

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2019, №2, Том 10 / 2019, No 2, Vol 10 <https://sfk-mn.ru/issue-2-2019.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/22SCSK219.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Брушкова Л.А., Владимиров И.А. Гик-культура как молодежная суперсубкультура цифрового общества // Мир науки. Социология, филология, культурология, 2019 №2, <https://sfk-mn.ru/PDF/22SCSK219.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Brushkova L.A., Vladimirov I.A. (2019). Geek-culture as youth super-subculture of digital society. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, [online] 2(10). Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/22SCSK219.pdf> (in Russian)

УДК 316.723

ГРНТИ 04.41.31

Брушкова Людмила Алексеевна

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, Россия

Доцент Департамента социологии, истории и философии

Кандидат социологических наук, доцент

E-mail: lbrushkova@fa.ru

РИНЦ: http://elibrary.ru/author_profile.asp?id=726451

Владимиров Иван Андреевич

ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации», Москва, Россия

Студент факультета «Социологии и политологии»

E-mail: vladim.ivan@mail.ru

РИНЦ: http://elibrary.ru/author_profile.asp?id=957126

Гик-культура как молодежная суперсубкультура цифрового общества

Аннотация. В статье рассмотрена гик-культура как молодежная суперсубкультура цифрового общества. Представлен анализ различных социологических подходов к изучению субкультуры как социального феномена. Особое внимание уделено идеям Элвина Тоффлера, выявившего тенденцию дробления общества на мини-культуры, превращающиеся со временем в субкультуры. Авторами проанализировано влияние современных процессов глобализации и цифровизации на появление новых суперсубкультур, к которым относится и гик-культура. В статье проанализированы различные подходы к трактовке гик-культуры, рассмотрен исторический и социальный контексты ее появления в разных странах, включая Россию. Авторы дают собственное определение гик-культуры как молодёжной суперсубкультуры цифрового общества, отличительной особенностью последователей которой является увлеченность виртуальными мирами, что становится существенной частью их образа жизни и самоидентификации.

Эмпирической базой исследования послужили данные статистики, социологических исследований и др. Отмечая социальную значимость гик-культуры, авторы демонстрируют динамику ее развития в России в последние годы. В заключение работы описываются тенденции развития гик-культуры и, в частности, проникновении игровых методик в сферу образования.

Ключевые слова: гик-культура; гики; субкультура; молодёжь; суперсубкультура; социокультурный феномен; цифровизация; информационное общество; глобализация; видеоигры; комиксы; российское общество

Под влиянием информационно-коммуникационных технологий современное общество динамично развивается, и практически все сферы его жизнедеятельности подвержены серьезным трансформациям. Новые технологии порождают не только новые потребительские и досуговые практики, но и новые субкультуры, одной из которых является гик-культура.

Понятие субкультуры вошло в научный оборот лишь на рубеже XIX–XX веков. Приставка «суб» обозначает «нахождение рядом с чем-то», «часть чего-то большего», т. е. субкультура – это «подкультура» [1, с. 115].

В социологии существуют различные подходы к изучению феномена субкультуры. Одной из первых к изучению субкультур обратилась Чикагская школа, теоретики которой изучали субкультуру прежде всего как *феномен городской жизни*. Например, Л. Вирт рассматривал процесс формирования различных городских районов, которые со временем обретали черты малых сообществ. Причиной данного процесса являлся высокий уровень социального разнообразия жизни в городах XX века и относительная высокая мобильность городских жителей, их высокий темп жизни [2]. Дифференциации и обособлению социальных групп в городах способствовали, по мнению Л. Вирта, процессы индустриализации и развития капитализма.

Городская среда действительно является благоприятной почвой для формирования субкультур, поскольку здесь создаются условия для возникновения множества социальных групп со схожими интересами, и каждая из групп способна стать центром формирования субкультуры.

Клод Фишер продолжил изучение субкультур в контексте городской жизни. Главным для него стал процесс урбанизации, который и приводит к появлению субкультурных объединений (этнических, религиозных, политических и др.). Фишер считал, что в городе человек не становится частью большой и обезличенной массы городских жителей, а, наоборот, обособляется посредством какого-либо субкультурного объединения [3].

Субкультура как феномен девиантного поведения рассматривалась в трудах У. Миллера, Р. Мертона и Э. Гидденса и др. Так, У. Миллер рассматривал отношения между культурой и девиантным поведением. В частности, он отмечал ярко выраженную субкультуру низшего слоя, проявлением которой является городская преступность. Основой формирования субкультур является разделение определенной социальной группой общих ценностей и интересов, отличающихся от доминирующих в обществе [4].

Р. Мертон также изучал субкультуры в контексте отклоняющегося поведения. По его мнению, причиной девиации в капиталистическом обществе является осознание людьми невозможности достижения общепринятых целей законными средствами (такое чувство называется фрустрацией). Одной из форм адаптации человека к состоянию фрустрации является мятеж, который выражается, в частности, в желании изменить существующую социальную систему. Именно в таких условиях – отхода от господствующих норм – возникают субкультуры [5].

Э. Гидденс рассматривал субкультурную «девиацию» не только в негативном плане, но и в качестве двигателя общественного прогресса. Субкультуры заставляют общество выделять место группам, ценности и нормы которых не соответствуют ценностям и нормам большинства. Субкультурный отход от господствующих норм культуры требует определённой

решимости, которая, по мнению Гидденса, способна дать положительный эффект в будущем [6].

Поскольку основным носителем различных субкультур является молодёжь, существует целый ряд социологических подходов, рассматривающих субкультуры с точки зрения возрастных особенностей населения. Сторонниками данного подхода являются К. Мангейм, М. Мид, Т. Парсонс и др.

К. Мангейм считал, что молодёжь является особым социальным резервом, который помогает обществу приспосабливаться к быстроизменяющемуся окружающему миру. Она переоценивает накопленное обществом культурное наследие и выбирает новые направления развития. Поэтому динамично развивающиеся общества, как правило, опираются на молодёжную среду. И в данном случае молодёжная субкультура становится своеобразной площадкой для адаптации молодёжи к основной культуре общества [7].

М. Мид относил к факторам формирования молодёжных субкультур периоды социальной неопределённости в обществе. Именно поэтому интенсивный рост количества молодёжных субкультур происходит во времена ускорения научно-технического развития и развития социальной сферы общества. Молодёжь становится фактором общественного прогресса, так как её социализация происходит уже не только под влиянием старших поколений, но и в среде сверстников. Это приводит к тому, что влияние традиций в обществе уменьшается, и на поведение молодых людей в большей мере начинают влиять школьная и уличная среда, что и ведёт к появлению различных субкультур [8].

Т. Парсонс к субкультуре относил всю молодёжную культуру. Её появление он связывал с неоднозначным положением молодёжи в обществе. Ценностная система молодёжи смещается к личному успеху, когда остальные ценности уходят на второй план, что является причиной множества молодёжных проблем. Субкультура в данном процессе оказывает индивиду поддержку, даёт возможность изменить социальную систему под современные стандарты, но при этом противостоит устоявшимся культурным ценностям [9].

Э. Фромм и Э. Тоффлер анализировали субкультуры в контексте общества массового потребления. Они рассматривали предпосылки формирования субкультур как своеобразные попытки противостоять массовой культуре общества потребления. Э. Фромм считал, что в современном обществе каждый должен обладать правом относить себя к какой-то определённой групп, системе, которые бы направляли его жизнь, давая чувство безопасности и принадлежности. Субкультуры являются относительно обособленными от всего мира системами, которые обеспечивают людям чувство общности и позволяют им разобраться в самих себе [10].

Э. Тоффлер рассматривал проблему культуры в контексте супериндустриальной революции, в результате которой общество начало раскалываться на мини-культуры, которые набираются своих последователей и со временем либо растут, либо прекращают своё существование. Особенно данная тенденция затронула субкультуры досугово-развлекательной сферы. Можно также отметить, что свобода выбора субкультур и постоянный рост их числа ведут к увеличению разнообразия стилей жизни людей [11].

Продолжая идеи Элвина Тоффлера хотелось бы отметить, что в современном социуме кардинально изменились принципы формирования социокультурного пространства, так как появление новых узких (специализированных) мини-культурных объединений сопровождается обратным процессом, связанным с интеграцией и конвергенцией минимум четырех культурных пространств: евро-атлантического, исламского, восточного и латиноамериканского [12, с. 22]. Данный процесс находит своё выражение, например, в том, что в различных странах становятся популярными блюда китайской и японской кухни.

Интернет и цифровизация оказывает значительное влияние на всё культурное пространство современного общества. Глобальное пространство превращается в единую «глобальную деревню» (идея которой была предложена М. Маклюэном [13]), в которой постоянный обмен информацией между различными уголками Земли становится обыденной практикой.

В этих условиях меняются механизмы взаимодействия культур, новые культурные феномены либо претерпевают мутации, либо гибнут. Меняются и условия существования субкультур. Вновь появившиеся и относительно малочисленные субкультуры интегрируются в более крупные объединения. Данные новые объединения уже не пытаются отделиться от всеобщего культурного пространства, не включаясь при этом в глобальную культуру. Такие новые крупные субкультурные объединения становятся суперсубкультурами, так как выполняют функцию интеграции малых субкультур.

По мнению российского культуролога Андреева Е.А., одной из двух суперсубкультур в современном обществе является *гик-культура* [12; 14], другой же является *глем-культура*. Рассматривается также возможность выделения третьей суперсубкультуры, названной *нуль-культурой*. Каждая из данных суперсубкультур является абсолютно новым и малоизученным явлением.

Прежде чем говорить о гик-культуре, обратимся к понятию «гик». Изначально термин «гик» использовался для обозначения подростка-изгоя в школе, который обычно носит очки, разбирается в компьютерах и любит комиксы [15] (в русском языке наиболее близким синонимом является термин «ботан»).

Согласно Оксфордскому словарю, гик – это понятие для обозначения как лица, выпадающего из социальной реальности, так и умного, увлечённого чем-то человека¹. Данное определение является достаточно размытым и даёт возможности для различных интерпретаций. С развитием технологий и их распространением гиками стали называться люди, которые разбираются в современных технологиях, используя их потенциал в полном объёме. Данный тип людей сегодня можно назвать техно-гиками, так как они следят за различными техническими новинками и могут обладать профессиональными знаниями в области информационной безопасности, программирования и компьютерных наук, в целом.

Сразу отметим, что гик-культура – это очень разнородное явление и определение её границ является отдельной проблемой. К представителям гик-культуры относят и любителей анимационных фильмов и видеоигр, и людей, разбирающихся в цифровых технологиях, и поклонников комиксов, и тех, кто занимается моделированием и коллекционированием. Например, журнал «Афиша» выявил 70 проявлений гик-культуры, включая дистанционное обучение и игру «Что? Где? Когда?»². При таком расширительном понимании можно сказать, что журнал идентифицировал не столько проявления гик-культуры в российском обществе, сколько некие особенности современного информационного общества, сделав упор на его досугово-развлекательную составляющую.

Авторы журнала «Мир Фантастики» также попытались очертить границы гик-культуры. По их мнению, на данный момент, она включает в себя не десятки, а уже сотни различных субкультур. Перечислим некоторые из определений последователей гик-культуры. Гик – это тот, кто является представителем гик-культуры, но при этом может себя таким не считать. Гик

¹ Geek | Definition of geek in English by Oxford Dictionaries. URL: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/geek> (Дата обращения: 15.05.2019).

² 70 главных явлений гик-культуры – Журнал «Афиша». URL: <http://mag.afisha.ru/stories/70-glavnyh-geroev-veshej-i-yavlenij-gik-kultury/tehnologii/> (Дата обращения: 22.05.2019).

отличается от фаната тем, что обладает чувством меры и самоиронией. Гиком человек становится через погружение в некую субкультурную среду, которая с каждым годом набирает обороты. Гиками могу себя назвать люди, интересующиеся современными технологиями, но всё-таки в основе этой субкультуры лежит увлечённость научной фантастикой. Гик – это поклонник фантастики и фэнтези во всех их проявлениях. К гикам относят также людей, воспринимающих то, чем они увлекаются, как часть своей идентичности.³

Что касается научной разработки понятия гик-культуры, то она находится только в самом начале, что вполне объяснимо, учитывая «молодость» самого феномена. Одним из недавних исследований в этой сфере является работа американского ученого Джейсона Тосси, посвященная трансформации понятия гик-культуры в современном обществе. В частности, он рассматривает изменение смыслового значения понятия «geek» – от школьника-изгоя и человека, разбирающегося в компьютерах, до фаната современной массовой цифровой культуры. Эту трансформацию автор связывает с влиянием средств массовой информации и повышением уровня социального взаимодействия людей в повседневной жизни⁴.

Определённой сложности возникают не только с определением понятия «гик-культура», но и установлением времени возникновения данного явления. Начиная с 1970 года в Сан-Диего, США проходит «Comic Con» – фестиваль комиксов и фантастики⁵, но в те годы, он ещё не был проявлением какой-то новой субкультуры, а лишь местом встречи любителей комиксов и поклонников творчества Уильяма Берроуза, Рея Брэдбери, Джона Толкина и ряда других фантастов. Предпосылкой для появления собственно гик-культуры можно считать выход в 1977 году фильма «Звёздные войны», который вызвал огромный ажиотаж и превратился со временем в огромную киновселенную. Но фанатов данной саги, по нашему мнению, нельзя назвать гиками, скорее они являются обычными фанатами.

Начало XXI века стало временем активного развития гик-культуры, что было связано с развитием цифровых технологий и повышенным интересом к виртуальной реальности.

Говоря о российском обществе, можно выделить несколько ключевых дат в развитии здесь гик-культуры. Хотя журнал «Игромания»⁶, посвящённый видеоиграм и компьютерным технологиям, выпускается с 1997 года, основным журналом для гиков стал «Мир фантастики»⁷, выходящий с 2003 года и прямо декларирующий на своей обложке, что он посвящён гик-культуре. С 2006 года проводится фестиваль «ИгроМир»⁸ (с 2014 года он проводится совместно с «Comic Con Russia»⁹), который можно считать полноценным гик-мероприятием. В 2010 году был открыт один из первых магазинов комиксов в России «Чук и Гик»¹⁰. С 2011 года

³ Гики: кто это такие | Geek Lifestyle | Мир фантастики и фэнтези. URL: <https://www.mirf.ru/geek/kto-takie-giki> (Дата обращения: 22.05.2019).

⁴ "Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age" by Jason Tocchi. URL: <https://repository.upenn.edu/edissertations/953/> (Дата обращения: 28.06.2019).

⁵ Ужасные и прекрасные: фестиваль Comic Con в Сан-Диего – Культура – ТАСС. URL: <https://tass.ru/kultura/3479639> (Дата обращения: 22.05.2019).

⁶ Игромания. URL: <https://www.igromania.ru/> (Дата обращения: 15.05.2019).

⁷ Мир фантастики и фэнтези | Кино, сериалы, книги и игры. URL: <https://www.mirf.ru/> (Дата обращения: 15.05.2019).

⁸ ИгроМир. URL: <http://www.igromir-expo.ru/#tickets> (Дата обращения: 15.05.2019).

⁹ Comic Con Russia. URL: <http://comicconrussia.ru/> (Дата обращения: 15.05.2019).

¹⁰ Интернет-магазин комиксов, купить онлайн комиксы в Москве – "Чук и Гик". URL: <http://www.chookandgeek.ru/page/about> (Дата обращения: 15.05.2019).

проводится «Geek Picnic», который презентует гик-культуру на уровне технического творчества, современной науки и научной фантастики¹¹.

Говоря же о понимании российским обществом феномена гик-культуры, хотелось бы привести данные опроса 2015 года, когда журнал «Мир Фантастики» выяснял у своих читателей значение слова «geek» (таблица 1).

Таблица 1

Значение слова «geek» для читателей журнала «Мир Фантастики» (в % опрошенных)

Вариант ответа	«Продвинутый фанат»	«Чудак, задрот»	«Не знаю, что это»	«Учёный, технар»
Процент опрошенных	42,9 %	38,4 %	11,4 %	7,3 %

Таблица составлена авторами по данным сайта «Мир Фантастики»¹².

Существенные расхождения в понимании значения слова «geek» могут быть связаны с тем, что в русский язык оно пришло недавно и ещё приживается здесь, пытаясь найти свою коннотацию. Ведь изначально, в российском обществе было распространено понятие «техно-гик», которое сменилось на гик в значении «чудак», и только сейчас, в связи с распространением индустрии цифровых развлечений, гиками стали называть фанатов, которые полностью отдаются своим увлечениям, делая их частью не только своего образа жизни, но и своей идентичности. Также следует отметить, что в русском языке совсем не прижилось слово «нерд», которое могло бы помочь отграничить значение слова «гик» [1, с. 117].

Для разграничения понятий «гик» и «нерд», а также выявления контекста их употребления инженером Б. Сэттлсом было проведено специальное исследование в социальной сети «Twitter». Он проанализировал систему хэштегов, на базе которых построил диаграмму (рисунок), где приведены различные слова и частота их употребления со словами «гик» и «нерд»¹³.

В результате исследования было установлено, что «гики» ассоциируются как с развлекательной, так и технологической сферами деятельности, а «нерды» – в основном с умственной деятельностью и наукой. Также можно отметить, что данные понятия примерно в равной мере ассоциируются с игровой индустрией и книгами (таблица 2).

Таблица 2

Распределение наиболее значимых слов, ассоциирующихся с понятиями «Geek» (Гик) и «Nerd» (Нерд)

«Geek»	«Geek» и «Nerd»	«Nerd»
«film», «comic», «stuff», «cosplay», «whedon», «manga», «tech», «gadget», «apple»	«gamer», «zelda», «library», «reading», «books»	«intellectual», «mathematics», «physics», «college», «oxford»

Таблица составлена авторами на основе данных исследования Б. Сэттлса¹⁴.

¹¹ Geek-Picnic. URL: <http://geek-picnic.me/ru/about> (Дата обращения: 15.05.2019).

¹² Мир Фантастики и Фэнтези – Результаты опроса. URL: http://old.mirf.ru/results.php?vote_id=143 (Дата обращения: 20.05.2019).

¹³ On “Geek” Versus “Nerd” – Slackpropagation. URL: <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/> (Дата обращения: 3.05.2019).

¹⁴ On “Geek” Versus “Nerd” – Slackpropagation. URL: <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/> (Дата обращения: 3.05.2019).

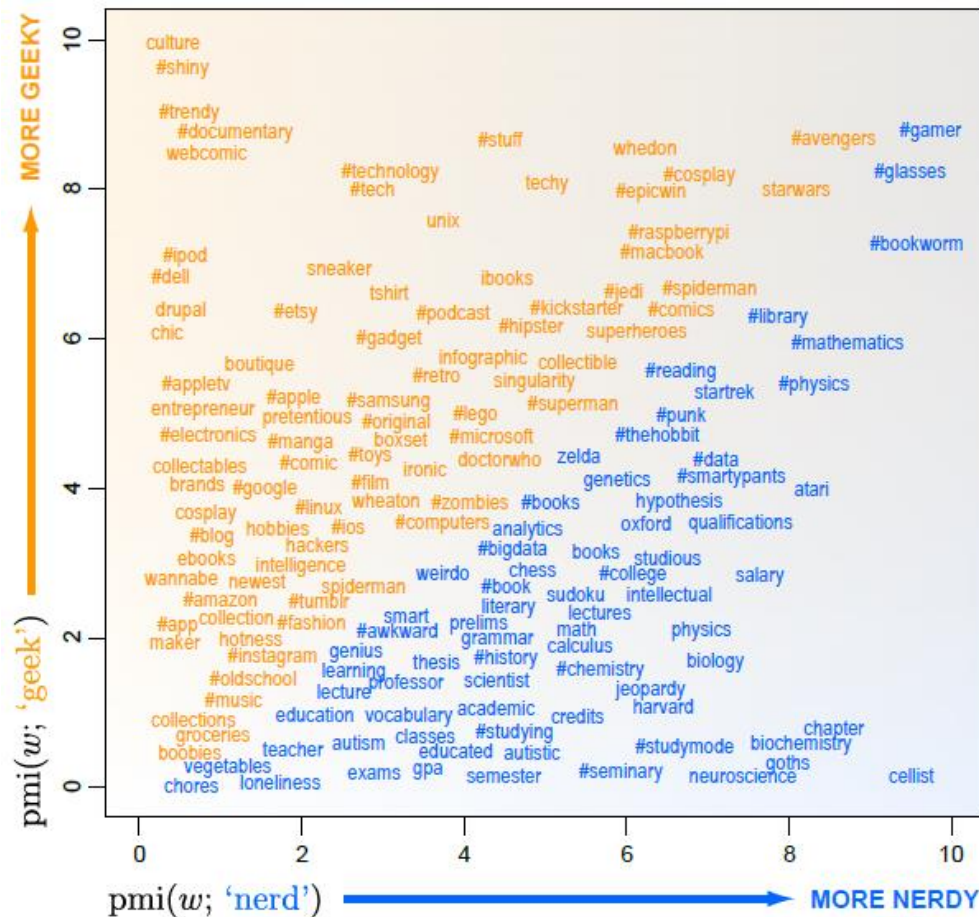


Рисунок. Статистический разброс слов, коррелирующих с понятиями «Geek» и «Nerd» (Источник: *On “Geek” Versus “Nerd” – Slackpropagation*. URL: <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/> (Дата обращения: 3.05.2019))

Таким образом, гик-культура – это молодёжная суперсубкультура цифрового общества, отличительной особенностью последователей которой является увлеченность виртуальными мирами, что становится существенной частью их образа жизни и самоидентификации.

Можно сказать, что развитие гик-культуры тесно связано с развитием современной индустрии развлечений, ее виртуализацией. Являясь суперсубкультурой, гик-культура объединяет в себе различные субкультуры, центром которых выступает увлечение различными виртуальными мирами.

В настоящее время основными элементами гик-культуры являются: видеоигры, комиксы, супергеройские и фантастические фильмы и сериалы, японские манга и аниме. Современная гик-культура обрела также черты спортивных состязаний, что проявляется, в частности, в киберспорте по различным видеоиграм (в данный момент идёт активное обсуждение включения киберспорта в программу Олимпийских игр). Демонстративной же формой гик-культуры можно считать движение косплееров. Косплей как субкультурное явление существует уже 80 лет, когда в 1939 году двое американских фанатов впервые пришли на конвент научной фантастики в костюмах героев одной из популярных космоопер того времени [16].

В настоящее время в России гик-культура развивается достаточно активно. Один лишь 2018 год оказался наполнен различными событиями, связанными с гик-культурой. В марте

была открыта киберспортивная арена в центре Москвы на 1000 кв. м.¹⁵ В апреле появилась информация о запуске первого в России телевизионного канала, специализирующегося на показе аниме¹⁶; 30 апреля 2018 г. прошёл первый московский фестиваль косплей-культуры «Cosplay Star»¹⁷. Помимо этого, ООО «Де Агостини» запускает в массовое производство коллекцию комиксов по вселенной «Звёздных Войн»¹⁸.

В том же 2018 году гик-фестиваль «Comic Con Russia» в «Крокус Экспо», проводимый ежегодно с 2014 года совместно с Игромиром, посетило почти 200 тысяч человек¹⁹. Также в 2018 году был впервые открыт набор на бакалавриат по комиксам в Национальном исследовательском университете «Высшая школа экономики»²⁰.

В начале 2019 года массовый интерес россиян к гик-культуре получил новое подтверждение. Отечественный издатель настольных игр Hobby World, выкупивший права на издание журнала «Мир Фантастики» (журнал официально закрыли в 2018 году), запустил краудфандинговую компанию на выпуск первого в 2019 году номера данного журнала. В результате этой компании было собрано свыше 5 миллионов рублей «народного финансирования»²¹.

Также в начале 2019 года Французская федерация фехтования признала дуэли на световых мечах из фильмов «Звёздные войны» официальным видом спорта.²² Тем самым джедайский световой меч приравнивается к таким спортивным снарядам как сабля, шпага и рапира. По правилам поединка перед каждым ударом спортсмен должен будет занести световой меч над головой, что позволит заменить короткие удары, распространённые в фехтовании на рапирах, на более длинные удары, что сделает дуэль более зрелищной.

Говоря о современных мировых тенденциях в геймификации образования, также следует отметить влияние гик-культуры. Имеется в виду тот факт, что различные игровые методики активно интегрируются в образовательный процесс. Так, испанский профессор Симон Бреньи около 20 лет посвятил изучению возможностей внедрения видеоигр в образовательный процесс. Первые результаты его изысканий показали, что успеваемость

¹⁵ Холдинг Winstrike открыл киберспортивную арену в центре Москвы на 1000 кв. м | Канобу. URL: https://kanobu.ru/news/holding-winstrike-otkryil-kibersportivnyuyu-arenu-v-tsentre-moskvyi-403025/?utm_source=vk.com&utm_medium=social&utm_campaign=cyberspace--yota-i-teper-winstrike-aren (Дата обращения: 17.05.2019).

¹⁶ В России запускают первый канал с аниме и анимационными фильмами | Новости | Мир фантастики и фэнтези. URL: <https://www.mirf.ru/news/v-rossii-zapustyat-pervyj-kanal-s-anime-i-animacionnymi-filmami> (Дата обращения: 17.05.2019).

¹⁷ Cosplay Star 2018. URL: <https://cosplaystar.ru/> (Дата обращения: 17.05.2019).

¹⁸ Звёздные Войны. Официальная коллекция комиксов от Deagostini. URL: http://swcomics.deagostini.ru/?utm_source=yandex_network&utm_medium=cpc&utm_campaign=RU00SCIAVW1&utm_term=&utm_content=remarketing_time&yclid=2716578715847117215 (Дата обращения: 17.05.2019).

¹⁹ «ИгроМир 2018» и Comic Con Russia посетило почти 200 тысяч человек – Игровые новости – Игромания. URL: https://www.igromania.ru/news/78051/IgroMir_2018_i_Comic_Con_Russia_posetilo_pochti_200_tysyach_chelovek.html (Дата обращения: 17.05.2019).

²⁰ Комикс – Профиль Школы дизайна НИУ ВШЭ. URL: <http://design.hse.ru/ba/comics> (Дата обращения: 17.05.2019).

²¹ CrowdRepublic. Краудфандинговая площадка для настольных игр и книг. URL: <https://crowdpublic.ru/project/1015237/Mir-fantastiki-podpiska-na-vozhrozhdyonnyy-zhurnal> (Дата обращения: 17.05.2019).

²² Во Франции фехтование на световых мечах признали официальным спортом // НТВ.Ru. URL: <https://www.ntv.ru/novosti/2157301/> (19.05.2019).

студентов при изучении иностранных языков с использованием игр гораздо выше, чем у групп, которые учились по традиционным методикам. В Чехии планируют преподавать историю студентам при помощи видеоигры «Kingdom Come Deliverance». В частности, Масариковый университет, Брно, собирается использовать данную видеоигру на одном из своих курсов²³.

В России видеоигры пока еще не получили широкого распространения в образовательных целях, хотя подвижки и здесь налицо. Так, в 2017 году был выигран грант РФФИ на исследование по теме «Лингвокультурная и ценностная идентичность в современном российском комиксе»²⁴, в 2019 году исследователи Томского политехнического университета получили Президентский грант на изучение мифологии видеоигр²⁵.

Таким образом, проведенный анализ позволяет сделать вывод, что гик-культура является относительно новым и динамично развивающимся явлением цифровизирующегося общества, которое изначально носит глобальный характер и характерно, прежде всего, для молодежной среды. В связи с этим можно отметить интегративный характер гик-культуры, которая в перспективе способна объединить представителей молодежи различных стран и культурных идентичностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Владимиров И.А. Гик-культура как новый молодежный феномен современного российского общества / И.А. Владимиров // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2019. № 3 (39). С. 114–118.
2. Вирт Л. Избранные работы по социологии: Сб. переводов / РАН ИНИОН. Центр социал. науч.-информ. исслед. Отд. социологии и социальной психологии; Пер. с англ. – Николаев В.Г.; Отв. ред. Гирко Л.В. – М., 2005.
3. Fischer C.S. The Urban Experience. New York, 1984.
4. Miller W.B. Lower class culture as a generating milieu of gang delinquency // Journal of Social Issues. 1958. №14.
5. Мертон, Р. Социальная структура и аномия / Социология преступности (Современные буржуазные теории) / перев. с франц. Е.А. Самарской; ред. перевода М.Н. Грецкий. – М.: Издательство «Прогресс», 1966. С. 299–313.
6. Гидденс, Э. Социология / Э. Гидденс; науч. ред. В.А. Ядов. – Москва: Эдиториал, 1999.
7. Мангейм К. Диагноз нашего времени // Хрестоматия по социологии / Сост. Аверьянов К.М. М., 2009.
8. Mead M. Culture and Commitment. Natural History Press. N.Y., 1970, P. 113.

²³ Испанский профессор создал передовую методику обучения с использованием видеоигр – «Life.ru» – информационный портал. URL: https://life.ru/t/игры/1110800/ispanskii_professor_sozdal_pieredovuiu_mietodikuu_obucheniia_s_ispolzovaniem_vidie_oighr (Дата обращения: 24.05.2019).

²⁴ 10 проектов БашГУ получили гранты РФФИ | Башкирский государственный университет. URL: <http://www.bashedu.ru/rnews/10-proektov-bashgu-poluchili-granty-rffi> (Дата обращения: 24.05.2019).

²⁵ Ученые ТПУ получили президентский грант на изучение мифологии видеоигр – РИА Томск. URL: <https://www.riatomsk.ru/article/20180302/uchenie-tpu-poluchili-prezidentskij-grant-na-izuchenie-mifologii-vidieoigr/> (Дата обращения: 24.05.2019).

9. Парсонс Т. Система современных обществ / Т. Парсонс; Пер. с англ. Л.А. Седова и А.Д. Ковалёва; Науч. ред. пер. М.С. Ковалёва. – М.: Аспект Пресс, 1998.
10. Фромм Э. Бегство от свободы. Человек для себя / Эрих Фромм; пер. с англ. – М.: АСТ: АСТ МОСКВА, 2006.
11. Тоффлер Э. Шок будущего: Пер. с англ. / Э. Тоффлер. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2002.
12. Андреев Е.А. Гик-комьюнити как суперсубкультура / Е.А. Андреев, И.Д. Тузовский // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2017. № 3. С. 22–27.
13. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне [Текст] / Маршалл Маклюэн, Квентин Фиоре; пер. с англ. И. Летберга. – Москва: АСТ: Астрель, 2012. 219, [5] с.
14. Андреев Е.А. гик-, глэм- и нуль-культуры как суперсубкультуры цифровой эпохи / Е.А. Андреев, И.Д. Тузовский // Вестник АГУ. Серия 1: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. 2017. № 4 (209). С. 268–273.
15. Филиппова О.В. Языковые реалии как вербальное выражение специфических черт национальных культур / О.В. Филиппова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2009. № 1 (3). С. 196–201.
16. Фахретдинова М.Р. История косплея / М.Р. Фахретдинова // Культура и время перемен. 2017. № 1 (16). С. 11–15.

Brushkova Lyudmila Alekseevna

Financial university under the government of the Russian Federation, Moscow, Russia
E-mail: lbrushkova@fa.ru

Vladimirov Ivan Andreevich

Financial university under the government of the Russian Federation, Moscow, Russia
E-mail: vladim.ivan@mail.ru

Geek-culture as youth super-subculture of digital society

Abstract. Considered geek-culture as youth supersubculture of digital society. Analyzed different approaches to the study of subculture as the social phenomenon. Special attention was paid to the ideas of Alvin Toffler, who revealed the trend of fragmentation of society into mini-cultures that eventually turn into subcultures. The authors analyze the impact of current processes of globalization and informatization on the emergence of new subcultures. Examined various approaches to the interpretation of geek-culture. The article focuses on the development of the geek-culture in the historical context, an attempt to highlight the moment of origin of this sociocultural phenomenon both in different countries including Russia. The authors give their own definition of geek-culture as youth super-subculture of the digital society, the distinctive feature of which members is the enthusiasm for virtual worlds, which becomes an essential part of their lifestyle and identity.

The empirical base of the study was the statistic and sociological surveys data. The authors emphasize the social importance of geek-culture, demonstrated the degree of development of geek-culture in Russia during last years. Making conclusion the authors reflect on the latest trends in geek-culture development including gamification application in education.

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

REFERENCES

1. Vladimirov I.A. (2019). Geek-culture as a new youth phenomenon of the modern Russian society. *Humanities. Bulletin of the Financial University*, 3(39), pp. 114–118 (in Russian).
2. Virt L. (2005). *Selected works on sociology*. [Russ. ed.: *Izbrannye raboty po sotsiologii*. Authorized transl. by V.G. Nikolaev; Ed. by L.V. Girko. Moscow].
3. Fischer C.S. (1984). *The Urban Experience*. New York.
4. Miller W.B. (1958). Lower class culture as a generating milieu of gang delinquency. *Journal of Social Issues*, 14.
5. Merton R. (1966). *Social structure and anomie. Sociology of Crime (Modern bourgeois theories)*. [Russ. ed.: *Sotsial'naya struktura i anomiya. Sotsiologiya prestupnosti (Sovremennye burzhuaznye teorii)*. Authorized transl. by E.A. Samarskoy; Ed. by M.N. Gretskiy. Moscow: Progress Publishing, pp. 299–313].
6. Giddens Eh., Yadov V.A. (1999). *Sotsiologiya*. [Sociology.] Moscow: Editorial.
7. Mangeym K., Aver'yanov K.M. (2009). *Diagnoz nashego vremeni. Khrestomatiya po sotsiologii*. [The diagnosis of our time. Reader in sociology.] Moscow.
8. Mead M. (1970). *Culture and Commitment*. New York: Natural History Press, p. 113.

9. Parsons T. (1998). *The system of modern societies*. [Russ. ed.: Sistema sovremennykh obshchestv. Authorized transl. by L.A. Sedova, A.D. Kovalyova; Ed. by M.S. Kovalyova. Moscow: Aspect Press].
10. Fromm Eh. (2006). *Escape from freedom. Man for himself*. [Russ. ed.: Begstvo ot svobody. Chelovek dlya sebya. Moscow: AST MOSCOW].
11. Toffler Eh. (2002). *Shock of the future*. [Russ. ed.: Shok budushchego. Moscow: м Publishing LLC].
12. Andreev E.A., Tuzovskiy I.D. (2017). The geek community as a supersubculture. *Bulletin of the Kazan State University of Culture and Arts*, 3, pp. 22–27 (in Russian).
13. Maklyuehn M., Fiore K. (2006). *War and peace in the global village*. [Russ. ed.: Voyna i mir v global'noy derevne. Authorized transl. by I. Letberga. Moscow: AST Astrel, p. 219, p. 5].
14. Andreev E.A., Tuzovskiy I.D. (2017). geek, glam and null cultures as supersubcultures of the digital age. *ASU Bulletin. Series 1: Regional Studies: Philosophy, History, Sociology, Jurisprudence, Political Science, Cultural Studies*, 4(209), pp. 268–273 (in Russian).
15. Filippova O.V. (2009). Language realities as a verbal expression of specific features of national cultures. *Philological Sciences. Questions of theory and practice*, 1(3), pp. 196–201 (in Russian).
16. Fakhretdinova M.R. (2017). History of cosplay. *Culture and Time for Change*, 1(16), pp. 11–15 (in Russian).