

УДК 80

**Е.А. КОСТРЫШОВА**  
(kostryshova@yandex.ru)

МОУ «Средняя школа с углубленным изучением отдельных предметов № 81 Центрального района Волгограда»

## КОММУНИКАТИВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГИК-КУЛЬТУРЫ

*Рассматривается эволюция социокультурных феноменов сообщества гиков, которое представляет собой уникальные образование, формирующее тенденции в последующем развитии различных субкультур.*

Ключевые слова: гик-культура, медиапространство, социальная реальность, аниме-сообщество, субкультура.

**Актуальность** данного исследования заключается в том факте, что в контексте эволюции социокультурных феноменов сообщество гиков предстает как уникальное образование, формирующее тенденции в последующем развитии различных субкультур. Кроме того, с лингвистической точки зрения гиковской культуре не уделялось должного внимания, что подтверждается отсутствием словарей в интернете, которые содержат гиковские термины.

**Объектом** исследования является гик-культура, в качестве **предмета** изучения рассматриваются ее коммуникативные характеристики, в частности языковые единицы или мемы.

**Целью** данного исследования является выявление коммуникативных характеристик гик-культуры в медиа пространстве.

Для достижение цели были поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть определения к слову «гик» в отечественных и зарубежных источниках
2. Рассмотреть развитие термина в исторической перспективе, узнать об истоках «гик-культуры»
3. Найти отражения коммуникативных характеристик в интернет-пространстве

**Практической значимостью** является возможность ознакомления с гик-культурой, также результаты могут быть применены в качестве одного из источников для создания гик-словаря.

### **Основные определения термина «гик-культура».**

Семантическое поле понятия «гик-культура» включает в себя несколько терминов, но прежде чем познакомиться с ними и дать им определение, нужно ознакомиться с самим понятием «гик». В сознании большинства молодых людей гиком является умный, чем-то увлекающийся человек, который отличается небрежным отношением к своему внешнему виду и к популярным веяниям моды.

Кембриджский словарь дает определение «гика» как «кто-то умный, но не модный и не популярный». Согласно этому словарю, слово “geek” появляется в конце XIX в., имеет немецкое происхождение и в переводе означает «сумасшедший, нелепый, дурашливый» [6]. Словарь “Collins” дополняет это определение тем, что гиком является человек, который умен в какой-то из сфер, но ведет себя неловко в социальных интеракциях [7]. Словарь “Oxford Learner’s Dictionary” отмечает, что слово “geek” типично для человека, который «скучен, носит немодную одежду, не знает, как вести себя в социальных ситуациях и т. д.», т. е. дает определение, которое содержит в себе негативную окраску приверженцев данной культуры [8].

В русскоязычных словарях термин «гик» встречается редко, и термин, предложенный Е.Н. Шагаловой, «человек, безмерно увлеченный высокими технологиями, в том числе компьютерными»; «ботаник» [4, с. 37], частично неверен, т. к. в нем присутствует смешение двух терминов, которые пришли к нам из англоязычной культуры – нерд или ботан (англ. Nerd) и гик (англ. Geek).

Авторы сходятся во мнении, что термин «гик» может использоваться как обобщающий термин для обозначения кого-то, кто не вписывается в основное общество или кто социально неловок, так и как способ описания кого-то умного и сосредоточенного на определенном интересе [3, с. 77].

В художественной литературе термины «гики» и «нерды» часто используются в уничижительной манере и они, как правило, взаимозаменяемы. Они обычно используются в разговорном языке для обозначения «чудака», «неудачника» или «зануды». Однако, хоть слова и кажутся синонимами, они обозначают разные явления. Если гик – это человек, всецело увлекающийся чем-то (комиксами, книгами, музыкой, автомобилями), то нерд – это человек, который увлекается преимущественно компьютерными технологиями.

Для того, чтобы разобраться в различиях этих терминов, нужно узнать значение слова «нерд».

В словаре “Collins” под термином “nerd” подразумевается умный, целеустремленный человек, одержимый несоциальным хобби или стремлением стать компьютерным ботаником [10]. Словарь “Oxford Learner’s Dictionary” определяет словом “nerd” человека, который очень интересуется компьютерами [11].

В кембриджском словаре даются два определения. Первое схоже со значением слова «гик»: «нерд» – это человек, особенно мужчина, который непривлекателен и неловок в общении, однако, там же дается и другое определение, отличающее его, согласно которому нерд, или ботаник – это человек, который чрезвычайно интересуется одним предметом, особенно компьютерами, и знает о нем много фактов [9]:

Таким образом, понятие “nerd” в современном обществе является более узким, оно определяет людей, всерьез увлекающихся компьютерами. Слово “geek”, в свою очередь, более широкое – оно охватывает всех людей, которые всерьез увлечены чем-то (не обязательно компьютерами), например, чтением и рисованием комиксов, музыкой, химией или физикой и т. д.

#### **Становление и развитие понятия «гик-культура»**

С 1950-х по 1970-е гг. в США термин «гик» использовался для описания людей, которые воспринимались как социально неловкие, часто из-за их неучастия в общественной деятельности и сосредоточенности на академических занятиях. Этих людей часто считали изгоями, и они плохо интегрировались в социальную структуру своих школьных сообществ. Их часто считали чрезмерно умными, а их хобби, такие как чтение комиксов, игра в настольные игры и времяпрепровождение за компьютерами, не были поняты их сверстниками. Термин «гик» носил негативный оттенок и считался уничижительным до 1980-х гг., когда развитие технологий начало менять восприятие этих людей. Возросший интерес к компьютерам и технологиям привел к изменению отношения общества к «ботаникам», и те, кто был увлечен компьютерами, стали востребованы. Эти некогда отверженные люди начали принимать свой статус гиков и с гордостью идентифицировать себя как членов этой субкультуры. Термин «социальный контакт» претерпел значительные изменения в своем значении. В настоящее время это общий неформальный термин, который может относиться к человеку, находящемуся вне мейнстрима или считающемуся социально неприемлемым, а также к умному и преданному своему делу индивидууму [5, с. 38].

Согласно И.А. Владимирову, начало XXI в. стало временем гик-культуры, что определилось развитием цифровых технологий и повышенным интересом к виртуальной реальности. И.А. Владимиров считает, что сериал “The Big Bang Theory”, вышедший в 2007 г., подтвердил популярность гик-культуры, т. к. главный герой представляет собой и «ботана», и фаната, и чудака [2, с. 115]. С 2009 г. в Германии проходит гик-фестиваль-выставка “Gamescom”, которую в 2017 г. открыла канцлер Ангела Меркель. Мероприятие пользуется популярностью среди гиков со всего мира и число посетителей которой увеличивается с каждым годом.

Таким образом, быть гиком – значит, быть чудаковатым человеком, посвящающим свое свободное время хобби. Согласно Л.А. Брушковой и И.А. Владимирову, основными элементами гик-культуры в настоящее время являются: видеоигры, комиксы, супергеройские и фантастические фильмы и сериалы, японские манга и аниме [1]. Современная гик-культура обрела также черты спортивных состязаний, что проявляется, в частности, в киберспорте по различным видеоиграм (в данный момент

идёт активное обсуждение включения киберспорта в программу Олимпийских игр). Демонстративной же формой гик-культуры можно считать движение косплееров. Таким образом, по этому набору характеристик могут быть сгруппированы различные субкультуры: технологи, энтузиасты научно-фантастических сериалов и так называемых интеллектуальных драм, ролевые игроки и исторические реконструкторы, любители косплея, поклонники комиксов и научной фантастики, а также любители настольных игр. Эти группы «замкнуты» в своих кругах общения, что можно объяснить прежде всего их высоким уровнем академических или практических знаний в области своих увлечений и высокой степенью увлеченности.

### **Языковая репрезентация представителей гик-культуры**

Рассмотрим основной языковой багаж, которым обладают представители определенной разновидности гик культуры. Мы рассмотрим несколько категорий: игры, книги и комиксы, музыку и то, какие фразы принесла гик-культура в наш ежедневный лексикон. Также знание выражений, которые используются в определенном кругу, поможет лучше понять представителей определенной субкультуры и позволит развить интерес к сфере.

Говоря про фильмы, комиксы, видеоигры, сериалы, нельзя не сказать про их вклад в лингвистику. Многие фразы, выражения в той или иной степени входят в нашу жизнь и становятся если не значимыми, то очень популярными, которые могут иногда перерасти в мемы. В повседневной, реальной жизни мы не всегда пользуемся данными выражениями, но в цифровом мире мы можем делиться своими мыслями, чувствами, идеями, эмоциями, или выразить свое недовольство, презрение, или наоборот – пошутить. Отправляя картинки или видеофрагменты, содержащие в себе какой-то смысл, только понимающий человек может понять, какой посыл несет тот или иной визуальный контент.

Для начала рассмотрим **компьютерные игры**.

#### *1) Казна пустеет, милорд*

Фраза, позволяющая показать, что денег не хватает, пришла к нам из игры “Stronghold”.

#### *2) Ничто не истинно, всё дозволено*

Философская фраза пришла к нам из игры “Assassin’s Creed”, в которой главный герой бросает вызов обществу. Ключевая фраза в философии Ницше и высказывание из игры. В разных трактовках звучит по-разному, как и смысл, который будет по-разному понят в зависимости от ситуации.

#### *3) Война. Война никогда не меняется*

Фраза пришла к нам из игры “Fallout”, где действия происходят в 2077 г., когда мир находится на пороге ядерной войны.

#### *4) GG WP (Good game well played)*

Хорошая игра, отлично сыграли – фраза, которая используется у подростков, чтобы показать, что чему-то пришел конец. Например, если ученик получил двойку за тест, он может сказать – «ну это гг» (в контексте «мне конец»).

### **Комиксы**

В современных торговых центрах стали массово появляться японские магазины, которые привлекают к себе любителей аниме и японской культуры в целом. Стороннего человека некоторые слова могут ввести в заблуждение, но если разобраться с некоторыми из терминов, то японские заведения могут вызвать интерес не только у представителей этой гик-культуры.

Например, слово «отаку» в Японии обозначает фанатов, но в России и в странах СНГ этот термин относится к любителям аниме и манги.

Камеко – это фотографии на аниме-фестивалях, а также задействованные на фотосессиях косплееров.

Кигуруми – это пижама, однако, изначально так называли костюм для косплей-фестиваля.

### **Фильмы**

#### *1) «No God, Please No!»*

«Нет, боже, пожалуйста, нет!» – знаменитая фраза из ситкома «Офис», рассказывающий о жизни офисных работников. В одной из серий герой Майкл Скотт таким образом реагирует на возвраще-

ние на должность одного из сотрудников. Данный фрагмент превратился в мем, который используют, чтобы выразить свою недовольство той или иной ситуацией.

### 2) *Facepalm* (Фэйспалм, рукалицо)

Фэйспалм – выражение неловкости, стыда уныния как реакция на какую-то глупость, когда собеседник высказывает откровенную чушь, нам хочется закрыть лицо руками. Самое известное воплощение этого мема – картинка с капитаном Жаном-Люком Пикаром из сериала «Звездный путь» (Star Trek).

### 3) *How Do You Do, Fellow Kids?* (Как поживаете, детишки?)

Момент из сериала “Студия 30” (30 Rock), где частный детектив Ленни Возняк рассказывает про свои былые расследования, среди которых была работа под прикрытием в школе. Воспоминание было о том, каким образом герой маскировался под школьников. В сцене персонаж одет в толстовку, футболку с надписью “Music Band” и с красной кепкой, держа в руках два скейтборда. Спустя время это переросло в мем, значение которого заключается в том, что это ироничная реакция на то, как взрослые пытаются иногда вести себя или выглядеть как подростки. Например, когда взрослые люди заводят блог, отправляют стикеры, читают рэп, общаются с помощью мемов и т. д.

Гик-культура становится массовой субкультурой современного общества. Гик-культура стирает гендерные, сословные, возрастные, религиозные и прочие различия и находит свое отражение в различных проявлениях массовой культуры: например, в книгах, фильмах и компьютерных играх. Следовательно, нельзя сказать, что носителями гик-культуры является только молодежь.

В нашем исследовании мы рассмотрели историю развития термина «Гик» и продемонстрировали на примере словарей, что термин изначально имел негативный окрас и все еще сохранил это значение, но оброс новыми смыслами. Со временем этот термин стал приобретать положительную коннотацию, т. к. у общества выработался спрос на специалистов определенного типа – например, у общества появился спрос на программистов, поднялся их престиж, также продолжают пользоваться спросом аниме-сообщества, проводятся фестивали для представителей гик-культуры. Мы также рассмотрели различия между словами «Гик» и «Нерд», которые зачастую путают друг с другом, что не является правильным. Согласно Оксфордскому словарю, «гик» – это слово для обозначения как лица, выпадающего из социальной реальности, так и умного, увлеченного чем-то человека [8], а «нерд» – человек, который очень увлечен компьютерами, хотя на деле также такой человек ставит интеллектуальный труд и интеллектуальное развитие выше всего остального [11].

Узнав определения слова «гик», мы исследовали проявления данной культуры в медиaprостранстве и пришли к выводу, что те слова, выражения, фразы, которыми пользуются представители гик-культуры в своем кругу, массово укоренились в нашей повседневной речи. В дальнейшей исследовательской деятельности можно будет разработать гик-словарь для каждой из элементов культуры, например, разработать словарь со словами, которые употребляют любители компьютерных игр. Это поможет облегчить коммуникацию с представителями гик-культуры людям, незаинтересованным в этом, а также поможет пробудить интерес к данной гик-культуре в целом.

## Литература

1. Брушкова Л.А., Владимиров И.А. Гик-культура как молодежная суперсубкультура цифрового общества // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2019. Т. 10. № 2. С. 19. [Электронный ресурс]. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/22SCSK219.pdf> (дата обращения: 05.03.2024).
2. Владимиров И.А. Гик-культура как новый молодежный социокультурный феномен современного российского общества // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2019. Т. 9. № 3(39). С. 114–118.
3. Михеев М.И., Дигелева М.В., Лунина Е.Э. Генезис понятия «гик» в современной культуре // Вестник Тверского гос. технич. ун-та. Науки об обществе и гуманитарные науки. 2016. № 1. С. 76–79.
4. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века: ок. 1500 слов / Е.Н. Шагалова. М.: Астрель: АСТ, 2011.
5. Тойнби А.Дж. Исследование истории: Возникновение, рост и распад цивилизаций / пер. с англ. К.Я. Кожурина. М.: АСТ: АСТ МОСКВА, 2009.
6. Geek // Cambridge Dictionary. [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/geek> (дата обращения: 29.03.2024).

7. Geeky // Collins Dictionary. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/geeky> (дата обращения: 29.03.2024).
8. Geek // Oxford Learner's Dictionaries. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/geek> (дата обращения: 29.03.2024).
9. Nerd // Cambridge Dictionary. [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/nerd> (дата обращения: 29.03.2024).
10. Nerd // Collins Dictionary. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/nerd> (дата обращения: 29.03.2024).
11. Nerd // Oxford Learner's Dictionaries. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/nerd> (дата обращения: 29.03.2024).

**EKATERINA KOSTRYSHOVA**

*Municipal General Education Institution*

*«General Secondary School #81 with advanced study of some subjects of the Central district of Volgograd»*

### **COMMUNICATIVE CHARACTERISTICS OF GEEK CULTURE**

*The article deals with the evolution of the sociocultural phenomena in the society of geeks, that is presented as a unique formation, putting the tendencies in the further development of the different subcultures.*

*Key words: geek culture, mediaspace, social reality, anime community, subculture.*