

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, медиaprостранство, 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 медиапространстве 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.