**Дніпровський національний університет**

**імені Олеся Гончара**

Факультет систем і засобів масової комунікації

Кафедра масової та міжнародної комунікації

**ДИПЛОМНА РОБОТА**

**магістра**

на тему: «Специфіка гік-комунікації в онлайновому середовищі»

Виконав: студент групи ЗМ-19м-1

спеціальність 061 Журналістика,

освітньо-наукова програма «Журналістика»

Городивський М.Б.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Керівник \_\_\_\_\_ канд. філол. наук, доц. Кирилова О.В.

підпис наук. ступ., вчене звання (прізвище та ініціали)

Рецензент\_\_\_\_\_ канд. філол. наук, доц. Іванова Н.І.

підпис наук. ступ., вчене звання (прізвище та ініціали)

Завідувач кафедри масової та міжнародної комунікації \_\_\_\_\_\_\_\_ д-р наук. із соц. ком., проф. М. В. Бутиріна

м. Дніпро – 2021 року

**Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара**

Факультет систем і засобів масової комунікації\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Кафедра масової та міжнародної комунікації\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Рівень освіти другий (магістерський)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Спеціальність 061 Журналістика\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Освітньо-наукова програма «Журналістика»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**завідувач кафедри масової та міжнародної комунікації**

**д. наук із соц. ком., проф. Бутиріна М. В.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

“\_\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 року

**З А В Д А Н Н Я**

**НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ(ЦІ)**

**Городивському Микиті Богдановичу**

1. Тема роботи «Специфіка гік-комунікації в онлайновому середовищі», керівник роботи Кирилова О.В., канд. філол. наук, доцент кафедри масової і міжнародної комунікації, затверджена наказом вищого навчального закладу від “\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_202\_\_ року № \_\_\_\_.

2. Строк подання студентом роботи 20.05.2021 р.

3. Перелік питань, які потрібно розробити:

- Розглянути сучасні теорії комунікації;

- Виділити особливості гік-культури;

- Охарактеризувати специфіку творення онлайн-дискурсу;

- Розглянути особливості комунікації всередині різних тематичних гік-спільнот.

4. Дата видачі завдання «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_202\_\_\_ р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  з/п | Назва етапів дипломної  роботи | Строк  виконання етапів роботи | Примітка |
| 1. | Підготовка проспекту дипломного дослідження | 1.12.2020 р. |  |
| 2. | Підготовка теоретичної частини роботи | 1.03.2021 р. |  |
| 3. | Підготовка практичної частини роботи | 1.04.2021 р. |  |
| 4. | Оформлення роботи | 1.05.2021 р. |  |
| 5. | Подання роботи на кафедру | 20.05.2021 р. |  |

**Студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Гродовський М.Б.**

**Керівник роботи \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Кирилова О.В.**

**РЕФЕРАТ**

Дипломна робота: 73 с., 1 мал., 56 джерел, 1 табл, 1 рис.

Об’єктом дослідження є гік-комунікація як феномен сучасної культури.

Мета роботи полягає у визначенні закономірностей функціонування гік-комунікації.

Методи дослідження: Для досягнення мети й ефективного розв’язання завдань диплому використано загальнонаукові, міждисциплінарні та спеціальні методи. Так, поряд із загальнонауковим методом системного аналізу, який застосовувався під час аналітичного дослідження наукових праць за обраною проблемою й формування концептуальної моделі предмету вивчення, залучено і порівняльно-історичний метод, зокрема його парадигматичний, аналогічний, узагальнюючий, індивідуалізуючий і синтетичний аспекти.

Одержані висновки та їх новизна: Специфіка гік-комунікації в онлайні полягає у ототожнюванні себе із певним соціумом (спільнотою). Людина, яка має певні захоплення, шукає людей із такими же захопленнями заради спілкування. Процес самого спілкування сильно залежить від специфікації гік-спільноти та технічних можливостей майданчику, на якому відбувається процес комунікації. Робота є першою спробою цілісного дослідження проблеми реалізації гік-комунікації. Здійснено комплексний аналіз провідних шляхів репрезентації зазначеного явища на структурному, семіотичному, жанрово-стильовому рівнях.

Результати наукової роботи можуть застосовуватися під час подальшого вивчення предмету та об’єкту дослідження.

Перелік ключових слів: ГІК, ГІК-СПІЛЬНОТА, ГІК-КОМ’ЮНІТІ, ГІК-КОМУНІКАЦІЯ, REDDIT, ІНТЕРНЕТ-КОММУНІКАЦІЯ, ФІЛЬМИ, ВІДЕОІГРИ.

**RESUME**

**Implementer**: Horodyvskyi Mykyta, group ZM-19m-1 (the Department of mass and international communications).

**Scientific supervisor:** Cand. Sc. (Philology) Kyrylova Oksana

**Research issue:** "Specifics of geek communication in the online environment.".

**Volume:** 77 p., bibl. – 56.

**The research object:** geek communication as a phenomenon of modern culture.

**The purpose** of the work: to determine the patterns of functioning of geek communication.

**Results and novelty**: The specificity of geek communication online is to identify yourself with a certain society (community). A person who has certain hobbies is looking for people with the same hobbies for the sake of communication. The process of communication itself strongly depends on the specification of the geek community and the technical capabilities of the site where the communication process takes place. The work is the first attempt at a holistic study of the problem of implementing geek communication. A comprehensive analysis of the leading ways of representation of this phenomenon at the structural, semiotic, genre and style levels.

**Keywords:** geek, geek community, reddit, videogames, films, geek communication, web communication.

ЗМІСТ

[ВСТУП 7](#_Toc71599602)

[РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ГІК-КОМУНІКАЦІЇ 10](#_Toc71599603)

[1.1. Сучасна теорія комунікації 10](#_Toc71599604)

[1.2. Гік-культура як складова соціальної практики 16](#_Toc71599605)

[1.3. Специфіка творення онлайнового дискурсу 21](#_Toc71599606)

[Висновки до розділу 1 24](#_Toc71599607)

[РОЗДІЛ 2. ІДЕЙНО-ТЕМАТИЧНІ ДОМІНАНТИ ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЇ ПРЕДСТАВНИКІВ ГІК-КУЛЬТУРИ 26](#_Toc71599608)

[2.1. Комунікативні жанри в інтернет-спілкуванні представників   
гік-культури 26](#_Toc71599609)

[2.2. Мовні особливості інтернет-комунікації представників   
гік-культури 38](#_Toc71599610)

[Висновки до розділу 2 46](#_Toc71599611)

[РОЗДІЛ 3. СПЕЦИФІКА КОМУНІКАТИВНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ГІКІВ НА ПОРТАЛІ REDDIT.COM 47](#_Toc71599612)

[3.1. Лексико-граматичні аспекти комунікації представників гік-культури на порталі reddit.com 47](#_Toc71599613)

[3.2. Прагматичні аспекти комунікації представників гік-культури на порталі reddit.com 58](#_Toc71599614)

[Висновки до розділу 3 65](#_Toc71599615)

[ВИСНОВКИ 66](#_Toc71599616)

[СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 69](#_Toc71599617)

# ВСТУП

Поняття «міжкультурна комунікація» сьогодні трактується дуже широко і включає різні рівні – від міжособистісного спілкування представників різних соціальних груп із культурними світами, що відрізняються один від одного, до взаємодії між представниками різних національних культур чи цивілізацій, ще більш глобально – спілкування між Сходом і Заходом.

В умовах інтенсифікації практичної взаємодії між представниками різних культур із усією гостротою постає завдання теоретичного осмислення можливостей та засобів досягнення максимального взаєморозуміння, запобігання конфліктів, досягнення нового рівня усвідомлення спільності вселюдської долі та більш глибокої психологічної єдності, що не залежить від ступенів культурних розходжень. Крім того, сучасна політика міжнародного співробітництва вимагає не тільки максимальної кооперації між культурами, але також пошуку формальних умов і можливостей для досягнення домовленостей на всіх рівнях, вироблення взаємовизнаної суспільної думки щодо потреб міжнаціонального спілкування і, насамперед, формування такого менталітету, в основі якого була б ідея цінності будь-якої культури і стилю життя і уподобань. Така політика базується на вихованні певних моральних почуттів і відносин, а саме: співчуванні, толерантності, емпатії та співробітництві з різними національними культурами та тематичними групами, оскільки усі вони входять в єдину глобальну систему взаємозалежностей, що включає не тільки економічні параметри, але також, культурні, політичні, соціальні та моральні.

Отож, **актуальність** дослідження визначається необхідністю простежити специфіку реалізації гік-комунікації

*Об’єктом* дослідження є гік-комунікація як феномен сучасної культури.

*Предмет* дослідження: закономірності функціонування гік-комунікації.

**Мета дослідження**: визначення закономірностей функціонування гік-комунікації.

Поставлена мета передбачає вирішення таких **завдань** дослідження:

1. Розглянути сучасні теорії комунікації;

2. Виділити особливості гік-культури;

3. Охарактеризувати специфіку творення онлайн-дискурсу;

4. Розглянути особливості комунікації всередині різних тематичних гік-спільнот.

**Методи дослідження.** Для досягнення мети й ефективного розв’язання завдань диплому використано загальнонаукові, міждисциплінарні та спеціальні методи. Так, поряд із загальнонауковим методом системного аналізу, який застосовувався під час аналітичного дослідження наукових праць за обраною проблемою й формування концептуальної моделі предмету вивчення, залучено і порівняльно-історичний метод, зокрема його парадигматичний, аналогічний, узагальнюючий, індивідуалізуючий і синтетичний аспекти. Саме він дозволив чіткіше окреслити основні етапи розвитку гік-комунікації, надати історіографію досліджуваного явища. Контент гік-комунікації досліджувався за допомогою інструментарію лінгвістичного аналізу з урахуванням специфіки диджитального середовища.

**Наукова новизна роботи.** Робота є першою спробою цілісного дослідження проблеми реалізації гік-комунікації. Здійснено комплексний аналіз провідних шляхів репрезентації зазначеного явища на структурному, семіотичному, жанрово-стильовому рівнях.

**Практичне значення результатів дослідження.** Матеріали дослідження можуть застосовуватися під час подальшого вивчення предмету та об’єкту дослідження.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків і списку використаної літератури.

У першому розділі «Особливості гік-комунікації» йдеться про спроби теоретичного осмислення та стандартизування специфічної гік-комунікації згідно стандартних метрик та загальноприйнятих визначень.

Другий розділ присвячено ідейно-тематичним домінантним інтернет-комунікації представників гік-культури, де розповідається про спільні та відмінні особливості спілкування гіків у тематичних ком’юніті, а також наводяться специфічні приклади гік-комунікації, які не можуть бути охарактеризовані за жодним із критеріїв.

У третьому розділі розглядається специфіка комунікації різних тематичних гік-спільнот на порталі Reddit.com. Аналізуються найбільш відомі та цікаві приклади гік-комунікації, що вийшли далеко за рамки конкретного тематичного середовища.

Результати дослідження пройшли апробацію на ХVІ Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих вчених та студентів Система національних ЗМК у сучасній Україні: нова візія (16 квітня 2020 року) з публікацією тез. Тема доповіді: «Інструменти просування Telegram-каналу на прикладі інформаційно-розважального порталу Geek Informator» (Система національних ЗМК у сучасній Україні: нова візія: Матеріали ХVІ Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих вчених та студентів: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2020).

# РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ГІК-КОМУНІКАЦІЇ

## Сучасна теорія комунікації

Типологія комунікації може бути здійснена на основі найбільш характерних комунікативних чинників предметної області «міжкультурна комунікація». Подамо їх схематично (Рисунок 1.1.)

Джерело Передавач Канал Приймач Мета

Кодування Шум Декодування

Рисунок 1.1. Схема міжкультурної комунікації [20, c. 26]

Випадок, коли культура x запозичує з культури y певне явище z охоплює різного роду запозичення з інших культур – у техніці, ідеології, моді, харчуванні, способі життя і т. ін., які мають місце, ймовірно, з моменту зародження різних культур. Культура х може бути названа культурою-реципієнтом, а культура у – культурою-донором [20, с. 18].

Утім, називати аналізований процес комунікацією можна лише метафорично, оскільки комунікація – це, по-перше, здатність, притаманна лише живим істотам, а, по-друге, її суть полягає перш за все в обміні інформацією. Тому наведений випадок не може бути визнаний варіантом міжкультурної комунікації, через що його правильніше було б назвати міжкультурною трансференцією або міжкультурним запозиченням. Запозичення будь-якого іншокультурного явища, щоправда, передбачає здійснення попередньої інтенсивної міжкультурної комунікації, й постає в цьому сенсі її наслідком.

Носій культури х виконує певну діяльність разом з носієм культури у.

Слід зауважити, що і в цьому випадку маємо справу з більш широким явищем, ніж комунікація. Він охоплює такі поширені форми міжкультурних контактів, як туризм, робота, лікування або навчання за кордоном, і т.ін. і постає, очевидно, найбільш частотним тлумаченням поняття міжкультурної комунікації.

Проте, можна легко переконатися, що власне міжкультурну комунікацію складає лише частина міжкультурної взаємодії цього роду, і використання терміна «міжкультурна комунікація» в даному значенні являє собою не що інше, як метонімію (використання назви частини в якості назви цілого поняття). Подібні термінологічні нюанси не є, здебільшого, аж надто важливими, але якщо прагнути до точності, то для цього типу міжкультурної взаємодії доречнішим був би термін міжкультурна діяльність.

Одними з найбільш інтенсивно розвинених дисциплін в рамках цього напрямку теорії міжкультурної комунікації є міжкультурний менеджмент і міжкультурний маркетинг.

Носій культури x взаємодіє з текстом культури x іншого історичного періоду (текстом х + t).

Цей тип міжкультурної комунікації не розглядається у класифікаціях більшості авторів. Причиною цього є, очевидно, первісна орієнтація теорії міжкультурної комунікації на усну, безпосередню комунікацію (дискурс), про яку йтиметься далі [20, с. 20].

Загальним правилом є те, що чим далі розташовані один від одного ланки ланцюга поколінь, тим більше «міжкультурних рис» набуває комунікація між їх представниками. Зовнішніми ознаками такого «очуження» відповідного тексту є розбіжності в літературознавчих інтерпретаціях, необхідність розгорнутих передмов, апарату коментарів і т.ін.

У зв'язку з тим, що в цьому випадку безпосередня комунікація зі зрозумілих причин неможлива (чинник Ситуація х не збігається з чинником Ситуація x + t), мова тут йде переважно про сприйняття письмових (або зафіксованих будь-яким іншим чином) текстів. Щоб відмежувати цей тип комунікації від інших різновидів міжкультурної комунікації, можна визначити його як комунікацію між поколіннями.

Носій субкультури a національної культури х спілкується з носієм субкультури b тієї ж культури х;

Носій супранаціональної культури хх спілкується з носієм супранаціональної культури уу.

Визначення цих типів міжкультурної комунікації залежить від поглядів на те, що вважати «культурою» і що – «субкультурою» або «супракультурою».

На роль «нульової величини» із найбільшими підставами, ймовірно, може претендувати рівень національної культури, хоча тут і виникає низка проблем із дефініцією самого «національного».

Останній термін, хоч і належить до числа популярних та часто вживаних, є за своєю внутрішньою формою не вповні коректним – правильніше в цьому контексті було б говорити про національну «самоідентифікацію». Ідентичність формується шляхом віднесення себе до певного класу людей (у даному випадку – нації) та формування похідних від цього прав і обов'язків.

Віднесення себе до тієї чи іншої нації базується на цілій низці диференційних ознак. Перелік цих ознак (за аналогією з семантичним диференціалом в лінгвістиці, його можна назвати «етнічним диференціалом») є досить великим і відносно добре вивченим. Зазвичай до нього включають наявність ендо- та екзоетноніма, дійсне або уявне спільне походження, спільні долю, мову, релігію, звичаї і традиції, менталітет, фольклор, свята, міфологію (включаючи героїв і антигероїв, славні або трагічні події в історії), довге проживання у складі однієї держави і т.ін.

Кожна національна культура розподіляється за багатьма субкультурами – етнічними, регіональними, віковими, професійними, за інтересами і т.ін. Комунікацію між носіями подібних культур можна назвати міжсубкультурною. Із когнітивної точки зору вона навряд чи відрізняється від звичайної інтракультурної – загальний національно-культурний багаж виявляється цілком достатнім для досягнення взаєморозуміння. Утім, це стосується лише т. зв. інвольвованих (включених) різновидів комунікації, а не обсервативних, що мають місце в ситуації, коли будь-хто необізнаний спостерігає за спілкуванням представників певної субкультури між собою.

В іншому, проблеми тут виникають головним чином у царині прагматичного (оцінок, установок, забобонів і т. ін.), і перш за все, за лінією комунікантів х - комунікантів у (дискримінація на основі етнічних стереотипів, непорозуміння між представниками різних поколінь і т. ін.) [20, с. 23].

Супракультурні властивості цікаві тим, що можуть водночас входити до складу первинних, «глибинних» шарів відповідних національних культур (архетипів). Цей факт поки є непоцінованим у теорії міжкультурної комунікації.

Носії культури х аналізують культуру у з метою проникнення до її сутнісних та специфічних рис.

Міжкультурність, особливо довготривала, як правило, стимулює до порівняння власної й чужої культур, причому в учасника такої взаємодії нерідко виникає бажання поділитися результатами своїх спостережень з іншими.

Контрастивне порівняння може бути спрямоване на пізнання як власної, так і чужої культури; один із членів порівняння здатний відійти на задній план, стаючи імпліцитним; пізнання культури може бути глибинним або поверхневим, професійним або аматорським – коротше кажучи, цей фрагмент предметної області міжкультурної комунікації є досить великим і розпливчастим.

Виділяються кілька типів подібного осягнення своєї або чужої культури:

* поверхове тлумачення і прогнозування того, що відбувається в певній національній культури, що є чужою для спостерігача, що дістає відображення у статтях міжнародних кореспондентів, блогах в Інтернеті, доповідях дипломатів або секретних служб і т. ін .;
* публіцистична інтерпретація недавнього минулого або того, що відбувається нині у власній культурі (наприклад, у статтях відомих журналістів, письменників і т. ін.);
* рефлексія заднім числом з приводу продовжуваних протягом тривалого часу міжкультурних контактів, причому часова затримка може тривати протягом років і десятиліть (подорожні нотатки, мемуари);
* спеціальний науковий аналіз у працях істориків, культурологів, філософів (цей напрямок зазвичай позначається як «філософія історії») і т.ін.;
* реконструкція давно минулих культурних станів, що у випадку власної культури часто означає перетин з комунікацією між представниками різних поколінь [20, с. 25].

Усі перераховані варіанти міжкультурної інтеракції навряд чи можна віднести до власне міжкультурної комунікації, однак, як і міжкультурне запозичення, вони припускають наявність активної міжкультурної комунікації в минулому.

Носій культури х взаємодіє із текстом (фільмом і т.ін.) про культуру у

* у процесі освіти або трудової професійної діяльності (наприклад, на заняттях із країнознавства);
* у побуті (сприйняття зарубіжних репортажів у засобах масової інформації, читання подорожніх нотаток, романів про мандри й т.ін.).

Ця форма міжкультурних контактів, вочевидь, є тісно пов'язаною з розглянутими вище формами національно-культурної інвестигації або, іншими словами, вони є її наслідком. Особливість цієї форми міжкультурної комунікації полягає в тому, що й автор, і реципієнт можуть належати до однієї й тієї ж самої культури, що начебто суперечить основному критерію міжкультурної комунікації. Тим не менш, імовірно, буде виправданим визнати її в якості самостійного типу міжкультурної комунікації, оскільки на початку відповідного «текстотвірного» ланцюжка все одно розташовуються «справжні» міжкультурні взаємодії. У цьому сенсі її можна назвати вторинною міжкультурною комунікацією [20, с. 25].

Носій культури х спілкується з носієм культури у

* шляхом усвідомленого інвольвованого контакту;
* непрямо, спостерігаючи комунікацію між носіями культури у або замінюючи собою коммуніканта у.
* Носій культури х спілкується усно з носієм культури у
* безпосередньо мовою у (передумова – знання мови у);
* мовою х (через перекладача) [20, с. 25].

Центральними для класифікації цих видів міжкультурної комунікації є чинники, пов'язані з ситуацією та кодом. Чинник ситуації, у свою чергу, утворюється з декількох складових, найбільш важливими з яких є час і місце комунікації. Збіг часу і місця комунікації для обох сторін (тобто Час х = Час у і Місце х = Місце у) створює конфігурацію, яку зазвичай називають face to face communication або безпосередньою комунікацією. Із розвитком техніки просторовий компонент ситуації поступово втрачає своє значення – згадаємо бурхливий розвиток телефонії, радіо, телебачення, телеконференцій, Інтернету та інших сучасних технологій зв'язку, завдяки яким учасники комунікації можуть розділятися тисячами кілометрів, але перебувати в практично одному й тому ж реальному часі.

Основними характеристиками безпосередньої комунікації вважаються спонтанність, емоційність, стилістична необробленість, можливість зворотного зв'язку і автокоректури, значна роль невербальних засобів і т. ін. За цим типом комунікації в лінгвістиці в останні десятиліття закріпився термін «дискурс». Склався навіть самостійний напрям дискурсивного (конверсаційного) аналізу, який, до речі, здійснив помітний вплив на дослідження в області міжкультурної комунікації. Відповідну ж форму безпосередньої міжкультурної комунікації можна назвати міжкультурним дискурсом.

Для розмежування різновидів міжкультурної комунікації виникає необхідність включення до комунікативного ланцюга нової ланки, а саме посередника або транслятора, а також залучення чинника коду. Ланка посередника мала б посісти у схемі акту міжкультурної комунікації центральне місце – причому з тим самим набором комунікативних чинників, що й інші його учасники (мотивація, інтенція й т.ін.), але з двома важливими відмінностями: посередник наділений обома кодами – кодом х і кодом у, а текст, який до нього іменувався текстом х, стає текст після нього.

Комунікацію, для успішного перебігу якої потрібне втручання посередника (транслятора), можна назвати опосередкованою міжкультурною комунікацією. Якщо ж у комунікантів у розпорядженні наявні знання кодів (мов), то міжкультурна комунікація є прямою [20, с. 26].

## 1.2. Гік-культура як складова соціальної практики

У сучасному суспільстві, що трансформується, існує велика кількість різних субкультур, які об'єднують людей в залежності від виду їх діяльності або захоплень. Практично щодня з'являються нові субкультурні об'єднання, одні з яких активно розширюються і привертають до себе все нових послідовників, інші ж досить швидко припиняють своє існування, так і не знайшовши широкого кола однодумців.

Названі процеси характерні саме для інформаційного суспільства, будучи наслідком масового виробництва і глобалізації. Навіть саме поняття «субкультура» в науковому обігу з'явилося тільки в XX ст.. Префікс «суб» означає знаходження під чимось, тобто субкультура – це частина культури, що є невеликою, незначною за масштабами, але специфічною.

Субкультуру розглядають також в контексті суспільства споживання. В даному випадку вона є своєрідною реакцією на масову культуру суспільства, спробою протистояти її впливу. Відомий футуролог Е. Тоффлер говорив про вплив суперіндустріальної революції на культуру.

Сучасне суспільство все більше розколюється на мінікультури, які стрімко збільшуються і з часом перетворюються на субкультури. Зростає кількість професійних субкультур у зв'язку з усе більшою спеціалізацією праці і розподілом соціальної структури суспільства на нові сегменти, а також субкультур в сфері дозвілля і розваг.

Кількість субкультур в суспільстві впливає на рівень свободи особистості, надаючи їй можливість вибирати їх самостійно. Дослідники вважають, що величезна кількість субкультур і свобода в їх виборі приведуть до того, що людство стане різноманітнішим, а різноманітний стиль життя буде заохочуватися іншими членами суспільства. [1]. В результаті кожна особистість буде здатна знайти той стиль і спосіб життя, який буде для неї найбільш комфортним, обираючи найбільш підходящі їй соціальні групи.

Інтернет, у свою чергу, значно впливає на весь культурний простір сучасного суспільства. В результаті відбувається трансформація каналів взаємозв'язку і взаємодії в суспільстві: сьогодні джерелом трансляції цінностей і способу життя все більше стають засоби масової інформації і реклама [2]. Отже, змінюються умови існування світоглядних субкультур.

У зв'язку зі зростанням інформатизації і глобалізації суспільства на передній план виходять раніше невідомі і нечисленні субкультури. Однак їм доводиться інтегруватися в більш великі об'єднання для того, щоб набрати стійку базу шанувальників.

Нові субкультурні об'єднання вже не намагаються відокремитися від загального культурного простору, але і не включаються в глобальну культуру. Такі великі субкультурні об'єднання стають суперсубкультурами, виконуючи функцію інтеграції малих субкультур.

На думку культуролога Є.А. Андрєєва, однією з двох суперсубкультур в сучасному суспільстві є гік-культура [3; 4], іншою ж постає глем-культура. При цьому розглядається можливість виділення третьої суперсубкультури, названої нуль-культурою.

Кожна з названих суперсубкультур є новим, маловивченим явищем. Відтак, виникає необхідність вироблення певного підходу до вивчення даних соціокультурних явищ.

Початок XXI ст. став часом гік-культури, що визначається розвитком цифрових технологій і підвищеним інтересом до віртуальної реальності. Презентований у 2007 році серіал "The Big Bang Theory" підтвердив популярність гік-культури, оскільки його головний герой Шелдон Купер є і «ботаном», і фанатом, і диваком. Варто також відзначити, що спочатку термін «гік» використовувався для позначення підлітка-одинака в школі, який зазвичай носить окуляри, розбирається в комп'ютерах і любить комікси [5].

Наведене визначення є досить розмитим і дає можливості для різних інтерпретацій. Із розвитком технологій і їх розповсюдженням гіками стали називатися люди, які розбираються в сучасних технологіях, використовуючи їх потенціал в повному обсязі. Цих людей сьогодні можна назвати техно-гіками, оскільки вони пильно стежать за різними технічними новинками і можуть володіти професійними знаннями в області інформаційної безпеки, програмування і комп'ютерних наук в цілому.

Спочатку термін geek мав негативне значення. Гіками називали маргінальних (найчастіше – через їхній алкоголізм) циркових артистів, які зображували на потіху публіки диких звірів. В силу певних обставин – неохайного зовнішнього вигляду, наявності ускладнень в комунікації з іншими людьми в масовій культурі середини XX століття цей термін закріплюється за фахівцями комп'ютерної сфери (хоча сучасна культура гіків того періоду визначила б уже як нердів).

До середини 2000-х рр. смисловий зміст і емоційні конотації, пов'язані з цим терміном, змінюються. По-перше, бути гіком стає модним, в першу чергу завдяки медійному успіху сучасних IT-компаній (Apple, PayPal, Microsoft, SpaceX і ін.) та різних чемпіонатів з кіберспорту. Термін втрачає своє негативне емоційне забарвлення. По-друге, вже в 2013 р. онлайн-словник Коллінза розширює смислове поле терміна до «певної специфічної царини», тим самим знімаючи прив'язку виключно до IT-сфери. При цьому специфікація галузей діяльності гіка нерідко призводить до порушення комунікативної складової культури.

Є.А. Андрєєв виділяє наступні особливості гік-культури [6]:

1. Максимальна ступінь концентрації на предметі свого інтересу і володіння практичними (або академічними) навичками роботи.

2. Високий рівень технічних компетенцій і, як наслідок, особлива увага до технічних інновацій.

3. Колекціонування матеріальних артефактів, пов'язаних із предметом захоплення.

4. Прагнення до володіння оригінальною версією продукту та низкою інших гаджетів.

Відтак, до гіків можна віднести наступні групи людей: геймерів, косплеєрів, шанувальників коміксів, членів фендомів, техно-гіків, ретрогеймерів, отаку і ін. [3].

Є.А. Андрєєв дає наступне визначення послідовника гік-культури: «Гік (від англ. Geek) – це гранично захоплена своїм хобі людина, яка досконало розбирається у всіх аспектах предмета своїх захоплень і сама креативно бере участь у формуванні субкультури, пов'язаної з предметом її захоплень» [6]. На нашу думку, наведене визначення є вузьким, оскільки зводить гіків до групи осіб, які є професіоналами у своєму захопленні та при цьому активно створюють новий продукт. В результаті до гіків перестають належати особи, які можуть не створювати новий продукт в рамках свого захоплення, але бути фанатами відеоігор і фільмів про супергероїв.

Для уточнення визначення цього феномена необхідно виділити характерні риси гік-культури. З цією метою звернемося до особливостей англійської мови, оскільки поряд з терміном "geek" там існує і американський термін "nerd", що відрізняється за своїм значенням в англійській мові, але має однакову з "geek" конотацію в українській мові.

Для розмежування даних понять і визначення контексту їх вживання інженером Б. Сеттлсом було проведено дослідження в соціальній мережі Twitter. Він вивчив систему хештегів, на базі яких побудував діаграму, де наведені різні слова і частота їх вживання зі словами "geek" і "nerd".

Як видно з діаграми, зі словом «гік», найчастіше вживаються слова, пов'язані з індустрією розваг ("film", "comic", "stuff", "cosplay", "whedon", "manga") і технологіями ("tech", "gadget", "apple"). У свою чергу, поняття «нерд» пов'язане не тільки з розвагами, але і з наукою, і розумовою діяльністю ("intellectual", "mathematics", "physics", "college", "oxford"). Також варто відзначити, що дані слова в рівній мірі асоціюються з проявами ігрової індустрії ("gamer", "zelda") і з книгами ( "library", "reading", "books"), що є загальним для гіків і нердів.

В результаті дослідження різних підходів до субкультур як соціального явища, аналізу особливостей сучасного суспільства, виділення характерних особливостей поняття "geek" нами було сформульовано власне визначення гік-культури.

Гік-культура – це сукупність молодіжних субкультур інформаційного суспільства, характерною особливістю яких є захопленість віртуальними світами, що стає суттєвою особливістю способу життя її послідовників та їх самоідентифікації. При цьому варто розуміти, що назване явище об'єднує людей по всьому світу, не вимагає дотримання жорстких вимог, а також є повністю відкритим для нових членів.

Розвиток гік-культури тісно пов'язаний із розвитком індустрії відеоігор, коміксів, настільних ігор, супергеройських фільмів і фільмів жахів, японських аніме та манги. Найпоширенішою демонстративної формою гік-культури є кіберспорт (спортивні турніри з відеоігор) і косплей (переодягання в різні костюми і відігравання певних рис персонажів гік-культури).

Таким чином, гік-культура є відносно новим соціокультурним явищем в глобальному світі, яке в перспективі може охопити не тільки практику дозвільно-розважальної сфери життєдіяльності людей, але і стати об'єктом серйозного наукового інтересу.

## 

## 1.3. Специфіка творення онлайнового дискурсу

Гік-комунікація розвивається переважно в онлайн-спілкуванні. Цей різновид комунікації становить особливий дискурс, що сприяє реалізації провідних комунікативних настанов у спілкуванні представників гік-культури.

На сьогоднішній день стрімко відбувається вивчення поняття «дискурс» у різних сферах наук, наприклад: лінгвістика, теорія комунікації, семіотика, логіка, філософія, а також психолінгвістика, соціолінгвістика тощо. Відповідно існує безліч трактувань цього терміну і саме тому у науковців виникають труднощі в узгодженні єдиного уніфікованого визначення. Відтак, цілком природно, що багатозначність терміну «дискурс» і його використання у різних галузях гуманітарного знання породжують різні підходи до трактування значення і сутності цього поняття.

Інтернет-комунікація, завдяки своїй інтерактивності, ефекту присутності та інформаційній наповненості, а також за рахунок використання мережевої навігації перевершує інші засоби комунікації по наданим можливостям спілкування. Процес розвитку Інтернету супроводжується формуванням певних норм і вимог як лінгвістичного, так і екстралінгвістичного характеру, пов'язаних з організацією і структуруванням Інтернет-простору.

Перші спроби дати визначення терміну дискурс датуються 60-ми роками XX століття. Найбільш сталим значенням слово *discours* володіє у французькій мові і означає діалогічну мову. Уже в XIX столітті цей термін був полісемічним: у Словнику німецької мови Я.В. Грима «Deutsches Woerterbuch» 1860 року вказані такі семантичні параметри терміну «дискурс»: 1) діалог, бесіда; 2) мова, лекція.

У мовознавстві велика кількість досліджень присвячена дослідженням терміну «дискурс», автори яких трактують цей термін в різних наукових системах, і пояснють це тим, що «дискурс» стало ширше поняття «мова» [15, с. 23]. У європейській дослідницькій традиції довгий час поняття «дискурс» і «текст» існували як синоніми. Вперше категорію дискурсу визначає американський лінгвіст А. Харріс в 1952 році, в статті, присвяченій мові реклами. З цього часу починається неоднозначна історія цього терміну.

П. Серіо, в 1999 році у вступній статті збірки робіт, присвячених французькій школі аналізу дискурсу, виклав 8 значень терміну «дискурс». На думку П. Серіо, цей список є не вичерпним [24]:

* бесіда як основний тип висловлювання;
* одиниця, за розмірами перевершує фразу;
* вплив висловлювання на його одержувача з урахуванням ситуації висловлювання;
* еквівалент поняття «мова», тобто будь-яке конкретне висловлювання;
* мова з позицій говорить адресату, яке не враховує такої позиції;
* вживання одиниць мови, їх мовну актуалізацію;
* соціально або ідеологічно тип висловлювань, наприклад, молодіжний дискурс;
* теоретичний конструкт, що враховує дослідження умов виробництва тексту [5, с. 56-59].

Інший французький лінгвіст Е. Бенвеніст називає дискурсом «мову, що привласнюється мовцем, на противагу «розповіді», яка розгортається без експліцитного втручання суб'єкта висловлювання».

У пострадянському інтелектуальному просторі можна умовно виділити два основних напрямки аналітики дискурсу: «московську» і «волгоградську». Московський напрямок, представлений працями В.І. Тюпи і його колег, дає визначення дискурсу в парадигмі Т. Ван Дейка, в якій дискурс це «комунікативна подія», що має на увазі аспекти: креативний (суб'єкт комунікативної ініціативи – автор), референтний (предметно-смислова сторона висловлювання) і рецептивний (адресат) [4, с. 24].

Вчені Волгоградської школи описують дискурс з позиції соціолінгвістичного аналізу з лінгвістикою тексту, тобто ця школа досліджує дискурс як лінгво-соціальне явище. Представник волгоградської школи Н.Д. Арутюнова виділяє два аспекти аналізу дискурсу: комунікативний (дискурс як соціальна дія з екстралінгвістичними даними) і когнітивний (дискурс як механізм свідомості). М.Л. Макаров, підсумовуючи різні розуміння дискурсу, вказує на основні координати, що визначають дискурс – інтерпретації: формальні, функціональні, ситуативні. Формальна iнтерпретація характеризує дискурс як утворення вищого рівня речення [6, с. 82]. Функціональна інтерпретацiя розглядається в найширшому розумінні i характеризує дискурс як використання (вживання) мови, тобто мови в усіх її різновидах. Ситуативне розуміння визначає дискурс як мову, «занурену в життя».

Д.С. Лихачов, взявши за основу концепцію Л. Вітгенштейна, трактує розуміння дискурсу як систему правил у певній комунiкативній ситуації. У своєму визначенні лінгвіст посилається на аналіз iдеології, що включає одночасно лексикон, мотиви, установки, цілі, інтенціональність дій, «нормування» дискурсу у вигляді категорії «літературний етикет». Вчений прагне порівняти дискурс як надтекст з категорією «стилістичної формації» підсумовує всі уявлення епохи, як «стиль відображення світу» [6, с. 30].

Теорію мовних жанрів М.М. Бахтіна також відносять до лінгво-соціального аналізу дискурсу. Бахтін не вживав термін «дискурс», але англійські переклади його праць використовують дискурс для позначення мовних жанрів [10, с. 249]. Лінгвістами визначено також модель опису дискурсу, в якій виділені основні одиниці аналізу і параметри аналізу цих одиниць. Самою адекватною моделлю опису дискурсу вважається модель Ю.Н. Караулова, що включає такі рівні:

* семантичний (цей рівень включає граматичні та текстові стандартні моделі (формули, кліше);
* когнітивний (це рівень інтелекту, який відповідає соціальному / когнітивному аспекту мови, в нього входять світоглядні установки, а також ідеологічні стереотипи);
* прагматичний (це рівень діяльності мотиваційний, целеполагающій, мотиваційно-прагматичний рівень, «уявлення про сенс буття, мети життя людства і людини як виду гомо сапієнс») [19, c. 233-234].

У запропонованій Ю.Н. Карауловим моделі дискурсу одиницею аналітики є концепт. Аналізуючи дискурс епохи, характеризує дискурс як «лінгво-риторичну картину світу»: «Систему і структуру лінгво-риторичної картини світу утворюють культурні концепти, які виступають в ролі зовнішніх топосів ціннісних суджень, і відносини між ними, тобто у внутрішні топоси (риторичні «загальні місця») [19, с. 91-94].

У своєму дослідженні ми дотримуємося визначення **дискурсу** як *сукупності динамічної мовленнєвої дії та її результату, що проявляється в реальній дійсності. Тобто дискурс включає і специфіку процесу створення тексту, і сам текст (набір текстів) як підсумок когнітивної діяльності автора в конкретній соціальній реальності*.

В останні роки особливу увагу привертає дискурс у зв'язку з новим комунікативним майданчиком – Інтернетом [3; 8; 9]. У роботах деяких дослідників (див., напр., [23, c. 122]) Інтернет-дискурс характеризується як глобальне міжкультурне явище, особливий різновид водночас усного та письмового дискурсу, що існує в інтерактивній сфері.

## 

## Висновки до розділу 1

Проблема жанру Інтернет-дискурсу складна і багатоаспектна. На сьогодні немає єдиного терміну, що визначає віртуальний жанр, немає єдиного підходу до класифікації віртуальних жанрів, а також немає однозначної думки серед вчених щодо критеріїв виділення жанрів Інтернет-дискурсу. Оскільки віртуальні жанри ще не оформилися остаточно, вони будуть розвиватися і видозмінюватися на увазі розвитку інтернет-технологій.

Інтернет-дискурс є результатом процесу людського спілкування за допомогою електронних мереж і включає в себе всі мові та позамовні лінгвістичні ознаки, які можуть бути сформовані ситуацією, середовищем або шляхом передачі інформації в цьому середовищі.

Той факт, що мова в рамках Інтернет-дискурсу в основному представлена ​​її письмовою формою, відкриває «широкий простір» для комунікантів здійснювати різні маніпуляції з орфографією, лексикою і пунктуацією у ній. При цьому не виключена і можливість експериментувати в Інтернет-дискурсі, в тому числі з фонетикою мови, тобто застосовувати різні способи відображення особливостей у вимові слів, інтонації речень за допомогою графічного зображення, мова йде про різного роду «смайл», кожен з яких символізує конкретну емоцію, тобто емоційний посил як такої.

Гік-культура – це сукупність молодіжних субкультур інформаційного суспільства, характерною особливістю яких є захопленість віртуальними світами, що стає суттєвою особливістю способу життя її послідовників та їх самоідентифікації. При цьому варто розуміти, що назване явище об'єднує людей по всьому світу, не вимагає дотримання жорстких вимог, а також є повністю відкритим для нових членів.

Розвиток гік-культури тісно пов'язаний із розвитком індустрії відеоігор, коміксів, настільних ігор, супергеройських фільмів і фільмів жахів, японських аніме та манги. Найпоширенішою демонстративної формою гік-культури є кіберспорт (спортивні турніри з відеоігор) і косплей (переодягання в різні костюми і відігравання певних рис персонажів гік-культури).

Таким чином, гік-культура є відносно новим соціокультурним явищем в глобальному світі, яке в перспективі може охопити не тільки практику дозвіллєво-розважальної сфери життєдіяльності людей, але і стати об'єктом серйозного наукового інтересу.

# РОЗДІЛ 2 ІДЕЙНО-ТЕМАТИЧНІ ДОМІНАНТИ ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЇ ПРЕДСТАВНИКІВ ГІК-КУЛЬТУРИ

## 2.1. Комунікативні жанри в інтернет-спілкуванні представників гік-культури

Фактично учасники гік-комунікації являють собою своєрідний клуб, учасники якого мають загальний набір ціннісних установок, актуальних проблем і завдань. Це суттєво спрощує спілкування, що дає можливість людям, що зазнають проблеми з комунікацією, нівелювати їх значення і вступити в активний процес спілкування.

Насправді спрощений характер соціальної взаємодії є тим підґрунтям, яке визначає одночасно і привабливість, і оманливість як онлайн-ігор, так і тематичних спільнот за фільмами, серіалами, мангою, аніме, тощо. Формуються гік-спільноти та організації, які створюються за типом реальних організацій, проте система відносин в них істотно спрощена.

В рамках комунікативного процесу гіки використовують довільну форму спілкування, адже у кожному подібному середовищі є свої власні правила. Якщо брати до уваги платформу Reddit, де є величезна кількість різних тематичних сабреддитів (підтем), то можна побачити окремі правила для кожної окремої спільноти.

Наприклад, у сабреддиті присвяченому всесвіту Гаррі Поттера (<https://www.reddit.com/r/harrypotter/>) є правило, що забороняє використання порнографічного контенту. В той час як на сабреддиті фанатів всесвіту Зоряних Війн (<https://www.reddit.com/r/StarWars>) є таке ж правило, але адміністратори закликають постити дорослий контент на окремо створеному сабреддиті Star Wars: NSFW (<https://www.reddit.com/r/StarWarsNSFW>), де тільки і публікується контент 18+.

Говорячи про наслідки розвитку комунікативного простору гіків, які захоплюються комунікацією у гік-спільнотах, можна зробити висновок про те, що дане явище характеризується крайнім ступенем неоднозначності. Звернемо увагу на ігрові спільноти та самі відеоігри.

Багато експертів стурбовані реалізацією особистісної деформації, пов'язаної з феноменом соціалізації в грі. Так, наприклад, в число найбільш дискусійних питань входить проблема насильства, що представляє собою один з основних компонентів ігрової активності. З одного боку, можна судити про те, що онлайн-ігри дають можливість виплеску соціальної напруженості, її перенаправлення у віртуальне середовище. З іншого боку, існуючі випадки сплесків насильства, пов'язані з перенесенням ігрової етики на реальний світ, свідчать про небезпеку, яку несе в собі ця сфера.

Іншим важливим питанням є заміщення мотивації до розвитку особистості прагненням до розвитку ігрового персонажа. Досягнення успіху в грі передбачає колосальні часові витрати, і тут мова йде про перенаправлення соціальної енергії в русло, що не характеризується високим рівнем конструктивності [6]. Разом з тим вже зараз досить поширеним стає прецедент виникнення шлюбів як результату встановлення особистого контакту між користувачами ігрових ресурсів, і це викликає необхідність оцінки соціальних функцій, що реалізуються в даній сфері.

Не можна однозначно судити про те, конструктивною або деструктивною для суспільства є наявність комунікативного простору гік-спілкування. Важливо розуміти, що характер даного поля комунікації задає, в першу чергу, форму взаємодії, в той час як його зміст визначається вихідними характеристиками учасників комунікативного процесу.

Дискурс Інтернету розуміється як віртуальне утворення, що має набір специфічних рис [8], віртуальність Інтернет-дискурсу пояснюється його глобальністю, умовністю, неозорістю, нескінченністю [3]. Активно вченими використовуються терміни «віртуальний дискурс», «комп'ютерний дискурс», «електронний дискурс». Ми, в свою чергу, розуміємо віртуальність як концептуальну ознаку дискурсу Інтернету. Дійсно, користувач змушений припускати, уявляти те, що ховається в тривимірній глибині мережі [6; 7]. Людина не в змозі одночасно охопити весь зміст, прихований в Інтернеті.

Однак, переглядаючи тексти, користувач відкриває веб-сторінки, отже, бачить реальні, а не віртуальні частини Інтернет-дискурсу. Користувач працює з матеріалізовані елементами дискурсу, конкретними аудіовізуальними, вербальними матеріалами.

Науковцями сформульована універсальна система ознак дискурсу Інтернету і виділено дві групи: внутрішні (когнітивність, інтерактивність, варіативність) і зовнішні (психологічність і соціологічність). Дамо коротку характеристику кожної з ознак.

***Когнітивність*** розкриває глибокий зв'язок між роботою свідомості людини і виникненням Інтернету як результатом пізнання дійсності, результату роботи думки людини. Дискурс Інтернету підкреслює цей зв'язок, оскільки є життєподібним формуванням, багатозадачним, і складним, як і дискурс самого життя. Інтернет-дискурс формується за рахунок взаємодії безлічі когнітивних сфер, що відображають різні сторони реальної дійсності. Цю властивість Інтернет-дискурсу ми називаємо когнітивною взаємодією [18, c. 34].

Структурну своєрідність мережевого дискурсу ми бачимо в тривимірності його простору, що виражається в складеному характері Інтернету. Всесвітня Мережа – це глобальне дискурсивне утворення, що складається з безлічі субдискурсів, пов'язаних між собою гіперпосиланнями, що вступають в інтертекстуальні зв'язки. Тривимірність мережевого простору полягає в тому, що кожен з субдискурсів, що входять до складу глобального дискурсу Інтернету, може носити чільний або підрядний характер по відношенню до інших субдискурсів. Всі субдискурси Інтернету пов'язані за принципом «матрьошки» («тривимірного дерева»), тобто пов'язуються за принципом рід/вид. [9; 17].

Змістовні риси дискурсу Інтернету звертають увагу на відкритий і закритий характер його субдискурсів. При цьому відкритими ми вважаємо ті субдискурси, які отримують свій розвиток, розкриваються у вигляді нових текстів, на нових мережевих сторінках, що виявляється можливим завдяки гіперпосиланням, провідним користувача від одного матеріалу до іншого, в результаті чого людина отримує більше інформації з конкретного питання. Закритими назвемо ті субдискурси, які не мають на увазі розвиток і не пов'язані тематично гіперпосиланнями з іншими сторінками в Мережі. [6; 22]. Відзначимо, що структурні і змістовні характеристики дискурсу Інтернету складають його когнітивність, оскільки розкривають роботу свідомості людини при створенні Інтернету як комунікативного майданчику. Все, що ми бачимо в Мережі – це плід роботи розумової діяльності людини, що і виражається в особливості структурної і змістовної організації дискурсу.

***Інтерактивність*** є другою ознакою Інтернет-дискурсу. Ця ознака пов'язана з експансією адресата, зі змінами в комунікативній моделі, які спостерігаються в дискурсі Інтернету. Розкриваючи цю ознаку, ми звертаємося до питань трансформації моделі «автор-текст-адресат» і до виникнення особливих показників, що розкривають дружність дискурсу Інтернету до людини. Ми формулюємо теорію дискурсивного захисту, кажучи про засоби, які доводять орієнтованість Мережі на користувача, про засоби, що полегшують процес сприйняття складеного дискурсу Мережі, що допомагають орієнтуватися в його комунікативному просторі. До засобів дискурсивного захисту ми відносимо: сегментацію, інтеграцію, компресію, гіперпосилання, семіотичні варіювання, повтори різних типів, внутрішню політекстуальність, а також засоби, що йдуть від самого комп'ютера, від машини (курсор миші, елементи робочого столу і т.п .). Засоби дискурсивного захисту сприяють турботі про адресата, провокують його активність, захищають від комунікативних конфліктів при роботі в Інтернеті [5, c.56], сприяють до реалізації тексту в Мережі, що змушує звернутися до специфіки реалізованого повідомлення в дискурсі Інтернету.

Третя ознака Інтернет-дискурсу – ***варіативність*** – показує процес розвитку і організації системи, яка існує в Мережі завдяки варіантному надання інформації. Варіативність розкриває проблеми маніпулятивного потенціалу Інтернет-дискурсу і інформаційної надмірності, з одного боку, гарантує широкий вибір адресата, а з іншого боку, значно ускладнює процеси фільтрації інформації, що знижує довіру адресата варіантним джерел відомостей в Мережі [10, c. 45].

Активна робота над проблемами комунікації у лінгвістиці і відсутність єдиного терміну викликають необхідність уточнення змісту та розмежування таких понять як «віртуальний дискурс», «комп’ютерний дискурс», «електронний дискурс», «мережевий дискурс» та «Інтернет-дискурс». Терміни «комп’ютерний дискурс» та «електронний дискурс» є абсолютними синонімами, оскільки передбачають спілкування за допомогою комп’ютера.

Інтернет-дискурс визначають як спілкування в мережі і є різновидом мережевого дискурсу, який окрім спілкування в Інтернеті включає ще й комунікацію в локальних мережах. Таким чином, зазначені види дискурсу являються синонімами, де гіперонімом виступає комп’ютерний (електронний) дискурс, а комунікативне середовище визначається каналом зв’язку [16, c. 9].

Подібної однозначності не існує між комп’ютерним і віртуальним дискурсом. Так, віртуальний дискурс розуміється вужче, ніж комп’ютерний, оскільки останній є не лише спілкуванням за допомогою комп’ютера, але й спілкуванням людини з комп’ютером. Комп’ютерний дискурс являє собою виключний контакт комунікантів, що не відбувається у віртуальному спілкуванні. З іншого боку, віртуальний дискурс являє собою більш ширше поняття, ніж комп’ютерний, так як спілкування у віртуальній реальності відбувається не лише завдяки комп’ютеру, але й через інші засоби комунікації [16, c. 10-11].

Нижче наведено систему основних жанрів Інтернет-дискурсу (див. Таблиця 1.1):

**Таблиця 1.1**

**Мовленнєві жанри Інтернет-дискурсу**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерії виділення** | **Структурність та композиційність** | **Жанри** | дискурсоформуючі | E-mail, форум, гостьова книга, чат, блог, миттєві повідомлення, смс, ігри онлайн |
| дискурсонабуті | флейм, мережевий флірт, віртуальний роман, креатифф, спам, послання |
| **Принцип взаємодії** | один-одному | E-mail, миттєві повідомлення, смс |
| один- багатьом | списки розсилки, новинні групи, віртуальні світи, чати, веб-сайти, блоги |
| **Ситуації використання Інтернету** |  | E-mail, чати (синхронні/ асинхронні), електронні дошки оголошень, віртуальні світи, всесвітня павутина |
| **Комунікативні функції** | інформативні | Інституційні вебсторінки, пошукові системи, онлайн-енциклопедії, каталоги, списки розсилки, електронні бібліотеки, архіви |
| директивні | веб-банери, веб-сторінки  оголошень, Інтернет-магазини, аукціони |
| фатичні | чат, електронні листи,  новинні групи, форуми |
| естетичні | мережевий роман, фанфікшн |
| презентаційні | особисті веб-сторінки,  сайти-візитки, веблоги |
| розважальні | віртуальні світи, ігри |
| **Тематична**  **спрямованість** | Загально-інформаційні | мережеві ЗМІ, новинні групи |
| науково-освітні та спеціальні інформаційні | монографії, збірники, інтерактивні навчальні курси, віртуальні університети, онлайн-конференції, Інтернет-семінари |
| художні | "оцифровані" традиційні літературні твори, сетература |
| розважальні | анекдоти, віртуальний флірт |
| непрофесійного  спілкування | дискусійні групи, чати, гостьові книги, списки розсилки |
| ділові та комерційні | дошки оголошень, аналітичні огляди ринків, інформаційні листи, оголошення в службах  працевлаштування |
| **Походження** |  | Запозичені  (канонічні) | реклама, анотації |

Проблема жанру Інтернет-дискурсу складна і багатоаспектна. На сьогодні немає єдиного терміну, що визначає віртуальний жанр, немає єдиного підходу до класифікації віртуальних жанрів, а також немає однозначної думки серед вчених щодо критеріїв виділення жанрів Інтернет-дискурсу. Оскільки віртуальні жанри ще не оформилися остаточно, вони будуть розвиватися і видозмінюватися на увазі розвитку інтернет-технологій.

Неможливо структурувати чи визначити чітку залежність дотримання правил та норм правопису у окремо визначених гік-спільнотах. Більше того, більшість подібних об’єднань використовують власний сленг під час спілкування, який може не піддаватися жодним орфографічним, стилістичним та пунктуаційним нормам.

В цей же час ми можемо спробувати розділити комунікативні жанри в інтернет спілкуванні представників гік-культури. Для цього нам потрібно звернутися до самого визначення терміну гік. За визначенням Cambridge.Dictionary, гік — людина, яка цікавиться певною темою і знає багато про неї. [https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/geek]

Спираючись на це визначення ми можемо стверджувати, що гік-спільнота може утворитися навколо будь-якої цікавої теми, а не лише кіно, відеоігор, серіалів, тощо. Якщо ми беремо до уваги саме розважальний простір, то у цій сфері можна розбирати комунікацію представників таких тематичних спільнот:

* поціновувачі відеоігор
* поціновувачі кіно та серіалів
* поціновувачі літератури
* любителі коміксів
* фанати манги та аніме
* фанати конкретних гік-блогерів чи відомих особистостей, наприклад Ілона Маска
* спільноти фанатів різних видів спорту
* спільноти автомобільних фанатів
* спільноти косплею
* спільноти фанатів науково-популярних матеріалів
* спільноти виключно із мемами різного тематичного окрасу

І це лише верхівка айсбергу, оскільки, наприклад, ігрові спільноти ще діляться на фанатів консолей та ПК. В цей же час фанати консолей поділяються на фанів PlayStation, Xbox або Nintendo. Далі фанати вже цих конкретних консолей розподіляються на фанатів конкретних ігор і так далі. Цей список можна продовжувати нескінченно для кожної тематичної гік-спільноти, тож ми будемо брати за основу розбір комунікативних жанрів в цілому за тематикою самого об’єднання.

Для більшості дослідників опорою при осмисленні поняття «мовленнєвий жанр» стало вчення М. Бахтіна, під яким науковець розуміє «стійкі, закріплені побутом і обставинами форми життєвого спілкування». Він вважає, що жанр є устояною формою висловлювання, стійким типом побудови речень, фрази. Під час комунікації співрозмовники обмінюються висловлюваннями, які відображають специфічні умови і наміри мовців через тему повідомлення або висловлювання, мовний стиль (мовні засоби), композицію.

Ми можемо спробувати визначити як мовленнєві, так і комунікативні жанри на прикладі декількох онлайн спільнот.

Почнемо зі спільноти гравців Dota 2. Наприклад, що для всіх означає цей знак — «?».



Якщо ви не фанат гри Dota 2 і не спостерігати за професійною кіберспортивною сценою — ми пояснимо. Перш за все, у Dota 2 є чат для гравців, де вони можуть відправляти одне одному повідомлення. На перший погляд може здатися, що цим знаком питання гравець намагається щось запитати чи просто цікавиться ігровою ситуацією або повідомленням попереднього гравця.

Втім ці здогадки дуже далекі від істини. Оскільки Dota 2 — це перш за все змагання, то гравці намагаються підколоти одне одного та спровокувати суперника на емоції, які зазвичай тільки заважають у змагальних іграх. Спочатку гравці після вбивства одне одного ставили гру на паузу і писали в загальний чат щось на кшталт «ха, отак я тебе». Коли ж скривджений гравець вбивав персонажа свого кривдника — він у відповідь міг поставити гру на паузу і написати у загальний чат «ну що тепер скажеш?».

Такі словесні перепалки трапляються майже у кожному матчі. З часом, гравцям остогидло писати довгі повідомлення у чат, бо це відволікає від гри. Замість довгого речення вони просто почали ставити знак питання «?», натякаючи на свою зверхність над конкурентом.

Втім «?», який зображений на картинці, був поставлений у фіналі одного з найбільших світових турнірів з Dota 2. На професійному кіберспортивному рівні подібні символи вважаються неповагою до суперника та просто неспортивною поведінкою. Через це розгорівся скандал за участі інших гравців, команд і навіть ЗМІ [86]. Лише один знак питання у чат гри змусив близько тижня палати усі тематичні гік-спільноти, обговорюючи «?».

Тож як подібну комунікацію можна взагалі класифікувати? Чи є хоча б одна наукова робота чи підручник, який би зміг детально пояснити, що це за знак питання, звідки він пішов і що означає?

Наша відповідь — ні. Все через те, що подібна комунікація притаманна лише вузькому колу гіків, а саме гравцям у Dota 2. Жодна інша гік-спільнота не зрозуміє цього символу, його історію, а головне — його значення. Ми навіть не можемо віднести «?» до жодного комунікативного жанру, оскільки жанрів, що описували би подібну комунікацію — не існує. Це символ, який з’явився нізвідки, використовується зараз, а скоро про нього вже забудуть. Як забули і про інші символи, фрази та картинки, які колись були популярними, а зараз вже ніхто про них не згадає.

Відійдемо трохи від ігрової тематики і візьмемо за приклад кейс зі спільноти фанатів фільмів. Звичайно, що кожен кіновсесвіт має свою фан-спільноту, де поціновувачі того чи іншого фільму спілкуються по різному. Ми візьмемо більш загальний приклад, а саме фразу: «Ladies and gentlemen... the weekend».

Передісторія: у 2020 році, в одному із випусків американського шоу Saturday Night Live, актор Деніел Крейг мав анонсувати виступ гурту The Weekend. І таки анонсував фразою: «Ladies and gentlemen... the weekend». Здавалося би, звичайний анонс виступу музичного гурту, що тут могло піти не так.

От тільки фанати актора та самого шоу побачили в цьому 5-ти секундному ролику прекрасний анонс вихідних, адже weekend в перекладі з англійської — вихідний. Далі фанати почали щоп’ятниці у своїй спільноті публікувати це відео, нагадуючи іншим фанатам, що вже завтра буде вихідний.

Згодом ця фраза і цей ролик набрали популярності вже поза межами цієї гік-спільноти. Користувачі Twitter почали репостити це відео кожної п’ятниці, нагадуючи своїм підписникам, що завтра вже вихідний. Журналісти зазначають, що причина популярности цього ролика більше заслуга самого актора, який зміг максимально зобразити розпач та втому після цілого робочого тижня [56].

Зараз вже пройшов пік популярності цього ролика, однак все ще розвивається тематичний профіль у Twitter, який кожної п’ятниці постить лише це відео. Автор блогу @CraigWeekend — 18-річний Майлз Ріле, що мешкає у Каліфорнії. У травні його акаунт перевалив за 300 тисяч підписників, а в коментарях під кожним відео збираються фанати Деніела Крейга, поціновувачі Saturday Night Live та просто поціновувачі мемів, які діляться своїми планами на ці вихідні.

Як підсумок: чи можна у цьому випадку визначити комунікативний жанр спілкування? — ні. Це просто відео, яке з декількох випадкових причин стало популярним і підбурило гік-спільноту до активності та обговорення. І таких відео безліч, просто ми їх не помічаємо, бо не слідкуємо за відповідними ком’юніті. Спробувати створити подібний ролик спеціально із наміром «аби воно завірусилося» — надзвичайно важко, адже неможливо визначити фактори та пункти, завдяки яким кожне окреме відео може стати популярним серед гік-спільноти. Це просто щасливий збіг обставин, який не піддається раціоналізації.

Для цілісності картинки наведемо приклад того, як гік-спільноти однієї тематики по різному спілкуються на різних інтернет платформах, що нівелює можливість визначення комунікативного жанру для цього осередку людей. Для порівняння візьмемо платформи Discord та Reddit, а за спільноту оберемо фанатів гри S.T.A.L.K.E.R.

Ця культова серія ігор від української студії GSC Game World сколихнула відеоігровий світ ще у далекому 2007 році. На цей момент, розробники працюють над сиквелом гри — S.T.A.L.K.E.R. 2, дату релізу якого ще не оголошували. Активне фанатське ком’юніті підтримує інтерес до гри вже понад 10 років з моменту виходу останньої частини.

Ця спільнота прекрасно обізнана про всі культові моменти гри, починаючи від персонажів та локацій, закінчуючи фірмовими фразами «ай мля маслину поймал (рус)», «иди своей дорогой, сталкер (рус)» чи «удачной охоты, Сталкер!». Англомовний і україномовний гравець залюбки порозуміються що у Discord, що на Reddit. Втім як вони це зроблять — це вже цікава різниця.

Її суть полягає у технічному інструментарії та позиціонуванні обидвох платформ для спілкування. Discord позиціонує себе як зручний геймерський застосунок, де ви можете спілкуватися з друзями текстом чи голосом у спеціальних текстових чи голосових каналах. У вас є можливість створити власний сервер, налаштувати там різні «кімнати», а також завести ботів, які будуть автоматично надсилати повідомлення, вмикати музику, вести статистику, давати ролі учасникам серверу, тощо.

Reddit, у свою чергу, це більше майданчик для спілкування, де немає такого великого технічного функціоналу, втім є величезний вибір спільнот, до яких можна вільно долучитися і одразу бачити найцікавіші пости та обговорення за обраною тематикою.

Тож чому фанату гри S.T.A.L.K.E.R. у Discord буде важко порозумітися із таким же фанатом S.T.A.L.K.E.R на Reddit? Є декілька причин:

1. На Reddit не прийнято висловлювати свої думки короткими повідомленнями, на відміну від Discord. Все через технічні особливості обох платформ. На першій завжди створюється пост, обговорення якого йде у коментарях. На другій платформі спілкування більше відбувається у форматі живого чату, де повідомлення летять одне за одним і буваю важко відстежити тему обговорення
2. На Reddit не прийнято висловлювати свої емоції різними смайлами чи анімованими емодзі. Все через те, що у деяких користувачів цієї платформи вони просто некоректно відображаються. Крім того, самі Редитори вважають, що велика кількість емодзі — це прояв поганого тону у спілкуванні, бо емодзі має кілька емоційних значень і їх буває важко відслідкувати.   
     
   В цей же час у Discord кожен чат просто забитий фірмовими смайлами з легендарними персонажами серії. Також використовують й анімовані гіфки, якими можна відповідати майже на будь-яке повідомлення, не витрачаючи часу на написання довгого тексту.
3. Аби потрапити на Discord-сервер фанатів S.T.A.L.K.E.R., треба знайти запрошувальне посилання, в той час як на Reddit можна просто у пошукову стрічку вбити «stalker» і вам покаже кілька тематичних пабліків.

Таким чином маємо цікаву картину: що адресат, що адресант повідомлення однаково обізнані у тематиці діалогу чи повідомлення. Обидва знають різні фірмові сленгові слова, обороти та фрази, які зрозуміють виключно фанати серії ігор. Обидва також користуються однаковим правописом, бо спілкуються умовною англійською мовою. І вони цілком можуть порозумітися між собою, але між ними може виникнути непорозуміння через технічні особливості притаманні кожній з платформ. Найцікавіше те, що якби ці фанати зустрілись у реальному житті і змогли використовувати всі засоби комунікації (інтонування, наголоси, жести) — вони б прекрасно порозумілися.

## 2.2. Мовні особливості інтернет-комунікації представників гік-культури

Спостерігаючи за соціальними тенденціями, психологи неминуче задають питання:

- Хто ці люди, які настільки пристрасно присвячують себе рольовим іграм, відеоіграм, аніме? Чи є у них спільні риси? Чи є глибинні причини, за якими вони тягнуться до цих тем? Чи намагаються вони задовольнити цим якісь потреби?

- Чому гік-культура переживає таке бурхливе зростання? Чи пояснюється це зусиллями корпорації Disney? Або ж у цього є і психологічне пояснення: чи правда, що зростає число людей, схильних до гік-інтересів? І чому?

Зараз у науці існують три гіпотези, які відповідають на ці питання.

Згідно з першою ідеєю, гіками стають ті, у кого завищена самооцінка стикається з холодною реальністю. У них зарозумілість поєднується з бажанням довести іншим людям свою значимість і талант. В цілому, нарциси харизматичні, впевнені в собі, активні і здатні ставати успішними лідерами. Ось тільки вони болісно переживають критику. Зіткнувшись з невдачами, вони намагаються захистити свою самооцінку втечею від реальності або знайти простіші шляхи досягнення успіху.

Рольові ігри, фендоми, відеоігри якраз дають легку можливість пережити грандіозну версію себе (зіграти роль героя, мандрівника, рятівника). Але не тільки – саме гікам співтовариство дає безліч шансів відзначитися і завоювати популярність. Тут не потрібні сертифікати про освіту та досвід роботи: статус безпосередньо залежить від ерудиції і творчої енергії. Гік-культура не бюрократизована. Тому людина, яка не впоралася з вимогами реального світу, може знайти тут успіх.

Чому гіків стає більше з кожним роком? Тому що з 1970-х років спостерігається стабільне зростання нарцисизму у населення. І це при тому, що економічні можливості з кожним роком тільки погіршуються – ростуть молодіжне безробіття і студентські борги, все складніше знайти престижне місце роботи і купити будинок / машину (знайти символи успіху). Зіткнення нарцисичного покоління з холодною реальністю породжує дискомфорт, а за ним слідує масова втеча в світ фантазії.

Якщо гіпотеза про велику міграцію вірна, то гік-культура повинна бути пов'язана з високою нарцисичністю, схильністю до фантазування і малою залученістю в суспільне життя.

Друга гіпотеза стосовно відповідей на наведені вище запитання, це бажання людей встановлювати зв'язки з іншими людьми, що є базовою потребою людини. Дуже багато чого в житті ми робимо, щоб її задовольнити. Ми намагаємося вступати у спільноти і описуємо себе через їх характеристики – українець, спортсмен, мотоцикліст. Однак у сучасному світі знаходити спільність стає все складніше. Сім'я, будинок, двір, профспілка – все це втрачає значимість. Життя зміщується в великі міста, а там навіть з сусідами не прийнято знайомитися. Ми ходимо повз один одного як тіні і боїмося заговорити з таксистом. Але потреба у спілкуванні залишається.

Багато вчених бачать в зростанні гік-культури прагнення людей знайти спільність в індивідуалістичному світі. Гіки задовольняють потребу в приналежності, збираючись навколо товарів споживання і культурних артефактів. Вони використовують знання і колекції предметів як соціальну валюту і привід до спілкування. Люди, яких відкидали в молодому віці, віддають більше енергії дослідженню непопулярних хобі, і встановлюють зв'язки з такими ж відкинутими людьми.

Третя гіпотеза йде у розріз із попередніми двома, адже вона не підтримує ідея асоціативності та відчуженості гіків від реального світу. Вона базується на ширшому понятті терміну «гік», який ми озвучували раніше, а саме: «гік — людина, яка цікавиться певною темою і знає багато про неї». (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/geek>).

Більшість застарілих наукових праць базуються на застарілому визначенні терміну «гік». І тому є причина: бо під час зародження ери комп’ютерних технологій та інтернету, дослідники називали «гіками» людей, що захоплювалися цими самими комп'ютерами та іншими технологіями.

У ті давні часи сам термін «гік» прирівнювався до англійського «nerd», який мав негативний окрас, бо описував людей, що занадто глибоко занурені в розумову діяльність і дослідження замість розумного поділу часу на роботу і інші аспекти суспільного і приватного життя. Як ви можете побачити, саме такий опис гік-комунікації дають застарілі наукові праці та гіпотези, з якими ви могли ознайомитися вище.

Тож повернемося до третьої гіпотези. Вона використовує вже сучасне визначення термину «гік», що автоматично робить її найбільш актуальною. За нею, гіки та гік-комунікація майже нічим не відрізняються від основ звичайної людської комунікації. Все через те, що у сучасному суспільстві кожна людина є гіком. Навіть якщо сама того не підозрює. Бо загальне визначення «гіковості» полягає в тому, чи є у людини якісь захоплення. Наприклад:

* Якщо вам подобаються книги — ви літературний гік
* Якщо подобаються машини — ви автомобільний гік
* Якщо подобаються технології — ви техно-гік
* Якщо подобається спорт — ви спортивний гік
* Якщо подобаються комп’ютерні ігри — ви ігровий гік (геймер)
* Якщо подобається садівництво — ви гік садівництва

Підставляйте у цей список будь-яке захоплення чи інтерес людини. У 2021 році вже доволі дивно називати гіками тільки тих, хто цікавиться комп’ютерними іграми, кіно та серіалами. Гіковість — це захоплення певною тематикою. З чого виходить, що якщо вам у цьому житті хоча б щось цікаве — ви вже гік.

І у нас виходить доволі цікава ситуація, коли зіткнулися три гіпотези різних часів. Перші дві вже застарілі і визначають гіків (а відповідно і їх спілкування) як людей асоціальних та нарцистичних, що намагаються втекти від реальних проблем у світ віртуальний і там реалізувати свої потреби. Третя гіпотеза перевертає це світобачення, бо вона навпаки характеризує гіка як соціально активно людину, що має якісь захоплення і яка використовує різні способи комунікації із людьми із схожими захопленнями. Виходить, що ті люди, які не називають себе гіками у 2021 році — не мають цих самих захоплень. Вони не спілкуються із людьми на цікаві їм теми, вони не адаптуються до умов сучасності, де люди зі спільними інтересами завжди збираються у ком’юніті і обговорюють цікаві їм теми.

Виходить так, що у 2021 році ті, хто не називають себе гіками — асоціальні, бо ці люди нічим не цікавляться і не мають жодних захоплень.

В епоху інтернету та діджиталізації кожен може знайти собі спільноту за інтересами та соціалізуватися через неї. Не важливо, яку саме. Головне, щоб люди комуніціювали між собою.

Як висновок, якщо ми беремо за основу сучасну концепцію гіків та гік-спільнот, то вони мають всі ті ж **Мовні особливості інтернет-комунікації, що і всі користувачі інтернету. Бо за фактом, усі користувачі інтернету, так чи інакше — гіки.**

Та не слід забувати, що глибина занурення у цікаві теми та інтереси може бути різною. Не слід забувати, що дійсно є люди, які тікають від реального життя у інтернет середовища та специфічні гік-спільноти, аби реалізувати там свої потреби (як соціальні, так і особисті). Є люди, які просто цікавляться певною тематикою і є ті, хто повністю живуть нею чи навіть присвячують своєму захопленню усе життя.

Як висновок, ми спробували представити характеристику різних представників гік-спільноти. Для простоти розуміння та аналізу розіб’ємо їх на три категорії:

* гіки, які настільки залучені у спільноту, що нехтують власним реальним життям заради віртуального
* гіки, які знаходять баланс між залученістю у реальне та віртуальне життя
* гіки, які просто цікавляться певною тематикою, але не так сильно залучені у ком’юніті

Цікавим фактом є те, що незалежно від залученості людини у гік-спільноту, вона повністю розумітиме, як саме проходить комунікація та які морфологічні, стилістичні, граматичні та пунктуаційні норми є у цьому ком’юніті.

Для лінгвістичного аналізу жаргонізмів ґеймерів та визначення особливостей їхньої морфологічної структури було проведено збір матеріалу англомовних гравців Action Quake II у їхніх clan chat rooms on IRC (Internet Relay Chat) під час безпосереднього спостереження власне за процесом гри. Впродовж тривалого часу ми використовували так звані лог-файли (log file – комп’ютерний текстовий документ, який дає змогу переглядати усі необхідні записи в будь-який момент часу) [12].

Протягом майже шести місяців було переглянуто і проаналізовано близько 60-ти таких лог-файлів. Усі слова або словоформи, використані співрозмовниками у процесі спілкування (гри), щоразу фіксували та документували. Подібний аналіз здійснено для того, щоб визначити, які слова є узусами, а які – оказіоналізмами. Встановлювали також авторство тих чи інших висловлювань, оскільки необхідно було з’ясувати які з отриманих під час вибірки матеріалу лексичних одиниць притаманні окремій особі малої групи, а які – переважній більшості комунікантів. Загалом стандартні вислови позначалися кількістю учасників та їхньою частотністю. Кожна мовна одиниця певної спільноти підлягала індивідуальному морфологічному аналізу. Всі слова класифіковано відповідно до шляхів їхнього утворення. Як відомо, основних способів словотворення є два: морфологічний і лексико-семантичний.

Leet (цифровий відповідник слова 31337, 1337 та 133t) – письмовий різновид арго, який використовують переважно в Інтернет-спілкуванні, який є дуже поширеним у багатьох онлайнових відеоіграх. Особливість цієї мови полягає у тому, що комуніканти використовують алфавітно-цифрові замінники для написання відповідних літер, слів і виразів.

Термін Leet походить від слова «elite» (новостворена мова, якою спілкуються ґеймери, юзери та хакери) – це специфічна форма кодувань і скорочень віртуального спілкування. Із поширенням глобального павутиння Leetspeak стає невід’ємною частиною Інтернет-культури і набуває повноцінного статусу віртуального сленгу.

Однією з ознак Leetspeak є унікальна орфографічна система, яка базується на заміні у словах однієї літери або кількох різноманітними знаками, типографічними символами, літерами та цифрами [7]. Символи, які обираються для «конструювання» літери, є довільними – головне, щоб реципієнт міг її візуально розпізнати. Така практика креативного способу шифрування дійсності у Leetspeak зумовлена захистом онлайнової Leet-спільноти від тих, хто намагається «влитися» у перебіг віртуального спілкування ззовні [13].

Типографічний потенціал, яким володіє комунікант (у нашому випадку набір символів на клавіатурі ПК), дає, фактично, необмежені можливості для створення різноманітних варіантів транслітерацій майже для кожної літери алфавіту.

Великою популярністю серед гравців користуються також алфавітноцифрові замінники. З дослідження випливає, що майже всі літери можуть бути замінені цифровими відповідниками.

Геймери в процесі інтерактивного спілкування дуже часто вдаються до зумисне-неправильного написання слів.

Деякі лексичні одиниці мови ґеймерів упродовж нетривалого періоду часу завдяки своїй надзвичайній частотності використання набули різних дериваційних форм. Наприклад, слово "Pwn" (owned) може мати такі похідні варіанти:

1. Pwnage (Pwnij, Pwn4g3) – означає цілковите домінування під час віртуальної гри.

2. Pwnzor (Pwnz0r) – один із різновидів слова «pwn».

3. Tehpwnzriate – походить від дієслова Pwnzor.

4. Pwnt – альтернативне написання минулої форми дієслова Pwn.

5. Pizwn3d – експресивно підсилена версія від Pwn.

6. WTFpwned!? – дуже поширений варіант Pwn. Використовується для експресії невдоволення щодо результату гри.

7. Pwn'd! – фонетично неправильне написання минулої форми дієслова Pwn.

Виконаний нами синтаксичний аналіз Leet-спілкування не виявив вагомих порушень традиційної структури речень. Усі його лексичні компоненти лише кодуються комунікантами за допомогою наявних графічних відповідників, наприклад:

"WHeRE @Re J00" або "Wh3re aer j00?" (Where are you?);

"wH4+'S j00R nAME" (What is your name?);

"skilled r0x0rt looking for a team pgm only high lvl, pv me" (I'm a qualified player looking forward to be hired by a programing clan in electronic sports, contact me now).

Очевидно, що це не весь перелік можливих знаково-символьних комбінацій. Він, імовірно, матиме зовсім інший вигляд через деякий проміжок часу. Проте сьогодні можна стверджувати, що це надзвичайно оригінальний спосіб шифрування своїх думок. Ми припускаємо, що «елітність» такого спілкування проявляється саме через надмірну стилістично-графічну вишуканість мови, що робить «Leet-спільноту» легко впізнаваною з-поміж більшості традиційних віртуальних груп [14].

Віртуально-текстова комунікація зумовила появу комп’ютерного мистецтва, так званого ASCII Art (American Standard Code for Information Interchange), в основу якого покладено вміння створювати піктографічні образи на основі типографічних символів, які є на клавіатурі.

Ці трудомісткі способи транспортування думки в мережі Інтернет не можуть стати повноцінним різновидом Інтернет-спілкування, оскільки вони вимагають неабияких ресурсів для свого створення. Функціональні можливості подібних громіздких знаків обмежені. Вони залишатимуться, насамперед, своєрідними картинами, такими собі «віртуальними вишиванками» у кіберпросторі, які матимуть своїх поодиноких шанувальників.

Безперечно, діалект ґеймера, основою якого є англійська мова, не має жодних мовних еквівалентів і може бути представлений лише у письмовій формі у “чат-кімнатах” (Internet Relay Chat), на вебсайтах гравців і безпосередньо під час самої гри. Будучи представленим у письмовій формі, його синтаксис подібний до синтаксису усного мовлення.

Отже, найпоширенішими способами словотворення у комп’ютерній лексиці ґеймерів є лексико-семантичний, безафіксний, а також афіксальний. При цьому лексико-семантичний може поєднуватися і з іншими відомими способами. Побіжний аналіз частотності їхнього використання доводить, що комп’ютерна лексика створюється і розвивається за законами англійської мови, з характерними для цієї лексики тенденціями до скорочення, застосування мовної гри та засобів мовної експресії.

Отже для лексики ґеймерів характерне синхронне застосування мовної гри та експресивних засобів комунікації.

## Висновки до розділу 2

Гік-комунікація є культурно-історичним і психологічним феноменом внутрішньоособистісної природи, тісно пов’язаним з розвитком і становленням особистості, її психічним станом і властивостями. Вона слугує засобом об’єктивізації, одним із шляхів пізнання людини.

Сучасні люди, вступаючи у взаємодію з іншими, спираються багато в чому на невербальні засоби комунікації. Наприклад, коли одна людина дає своє судження про істинність висловлювання іншої, основним для неї буде саме невербальна поведінка останньої. Чи люди, які вперше зустрілися, завжди звертають увагу насамперед на зовнішність, манери, інтонацію та жестикуляцію один одного; іноді більшою мірою, ніж на те, що обговорюється. У деяких випадках можна навіть казати про вербальний компонент невербального спілкування. Так, іноді людина навмисно повідомляє іншій деяку вербальну інформацію з метою побачити її безпосередню реакцію.

# РОЗДІЛ 3

# СПЕЦИФІКА КОМУНІКАТИВНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ГІКІВ НА ПОРТАЛІ REDDIT.COM

## 3.1. Лексико-граматичні аспекти комунікації представників гік-культури на порталі reddit.com

З усіх Інтернет-платформ з можливістю спілкування найпомітнішою виявилася сторінка Reddit.com – the front page of the internet. Це ресурс охоплює найбільшу аудиторію різного віку і націй, що дозволяє знайти сленгові одиниці, які використовуються не тільки серед програмістів, а й серед звичайних користувачів.

Мережа Reddit.com також відрізняється тим, що він складається з багатьох складових частин – сабреддитів або subreddits, таке визначення нам дає UrbanDictionary - "це одне співтовариство в самому сайті Reddit" [11]. Далі буде використовуватися український варіант цього слова для зручності.

У сабреддитах публікуються новини або історії, пов'язані з певною тематикою. Необов'язково, щоб ці сабреддити відрізнялися один від одного за темою кардинально: / r / GameDev, / r / IndieGaming, / r / DevBlogs в тій чи іншій мірі присвячені обговоренню проектів, створення та просування нових інтернет-ігор.

Наприклад, / r / politics включає в себе політичні новини, все те, що відбувається в політичному світі. Ці новини всередині сабреддитів дозволяють користувачам поділитися своїми враженнями або думками з приводу події, висловити свої емоції в коментарях – comments.

Повідомлення, які створюються в сабреддитах – пости або Posts, можуть створюватися як адміністрацією, так і звичайними користувачами, але важливо дотримуватися правил етикету при створенні даних постів. При створенні певних сабреддитів люди також продумали і правила поведінки всередині даної групи інтернет-спільноти – етикет, в даному середовищі він називається Reddiquette (Реддикет), який необхідно враховувати і якому необхідно підпорядковуватися при користуванні сайтом Reddit.com. Дане слово утворене шляхом змішування двох слів Reddit – назва сайту та Etiquette – етикет, з урізанням останньої літери слова Reddit і трьох перших букв слова Etiquette і подальшим калькуванням.

Незважаючи на те, що це неформальний звід правил, його все одно необхідно дотримуватися, до того ж у кожному сабреддиті є свої додаткові правила, які можуть бути і не обумовлені в головному зводі правил етикету – Reddiquette.

Також на сайті існує система карми постів – Karma. Залежно від змісту поста користувача посту можуть присуджуватися як очки, що підвищують репутацію даного поста – upvote, так і очки, що знижують репутацію даного поста – downvote.

Самі користувачі, які зареєструвалися на цій платформі, вирішують, який пост заслуговує бути вище за всі інші шляхом голосування, проставляючи upvote – стрілочку "вгору", тим постам, які найбільш цікаві, інформативні або корисні, або downvote – стрілочку "вниз", тим постам, які не є такими. Таким чином алгоритми мережі розуміють, що цей пост за короткий проміжок часу набрав більшу кількість апвоутів у відсотковому відношенні, ніж інший пост. Як результат: чим вище пост знаходиться, тим він популярніший, чим нижче пост знаходиться, тим він менш популярний.

Карма також існує і у користувачів – це спосіб оцінки внеску користувача в співтовариство Reddit. Велика кількість очок карми відповідно підвищує авторитет користувача на сайті, і до цього користувача будуть проявляти більшу повагу.

Під будь-яким постом в сабреддиті можна знайти такі функції:

1) Comments – розділ із коментарями користувачів, де вони обговорюють дане повідомлення, можуть прокоментувати його як позитивно, так і негативно.

2) Share – функція, за допомогою якої повідомлення можна вбудувати в сайт або передати за покликанням.

3) Save – функція, за допомогою якої можна зберегти у своєму обліковому записі пост або передати його поштою.

4) Hide – дозволяє приховати пост, що сподобався користувачеві.

5) Report – дозволяє повідомити адміністрацію про інформацію в пості, яка не відповідає сабреддиту, містить нецензурні матеріали або порушує інші правила, обумовлені раніше в етикеті сабреддита.

На сайті також можна знайти активаційні поля для реєстрації нових користувачів, поле для створення нового повідомлення, поле пошуку повідомлень за ключовими словами, а також поле сортування контенту за деякими критеріями:

1) Hot - найпопулярніші, "гарячі" пости.

2) New - найновіші пости.

3) Controversial - пости з суперечливим вмістом.

4) Top – найбільш поціновані пости.

5) Rising – пости, які стрімко підвищують репутацію.

Будь-який сабреддит можна "читати" – ця функція перенаправляє всі пости з сабреддитів, які ви позначили міткою "читати" (Read), на головну сторінку користувача, де кожен може переглянути їх в будь-який для себе час, не переходячи за безліччю інших сабреддитів або заново на головну сторінку сабреддита.

Як у будь-якому інтернет-співтоваристві, на сайті Reddit також існує певна мова спілкування, за допомогою якої користувачі можуть спілкуватися і взаємодіяти один з одним, передавати необхідну інформацію шляхом застосування не повних форм слів, а їх скорочених варіантів – акронімів або ж вдаючись до використання сленгізмів. Новим користувачам буде достатньо проблематично розібратися з новою мовою, коли вони почнуть користуватися сайтом Reddit, через це сенс повідомлень, які вони отримують, може спотворитися або взагалі бути неправильно зрозумілим.

Не можна виділити якусь конкретну форму спілкування або ж загальні правила правопису, стилістики чи пунктуації на Reddit. Усе через те, що сама платформа являє повноцінний простір із кількома десятками тисяч різних тематичних спільнот. У кожній із цих спільнот є власні норми та правила спілкування.

Єдина загальна норма для всіх — просять не використовувати у коментарях чи особистих повідомленнях смайли, емодзі та гіфки. Причини такого прохання ми вже описували у другому розділі, коли розглядали спільноту фанатів гри S.T.A.L.K.E.R.. Якщо коротко, то усе через технічні складнощі платформи (деякі користувачі бачать чорний екран замість смайлу) та правила етикету (реддитори вважають, що смайли можуть вводити в оману співрозмовника). Загалом смайли, емодзі та гіфки дозволені до використання, втім це знак поганого тону.

Чи є якісь загальноприйняті лексико-граматичні конструкції, норми та правила, які б могли охарактеризувати цю мережу? — ні. Це майже так само, як намагатися якоюсь однією формулою описати усе спілкування в інтернеті. Тут потрібно дивитися на кожен сабреддит окремо, що ми зараз і спробуємо зробити. Візьмемо до аналізу кардинально різні гік-спільноти, наприклад r/harrypotter [45], r/Memes [46], r/WoW [48], r/WorldNews [47] та r/AskReddit [44].

Почнімо із сабреддита, присвяченого усьому всесвіту Гаррі Поттера (як книжковому, так і кіно-всесвіту). На нього підписані понад 1 млн користувачів, а в описі спільноти написано, що:

«Ласкаво просимо до r / HarryPotter, місця, де шанувальники з усього світу можуть зустрітися та обговорити все у Всесвіті Гаррі Поттера! Будьте сортовані, заробляйте домашні бали, відвідуйте заняття з нашими чудовими працівниками Хогвартсу, обговорюйте, хто з акторів найкраще зобразив Дамблдора, і нарешті отримайте розраду після ознайомлення з усім всесвітом Гаррі Поттера.»

Сабреддит цього ком’юніті цілком і повністю складається із публікації мемів та власних художніх робіт на тему всесвіту Гаррі Поттера. У коментарях підписники використовують звичайну англійську мову із фірмовими скороченнями (idk — I don’t know, imho — in my humble opinion, тощо), або займаються рольовим відіграшем (від англійського Role Play) і спілкуються тією мовою, яка притаманна серіям книг, фільмів та відеоігор.

Картинка чи мем служать чинником дискусії. Текстові пости із питаннями чи пропозиціями подискутувати також є, але вони не набирають такої популярності, як пости із візуальною складовою.

Окрім того, для хардкорних фанатів Гаррі Поттера розроблений цілий сайт Wizarding World (www.wizardingworld.com). Це окрема платформа, де фанати можуть поділитися на факультети, виконувати завдання, грати у міні-ігри, проходити квести, брати участь у чемпіонатах, тощо. Частина цих активностей проходить саме на Реддіт, наприклад тести на знання книжного всесвіту, або елементарні задачі з хімії (ніби як для чаклунства). За це користувачі отримують бали, які потім сумуються в їх загально факультетський залік. Кращим студентам видають ексклюзивну сувенірну продукцію та відмітки на Reddit.

А от у сабреддиті присвяченому тільки мемам — ситуація кардинально інша. Тут вже немає жодних чітких правил щодо тематики постингу. Головне аби у пості було зображення, і це зображення було смішним.

Наскільки картинка смішна — вирішують самі дописувачі сабреддита, адже система аповутів та даунвоутів допомагає алгоритмам визначити популярні пости і вивести їх у топ.

На цю спільноту підписано понад 15 млн людей, а адміністратори залишили такий опис цієї сторінки:

«Меми! Спосіб опису культурної інформації, якою обмінюються. Елемент культури або системи поведінки, який можна вважати переданим від однієї особи до іншої не генетичними засобами.»

Вже з опису зрозуміло, що тут більше полюбляють жарти і гумор, ніж глибокі дискусії та обговорення. Однак це не заважає під популярними мемами розпочинати баталії, адже немає жодних табу. Жарти про мусульман — будь ласка, про Сі Цзінь Піня — легко, про рассову нерівність та сучасну ЛГБТ+ спільноту — отримайте та розпишіться.

Не можна сказати, що це місце, де повністю відсутня мораль і панує розпуста. Просто це ком’юніті висміює та обговорює сьогодення шляхом мемів та гумору. Відповідно і лексико-граматичні аспекти комунікації тут зовсім інші. Якщо точніше — їх тут немає. Неможливо виділити чи якось охарактеризувати специфіку комунікації користувачів цього сабреддиту, адже тут вся комунікація будується на почутті гумору та відкритості людини до обговорення (чи навіть висміювання) питань сьогодення.

У коментарях до дописів зазвичай можно зустріти фірмові скорочення lol (laughing out loud) та rofl (rolling on floor laughing), проте більше жодної характеристики чи специфіки комунікації у цій гік-спільноті дати неможливо.

Третім ми розглянемо сабреддит r/WoW, присвячений всесвіту гри World of Warcraft. На нього підписані понад 2 млн реддіторів, але справжня аудиторія фанатів всесвіту саме на Reddit — значно більша.

Оскільки World of Warcraft існує вже більше 15 років, то у неї вже є кілька поколінь фанатів, які полюбляють не тільки гру, а й увесь всесвіт, що базується на офіційних та фанатських книгах, короткометражних фільмах, тощо. Також сама гра має багато доповнень та різних версій, що ще більше розширює потенційну фанатську аудиторію.

Через це, сабреддит цієї гри має ще кілька дотичних сабреддитів різною направленості, на які можуть перейти люди та долучитися. Зокрема мова про:

* / r / wownoob — якщо ви новачок або хочете допомогти іншим новачкам
* / r / woweconomy — обговорення і теорії щодо видобутку золота
* / r / transmogrification — покажіть нам свій стиль, садреддит для хизування своїм персонажем
* / r / classicwow — сабреддит фанатів World of Warcraft: Classic
* / r / classicwowtbc — сабреддит фанатів World of Warcraft: Burning Crusade

Подібна структура фанатської спільноти — не рідкість. Якщо якась тема дуже велика і має кілька тематичних розгалужень — ви точно знайдете сабреддит для кожної з них.

Але повернімося до головного сабреддиту World of Warcraft. У найгарячіших постах переважають зображення (меми та креативні роботи підписників спільноти). Спілкуються ж вони виключно на тематику WoW, використовуючи специфічні вирази, форми слів та скорочення.

Якщо ви взагалі нічого не знаєте про World of Warcraft — ви нічого не зрозумієте на цьому сабреддиті. Тут постає питання: як же сюди пробитися новачку і стати своїм у цій гік-спільноті?

Відповідь надзвичайно проста: треба просто більше грати, пізнавати світ, спілкуватися всередині гри із гравцями та із фанатами на форумах. Також можна підключитися до меншого сабреддиту фанатів WoW для новачків, де ви зможете плавно увійти у ком’юніті та зрозуміти всю лексику і стилістику спілкування.

Продовжуємо наш аналіз тематичних сабреддитів і наступною буде спільнота поціновувачів світових новин — r/WorldNews. На цей сабреддит підписано понад 25 млн користувачів а його опис надзвичайно простий:

«Місце для основних новин з усього світу, за винятком внутрішніх новин США.»

Ця тематична спільнота та їй подібні представляють трохи відрізняються від інших ком’юніті, які ми вже аналізували. Якщо у попередніх сабреддитах основу дописів складали зображення (меми та картинки), то на  r/WorldNews публікуються лише заголовок и посилання на новину. Жодних авторських текстів.

Подібні новинні спільноти є унікальними, бо вони надзвичайно нагадають платформу Facebook, де ЗМІ просто публікують посилання на свій сайт. Тут та ж сама ситуація за одним виключенням — пости публікують підписники спільноти, а не редактори чи інші співробітники редакції.

Ви можете сказати, що цей сабреддит не є гіківським. Дійсно, якщо брати за основу старе визначення терміну «гік», яке ми вже розбирали раніше — то цей сабреддит дійсно не є гіківським. Це якась копія нам вже звичних соцмереж, тільки із розширеним технічним функціоналом.

Втім у нашій роботі ми використовуємо сучасне визначення терміну «гік». Нагадаємо, що гіком може бути людина, яка просто чимось захоплюється. І якщо хтось захоплюється світовими новинами (чи будь-якими іншими) — він або вона теж гік. Тож цей сабреддит цілком відповідає темі нашого дослідження, бо є повноцінною гік-спільнотою.

Повернімося до лексико-граматичних аспектів комунікації. r/WorldNews та йому подібні можна розглядати з точку зору стилістики спілкування людей у звичайних соцмережах на кшталт Facebook. Технічно, споживання контенту на цьому сабредиті абсолютно ідентично соцмережі Марка Цукерберга. Ви скролите стрічку, бачите пост, клікайте та переходите на сайт, потім повертаються на Реддит та пишите коментар або репостите цей пост собі у стрічку.

Ба більше, функціонал коментарів майже той самий: теж можна відповідати конкретній людині, створювати гілку дискусії, відмічати спам або відправляти у бан надокучливих коментаторів.

Подібні новинні сабреддити цілком можна сприймати та аналізувати як соціальну мережу, бо технічно та комунікаційно — вони ідентичні.

Однак це стосується лише тих сабреддитів, е публікуються загальносвітові чи регіональні новини. Як тільки ви перейдете на умовний сабреддит новин гри World of Tanks, там буде своя лексика, свій, притаманний тільки цій спільноті стиль спілкування, який вже не можна буде описати чи точно охарактеризувати.

Останнім ми спробуємо охарактеризувати лексико-граматичні аспекти комунікації у спільноті r/AskReddit, на яку підписані понад 32 млн користувачів. У описі ком’юніті написано:

«Це місце, де можна задавати провокаційні питання та відповідати на них».

Саме це і роблять підписники цієї спільноти, обговорюючи все, що тільки можна. Останніми питаннями на момент написання роботи були:

* В якому вигаданому всесвіті насправді було б жахливо жити?
* Який існує недооцінений спосіб покращити свою зовнішність?
* Вчителі початкових класів, хто з ваших колишніх учнів вас найбільше здивував своїми розвитком та результатами життя?
* Яке телешоу ви переглядали більше 5 разів і все ще вважаєте його цікавим?
* Яка найкращу секс-пораду ви колись чули від партнера?

Особливістю r/AskReddit є одне чітке правило: публікувати можна тільки своє запитання. Краще, щоб воно було провокаційним. І це все. Більше жодних правил. Хіба що просять поставити позначку NSFW, якщо обговорення зачіпає тему 18+.

Під час дослідження ми визначили, що спілкування у коментарях більш за все залежить від форми запитання автора посту. Якщо питання закрите і не потребує широкої відповіді, то зазвичай і спілкування учасників гік спільноти буде стриманим. В той же час під відкритими запитаннями люди залишають більше коментарів, які в свою чергу більші за об’ємом. Для прикладу візьмемо два треди.

Перший стосуватиметься такого питання: «Яке телешоу ви переглядали більше 5 разів і все ще вважаєте цікавим?». Усього у треді більше 16 тис коментарів. Проаналізувавши перші 300 ми прийшли до висновку, що більшість користувачів (143) просто зазначили своє улюблене шоу. Ще 83 написали своє улюблене шоу та розписали чому саме це шоу має подивитися автор посту. Останні 74 коментарі були залишені у відповідь на дописи попередніх коментаторів, які зазвичай описували свою улюблені шоу, провокуючи дискусію.

Другий тред ставив питання: «Вчителі початкових класів, хто з ваших колишніх учнів вас найбільше здивував своїми розвитком та результатами життя?». Подібні пости запрошують людей поширювати історії з власного життя.

Вони набирають не таку велику кількість апвоутів, як набирають ті ж пости із закритими питаннями, де вас закликають до написання короткої відповіді. Втім коментарі під записами із відкритими питаннями оформлені більш граматично правильно.

Ми спробуємо висунути гіпотезу, що гік-спільнота пише менш стилістично та орфографічно грамотні коментарі саме під постами із закритими питаннями. В той час коли у дописі людей закликають розказати історію чи відповісти на відкрите питання — більше користувачів дотримуються норм та правил правопису у коментарях.

Можливо це через те, що для короткої відповіді вам не потрібно вибудовувати та структурувати свої думки. Гік-спільнота просто висловлюється одним-двома реченнями не звертаючи уваги на відсутність знаків пунктуації, стилістичну охайність тексту та помилки у правописі. В цей же час користувачі, що пишуть великі коментарі, більш прискіпливо ставляться до фінального виду свого тексту.

Саме це ми помітили у другому треді, де коментарів було 2000. Ми проаналізували також перші 300 коментарів і з’ясувалося, що велику кількість помилок допустили лише 23% користувачів, у порівнянні із 57% коментаторів першого треду.

Подібний аналіз дає нам змогу підтвердити нашу гіпотезу про те, що під дописами із відкритими питаннями користувачі пишуть більш грамотно. Подібна гіпотеза викликала ще одне питання, а чи пишуть гіки більш грамотно, якщо мова йде про довгі дописи, а не короткий обмін коментарями чи повідомленнями.

Як з’ясувалося, подібна картинка спостерігається у більшості проаналізованих гік-спільнот, однак стверджувати на 100% ми це не можемо, бо деякі ком’юніті все ж використовують свої специфічні норми правопису та комунікації, які не можна охарактеризувати як правильні чи неправильні.

Отже, ми розглянули 5 популярних сабреддитів. Чи можемо ми спробувати вивести якісь норми та стандарти спілкування чи інші лексико-граматичні аспекти комунікації представників гік-спільноти у цих блогах? — на диво, так!

Є лише 3 спільні риси, які повторюються від однієї гік-спільноти до іншої:

* Використання сучасної англійської мови з усіма сучасними скороченнями та граматичними помилками, які по-малу стають новим стандартом (зокрема ми кажемо про неправильну побудову питальних речень а також неправильне використання часів).
* Використання слів та виразів, притаманних конкретній спільноті, які за її межами будуть мало кому зрозумілі.
* Найбільш популярними постами є ті, що супроводжуються лише заголовком и графічним зображенням (фото, мем, картина, відео, гіфка). Усе через зручність донесення інформації, адже на аналіз і розуміння такого посту йде лише кілька секунд, в той час як текстовий пост може бути задовгий, та ще й клікати на нього треба, аби побачити весь текст. Втім якщо спільнота присвячена обговоренням та дискусіям — ця риса вже не актуальна

А як щодо розбіжностей? Чи можна їх якось структурувати? — також ні, бо ми оглянули лише 5 садреддитів з понад 1000 подібних. У кожного можуть бути свої унікальні правила, своя манера та стилістика письма, свій гумор і навіть своя мова.

Ба більше, проаналізовані нами сабреддити демонструють лише малу частину різноманіття правил та форм спілкування, які використовуються в цілому на Reddit та подібних майданчиках/мережах. Можна спробувати охарактеризувати якусь конкретну спільноту, конкретну тематичну одиницю, однак аж ніяк не можна проаналізувати, охарактеризувати та стандартизувати усі гік-ком’юніті.

Ми можемо хіба що спробувати розділити усі гік-спільноти на Reddit за загальними критеріями щодо формату постів, яких є декілька:

* Перший: пости із зображенням (картинка, відео, гіф, тощо). Такі пости популярні серед спільнот, які зібрані навколо тематик гумору та творчості.
* Другий: текстові пости. Зазвичай характерні для спільнот, де стаються часті оновлення і весь час є про що поговорити і що запитати. Також такі пости часто зустрічаються у розмовних ком’юніті, де люди просто спілкуються на різні теми.
* Третій: пости із посиланням. Характерні для спільнот поціновувачів новинного контенту.

## 3.2. Прагматичні аспекти комунікації представників гік-культури на порталі reddit.com

Прагматичні аспекти комунікації [31] — це використання набору соціолінгвістичних правил, пов’язаних з мовою, в комунікативному контексті; тобто прагматика — це спосіб використання мови для спілкування, а не спосіб мовної структури. Прагматика розглядається як організаційна основа для інших аспектів мови, включаючи семантику та синтаксис [37], і охоплює лінгвістичну інформацію (наприклад, вибір слів), надлінгвістичну інформацію (невербальна поведінка, така як вираз обличчя, мова тіла та інтонація), та контекстна інформація [42]. Прагматичне спілкування, на відміну від інших аспектів мови, наголошує на передачі значення та різноманітності функцій, які виконує мова, включаючи запити, привітання, попередження та протестування [40].

У цьому розділі ми спробували проаналізувати, як саме повідомлення користувачів різних гік-спільнот з Reddit призвели до глобальних дискусій далеко поза межами мережі та які події та меми саме з цього ресурсу вже увійшли у нашу культуру.

Спершу зазначимо, що у цьому розділі ми не будемо розбирати надлінгвістичну та вербальну комунікацію, оскільки мова йде саме про повідомлення користувачів (тобто текстову форму комунікації). Питання семантики та синтаксису ми вже згадували у роботі під час аналізу сабреддита r/AskReddit.

Ми проаналізували найбільш резонансні та масштабні повідомлення, дискусії та зображення від користувачів Редиту, які вийшли далеко за рамки гік-спільноти і стали глобально доступними та зрозумілими. Для аналізу ми обрали чотири події:

* Велика мемна війна
* Акція солідарності Reddit проти цензури
* RedditGate, або як гіки однієї спільноти змогли обвалити Wall Street
* Мем «Press F to pay Respects»

Розпочали ми свій аналіз із події, яка сталася ще кілька років тому, але й досі її події згадуються у тематичних спільнот. «Велика мемна війна» [55]. Подія в березні 2018 року торкнулася майже 150 розділів і 15 тисяч користувачів. Учасники назвали цю подію «Великою Мемною Війною (або ж Світовою Мемною Війною» — це жартівливий конфлікт між двома спільнотами, який від початку і до кінця організований учасниками Reddit. Але за два дні війна виявилася під загрозою через те, що люди почали переходити межі.

Приблизно в один час з’явилися дві гік-спільноти: r / PrequelMemes (523 тисяч передплатників) і r / SequelMemes (160 тисяч передплатників). Обидва постять меми про «Зоряні війни», але одні грунтуються на перших трьох епізодах, а другі - на сьомому і восьмому.

Кілька місяців користувачі обох сабреддитів тролили одне одного, публікуючи різного роду меми та тексти. Згідно хронології, яку надали учасники подій, 26 березня 2018 року розділ r / PrequelMemes офіційно оголосив мемную війну r / SequelMemes.

Для того, аби вести війну, був створений окремий сабреддит — r / MemeWorldWar. Основна задача бійців конфліктуючих сторін — публікувати меми про свого опонента та його вподобання. Ба навіть більше, до війни х обох сторін були залучені додатково понад 150 сабреддитів, серед яких були:

* сабреддит мемів за всесвітом Володаря Перснів
* садреддити Nintedo, Marvel та відеогри Skyrim
* власники криптовалюти DogeCoin
* товариство фанатів теорії плоскої землі

Повну хронологію подій ми не будемо аналізувати, адже «Мемна Війна» тривала 4 дні і була навіть поставлена на паузу після того, як дані одного з модераторів сторони конфлікту злили у відкритий доступ. Офіційно вона завершилася 30 квітня, а кінець бойових дій відзначили «Олімпіадою дружби та примирення».

Це знакова подія, яка яскраво демонструє принципи комунікації як всередині гік-спільнот, так і між різними ком’юніті. Перш за все варто відмітити високий рівень самоорганізації у всіх сторін цієї «війни».

По-друге, усі гіки, що брали участь у цих подіях, створювали контент максимально зрозумілий широкому загалу, навіть не зважаючи на те, що саме протистояння було в рамках всесвіту Зоряних Війн.

По-третье, гік-спільноти використовували різні формати повідомлень: зображення, тексти, відео, і навіть газету! Також кожен учасник бойових максимально відігравав роль реального бійця як під час створення постів, так і під час війни у коментарях, що ще раз свідчить про високу організованість спільноти в цілому.

Ця подія дала старт локальним «мемним війнам», завдяки яким зараз інтернет наповнений смішними зображеннями, які й досі перекладають на різні мови та публікують у різних соціальних мережах по всьому світу. На жаль, подібна подія не була ніде науково описана та зафіксована, оскільки подібний вид комунікації просто неможливо охарактеризувати.

Якщо мемна війна не вийшла за рамки Reddit, то конфлікт з одним із модераторів спровокував скандал на рівні світових ЗМІ. Мова йде про ситуацію, яка сталася у травні 2021 року. Вона також не описана в жодних наукових працях, тож ми власноруч спробуємо знайти прагматичні аспекти комунікації, що дали змогу цій події відбутися.

У березні 2021 року [53] сотні спільнот Reddit перейшли у статус «приватних» на знак протесту проти призначення на посаду в Reddit колишнього британського політика Еймі Найт, яку до цього виключили із політичної партії через те, що обрала свого батька, раніше засудженого за сексуальне насильство над дитиною [51] — своїм агентом на виборах у політичній кампанії 2017 року.

Ситуація розгорілася, коли на одному із великих сабреддитів помітили це призначення і виклали біографію та детальний опис історії Еймі Найт. Виклали цю інформацію на одному з найбільших тематичних сабреддитів, присвячених темі політики у Великій Британії. Подібна історія могла би залишитися непоміченою, якби  Еймі, як новий співробітник Reddit, не заблокувала модератора цього розділу, який опублікував матеріал, а згодом й спільноти, які взялися репостити цю інформацію.

Це спричинило ефект Барбари Стрейзанд. Лише за добу понад 200 сабреддитів встановили статус приватних, включаючи 27-мільйонний форум r / Music, а також великі ком’юніті, присвячені комп’ютерам Apple Mac та іграм Among Us та Pokémon Go.

Такий массовый протест об’єднаних гік-спільнот спочатку привів до написання пояснювального листа від адміністрації, а згодом і звільнення Еймі Найт из посади модератора. Варто зазначити, що перед цим сама Еймі, яка є трансгендерною жінкою, піддавалася булінгу та захищала права ЛГБТ спільнот на Reddit. Після свого звільнення вона вибачилася перед користувачами платформи.

Подібна ситуація ще раз демонструє, що спільнота користувачів Reddit — це не просто групи людей за інтересами. Це звичайні, свідомі люди, які дійсно мають якісь тематичні вподобання, але в жодному разі не відірвані від реального життя. Вони готові об’єднуватися і разом протистояти несправедливості, булінгу та нехтуванню прав спільноти.

Також зазначимо, що всі сабреддити, які були задіяні у цьому протесті, виклали офіційні заяви, які були написані згідно усім стандартам прес-релізів державних органів чи великих компаній (тобто у офіційно-діловому стилі). Ба більше, команда модераторів садреддиту r / Music заявила, що вони розпочинають збір коштів, аби підтримати благодійні організації, що допомагають жертвам жорстокого поводження з дітьми.

Наступною ми проаналізували ситуацію із магазином GameStop та великими коливаннями фондового ринку на Wall Street [39] через дії учасників одного із сабреддитів під назвою r/wallstreetbets. Як зазначають журналісти The Verge, [52], через пандемію у США та по всьому світу почав зростати інтерес до непрофесійної онлайн торгівлі на біржі. Велику кількість зацікавлених у цій темі людей якраз і зібрав сабреддит r/wallstreetbets.

У січні 2021 року ця спільнота налічувала вже понад 4 млн підписників. Ще у 2020 році у сабреддиті став популярний мем про магазин GameStop та недооцінену вартість його акцій. На початку нового року гік-спільнота почала масово скуповувати акції GameStop, В результаті акції, які ще на початку січня коштували трохи більше 17 доларів за штуку, до 27 січня злетіли до 347 доларів.

У нашому досліджені ми не будемо вдаватися у технічні деталі цього процесу, адже для цього потрібні неабиякі знання у сфері фінансів та економіки. Лише наведемо приклад: колись збиткова компанія GameStop, яка за 5 років втратила 90% своєї ринкової вартості, наприкінці січня мала капіталізацію у 26,5 мільярда доларів. Це більше, ніж, наприклад, у провідної американській авіакомпанії Delta, відзначає The Wall Street Journal. [54]

Однак акціями GameStop флешмоб приватних інвесторів не обмежився: користувачі почали скуповувати папери інших компаній: Nokia, BlackBerry, найбільшої мережі кінотеатрів AMC Entertainment. В результаті папери AMC подорожчали 27 січня на 301%, до 19,90 долара, що стало найбільшим одноденним стрибком в історії.

Загалом же, подібна акція призвела до величезних втрат. інвестфондів з Уолл-стріт. За оцінкою аналітичної компанії S3 Partners, яку наводить WSJ, тільки за 27 січня і тільки на акціях GameStop власники коротких позицій втратили 14,3 мільярда доларів.

Цю ситуація потрібно розглядати не з точки зору гік-спільноти на Reddit, а з боку банкірів та інвесторів з Волл-Стріт. The WSJ у своєму матеріали навіть наводить цитату Ендрю Лева одного з фінансистів компанії Citron Research: «Я й не підозрював, що цей рух став настільки культовим».

Через недооцінку можливостей спільноти, банкіри та інвест-фонди зазнали колосальних фінансових втрат, а гік-ком’юніті ще раз довело: гіки це не аматори та аделкі від реальності люди. Це звичайні користувачі інтернету, які у сучасному світі дуже вміло знаходять собі людей за інтересами та гуртуються у спільноти.

Останнім ми дослідили походження світового мему «Press F to pay respect» [36]. Саме літера «F» часто з’являється у коментарях до новин про смерть людей. Окрім того, подібний символ використовують і у більш гуморному сенсі, висловлюючи таким чином співчуття за чимось втраченим.

А почалося все ще у далекому 2014 році з комп’ютерної гри Call of Duty: Advanced Warfare. На початку гри там була сцена за участі головного героя, де він мав прийти на похорон свого військового товариша. Абсурдність цієї сцени полягала в тому, що вам треба було зробити одну річ — підійти до труни та натиснути клавішу F аби віддати шану полеглому товарищу (англ — Press F to pay respects).

Комічність цієї сцени почали відмічати на YouTube, але потім за неї взялися на Reddit та Twitter. Спочатку цей мем був популярний виключно серед ігрової спільноти. Там вже він і набув свого легендарного скорочення до єдиного знака «F», бо у соцмережах було не зручно писати усю фразу повністю.

Вже за півроку цей символ вийшов за межі виключно ігрових гік-ком’юніті. Його почали використовувати люди, які навіть не чули про гру Call of Duty: Advanced Warfare. Літера «F» стала (і досі є) іронічним синонімом «RIP».

Таким чином ми маємо приклад перетворення гік-спільнотою звичайної фрази з гри спочатку у мем виключно «для своїх», а потім його подальший розвиток у цілий міжнаціональний та міжкультурний символ, який також використовують і у країнах СНД. Зазвичай, кирилицею цей символ позначають як «Ф».

Однак цей символ продовжує розвиватися у спільнотах фанатів відеоігор вже не як одна літера F, а як висміювання максимально абсурдних ігрових ситуацій. Наприклад:

* Натисніть Х, щоб виграти гру
* Натисніть B, щоб поплакати
* Натисніть R2, щоб перемогти власний стрес та нарешті почати жити нормальним життям

Таким чином спільнота висміює проблему пропонування легких рішень для вирішення доволі непростих запитань у житті (як в реальному, так і у віртуальному). Це вже символ іронії та сарказму над усіма речами, які по факту є доволі складними для вирішення або розуміння, а навколишній світ говорить нам, що ці речі та переживання нічого не варті.

## Висновки до розділу 3

Інтернет-дискурс має намір зруйнувати стіну непорозуміння, що є важливим, адже, ми живемо в одному світі та пливемо за течією. Безумовно, нас об’єднують події, значні для всього світу, але ми повинні знайомити інших з нашою культурою.

Інтернет є відкритим майданчиком для пошуку культурологічних питань, що вимагають негайної відповіді. Порівнюючи різні культури, зосереджуючи свою увагу на взаєморозумінні користувачів Інтернету та можливості виникнення непорозумінь, варто зазначити, що в будь-якому випадку треба бути уважними до використання культурних надбань іншої країни, обережно гратися зі словами та використовувати в ситуації, передчасно її проаналізуючи.

Інтернет-дискурс відрізняється своєю будовою. Сучасні повідомлення вважаться інформаційно цінними, якщо вони стислі і передають достатньо великий об’єм інформації. Такий підхід розрахований на нове покоління, що переважає в Інтернет-просторі. Англомовний інтернет-дискурс вже зробив свій вклад в розвиток західної культури, а саме візуальні повідомлення та символи до стандартної форми спілкування. Безумовно, культура, що відображає нас, пов’язана з писемністю, з літературою. Тому це не правильно закривати очі та протестувати проти інноваційного прогресу, який вже відображає нас самих. Таким чином, ви розмежуємо культуру і писемність, що приведе до її знищення. Слово ніколи не буду замінено символом або емоджі. Треба дивитися на велику перевагу таких змін. Культура не руйнується, а навпаки, збагачується.

# ВИСНОВКИ

Проблема категорізації інтернет-дискурсу складна і багатоаспектна. На сьогодні немає єдиного термінологічного апарату, який би визначав сталу систему онлайнових жанрів, немає єдиного підходу до класифікації віртуальних форматів, а також немає єдиної думки щодо наявних моделей диджитальної комунікації. Оскільки цифрова комунікація є плинним та багатовекторним процесом, дослідження, присвячені її специфіці залишаються нагальними та актуальними.

Інтернет-дискурс є результатом процесу людського спілкування за допомогою електронних мереж і включає в себе всі мовні та позамовні ознаки, які можуть бути сформовані ситуацією, середовищем або шляхом передачі інформації в цьому середовищі.

Той факт, що комунікація в рамках інтернет-дискурсу відбувається між різними аудиторними спільнотами, досліджувати її специфіку слід з урахуванням особливостей цих об’єднань. Дане дослідження присвячене аналізу комунікативної взаємодії гіків, яких у роботі визначено як ….

Гік-культура – це сукупність молодіжних субкультур інформаційного суспільства, характерною особливістю яких є захопленість віртуальними світами, що стає суттєвою особливістю способу життя її послідовників та їх самоідентифікації. При цьому варто розуміти, що назване явище об'єднує людей по всьому світу, не вимагає дотримання жорстких вимог, а також є повністю відкритим для нових членів.

Розвиток гік-культури тісно пов'язаний із розвитком індустрії відеоігор, коміксів, настільних ігор, супергеройських фільмів і фільмів жахів, японських аніме та манги. Найпоширенішою демонстративної формою гік-культури є кіберспорт (спортивні турніри з відеоігор) і косплей (переодягання в різні костюми і відігравання певних рис персонажів гік-культури).

Таким чином, гік-культура є відносно новим соціокультурним явищем в глобальному світі, яке в перспективі може охопити не тільки практику дозвіллєво-розважальної сфери життєдіяльності людей, але і стати об'єктом серйозного наукового інтересу.

Протягом всієї історії людства комунікація завжди була найважливішим аспектом будь-якого з видів мистецтв – музичного та образотворчого, танцювального і театрального, кінематографічного та літературного, ораторської діяльності. Поряд з вербальною (словесною) комунікацією не менше значною є невербальна (візуальна), в контексті якої в якості взаємозв'язку використовуються різні форми і способи самовираження, що реалізуються в зорових, слухових, тактильних та інших відчуттях і образах.

Гік-комунікація є культурно-історичним і психологічним феноменом внутрішньоособистісної природи, тісно пов’язаним з розвитком і становленням особистості, її психічним станом і властивостями. Вона слугує засобом об’єктивізації, одним із шляхів пізнання людини.

Сучасні люди, вступаючи у взаємодію з іншими, спираються багато в чому на невербальні засоби комунікації. Наприклад, коли одна людина дає своє судження про істинність висловлювання іншої, основним для неї буде саме невербальна поведінка останньої. Чи люди, які вперше зустрілися, завжди звертають увагу насамперед на зовнішність, манери, інтонацію та жестикуляцію один одного; іноді більшою мірою, ніж на те, що обговорюється. У деяких випадках можна навіть казати про вербальний компонент невербального спілкування. Так, іноді людина навмисно повідомляє іншій деяку вербальну інформацію з метою побачити її безпосередню реакцію.

Для предметного аналізу гік-комунікації ми обрали портал Reddit.com, який називає себе «першою шпальтою інтернету». Оскільки ця мережа складається із багатьох тисяч тематичних спільнот (сабреддитів), ми вирішили обрати для аналізу по одному сабреддиту на тему відеоігор, кіно, мемів, новин та дискусій.

Нашим завданням було виявити спільні ознаки чи характерні риси спілкування гіків, однак у процесі дослідження з’ясувалося, що кожна тематична спільнота унікальна у своєму форматі коммунікації, починаючи від стандартних правил правопису и закінчуючи сленговими виразами та унікальною побудовою речень. У результаті ми дійшли висновку, що неможливо визначити єдину харатеристику для опису коммунікації гіків у відповідних тематичних спільнотах.

Відтак згідно формулювань початку 1990-х років, гіки це асоціальні люди, що тікають від проблем реального життя у світ віртуальний. В той час як при використанні сучасної термінології маємо зворотню картину: всі люди, що мають певні захоплення — гіки, які ведуть активний спосіб життя і вміють відрізнити віртуальне життя від реального. В той час, як ті особи, що не мають захоплень і не спілкуються із людьми — вважаються асоціальними.

Таким чином можна зауважити, що специфіка гік-комунікації в онлайні полягає у ототожнюванні себе із певним соціумом (спільнотою). Людина, яка має певні захоплення, шукає людей із такими же захопленнями заради спілкування. Процес самого спілкування сильно залежить від специфікації гік-спільноти та технічних можливостей майданчику, на якому відбувається процес комунікації.

Окрім того, гік-спільнота у 2021 році не є закритим ком’юніті. Більшість гіків радо спілкуються із новачками, навчаючи їх основам спілкування та занурюючи у тематику певного захоплення. Сам поріг входу у гік-спільноту значно знизився, бо достатньо просто мати цікавість до будь-чого на світі і ви вже можете називати себе гіком. На тому ж Reddit чи інших майданчиках ви знайдете однодумців на абсолютно будь-яку тему.

Також сьогоднішні гік-спільноти не відірвані від реального світу. Згідно наведеному у 3-му розділі аналізу, тематичні спільноти можуть мати чітку ієрархію та ідею. Вони здатні відстоювати свої права та права інших людей. Вони вільно спілкуються із іншими гік-спільнотами та не забувають про життя у реальному світі.

# СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1.  Алаторцева С.И. Словари новых слов. Санкт-Петербург, 1998. 256 с.

2.  Антюфеева Ю.Н. Английские новообразования в развитии: потенциальное слово, окказионализм, неологизм: дис. кандидата филол. наук : Тула, 2004. 184 с.

3.  Апресян Ю.Д. Идеи и методы современной структурной лингвистики (краткий очерк). Москва : Просвещение, 1966. 305 с.

4.  Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка (The English Word). Москва: Высшая школа, 1986. 295 с.

5.  Арнольд И.В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность: сб. статей. Санкт-Петербург: Изд-во СПб. ун-та, 1999. 443 с.

6.  Арутюнова Н.Д. Дискурс. Лингвистический энциклопедический словарь: Сов. Энциклопедия. 1990. 203 с.

7.  Арутюнова Н.Д. Дискурс. Лингвистический энциклопедический словарь. URL: http://www.zhelty-dom.narod.ru/literature/txt/discours\_jr.htm.

8.  Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. 2004. 571 с.

9.   Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ : Видавничий центр «Академія», 2004. 344 с.

10.   Бахтін М.М. Літературно-критичні статті. 1986. 513 c

11.   Бєлозьоров М.В. Англійські лексичні та фразеологічні новотвори у сфері економіки: структурний, семантичний і соціофункціональний аспекти. Київ, 2003. 19 с.

12.   Валгина Н.С. Активные процессы в современном русском языке. Москва : Логос, 2003. 304 с.

13.   Винокуров А.М. Новообразования и неологизмы морфологического типа в современном английском языке. Тверь, 1993. 283 с.

14.   Виноградов В.В. Основные типы лексических значений слова. Москва, 1977. 189 с.

15.   Городецкая Е.Я. К вопросу о путях образования неологизмов в английском языке (на материале анализа неологизмов в терминосистеме 215 компьютерных технологий). Владивосток, 2001. 52–61 с.

16.   Добросклонская, Т.Г. Медиалингвистика: системный подход к изучению языка СМИ: современная английская медиаречь: Флинта: Наука, 2008. 203 с.

17.   Ильясова С.В. Новые реалии общественно-политической жизни и их отображение в инновациях (на материале инноваций конца XX в.). Тамбов: ТГУ, 1999. 134 с.

18.   Ільїн І.П. Дискурс і дискурсивний практики. Словник термінів. Москва. 2001. 78 с.

19.   Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность, 2004. 98 с.

20. Кияк Т.Р. О видах мотивированности лексических единиц // Вопросы языкознания. 1989. 107 с.

21.   Мельничук Н.О. Ад'єктивні емосемізми в англійськомовній картині світу: семантичний і словотвірний аспекти. Чернівці, 2015. 20 с.

22.   Новиков, В. Новый словарь модных слов. Москва: АСТ: Зебра Е, 2008. 192 с.

23.    Сенько Е.В. Теоретические основы неологии. Владикавказ: Изд-во Сев.-Осет. гос. ун-та, 2001. 107 с.

24.   Серио П. Как читают тексты во Франции, в: Квадратура смысла: французская школа анализа дискурса. Москва, 1999. 53 c.

25.   Adams V. An Introduction to Modern English Word Formation. London : Longma, 1973. 244 p.

26.    Algeo J. Fifty Years among the New Words: A Dictionary of Neologisms, 1941–1991. New York : Cambridge University Press, 1991. 276 p.

27.   Baron N.S. Language of the Internet. URL:<http://www.american.edu/cas/lfs/faculty-docs/upload/N-BaronLanguage-Internet.pdf>.

28.   Bauer L. English Word-Formation. Cambridge : Cambridge University Press, 1983. 225 p.

29.    Bell A. The Language of News Media. Oxford : Blackwell, 1991. 59 p.

30.    Е. Benveniste, Le vocabulaire des institutions indo européennes, Paris, 1970. 45 p.

 31. Ciccia A.  Encyclopedia of Clinical Neuropsychology. Case Western Reserve University, department of Communication Sciences, Cleveland, USA. p.146

32.   Chumak L.M. Modern English Word-Formation in cognitive approach. 2012, 37 p.

33.   Coulthard M. An Introduction to Discourse Analyses. New ed. Longman, London–New York, 1985. 212 p.

34.   Crystal D. Language and the Internet / D. Crystal. – Cambridge: Cambridge University Press, 2004. 272 p.

35.   Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm. Bd. 1. Berlin: Hirzel, 1854. 967 p.

36 Geek Informator. Article: Мему «Press «F» to pay respects» виповнилось 5 років: ви знаєте, куди натискати. URL: www.geek.informator.ua/memu-press-f-to-pay-respects-vypovnylos-5-rokiv-vy-znayete-kudy-natyskaty/

37. Lahey, M. (1988). Language disorders and language development. New York: Macmillan.

38.   Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. Oxford : Macmillan Publishers Ltd., 2002. 1692 p. URL : <http://www.macmillandictionaries.com/>

39. Medusa. Article: Пользователи Reddit устроили переворот на американском фондовом рынке, он уже обошелся Уолл-стрит в миллиарды долларов. URL: www.meduza.io/feature/2021/01/29/polzovateli-reddit-ustroili-perevorot-na-amerikanskom-fondovom-rynke-on-uzhe-oboshelsya-uoll-strit-v-milliardy-dollarov

40. Murray, L., & Chapey, R. (2001). Assessment of language disorders in adults. In R. Chapey (Ed.). Language intervention strategies in aphasia and related neurogenic communication disorders (4th ed.) (pp. 55–126). Philadelphia: Lippincott, Williams & Wilkins.

41.   Edmondson W. Spoken Discourse: a model for analysis. London–New York : Longman, 1981. 217 p. 394. Faircough N. Media Discourse. London : Arnold, 1995. 283 р.

42. Owens, R. E. (1992). Language development: An introduction (3rd ed.). New York: Macmillan.

43.   Oxford Advanced Learner’s Dictionary. URL:<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>.

44. Reddit, r/askreddit, URL: [www.reddit.com/r/AskReddit/](http://www.reddit.com/r/AskReddit/)

45. Reddit, r/harrypotter, URL: www.reddit.com/r/harrypotter/

46. Reddit, r/Memes, URL: www.reddit.com/r/memes/

47. Reddit, r/WorldNews, URL: [www.reddit.com/r/worldnews/](http://www.reddit.com/r/worldnews/)

48. Reddit, r/WoW, URL: www.reddit.com/r/wow/

49.   Sablayrolles J.-F. Néologismes: une typologie des typologies // Cahiers du C.I.E.L. (Centre Interlangue d’Études en Lexicologie, UFR EILA, Université Paris 7), 1997. 48 p.

50. Sportskeeda. Article: IG.Emo's "?" makes a return at the Dota 2 I League 2021 Championships. URL: [www.sportskeeda.com/esports/ig-emo-s-makes-return-dota-2-i-league-2021-championships](http://www.sportskeeda.com/esports/ig-emo-s-makes-return-dota-2-i-league-2021-championships)

51. The Guardian. Article: Green party failed to properly investigate child abuser – report. URL: [www.theguardian.com/politics/2019/jan/12/green-party-failed-to-properly-investigate-child-abuser-report](http://www.theguardian.com/politics/2019/jan/12/green-party-failed-to-properly-investigate-child-abuser-report)

52. The Verge. Article: HOW R/WALLSTREETBETS GAMED THE STOCK OF GAMESTOP. URL: www.theverge.com/22251427/reddit-gamestop-stock-short-wallstreetbets-robinhood-wall-street

53. The Verge. Article: Major subreddits are going dark to protest Reddit allegedly hiring a controversial UK politician. URL: [www.theverge.com/2021/3/24/22348255/reddit-moderator-blackout-protest-aimee-knight-uk-green-party](http://www.theverge.com/2021/3/24/22348255/reddit-moderator-blackout-protest-aimee-knight-uk-green-party)

54. The Wall Street Journal. Article: GameStop Mania Reveals Power Shift on Wall Street—and the Pros Are Reeling. URL: [www.wsj.com/articles/gamestop-mania-reveals-power-shift-on-wall-streetand-the-pros-are-reeling-11611774663?mod=hp\_lead\_pos5](http://www.wsj.com/articles/gamestop-mania-reveals-power-shift-on-wall-streetand-the-pros-are-reeling-11611774663?mod=hp_lead_pos5)

55. TJournal. Article: Великая мемная война. URL: www.tjournal.ru/stories/68373-velikaya-memnaya-voyna

56. TJournal. Article: «Ladies and gentlemen... the weekend»: как фраза Дэниэла Крейга стала мемом, с которого начинаются каждые выходные. URL: <https://tjournal.ru/internet/382245-ladies-and-gentlemen-the-weekend-kak-fraza-deniela-kreyga-stala-memom-s-kotorogo-nachinayutsya-kazhdye-vyhodnye>