

УДК 008.001

DOI: 10.17223/22220836/31/6

Г.М. Казакова, Е.А. Андреев, И.Д. Тузовский

## ГИК-КУЛЬТУРА В КОНТЕКСТЕ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

*В статье дается теоретическое обоснование гик-культуры как уникального явления цифровой эпохи и эпохи потребления с позиций субкультурной, постсубкультурной методологий, эволюционной и системной методологий в рамках обобщающего культурологического подхода. Аргументируется исследовательский вопрос – кого считать гиком; определяются место и черты гик-культуры с позиций субкультурных теорий и постсубкультурности; формулируется типология гик-культуры как суперсубкультуры, а гик-сообщества как гик-комьюнити; анализируются ее глобально-универсальные черты и особенности российской модификации; обозначается уникальная специфика гик-культуры – масштабные возможности самоорганизации как системы; утверждается, что гик-культура на современном этапе служит «маркером» ряда социальных сдвигов.*

Ключевые слова: гик, гик-культура, суперсубкультура, мейнстрим.

Для понимания современного смысла понятия «гик» необходимо иметь ввиду его эволюционирующее развитие. В своей статье М.И. Михеев, М.В. Дягилева, Е.Э. Лунина дают оценку происхождения этого слова, анализируя лингвистический генезис данного слова. Согласно Оксфордскому словарю слово geek появляется в конце XIX в., имеет немецкое происхождение и в переводе означает «сумасшедший, нелепый, дурашливый». В 70-е гг. в США гиками называли студентов, которые не участвовали в вечеринках и все время посвящали учебе. Позже к гикам стали относиться люди, проводящие все свое время за компьютером в ущерб социальным контактам. Сами авторы согласны с определением гика в качестве неформальной обобщающей дефиниции как для выпадающего из мейнстрима или социально неприспособленного человека, так и для обозначения умного и заикленного на чем-то энтузиаста [1. С. 77].

Если брать русскоязычные издания, то ненаучные источники (интернет-ресурсы являются платформой самоидентификации гиков, а потому могут служить в качестве источниковой базы для изучения гик-культуры), такие как интернет-портал «Луркморье» определяет гиков как людей, «помешанных на какой-то узкой теме, часто далекой от реальности», которые в связи со своим увлечением испытывают определенные сложности с социализацией и «нормальным» социальным общением [2]. Другой ресурс интернет-сленга определяет гиков через набор характерных личностных черт: предпочтение концентрации на какой-либо теме социальной конформности (при этом гик не является социальным изолянт, но в ситуации выбора между коммуникацией с другими гиками или коммуникацией с «обычными людьми» он выберет первое); высокий уровень технической компетенции; тяга к техническим новшествам; высочайший уровень академических и / или практических знаний по выбранной тематике (для людей, соответствующих последнему

критерию, есть даже специальный термин *alpha geek*, пародирующий известную квалификацию биосоциальных ролей) [3].

За три десятилетия мы наблюдаем изменения смысла понятия «гик» от первоначального *geek* – увлеченного компьютерами человека (программист, одержимый собственной работой, хакер, видеогеймер) к значительным трансформациям данного термина в 2000-х гг. и окончательно изменение его содержания в начале 2010-х. Во-первых, понятие «гик» теряет негативные эмоциональные коннотации: быть гиком становится модным, в том числе благодаря успешным, с точки зрения рядового потребителя, судьбам и финансовому, медийному, масс-культурному мировому влиянию известных «техногиков» – Билла Гейтса, Стива Джобса, Марка Цукерберга, Илона Маска и др. Во-вторых, расширяется содержательное поле этого термина: в 2013 г. онлайн-словарь Коллинза уже фиксирует гика как человека, широко осведомленного и испытывающего энтузиазм относительно некоторой специфической области [4]. Теперь термин «гик» несет в себе обилие коннотаций, семантическую полифункциональность и широту смыслонаполнения. 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.

В уже упоминавшейся статье М.И. Михеева, М.В. Дигелевой и Е.Э. Луниной фиксируется следующая формулировка термина: «„Гик“ – это неформальное обращение к человеку, который обладает обширной эрудицией в плане различных технологий и гаджетов, касающихся предмета его интереса, иногда граничащего с фанатизмом. Движимый искренним энтузиазмом, гик стремится приобрести коллекционные предметы, связанные с его увлечениями. Зачастую такой человек социально неприспособлен и предпочитает общаться только с теми, кто разделяет его специфичные интересы» [1. С. 76].

Мы считаем, что данная дефиниция не учитывает ряд важных особенностей гиков и современной культуры, в пространстве которой они существуют. Нами была предпринята попытка расширить и уточнить смысловое поле термина [5. С. 270–273]. Гик – это предельно увлеченный определенным аспектом современной культуры человек, прекрасно разбирающийся во всех нюансах предмета своих увлечений и сам креативно участвующий в развитии субкультуры, связанной с предметом его увлечений. Классификация направлений гик-культуры насчитывает несколько десятков комьюнити (журнал «Афиша» перечисляет примерно 70) [6], среди которых есть геймеры, борд-геймеры, косплееры, отаку, техногики, ролевики, ретро-геймеры, член фэн-домов научно-фантастических и фэнтезийных сеттингов (игровых пространств) и пр. Увлечение гик-культурой в том или ином ее проявлении носит характер демонстрации уникальных ролевых моделей поведения.

Имеет смысл утверждать о внутренних («закрытых») и внешних («открытых») границах этого понятия; где внутренние («закрытые») – для довольно узкого специфичного круга людей «избранных», обладающих уни-

кальными идентификационными характеристиками, полностью купирующих свою принадлежность к модным тенденциям, а потому оппозиционным мейстримовым явлениям эпохи [7. С. 62]. Внешние («открытые») границы охватывают массовое сообщество, включая любого желающего, если только он идентифицирует себя с так называемым «фандомом» (от англ. *fandom*, букв. фанатство – неформальное сообщество, участники которого объединены единым интересом). Стоит подчеркнуть, что уникальная специфическая особенность гик-культуры, способствовавшая ее стремительной институализации и масштабизации, – это «низкий» порог вхождения в гик-культуру, не предполагающий никаких особых требований – возрастных, образовательных, гендерных, социальных, профессиональных, религиозных и т.д. Поэтому гик-сообщество расширяется стремительными, впечатляющими темпами, а гик-культура быстро достигает необходимости ее концептуализации.

### **Гик-культура: субкультурный и постсубкультурный подходы**

Ответ на вопрос «Каково место гик-культуры в многозначной классификационной системе социальных субкультур», зависит от методологической позиции исследователя: является ли он приверженцем по-прежнему доминирующей в отечественной гуманитарной науке теории субкультур (60-е гг. XX в.), или, с учетом теорий критики субкультур (80–90-е гг. XX в.), стоит на позициях постсубкультурного (2000-е гг.) подхода. Оставляя за пределами данной статьи споры о предпочтении и преимуществах этих подходов, отметим, что с позиций субкультурного подхода в гик-культуре можно найти черты молодежной, массовой, информационной, конформистской, потребительской, контр-культур и т.д.

Так, например, тот факт, что гик-культуре не свойственна академичность, социальная ответственность и зрелость сообщества значительно сближает ее с молодежной субкультурой. Однако в настоящее время возрастные рамки гиков значительно расширились, объединяя людей не только молодежного, но и весьма зрелого возраста, а потому возраст как характеристика-признак гик-культуры перестал быть таковым.

«Гики» как субкультура являются порождением информационного общества и характеризуются наличием, с одной стороны, интереса к информационным технологиям, развитию человечества в будущем, и при этом отчуждением от социальной реальности, общения с другими людьми – с другой. Комиксы, журналы, видеоигры, сериалы, саги и пр. определяют потребительские ориентации гиков в зависимости от стилевых, вкусовых, профессиональных предпочтений, а не от национальных или сословно-классовых, как это было еще в 80-х гг. XX в. Отсюда – конформистский характер гик-культуры с неисчерпаемыми возможностями формирования и передачи универсальных социальных и поведенческих стереотипов.

Гик-культура несет в себе признаки и контр-культуры: игра, а не реальность; досуг, а не работа; коммьюнити, а не семья. Она противоречива: зародившись как локальная форма протеста обществу, она – часть этого общества. Она несет в себе и элементы сопротивления, и элементы соединения: «сила обаяния против скуки и собственного безвластия над каждодневной рутиной» [8].

Однозначно гик-культура является порождением современной потребительской культуры, которая стирает гендерные, сословные, возрастные, религиозные и другие различия. В ней изначально заложен взрывной мегаресурс коммерциализации. Будучи активирован бизнес-сообществом как результат маркетингового хода, он начинает давать колоссальные прибыли: коммерческие и политические структуры мгновенно институализировали его в интересах сверхприбыли, тем самым разорвав существующие рамки обособленности гиков. Неся в себе черты многих субкультур, гик-культура, в силу специфики своих уникальных коммуникаций, колоссальных темпов развития, универсальности охвата своих сторонников, уже упоминавшегося «низкого порога» вхождения, неисчерпаемых возможностей IT-технологий, перерастает себя как субкультурный феномен, приобретает надсубкультурную надстройку, становится суперсубкультурой.

В этом смысле она несет в себе признаки постсубкультурной теории. В социокультурном ландшафте цифровой эпохи происходит трансформация культурной идентичности, когда на смену «большим» идентичностям (расовым, национальным, конфессиональным, идеологическим и пр.) должны прийти не хаос, а структуры малых идентичностей. Эти структуры обнаруживаются в области субкультур, принципы функционирования которых тоже меняются. Во-первых, в глобальном пространстве становятся заметны даже чрезвычайно малочисленные и географически рассеянные субкультуры. Во-вторых, усиливается их многоуровневая интеграция друг с другом (предполагающая одновременное участие в разных сообществах) и создание кросс-культурных связей «миниатюрных» субкультур. В-третьих, в ставшем мировоззренчески синкретичным «большом» пространстве именно субкультуры сохраняют определенное ментальное ядро. Вот почему наступает период кристаллизации суперсубкультур – интегративного объединения малых субкультур в одну структуру на основе базовых ядер, каковыми в случае с гик-культурой могут являться: базовая мотивация, сущностный характер социокультурного действия, отношение к маркерам социальной успешности [5. С. 268–269]. Однако подобные процессы делают «узкой» методологию субкультурности для объективного отражения реальности, а преодоление мыслительно-обобщающих границ приводит к постсубкультурности как инструменту изучения явления гик-культуры.

Представители постсубкультурного подхода в качестве альтернативы понятия «субкультура» предлагают термины: «каналы», «сети», «стратегии», «субпотoki», «культура вкусов», «культурные практики», «клубная культура», «солидарности» и т.д. Главным признаком посткультурного подхода является размывание субкультурных границ. Так, например, термин «солидарности» используется для обозначения эмоциональных межгрупповых связей в качестве стилистических, идеологических, символических признаков, которые вытекают из культурных инноваций и практик молодежи. Солидарный подход, по мнению Е.Л. Омельченко, помогает увидеть особенности не только внутригрупповых, но и межгрупповых коммуникаций, интенсивность их притяжений и отталкиваний, позволяет судить о ключевых ценностях и идеях, вокруг которых разворачивается символическая борьба [9. С. 3–4]. Итак, гик-культура определяется как новаторская суперсубкультура, поскольку она интегрирует множество отдельных субкультурных движений

сообщества, подчиненных обычно ритму развития субкультуры, и становится одним из социально-культурных оснований «информационного капитализма».

### **Гик-культура с позиций эволюции «типичного» и «специфичного»**

При тотальной универсальности гик-культуры, межнациональной, кросс-культурной, мультипликативной, существуют ее национальные модификации и особая российская специфика.

Очевидно, что будучи порождением цифровой эпохи гик-культура относится к явлению, центробежные силы которой во много раз превосходят центростремительные тенденции; где синтез доминирует над аналитическим разграничением; где универсальное довлеет над уникальным. И все-таки некоторые ментальные отличия с учетом национальных особенностей гик-комьюнити существуют. На наш взгляд, они связаны прежде всего с тематикой и героикой предпочтений как отражением аксиологической картины мира той или иной национальной культуры – это первое. Второе – с основаниями, траекторией и темподинамикой гик-культуры на разных национальных почвах. Так, например, в России к прообразам гик-культуры можно отнести характерные феномены: «Окна РОСТА» 20-х гг. XX в., 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, а Карандаш обладал суперспособностями оживлять картинки. Все это рождало культ изобретательства, играло роль масс-культурного феномена, обладало неоспоримым воспитательным эффектом. Вдобавок в СССР была создана система клубов по интересам: любители шахмат, радиолюбители, авиамоделисты 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», 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» [10].

Однако данная предыстория не получила дальнейшего развития, подобно западному опыту. Траектория развития гик-культуры в России стала прерывистой, с десятилетиями «затишья» вплоть до начала XXI в.; степенным примерно десятилетним вхождением в мировые тренды в 2000-е гг. и «взрывным» темпом развития в 2010-х гг. Причин такой неровной «пунктирности» несколько: технологические (запоздалая, в сравнении с Западом, компьютеризация и интернетизация); технические (в меньшей степени приобщенность населения к техническим новинкам), а также духовно-ценностные (глубинные корни классических форм русской культуры, крепко «вплетенные» в ткань массового сознания россиян) и др.

Появившиеся в 2000-х гг. в России гик-фестивали «Игромир», Comic Con Russia, Geek Picnic и др., которые начинались с «мелкой тусовки» – от 100 до 300 человек, а к 2016 г. стали собирать по 40 тыс. За шесть лет русские гики заявили о себе как о мощной культурной силе, с которыми считаются как бизнес-сообщество, так и общество в целом. Все это позволяет утверждать, что в «общих» чертах мировой гик-культуры мы находим ее национальные, в частности, российскую модификацию, «особенную» и «единичную».

### **Гик-культура и мейнстрим: противопоставление или дополнение?**

У гик-культуры своеобразная тесная и эволюционирующая связь с культурным мейнстримом: от прямого противопоставления, до суперпозиции и в 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 от 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 с помощью интернета. Это увлечение позволяло получать сильнее эмоции здесь и сейчас, не уезжая в «джунгли Амазонки» или «прыгая с парашюта». Гик добровольно исключал себя из какого-то социального дискурса, был анти-мейнстримом, и это было вызовом. В этом смысле гик-культура была социальным маркером локального сообщества, до которого допускают далеко не всех.

Однако в гик-культуре изначально заложен взрывной мегаресурс коммерциализации, в чем, на наш взгляд, кроется причина поздних идентификационных парадоксов гик-культуры и мейнстрима. Значительное число типичных для гик-коммьюнити предметов увлечения с помощью маркетинговых и иных инструментов вышло в пространство мейнстрима и породило массовый интерес к ряду тем со стороны представителей различных субкультур. В частности, возникновение киновселенной «Марвел», отдельных кинопроектов по комиксам (Бэтмен, Фантастическая четвертка) 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: нишевые комиксы и сериалы перерождаются в главные мировые блокбастеры; технологии и устройства из сайфая становятся обыденностью. Фактически была ликвидирована демаркационная линия между увлечениями гиков и негиков. То, что в 90-х было увлечением гик-сообщества, теперь становится мейнстримом: огромным аттракционом потребления, открытым для всех и каждого [11].

Это привело к значительным для гик-коммьюнити последствиям: массовое восприятие понятия «гик» создало вокруг него ауру мейнстрима. Можно утверждать, что гиком в той или иной степени сегодня может считать 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. Гик-культура в современном 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».

### **Гик-культура как самоорганизующаяся система**

Абсолютно уникальная черта гик-культуры – это ее самобытная способность к самоорганизации. Если подойти к ее изучению с позиций системно-синергетического подхода, рассматривающего явления как системы, развивающиеся в векторах организации, дезорганизации и самоорганизации, то гик-культуру можно классифицировать как уникальный феномен с превосходящей силой именно самоорганизующих процессов.

Гик-культура не порождена какими-либо официальными структурами, не актуализирована государственными институтами, в основном не институализирована и не иерархизирована, кроме как тематикой интересов фандома. Конечно, коммерческий потенциал гик-культуры делает ее предметом попыток структуризации и / или манипуляции заинтересованными бизнес- и политическими структурами. Однако по-прежнему процессы самоорганизации в гик-культуре своим масштабом превосходят процессы организации в чьих-либо интересах (коммерческих, политических, социальных). Подтверждение тому мы находим в самопрезентации гик-лидеров. «Эти два мира: мир государственной пропаганды и гиковский мир (или мир креативного класса) развиваются параллельно: один на поверхности, а другой где-то подо льдом... И этот прекрасный мир растет, и именно креативный класс спасет Россию», – так видит свою миссию сооснователь научно-популярного фестиваля Geek Picnic Николай Горелый [11].

Гик-культуру можно считать маркером современных социальных процессов, связанных с самовыражением, индивидуальной автономией, культурным разнообразием, ориентированностью на потребление. Она представляет собой посттрадиционную форму субкультурных образований, коллективное единение в пространстве специфического мира, диктующего свои нормы поведения, отличные от норм повседневной жизни. Носитель гик-культуры всегда участвует не только в потреблении, но и в создании культурных и технических продуктов, связанных с тем вариантом гик-культуры, приверженцем которой он является. В этом смысле гик – одновременно и творец, и потребитель; и объект, и субъект; и персонализированный, и анонимно-коллективный автор. В подобной гармонии противоречивостей кроется уникальная специфическая сущность гик-культуры и ее приверженцев [12].

### ***Литература***

1. 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.

2. Гик // Луркморе [Электронный ресурс]. URL: <http://lurkmore.to/%D0%93%D0%B8%D0%BA:ограниченоРоскомнадзором>. Загл. с экрана (дата обращения: 6.03.2017).
3. Geek [Электронный ресурс]. URL: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/geek?showCookiePolicy=true>. Режим доступа: свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 20.06.2016);
4. Geek deemed word of the year by the Collins online dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theguardian.com/science/2013/dec/16/geek-word-year-collins-dictionary-definition>. Режим доступа: свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 20.06.2016).
5. Андреев Е.А., Тузовский И.Д. Гик-, глэм- и нуль-культуры как суперкультуры цифровой эпохи // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 1: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. 2017. № 4 (209). С. 268–273.
6. 70 главных явлений гик-культуры. Журнал «Афиша» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mag.afisha.ru/stories/70-glavnyh-geroev-veshej-i-yavlenij-gik-kultury/partiya>. Режим доступа: свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 20.03.2018).
7. Казакова Г.М. Мейнстрим в современной литературе: культурологический аспект // Вестник культуры и искусств. 2017. № 1 (49). С. 60–64.
8. Омельченко Е. Молодежные культуры и субкультуры. М.: Институт социологии РАН, 2000 [Электронный ресурс]. URL: <http://nashaucheba.ru/v29973>. Режим доступа: свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 23.07.2017).
9. Омельченко Е.Л. От субкультур – к солидарностям и назад к субкультурам? Споры о терминах и этнография молодежной социальности // Этнографическое обозрение. 2014. № 1. С. 3–8.
10. Чертыков В. Гики в России: от Стругацких до «Старкона» / The Neva Room [Электронный ресурс]. URL: <http://neva-room.ru/giki-v-rossii-ot-strugatskih-do-starkona-14140>. Режим доступа: свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 23.07.2017).
11. Лучко А. Почему быть гиком стало мейнстримом [Электронный ресурс]. URL: <https://daily.afisha.ru/technology/1712-pochemu-byt-gikom-stalo-mejnstrimom>. Режим доступа: свободный. Загл. с экрана (дата обращения: 23.07.2017).
12. Андреев Е.А., Казакова Г.М., Тузовский И.Д. Гик-культура: новаторское явление современной цивилизации // Культура и цивилизация. 2018. № 2 (в печати).

**Kazakova Galina M.**, South Ural State Agrarian University, Chelyabinsk State Institute of Culture and Art (Chelyabinsk, Russian Federation).

E-mail: [kazakovagm@mail.ru](mailto:kazakovagm@mail.ru)

**Andreev Evgenii A.**, Chelyabinsk State Institute of Culture and Art (Chelyabinsk, Russian Federation).

E-mail: [andreevea@chgaki.ru](mailto:andreevea@chgaki.ru)

**Tuzovsky Ivan D.**, Chelyabinsk State Institute of Culture and Art (Chelyabinsk, Russian Federation).

E-mail: [idtuzovsky@gmail.com](mailto:idtuzovsky@gmail.com)

*Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, 2018, 31, pp. 64–73.

DOI: 10.17223/22220836/31/6

## ГЕЕК КУЛЬТУРА В КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ

**Keywords:** geek; geek culture; superculture; mainstream.

Culturological approach (in the aggregate of structural-functional, evolutionary, systemic methods) defines geek culture as an innovative superculture because it integrates a lot of society movements, subordinated to the normal rhythm of the subculture development (mass, youth, conformist, consumer, counter-and other subcultures). The definition of the term “geek” has evolved from original geek (a man addicted to computers: a programmer, obsessed with his work, a hacker, a gamer) to a broader interpretation of the word in early XX century for 3 decades. First of all, the term lost its negative connotations: being a geek becomes popular because of such successful “technogeeks” as B. Gates, S. Jobs, M. Zuckerberg, E. Musk and others. Secondly, the substantive field of this term acquires semantic polyfunctionality and the breadth of the filling.

Geek culture is characterized by specificity of its unique communications; by the enormous pace of development; by low-barriers of the entry into geek-community; by endless possibilities of the IT-technologies of “informational capitalism”; by the high potential of commercialization. Geek culture has specific evolving and close connection to cultural mainstream: from opposition to superposition



and back to opposition in nearest future. Geek culture is already becoming a common phenomenon, reflecting the technical, dynamic civilization of consumption, and therefore overcoming its original “insulation”.

The evolution of geek culture passes 3 stages: (80–90’s, 2000’s and 2010’s). At the same time geek culture can have different modifications on different emotional soils. The differences are primarily related to the thematics and heroics of geek preferences as a reflection of the axiological picture of the world of a particular national culture; as well as the trajectory and tempo-dynamics of the genesis of the geek culture in different cultures. The development of geek culture in Russia was inhomogeneous: the first decade – “calm”; “power-law” entering the world trends in the 2000s and “explosive” pace in the 2010’s. The reasons: technical-technological (late computerization and internetization), and also spiritual and value (strong “interweaving” of classical forms of Russian culture in the fabric of the mass consciousness of Russians), etc.

From the point of view of the system-synergetic approach, geek culture can be classified as a unique phenomenon with superior strength of self-organizing processes. Geek culture is not generated by any official structures; it is not actualized by state institutions; it is not hierarchical, except by the theme of fandom interests.

The geek culture “marks” the dualistic nature of modern man: the geek is both creator and consumer; both object and subject; and personalized, and anonymously-collective author. In this harmony of contradictions lies the unique specific essence of the geek culture and its adherents.

### References

1. Mikheyev, M.I., Digeleva, M.V. & Lunina, Ye.E. (2016) Genezis ponyatiya “gik” v sovremennoy kul'ture [The genesis of the concept “geek” in modern culture]. *Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Nauki ob obshchestve i gumanitarnyye nauki*. 1. pp. 76–79.
2. lurkmore.to. (n.d.) *Gik* [Geek]. [Online] Available from: <http://lurkmore.to/%D0%93%D0%B8%D0%BA: ograniчено RosKomNadzorom>. (Accessed: 6th March 2017).
3. Collinsdictionary.com. (n.d.) *Geek*. [Online] Available from: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/geek?showCookiePolicy=true>. (Accessed: 20th June 2016).
4. Topping, A. (2013) *Geek deemed word of the year by the Collins online dictionary*. [Online] Available from: <https://www.theguardian.com/science/2013/dec/16/geek-word-year-collins-dictionary-definition/>. (Accessed: 20th June 2016).
5. Andreyev, Ye.A. & Tuzovskiy, I.D. (2017) Gik-, glem- i nul'-kul'tury kak superkul'tury tsifrovoy epokhi [Gik-, glam- and null-cultures as supercultures of the digital epoch]. *Vestnik Adygeyskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 1: Regionovedeniye: filosofiya, istoriya, sotsiologiya, yurisprudentsiya, politologiya, kul'turologiya*. 4(209). pp. 268–273.
6. Sandalov, F. (n.d.) *70 glavnykh yavleniy gik-kul'tury* [70 main phenomena of geek culture]. [Online] Available from: [https://www.mag.afisha.ru/stories/70-glavnykh-geroev-veshej-yavleniy-gik-kul'tury/partiya\\_obodnyy](https://www.mag.afisha.ru/stories/70-glavnykh-geroev-veshej-yavleniy-gik-kul'tury/partiya_obodnyy). (Accessed: 20th March 2018).
7. Kazakova, G.M. (2017) Mainstream in modern literature: culturological aspect. *Vestnik kul'tury i iskusstv – Culture and Arts Herald*. 1(49). pp. 60–64. (In Russian).
8. Omelchenko, Ye.L. (2000) *Molodezhnyye kul'tury i subkul'tury* [Youth Cultures and Subcultures]. Moscow: RAS.
9. Omelchenko, Ye.L. (2014) Ot subkul'tur – k solidarnostyam i nazad k subkul'turam? Spory o terminakh i etnografiya molodezhnoy sotsial'nosti [From subcultures to solidarity and back to subcultures? Disputes about the terms and ethnography of youth sociality]. *Etnograficheskoe obozreniye – Ethnographic Review*. 1. pp. 3–8.
10. Chertykov, V. (2016) *Giki v Rossii: ot Strugatskikh do “Starkona”* [Geeks in Russia: from the Strugatsky to the “Starkon”]. [Online] Available from: <http://neva-room.ru/giki-v-rossii-ot-strugatskih-do-starkona-14140/>. (Accessed: 23rd July 2017).
11. Luchko, A. (2016) *Pochemu byt' gikom stalo meymstrimom* [Why being a geek has become a mainstream]. [Online] Available from: <https://daily.afisha.ru/technology/1712-pochemu-byt-gikom-stalo-meynstrimom/>. (Accessed: 23rd July 2017).
12. Andreyev, Ye.A., Kazakova, G.M. & Tuzovskiy, I.D. (2018) *Gik-kul'tura: novatorskoye yavleniye sovremennoy tsivilizatsii* [Geek-culture: an innovative phenomenon of modern civilization]. *Kul'tura i tsivilizatsiya*. 2. (In print).