

Работы молодых ученых Works of young scientists

DOI: 10.51217/npsyresearch_2024_04_04_07

Карпук В.А., Келембет Д.Д.

Психологические различия и потенциал самоизменения
у субкультуры косплееров и гик-культуры

Karpuk V.A., Kelembet D.D.

Psychological differences and self-change potential
of cosplayers subculture and geek culture

Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия

В статье исследуются личностные особенности представителей гик-культуры и субкультуры косплееров. Увлечения, которые изначально были распространены только в узком кругу людей, сейчас достигают своих максимальных масштабов: огромные фестивали, посвященные косплею и гик-культуре, – по всему миру, и активная заинтересованность крупных компаний и СМИ. С каждым годом представителей данных субкультур становится все больше, однако их личностные особенности остаются мало изученными не только в России, но и за рубежом. Ещё менее изучена проблема дифференциации гик-культуры и косплей субкультуры, которые являются смежными, но при этом принципиально различающимися сообществами.

Основная цель работы – выявить психологические различия между этими сообществами по таким параметрам, как увлеченность, креативность, самооценка и потенциал самоизменения. Исследование проведено на выборке из 66 респондентов, включая 30 косплееров и 36 гиков. С применением методик: «Потенциал самоизменений личности», «Базовые основания самооценки», Морфологический тест жизненных ценностей.

Результаты показали, что косплееры обладают более высоким уровнем увлеченности и креативности по сравнению с гиками. Косплееры также характеризуются высоким уровнем стремления к личностным изменениям и способностью к осознанным самоизменениям, однако их вера в возможность изменений других людей оказалась ниже, чем у гиков. Также было выявлено, что жизненные ценности такие, как «развитие себя» и «достижения», более выражены у косплееров, также у косплееров значимо выше «соревнование с другими».

Полученные данные позволяют заключить, что у косплееров личностное развитие и осознанная работа над собой выражена выше, в то время как гик-

культура более ориентирована на пассивное потребление и размышления о трансформациях. Исследование предоставляет новую информацию о психологических особенностях данных субкультур и может быть полезным для дальнейших научных изысканий в области изучения субкультур.

Ключевые слова: косплеи, гик-культура, потенциал самоизменения, увлеченность, субкультура

Для цитирования: Карпук, В.А., Келембет, Д.Д. Психологические различия и потенциал самоизменения у субкультуры косплееров и гик-культуры // Новые психологические исследования. 2024. № 4. С. 157–184. DOI: 10.51217/npsyresearch_2024_04_04_07

Глобализация и доступность интернета привнесли в мир открытый доступ к продуктам массовой культуры таким, как аниме, комиксы, видеоигры и фильмы. Людям не нужно выходить даже из дома, чтобы посмотреть кино или купить книгу. Интернет облегчил общение и объединил людей с общими интересами по всему миру. Развитие технологий породило множество техноэнтузиастов, популярность которых, в свою очередь, во многом обусловлена всё большим внедрением технологий в повседневность. Изменяющаяся и неопределённая обстановка, часто характеризующаяся как ситуация транзитивности (Марцинковская, 2016), в настоящее время в значительной мере связана со всё более входящим в нашу жизнь цифровым обществом, которое затрагивает все сферы. На этом фоне гик-культура начинает набирать свою популярность, становясь сейчас как никогда масштабной среди людей всех возрастов, но при этом претерпевающая важные изменения.

Для изучения психологических особенностей представителей «гик»-культуры важно понять современное представление об этой культуре, дать ей определение и отследить изменения в отношении общества к представителям данной культуры. С этой целью мы могли бы обратиться к работам лингвистов и культурологов. Согласно словарю «Oxford Dictionaries», слово «geek» появилось в конце XIX в. и является производным от существительного «geck», которое, в свою очередь, имеет немецкое происхождение и соотносится с прилагательным «gek», что в переводе означает «сумасшедший, нелепый, дурашливый». Проведя анализ лингвистического генезиса термина «гик», М.И. Михеев, М.В. Дигелева, Е.Э. Лунина в своей статье отразили историческое происхождение и трансформации данного слова: в 70-х годах XX в. в США гиками называли студентов, не участвовавших в вечеринках, дистанцировались от социального

взаимодействия, избегали большого количества контактов с людьми и предпочитали уделять время учёбе и своим хобби, которые были, как правило, весьма причудливыми и сложными – кибернетика, робототехника, игры с трудными правилами (Михеев и др., 2016). Поскольку тогда же зарождался интернет и активно развивались технологии, гиками стали обозначать всех людей, проводящих все свое время за компьютером в ущерб социальным контактам, причем большинство гиков именно таким поведением и отличались (Филиппова, 2009). Уточним сразу, что существует также близкое понятие к слову «гик» – «нёрд» (англ. nerd – зануда, «ботан»), оба этих понятия обрели значимое место в английском сленге. Не будем подробно останавливаться на работах, посвященных семантическому делению и анализу содержаний обоих понятий, отметим лишь самое важное, опираясь на анализ большого числа интернет постов с ключевыми словами «гик» и «нёрд», который провёл Б. Стэттасон (On «Geek» Versus «Nerd», 2013): нёрды считаются более социально неуклюжими и чрезмерно интеллектуальными, в то время как гики – склонными к навязчивому интересу к «маргинальным», т.е. не разделяемым большинством людей или даже неизвестным большинству увлечениям таким, как настольные ролевые игры, комиксы и персональные компьютеры.

Важнейшим этапом трансформации самоощущения субкультуры «гиков» стал рубеж 1970х–80х годов в США. Как мы указывали выше, в 1970-х годах IT-технологии покоряли всё новые и новые пространства, внедряясь в повседневную жизнь всё большего числа людей. Их развитие продвигали люди увлекающиеся, отдающие предпочтения учёбе и технике. Многие из них попадали под определение «гик» и «нёрд». К 80-ым же годам прошлого века происходит скачок роста значимости медиа-технологий в социуме, и это явилось причиной актуализации и востребованности навыков и знаний представителей гик-культуры (Валнева, 2020). Благодаря этим процессам, а также потому, что в ответ на стигматизацию, особенно на «навешивание ярлыков» и оскорбления, социальные группы часто присваивают себе ранее обидное понятие, идентифицируясь с ним, сообщая ему уже своё положительное отношение, благодаря чему понятие «гик» становится более позитивным. Происходит также генезис «гик сообщества» или «гик субкультуры», участники которых гордо называют себя «Гиками».

На рубеже 70-х и 80-х годов XX века в США происходит ещё одно важное событие для мировой поп-культуры и, в частности, для «гик» субкультуры – первый в мире фестиваль развлечений, комиксов

и фентези – Комик-Кон (англ. Comic-Con; Комиккон, Комикон). Открывшись в 1970-м году в Сан-Диего, фестиваль быстро становится культовым, обрастая новыми направлениями: кино, компьютерные игры, телевизионные сериалы, книги, настольные игры, комиксы, мультфильмы, игрушки, технологии и косплей – это лишь самая заметная часть фестиваля. Создатель и идейный вдохновитель его – Ш. Дорф – руководствовался идеей проведения масштабного конвента, который объединил бы всех, кто считает себя фанатом того или иного жанра поп-культуры (Аршин, 2023). С тех пор фестивали под брендом «Комик-кон», а также иные, аналогичные ему, ежегодно проводятся во множестве стран мира, а сам Комик-кон в Сан-Диего остаётся крупнейшим в мире фестивалем популярной культуры и важнейшей площадкой для рекламы в индустрии развлечений. Ежегодно фестиваль посещают более 135 тыс. человек (Kohnen, 2014).

На современном этапе «Гик» культура благодаря ещё большему развитию значимости медиатехнологий, популяризации сообщества через тематические фестивали, такие как Комик-Кон и различные фэндомфестивали, буму фильмов по комиксам, а также созданию положительного образа в кино и на телевидении такими сериалами, как: «Теория большого взрыва», «Компьютерщики», «Кремниевая долина», становится всё более массовой, модной, а сам термин «гик» – всё более положительным. В английском языке появилось даже понятие «geek chic», означающее копирование стиля одежды «гиков-интеллектуалов» (Белка, 2014). У «гиков», как у многих субкультур, появляются свои атрибуты, чаще всего служащие отражением интересов владельца (футболки, статуэтки, игрушки, плакаты, мерч и репродукции из любимых книг, фильмов, компьютерных игр и сериалов).

Однако заметим, что понятие «Гик», претерпевшее так много изменений, остаётся достаточно размытым именно по причине самих этих изменений, рассмотренных выше. В меньшей степени сохраняется отношение к гикам как к социально неприспособленным, избегающим социальных контактов. Хотя это было важной характеристикой в момент появления термина, теперь «Гики» скорее рассматриваются не как социально неприспособленные, а как стремящиеся к социальному взаимодействию лишь со схожими с ними по своим интересам людьми. Никулина Е.И. подтверждает этот тезис: «Нельзя назвать гика мало коммуникабельным в социальном плане, так как основная цель его – поиск людей, разделяющих схожие с его собственными интересы с таким же энтузиазмом» (Никулина, 2017). Безусловно,

важнейшей чертой «Гика» является высокая степень эрудиции в выбранной для себя сфере. При этом следует отметить, что область интересов «гиков» невероятно широка: в фильмах существуют гики по определенным жанрам, стилистике или отдельным режиссёрам, сценаристам; в комиксах существуют большие фэндомы и огромное количество героев, сюжетных «арок»; в мультфильмах, книгах и т.д. Иными словами, существует огромное многообразие различных «вселенных» и их интерпретаций, во многом обусловленное и широтой интересов гик сообщества, и развитием массовой культуры, но можно также заметить, что на этапе создания крупнейшего «гик» фестиваля Комик-кон была заложена идея объединения в одном месте как можно большего количества отражений массовой культуры. Позднее эта же идея многообразия отразилась и в понятии «Гик», хотя гик-человек может сосредоточить свой интерес лишь на чём-то одном, но здесь вопрос скорее в степени этой заинтересованности.

Именно степень заинтересованности, глубина познания в определенной теме, по мнению некоторых авторов, является мерой иерархии в этом сложном и многообразном сообществе. Как отмечает Г.М. Валиева: «Демонстрация принадлежности, а также накопленных познаний в области своих гик-интересов стали объектами иерархизации среди членов гик-сообщества, то есть чем больше и обширнее представляется интерес индивида в той или иной области, тем больший статус он приобретает» (Валиева, 2020). Стоит сразу отметить и легкость вхождения в гик-сообщество, на что также указывает Г.М. Валиева: «особая характерная черта гик-культуры, которая поспособствовала его скорому выделению и популяризации, – это низкий порог вступления в гик-культуру, не предъявляющий особых запросов, зависящих от возраста, образования, гендерной принадлежности, профессии, религии и т.д.. Именно благодаря этому гик-сообщество растет стремительными темпами» (Валиева, 2020).

Таким образом, мы можем сделать важные выводы, которые необходимо учесть, прежде чем приступить к эмпирическому изучению психологических особенностей представителей гик культуры и которые мы также можем наблюдать в подходе многих исследований гик культуры, прежде всего в работах Маккейн Дж., Джентиле Б., Кэмпбелл У.К. (McCain, 2015): 1. Порог вхождения в субкультуру гиков очень низок, достаточно прежде всего идентифицировать себя как «гик» и увлекаться одним или несколькими из направлений массовой культуры, под которыми

чаще всего имеются в виду фильмы, комиксы, игры, косплеи, мультфильмы, книги и т.д. 2. Глубина этого увлечения является показателем «статусности» гика. Неспроста во многих определениях гиков, предлагаемых исследователями данного феномена, фигурирует понятие «фанатичность»: «Гик – это максимально заинтересованный определенным предметом современной культуры человек, который превосходно разбирается во всех деталях объекта своих увлечений и сам креативно участвует в формировании субкультуры, связанной с предметом его интереса» (Казакова и др., 2018, с. 66). «Гик – это неформальное обращение к человеку, который обладает обширной эрудицией, касающейся предмета его интереса, иногда граничащего с фанатизмом. Движимый искренним энтузиазмом, гик стремится приобрести коллекционные предметы, связанные с его увлечениями.» (Михеев и др., 2016). «Характеристиками гик-культуры являются: предельная степень сосредоточения на объекте своего увлечения, как следствие, тщательное внимание к техническим новинкам; коллекции материальных атрибутов, которые связаны с предметом интереса; стремление обладать подлинной версией предмета и другое» (Биктагирова, 2019). Отметим также особенности, которые также замечают авторы, указанные выше: 3. стремление креативно участвовать в созидании своей субкультуры и 4. стремление к приобретению коллекционных предметов, связанных со своими увлечениями.

Опираясь на сделанные выше выводы, мы обратили внимание на специфичную подгруппу социального множества «Гиков» – «Косплееров». Косплей – субкультура, связанная с изготовлением реалистичных костюмов для дальнейшего воплощения в образы различных книжных, кинематографических, игровых персонажей, а также исторических деятелей (Карпук, 2018). С одной стороны, существуют исследования, где косплееров выделяют в отдельную субкультуру. Это связано, прежде всего, с большим сообществом самих косплееров, уже давно включающим такое большое количество людей, что существуют отдельные тематические фестивали, сообщества, журналы, посвящённые их деятельности. У косплееров есть своя иерархия, собственные сообщества, подписчики и поклонники, свои правила и нормы, хоть и негласные, но разделяемые всеми членами сообщества, т.е. согласно критериям определения субкультуры (Марцинковская, 2013) косплееры уже выделяются в отдельную субкультуру. С другой, безусловно, косплееры являются «гиками», т.к. косплей появился как часть «гик конференции» и

является практически обязательной частью любого современного гик мероприятия. Кроме того, косплей – это одно из значимых увлечений гиков, и существуют подходы к диагностике степени вовлечённости в гик-культуру, где увлечение косплеем является значимым фактором диагностики степени вовлеченности гика (McCain, 2015). Проведя анализ культуры гиков и субкультуры косплееров, мы выделяем следующие сходства и различия:

Сходства:

- Стрась к вымышленным мирам: и гик-культура, и косплей строятся на вымышленных мирах и их персонажах.
- Сообщество: и в гик-культуре, и в косплее есть активное сообщество. Люди объединяются по своим интересам, делятся своими увлечениями и опытом. Причем эти сообщества сильно пересекаются, прежде всего, при проведении общих фестивалей, тематических групп и мероприятий развлекательного характера.

Отличия:

- Широта: Гик-культура – это гораздо более широкое понятие, чем косплей. Она включает в себя не только перевоплощение в персонажей, но и целый спектр других увлечений.
- Фокус: Косплей фокусируется на переодевании и воплощении персонажей, в то время как гик-культура может охватывать широкий спектр интересов, связанных с вымышленными мирами, и не делать акцент на отыгрыш персонажа или переодевании в него.
- Участие: Косплей – это активная форма самовыражения, где люди участвуют в мероприятиях таких, как фестивали косплея, фотосессии и конкурсы. Гик-культура может быть более пассивной, и люди могут просто наслаждаться своими увлечениями дома.
- Творчество: Для косплея творчество – это неотъемлемая часть процесса. Даже если человек не создает костюм сам, то отыгрыш требует определенных навыков актерского мастерства. В гик-культуре много творческих направлений, однако не обязательно в них участвовать, можно просто интересоваться фэнтэзи, аниме и видеоиграми.

В целом, гик-культура и косплей – это две взаимосвязанные, но разные вещи. Важно отметить, что не все гики косплееры: многие люди наслаждаются гик-культурой, но не участвуют в косплее. Однако косплей – это форма самовыражения, которая является частью гик-культуры.

Однако именно сравнительных исследований косплееров и гиков, не занимающихся косплеем, в психологической науке представлено мало, поэтому нет достаточных эмпирических данных для обнаружения психологических различий между этими тесно связанными сообществами.

Цель нашего исследования – выявить и изучить личностные особенности у представителей гик-культуры и косплея сообщества. Исходя из нашего анализа, предположение о существовании психологических различиях между косплеерами и гиками было конкретизировано в следующих **эмпирических гипотезах**:

1. Группа косплееров характеризуется значимо более высоким уровнем увлечения по сравнению с гиками.

2. Показатели креативности достоверно выше у косплееров по сравнению с представителями гик-культуры.

3. Общий уровень самооценки у косплееров значимо выше по сравнению с гиками и характеризуется высокими показателями по шкалам «Одобрение других», «Внешность», «Успешность в условиях конкуренции».

4. Потенциал самоизменения личности выше у косплееров и характеризуется значимо высокими уровнями по всем четырём показателям потенциала самоизменения: «Потребность в самоизменениях», «Способность к осозанным самоизменениям», «Вера в возможность самоизменений», «Возможность самоизменений».

Методы

Для реализации задач исследования и проверки гипотез был использован комплекс диагностических опросных методик:

1. Потенциал самоизменений личности (Авторы: В.Р. Манукян, И.Р. Муртазина, Н.В. Гришина (Манукян и др., 2020))

Методика направлена на определение потенциала самоизменений и благодаря основным шкалам помогает определить, за счет каких компонентов она реализуется в большей степени.

Выделяется 4 фактора:

«Потребность в самоизменениях» – стремление к новизне, разнообразию, позитивное отношение к изменениям и направленность на личностный рост («хочу меняться»);

«Способность к осозанным самоизменениям» – способность человека к сознательной работе над собой, способность планомерно воплощать задуманное в жизнь («надо меняться»);

«Вера в возможность самоизменений» – имплицитные представления человека о возможности людей сознательно менять свой характер и поведение в течение жизни;

«Возможность самоизменений» – характеристики психической ригидности, степень гибкости в ситуациях, требующих изменений, стремление к неизменности («могу меняться»).

Итоговый показатель потенциала самоизменений позволяет определить общую способность к самоизменениям и понять, за счёт каких компонентов она реализуется в большей степени.

2. Базовые основания самооценки, CSW (Автор: J. Crocker (2001) Адаптация: О.Н. Молчанова, Т.Ю. Некрасова (Молчанова, Некрасова, 2013))

Опросник предназначен для измерения оснований, на которых личность базирует свою самооценку

В методике представлены различные шкалы, составляющие основания самооценки: академическая успеваемость, одобрение других, успешность в условиях конкуренции, поддержка семьи, внешность, нравственные нормы, отношения с любимым человеком.

3. Морфологический тест жизненных ценностей, МТЖЦ (Авторы: В.Ф. Сопов, А.В. Карпушина (Карпушина, Сопов, 2001))

Данная методика предназначена для диагностики мотивационно-ценностной сферы личности и позволяет оценить общую выраженность восьми терминальных ценностей (развитие себя, духовное удовлетворение, креативность, социальные контакты, престиж, достижения, материальное положение, сохранение индивидуальности), а также их представленность в различных сферах жизни.

Перечень жизненных ценностей включает:

1. Развитие себя, т.е. познание своих индивидуальных особенностей, постоянное развитие своих способностей и других личностных характеристик.

2. Духовное удовлетворение – т.е. руководство морально-нравственными принципами, преобладание духовных потребностей над материальными.

3. Креативность, т.е. реализация своих творческих возможностей, стремление изменять окружающую действительность.

4. Активные социальные контакты, т.е. установление благоприятных отношений в различных сферах социального взаимодействия, расширение своих межличностных связей, реализация своей социальной роли.

5. Собственный престиж – завоевание своего признания в обществе путем следования определенным социальным требованиям.

6. Высокое материальное положение, т.е. обращение к факторам материального благополучия как главному смыслу существования.

7. Достижение – постановка и решение определенных жизненных задач как главных жизненных факторов.

8. Сохранение собственной индивидуальности, т.е. преобладание собственных мнений, взглядов, убеждений над общепринятыми, защита своей неповторимости и независимости.

Выборка

В данном исследовании приняли участие 66 респондентов, из них представителей гик-культуры – 36 человек, косплееров – 30 человек. Возраст респондентов варьируется от 18 до 33. По периодизации Ананьева, респонденты были поделены на две группы: юношеский возраст (18–20 лет) 36 респондентов и средний возраст (21–35) 30 респондентов. Среди косплееров 13 респондентов среднего возраста и 17 респондентов юношеского. Среди представителей гик-культуры 17 респондентов среднего возраста, 19 респондентов юношеского (см. рис. 1).



Рис. 1. Диаграмма распределения респондентов по категориям и возрасту

Помимо возрастных характеристик учитывался также пол респондентов – все участники опроса были женщины. Происходил отбор данных по такой социально-демографической характеристике респондентов, как регион проживания. В итоге удалось выяснить, что все респонденты живут в Москве или в ближайшем Подмосковье. В исследовании приняли участие респонденты, которые занимаются

косплеем, и те, кто относит себя к гик-культуре, но не занимаются косплеем или похожими видами деятельности.

Сбор данных был инструментирован посредством кроссплатформенного онлайн-сервиса Google Forms в апреле–мае 2024-го года.

В соответствии с Федеральным законом «О персональных данных» от 27.07.2006 N152-ФЗ, респонденты были проинформированы о цели и основном содержании психологического исследования. От участников исследования было получено согласие на использование и обработку полученных данных в статистических отчетах для написания научных работ.

На начальном этапе была поставлена задача проверить распределение данных на предмет соответствия закону нормального распределения Гаусса – Лапласа. Для этого были использованы расчеты раздела программы SPSS 26 – описательная статистика, были применены критерии согласия Колмогорова-Смирнова (Kolmogorov-Smirnov Test) и Шапиро-Уилка (Shapiro-Wilk test).

Из всех 27 шкал мы получили 8 шкал, соответствующих нормальному распределению, и 19 шкал, с распределением за пределами нормы. Количественное превосходство шкал с ненормальным распределением, а также недостаточное количество респондентов для параметрического анализа стало основанием для принятого решения: в дальнейшем анализе применять непараметрическую статистику.

Анализ и подсчет данных был произведен в SPSS 26. Для определения различий был использован U-критерий Манна-Уитни.

Результаты

На основе применения U-критерия Манна–Уитни был проведен анализ различий по возрастным группам косплееров и гиков.

Нулевая гипотеза отклоняется по таким шкалам, как духовное удовлетворение, образование, профессия, активные социальные контакты. Эти различия, во-первых, вполне могут быть обусловлены возрастом, во-вторых, в анализе данных эти шкалы не будут рассматриваться, а выборка не будет сгруппирована по возрасту, а только по принадлежности к группе косплееров и гикам, не занимающимся косплеем.

В результате анализа различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, было обнаружено, что достоверное различие между ними наблюдается по показателю «Увлечения» ($U = 88$; $Z = 77,57$; $p = 0,000$):

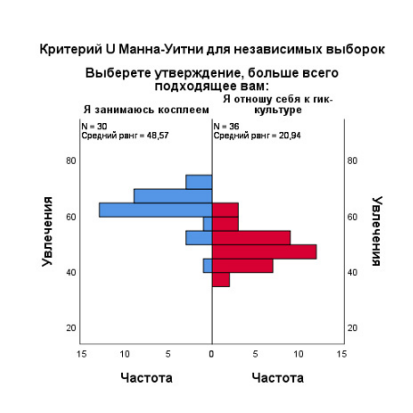


Рис. 2. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале «Увлечения».

Показатель «Увлечения» достоверно выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем (см. рис. 2).

Как мы указывали в теоретической части, порог входа в гик-культуру очень низок, достаточно идентифицировать самого себя как гика. Кроме того, мы отмечали увеличивающуюся популярность гик-культуры, в том числе благодаря влиянию популяризации со стороны индустрии развлечений. В результате, получается, что люди могут причислять себя к гикам после просмотра пары фантастических фильмов, даже если они не ходят на тематические фестивали и не погружаются глубоко в данную культуру. Поэтому, когда мы имеем достаточно обширную выборку гиков, показатель «Увлечения» размывается. В то же время, в выборке косплееров прослеживается заведомо более высокий уровень увлечения, поскольку косплей – более затратное дело, не только материально, но и по времени, вложению сил, отработке навыков.

Анализ различий между косплеерами и представителями гик-культуры, которые не занимаются косплеем, показал достоверное различие ($U = 28$; $Z = 77,535$; $p = 0,000$) между ними по показателю «Креативность» (см. рис. 3).

Показатель креативности достоверно выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем. Поскольку косплей нельзя реализовать без творческой составляющей, такой результат закономерен. Очень часто перед косплеером стоит

вызов – сделать из практически подручных материалов костюм персонажа. Зачастую не существует инструкций по воссозданию предметов и костюмов, поэтому косплеерам приходится изобретать способы создания косплея. Помимо этого, косплееры отмечают, что они сталкиваются с проблемами костюма персонажа в реальности, поскольку в фильме, сериале, компьютерной игре костюм реализовывался с помощью компьютерной графики, а в мультфильме или анимации вообще рисовался от руки, в то время как в жизни иногда детали или движения персонажа невозможны в реальном мире и нарушают законы физики или специфику человеческой анатомии. Из-за этого косплеерам приходится активно пользоваться креативностью и развивать её. Даже те косплееры, которые не создают свои костюмы сами, «разыгрывают» персонажа, что является большой частью творческого процесса. Косплееры придумывают сценические выходы, являющиеся обязательным атрибутом конкурсов косплея. Всё это объясняет значимо высокий уровень креативности у косплееров при сравнении с гиками.

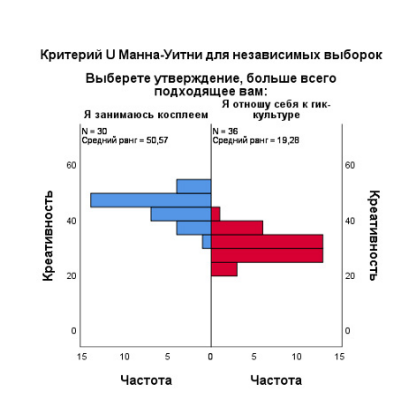


Рис. 3. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале креативности.

По методике «Морфологический тест жизненных ценностей, МТЖЦ» мы нашли также различия, не предполагавшиеся нами изначально, но являющиеся значимыми:

1. Жизненная ценность «Развитие себя» достоверно ($U = 228,5$; $Z = 77,44$; $p = 0,000$) выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем (см. рис. 4).

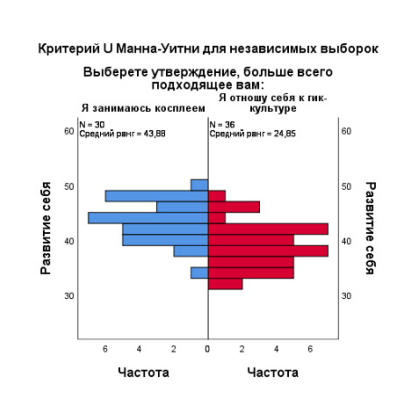


Рис. 4. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале «Развитие себя».

Поскольку косплей – это активное хобби, мы можем видеть, что и ценность «развития себя» для косплееров выше, потому что, как правило, косплееры создают несколько образов и костюмов, совершенствуя технику изготовления, воссоздают более сложные и интересные образы, для них важно совершенствовать свои навыки и развиваться в своём деле. Высокие баллы по шкале «развития себя» интерпретируются как стремление к самосовершенствованию и как то, что в первую очередь в жизни для них необходимо добиться наиболее полной реализации. Высокий показатель ценности «Развития себя» у косплееров соотносится также с высоким показателем ценности «Достижений» (см. рис. 5) и высоким уровнем «соревнования с другими» (см. рис. 6)

2. В результате анализа различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, было обнаружено, что достоверное различие между ними наблюдается по показателю «Достижения» ($U = 309,5$; $Z = 77,049$; $p = 0,003$)

Показатель «Достижения» достоверно выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем.

Данный результат свидетельствует о высокой значимости достижений для косплееров. Гик-культура представляет собой менее конкурентную среду: отсутствуют конкурсы на «Лучшего Гика», и практически нет способов для самоутверждения или возможности самореализации как Гика. Конечно, существуют тематические викторины, соревновательные онлайн-игры или игры живого

действия (Антонов, 2021), или тематические квизы на фестивалях, однако гик-культура охватывает более широкий спектр увлечений, где достижения не играют столь значимую роль. Косплей, напротив, является более конкурентной средой. Это подтверждается высоким уровнем по шкале «Соревнование с другими» (см. рис. 6), что также иллюстрирует данный тезис.

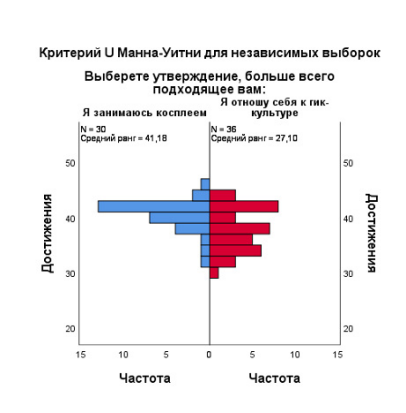


Рис. 5. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале «Достижения».

Высокий уровень ценности Развития себя и достижения может свидетельствовать о том, что участие в косплее связано с более выраженной ориентацией на личностное развитие и достижение целей.

В результате анализа различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, было обнаружено, что достоверное различие ($U = 383$; $Z = 77,261$; $p = 0,042$) между ними наблюдается по показателю «Соревнование с другими».

Показатель соревнования с другими достоверно выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем (см. рис. 6).

Как мы уже указывали выше, косплей достаточно конкурентная среда. Существуют конкурсы косплея, где косплееры соревнуются за призы от организаторов фестиваля и их спонсоров. Следует также отметить, что наша выборка формировалась как раз среди таких косплееров, которые активно ходят на фестивали и участвуют в конкурсах косплея.

Неожиданные и даже несколько противоречивые данные мы получили по методике «Потенциал самоизменений личности». Напомним, мы ожидали увидеть как высокий общий потенциал самоизменения у косплееров, так и высокие показатели всех четырёх шкал потенциала самоизменения. Прежде всего потому, что сама деятельность косплееров – переодевание себя в других персонажей, воссоздание образов и то, что называется игрой с идентичностью у косплееров (Карпук, 2019), – могла коррелировать с высокими показателями потенциала самоизменения.

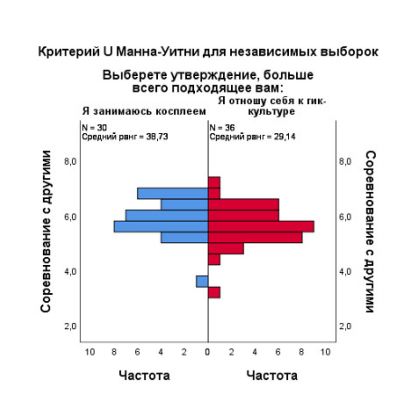


Рис. 6. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале «Соревнование с другими».

Но в результате анализа различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, было обнаружено,

1. достоверное различие между ними наблюдается по показателю общего потенциала самоизменений ($U = 348,5$; $Z = 77,493$; $p = 0,013$).

Показатель общего потенциала самоизменений достоверно выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем (см. рис. 7). Это соотносится с нашими предположениями (потому что косплееры чаще примеряют на себе образы различных персонажей, что служит средством выражения альтернативной идентичности). Для них более характерно производить самоизменения не только внешние, но и внутренние, познавая и изменяя себя, вживаясь в роль интересующего их персонажа. Кроме того, мы подразумеваем, что и выбор персонажа не случаен и основан не только на внешнем сходстве. Как показали исследования Орестовой В.Р., Ткаченко Д.П., Карпука В.А., существует связь характеристик идентичности с предпочтениями в культуре супергероев, хоть и не прослеживаются

чёткие совпадения элементов при самоописании с характеристиками героев (Орестова, и др., 2019a,b). Поэтому косплеер при выборе персонажа может руководствоваться не только внешними причинами (сходство с персонажем), но и внутренними, реализовывая таким образом свои потребности в самоизменении. Это предположение соответствует полученным данным, изложенным ниже (см. рис.8):

Анализ различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, показал, что достоверное ($U = 248,5$; $Z = 77,293$; $p = 0,000$) различие между ними наблюдается по показателю «Потребность в самоизменениях».

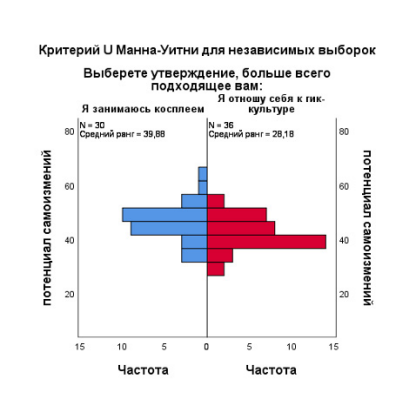


Рис. 7. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале потенциала самоизменений.

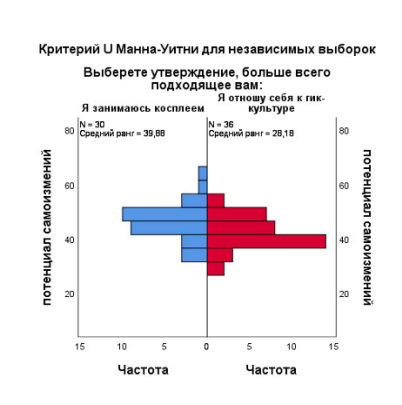


Рис. 8. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале потребности в самоизменениях.

У косплееров достоверно выше выражена потребность в самоизменениях, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем.

Мы могли бы с равной степенью вероятности предположить, как то, что высокая потребность в самоизменениях может руководить косплеерами при выборе этого хобби, поскольку оно предоставляет возможность самоизмениться и, следовательно, на время удовлетворить данную потребность. Так и то, что в своей деятельности косплееры стремятся к совершенствованию себя в своём увлечении, в том числе, у них может появиться потребность в создании новых образов, развитию себя, что, в свою очередь, актуализирует потребность в самоизменении. Возможно, поправка на количество костюмов и образов у косплееров, а также на их «стаж», которую необходимо сделать в следующих исследованиях, даст нам больше оснований принять одно из приведенных выше предположений. В любом случае мы видим высокий уровень потребности самоизменения у косплееров.

В результате анализа различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, было обнаружено, что достоверное различие ($U = 301,5$; $Z = 77,258$; $p = 0,002$) между ними наблюдается по показателю «Способность к осознанным самоизменениям».

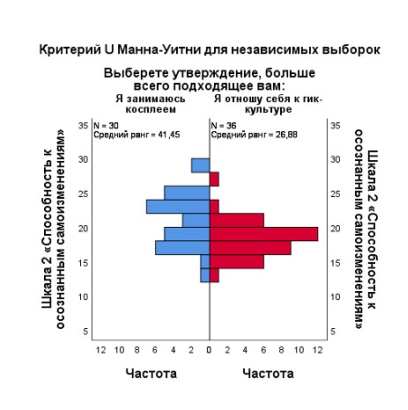


Рис. 9. Различий косплееров и представителей гик-культуры по шкале способность к осознанным самоизменениям.

Показатель способности к осознанным самоизменениям достоверно выше у косплееров, чем у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем (см. рис. 9).

Мы предполагаем, что, занимаясь косплеем, люди точнее понимают, какая у них есть возможность для самоизменения, а со временем начинают осознавать, что и почему они хотели бы изменить. Высокие показатели данной шкалы отражают способность человека к сознательной работе над собой и способность планомерно воплощать задуманное в жизни. Такие способности, по-видимому, хорошо развиваются в косплее, поскольку любой косплей – это сложный проект, который требует многоэтапной работы не только над костюмом, но и над собой.

В результате анализа различий косплееров и представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, было обнаружено, что достоверное ($U = 709$; $Z = 76,787$; $p = 0,028$) различие между ними наблюдается по показателю «Вера в возможность самоизменений» (см. рис. 10)

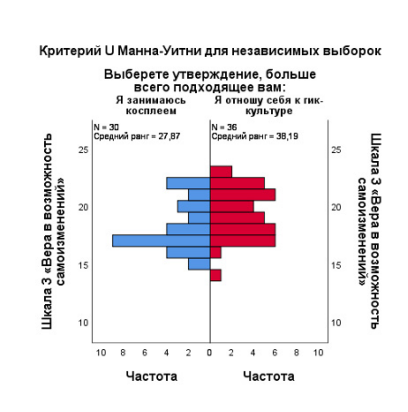


Рис. 10. Различия косплееров и представителей гик-культуры по шкале веры в возможность самоизменений.

Показатель веры в возможность самоизменений достоверно выше у представителей гик-культуры, которые не занимаются косплеем, чем у косплееров.

Этот результат достаточно неожиданный: на фоне значимо более высоких общего потенциала самоизменения (см. рис. 7), потребности в самоизменениях (см. рис. 8), способности к осознанным самоизменениям (см. рис. 9), мы видим у косплееров значимо низкую веру в возможность самоизменений. Поскольку шкала «Вера в возможность самоизменений» соответствует имплицитному представлению человека о возможности людей сознательно меняться,

мы предполагаем, что занятие косплеем может «сыграть злую шутку» с верой косплеера в возможность других людей меняться. Поскольку косплеер видит «изнанку» своего увлечения, где, естественно, полного перевоплощения не происходит, есть только игра в другого персонажа, игра с образом и маска, которую человек надевает. Вероятно, это снижает веру в возможность меняться, которая у косплееров на среднем уровне. Высокая вера гиков в возможность изменений может быть связана с фантастическими мирами, куда погружаются гики: ведь герои этих миров претерпевают значительные личностные трансформации. Высокий показатель веры в возможность изменений может быть связан с опытом описания этой трансформации в кино, литературе и мультипликации.

2. По шкале «Возможность самоизменений» не было обнаружено существенных различий, между группой косплееров и гиков, не занимающихся косплеем.

3. Прочие шкалы, среди которых значение «Поддержка семьи», «Внешности», «Одобрение других»; шкалы: «Нравственность», «Активные социальные контакты», «Сохранение собственной индивидуальности» и др., не имеют значимых различий у группы косплееров и гиков, не занимающихся косплеем. Отсутствие различий в этих шкалах указывает, что оба типа участников, косплееры и гики, не придают этим аспектам различного значения, либо воспринимают их схожим образом. Это может говорить о сходных ценностных ориентациях и установках в группах респондентов. Всё же, культура, интересы и взгляды обеих групп довольно близки, что может нивелировать их различия по указанным параметрам.

Обсуждение результатов и заключение.

Исследование, проведенное нами, предоставляет возможность проанализировать косплееров и гиков как участников двух близких, но различающихся культурных сообществ. Наши данные поддерживают гипотезы 1 и 2 о том, что косплееры характеризуются более высоким уровнем увлеченности и креативности по сравнению с гиками, не занимающимися косплеем. Это может быть связано с естественным косплея, требующим высокого уровня творчества и эмоциональной вовлеченности. Косплей представляет собой активную форму самовыражения, требующую интеграции множества навыков – от создания костюмов до выступления на публике. Процесс косплея может рассматриваться как творческий акт с элементами

игры и артистизма, где личность изменяет по собственному желанию свои границы, пробуя новые роли. В этом контексте не удивительно, что косплееры демонстрируют более высокие уровни креативности, поскольку создание костюма и образа требует нестандартного мышления, поиска новых решений и визуализации.

Кроме того, косплееры часто оказываются в центре внимания – как на фестивалях, так и в социальных сетях, что не может не приводить к сравнению себя с другими и соревнованию с другими, высокие значения чего мы видим: они значительно больше у косплееров. При этом наша третья гипотеза не подтвердилась: мы не обнаружили значимые различия по общему уровню самооценки и субшкалам «Одобрением других», «Внешность», «Успешностью в условиях конкуренции».

Гик-культура – это менее экспрессивная форма участия. Хотя гики могут также быть глубоко увлечены своими интересами (будь то комиксы, фильмы, видеоигры и т.д.), их участие часто менее выражено публично. Для гиков акцент делается на потреблении и обсуждении контента, тогда как косплей требует активного творчества. Это может объяснять, почему уровень креативности ниже у гиков, поскольку их участие в культуре больше связано с интерпретацией готового контента, а не созданием чего-то нового.

Особый интерес вызывают данные по четвертой гипотезе, которая подтвердилась лишь частично. В различии в потенциале самоизменения, косплееры демонстрируют более высокие показатели в таких областях, как «потребность в самоизменении» и «способность к осознанным самоизменениям», общий «потенциал к самоизменениям» у них выше, но при этом гики больше верят в возможность самоизменений. Это открывает интересные возможности для анализа: возможно, создание и воплощение разных персонажей в косплее стимулирует желание постоянного личностного роста и изменений. Потребность изменять себя может коррелировать с возможностью примерить разные роли, где каждая новая роль приносит нечто новое в восприятие собственной идентичности. Это не просто развлечение, а постоянный процесс личностного становления и поиска. Отсюда и более высокая потребность в изменениях – косплееры могут стремиться к самосовершенствованию и постоянно реализуют новые грани своего «я» через новые образы.

Любопытные результаты мы получили с показателем «Осознанность изменений». Тот факт, что косплееры обладают более высокой способностью к осознанным изменениям, может быть связан с особенностями косплея как практики. Для успешного воплощения

задуманного образа требуется планирование, дисциплина и умение организовать себя. Это может подтолкнуть их к более целенаправленному и осознанному развитию не только в рамках косплея, но и в других аспектах жизни, и является довольно ценным качеством.

При этом вера в возможность изменений выше у гиков, а у косплееров выражена средне. Хотя гики менее активно меняют себя в конкретных ситуациях, их более высокая вера в возможность изменений может быть связана с культурой, которую они представляют. Гик-культура часто погружена в фантастические миры, где герои претерпевают значительные личностные трансформации. Вера в возможность изменений может быть обусловлена глубоким взаимодействием с литературными, кинематографическими или игровыми сюжетами, когда трансформация героев играет центральную роль. Косплееры же играют в образ и видят таких же играющих косплееров, что может приводить к снижению веры в возможность людей по-настоящему меняться.

Наше исследование поднимает несколько важных вопросов, требующих дальнейшего изучения и уточнения. Во-первых, было бы интересно углубиться в анализ **вклада конкурсной составляющей косплея, а также количества образов и общего стажа** в самооценку и личностное развитие косплееров. Возможно, что участие в соревнованиях и выставках значительно усиливает чувство достижения и самооценку у косплееров, в отличие от гиков, для кого эти переменные играют меньшую роль.

Во-вторых, различие в **потенциале самоизменений** заслуживает дальнейшего изучения. Возможно, что косплей как практика стимулирует активное развитие личности, в то время как гик-культура, несмотря на свою богатую философскую основу, больше способствует пассивной рефлексии и размышлению о возможных изменениях.

Наконец, интересным направлением будет исследование гендерных аспектов, поскольку наше исследование включало только женщин. Однако заметим гендерный дисбаланс: среди косплееров больше женщин, в то время как среди гиков либо нет такого смещения, либо всё же мужчин несколько больше, что требует ещё уточнения.

Полученные результаты исследования подтверждают различия у представителей гик-культуры и косплей сообщества. И могут быть использованы для повышения осведомленности о личностных особенностях субкультур, а также для создания нового

психодиагностического инструментария с целью диагностики вовлеченности в гик- культуру, который необходим для более четкой дифференциации гика.

Благодарность

Исследование выполнено по гранту РНФ «Динамическая устойчивость личности в пространстве социокультурной неопределенности № 22-18-00140.

Литература

- Антонов, Д.Д. Личностные особенности людей, предпочитающих разные форматы игровой активности // Человек в ситуации изменений: реальный и виртуальный контекст: Материалы международной научной конференции, Москва, 12–13 апреля 2021 года. М.: Российский государственный гуманитарный университет, 2021. С. 311–313.
- Аршин, К.В. Комик-Кон // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал. 2023. URL: <https://bigenc.ru/c/comic-con-b63d8a/?v=9116954> (дата обращения 24.01.2024).
- Белка, Ю.В. Неологизмы английского языка 2013–2014 года // Nauka-Rastudent.ru. 2014. № 5. С. 19–19.
- Биктагирова, А.Р. Смыслообразующие ценности российской молодежи // Образование и духовная безопасность. 2019. № 2(8). С. 48–55.
- Валиева, Г.М. К вопросу формирования гик-культуры // Способности и ментальные ресурсы человека в мире глобальных перемен. Москва: Институт психологии РАН, 2020. С. 695–702.
- Казакова, Г.М., Андреев, Е.А., Тузовский, И.Д. Гик-культура в контексте культурологического анализа // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 31. С. 65–73.
- Карпук, В.А. Изучение особенностей образа Я у представителей субкультур ролевиков и косплееров // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. 2018. № 2(12). С. 96–105. DOI 10.28995/2073-6398-2018-2-96-105.
- Карпук, В.А. Особенности идентичности представителей субкультур «ролевики» и «косплееры» // Актуальные проблемы психологической науки: сборник статей и выступлений международной научной конференции, Москва, 10–12 мая 2018 года / Под редакцией Е.С. Горбуновой. М.: Общество с ограниченной ответственностью «Научно-инновационный центр», 2019. С. 408–410.
- Карпушина, Л.В., Сопов, В.Ф. Морфологический тест жизненных ценностей // Прикладная психология. 2001. №. 4. С. 9–30.

- Манукян, В.Р., Муртазина, И.Р., Гришина, Н.В. Опросник для диагностики потенциала самоизменений личности // Консультативная психология и психотерапия. 2020. Т. 28. № 4. С. 35–58
- Марцинковская, Т.Д. Культура и субкультура в пространстве психологического хронотопа // Психологический институт Российской академии образования. М.: Издательство «Смысл», 2016.
- Марцинковская, Т.Д. Феноменология и механизмы формирования субкультуры: психологический подход // Вестник Государственного университета просвещения. Серия: Психологические науки. 2013. № 4. С. 5–14.
- Михеев, М.И., Дигелева, М.В., Лунина, Е.Э. Генезис понятия «тик» в современной культуре // Вестник Тверского государственного технического университета. Серия: Науки об обществе и гуманитарные науки. 2016. № 1. С. 76–79.
- Молчанова, О.Н., Некрасова, Т.Ю. Адаптация методики Дж. Крокера, направленной на исследование базовых оснований самооценки // Культурно-историческая психология. 2013. Т. 9. № 4. С. 65–73.
- Никулина, Е.И. Гик-культура, как новая молодежная субкультура // Ломоносовские чтения на Алтае: фундаментальные проблемы науки и образования: Сборник научных статей международной конференции, Барнаул, 14–17 ноября 2017 года / Отв. ред. Е.Д. Родионов. Барнаул: Алтайский государственный университет, 2017. С. 2369–2372.
- Орестова, В.Р., Ткаченко, Д.П., Карпук, В.А. Вселенная супергероев как пространство идентификации и социализации в условиях транзитивности // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. 2019а. № 4. С. 145–156. DOI 10.28995/2073-6398-2019-4-145-156.
- Орестова, В.Р., Ткаченко, Д.П., Карпук, В.А. Особенности идентичности современной молодежи через призму современных субкультур // Психология субкультуры: феноменология и современные тенденции развития: Материалы международной научной конференции, Москва, 22–23 апреля 2019 года. М.: Российский государственный гуманитарный университет, 2019б. С. 137–143.
- Рябинина, А.М. «Отаку атакуют»: российское косплей-сообщество в публикациях СМИ (по материалам статей 1999–2017 года) // Артикульт. 2018. №1(29).
- Филиппова, О.В. Языковые реалии как вербальное выражение специфических черт национальных культур // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2009. № 1(3). С. 196–201.
- Carpenter, В.Е. Network geeks: how they built the internet. London: Springer Science & Business Media, 2013.

- Kohnen, M. 'The power of geek': fandom as gendered commodity at Comic-Con // Creative Industries. 2014. Vol. 7. No. 1. P. 75–78.
- McCain, J., Gentile, B., Campbell, W.K. A psychological exploration of engagement in geek culture // PloS one. 2015. Vol. 10. No. 11. P. e0142200. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0142200>
- Он «Geek» Versus «Nerd». 2013. URL: <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/> (дата обращения 18.08.2024).

Сведения об авторах

Владимир А. Карпук, преподаватель, Институт психологии им Л.С. Выготского, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Мнусская площадь, д. 6; karpuv@mail.ru

Дарья А. Келембет, студент, Институт психологии им Л.С. Выготского, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Мнусская площадь, д. 6; D.kelembet2018@yandex.ru

Karpuk V.A., Kelembet D.D.

Psychological differences and self-change potential
of cosplayers subculture and geek culture

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia

The article examines the personality traits of representatives of geek culture and the cosplay subculture. This hobby, originally popular only among a small circle, has now reached unprecedented popularity: massive festivals dedicated to cosplay and geek culture are held worldwide, drawing significant interest from large companies and the media. Each year, the number of people involved in these subcultures continues to grow; however, their personality traits remain underexplored, both in Russia and abroad. Even less studied is the issue of differentiating geek culture and the cosplay subculture, which, while closely related, are fundamentally distinct communities.

The main goal of this research is to identify psychological differences between these communities in parameters such as engagement, creativity, self-esteem, and the potential for self-transformation. The study was conducted on a sample of 66 respondents, including 30 cosplayers and 36 geeks. The following methods were used: "Personality Self-Transformation Potential", "Basic Foundations of Self-Esteem", and the Morphological Test of Life Values.

The study results showed that cosplayers have higher levels of engagement and creativity compared to geeks. Cosplayers also demonstrate a strong inclination toward personal change and the capacity for conscious self-transformation; however, their belief in the possibility of changing others is lower than that of

geeks. Additionally, it was found that life values such as “self-development” and “achievement” are more prominent among cosplayers, as is a significantly higher orientation toward “competition with others.”

The data obtained suggest that cosplayers exhibit a greater focus on personal development and conscious self-improvement, whereas geek culture is more oriented toward passive consumption and reflection on transformations. This study provides new insights into the psychological characteristics of these subcultures and may be useful for further academic research in the field of subculture studies.

Key words: cosplay, geek culture, potential for self-change, passion, subculture

For citation: Karpuk, V.A., Kelembet, D.D. Psychological differences and the potential for self-change in the subculture of cosplayers and geek culture. *New Psychological Research*, No. 4, 157–184. DOI: 10.51217/npsyresearch_2024_04_04_07

Acknowledgement

The experiment was carried out with the support of the Russian Science Foundation grant: “Dynamic Personality Resilience in a Space of Sociocultural Uncertainty, No. 22-18-00140”.

References

- Antonov, D.D. (2021). Personality traits of people preferring different forms of gaming activity. In *Man in a situation of change: Real and virtual context: Proceedings of the international scientific conference* (pp. 311–313). Moscow: Rossiiskii gosudarstvennyi gumanitarnyi universitet.
- Arshin, K.V. (2023). Comic-Con. *Bol'shaya rossiiskaya entsiklopediya: nauchno-obrazovatel'nyi portal*. Retrieved from <https://bigenc.ru/c/comic-con-b63d8a/?v=9116954>
- Belka, Yu.V. (2014). English language neologisms of 2013–2014. *Nauka-Rastudent.ru*, (5), 19.
- Biktagirova, A.R. (2019). Smysloobrazuyushchie tsennosti rossiiskoi molodezhi. *Obrazovanie i dukhovnaya bezopasnost'*, 2(8), 48–55.
- Carpenter, B.E. (2013). *Network geeks: How they built the Internet*. London: Springer Science & Business Media.
- Filippova, O.V. (2009). Linguistic realities as verbal expressions of specific features of national cultures. *Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*, (1), 196–201.
- Karpuk, V.A. (2018). Study of self-image features in members of role-playing and cosplay subcultures. *Vestnik RGGU. Seriya: Psikhologiya. Pedagogika. Obrazovanie*, 2(12), 96–105. <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2018-2-96-105>
- Karpuk, V.A. (2019). Identity features of members of role-playing and cosplay subcultures. In E.S. Gorbunova (Ed.), *Current issues in psychological science: Collec-*

- tion of articles and presentations from the international scientific conference* (pp. 408–410). Moscow: Nauchno-innovatsionnyi tsentr.
- Karpushina, L.V., & Sopov, V.F. (2001). Morphological test of life values. *Prikladnaya psikhologiya*, (4), 9–30.
- Kazakova, G.M., Andreev, E.A., & Tuzovskii, I.D. (2018). Geek culture in the context of cultural analysis. *Kulturologiya i iskusstvovedenie*, (31), 65–73.
- Kohnen, M. (2014). “The power of geek”: Fandom as gendered commodity at Comic-Con. *Creative Industries Journal*, 7(1), 75–78.
- Manukyan, V.R., Murtazina, I.R., & Grishina, N.V. (2020). Questionnaire for diagnosing the potential for self-change in personality. *Konsultativnaya psikhologiya i psikhoterapiya*, 28(4), 35–58.
- Martsinkovskaya, T.D. (2013). Phenomenology and mechanisms of subculture formation: A psychological approach. *Vestnik Gosudarstvennogo universiteta prosveshcheniya. Seriya: Psikhologicheskie nauki*, (4), 5–14.
- Martsinkovskaya, T.D. (2016). *Culture and subculture in the space of psychological chronotope*. Moscow: Smysl.
- McCain, J., Gentile, B., & Campbell, W.K. (2015). A psychological exploration of engagement in geek culture. *PLOS ONE*, 10(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0142200>
- Mikheev, M.I., Digeleva, M.V., & Lunina, E.E. (2016). Genesis of the concept “geek” in modern culture. *Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Nauki ob obshchestve i gumanitarnye nauki*, (1), 76–79.
- Molchanova, O.N., & Nekrasova, T.Yu. (2013). Adaptation of J. Crocker’s methodology for studying the basic grounds of self-esteem. *Kulturno-istoricheskaya psikhologiya*, 9(4), 65–73.
- Nikulina, E.I. (2017). Geek culture as a new youth subculture. In E.D. Rodionov (Ed.), *Lomonosov Readings in Altai: Fundamental problems of science and education* (pp. 2369–2372). Barnaul: Altaiskii gosudarstvennyi universitet.
- Orestova, V.R., Tkachenko, D.P., & Karpuk, V.A. (2019a). The universe of superheroes as a space of identification and socialization in transition. *Vestnik RGGU. Seriya: Psikhologiya. Pedagogika. Obrazovanie*, (4), 145–156. <https://doi.org/10.28995/2073-6398-2019-4-145-156>
- Orestova, V.R., Tkachenko, D.P., & Karpuk, V.A. (2019b). Identity Features of Modern Youth Through the Prism of Contemporary Subcultures. In *Psychology of subculture: phenomenology and modern development trends: Proceedings of the international scientific conference* (pp. 137–143). Moscow: Rossiyskiy gosudarstvennyi gumanitarnyi universitet.
- Ryabinina, A.M. (2018). “Otaku Attack”: Russian cosplay community in media publications (1999–2017). *Artikul’i*, (1)(29).

Slackpropagation. (2013, June 3). On “Geek” versus “Nerd.” Retrieved from <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geekversus-nerd/>

Valieva, G.M. (2020). On the formation of geek culture. In *Sposobnosti i mental'nye resursy cheloveka v mire global'nykh peremen* (pp. 695–702). Moscow: Institut psikhologii RAN.

Information about the authors

Vladimir A. Karpuk, psychologist, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miuskaya square, Moscow, Russia, 125047; *karpuk_va@mail.ru*

Daria D. Kelembet, student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miuskaya square, Moscow, Russia, 125047; *D.kelembet2018@yandex.ru*