

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

Postava mužského "geeka" v současném americkém fikčním seriálu –
Machři a špti, Teorie velkého třesku
*The character of a male "geek" in present American fictional series - Freaks and
Geeks, The Big Bang Theory*

Bakalářská diplomová práce

Ondřej Moskalík
Filozofie / Filmová věda

Vedoucí práce: Mgr. Jakub Korda

Olomouc 2011

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které byly použity.

V Olomouci dne 3. 5. 2011

.....
Ondřej Moskalík

Rád bych poděkoval vedoucímu této bakalářské práce, Mgr. Jakubu Kordovi, za individuální přístup při vedení práce. Taktéž bych rád poděkoval Bc. Martině Tomanové a Petru Drmolovi za pomoc se sehnáním zahraniční literatury a podporu při psaní práce.

OBSAH:

1	ÚVOD	5
1.1	CÍL PRÁCE	5
1.2	METODOLOGIE	6
1.3	VYHODNOCENÍ LITERATURY	7
2	PROBLEMATIČNOST A DEFINICE POJMU GEEK	10
2.1	DEFINICE TERMÍNŮ GEEK	10
2.2	ROZLIŠENÍ MEZI TERMÍNY GEEK A NERD	13
2.3	PROBLEMATIČNOST PŘEKladu TERMÍNU GEEK DO ČESKÉHO JAZYKA.....	14
3	CHARAKTERISTIKA A KONSTRUKCE STEREOTYPU GEEKA	17
3.1	PŮVOD STEREOTYPU	17
3.2	RASOVÁ A GENDEROVÁ STEREOTYPIZACE.....	19
3.3	OTÁZKA BIOLOGICKÉ PODMÍNĚNOSTI GEEKŮ	21
3.4	VÝVOJ OSOBNOSTI GEEKA.....	23
3.5	STEREOTYPNÍ PRVKY IDENTITY GEEKA	25
3.5.1	<i>Geek jako génius</i>	26
3.5.2	<i>Geek jako vyvrhel</i>	27
3.5.3	<i>Geek jako fanoušek</i>	28
3.5.4	<i>Geek jako životní styl</i>	30
3.6	VÝVOJ ZOBRAZENÍ GEEKA V AMERICKÉ POPKULTUŘE	32
4	ZOBRAZENÍ GEEKA V SERIÁLECH MACHŘI A ŠPRTI A TEORIE VELKÉHO TŘESKU	35
4.1	MACHŘI A ŠPRTI.....	35
4.1.1	<i>Konstrukce postav geeků</i>	36
4.1.1.1	Sam Weir.....	37
4.1.1.2	Neil Schweiber	38
4.1.1.3	Bill Haverchuck.....	39
4.1.2	<i>Role geeka v narativu</i>	39
4.2	TEORIE VELKÉHO TŘESKU	40
4.2.1	<i>Konstrukce postav geeků</i>	41
4.2.1.1	Leonard Hofstadter	42
4.2.1.2	Howard Wolowitz	42
4.2.1.3	Rajesh Koothrappali	43
4.2.1.4	Sheldon Cooper	43
4.2.2	<i>Role geeka v narativu</i>	46
4.3	VZÁJEMNOSTI ZOBRAZENÍ GEEKŮ	47
5	OSTATNÍ MOŽNOSTI ZOBRAZENÍ GEEKA V SOUČASNÉM AMERICKÉM FIKČNÍM SERIÁLU	49
6	ZÁVĚR	51
7	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	53
7.1	POUŽITÁ LITERATURA	53
7.2	INTERNETOVÉ ZDROJE	54
8	SEZNAM CITOVANÝCH AUDIOVIZUÁLNÍCH DĚL	56
8.1	CITOVANÉ FILMY	56
8.2	CITOVANÉ TELEVIZNÍ POŘADY	56
9	ANOTACE	57
10	ANNOTATION	58

1 Úvod

1.1 Cíl práce

Tato práce se věnuje zobrazení postavy mužského geeka v současném americkém fikčním televizním seriálu. Stereotyp označovaný slovem geek se stal předmětem zájmu bádání nejrůznějších vědeckých disciplín. Popularizace a rozšíření konceptu geeka se rozvedla především v osmdesátých letech minulého tisíciletí, jak se určití jedinci označovaní slovem geek zařadili mezi ekonomickou elitu, a oslabováním hanlivých konotací pro tuto skupinu lidí. Tím se i geekové stali také předmětem zájmu mnoha televizních pořadů.

Předmětem práce budou především první řady seriálů *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku*¹, které ve vymezeném prostředí a době zobrazují stereotyp geeka v nejširším rozsahu. Dále pak budou charakterizovány i další případy zobrazení geeka v ostatních fikčních televizních seriálech, které budou čerpat ze stejného vymezeného rozsahu – amerického fikčního televizního seriálu v období od konce devadesátých let dvacátého století po první dekádu století dvacátého prvního.

K analýze byly vybrány tyto dva seriály, protože reprezentují koncept geeka, který má původ v americkém kulturním prostředí, a tak přes globální rozšíření tohoto stereotypu, nabízí původní zobrazení tohoto stereotypu bez ostatních specifických kulturních konotací. Vymezené období ke sledování bylo především stanoveno kvůli rozvinutí chápání tohoto stereotypu, jež v předchozích dobách nebylo příliš precizováno vztahem k jeho svébytným konotacím.

Hlavním cílem práce bude právě analýza konstrukce stereotypu geeka ve dvou výše zmíněných seriálech a v širším pojetí i ve zbytku vymezeného období a televizní produkce. Důraz je především kladen na specifika konstrukce postav geeků a odlišnost od obecného pojetí stereotypu a určení zdroje případné odlišnosti. Stejně tak na základě případných odlišných pojetí geeka určit případnou typologii. Kromě konstrukce postav je taktéž menší mírou přihlédnuto k postavení geeka v narativu jednotlivých pořadů.

¹ V případě seriálu *Machři a šprti* se zároveň jedná o jedinou sezónu tohoto seriálu.

Dílčím cílem této práce je celková obecná charakteristika stereotypu geeka, která je v českém kulturním prostředí zplošťována do podoby příznivců a lidí pracujících v oblasti informačních teorií. Kapitola *Charakteristika a konstrukce stereotypu geeka* bude zaměřena na představení tohoto konceptu se všemi jeho kulturními konotacemi. Stejně tak bude pojato i v případě samotného termínu geek, který se vzhledem k absenci autoritativní definice značně problematický a jeho překlad do českého jazyka navíc naráží na problém ukotvení tohoto termínu v odlišném kulturním prostředí.

1.2 Metodologie

Zobrazení stereotypu geeka v seriálech *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku* stejně tak jako jejich bude především určeno pomocí konstrukce postav geeků v těchto seriálech a jejich podmíněnosti jejich konstrukce žánru. Pro konstrukci postav bude použito přístupu Richarda Dyera, který prezentuje ve své publikaci věnující se konstrukci filmových hvězd, jak ji prezentuje ve své publikaci *Stars*². Jeho pojetí konstrukce hvězd je však univerzální a lze jej použít i při analyzování konstrukce postav televizních seriálů.

Hledisko žánrové podmíněnosti jak konstrukci postav, tak narativu pak bude prezentováno žánrovým rozlišením, které prezentuje Jeremy Butler v knize *Television: Critical Methods and Applications*³ a konkrétně sitcom bude použito kapitoly Lawrence Mintze *Situation Comedy*⁴ z publikace *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*. V oblasti charakteristických rolí geeků v narativu bude analyzováno teoretickým přístupem Seymoura Chatmana, které představuje v knize *Diskurz a příběh: Narativní struktura v literatuře a filmu*⁵.

K samotnému obecnému přístupu charakteristiky stereotypu geeka bude užito modelu stereotypních oblastí prvků identity geeků, které ve své disertační práci

² DYER, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. 218 p. ISBN 0-85170-643-6.

³ BUTLER, Jeremy. *Television: Critical Methods and Applications*. 2nd ed. Manwah : Lawrence Erlbaum Associates. 2002. 511 p. ISBN 0-8058-5415.

⁴ MINTZ, Lawrence. *Situation Comedy*. In ROSE, Brian (ed.). *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*. Westport : Greenwood Press, 1985, p. 107-129. ISBN 0-313-23724-7.

⁵ CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurz: Narativní struktura ve filmu a literatuře*. Brno : Host, 2008. 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

Geek Cultures: Media and identity in digital age rozvíjí Jason Tocci⁶. Obecná charakteristika stereotypu geeka bude prezentována kombinovaným přístupem diskurzu bádání o geecích, který ve svých pracích prezentují Jason Tocci, David Anderegg a Benjamin Nugent. Tento kombinovaný přístup spočívá v charakterizování stereotypu jak na základě případových studií tak i stereotypu geeka, tak jak je prezentován v populární kultuře.

Pro charakteristiku vývoje geeků, prezentovaných jak v rámci jejího zobrazení ve zvolených seriálech, tak i pro postihnutí obecného stereotypu geeka bude užito teoretického modelu vývojových stádií Erika Eriksona. Zohledněn bude především finální podoba tohoto modelu, která je prezentována v díle *Životní cyklus rozšířený a dokončený*⁷.

1.3 Vyhodnocení literatury

Vzhledem k tomu, že koncept geeka je mladý, počet publikací věnující se bádání v oblasti geeků je do určité míry limitován. Přesto však již vyšlo několik respektovatelných studií v této oblasti. Je však třeba poznamenat, že veškerá literatura je do značné míry úvodem do problematiky a soustředí se tak na postihnutí stereotypu geeka v celé jeho myslitelné šíři. Jelikož je koncept geeka spjat s americkým kulturním prostředím je veškerá akademická literatura psaná v angličtině.

Klíčovým a v podstatě prvním, který se problematice geeků věnuje je článek Lori Kendall *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*⁸. V něm se soustředí především na analýzu filmů série *Pomsta šprtů*, avšak její poznatky o charakteristice a konstrukci geeků jsou platné i přes jeho iniciační charakter. To dokládá i častá citovanost v následujících publikacích.

⁶ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. 449 p.

⁷ ERIKSON, Erik: *Životní cyklus rozšířený a dokončený*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 1999. 128 s. ISBN 80-7106-291-X.

⁸ KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, č. 2, s. 260-283. ISSN 1367-8779.

Dětský psycholog David Anderegg pojednává o stereotypu geeka v knize *Nerds: Who they are and why we need more of them*⁹. Ve své práci se soustředí především na chápání pojmů geek a nerd dětmi. To dokládá mnoha případovými studiemi, které čerpá ze své psychologické praxe. Anderegg nachází původ tohoto stereotypu v americkém antiintelektualismu a přetrvávání tohoto konceptu přičítá právě důrazu na zavrhování intelektuálně zdatných jedinců na základních školách jejich vrstevníky.

Naproti tomu publikace Benjaminu Nugenta *American Nerd: Story of my people*¹⁰ je více zaměřena na obecné pojetí stereotypu geeka a kulturně-historickým výkladem shledává hlubší kořeny vzniku konceptu geeka a současnému pojetí geeků jako subkultury.

Zatímco předchozí dva autoři v mnohém pouze nastiňují určité aspekty konceptu geeka, Jason Tocci ve své disertační práci *Geek Cultures: Media and identity in digital age* kompiluje mnohá stanoviska předcházejících autorů a přináší nejcelistvější pohled na stereotyp geeka. Jako klíčové prvky stereotypního chápání geeků určuje čtyři prvky jejich identity. Tuto identitu pojímá přes zásadní stereotypní aspekty, které jsou pro geeky charakteristické. Rozlišuje geeka jako vyvrhele, geeka jako génia, geeka jako fanouška a geeka jako životní styl.

V určitých oblastech se stala přínosná i publikace Murraye Millnera *Freaks, geeks, and cool kids: American teenagers, schools, and the culture of consumption*¹¹. Především pak v charakteristice společenského prostředí na amerických středních školách a chování adolescentů, které je klíčové i pro přístup vrstevníků ke geekům v období dospívání. Ta je v této práci dána v soulad s teorií životních cyklů Erika Eriksona.

Pro rasovou a genderovou stereotypizaci zobrazení geeků v americké popkultuře se kromě výše zmíněného článku Lori Kendall je přínosný i článek Rona Englashe

⁹ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7.

¹⁰ NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 p. ISBN 0-7432-8801-9.

¹¹ MILNER, Murray: *Freaks, geeks and cool kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*. 1st ed. New York : Routledge, 2004. 305 p. ISBN 0-415-94830-4.

*Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters*¹². V něm především ukazuje na problematičnost rasové stereotypizace jak geeků, tak i jejich protipólu – hipsterům, jak charakterizuje maskulinní protějšky geeků.

Otázky genetické podmíněnosti stereotypu geeka je taktéž zmíněna v pracích Tocciho, Anderegga a Nugenta, přesto je však klíčový pohled na problematiku genetické podmíněnosti geeků Aspergerovým syndromem článek Steva Silbermana *The Geek Syndrome*¹³. Ten vyšel sice v vědu popularizujícím časopise Wired, ale odlišné hledisko přístupu ke geekům přináší ojedinělý pohled. K samostatnému výkladu charakteristiky Aspergerova syndromu se ukázala vhodná publikace Tonyho Antwooda *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*¹⁴.

Jako ojedinělý počín postihnout konstrukci geeka v českém jazyce lze považovat číslo časopisu o kulturních studiích Konstrukt, které je věnováno právě problematice zobrazení stereotypu geeka v televizních seriálech. Nutno však podotknout, že kromě textu Jany Jedličkové *Postavy nerdů a geeků v americké a britské televizní produkci*¹⁵, působí značně rozpačitým dojmem.

¹² EGLASH, Ron. Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters. *Social Text* 71, 2002, č. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472.

¹³ SILBERMAN, Steve. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>.

¹⁴ ATTWOOD, Tony: *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2005. 208 s. ISBN 80-7178-979-8.

¹⁵ JEDLIČKOVÁ, Jana. *Postavy nerdů a geeků v americké a britské televizní produkci* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/postavy-nerdu-a-geeku-v-americke-a-britske-televizni-produkci/>>

2 Problematičnost a definice pojmu geek

Hlavním tématem této práce je konstrukt stereotypu mužského geeka v současném americkém televizním seriálu. To se neobejde bez úvodního nastínění problematiky a definice slova geek a jemu významově podobnému termínu nerd v této kapitole a obecné charakteristice jejich stereotypu v kapitole nadcházející. Cílem této kapitoly bude objasnit problematičnost běžně používaných slov geek a nerd ve souvztažnosti s konstruktem stereotypu. Dále se v této kapitole vyloží samotné termíny, jejich původ a problematika přeložitelnosti těchto termínů do českého jazyka.

2.1 Definice termínů geek

Přestože se vzájemně podobné termíny geek a nerd v posledních dvaceti letech zaznamenaly vysoký nárůst používání¹⁶, jejich přesná definice, která by odpovídala celkovému pojetí stereotypu, nebyla určena. Dětský psycholog David Andregg ve své knize *Nerds: Who they are and why we need more of them* poukazuje, že obeznámenost s tímto termínem začíná u člověka v dětství jakožto nadávku, která je analogická se slovem gay¹⁷. Od dětství jsou tyto termíny spojeny s negativními konotacemi. Tocci uvádí, že neexistuje žádný autoritativní zlom, kdy termín geek přestal být urážkou a stal se termínem hrdosti či dokonce kolektivní identity¹⁸.

Samotné slovníkové definice termínů geek a nerd nepostihují celý stereotyp, avšak jsou důležité pro obecné vymezení a stručnou charakteristiku označovaného předmětu. Zásadní článek bádání o stereotypu nerdů a geeků Lori Kendall *Nerd Nation: Images of nerds in US popular culture*, ve kterém se věnuje především

¹⁶ Jako příklad tohoto tvrzení je možno vzít v potaz graf, který porovnává používání určitých slov v anglickém jazyce, který byl vygenerován službou Google Ngram, který ukazuje trendy používání slov používaných a anglicky psaných knihách od začátku devatenáctého století. Viz Google Ngram. 2011. *geek, nerd 1800-2008* [online]. [citováno 13. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://ngrams.googlelabs.com/graph?content=nerd%2Cgeek&year_start=1800&year_end=2010&corpus=0&smoothing=3>

¹⁷ ANDREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 s. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 19.

¹⁸ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania, 2009, p. 20.

konstrukt tohoto stereotypu ve filmech série *Pomsta šprtů*, vychází právě s touto definicí. Nutno však podotknout, že tento článek z roku 1999 je v oblasti bádání o geecích již překonaný, přesto však zásadní, protože Kendall provedla zásadní krok od přechodu z definice k charakteristice stereotypu¹⁹. Podobného postupu užilo i několik autorů článků do internetového magazínu o kulturních studiích *Konstrukt*. Jak bude demonstrováno na základě několika užitých slovníkových příkladů, vztah slovníkových významů slov nerd a geek se stereotypem nejsou zcela mylné nepostihují však všechny konotace, které se konstrukcí stereotypu váží.

Lori Kendall ve zmíněném článku bere v potaz definici slova nerd ze slovníku formující akademickou slovní zásobu anglického jazyka *Oxford English Dictionary*²⁰ a z něj parafrázuje definici nerda jako „ (...) nekomunikujícího podivína bez asociací nerdů k inteligenci nebo počítačům“²¹. Internetová verze slovníku *Oxford Dictionaries* v současnosti přináší ke slovu geek definici „nemódní nebo společensky nemotorný člověk“²². Dále je v oddílu o proměně chápání tohoto termínu *Word trends* přiložena zmínka o tom, že v současné proměně chápání tohoto slova ve změnu z termínu urážky na termín hrdosti, vezmeme-li v potaz rozlišení podobně jako tvrdí Jason Tocchi²³. Slovo nerd je v témže slovníku definováno jako „pošetilá nebo zavrženíhodná osoba, která postrádá společenské dovednosti nebo je nudně pilná“²⁴. Už samotné vzájemné propojení těchto slov v rámci tohoto slovníku skrze *Word trends* poukazuje, že vzájemné vymezení těchto slov není striktní a lze jej brát jako další z opor pro chápání nerdů a geeků jako o jednom stereotypu.

¹⁹ Důležitost tohoto článku v rámci bádání o geecích je také z důvodu, že se na ni odvolává většina pozdějších autorů publikací a článků věnující se tomuto tématu.

²⁰ Konkrétně čerpá z vydání tohoto slovníku z roku 1992.

²¹ V anglické originální formulaci svého článku uvádí „ (...) out-of-touch outcast, without necessarily associating nerds with intelligence or computers.“. Viz KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, č. 2, p. 260-283. ISSN 1367-8779, p. 262.

²² V originále je tato definice: „an unfashionable or socially inept person“. Viz Oxford Dictionaries. 2010. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://oxforddictionaries.com/definition/geek?rskey=CN52II&result=1#m_en_gb0330070>.

²³ Tamtéž.

²⁴ V originále: „a foolish or contemptible person who lacks social skills or is boringly studious“. Viz Oxford Dictionaries. 2010. *nerd* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://oxforddictionaries.com/view/entry/m_en_gb0553780#m_en_gb0553780>.

Lukáš Franz v internetovém magazínu Konstrukt ve svém článku o seriálu *Machři a šprti* vyhledal definici slova geek v „hipsterově bibli“²⁵ jak v souladu s se lehčím stylem, kterým se toto periodikum vymezuje, nazývá otevřený webový slovník *Urban Dictionary*. Jelikož je *Urban Dictionary* slovník fungující na bázi webu 2.0, mohlo do něj svými definicemi do něj přispívat registrovaní uživatelé, jejichž nejrůznější definice v určitých příkladech jsou pro charakteristiku stereotypu bližší než abstrahované akademické *Oxford Dictionaries*. Obsahuje devadesát různých definicí slova geek a tři sta devět významů termínu nerd²⁶. Už jenom z tohoto důvodu je jej těžké použít jako autoritativní citační zdroj. Lze v něm nalézt spoustu definicí, které jsou významně vzdálené od celkového konstrukt stereotypu či dokonce akademické definice. Vybereme-li však z něho použitelnou část, získáváme z mnoha dílčích definicí obraz přibližný celému chápání stereotypu geeka.

Ke stereotypu geeka má nejbližše anglická verze otevřené encyklopedie *Wikipedie*²⁷. Avšak definice, kterými jsou uvozeny články nerd a geek odkazují k *Oxford English Dictionary* nebo k jiným obecným chápáním tohoto termínu, například mezi některými, které nabízí *Urban Dictionary*.

Ze slagnového hlediska jsou rozdíly mezi termíny geek a nerd patrné. Tato práce se však bude zabývat specifickým zobrazení stereotypu geeka v americkém televizním seriálu a jeho porovnáním s jeho obecným pojetím. Ke stejnému závěru, a sice, že rozlišení mezi geekem a nerdem není relevantní v rámci charakteristiky stereotypu, přestože se pro jeho označení používá, dospívá i David Anderegg²⁸.

²⁵ FRANZ, Lukáš. 2010. *Je dobré býti geekem* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/je-dobre-byti-geekem/>>.

²⁶ Viz Urban Dictionary. 2011. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=geek>> a Urban Dictionary. 2011. *nerd* [online]. [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=nerd>>.

²⁷ Což je pochopitelné, když uvážíme, že se nejedná o slovník, ale o encyklopedii.

²⁸ ANDREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 s. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 13.

2.2 Rozlišení mezi termíny geek a nerd

Úskalí rozlišení mezi termínem geek a nerd je velice problematické a ve velké míře se překrývají, i při neexistenci autoritativních definic. David Anderegg ve své knize *Nerds: Who They Are and Why We Need More of Them* sloučil chápání tohoto předmětu do termínu nerd-geekovský stereotyp a ve své práci o tom pojednává spojením obou slov.

Autoři bádání v oblasti nerdů a geeků vykládají ve svých publikacích rozličné definice, ale nepouští se do formulování autoritativních definic. Namísto toho zachycují charakteristiku nerd-geekovského stereotypu v celku. David Anderegg v publikaci *Nerds: Who they are and why we need more of them*, Jason Tocci ve své disertační práci *Geek cultures: Media and identity in digital age* či Benjamin Nugent v publikaci *American Nerd: Story of my people* věnují úvodní kapitoly svých prací rozsáhlými kompilacemi nejrůznějších názorů, tvrzení a definic dojít k jisté definici a samozřejmě i charakteristice pojmů geek a nerd. Stereotyp nerdů a geeků dá nejabstrahovaněji definovat bez jakéhokoli názoru na autoritativní definici jakožto „osoby, které obsesivně upřednostňují své záliby či práci před společenským životem“.

Přihlédneme-li k čistě terminologickému, ač stále dosti vágnímu, rozdílu mezi geekem a nerdem, lze tento rozdíl přirovnat k Jitřence a Večernici, příkladu známého z eseje jednoho z předchůdců analytické filosofie Gottloba Fregeho *O smyslu a významu*. Termíny Jitřenka a Večernice totiž shodně označují Venuši, druhý nejjasnější objekt na noční obloze. Ovšem k označení stejného předmětu dospívají jinými cestami²⁹. Zatímco Jitřenka je nejjasnější na ranní obloze, Večernice na večerní. Stejně tak se dá chápat i rozdíl mezi termíny geek a nerd. Oba termíny označují stejný objekt, dospívají k němu však v odlišnými cestami, analogickými k Fregeho příkladu o Jitřence a Večernici.

Při označení předmětu této práce, čili geeků a nerdů budu, kvůli této shodě v označovaném předmětu obou termínů, užívat především termínu geek. Slovo

²⁹ Gottlob Frege tohoto příkladu využívá především, aby poukázal na problém vztahu smyslu a významu vlastních jmen, ale dá se přirovnat i k problému rozlišení významů termínů geek a nerd.

nerd se bude v práci vyskytovat pouze v citacích, kde je užito slova nerd. Sémanticky preciznější vymezení obou termínů není předmětem této práce.

2.3 *Problematičnost překladu termínu geek do českého jazyka*

Termín geek naráží v otázce překladu do českého jazyka na problém s vyhledáním odpovídajícího ekvivalentu. Použití již existujícího slova naráží na ukotvení tohoto slova v českém kulturním prostředí, které nemusí být zcela odpovídající slovu geek pocházejícímu z amerického kulturního prostředí. Vytvoření nového slova se zase potýká s tím, že bude pouze překladem slangového slova s neukotvenou definicí a tak nepřináší k postihnutí stereotypu dostatečný přínos.

Anekdoticky se tato terminologická svízeň dá uvést příkladem dialogu ze seriálu *Hvězdná brána*. Tento seriál byl na televizních obrazovkách v České republice uveden v roce 2000 a hned v pilotním díle tohoto seriálu *Děti bohů* bylo užito k charakteristice jedné z hlavních postav použito slova geek. Při překladu dialogu jedné z úvodních scén se generál Hammond baví s plukovníkem O’Neilem o archeologovi a lingvistovi doktoru Danielu Jacksonovi, došlo k překladu slova geek zcela opačnému.

V českém překladu Renáty a Tomáše Studených:

Hammond: Vy jste Jacksona neměl moc rád, že ne?

O’Neil: Daniel byl vědec. Hodně kýchal. A hlavně, byl to frajírek.

V původním anglické znění:

Hammond: You didn't like Daniel Jackson, did you?

O’Neil: Daniel was a scientist. He sneezed a lot. Basically, he was a geek, sir.

Ovšem je nutno podotknout, že zde se jistě jedná o chybu z neznalosti kontextu a nedá se tak považovat za pokus ukotvit překlad termínu geek do českého jazyka, čímž se však nedá omluvit selhání překladatelů.

Ženský ekvivalent k termínu geek, a sice geek girl či geekette³⁰, přeložila do češtiny doktorandka sociální antropologie na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy Iveta Hajdáková termínem odvozeným od slova knihomol „technomolka“³¹. Přestože smyslem existence tohoto slova je genderové vyrovnání v oblasti informačních technologií, lze z něj vyvodit i analogický termín pro muže geeka – technomol.

Slovo technomol či původní termín technomolka zdůrazňuje především zájem o techniku, což jak bylo výše uvedeno dostačující pro definice stereotyp geeka není. Opomíjí další nosné prvky, které se k tomuto termínu váží – sociální vyloučení, obskurní zájmy, racionální myšlení. Kvůli neznalosti kulturních konotací je tento výraz značně zploštěný. V českém prostředí je totiž chápán geek obdobně zploštěně jakožto člověk věnující se informačním technologiím. V tomto překladu dochází zcela k opomenutí původu významu, který označuje tohoto termín.

Nutno však dodat, že Hajdáková usiluje tímto termínem o mazání předsudků vůči ženám, které bývají v českém kulturním prostředí generalizovány jako technicky negramotné, a její vymezení termínu odpovídá GeekGrrrls³² – skupině žen působících v oboru informačních technologií usilující především o genderové vyrovnání se s oborem, ve kterém dominují především muži. Nelze proto brát její termín jako mylný, ale logicky se nabízející mužská verze je pro překlad slova geek nevhodná.

Ještě je třeba zmínit slovo „šprt“, který se pro překlad termínu geek nabízí jako první v řadě. Také ho bylo využito v překladu názvu seriálu *Freaks and Geeks* jako *Machři a šprti*. Ovšem i toto slovo není podle definice ze *Slovníku nespisovné češtiny*³³ – „žák, který se pilně učí, ve snaze snaze být pochválen; někdy též žák, který se učí dobře“³⁴ zcela se souladem s kulturní americkou

³⁰ Analogicky se pro nerda ženského pohlaví se užívají termíny nerd girl a nerdette.

³¹ HAJDÁKOVÁ, Iveta – DĚD, Michal. 2010. *Technomolky* [online]. Prostor [citováno 10. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.novyprostor.cz/clanky/348/technomolky.html>>

³² Stručná charakteristika GeekGrrrls, viz Geek Fury. 2011. *GeekGrrrls* [online]. [citováno 22. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.geekfury.com/geekgrrrls/>>.

³³ Definice ze tohoto slovníku je užito především proto, že ve slovnících spisovné češtiny nebývá slovo šprt definováno.

³⁴ HUGO, Jan (ed.). *Slovník nespisovné češtiny*. 3. vyd. Praha : Maxdorf. 2009. 501 s. ISBN 978-80-7345-198-1, s. 407.

kulturní tradicí, z níž vzešel. Ovšem je možno přihlídnout, že v určitých případech se dá považovat překlad slova geek jakožto „šprt“ jako adekvátní v návaznosti na konkrétní životní stádium. V tomto případě na období školního věku či adolescence.

V případě druhého analyzovaného seriálu – *Teorie velkého třesku* – se vyskytuje slovo geek v dílech *Hypotéza otrubové vlákniny* a *Korolár seržanta Sněhurky*. V českém znění, které bylo odvysíláno na televizním kanále Prima COOL a kteréhož autorem je překladatel František Maxián je slovo geek v prvním případě přeloženo hovorovým výrazem pro intelektuála „intouš“³⁵ a ve druhém je z promluvy vypuštěno.

Termín nerd je v promluvě postav přeložen ve většině dílů, ve kterých se vyskytuje – *Pilot*, *Knedlíčkový paradox*, *Cooper-Hofstadterova polarizace* a *Zkáza mimoňoráje* – přeložen slovem „mimoň“, které je podle *Slovníku nespisovné češtiny* definované jako „kdo se v něčem (obv. běžném) nevyzná, neorientuje“³⁶, a v případě dílu *Batnádoba a chybný předpoklad* je přeloženo termínem intoš.

Vzhledem k problematičnosti překladu slova geek, především kvůli tomu, že dosavadní slovní aparát v češtině, který se k tomu nabízí, je tento termín s mnoha kulturními konotacemi a specifiky, o čemž bude pojednávat následující kapitola, je příliš úzce vymezen, je v této práci užit termín geek v originální podobě.

³⁵ Tamtéž, s. 176.

³⁶ Tamtéž, s. 250.

3 Charakteristika a konstrukce stereotypu geeka

Jak bylo uvedeno v předchozí kapitole, předmětem této práce je charakteristika a konstrukce stereotypu mužského geeka. Tomu se bude věnovat právě tato kapitola. Samotnou terminologickou část nebylo možné vynechat, protože právě z ní vychází mnohá stereotypizace, avšak málokdy celková. Také samotný termín geek hraje v konstrukci stereotypu výraznou roli, která souvisí se životními cykly a proměnou geeka v proměně jeho věku. Tato kapitola se bude věnovat původu, charakteristice a konstrukce tohoto stereotypu, poukáže na jeho komponenty a z charakteristiky životních cyklů se ukáže klíčová pro srovnání s konstruktem postavy geeka v americkém seriálu.

3.1 Původ stereotypu

Jak bylo uvedeno v předcházející kapitole, etymologii geeka lze vysledovat v několika jazycích. Samotný stereotyp je ale součástí amerického kulturního a intelektuálního prostředí. Jak uvádí například Jason Tocci, akademicky respektovatelné dějiny amerického geeka dosud nebyly napsány³⁷, avšak v publikacích Benjamina Nugenta³⁸ a Davida Anderegga³⁹ jsou kapitoly věnující se poukázání na původ tohoto stereotypu a především z nich je čerpán následující výklad.

Benjamin Nugent uvádí vznik konceptu geeka, podobně Anderegg v podobně amerického chápání mužství. To vzniklo specifickou reakcí romantismu na osvícenství, která v americkém prostředí vedla k adoraci sportovně založených mužů. Na konci dvacátého století s pokračujícím přesunem množství obyvatelstva z venkova do měst, kde bylo komplikovanější prokázat své mužství, se stal prostředkem k prokázání mužnosti sport. Nugent též uvádí, že za negativním

³⁷ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Disertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009, p. 17.

³⁸ Benjamin Nugent o historii geekovského stereotypu pojednává v kapitole *A history of nerd*, viz NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 p. ISBN 0-7432-8801-9, p. 5-98.

³⁹ David Anderegg v kapitole *Old Themes and new twists*, viz ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 65-86.

pojetím stojí i romantický výsměch intelektuálně zdatným, avšak společensky nemožným lidem. Konkrétně uvádí doktora Victora Frankensteina z románu *Frankenstein* Mary Shelley⁴⁰.

Romantické podezření k vědě a pokroku a upřednostnění smyslovosti před rozumovostí a adoraci maskulinních křesťanů, které vedlo k adoraci sportovců, kteří jsou dodnes bráni jako hlavní protihráči geeků, z nichž vznikl opovržlivý přístup k vědcům a intelektuálům vedle k ostrakizačnímu postoji a zesměšňování lidí, kteří byli později označeni jako geekové. Ve dvacátém století pak započíná pozvolna emancipační proces, který byl započat tím, že v moderně je pro válku, jakožto typickou doménu maskulinity, důležitější míra technického vývoje před mužností válečníků⁴¹.

David Anderegg podobně nachází zásadní rozkol v chápání mužnosti příklonem amerických intelektuálů směrem k adoraci mužství. Rozvíjí jeden z vývojových článků, které prezentuje ve své knize Nugent. Příkládá formující důraz k stati předního amerického filosofa 19. století Ralpa Walda Emersona *American Scholar* rozlišil mezi mužem akce a mužem reflexe. Přiklání se k muži akce, jako prototypu amerického muže a vojevůdce, který nejprve jedná. Z toho vyvozuje nejen vznik konceptu geeka, ale pojímá to jako širší aspekt, celé americké společnosti⁴². Tímto prizmatem interpretuje například i prezidentské volby v roce 2000, kdy mediální obrazy obou kandidátů ztělesňovaly archetypy mužů akce a reflexe, čili sportovce a geeka⁴³.

Koncept geeka však ještě nebyl zcela ustanoven. Z komponent vlastních současnému chápání identity geeka – génius, vyděděnec, fanoušek, životní styl, byly ustanoveny první dvě. K dalšímu stupni, a sice fanouška, při formování

⁴⁰ Tamtéž, s. 24.

⁴¹ Benjamin Nugent o historii geekovského stereotypu pojednává v kapitole *A history of nerd*, viz NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 p. ISBN 0-7432-8801-9, p. 5-98.

⁴² David Anderegg v kapitole *Old Themes and new twists*, viz ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 65-86.

⁴³ V kapitole *Welcome to my persecution*, viz ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 215-238.

stereotypu, dosáhl na začátku dvacátého století Hugo Gernsbacka, zakladatele Wireless Association of America, který sdružoval deset tisíc radioamatérů první rok po svém založení, a časopisu *Modern Eletronics*. V tomto časopise začal otiskovat krátké příběhy označované jako scientifiction, z nichž se později vyvinulo science fiction. Zásadním počinem však bylo až založení magazínu *Amazing Stories*, které bylo založeno v roce 1926 a ve kterém byly publikovány klasické vědeckofantastické příběhy Julese Verna a H. G. Wellse. Dopisová rubrika tohoto magazínu se pak stala předchůdcem zformování lokálních klubů věnujících se science fiction a fanzinů publikujících povídky amatérských autorů⁴⁴.

Ustanovení další komponenty geeka, čili pojetí geeka jako módní a životní styl, pak dochází na konci 20. století úspěchem filmů ze série Hvězdné války a vznikem fandomu. Důležitým momentem je i rozšíření počítačů a ekonomický úspěch geeků věnujících se oblasti informačních technologií. Klasickým příkladem může být zakladatel Microsoft Bill Gates, který se jako z geeka stal nejbohatším mužem světa. To dalo příčinu k tomu, aby geekové nebyli nadále ostrakizovanou menšinou, ale bráni jako tradiční postavy, které za svůj úspěch vděčí americkému snu, přijati jako respektovaná součást společnosti v dospělosti. To však souvisí i částečnou emancipací geeků, o čemž bude pojednáno nadále v této kapitole.

3.2 Rasová a genderová stereotypizace

Genderová a rasová stránka identity geeků sice není v bádání v této oblasti na prvním místě, ale ve vztahu ke konstrukci stereotypu hraje důležitou roli. Byla do značné míry nahrazena teoriemi o genetické podmíněnosti geekovství kvůli rozšíření vědeckého bádání o Aspergerovu syndromu. Tomuto tématu bude věnován prostor dále v této kapitole. Přesto je však geekovský stereotyp genderově a rasově stereotypizován.

⁴⁴ NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 p. ISBN 0-7432-8801-9, p. 39-44.

Geek je především mužský stereotyp, jak již popisuje ve svém klíčovém článku Lori Kendall⁴⁵. Pro ženský ekvivalent geeka je užívány termíny geekette či geek girl. Nedochozí zde však ke stoprocentní rovnosti, protože ženy věnující se těmto oborům či zálibám, které jsou typickou doménou geeků, musí bojovat za emancipaci a uznání i v rámci oboru, čehož je typickým příkladem hnutí GeekGrrrls a definice slova „technomolka“ Ivety Hajdákové.

Z rasového je geek stereotypicky chápán jako běloch či asiát. Hojně je v této souvislosti ve člancích o rasové stereotypizaci uváděno stanovisko muzikanta Briana Ena, jenž v rozhovoru pro časopis Wired prohlásil: „Nerd je člověk, ve kterém je málo Afriky.“⁴⁶. Jeho prohlášení je dááno za příklad stereotypního uvažování americké veřejnosti, která bere asiaty za geeky a afroameričany za antigeeckovské hipstery⁴⁷.

Rasovou stereotypizací geeka se zabývá článek Rona Eglashe *Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters*. K pochopení charakteristické identity geeka dává příklad jeho protipólu – hipstera⁴⁸. Na rasové škále tak na jedné straně jsou běloši a asiáté jakožto geekové a jejich protipólem jsou černošští maskulinní hipsteři. Zatímco černoši jsou obecně předsudečně pojímání primitivistickým rasismem jakožto rasa, která je blíže animálnosti. Asiáté jsou pojati orientálním rasismem jako lidé, kteří jsou zbaveni emocí⁴⁹. Racionální uvažování jako bude dále pojednáno bude vykresleno jako jedna ze součástí dílčích komponent geeka, díky čemuž je možné interpretovat takhle nastíněnou rasovou stereotypní identitu geeka jako Asiata. Eglash ve svém článku dále

⁴⁵ Přestože cílem tohoto článku je analyzovat postavy nerdů ve filmech z trilogie *Pomsta šprtů*, je nerd-geekovský stereotyp ovlivňován mediálním prostředím a proto není zcela chybné uvádět ho jako zdroj obecné rasové a genderové stereotypizace geeků, jak ostatně činí i ostatní badatelé v oblasti tohoto stereotypu.

⁴⁶ V originále: „A nerd is a human beány without enough Africa in him or her.“, viz KELLY, Kevin. 1995. *Gossip is philosophy* [online]. Wired [citováno 17. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno_pr.html>.

⁴⁷ EGLASH, Ron. *Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters*. *Social Text* 71, 2002, n. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472, p. 52.

⁴⁸ Eglash definuje hipstera jako představitele hegemonní maskulinity a stereotypizuje ho především jako sportovně založeného černocho. Příhodnější by bylo pojmut protipól geeka definovat jako sportovce – jocka, který se pojímá jako typický protipól pro geeka v rámci bádání v oblasti geeků.

⁴⁹ EGLASH, Ron. *Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters*. *Social Text* 71, 2002, n. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472, p. 52.

nabourává toto předsudečné schéma tím, že poukáže na čtyři popkulturně a historicky známé americké postavy amerického kulturního prostředí.

O generový statut geeka analyzuje v již zmíněném článku *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture* Lori Kendall. „Stereotyp nerda obsahuje aspekty jak hypermaskulinity (intelekt, zřeknutí se módního oblékání, nedostatek „feminích“ společenských a vztahových schopností) tak feminity (nedostatek sportovních dovedností, malá tělesná stavba, nedostatek sexuálních poměrů se ženami)“⁵⁰.

V kapitole *Definice a problematičnost pojmu geek* bylo uvedeno, že o pojmu geek se děti ve svém životě prvně dozvědí podobně jako o termínu gay na základě negativních konotací jako urážky. Tento analogický vztah se dá interpretovat na základě statusu obou skupin jako reprezentantů podřízené maskulinity. Jak v knize *Masculinities* uvádí R. W. Connell, geekové jsou vedle gayů podřízeny hegemonní heterosexuální maskulinitě svými asociacemi s feminitou⁵¹.

Typickým protiobrazem geeka je především v adolescenci typický představitel mužnosti – jock, jak se slangově nazývá člen středoškolského sportovního týmu či sportovec obecně v americkém prostředí. Právě střet s geeků s jocky lze interpretovat jako střet hegemonní a podřízené maskulinity. Takto například interpretuje Lori Kendall film *Pomsta šprtů 3: Nová generace*, která si propůjčuje diskurz homosexuality v tomto filmu na rozdíl od prvního dílu, kde je střet geeků a jocků pojat jako střet o občanská práva etnických menšin⁵².

3.3 Otázka biologické podmíněnosti geeků

Zatímco doposud bylo ke geekovi nahlíženo jako ke stereotypu, jenž byl determinován společensky, nyní bude zohledněn pohled, který se rozvinul v posledních letech. A sice biologickou determinací. Charakteristika geeků totiž odpovídá příznakům Aspergerova syndromu – jedné z poruch artistického spektra,

⁵⁰ KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, n. 2, p. 260-283. ISSN 1367-8779, p. 264.

⁵¹ CONNELL, R. W. *Masculinities*. 2nd vyd. Berkeley : University of California Press, 2005. 324 p. ISBN 978-0-520-24698-0, p. 78-79.

⁵² KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, n. 2, p. 260-283. ISSN 1367-8779, p. 271.

který bývá přenášen dědičně. Genetická predispozice byla určena podle zjištění, že devět z deseti identických dvojčat sdílelo diagnostiku Aspergerova syndromu⁵³.

Aspergerův syndrom prvně definoval rakouský dětský lékař Hans Asperger. Povšimnul si souboru chování, které se projevovalo především u chlapců a označil je za „autistickou psychopatii“⁵⁴. K hlavním příznakům podle jeho prvního zkoumání patřila „nedostatečné schopnost vcítění, omezená schopnost navazovat a udržet si přátelství, jednostranná konverzace bez potřeby odezvy, intenzivně prožívané záliby a těžkopádné, nemotorné pohyby“⁵⁵. Osoby postižené Aspergerovým syndromem mají na rozdíl od ostatních osob postižených některou z poruch artistického spektra mají průměrné až velice vysoké IQ⁵⁶. Není tedy těžké vypořádat výše uvedenou charakteristiku v souladu s chováním a inteligencí geeků.

Vědecké bádání v genetické predispozici autismu zjistilo, že za jeho rozvojem není pouze jeden gen, ale kombinace několika⁵⁷. Pro genetickou predispozici také hraje fakt, že světové centrum technického pokroku Silicon Valley je také předním díky výzkumem autismu, mimo jiné také díky tomu, že je světovým centrem geeků a tak je veškerý potřebný „biologický materiál“ soustředěn v této oblasti. Zajímavé v chápání Aspergerova syndromu jako dědičného je fakt, že v roce 2000 se Microsoft stal první korporací v USA, která nabízí svým zaměstnancům pojištění, které zahrnuje behaviorální trénink pro jejich autistické děti⁵⁸.

Přestože stále probíhající výzkum dědičnosti celého autistického spektra probíhá, přesto lze určitou genetickou determinaci části geeků přiřadit, jejich identita je také formována přístupem společnosti, jak bude vyloženo dále.

⁵³ SILBERMAN, Steve. 2002. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011].

Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>

⁵⁴ ATTWOOD, Tony: *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2005. 208 s. ISBN 80-7178-979-8, s. 21.

⁵⁵ Tamtéž, s. 17.

⁵⁶ SILBERMAN, Steve. 2002. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4. 2011].

Dostupné z WWW: <http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>

⁵⁷ Tamtéž.

⁵⁸ Tamtéž.

3.4 Vývoj osobnosti geeka

V této podkapitole o vývoji stereotypizované osobnosti geeka bude pro vývoj geeka použit model životního cyklu Erika Eriksona, do nějž budou geekovská specifika začleněna. Výklad o vývoji osobnosti geeka se bude soustředit na sociální oblasti. Formování geeka totiž podle výsledků bádání není založeno na psychosexualitě⁵⁹, ale na vztahu se společností⁶⁰. Z předchozího výkladu je patrné genetické předurčení osoby definovatelné jako geek, ale interakce se společností, která je pro jeho další identitu zásadní začíná ve čtvrtém stádiu Eriksonova modelu – školním věku.

Problematickým faktem začlení geeka do tohoto modelu bude též necelistvost současného stavu bádání v oblasti geeků. Jelikož je koncept geeka relativně nový, není možnost postihnout celý jeho životní cyklus. Autoři dosavadních publikací, přestože často využívají případových studií a čerpají z vlastních zkušeností, jejich výzkumné vzorky zasahují od čtvrtého životního stádia, v němž se člověk geekem stává, po mladou dospělost. Pro zohlednění specifík v dospělosti není příliš mnoho údajů a pro stáří nejsou žádná. Přes nedostatečnost celistvosti životního cyklu geeka, je i toto dílčí rozpracování použitelné v této práci, protože k zobrazení stereotypu geeka bude užito příkladů ze seriálů *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku*, které zapadají do těchto stádií.

Erikson pro čtvrté životní stádium – školní věk – určuje psychosociální krizi zručnosti proti nedostačivosti a rozsah významných vztahů definuje jako „sousedství“ a školu⁶¹. Právě vymezený sociální okruh a jeho přístup k vrstevníkům, z nichž se později stanou geekové je ponejvíce formativní. Výzkumy totiž prokázaly, že nešťastnost je implikována právě vztahem s vrstevníky⁶². Pocit nedostačivosti podporovaný zahrnutím vrstevníků se pak působí regresivně a budoucí dítě se zabývá více konfliktními osobami ve fantazii než osobami, které má v dosahu. To ovlivňuje vývoj zárodečné ctnosti –

⁵⁹ A ani zmiňované studie o geecích často využívající případové studie nezavádají důvod předpokládat, že psychosexuální vývoj je odlišný.

⁶⁰ Ve výkladu tedy budou akcentovány ostatní součásti jeho modelu životního cyklu.

⁶¹ ERIKSON, Erik: *Životní cyklus rozšířený a dokončený*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 1999. 128 s. ISBN 80-7106-291-X, s. 37.

⁶² TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009, p. 33.

kompetence⁶³. Když tedy nebudeme o části geeků uvažovat prizmatem genetiky, oslabení vývoje této ctnosti vede k problematice ovládnání skutečnosti. Podněty pro vyřazení z komunity části dětí vrstevníky mohou být mnohé. Typicky pro geeky jsou těmito podněty přestupky proti konformitě – vzhled, oblečení, zájmy, dobré výsledky ve škole, nemotornost atd. Z komponent geeka, které budou rozvedeny dále v této kapitole jsou již zahrnuto pojetí geeka jako génia a vydědění.

Další vývojový cyklus, a sice adolescence, pak souvisí s formováním určitých společenských jednotek, v nichž se adolescenti seskupují. Toto je spjato s přechodem na střední školu, které probíhá v americkém školském systému s příchodem puberty. Zatímco na základní škole byli geekové ostrakizováni jako jednotlivci, na střední škole naleznou podobně označované osoby a spolu zformují skupinu přátel. Z malých základních škol se žáci přesouvají na větší střední a tak je větší pravděpodobnost, že naleznou sobě podobné.

Hledání identity v adolescenci spojuje Erikson se zájmem o ideologické hodnoty všeho druhu, které „zahrnují i ideologii přizpůsobení se dobovým vzorcům přizpůsobení a úspěchu“. V oblasti geeků lze vyčíst v rámci ideologii přizpůsobení typický metanarativ geeka spočívající v tom, že geekové přijmou své dosavadní podřízené místo v hierarchii středoškolského společenského žebříčku s očekáváním, že jejich sociální status se promění. Tento metanarativ dále předpokládá, že díky svému úsilí a dobrým studijním výsledkům budou přijati na prestižní vysoké školy a v dospělosti budou zastávat opačné místo ve společenském žebříčku.

Antipatií k identitě je v psychosociální krizi tohoto věku zmatení identity. Odmítnutí sociální role může navazovat na regres v předcházejícím stádiu spočívající v uzavření do vlastní fantazie, které bude v tomto stádiu spojeno v působením ve skupině skrze sdílení společných zálib, které později vyústí ve zformování uzavřeného životního stylu.

⁶³ ERIKSON, Erik: *Životní cyklus rozšířený a dokončený*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 1999. 128 s. ISBN 80-7106-291-X, s. 73.

Další stádium, která je v této práci zohledněno je mladá dospělost. Srovnání s tímto vývojovým stádiem bude vyzdvihnuto při následujícím pojednání o seriálu *Teorie velkého třesku*. Klíčová formující stádia byla jmenována výše. Zatímco ve čtvrtém stádiu lidského života je geek definován především tím, že je vyvrhelem, v adolescenci je to rozšířeno o fanouškovství a zárodky budoucího životního stylu, zde je definován geek rozšířením svého fanouškovství a budováním subkulturního životního stylu s ostatními geeky.

Mladou dospělost v souladu s výše zmíněným tvrzením charakterizuje i Erikson. „Mladí dospělí vycházející z adolescenčního hledání pocitu identity mohou dychtivě chtít spojit své identity ve vzájemné intimitě a sdílet je s jedinci, kteří vzbuzují naději, že v práci, sexualitě a přátelství se ukáží být komplementární.“⁶⁴ Jádrou patologie mladé dospělosti – izolace – je specificky pro geeky určena oslabením sociální interakce v prospěch své skupiny přátel. Ta však později bývá upozaděna partnerským životem.

3.5 Stereotypní prvky identity geeka

Jak bylo nastíněno v oddílu této kapitoly o původu geeka, tento stereotyp má charakteristické prvky, která utvářejí jeho identitu. Od výše zmíněných charakteristik, které jsou utvářeny vnějším náhledem na geeky, tato podkapitola bude cílit na součást geekovské identity, kterou chápou geekové jako sobě vlastní. Nepostihují sami sebe jako rasově či genderově modulované osobnosti, ale svou identitu zakládají na jiných základech.

Jason Tocci ve své disertační práci, jež je věnována mediálnímu obrazu geeka, se v mnoha případových studiích soustředí na to, jak geekové chápou sami sebe jako geeky, a jak chápou geeky obecně. Nachází čtyři klíčové komponenty, podle nichž se utváří jejich obraz geeka. Výše bylo uvedeno, že tyto komponenty jsou v podstatě konotace, o které se rozšířil původně omezený pojem. Má-li být člověk označen za stereotypního geeka, musí být v něm obsaženy všechny tyto komponenty. A tyto komponenty jsou génius, vyvrhel, fanoušek a životní styl.

⁶⁴ Tamtéž, s. 69.

Jak bylo uvedeno v této kapitole, komponenty geeka se v průběhu historie rozrůstaly, až došly k prozatím konečnému stavu čtyř. Podobně se ve formování životu geeka postupně přibývají tyto komponenty. Proto není chybné uvádět k definici geeka v určitých stádiích jeho života používat určitých definic. Tyto s věkem přibývající komponenty však neznamenaají, že nejsou obsaženy v jakémkoliv věku. Například geek jako životní styl se dá stereotypně vyhledat u žáků na základní škole, které nemají pouze pro většinu ostatních vrstevníků nepřijatelné oblečení, ale třeba i nošení kapesního protektoru, jehož funkcí je zabránit tomu, aby inkoust, který může vytéci z pera a pošpinit košili.

3.5.1 Geek jako génius

Samotný název tohoto prvku identity - geek jako genius – je poněkud nadnesený. Jeho hlavní tendencí je naznačit nadprůměrnou inteligenci a příklon k racionálnímu myšlení geeků. Samotné významy slov geek a nerd v části svých typických definicích označují člověka, který se chce zavděčit svému učiteli. V tomto pojetí tohoto slova by se dalo určit jako adekvátní slovo pro geeka jako génius - šprt. Ovšem v rámci bádání o geecích, je „šprtství“ demaskováno jakožto větší intelligence, která zapřičiňuje, že geek je schopen dosáhnout lepších studijních výsledků.

Podobně této stereotypizaci odpovídá charakteristika geeků jako lidí orientujících se či pracujících v oblastech informačních technologií či, přihlédneme-li k hlavním postavám ze seriálu *Teorie velkého třesku*, v oblastech přírodních věd. Čili typické obory, ve kterých se geekové realizují vyžadují racionální myšlení. Z toho pak vychází i rasová stereotypizace geeka, kterou se ve svém článku snaží demaskovat Ron Eglash⁶⁵.

Negativní stereotyp je zde konstruován opět pomocí konformity většiny vrstevníků, která zavrhuje odlišnost jakými jsou v tomto věku především aktivita při vyučování a dobré školní výsledky. Díky tomu je velkým problémem i snaha

⁶⁵ EGLASH, Ron. Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters. *Social Text* 71, 2002, n. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472.

být konformní a nevystavovat se ostrakizaci i pro nadané děti⁶⁶. Z toho by se dalo v celospolečenském měřítku interpretovat usilí USA lákat elitní vědce z celého světa právě do jejich výzkumných institucí a univerzit, protože samotní američtí studenti nedostačují. V tomto ovšem může být úskalí, které s sebou nese „amerikanizace“ zbytku světa. Indie, která je považována za jeden ze zdrojů vědeckých pracovníků, díky pronikání tohoto jevu a přijímání kulturních stereotypů a tím i konformity v průměrnosti studijních výsledků přichází o toto postavení⁶⁷.

Souvislost této komponenty podle posledních poznatků v korelaci výskytu aspergerova syndromu s oblastmi, kde se soustředí firmy věnující se informačním technologiím. Vlajkovou lodí tohoto jevu může být Palo Alto.

Racionální uvažování geeků, které je akcentováno především s seriálem *Teorie velkého třesku*, je také nedílnou součástí geekovského stereotypu. Tento aspekt geeka je především svázán právě s Aspergerovým syndromem, který se vyznačuje, jak bylo v této kapitole zmíněno, vysokou inteligencí, ale nízkou sociální inteligencí. U některých odvážných teorií se za systematické racionální myšlení a nedostatek emocí bere jako důsledek obliby a vydatného hraní hry Dungeons and Dragons, které má sice posilovat socializační schopnosti hráčů, protože hrají za fiktivní postavy fiktivního světa, ale určité aspekty této hry, především pojetí abstraktních entit jako síla či dobro číselnou hodnotou, se podle některých názorů podepisuje na společenské nemotornosti⁶⁸.

3.5.2 Geek jako vyvrhel

Sociální vyloučení geeků je další důležitou komponentou. Je iniciováno prostředím, v kterém se osoba označená jako geek pohybuje. V knize Murraye Millnera *Geeks, Freaks and Cool Kids: American teenagers, schools and the*

⁶⁶ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 62.

⁶⁷ Na propad USA v rámci srovnání s dalšími vyspělými státy, které může záviset právě na problematice neobliby intelektuálně zdatných dětí, poukazuje David Anderegg na mnoha případech v kapitole *Math scores and economic ills*, viz tamtéž, s. 43-62.

⁶⁸ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. p. 224.

culture of consumption, pojednávající o konzumní kultuře amerických středoškoláků autor tvrdí, že na amerických středních třídách je ustanoven systém ne nepodobný kastovnímu systému v Indii. Je to dle něj zapříčiněno tím, že američtí středoškoláci nemají příliš mnoho aktivit, ve kterých se podíleli na moci. Při brigádách zastávají nízké pracovní posty. Proto svou moc suplují ustanovením tohoto kastovního systému⁶⁹. Není příliš překvapivé, že geekové jsou na nejnižším stupni tohoto společenského žebříčku. Díky těmto tvrzením se nezdá příliš opovážlivé tvrzení, že stereotyp geeka se rozvíjí především ve vzdělaných a ekonomicky silných státech. Proto stereotyp geeka a jiné koncepty nalezneme v rozvinutých státech.

Samotné status zavržení se netýká pouze geeků, ale i jiných charakteristických skupin, například freaků. Tento status lidí většinou svých vrstevníků vyloučených kast akcentuje druhý seriál, který bude v této práci analyzován – Machři a špti. Vyloučení je společné, důvody jsou opačné. Zatímco freakové jsou vyloučeni za své podivínství abstrahovaně vzato svou sociální determinací, geekové zase svou biologickou determinací. Podněty k vyloučení ze hlavního proudu středoškolské společnosti se u freaků dovíjí z jejich sociálního původu, jak bylo naznačeno, čili freak je opovrhován například kvůli svému nízkému sociálnímu původu, nekompletní rodině, či jiné podobné záležitosti. Geek je oproti tomu ze hlavního proudu společnosti vyloučen díky své inteligenci, vzhledu, tělesným handicapům či díky tomu, že z racionálních či jiných důvodů, kvůli nimž nezapadá do společnosti.

3.5.3 Geek jako fanoušek

Komponenta fanouškovství v modalulaci stereotypu geeka se plně utváří na střední škole a dále se rozvíjí. Geekové upřednostňují vzhledem k větší inteligenci odlišné zájmy než ostatní vrstevníci, podobné či stejné, ale v těchto případech je akcentována jejich obsese těmito zájmy. Bylo také dříve napsáno, že geekové upřednostňují své zájmy před sociální interakcí. To tvrzení se dá respektovat, ale pouze na základní či střední škole. Dále totiž dochází k určité socializaci

⁶⁹ MILNER, Murray: *Freaks, geeks and cool kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*. 1st ed. New York : Routledge, 2004. 305 p. ISBN 0-415-94830-4, p. 22.

prostřednictvím skupiny a určitou míru sociální interakce geekové zažívají. Ta je však uzvařena ve skupině a interakce s okolím není příliš vysoká.

Charakteristické zájmy geeků jsou science fiction a technologie, ať již informační či jiné. Hloubka jejich zájmu je velice široká. Jason Tocci má své disertační práci graf znázorňující míru geekovosti, kde je anekdoticky uvedeno, že vrcholným stádiem geeka jakožto fanouška je svatba v klingonské uniformě⁷⁰. Právě obsese je ve stereotypu geeka klíčová. Jako potvrzení tohoto tvrzení může sloužit obecný fakt, že setkání fanoušků science fiction – cony jsou hojně navštěvovány. Také je nutno podotknout, že setkání fanoušků jiných žánrů neexistují, či velice ojedinele. Sociální interakce geeků probíhá především mezi geeky navzájem.

Zájmy geeků tedy vycházejí z jejich vyšší inteligence a racionálního způsobu myšlení. Díky tomu jsou stereotypně do určité míry jako infantilní, protože science fiction je chápáno většinou společností jako dětská zábava. Podobně se dá hovořit i o komiksech, hraní počítačových her či sběratelství hraček⁷¹. Za menší mírou ostrakizace v poslední době stojí právě pojetí geeka jako životního stylu chápaného tak, že se jedná o v podstatě o emancipaci obskurních zájmů vlastních právě geekům.

Ovšem čistá obsesivnost v zálibách není vlastní pouze geekům. Samotná komponenta může být vlastní i jiným lidem, kteří nemusí být charakterizováni jako geekové. Tocci uvádí příklad premiéry filmu *Sex ve městě*, kde fanynky tohoto seriálu se vizuálně stylizovali do podoby hlavních hrdinek tohoto původem seriálu. Tocci uvádí, že mu tato stylizace přišla podobná jako na premiérách klasických science fiction filmů⁷².

Ne nadarmo je jako začátkem existence stereotypu geeka některými autory považován kultovní film *Hvězdné války* a potažmo celé jeho universum. Obsese geeků lze vyzorovat i na neobyčejném úsilí, které jsou odhodláni vynaložit při

⁷⁰ TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Dissertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. p. 258.

⁷¹ Tamtéž, s. 134.

⁷² Tamtéž, s. 299.

zachránění svého oblíbeného seriálu. V tomto případě se hodí upozornit především na nedávnou záchranu seriálu *Jericho*, jehož organizovaní fanoušci se akcí proti televizní společnosti zasadili o dovyprávění příběhu tohoto seriálu, přes mizivou sledovanost⁷³.

Charakteristika geeka jako fanouška je tedy klíčová v pojetí geekovské obsesivnosti pro jeho záliby, upřednostněním intelektuálně náročnějším zálibám, a upřednostnění těchto obskurních zálib nad konformními sociálními vztahy. Geek je v této rovině také charakterizován jako někdo kdo disponuje určitým věděním, které má jen málo lidí. Když geek tedy není prudce inteligentní a nemá spousty znalostí ze svého pracovního oboru, může tyto znalosti kompenzovat touto cestou.

3.5.4 Geek jako životní styl

Posledním prvkem identity geeka je pojetí geeka jako životního stylu. Ten pobírá prvky ze všech výše zmíněných komponent. Jelikož uvažujeme o stereotypu, stereotypní uvažování o životním stylu geeka bude vycházet právě z nich.

Pojetí geeka jako životního stylu čerpá z komponenty geeka jako génia ve vyšším intelektem a racionálním uvažování, která utváří stereotypně geeka jako člověka s velkým zájmem v informačních technologiích. S tím je propojeno i aktivismus, kterého je geek schopen dosáhnout. Jako klasický příklad lze uvést výše zmíněné navrácení seriálu *Jericho* na televizní obrazovky. Akce spočívající v tom, že internetem propojení fanouškové posílaly ořechy na adresu televizní stanice.

Pojetí geeka jako vydědence utváří typizovaný příklad geeka jako asociálního vyvrhelé společnosti. To však není zcela pravda. To opět souvisí s konvenčním uvažování o sociálních vztazích, které je však již přežité. Vezmeme-li v potaz, že lidé se utvářejí sociální vztahy v prostředí své práce či svých koníčků, není třeba odsuzovat geeky jako asociály sedící za počítačem a věnující se pouze svým zálibám. Geekové byly vytlačeni na okraj společnosti a jedinou možností navíc spojenou s jejich typickou zálibou v informačních technologiích byl internet. Socializaci ve své uzavřené skupině znázorňují i oba příklady seriálů na jejichž

⁷³ Tamtéž, s. 281.

bude demonstrována postava geeka. Uzavřenost jejich sociálního okruhu byla tedy dána na ostrakizaci v mladém věku. Že geek působí jako sociálně ngramotný není platné v jeho sociálním okruhu. Jednou mincí tohoto sociálního vyloučení je tedy takřka uzavřená elitní skupina geeků. Geek tedy vypadá jako člověk neschopný sociálních vazeb, ale to platí pouze v přístupu k většinové společnosti.

Uvažujeme-li o pojetí geeka jako životního stylu, je důležité zmínit rozdělení tohoto pojetí do dvou různých skupin. Zatímco pojetí geeků jako participantů amerického snu již bylo zmíněno, nesmí se zapomenout i na druhou větév geeků vážící se k životnímu stylu. Tocci upozorňuje, že aktivistická linie geeků, která vyrostla z hnutí hippie a ctící etiku Do It Yourself, se dá charakterizovat jako skupina internetových aktivistů⁷⁴. Tak by se například dala charakterizovat i hacktivistická skupina Anonymous, která se na konci loňského roku postavila za server WikiLeaks a napadala stránky institucí, které jí bránily v provozu. V tomto pojetí geeka jako životního stylu nacházíme zcela odlišné pojetí než to zařazené do amerického snu.

Překlad Tocciho originálu, z nějž jsou čerpány všechny komponenty, je geek as chic. To znamená, že se to nemusí brát přímo jako životní styl, ale také taky lze brát chic v povrchnějším slova smyslu, a sice jako styl módní. Módnost tohoto stylu vychází opět díky tomu, že geekové se dostali do středu zájmu většiny, která je dříve ostrakizovala a nyní tato většina přejímá určité módní prvky této subkultury.

Pohlédneme-li na pravidelně vydávaný žebříček nejbohatších lidí světa časopisu Forbes⁷⁵, zjistíme, že mezi nejmladšími miliardáři jsou zakladatelé Facebooku Mark Zuckerberg spolu se svými společníky a dále s věkovým odsupem jsou v žebříčku i Googlu Jimmy Page, Apple Steve Jobs a potažmo i Microsoft Bill Gates. Není těžké přiřadit několika z těchto vůdčích osob každé společnosti charakteristický styl oblékání. Geek chic je tedy charakteristický tím, že je

⁷⁴ Tamtéž, s. 243.

⁷⁵ Forbes. 2011. *World's Billionaires* [online]. [citováno 24. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/wealth/billionaires>>.

přijímán módním „establishmentem“ na základě přijímání stylu elit, kterými se tito lidé, kteří jsou bráni jako geekové, dosáhl.

Stejně tak se dá brát v potaz i emancipace geeků. Hlavním motorem jejich částečného přijetí jakožto svébytné skupiny, která přestává býti ostrakizována je jejich sociální status. Aktivistické a emancipační snahy samotných geeků jsou upozaděny a nemají v mínění majority při respektování určité skupiny vliv.

3.6 Vývoj zobrazení geeka v americké popkultuře

Jak již bylo naznačeno v předcházejícím výkladu o stereotypu geeků, tento koncept vznikl díky romanistické reakci na osvícenství. To s sebou přineslo i první literární postavy, které lze označit za geeky. Anderegg za ně považuje především postavy doktora Frankensteinova Mary Shelley a Ichaboda Cranea. Oba nesou typické znaky geeka. Upřednostnění svých zájmů a intelektuálně založené práce před svým společenským postavením.

Vizuálním předobrazem geeka se ve 20. století s příchodem filmu stal americký komik němé éry filmu Harold Lloyd. Přestože příběhy jeho filmů jsou založeny na pokusu získat vyšší sociální postavení ve shodě s americkým snem, jeho výchozí pozice je pozice na nejnižším stupni společenského žebříčku. Stejně jako geeků na střední škole. Ovšem archetypální příklad narativu ve filmu geeka na vysoké škole, kde se oproti střední škole snaží zbavit stigmatu geeka ze střední školy, úspěchem na škole vysoké, jaký je ve filmu *On zázračným studentem*, dále ovlivnil i další postavy geeků, které se na vysoké škole snaží zbavit stigmatu geeka. O těchto případech bude pojednáno dále.

Vizuální podoba Harolda Lloyda byla inspirací pro podobu dalšího výrazné postavy geeka – Clarka Kenta. Právě ve dvojí identitě Kal-Ela - ušlápnutého novináře, který by se dal charakterizovat jako geek, Clarka Kenta a jeho superhrdinského alter ega Supermana, shledává Anderegg dvojí pojetí mužství v americké intelektuální tradici⁷⁶. Zatímco Superman je mužem akce, Clark Kent

⁷⁶ ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7, p. 79.

je mužem reflexe. Proto i Anderegg argumentuje, proč jeho nejbližší spolupracovníci nejsou schopni odhalit jeho identitu. Jsou totiž vychováni ve Spojených státech amerických, a tak jsou si vědomi sociálních rolí, které oba dva zastávají a že jsou vzájemně nerozlišitelné. Sloučení těchto rolí je naprosto nemyslitelné. Zajímavé na tomto případě je, že osoba, ve které se tyto dvě polohy setkávají nepochází ze Spojených států amerických, ale ze vzdálené planety Krypton. Nejen tedy, že postava Kal-Ela v příběhu vzala v potaz rozdělení rolí obou svých „veřejných“ identit, ani tvůrci nepředpokládají, že je možné, aby v americkém sociokulturním prostředí existoval člověk, který je schopný v sobě kloubit prvky muže reflexe či geeka a muže akce neboli jocka, jelikož postava Kal-Ela pochází ze vzdálené planety Krypton.

Postavy geeků, pojímané už více jako typický sociokulturní stereotyp se současným chápáním dalších konotací tohoto stereotypu. Zatímco předchozí typy geeků se vztahovaly především k charakteristice muže reflexe, nyní jsou upřednostněny k dosavadním stereotypům identity geeků – génius a vydědenec, také typy fanouška a životního stylu. Můžeme jmenovat filmy série *Pomsta šprtů* a ostatní filmy, kde jsou zobrazeni geekové. Osmdesátá léta minulého století se stala klíčovou epizodou v zobrazení stereotypu geeka. Kromě *Pomsty šprtů* také postavy z filmů *Sixteen Candles*, *Snídaňový klub*, *Láska není v ceně*, *Podivná věda* atd.

Právě s rozšířením samotného stereotypu geek o další stereotypické prvky identity se změnilo i pojetí geeka v popkultuře. Zatímco dříve ho charakterizovaly zmíněné dva znaky identity. Nyní je rozšířen i o pojetí geeka jako fanouška a životního stylu. To se pak projevuje v tom, že nyní se už neuvažuje o geekovi pouze jako sociálnímu vyloučenci s obskurními zájmy. Nově přijímané charakteristiky ukazují geeka ve skupině dalších geeků. O tomto konkrétním jevu bude pojednáno v následujících dvou kapitolách, kde budou charakterizovány konstrukce jednotlivých geeků a jejich vliv na narativ příběhu. V následujícím výkladu budou vyloženy další zobrazení stereotypu geeka v současném americkém televizním seriálu. Soustředěna bude tedy pozornost na geeky jakožto vedlejší, epizodní či hlavní postavy seriálů, kde geek neleží v centru příběhu. Bude zohledněna jejich genderová specifikace.

Dominantní zobrazení geeka v amerických fikčních televizních seriálech je totiž jako vedlejší postavy. To se dá interpretovat tím, že koncept geeka je přítomný v americké společnosti jako jeden z tamních sociokulturních stereotypů. Z následujícího příkladu vznikne mnohem širší paleta a pojetí zobrazení stereotypu než na konkrétní konstrukci postav a jejich naratologické funkce než ze seriálů *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku*, kde jsou čistě konstruováni geekové v hlavním místě seriálu.

4 Zobrazení geeka v seriálech *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku*

Následující kapitola se bude zabývat zobrazením postavy geeka ve dvou seriálech ze současné americké televizní produkce – *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku*. Tyto seriály byly zvoleny především z důvodu, že důležitá část hlavních postav typickými reprezentanty stereotypu geeka a jejich příběh je též ve velké míře vztahován na geekovost těchto hlavních postav a vynikne tak zobrazení stereotypu geeka v mnohem širším záběru, než nabízí seriály, kde je geek jenom jednou z hlavních postav. Hlavní důraz bude věnován konstrukci postav a také na roli geeka v narativu. Z charakteristik konstrukce postav, pak bude navrhnutá typologie geeků ve skupině.

4.1 *Machři a šprti*

Komediální drama *Machři a šprti* je situováno na William McKinley High School, zaměnitelné americké střední škole⁷⁷. Časově je situován do let 1980 a 1981. Seriál byl premiérově uveden v roce 1999 a po první sezóně byl zrušen.

Seriál popisuje dvě skupiny středoškoláků nacházející se na nízkých příčkách společenského žebříčku na střední škole – freaků a geeků. Seriál je charakterizovatelný jako komediální drama, takže v sobě kombinuje jak prvky komedie, tak dramatu. Zároveň by se dal seriál *Machři a šprti* žánrově zařadit jako zástupce žánru teen seriálu, jelikož hlavní postavy jsou v období dospívání a témata jednotlivých dílů vycházejí z problémů dospívání a nalézání vlastní identity.

Rozdělení společenských rolí hlavních postav tohoto seriálu znázorňuje první scéna celého seriálu. Jedním záběrem představuje hlavní charakteristické skupiny, do nichž jsou studenti středních škol děleni. Na nejvyšším místě společenského žebříčku středoškolského společenského žebříčku jsou „cool kids“, tedy populární studenti, povětšinou pak sportovci a roztleskávačky. To je v úvodní scéně

⁷⁷ Konkrétně se situován do severského státu USA Michiganu, což je také nejkonkrétnější upřesnění místa, kde se tato škola nachází.

znázorněno dvojicí milenců z řad této skupiny, kteří si na tribuně školního stadionu vyměňují romantická klišé.

Pod tribunou se pak nachází freaks. Ti jsou v této scéně charakterizováni svým rebelantstvím. Daniel, jedna z hlavních postav seriálu vykládá historku, že nebyl vpuštěn s tričkem rockové kapely Molly Hatchet do kostela. Patetickou melodií nahradí skladba *Runnin' with the devil* hard rockové legendy Van Halen. Právě rebelantství vztažené především k adoraci rocku je jednou z typických charakteristik skupiny freaků. Přestože skupina freaků je má v hierarchii střední školy nízké sociální postavení, tím, že je v tomto záběru prezentována pod tribunou, ukazuje, že jsou chráněny od ostrakizace svými vrstevníky a symbolizují vzkaz, že se od nich všichni mají držet dále

Další pohyb kamery nám následně ukáže Sama, Neila a Billa, tedy skupinu hlavních geeckých postav, která je sice na stejné úrovni, protože se pohybuje na parkovišti před budovou. Rozdíl je však tom, že skupina freaků je v zákrytu, geekové jsou ve volném prostoru a zobrazená bezbrannost proti šikaně je v zápětí ještě více prohloubena tím, že je začne šikanovat skupina spolužáků. Charakteristika těchto tří chlapců je ještě prohloubena o fanouškovský rozměr, protože je skupinka šikanujících si jako záminku vybere jejich zálibu v citování „hlášek“ jejich oblíbeného herce Billa Murrye.

Pojítkem mezi těmito dvěma skupinami je Lindsay – starší sestra Sama – jednoho z geeků, která v rámci adolescentního hledání identity opouští status geeka a začleňuje se mezi freaky.

4.1.1 Konstrukce postav geeků

Geekové jsou v tomto seriálu, vzhledem kvůli svému věku a tomu, že jedním z žánrů pod které se seriál *Machři a šprti* zařazuje je i teen seriál, který je tématicky charakteristický vyobrazením společenských vztahů a hledáním identity, je v tomto ohledu ovlivněny jak narativ tak i konstrukce postav. V kapitole o charakteristice geekovského stereotypu, je uvedeno, že v období adolescence spojené s hledáním identity je v životě geeka klíčový aspekt zařazení

do „kasty“⁷⁸ geeků díky přetrvávajícímu nepřátelství většiny vrstevníků. Právě proto je v tomto seriálu geekové pojetí především skrze své sociální vyloučení⁷⁹.

Vezme-li dále v potaz zařazení seriálu *Machři a šprti* jako dobového či retro seriálu, musíme vzít v poukaz i další fakt, a sice, že stereotypní pojetí geeka jako životního ještě nebylo pevně ukotveno, není zde příliš rozvedeno⁸⁰. Vedle sociálního vyloučení většinovou společností jsou geekové charakterizovatelní přes své do jisté míry obsesivní fanouškovství. Právě v těchto aspektech je zobrazení geeka v tomto seriálu limitováno.

Postavy geeků ze seriálu *Machři a šprti* jsou shodně studenty prvního ročníku střední školy. To jak bylo výše předpokládá jejich zobrazení jakožto geeků ve stádiu adolescence podle Eriksonova modelu životních cyklů. Na rozdíl od postav ve druhém zkoumaném seriálu není skupina hlavních postav, nejen geeků, ale obecně všech příliš etnický rozmanitá. Lze však předpokládat, že tento obraz odpovídá rozložení etnických skupin na maloměstě v severském Michiganu na začátku osmdesátých let. Stereotypizace geeků jako reprezentantů podřízené maskulinity je dodržena konstrukcí postav, které nesou její typické znaky. U těchto postav je také do jisté míry okleštěno stereotypní postavení geeků jako géniů. Jejich dobré studijní výsledky divák předpokládá, ale v celém seriálu nejsou akcentovány.

4.1.1.1 Sam Weir

Sam je konstruován podobně ve vztahu se ženami je podobně jako Leonard z *Teorie velkého třesku*, ovšem jeho pokus konvečně postupovat po společenském žebříčku na střední škole a zalíbení se dívce svých snů je narušován komickými vsuvkami, v nichž se dopouští několika přešlapů⁸¹. Tyto přešlapy pramení čistě z geecké nevědomosti o sociální interakci a konvencím. Jeho genderový statut

⁷⁸ Kast samozřejmě v rámci zmíněného Murrayova přirovnání.

⁷⁹ Samozřejmě se z něj snaží vymanit, což tvoří zápletku k mnoha dílům.

⁸⁰ To je dáno také tím, jak je uvedeno k v kapitole *Charakteristika a konstrukce stereotypu geeka*, tím, že přijetí geekovství jako životního stylu probíhá v životě geeka až ke konci studia na střední škole, a také pojetí geeka jako životního stylu v době, kdy se odehrává tento seriál postupně začínalo.

⁸¹ Ovšem ty jsou motivovány konveční snahou zapadnout a nespádají pod experimentování, které je doménou například postavy Neila Schweibera.

podřízené maskulinity je dán především jeho opožděným tělesným vývojem. Jeho narativní pozice v ději spočívá především v kooperaci se skupinou na společných problémech. Jinak je motivována především jeho snahou vymanění se ze stigmatu geeka, aby zaujal dívku svých snů. To se mu nakonec povede, avšak jejich vztah nemá v seriálu dlouhého trvání, protože přestože se mu podařilo získat dívku jeho snů z „kasty“ populárních žáků, sám se nezřekl svých zálib, které ho řadí do „nížší kasty“.

Konstrukci postavy pomocí znaků se dá postava Sama Weira pomocí jména charakterizovat jako typický zaměnitelný mladý muž. Avšak již podle jeho vzhledu vystupuje jeho geekovost. Znaky podřízené maskulinity vystupují obecně u všech tří postav geeků v tomto seriálu, u Sama však nejvíce. Což je patrné již z pilotního dílu, kde se rozvíjí zápletka toho, že jako nejslabšího ze skupiny geeků ho chce zbít jeho spolužák. Sam je také nejvíce geecky pojat skrze své oblečení, protože v několika epizodách je Sam zobrazen buď s ručníkem či pyžamem s logem či postavami z Hvězdných válek.

Žánrová podmíněnost konstrukce této postavy je určena jeho snahou získat dívku svých snů, kterou se snaží většinu seriálu získat. Supluje tak tradiční archetypální postavu dramatu.

4.1.1.2 Neil Schweiber

Neil Schweiber je už podle svého jména charakterizovatelný jako Žid, což se v seriálu stane několikrát zdrojem humoru. Sám se na několika místech v seriálu považuje za vtípného a za svůj celoživotní sen označuje stát se maskotem sportovních týmů své školy, což se mu podaří v díle *Máme elán*, v díle *Zálety a úlety* si zase plní svoji roli jako komika tím, že se téměř v celém díle objevuje na scéně s břichomluveckou loutkou. Nejvíce ze své skupiny geeků cituje filmy a popkulturu obecně. Činí tak téměř při každé příležitosti. Samozřejmě opět s cílem, aby se stal zdrojem humoru. Jeho vizuální vzhled je typicky geekovský. Dalo by se hovořit, že oblečení, které nosí je podobné typickému „slušnému“ vzhledu, který mezi geeky vizuálně reprezentuje především zakladatel Microsoftu Bill Gates.

Přesto hlavní charakteristika Neila je skrze jeho komiku a stereotypizaci jako Žida, důležitým aspektem je i jeho snaha navázat vztahy s dívkami, opět především skrze humor. Dá se tak vyzorovat určitá souvztažnost s postavou Howarda Wolowitz z *Teorie velkého třesku*.

4.1.1.3 Bill Haverchuck

Bill za svou nízkou společenskou prestiž vděčí především velice vizuálně stereotypním pojetí geeka. U něj jsou akcentovány především svými nemotornými pohyby, které jsou též pro geeky charakteristické. Jeho matka v díle *Buráky a marjánka* připomíná, že za svého těhotenství silně kouřila a pila alkohol. Jeho nesmělost a společenská bezradnost je též motivována jeho rodinným zázemím, protože jako jediný ze skupiny geeků ze seriálu *Machři a šprti* pochází z neúplné rodiny. Zatímco Sam a Neil řeší problémy často na základě rad svých otců, Bill se rozhoduje na základě intuitivního rozhodnutí a přihlídnutí k předneseným rad otců svých kamarádů.

Jeho oblečení je typicky geekovsky ležerní. Dominantní je jeho výška a tlusté brýle. Důležitá je i jeho pohybová nemotornost. Vzhledem k informaci, kterou udává v díle Billova matka, se dá o jeho geekovosti uvažovat především na základě biologické predispozice. Jeho nemotornost je reprezentována jeho upřednostněním setkání fanoušků sci-fi před nacvičováním roztleskávaček. Bill je zdrojem mnoha pevných, úderných a ryze „geeckých“ hlášek. Přestože zdroj jeho nemotornosti při sociální interakci se ženami je odlišný od Raje, pevnost sociálního vyloučení je silná.

4.1.2 Role geeka v narativu

Narativní struktura jednotlivých dílů pořadu *Machři a šprti* není tak striktní jako u sitcomu *Teorie velkého třesku*, přesto však nese určité podobnosti v oblasti narativní struktury. Nejprve je třeba zdůraznit, že v každém díle se sleduje narativní linie obou skupin středoškoláků – jak freaků tak geeků. Role geeků v narativu pak závisí především na tématech a zápletkách, které přitahují. Z důvodů žánrové podmíněnosti, však všechna témata, co se jich dotýkají nejsou

čistě charakterizovatelná jako geecká. Vezme-li v potaz Chatmanovo názvosloví, jádra narativu opisují žánrové zařazení Machrů a šprtů jako teen seriálu. Popisují již zmíněná témata. Satelity a zápletky geeckého příběhu jsou ale v oblasti této narativní linie doménou právě geeckých témat a zápletek.

Vezmeme-li v potaz například zápletku z epizody Koledníci a výtržníci, celý příběh stojí na geeckém rozhodnutí zúčastnit se koledy na svátek Halloween, přestože jsou přes mnohá upozornění, že jsou na to již staří. Geekové se koledy nakonec zúčastní z důvodu geecké slabosti pro nošení kostýmu, která je zohledněna například i v seriálu Teorie velkého třesku, taktéž na Halloween v díle *Paradigma Pána prstenů*.

Přestože závažné společenské problémy jsou v tomto seriálu sledovány především v narativu vztaženému ke skupině freakům, sociální problematika, která je vztažená ke geekům je především šikana a rozvod rodičů a samozřejmě pokusy geeků vymanit se ze svého nízkého sociálního postavení.

4.2 Teorie velkého třesku

Teorie velkého třesku je sitcom, který byl premiérově uveden na podzim roku 2007. Zachycuje život čtyř vědců – Leonarda, Sheldona, Howarda a Raje – v období mladé dospělosti pracujících v California Institute of Technology. Protipólem k těmto vědcům je nová atraktivní sousedka Penny, která je také v životním stádiu mladé dospělosti. Ta stane především v prvních řadách katalyzátorem komických situací založených na konfrontaci jejich geekovosti s běžným životem. Právě střet stereotypu atraktivní nevzdělané ženy a skupiny neatraktivních, avšak vysoce inteligentních geeků je zdrojem mnoha komických situací v tomto seriálu.

Žánrová specifikace tohoto seriálu jako sitcomu samozřejmě determinuje zobrazení geeků. Ovšem vzhledem k tomu, že většina hlavních postav jsou geekové, „geekovost“ hraje klíčovou roli a zápletky jednotlivých dílů stejně jako komika jsou založeny právě na ní. Zde můžeme vysledovat odlišnost oproti předcházejícím seriálům a sitcomům konkrétně, kde geekovost nebyla v centru

příběhu a ani postav. Snad kromě druhého jmenovaného seriálu, byly všechny předcházející zobrazení stereotypu pouze jako jedna ze součástí díla.

Ani předcházející charakteristika geeků nebyla úplná, a přestože některé postavy byly označeny za geeky, stereotyp nebyl pojat v takové celistvosti jako tyto dva zmiňované seriály. Vezme-li za příklad seriál *Zlatá sedmdesátá* a především postavu hlavního hrdiny často označovaného za geeka, neshledáme v jeho komponentech celistvost stereotypů identity geeka. Jeho označení za geeka slouží především jako poukázání na jeho genderovou konstrukci, a definici této postavy jako symbol podřízené maskulinity. Jeho geectví je tak pouze jednou z charakteristik. Stejně tak je na něj v průběhu seriálu poukazováno jako na postavu, co má záliby, jež jsou stereotypně připisovány homosexuálům.

Teorie velkého třesku opisuje tradiční vzorec sitcomu. Narativní schéma příběhu odpovídá zaběhlým žánrovým konvencím. Zápletka každého dílu spočívá v narušení tradičního statusu quo, které se v průběhu příběhu vyřeší a je opět ukončeno návratem původního stavu. Počet hlavních postav taktéž odpovídá zaběhlým konvencím

Jelikož sitcomy jsou stopáží jednotlivých dílů omezeny možností více rozvíjet na zavedené ploše charaktery jednotlivých postav, počítá se zde především se stereotypizací. Na jedné straně máme stereotyp geeků, na druhé straně máme stereotyp mladé atraktivní ženy doplňovaný dalšími neméně stereotypizovanými epizodními postavami.

4.2.1 Konstrukce postav geeků

Konstrukce postav geeků se dá charakterizovat jakožto žánrově podmíněná, avšak ve své specifikaci také mnohem otevřenější čtyřem stereotypním okruhům připisovaných geekům Toccim. Sitcom žánrově předurčuje kvůli své omezené stopáží stereotypní chápání určitých postav.

4.2.1.1 Leonard Hofstadter

Leonard, mladý vědec, který ze skupiny geeků vystupuje především tím, že se soustředěn snaží získat dívku svých snů, kterou se v první epizodě stane jeho nová sousedka Penny. Z toho se dá k této postavě připisovat obeznámenost publika skrze tento žánrově podmíněný znak postavy. Znaky zevnějšku jeho postavy odkazují ke konstrukci postavy jako člena podřízené maskulinity, ostatně jako všech ostatních postav. Z tohoto stereotypního výčtu se Leonardovi přičítá především alergie na mléčné výrobky, malá výška, špatný zrak a nošení brýlí.

Jeho vzhled je charakteristický špatným sestřihem, tlustými brýlemi a budou a mikinou s kapucí. Jeho snaha získat dívku svých snů je snižována promluvy ostatních s výčtem jeho předchozích zkušeností se ženami. Z promluv je také brán jako „hodný kluk“, který však nemá šanci navázat vztah se ženou. Jeho narativní pozice v příběhu spočívá především ve snaze navázat vztah se ženami konvenčním způsobem. Jako jediný ze skupiny geeků ze své skupiny si je vědom svým chyb v interakci se ženami a i při nich postupuje podle konvencí.

4.2.1.2 Howard Wolowitz

Howard jako jediný ze čtyř geeků ze seriálu *Teorie velkého třesku* nemá doktorský titul. Je konstruktérem. Jeho charakteristika ke vztahu s podřízenou maskulinitou závisí na faktu, že stále žije se svojí matkou, řídí skútr, je alergický na arašídy a samozřejmě svých chlapeckým vzezřením.

Nosí pestrobarevné oblečení, upnuté kalhoty, do kterých má nasunutou košili. Charakteristická je též jeho obsese po ženách. Sám se považuje za svůdníka, přes jeho experimentování s „balíci technikami“ mu to však nepomáhá. Stejně tak jeho pevné přesvědčení, že je vtipný. Jeho židovský původ je také částečným zdrojem humoru v seriálu.

Klíčová konstrukce Howarda jako stereotypního zobrazení geeka, co je přesvědčen, že „to umí se ženami“ a při tom se projevuje jeho bezradnost, je v průběhu seriálu několikrát narušena faktem, že se mu podaří navázat sexuální vztah se ženou. V první řadě konkrétně v díle *Knedlíčkový paradox*.

4.2.1.3 Rajesh Koothrappali

Rajesh, jakožto indický vědec, je částečně konstruován jako reprezentant stereotypu Inda, což je také z jeden ze zdrojů humoru v tomto seriálu. Jeho původ je stereotypně odkazován. Také se dá v jeho případě nalézt odkaz na rasovou stereotypizaci geeka jako Asiata, přestože je tato generalizace vztažena především k asiatoameričanům. V kapitole o obecné charakteristice geeků, je uvedeno, že indický geek je také typickým stereotypem. Postava Raje také připomíná fakt, že Spojené státy svým vědeckým zázemím do svých univerzit nabírají nadějně vědce z celého světa.

Typickým prvkem vyloučení je pro Raje je především jeho anekdoticky zveličená selektivní němota, která mu zabraňuje mluvit se ženami bez požití alkoholu. Té je schopen se zbavit pouze po požití alkoholu. To ho však z interakce se ženami odrazuje zase tím, že opilý má nemravné k ženám návrhy porušující etiketu. Jeho stereotypizace jako Inda je vedena především promluvou ostatních postav. Od ostatních geeků je charakterizovatelný kromě svého původu především svým pravidelným vizuálním vzhledem. Nosí kapsáče, takže na něm je akcentováno upřednostnění pohodlného oblečení na rozdíl především od Howarda.

4.2.1.4 Sheldon Cooper

Sheldon Cooper je oproti ostatním postavám geeka výrazně odlišný. Není k němu v níže nastíněné typologii postav geeků ve skupině přiřazen žádný předobraz ze seriálu *Machři a šprti*. Což by se prvotně dalo vysvětlit tím, že skupina geeků v sitcomu *Teorie velkého třesku* je větší o jednu postavu. To je samozřejmě pravda, avšak tento rozdíl vzhledem ke konstrukci této postavy může mít mnohem větší důraz.

Když se vrátíme zpět ke kapitole *Charakteristika a konstrukce stereotypu geeka*, a uvědomíme si, že seriál *Machři a šprti* byl na televizní obrazovky uveden v roce 1999 a *Teorie velkého třesku* až o osm let později, můžeme postavu Sheldona Coopera interpretovat jako stereotypní zobrazení člověka s Aspergerovým syndromem. Samozřejmě se dá namítnout, že Aspergerův syndrom vstoupil do

obecné znalosti již v devadesátých letech. Na to se dá namítnout nejprve prolongační doba než tento poznatek byl začleněn do stereotypního chápání geeka v televizním prostředí. Také se dá navrhnout fakt, že seriál *Machři a šprti* se odehrává na začátku osmdesátých let a postižení Aspergerovým syndromem se stalo součástí diskurzu stereotypu geeků až později, takže z tohoto důvodu není ani jedna z postav geeků zobrazena v odpovídající charakteristice osoby postižené Aspergerovým syndromem. Ve zkratce řečeno, že ani jedna z postav tohoto seriálu tak nebyla vyobrazena, protože nikdo nevěděl, že přesně takhle jsou konkrétní lidé diagnostikováni.

Přesto se určité prvky chování postavy Billa Haverchucka dají lehce charakterizovat jako osoby postižené Aspergerovým syndromem. Nejprve v určitých situacích se chová v rozporu s konvečním pojetím slušného vychování, i když toto tvrzení může být poněkud silné. A navíc vzhledem k tomu, že *Teorie velkého třesku* zobrazuje postavy geeků v mladé dospělosti, které si prošli formativními částmi dětství jejich ukotvení geeků odpovídá více i biologické determinaci. Zato seriál *Machři a šprti* zase působí odlišným způsobem a operuje s myšlenkami na možnost změny svého sociálního postavení, i na tak nelítostném místě jako je americká střední škola.

Přestože podle rozhovoru s představitelem Sheldona Coopera Jimem Parsonem tvůrci tohoto seriálu nezobrazují v postavě Sheldona osobu postiženou Aspergerovým syndromem, s tím, že postava Sheldona je prostě sheldonovská⁸². Ve stejném rozhovoru však přiznává, že si přečetl knihu o životě člověka postiženého Aspergerovým syndromem, a ta ho velice zaujala a shledal určité podrobnosti Sheldona s postiženou osobou. Dokonce mu to přineslo i dílčí podněty, jak Sheldona dále hrát.

Prohlášení tvůrců se může zdát autoritativní, stále je však nesmírně zajímavé, jaké shody nalezneme v postavě Sheldona s osobou trpící Aspergerovým syndromem. Vezme-li v potaz stručnou charakteristiku z předchozí kapitoly, nebude problém nalést vzájemnosti s osobami postiženými tímto syndromem.

⁸² MURRAY, Noel. 2009. *Interview: Jim Parsons* [online]. The A.V. Club [citováno 26. 4. 2011]. Dostupné z WWW: < <http://www.avclub.com/articles/jim-parsons,27415/>>.

Konstrukce postavy Sheldona Coopera je v tomto velice determinována. Přihlédneme-li k Sheldonovu příjmení, najdeme podobnou shodu jako u postavy Leonarda Hofstadtera, a sice, že i jeho jmenovec je nositelem Nobelovy ceny za fyziku. Sheldon je jednoznačně nejinteligentnější postavou z obou dvou seriálů. Prve uveďme jeho tvrzení, že na změžení jeho IQ nejsou dostatečné tabulky. Stejně tak jeho zrychlený postup ve vzdělávacím systému. Jmenuje pro příklad, že v šestnácti letech dostal první doktorát. A už z tohoto důvodu, protože celá skupina geeků začala pracovat na univerzitě více méně ve stejné době, je o několik let mladší.

Právě na Sheldonovi v tomto ohledu je nejvíce zdůrazněn stereotyp geeka jako sociálně vyloučeného člověka, protože přihlédneme-li k jeho rychlému studijnímu postupu, nedosáhl dostatečného vzdělání v sociálních ohledech navíc zásadně nedostatečného k jeho nedostatečné sociální inteligenci dané možným Aspergerovým syndromem.

Ze svých promluv, se taktéž právě s nedostatkem taktu a sociální inteligence k okolí necitlivě intelektuálně nadřazuje. Odbourána je v tomto případě i schopnost přetvářky pro získání pozornosti žen. O navázání vztahu se ženami nemá zájem. Jedná v zásadě, ve shodě se společenskými konvencemi, a není-li se některé vědom, poruší ji. Což je také jedno ze středisek humoru, které Sheldon přitahuje. Z promluv ostatních postav, je akcentována především jeho neschopnost v mezi společenského života. Zajímavé taktéž je, že přes svůj veškerý intelekt není schopen poznat ani zcela zjevnou ironii a sarkasmus. Ovšem díky svým zcela vážně myšleným promluvám získává punc cynika, ovšem jeho promluvy nejsou směřovány s humorem. Toho se dopouští mimochodem.

Jeho vzezření je charakteristické nošením dvou triček spolu na sobě. Jedno s dlouhým rukávem, přes které má přetaženo druhé tričko s potiskem, na kterém má typicky geecké potisky (tričko znázorňující evoluci, která není ukončena homo sapiens ale robotem, monoskop znak komiksového superhrdiny Flashe atd.). Ovšem objektivním korelátorem Sheldona Coopera je samozřejmě jeho místo k sezení na gauči. Toto místo symbolizuje jeho pořádku milovnost, racionální

myšlení a radikální příklon k rituálnímu chování. To jsou také znaky chování lidí postižených Aspergerovým syndromem.

4.2.2 Role geeka v narativu

Opět jako v případě seriálu *Machři a šprti* je i *Teorie velkého třesku* především v oblasti narativu výrazně podmíněna žánru. V každém díle se zpravidla sledují dvě narativní linie, při kterých je jedna podřízena druhé. Přestože hlavním zdrojem humoru by se dalo považovat duo Sheldon a Leonard, čerpající z odlišné konstrukce obou postav, přes určitou dílčí podobnost. Tuto roli v dalších řadách seriálu přebírá duo Sheldon a Penny. Ovšem zárodky tohoto dua spadají již do první řady v díle *Lívancová anomálie*.

Role, která je přiřknuta geekům v narativu je samozřejmě výrazně žánrově podmíněna a postavy geeků nemají žádný vliv na narativní strukturu sitcomu, ale typická témata, která jsou vlastní geekům v tomto seriálu jsou samozřejmě definovatelná na základě čtyř Tocciho prvků identity geeka. Hledisko geniality geeků je patrné nejen z promluvy postav, která je protkaná vědeckými termíny a názvoslovím.

Tocciho pojetí čtyř stereotypních komponent geeka není jednoduše rozčlenitelné a tak leží v tomto seriálu vždy v kombinaci několika těchto oblastí. Silně je opět akcentována fanouškovská stereotypizace geeka. U postav a narativních prvků už se dá hovořit o silném rozvinutí geeka jako životního stylu, které v seriálu *Machři a šprti* není tolik patrné.

Typickým reprezentantem narativu, kde je akcentována problematika geeka jako životního stylu, což se dá taktéž pojmout jako šířeji pojaté fanouškovství je epizoda *Zkáza mimoňráje*. Zápletka tohoto dílu vychází z toho, že Leonard po internetu omylem koupí repliku stroje času z filmu *Stroj času*. Právě když geekové vynášejí po schodech tuto repliku do jejich bytu, zablokují tím schodiště a zamezí Penny, dívce Leonardových snů cestu z doma. Penny jim za to vyčíní, že jsou infantilní. A Leonard se kvůli tomu chce zbavit veškerých svých sběratelských kousků, čili scifi hraček.

4.3 *Vzájemnosti zobrazení geeků*

Vzájemnost zobrazení geeků v těchto dvou seriálech vychází z především z toho, že v konkrétním vymezené oblasti bádání jsou tyto dva seriály nejvíce postihují zobrazení stereotypu geeka, jak ostatně bylo již zmíněno v úvodu této kapitoly. Další možnosti zobrazení tohoto stereotypu bude předmětem kapitoly následující.

Souvztažnost zobrazení geeků jako hlavních postav ve skupině geeků, kde stojí jejich geekovost ve středu seriálu, nabízí samozřejmě možnost určit typologii geeků v této skupině. To však naráží na problém vzhledem k tomu, že tyto seriály ve zkoumaném období jsou ojedinělé v tomto ohledu, nastíněná typologie se nemá možnost opřít se o dostatek dat, a taktéž míra abstrakce tohoto dělení. I přesto jsou vyzorovatelné určité podobnosti v konstrukci postav jednotlivých postav.

Všechny postavy geeků kromě Sheldona mají v druhém zkoumaném seriálu analogický protějšek. Kvůli nedostatku dat, z kterých by se určila odpovídající typologie bude navržena pouze v náčrtech. Tyto tři či čtyři typy se dají pojmenovat geek, co se snaží získat dívku, židovský komik, geek s akcentovaným sociálním vyloučením a geek postižený Aspergerovým syndromem.

Prvnímu typu geek a sice geekovi, co se snaží získat dívku odpovídají postavy Sama Weira a Leonarda Hofstadtera. Oba dva jsou podobně konstruováni a konstrukce této postavy je výrazně žánrově podmíněna vyprávěním. Oba v narativu seriálu představují shodně archetypální postavu, která se snaží získat náklonnost dívky. Jejich archetypální pojetí je však kompenzováno výrazným zohledněním prvku stereotypu geeka, a sice fanouškovství. Zatímco Sam fanouškovství je charakterizováno jeho pyžamem a ručníkem s logem či postavami *Hvězdných válek* či používáním papíru s logem *Star Treku*. Leonard je oproti tomu druhým největším geekem – fanouškem, když ovšem nepočítáme postavu Sheldona, která však nemá v „geekovosti“ období ani v jedné kategorii.

Geek jako židovský vtipálek si shodně zakládá na svém humoru a vlastním přesvědčení, že je zkušený v získávání náklonnosti dívek či žen. Tento typ je prezentovaný postavami Neilem Schweiberem a Howardem Wolowitzem. Charakteristická je pro ně, že jsou shodně stereotypizováni jako Židé. Typickým

prvkem humoru, ostatně jako pro mnohé stereotypní zobrazení Židů jsou typické zdroje humoru. Jedním příkladem za všechny je především fond Bar Mitzhav. Ten je zmíněn jak v epizodě seriálu *Machři a šprti Alko a nealko* a v epizodách *Teorie velkého třesku Zkáza mimoňráje a Knedličkový paradox*.

Další dva typy geeků jsou již výrazněji problematictější. Když vezmeme dvojici Bill Haverchuck a Rajesh Koothrappali, nepřinese nám tento typ kromě společného vyzdvižení jejich problematické společenské interakce, především ve vztahu s opačným pohlavím, žádný společný prvek konstrukce nemají.

Poslední zbývající postavou z obou dvou seriálů je Sheldon Cooper. Možná bude v budoucnu možné ustanovit typologii geeka, který je postižen Aspergerovým syndromem, v současnosti zůstává Sheldon Cooper ojedinělým reprezentantem geeka, který pravděpodobně trpí Aspergerovým syndromem.

5 Ostatní možnosti zobrazení geeka v současném americkém fikčním seriálu

Poslední kapitola této práce slouží k dokreslení zobrazení a konstrukce stereotypu geek v současném americkém fikčním seriálu. Je zde ve zkratce prezentováno několik příkladů dalšího zobrazení geeků.

Geek v rodinném sitcomu

Zařazení geeka jako postavy v rodinném sitcomu je jedním z dlouhodobě přetrvávajících zobrazení geeka. Postava tohoto geeka bývá pravidelně konstruována jako nejmladší člen rodiny. Například postava Marka Fostera ze seriálu *Krok za krokem* či postava Malcolma ze sitcomu *Malcolm v Nesnáších*. V současnosti v této tradici geeků v rodinném sitcomu navazuje postava Bricka Hecka ze seriálu *Průměrnáková*. Jelikož představuje postavu geek na prvních stupních základní školy, je jeho charakteristika jako geeka vedena především jeho genialitou a nezájmem o socializace mezi svými vrstevníky.

Geek na vysoké škole

K zásadnímu formativnímu kroku, když přihlédneme k nastíněnému modelu životních stádií, dochází u geeka na vysoké škole. Při změně prostředí má šanci změnit svoje sociální postavení, které zastával na střední škole. Tím opisuje film *On zázračným studentem* Harolda Lloyda, který je zmíněn jako klíčový v rámci vývoje zobrazení geeka v americké populární kultuře. Mezi tuto konstrukci geeka lze zařadit postavu Stevena Karpa ze seriálu *Kolej, základ života*. Právě v jeho případě dochází k pokusu vymanit ze současného nízkého postavení mezi vrstevníky, což hned v prvním díle demonstruje tím, že roztrhne plakát seriálu *Akta X*.

Z hlediska výrazného posunu v chápání geeků, především od prvotního pojetí typických nepřátel geeků a sice jocků z filmu *Pomsta šprtů*, je prezentace soužití geeků a sportovců, tak jak ukázána v seriálu *Borci z Blue Mountain State*, který je charakterizovatelný jako teen sitcom z prostředí vysokoškolského amerického

postavu, neobvyklá. V díle *Nerds*, je prezentováno soužití geeků se sportovci tak, že geekové vypracovávají všech sportovcům své školy plní školní povinnosti.

Geek ve sci-fi

Zobrazení geek ve science fiction seriálu spočívá v podstatě především v tom, že se plní fanouškovský sen dotyčné postavy. Dostatečný počet reprezentantů, tohoto typu geeka poskytují seriály z univerza *Hvězdné brány*. Seriál *Hvězdná brána* je zmíněn v této práci ve vztahu s problematikou překladu termínu geek, ale Daniel Jackson, který je jako geek v této souvislosti označen, však stereotypním geekem nikdy nebyl. Jako typického geeka lze ze seriálu *Hvězdná brána: Atlantida* brát vědce Rodneyho McKaye anebo z postavy z dalšího seriálu z univerza *Hvězdné brány*. A sice ze *Stargate Universe*. V něm pak především postava Elliho Wallace – geeka, který se dostane na palubu mezigalaktické vesmírné lodi, dokazuje, že postava geeka může být sociálně vyloučena všude ve vesmíru, protože Elli je podobně konstruován jako spousta ostatních geeků. Nevyskytuje ve skupině geeků, tudíž je konstruován ještě jako větší vyvrhel než ostatní zobrazení geeků.

Geek jako epizodní postava

Geek konstruovaný jako epizodní postava muže má v narativu dotyčného příběhu samozřejmě minimální roli. Když například přihlédneme na zobrazení geeků v první epizodě seriálu *Jak jsem poznal vaši matku* zjistíme, že zachovávají minimální místo v příběhu a jako postavy slouží pouze k několika vtipům a demonstrování hlavních postav jako „cool kids“. Například, když se hlavní postavy tohoto seriálu vydávají do tanečního klubu v epizodě *OK úžasný*, dostanou se do klubu díky tomu, že jsou na VIP seznamu bez čekání do klubu. Před klubem v první řadě čeká skupina geeků⁸³ a tím, jak se před nimi do klubu dostanou, potvrdí, že jsou hlavní postavy populárnější než skupina geeků.

⁸³ Jednoho z těchto geeků hraje i představitel Neila Schweibera ze seriálu *Machři a šprti* Samm Levine.

6 Závěr

Vytyčené cíle této bakalářské práce – charakterizovat postavu mužského geeka v současném americkém televizním seriálu ve vztahu k obecnému pojetí tohoto stereotypu, na příkladech seriálů *Machři a šprti* a *Teorie velkého třesku*, přináší především zjištění, že postavy geeků žánrově podmíněny modulací charakterů. Konstrukce postav geeků nese mnohé podobnosti s obecným pojetím stereotypu geeka v americkém kulturním prostředí. V oblasti narativu jednotlivých pořadů pak bylo zjištěno, že postavení geeků v narativu pořadů jsou taktéž žánrově podmíněny. Typicky pak přinášejí zápletky vážící se k pokusu postav geeků změnit své nízké sociální postavení – status vyvrhela, avšak především bez zřeknutí se dalších nosných prvků jejich identity – fanouškovství, geniality a životního stylu.

Zobrazení stereotypu geeka je pak také podmíněno historickým obdobím a na životním stádiu, ve kterém se geekové z dotyčných seriálů nacházejí. Zobrazení geeků tak není konstruováno nejen na základě žánru, ale také těmito aspekty.

Seriál *Machři a šprti* se odehrává v letech 1980 a 1981 a postavy jsou v období adolescence. Tedy v historickém období, v němž je zastoupena charakteristika geeka jako svébytného subkulturního životního stylu teprve pouze v počátečním stádiu. Rasová konstrukce postav geeků je pak zohledněna kromě dobového taktéž zúžena díky umístění tohoto seriálu do michiganského maloměsta, a tak jsou tyto postavy konstruovány jako běloši.

Seriál *Teorie velkého třesku*, který se odehrává v současnosti je naproti tomu ve zobrazení stereotypních prvků identity geeka vstřícnější. Tento sitcom se odehrává v současnosti, a tak je zobrazení stereotypu geeka charakterizováno v širším dobovém hledisku. Charakteristika geeků tedy zahrnuje všechny charakteristické prvky identity geeků. Téže je vzhledem k tomu, že se děj odehrává ve velkoměstě v akademickém prostředí, je konstrukce postav geeků rozšířena i rasové modulace geeků. Toho je docíleno především postavou Inda Rajeshe. Stejně tak lze přiřadit vědeckému prostředí, ve kterém se postavy pohybují pojetí postavy Sheldona jakožto postavy trpící Aspergerovým

syndromem. To se ovšem dá připsat i tím, že problematika Aspergerova syndromu se stala součástí psychiatrického „mainstreamu“, a s tím i rozšíření diagnostiky tohoto syndromu, proběhlo až v devadesátých letech minulého století.

Proto lze zobrazení geekaův těchto dvou seriálech připsat především obecné prvky konstrukce a identity geeků především stereotypizaci geeků jako reprezentantů podřízené maskulinity, problematiku socializace těchto postav mimo jejich vymezený sociální okruh čili pojetí geeka jako vyvrhela, a pojetí geeka jako fanouška.

Typologie zobrazení geeků pak naráží na problém neautoritativnost vzhledem k absenci dostatečného počtu zkoumaných seriálů. Přesto je možné navrhnout neautoritativní dělení geeků ve skupině do několika skupin – geek, který se snaží získat dívku; geek jako židovský komik; geek s akcentovaným sociálním vyloučením; geek postižený Aspergerovým syndromem.

Dílčí cíl této práce – definice a problematičnost termínu geek – byla věnována první kapitole této práce. Problematičnost tohoto termínu byla určena především nejasnou autoritativní definicí tohoto slova v anglickém jazyce a tak je i možnost překladu tohoto slova do češtiny značně limitována a v jejím překladu autor bere za nejlepší přístup zdrženlivost. Pro možné překladatele pak spíše doporučuje participaci na jasnějším vymezení tohoto termínu vztažené k pojetí stereotypu v anglickém jazyce.

V druhé kapitole Charakteristika a konstrukce stereotypu geeka byly kompilovány náhledy na bádání v oblasti geeků z několika dosavadních publikací. Autor této práce se dopustil dvou kontroverzních, a díky svému původu z odlišného kulturního prostředí několika neautoritativních, zpřesnění ohledně stereotypu geeka, které se však logicky nabízejí. Mezi tyto aspekty patří především pokus o začlenění specifik života geeků do modelu životních cyklů Erika Eriksona. Především pak rozšiřování Tocciho stereotypních prvků identity na základě přechodu mezi životními stádii. Dále pak i rozšiřování charakteristiky geeků v rámci historického vývoje opět Tocciho stereotypních prvků identity geeků.

7 Seznam použité literatury

7.1 Použitá literatura

ANDEREGG, David: *Nerds: Who they are and why we need more of them*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2008. 274 p. ISBN 978-1-58542-590-7.

ATTWOOD, Tony: *Aspergerův syndrom: Porucha sociálních vztahů a komunikace*. 1. vyd. Praha : Portál, 2005. 208 s. ISBN 80-7178-979-8.

BUTLER, Jeremy. *Television: Critical Methods and Applications*. 2nd ed. Manwah : Lawrence Erlbaum Associates. 2002. 511 p. ISBN 0-8058-5415.

CONNELL, R. W. *Masculinities*. 2nd ed. Berkeley : University of California Press, 2005. 324 p. ISBN 978-0-520-24698-0.

DYER, Richard: *Stars*. 2nd ed. London : BFI Publishing 1998. 218 p. ISBN 0-85170-643-6.

EGLASH, Ron. Race, sex, and nerds: From black geeks to asian american hipsters. *Social Text* 71, 2002, č. 2, p. 50-64. ISSN 0164-2472.

ERIKSON, Erik: *Životní cyklus rozšířený a dokončený*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 1999. 128 s. ISBN 80-7106-291-X.

HUGO, Jan (ed.). *Slovník nespisovné češtiny*. 3. vyd. Praha : Maxdorf. 2009. 501 s. ISBN 978-80-7345-198-1.

CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurz: Narativní struktura ve filmu a literatuře*. Brno : Host, 2008. 328 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

KENDALL, Lori. Nerd nation: Images of nerds in US popular culture. *International journal of cultural studies*, 1999, č. 2, s. 260-283. ISSN 1367-8779.

MILNER, Murray: *Freaks, geeks and cool kids: American teenagers, schools and the culture of consumption*. 1. vyd. New York : Routledge, 2004. 305 s. ISBN 0-415-94830-4.

MINTZ, Lawrence. Situation Comedy. In ROSE, Brian (ed.). *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*. Westport : Greenwood Press, 1985, p. 107-129. ISBN 0-313-23724-7.

NUGENT, Benjamin: *American nerd: Story of my people*. New York : Scribner, 2008. 224 p. ISBN 0-7432-8801-9.

TOCCI, Jason. *Geek Cultures: Media and identity in digital age*. Disertation, Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania. Philadelphia : University of Pennsylvania, 2009. 449 p.

7.2 Internetové zdroje

FRANZ, Lukáš. 2010. *Je dobré býtí geekem* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/je-dobre-byti-geekem/>>.

Google Ngram. 2011. *geek, nerd 1800-2008* [online]. [citováno 13. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<http://ngrams.googlelabs.com/graph?content=nerd%2Cgeek&year_start=1800&year_end=2010&corpus=0&smoothing=3>

HAJDÁKOVÁ, Iveta – DĚD, Michal. 2010. *Technomolky* [online]. Prostor [citováno 10. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<<http://www.novyprostor.cz/clanky/348/technomolky.html>>.

JEDLIČKOVÁ, Jana. 2010. *Postavy nerdů a geeků v americké a britské televizní produkci* [online]. Konstrukt [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.konstruktmag.cz/postavy-nerdu-a-geeku-v-americke-a-britske-televizni-produkci/>>

KELLY, Kevin. 1995. *Gossip is philosophy* [online]. Wired [citováno 17. 4.

2011]. Dostupné z WWW:

<http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno_pr.html>.

MURRAY, Noel. 2009. *Interview: Jim Parsons* [online]. The A. V. Club

[citováno 26. 4. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://www.avclub.com/articles/jim-parsons,27415/>>.

Oxford Dictionaries. 2010. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné

z WWW:

<http://oxforddictionaries.com/definition/geek?rskey=CN52II&result=1#m_en_gb0330070>.

Oxford Dictionaries. 2010. *nerd* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné

z WWW:

<http://oxforddictionaries.com/view/entry/m_en_gb0553780#m_en_gb0553780>.

SILBERMAN, Steve. 2002. *The Geek Syndrome* [online]. Wired [citováno 12. 4.

2011]. Dostupné z WWW:

<http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html>

Urban Dictionary. 2011. *geek* [online]. [citováno 5. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=geek>>.

Urban Dictionary. 2011. *nerd* [online]. [citováno 7. 4. 2011]. Dostupné z WWW:

<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=nerd>>.

8 Seznam citovaných audiovizuálních děl

8.1 Citované filmy

Láska není v ceně (r. Steve Rush, 1987)
On zázračným studentem (r. Sam Taylor, 1925)
Podivná věda (r. John Hughes, 1985)
Pomsta šprtů (r. Jeff Kanew, 1984)
Pomsta šprtů 3: Nová generace (r. Roland Mensa, 1992)
Sex ve městě (r. Michael Patrick King, 2008)
Sixteen candles (r. John Hughes, 1984)
Snídáňový klub (r. John Hughes, 1985)

8.2 Citované televizní pořady

Borci z Blue Mountain State (2010 – dosud)
Hvězdná brána (1997 – 2007)
Hvězdná brána: Atlantida (2004 – 2009)
Jak jsem potkal vaši matku (2005 – dosud)
Jericho (2006 – 2008)
Kolej, základ života (2001 – 2002)
Krok za krokem (1991 – 1998)
Machři a špti (1999 – 2000)
Malcolm v nesnázích (2000 – 2006)
Průměrnákovci (2009 – dosud)
Stargate Universe (2009 – dosud)
Teorie velkého třesku (2007 – dosud)
Zlatá sedmdesátá (1998 – 2006)

9 Anotace

Příjmení a jméno autora: Moskalík Ondřej

Název katedry a fakulty: Katedra divadelních, filmových a mediálních studií
Filozofické fakulty

Název diplomové práce: Postava mužského „geeka“ v současném americkém fikčním seriálu – Machři a špti, Teorie velkého třesku

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jakub Korda

Počet znaku: 95820

Počet příloh: 0

Počet titulu použité literatury: 14 + 11 internetových zdrojů

Klíčová slova: geek, nerd, konstrukce postav, Teorie velkého třesku, Machři a špti, sitcom, televize, seriál

Tato práce se zabývá zobrazení stereotypu mužského geeka v současném americkém fikčním televizním seriálu. Především se zaměřuje na srovnání konstrukce postav seriálů Machři a špti a Teorie velkého třesku s obecným pojetím tohoto stereotypu.

10 Annotation

Author's name: Moskalík Ondřej

Institution: Department of theater, film and media studies of Philosophical faculty

Name of the thesis: The character of a male "geek" in present American fictional series - Freaks and Geeks, The Big Bang Theory

Supervisor of the thesis: Mgr. Jakub Korda

Character count: 95 820

Supplement count: 0

Source count: 14 + 11 internet sources

Keywords: geek, nerd, character construction, The Big Bang Theory, Freaks and Geeks, sitcom, television, series

This thesis deals with the display of stereotype of male geek in present American fictional television series. In particular, it focuses on the comparison construction of characters in the series Freaks and Geeks and The Big Bang Theory with the general concept of this stereotype.