

## Роль geek-культуры в современном мире.

Научный руководитель – Галкин Дмитрий Владимирович

*Дозморова Диана Владимировна*

*Студент (бакалавр)*

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Институт искусств и культуры, Томск, Россия

*E-mail: dozmorovadv@gmail.com*

Geek-культура имеет богатую историю начиная с XIX века и заканчивая нашим временем. Сейчас, можно говорить о том, что их культура представляет из себя некую совокупность субкультур, включающих в себя людей чем-то сильно увлеченных. И если раньше деятельность таких людей была обособлена, делала их замкнутыми и одинокими, то благодаря техногенному обществу и высокоразвитой системе коммуникации, они смогли найти своих единомышленников по всему миру.

Можно говорить о том, что современный мир сам создает среду для развития geek-культуры, так как сейчас их уникальные конгективные характеристики позволяют им взаимодействовать с новым технологическим духом времени и становиться довольно таки успешными, а также оказывают сильное воздействие на экономику и общественность. [n2] В данной связи встает закономерный вопрос о том, какое значение имеет geek-культура в современном мире.

Связь geek-культуры и эскапизма можно наблюдать с начала ее формирования. Изначально, в современном мире, этот термин начали применять к обществу людей имеющий технический склад ума и предрасположенность к изучению науки. О них долгое время говорят, как о людях, обращенных в себя, плохо социализированных, но в то же время имеющих большой интерес к выдуманным мирам, построенных на новых технологиях и явлениях. [n3] Этим обуславливалась их большая любовь к научной фантастике и ролевым играм. Но стоит отметить, что развлечения небыли их основным родом деятельности. Эти люди с невероятно концентрацией, и энтузиазмом были настоящими творцами. Яркими представителями именно этой части geek-культуры можно считать культуру хакеров, или любых других научных деятелей, в предыдущие века предпочитающих не выходить дальше своих лабораторий. Скептическое отношение остальных людей к данной культуре было вызвано малой вовлеченностью социума в мир технологий, который geek-культура так стремилась развивать.

Таким образом, будучи исторически наполненной эскапизмом geek-культура тесно прикнула к массовой культуре, создающей идеальные условия бегства от реальности в современном мире. Но в то же перемешав изобретателей с потребителями поп-культуры, фанатами различных теле шоу, комиксов и прочего. В этой связи можно говорить о близости поведения именно этой части geek-культуры с трактовкой Грекова, рассматривающего эскапизм именно как уход индивида от подлинного бытия через его симуляцию в развлечениях. [n1]

Становясь частью массовой культуры данный феномен проникает во многие сферы жизни, популяризируется, создает. Например, можно говорить о его влиянии на движение феминизма (так как даже в этой среде присутствует заведомая маскулинность [ n4]), на трансформацию классического искусства (речь в первую очередь о смелых экспериментах и попытках соединить науку, технологии и искусство [ n5]), на модные тенденции (появляется целый стиль geek-chic [ n6]) и так далее.

Таким образом проблема исследования заключается в специфической роли geek-культуры в современном мире. Объектом исследования является историческое формирование образа geek-культуры. Предмет исследования - влияние подобной культуры эскапизма на различные сферы жизни и ее место в современном мире.

В качестве метода работы с источниками в исследовании совмещен теоретический анализ и обобщение, а также контент-анализ различных источников информации посвященных истории формирования geek-культуры, а также ее взаимодействию с социумом. Это необходимо для того, чтобы выявить зависимость между эскапистской geek-культурой и массовой культурой, а также ее влияние на современный мир.

Анализ такого феномена как geek-культура позволяет сделать следующие выводы:

- 1) Geek-культура - играет важную роль в массовой культуре как культуре потребления, постоянно воспроизводящей новые идеи, вокруг которых объединяются geek сообщества.
- 2) Роль эскапизма в geek-культуре важна, ведь она позволяет миру изменяться гораздо быстрее, даря возможность этим увлеченным людям максимально абстрагироваться от лишнего, по их мнению, факторов и уделить внимание своему любимому делу в большей степени.
- 3) Поскольку, geek-культура в современном мире представлена одновременно как часть массовой культуры, поддерживая общество потребления, а также пропаганда эскапистских ценностей отчуждения от мира, предлагая создать свой собственный, можно говорить о двоякости geek-культуры. Такая двоякость geek-культуры может являться причиной более успешной адаптации людей подверженных эскапизму к современному техногенно-массовому миру. Geek культура в современном мире играет роль института, позволяющего самовоспроизводиться креативному классу.

### Источники и литература

- 1) Греков Максим Александрович. Феномен эскапизма в медианасыщенном обществе. Омск., 2008.
- 2) Mark Roeder Unnatural Selection: Why the Geeks Will Inherit the Earth. US., 2013
- 3) Reconstruction: <http://reconstruction.eserver.org/061/christensen.shtml>
- 4) Geek feminism: <https://geekfeminism.org>
- 5) Reed Ghazala: <http://www.anti-theory.com/bio>
- 6) Junkee: <http://junkee.com/origin-stories-the-evolution-of-geek-chic/20083>