, которая стирает гендерные, сословные, возрастные, религиозные и прочие различия. Это конформистская культура, с неисчерпаемыми возможностями формирования и передачи универсальных социальных и поведенческих стереотипов. Комиксы, журналы, видеоигры, сериалы, саги и пр. определяют потребительские ориентации в зависимости от стилевых, вкусовых, профессиональных предпочтений, а не от национальных или сословно-классовых, как это было еще в 80-х годах XX века.

Гик-культура несет в себе признаки и контр-культуры: игра, а не реальность; досуг, а не работа; комьюнити, а не семья. Она противоречива: зародившись как локальная форма протеста обществу, она – часть этого общества. Она несет в себе элементы и сопротивления, и соединения: «сила обаяния против скуки и собственного безвластия над каждодневной рутинной» [Омельченко, 2000, www].

Гик-культура не актуализирована государственными институтами. «Эти два мира: мир государственной пропаганды и мир гиков (или мир креативного класса) развиваются параллельно: один на поверхности, а другой где-то подо льдом. Внутренняя эмиграция усилилась – мы можем наблюдать за тем, как много появилось разных локальных историй, конференций по VR, фудстартапы, частные пивоварни – их создают те же гики. И этот прекрасный мир растет, и именно креативный класс спасет Россию», – так видит свою миссию сооснователь научно-популярного фестиваля Geek Picnic Николай Горелый. – «Наш шанс с имеющимися креативными ресурсами и оппозицией миру (которую я как раз поддерживаю) – находить новые рынки, которые другим странам недоступны из-за бюрократии, этики и прочих препятствий» [Горелый, www].

У гик-культуры своеобразная тесная и эволюционирующая связь с культурным мейнстримом [Кзакова, 2017, 61]: от прямого противопоставления до представительства и, в возможном будущем, вновь – оппозиции. В период становления главный идеологический посыл гиков был – противостоять культурному мейнстриму, избегать общественной полемики, укрыться в виртуальное «гетто», строить идентичность только вокруг видеоигр как удела «избранных», маркируя на «свой-чужой» виртуальное сообщество в зависимости приверженцев видеоигры или комикса. В этот период становления гики воспринимались как «изгой» общества, чувствовали свою особенность, социальную изолированность и непонимание, но все это компенсировалось виртуализацией того фантазийного мира, в который они окунались при помощи интернета. Это увлечение позволяло получать сильнейшие эмоции здесь и сейчас, не уезжая в «джунгли Амазонки» или «прыгая с парашюта». Гик добровольно исключал себя из какого-то социального дискурса, был вне мейнстрима, и это было вызовом.

Однако в гик-культуре изначально заложен взрывной мега-ресурс коммерциализации, в чем, на наш взгляд, кроется причина будущих идентификационных противоречий. Значительное число типичных для гик-комьюнити предметов увлечения, с помощью маркетинговых и иных инструментов, вышло в пространство массовой культуры и породило интерес к ряду тем со стороны представителей различных субкультур. В частности, появление киновселенной «Марвел», преодоление границ отдельных кинопроектов по комиксам (Бэтмен, Фантастическая черверка), привело к появлению многомиллионной группы поклонников комиксов. Сборы фильмов по комиксам стали превышать гроссмейстерскую отметку в миллиард долларов, а малобюджетный фильм «Deadpool» сформировал уверенность в успехе практически любого проекта в данной сфере. Фактически, была ликвидирована демаркационная линия между увлечениями гиков и не-гиков, что привело к значительным для гик-комьюнити последствиям: гики стали дистанцировать себя от данного маркера, поскольку данная группа полностью купирует свою принадлежность к модным тенденциям. Тем не менее, классическое восприятие

культурой понятия «гик» создает ауру мейнстрима, что, по нашему мнению, и рождает подобный эффект. Это доказывает наш основной тезис: суперсубкультура формирует тренды развития массовой культуры, оставаясь при этом в суперпозиции по отношению к мейнстриму.

Фактически то, что в 90-х было увлечением гик-сообщества, теперь становится мейнстримом: огромным аттракционом потребления, открытым для всех и каждого. Интернет, раньше доступный только ай-ти специалистам, становится доступен каждому; нишевые комиксы и сериалы перерождаются в главные мировые блокбастеры; технологии и устройства из сайфая становятся обыденностью [Горелый, www].

Можно утверждать, что гиком в той или иной степени сегодня считает себя каждый, кто имеет доступ в интернет и небольшой интерес к какой-либо теме. Крайне низкий порог собственной идентификации для вхождения в гик-сообщество приводит к взрывному росту его количественной составляющей в массовом сознании. В таком случае, гик-сообщество как тренд массовой культуры можно считать своеобразной «субкультурой» с социальными маркерами локального сообщества, до которого допускают далеко не всех.

## Заключение

Гик-культура в массовом сознании – это становящееся обыденностью явление, отражающее техничную, динамичную цивилизацию потребления. Цивилизацию, в которой у ее субъектов с равной интенсивностью зреет противоречивая потребность быть «таким как все» и в то же время иметь особую идентификацию, уникальную систему «маркеров» культурного деления на «своих» и «чужих».

К системообразующим чертам гик-культуры относятся:

- 1) надсубкультурная сущностная надстройка, позволяющая классифицировать гик-культуру как суперсубкультуру;
- 2) ее массовый и потребительский характер; низкий порог входа для сторонников гик-культуры, и потому ее быстрая массовизация; отсутствие возрастного ценза как определяющего приверженность к гик-культуре;
- 3) концентрация на какой-либо теме социальной конформности; противоречивая связь с культурным мейнстримом;
- 4) предпочтение интеллектуальной и/или креативной деятельности;
- 5) высокий уровень академических и/или практических знаний по выбранной тематике;
- 6) участие не только в потреблении, но и в создании культурных и технических продуктов, связанных с тем вариантом гик-культуры, носителем которой он является.

Для ценностного ядра гик-культуры характерны техническая одержимость приверженцев, их соучастие в производстве артефактов культуры, потенциал социального взаимодействия, мода на интеллектуальную и/или творческую деятельность и мода на потребление инновационных технологических продуктов.

## Библиография

1. Андреев Е.А., Тузовский И.Д. Гик-комьюнити как суперсубкультура // Вестник Казанского университета культуры и искусств. 2017. № 3. С. 22-27.
2. Веселов Д. Гик-культура в эпоху Армагеддона. URL: <http://kanobu.ru/articles/gik-kultura-v-epohu-armageddona-368624/>
3. Горелый Н. Почему быть гиком стало мейнстримом. URL: <https://daily.afisha.ru/technology/1712-pochemu-byt-gikom-stalo-meynstrimom/>

4. Казакова Г.М. Мейнстрим в современной литературе: культурологический аспект // Вестник культуры и искусств. 2017. № 1 (49). С. 60-64.
5. Кто такие гики? URL: <http://www.psychologies.ru/self-knowledge/individuality/kto-takie-giki/>
6. Лапшин В.А. Гики. URL: <http://soc-mol.ru/encyclopaedia/>
7. Луков В.А. Теории молодежи: междисциплинарный анализ. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2012. 528 с.
8. Михеев М.И., Дигелева М.В., Лунина Е.Э. Генезис понятия «гик» в современной культуре // Вестник Тверского государственного технического университета. Науки об обществе и гуманитарные науки. 2016. № 1. С. 76-79.
9. Омельченко Е. Молодежные культуры и субкультуры. М.: Изд-во «Институт социологии РАН», 2000. URL: <http://nashaucheba.ru/v29973/>
10. Четыркин В. Гики в России: от Стругацких до «Старкона». URL: <http://neva-room.ru/giki-v-rossii-ot-strugatskih-do-starkona-14140/>
11. Geek deemed word of the year by the Collins online dictionary. URL: <https://www.theguardian.com/science/2013/dec/16/geek-word-year-collins-dictionary-definition/>
12. Geek. URL: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/geek?showCookiePolicy=true/>

## **Geek culture: an innovative phenomenon of modern civilization**

**Evgenii A. Andreev**

PhD in Culturology,  
Associate Professor at the Department of Culturology and Sociology,  
Dean at the Department of Culturology,  
Chelyabinsk State Institute of Culture and Arts,  
454091, 36a Ordzhonikidze st., Chelyabinsk, Russian Federation;  
e-mail: andreevea@chgaki.ru

**Galina M. Kazakova**

Doctor of Culturology, Professor,  
Chelyabinsk State Institute of Culture and Arts,  
454091, 36a Ordzhonikidze st., Chelyabinsk, Russian Federation;  
South Ural State Agrarian University,  
457100, 13 Gagarina st., Troitsk, Russian Federation;  
e-mail: kazakovagm@mail.ru

**Ivan D. Tuzovskii**

PhD in Culturology,  
Associate Professor at the Department of Culturology and Sociology,  
Chelyabinsk State Institute of Culture and Arts,  
454091, 36a Ordzhonikidze st., Chelyabinsk, Russian Federation;  
e-mail: idtuzovsky@gmail.com

### **Abstract**

The article deals with the problem of the emergence of super culture in modern society, which forms megatrends in the development of mass culture. The authors give a detailed geek community portrait and the culture around it. The work establishes the etymology of the basic concept "geek",

analyzes the formation and evolution of the global geek culture. Special attention is paid to the geek community of the Russian sociocultural space, which has a distinctive back story. The result of the work is the definition of system-forming features of the geek culture, as well as its value kernel. As part of the development of sociocultural processes, the geek community becomes a special education that shapes the trends for the further development of various subcultures, while the community tries to maintain its own independence from them. In the mass consciousness, the geek-culture has a great commercial potential, which forms a dynamic civilization of consumption, in which its actors with equal intensity are maturing with a contradictory need to be "like everyone else" and at the same time have a special identification, a unique system of "markers" of cultural division into "their" and "outsiders". Commercialization of geek-culture, in the authors' opinion, lies behind the cause of future identification contradictions of authentic representatives of the geek community.

### For citation

Andreev E.A., Kazakova G.M., Tuzovskii I.D. (2018) Gik-kul'tura: novatorskoe yavlenie sovremennoi tsivilizatsii [Geek culture: an innovative phenomenon of modern civilization]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 8 (1A), pp. 85-91.

### Keywords

Geek, geek culture, consumer subculture, mass subculture, counterculture, youth subculture, super-subculture, video gamers, boardgamegeeks.

## References

1. Andreev E.A., Tuzovskii I.D. (2017) Gik-kom'yuniti kak supersubkul'tura [Geek community as super-culture]. *Vestnik Kazanskogo universiteta kul'tury i iskusstv* [The journal Bulletin of Kazan State University of Culture and Arts], 3, pp. 22-27.
2. Chetyrkin V. *Giki v Rossii: ot Strugatskikh do "Starkona"* [Geeks in Russia: from Strugatsky to "Starkon"]. Available at: <http://neva-room.ru/giki-v-rossii-ot-strugatskih-do-starkona-14140/> [Accessed 24/01/2018].
3. *Geek deemed word of the year by the Collins online dictionary*. Available at: <https://www.theguardian.com/science/2013/dec/16/geek-word-year-collins-dictionary-definition/> [Accessed 24/01/2018].
4. *Geek*. Available at: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/geek?showCookiePolicy=true/> [Accessed 24/01/2018].
5. Gorelyi N. *Pochemu byt' gikom stalo meistrimom* [Why to become a geek has become a mainstream]. Available at: <https://daily.afisha.ru/technology/1712-pochemu-byt-gikom-stalo-meynstrimom/> [Accessed 24/01/2018].
6. Kazakova G.M. (2017) Meinstrim v sovremennoi literature: kul'turologicheskii aspekt [Culturological aspect of the mainstream in contemporary literature]. *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald], 1 (49), pp. 60-64.
7. *Kto takie giki* [What is geek]? Available at: <http://www.psychologies.ru/self-knowledge/individuality/kto-takie-giki/> [Accessed 24/01/2018].
8. Lapshin V.A. *Giki* [Geeks]. Available at: <http://soc-mol.ru/encyclopaedia/> [Accessed 24/01/2018].
9. Lukov V.A. (2012) *Teorii molodezhi: mezhdistsiplinarnyi analiz* [Youth theories: interdisciplinary analysis]. Moscow: Kanon+ ROOI Reabilitatsiya Publ.
10. Mikheev M.I., Digeleva M.V., Lunina E.E. (2016) Genezis ponyatiya "gik" v sovremennoi kul'ture [Genesis of the "geek" concept in modern culture]. *Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Nauki ob obshchestve i gumanitarnye nauki* [Bulletin of the Tver State Technical University. Sociology and Humanities], 1, pp. 76-79.
11. Omel'chenko E. (2000) *Molodezhnye kul'tury i subkul'tury* [Youth cultures and subcultures]. Moscow: ISRAS Publ. Available at: <http://nashaucheba.ru/v29973/> [Accessed 24/01/2018].
12. Veselov D. *Gik-kul'tura v epokhu Armageddona* [Geek culture in the Armageddon era]. Available at: <http://kanobu.ru/articles/gik-kultura-v-epokhu-armageddona-368624/> [Accessed 24/01/2018].