

Michał Friedrich

# Język komunikatorów elektronicznych a sposób postrzegania świata

## 1. Komunikacja w erze nowych mediów

Nie sposób wyobrazić sobie modelu edukacji, w którym nie zostałby uwzględniony język jako podstawowy nośnik wartości. Ów niezaprzeczalny aksjomat humanistyki wydaje się być szczególnie istotny na przełomie dwudziestego i dwudziestego pierwszego stulecia – w dobie multiplikacji kodów oraz daleko idącej transformacji już istniejących sposobów komunikowania się. Wśród najaktualniejszych zjawisk językowych na szczególną uwagę zasługują innowacje komunikacyjne związane z rozwojem nowych mediów, zwłaszcza Internetu i telefonii komórkowej (która obecnie, poza swymi podstawowymi funkcjami, pełni również zadania charakterystyczne właśnie dla mediów: służy przekazywaniu informacji tekstowych, plików audiowizualnych, umożliwia łączność z Internetem). Nowoczesne studia kulturowe dowodzą, że dyktat elektronicznych i zdigitalizowanych form przekazu myśli – informacji – wartości spowodował nie tylko korozję tradycyjnych kanonów estetycznych, ale również daleko idące permutacje w dziedzinie aksjologii<sup>1</sup>. Fakt ten nie dziwi, jeśli uznać za słuszną tezę Edwarda Kasperskiego dotyczącą wybitnie egalitarnego charakteru współczesnych mediów, które

– jak nigdy wcześniej w historii – zacierają tradycyjną (a zatem kulturotwórczą i opiniotwórczą) rolę społeczną inteligencji<sup>2</sup>.

Za bezpośredni bodziec dla zaistnienia nowego języka (nowych języków?) u progu obecnego stulecia należy uznać upowszechnienie się nowoczesnych transmiterów, spośród których najważniejsze to:

- telefoniczne wiadomości tekstowe SMS,
- wiadomości graficzne MMS, również przekazywane za pomocą telefonów komórkowych,
- internetowe listy elektroniczne (e-mail),
- audiowizualne technologie mp3, mp4, WMA, WMP etc.

oraz niesłychanie dynamiczną karierę internetowych komunikatorów, takich jak czaty (ang. *chat* – pogawędka) i najrozmaitsze fora.

Konwencjonalne lingwistyczne schematy aktów komunikacyjnych otrzymały zupełnie nowe możliwości realizacji – interlokutorzy nie muszą już widzieć się ani słyszeć, mają natomiast możliwość błyskawicznego przekazywania sobie nie tylko komunikatów, lecz również wirtualnych wersji tekstów, obrazów, fotografii, nagrań audiowizualnych. Cyfrowe technologie znacznie poszerzyły ludzkie horyzonty, lecz ich powszechność w życiu codziennym wiąże się

<sup>1</sup> Zob. Barker C. *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, Kraków 2005, s. 19-23, 72-75; Boltz N. *Estetyka cyfrowa* [w:] *Pejzaże audiowizualne*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 343-359; tenże: *Rozstanie z galaktyką Gutenberga* [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazańników elektronicznych*, wybór, wprowadzenie i opr. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 27-51.

<sup>2</sup> Powyższa konstatacja miała miejsce podczas wykładu Edwarda Kasperskiego dla doktorantów i pracowników naukowych Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego w dniu 21.01.2008 roku.

z daleko idącymi przewartościowaniami w rozmaitych dziedzinach kultury, a także (być może przede wszystkim) w języku.

## 2. Kultura interfejsu?

Aby właściwie zanalizować wpływ multimedialnych komunikatorów na sposób postrzegania świata przez użytkowników urządzeń elektronicznych należy koniecznie zwrócić uwagę na zagadnienie interfejsu (ang. *interface* – układ wiążący, sprzęgający). Marcin Jasionowicz definiuje interfejs *jako urządzenie, układ elektroniczny lub oprogramowanie służące do wymiany informacji pomiędzy: komponentami wchodzącymi w skład systemu komputerowego, programami lub pomiędzy komputerem a użytkownikiem*<sup>3</sup>.

Dla niniejszych rozważań szczególnie istotna będzie ostatnia sytuacja – wymiana informacji (komunikatów, poleceń) między komputerem (rozumianym również jako komponent nowoczesnego telefonu komórkowego i odtwarzacza typu *iPod*) a jego użytkownikiem. W latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, wraz ze zwiększającą się popularnością telefonii bezprzewodowej oraz Internetu, nastąpiła istotna zmiana funkcji komputera. Urządzenie przeznaczone pierwotnie do konkretnych utylitarnych zastosowań (edytor tekstów i obrazów, kalkulator) zostało podniesione, jak pisze Lev Manovich, do rangi *kulturowego filtra, formy, przez którą zapośredniczane są wszystkie gatunki produkcji kulturowej i artystycznej. Gdy okno przeglądarki internetowej zastąpiło zarówno ekran kinowy i telewizyjny, jak i ścianę w galerii sztuki, bibliotekę i książkę, uświadomiliśmy sobie, w jakiej znaleźliśmy się sytuacji: cała kultura, miniona i obecna, zaczęła być filtrowana przez komputer i szczególnie interfejs człowiek – komputer*<sup>4</sup>.

Elektroniczne urządzenia multimedialne stały się przedmiotami codziennego użytku. Obecne aparaty telefoniczne nie mają już wiele wspólnego z przenośnymi radiotelefonami zwanymi początkowo *cellular phones*, których posiadanie znamionowało dobrobyt i „bycie na czasie” jeszcze w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku<sup>5</sup>. Współczesna komórka to miniatu-

rowy mobilny komputer, wyposażony w przeglądarkę internetową, aparat fotograficzny, kamerę, odtwarzacz plików audio-wideo, system nawigacji GPS etc. Nieodłącznie związane z nowoczesnymi urządzeniami elektronicznymi graficzne interfejsy użytkownika towarzyszą współczesnemu człowiekowi (zwłaszcza młodemu, budującemu dopiero swoją światopoglądową i kulturową tożsamość) niemal na każdym kroku: w miejscu nauki i pracy, na ulicy, w podróży (również samochodem – GPS!), podczas akcji ratunkowych, w trakcie operacji medycznych... Interfejs niemal nieustannie znajduje się w polu widzenia jednostki funkcjonującej w społeczeństwie informacyjnym, które różni się od społeczeństwa (post)industrialnego między innymi znamieną płynnością (czy też: nieostrością) granic pomiędzy sferą pracy i sferą czasu wolnego<sup>6</sup>.

„Akceptuj”, „kopiuj”, „wytnij”, „wklej”, „znajdź”, „zamień”, „sortuj”, „wstaw”, „pokaż”, „wyślij”, „usuń” – ów ciąg czasowników w drugiej osobie trybu rozkazującego (znamienne!) to zestaw najpopularniejszych uniwersalnych komend, które – wraz z umiejętnością posługiwania się klawiaturą i myszką (ewentualnie kursorem telefonu) – stanowią płaszczyznę porozumienia pomiędzy interfejsem a jego użytkownikiem. Zuniwersalizowany, a zatem uproszczony do granic możliwości język komend/poleceń służący obsłudze multimedialnego urządzenia może być uznany za swoisty kod nowej ery, kod, bez znajomości którego liczne i rozległe obszary współczesnej kultury (w najszerszym McLuhanowskim rozumieniu) byłyby zupełnie niedostępne.

Coraz bardziej zaawansowane i coraz przystępniejsze interfejsy użytkownika sprawiają, że wiedza, rozrywka (niestety bardzo różnej jakości) i błyskawiczna komunikacja znalazły się na wyciągnięcie ręki. Fakt ten, rzecz jasna, należałoby uznać za pozytywny, jednak otwarte pozostaje pytanie o kwestie języka oraz wartości, których, jak zostało powiedziane, jest on podstawowym nośnikiem. Daleko idące uproszczenia, o których była mowa powyżej, to tylko jeden

<sup>3</sup> Słownik terminologii medialnej, red. W. Pisarek, Kraków 2006, s. 84.

<sup>4</sup> Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s.140-141.

<sup>5</sup> Por. Goban-Klas T. *Zarys historii i rozwoju mediów. Od malowideł naskalnych do multimedii*, Kraków 2001, s. 78-79.

<sup>6</sup> Zob. Manovich L. *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 142-143. Wybitny amerykański teoretyk nowych mediów przywołuje marksistowski wizerunek obywatela doskonałego, który winien „rano rąbać drewno, po południu zajmować się ogrodem, a wieczorem komponować muzykę”, podczas gdy obywatel społeczeństwa informacyjnego – zarówno w pracy, jak i w czasie wolnym – „wprowadza i aktualizuje dane, uruchamia programy symulacyjne, przeszukuje Internet, gra w gry komputerowe, ogląda strumieniowe wideo, słucha muzyki online, kupuje i sprzedaje akcje”.

z wielu aspektów złożonego zagadnienia języka nowych mediów.

### 3. Nowe kanały komunikacyjne

O specyficznym typie interfejsu należałoby mówić w przypadku komunikatorów internetowych<sup>7</sup>. Niezwykle popularne w ostatnich latach oprogramowania umożliwiające użytkownikom Internetu swoisty „tekstowy dialog” prowadzony w czasie niemal identycznym z rzeczywistym, charakteryzują się uproszczonym do granic możliwości interfejsem; fakt ten sprzyja wyeksponowaniu podstawowej roli komunikatorów – umożliwieniu jak najsprawniejszej wymiany tekstowych informacji<sup>8</sup>. Właśnie w obrębie nowych kanałów komunikacyjnych zachodzą najistotniejsze dla języka i stylistyki Internetu zjawiska.

#### 3.1. Kolokwialna ekspresja

Reguły języka, którym posługują się użytkownicy najrozmaitszych czatów, stanowią swoistą kalkę stylistyki potocznej, której znamioną cechą jest dążenie do skrótowości. O ile w zapisanej odmianie języka nie może być mowy o charakterystycznych dla stylu potocznego uproszczeniach fonetycznych, o tyle należy zwrócić uwagę na uproszczenia w ortografii poszczególnych wyrazów, wynikające z braku polskich znaków diakrytycznych w niektórych oprogramowaniach lub – co stanowi sytuację bardziej powszechną – z niepisanej umowy użytkowników, którzy, dążąc do maksymalnej skrótowości i oszczędności czasu, świadomie z nich rezygnują. Oto kilka reprezentatywnych przykładów „czatowej” leksyki:

- (1) cze – ‘cześć’
- (2) elo – spolszczenie angielskiego pozdrowienia *hello*, szczególnie popularnego w kręgach subkultury hip-hopowej
- (3) kom, tel – ‘komórka’, ‘telefon’
- (4) komp – ‘komputer’
- (5) skad jestes

<sup>7</sup> Kategoria interfejsu w ujęciu nowoczesnych studiów kulturowych jest pojęciem o szerokim zakresie semantycznym; dotyczy ekranów urządzeń elektronicznych, lecz również poszczególnych programów komputerowych oraz witryn wyświetlanych przez Internet. Zob. Manovich L. *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.

<sup>8</sup> Zob. *Słownik terminologii medialnej*, red. W. Pisarek, Kraków 2006, s.100. Warto nadmienić, że nowa generacja komunikatorów umożliwia przesyłanie plików graficznych i audiowizualnych, prowadzenie rozmów głosowych, telekonferencji etc.

- (6) zaraz zejde
- (7) zarobie sie na smierc i co?
- (8) zajebiscie! Jesteś gr8

Język komunikatorów obficie czerpie z zasobów słownictwa potocznego, w internetowych wypowiedziach liczne występują wulgaryzmy, inwektywy, skróty myślowe.

Szczególną innowacją stanowią niezwykle popularne (zrozumiałe nawet na międzynarodowych czatach, forach etc.) skróty pochodzenia angielskiego, stosowane z odwołaniem do zasad angielskiej fonetyki, natomiast z całkowitym pominięciem reguł tejszej ortografii<sup>9</sup>:

- (9) 4U – *for you* – ‘dla Ciebie’
- (10) c ya – *see ya* – ‘do zobaczenia’
- (11) gr8 – *great* – ‘wspaniale’
- (12) h8 – *hate* – ‘nienawidzę’
- (13) l8r – *later* – ‘później’
- (14) plz – *please* – ‘proszę’
- (15) Ru ok.? – *Are you ok.?* – ‘Wszystko w porządku?’
- (16) w8 – *wait* – ‘zaczekaj’
- (17) thx – *thanks* – ‘dziękuję’
- (18) x!nt – *excellent* – ‘wspaniale’

Zwraca uwagę śmiały eksperyment fonetyczny, polegający na wplataniu w ciąg znaków cyfr, których dźwiękowe realizacje bywają bliskie brzmieniu wyrazów lub ich fragmentów: 4 = *for*, 8 = (*gr/hw*)...*eat!*...*at!*...*ait*. Podobnie ma się rzecz z poszczególnymi literami, których odpowiedniki fonetyczne udanie zastępują ciągi głosek: c = *see*, u = *you*.

Opisywane tutaj językowe osobliwości charakteryzują język nastolatków. Warto zwrócić uwagę na ciekawy eksperyment brytyjskich duchownych, którzy podjęli niezwykle próbę przetłumaczenia najsłynniejszego fragmentu *Księgi Wyjścia* na język internetowych komunikatorów<sup>10</sup>:

- (19) 10 Com&ments: „God: «Im No.1. No pix, plz. Uz my name nicely. Day7holy. Take care of mum'n'dad. Don't kill, scrU round, steal or lie. Keep yr hands (&eyz) off wot isnt yrs!»”.

<sup>9</sup> Źródło: <http://swiat-artura.republika.pl/asppekty.html>

<sup>10</sup> Źródło: [http://www.biblenetworknews.com/europe\\_middleeast/092002\\_england.html](http://www.biblenetworknews.com/europe_middleeast/092002_england.html). Na stronie brytyjskich bibliotek znajduje się również ciekawy zestaw biblijnych... emotikonów!

Dziesięć Przykazań *A.D.* 2007 posiada wszystkie cechy omawianego tutaj języka Internetu, jakże pokrewne cechom mowy potocznej. Sam narrator – Bóg Jahwe! – używa kolokwialnej frazeologii:

*I'm number one* – jestem numerem jeden; *Keep your hands off!* – trzymaj ręce z daleka (łapy precz?); *Don't skrew round* – kolokwialne określenie czynności cudzołóstwa, bliskie polskiemu „puszczaniu się”. Trudno orzec, czy tego rodzaju słowne gry – jakkolwiek pomysłowe i frapujące – mogą przyczynić się do popularyzacji fundamentalnego tekstu kultury judeochrześcijańskiej wśród młodzieży, jednak ów ignacjański niemalże eksperyment można uznać za ciekawe świadectwo procesów językowych związanych z upowszechnieniem się internetowych komunikatorów.

### 3.2. Akronimiczne układanki

Kolejnym wyróżnikiem języka użytkowników międzynarodowej sieci komputerowej jest skłonność do stosowania akronimów – wyrazów utworzonych z pierwszych liter kolejnych słów. Pierwotnie ich funkcja ograniczała się do zastępowania konwencjonalnych formuł inicjalnych konwersacji lub wypowiedzi rytualnych. Oto kilka najbardziej typowych przykładów dotyczących głównie komunikacji bezpośredniej<sup>11</sup>:

- (20) BB – *Bye Bye* – ‘do widzenia’
- (21) BRB – *Be Right Back* – ‘zaraz wracam’
- (22) BTW – *By The Way* – ‘przy okazji’
- (23) CU – *see you* – ‘do zobaczenia’
- (24) DND – *Do Not Disturb* – ‘nie przeszkadzać’
- (25) EOF – *End Of File* – ‘koniec pliku’
- (26) FAQ – *Frequently Asked Questions* – ‘najczęściej zadawane pytania’
- (27) IMHO – *In My Honest Opinion* – ‘moim skromnym zdaniem’
- (28) IMO – *In My Opinion* – ‘moim zdaniem’
- (29) PLZ – *Please* – ‘proszę’

<sup>11</sup> Źródło: autorska strona Artura Mickiewicza, autora nieogłoszonej do tej pory drukiem rozprawy pt. *Aspekty werbalne oraz parawerbalne dyskursu erotycznego (na materiale komunikacji internetowej)*, tekst dostępny pod adresem: <http://swiat-artura.republika.pl/aspekty.html>. Dziękuję Autorowi za umożliwienie skorzystania z wyników jego badań. Zob. też: Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2006.

- (30) ROTFL – *Rolling On The Floor Laughing* – ‘tażram się ze śmiechu po podłodze’
- (31) RUM/F – *Are You Male/Female* – ‘czy jesteś mężczyzną/kobietą’

Niektóre akronimy nie tylko weszły na stałe do młodzieżowego języka komunikatorów, ale również zaczęły funkcjonować jako leksyka profesjolektu informatycznego, np. FAQ – akronim obecny na większości witryn internetowych jako zastępnik lub uzupełnienie działu tradycyjnie nazywanego „pomocą”, czy też EOF pojawiające się częstokroć jako informacja w językach programowania.

Szczególny przypadek stanowią akronimy związane ze slangiem subkultur młodzieżowych, kibiców piłkarskich i ugrupowań politycznych:

- (32) ACAB – *All Cops Are Bastards* – w dosłownym tłumaczeniu: ‘wszyscy gliniarze to bękarty’. Wśród polskich chuliganów niezwykle popularna jest parafraza powyższego hasła, niosąca znacznie większy ładunek językowej agresji – sławetne HWDP.

- (33) AH – Adolf Hitler
- (34) HH – Heil Hitler

Przykłady (33) i (34) to wyrażenia niezwykle popularne wśród neonazistowskiego odłamu skinheadów. Gloryfikujące hitleryzm akronimy stanowią nieodłączny element dyskusji toczonych na czatach proponowanych przez – niestety bardzo liczne w międzynarodowej sieci – portale o skrajnie prawicowej orientacji (*Sic!*). Warto wspomnieć, że internetowi pogrobowcy hitleryzmu używają również symboli cyfrowych ‘18’ i ‘88’ stanowiących odwzorowanie wspomnianych wyżej akronimów (cyfry oznaczają pozycje liter ‘A’ oraz ‘H’ łacińskim w alfabecie).

### 3.3. Nick – (bez)osobowość użytkownika

Aby zaistnieć na internetowym czacie, należy przejść swoisty rytuał inicjacyjny – jest nim wygenerowanie tak zwanego nicka. Oprogramowania komunikacyjne wymagają od użytkowników czatów i forów reprezentacji w postaci pseudonimu, który może być zastrzeżony hasłem (nick stały) lub nie – wówczas istnieje możliwość dokonywania przez internautę dowolnych modyfikacji (nick tymczasowy). Ów identyfikator funkcjonuje jako wirtualna wizytówka, w związku z czym wielu użytkowników dokła-

da starań, aby świadczył o atrakcyjności jego osoby. Należy koniecznie nadmienić, że niemało internetowych pseudonimów to kreacje fikcyjne, niemające nic wspólnego z autentycznymi osobowościami kryjących się za nimi internautów. Dzieje się tak zwłaszcza w przypadku komunikatorów poświęconych treściom erotycznym. Odbiorca nie ma żadnej możliwości sprawdzenia, kto w rzeczywistości używa danego pseudonimu. Fakt ten niesie ze sobą poważne zagrożenia, zwłaszcza dla korzystającej z erotycznych forów i czatów młodzieży. Dramatyczne doniesienia medialne, które pojawiają się z coraz większą częstotliwością, dostarczają aż nazbyt wielu argumentów na potwierdzenie powyższej tezy<sup>12</sup>.

Budowa nicka jest w znacznej mierze dowolna, jedyne ograniczenia dotyczą polskich diakrytów (nie funkcjonują w wielu oprogramowaniach pochodzących z zachodnich serwerów) oraz części znaków widniejących na klawiaturze, które są nieczytelne dla poszczególnych systemów (np.: \* < > ; / `). Internauci wypracowali jednak specyficzną konwencję kreowania nicków. Również w tym przypadku liczy się kreatywność i dążenie do skrótowości, która nie powinna jednak przeszkadzać w „przemyceniu” za pomocą nicka maksymalnej ilości informacji na temat danego internauty. Najczęściej pojawiające się elementy autokreacji użytkowników komunikatorów to wkomponowane w ciąg znaków informacje o wieku, płci, pochodzeniu, przekonaniach politycznych, a także podkreślanie atrakcyjności seksualnej. Oto kilka autentycznych przykładów:

- (35) Marek 1974 – zawarto informację o roku urodzenia
- (36) piotr\_26 – cyfry oznaczają zapewne aktualny wiek użytkownika
- (37) z\_wrocka – z Wrocławia
- (38) Mike69Oi! – przynależność do subkultury rdzennych, apolitycznych skinheadów lub punków; cyfry oznaczają w tym wypadku rok 1969, w którym nastąpiła eskalacja popularności prekursorskich zespołów grających punk rocka, ska, oraz reggae; „Oi!” oznacza pozdrowienie brytyjskiej młodzieży robotniczej, która utożsamia się ze wspomnianymi subkulturami
- (39) bi – popularny skrót oznaczający biseksualizm

(40) chce\_sexu\_27 – deklaracja istotnego zapotrzebowania wraz z informacją o wieku

(41) BZYKNE – kolejna deklaracja istotnego zapotrzebowania lub (nazbyt?) śmiała obietnica.

Powyższe nicki zostały skonstruowane zgodnie z podstawowym dla internetowej komunikacji wymogiem zwięzłości, co nie przeszkodziło ich autorom przekazać pewnych konkretnych, zapewne istotnych z określonych względów, informacji. Podejmując refleksje na temat języka komunikatorów internetowych, należy niezmiennie pamiętać, że wielu internautów podejmuje próby wcielania się w określone role, cele niektórych natomiast ograniczają się do oglądania wizerunków innych użytkowników, które utrwalane są w sieci za pomocą plików graficznych lub oprogramowania uatrakcyjniającego czat poprzez symultaniczną transmisję za pomocą kamer internetowych. Zdjęcia (np. w formacie jpg) oraz wspomniane nagrania dzięki współczesnym technologiom mogą zostać wykorzystane w dowolny sposób...

### 3.4. Obrazy emocji?

Jednym z najczęściej analizowanych i komentowanych zagadnień dotyczących języka Internetu i telefonii komórkowej jest **parawerbalny aspekt komunikacji, mianowicie – emotikony**. Coraz popularniejsze „buźki” pojawiają się w SMS-ach, e-mailach, komunikatorach wszystkich typów. Wedle informacji z witryny Microsoftu, pierwszy emotikon został przesłany drogą mailową 19.09.1982 z Carnegie Mellon University<sup>13</sup>. Emotikon lub emotikona (żeńska forma terminu stosowana jest obecnie bardzo rzadko) daje się zdefiniować jako graficzny wyraz emocji złożony ze znaków klawiatury lub występujący w formie uproszczonego rysunku, wyobrażający elementarne cechy mimiki twarzy. Najstarsze i do tej pory najpopularniejsze emotikony odzwierciedlają pozytywne uczucia, ewokują jednoznaczne skojarzenia z uśmiechem, radością, żartem. Oto zestaw tego typu emotikonów w kilku wersjach: tekstowej („buźki” złożone ze znaków klawiatury) oraz proponowanych przez najpopularniejsze w Polsce czaty<sup>14</sup>:

Artur Mickiewicz podaje obszerną listę nicków o charakterze erotycznym; niektóre z nich przyjmują formę „miniaturowych” ogłoszeń matrymonialnych, źródło: jw.

<sup>13</sup> Zob. Rychlińska M. *Pokolenie sms*, tekst artykułu na witrynie Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego: [www.wuw.pl/index.php?tresc=feliet&idfel=114](http://www.wuw.pl/index.php?tresc=feliet&idfel=114)

<sup>14</sup> Źródło: A. Mickiewicz, jw., *passim*.

Onet	Interia	ICQ	Gadu Gadu	Tekst	Znaczenie
				: -)	uśmiech
				; -)	uśmiech z przymrużeniem oka
		brak		: ->	uśmiech słodki lub grymas podejrzliwości
				: -(	smutek, zmartwienie
				; -(	placz
				: -D	śmiech
				; -p	pokazanie języka
				: -	obojętność, zdecydowanie
				: -/	grymas niezdecydowania/zniesmaczenia
				: -*	pocałunek
				: -o	zdziwienie

Znaczenie emotikonów, które stanowią specyficzny, uproszczony system znaków, jest nierozłącznie związane z kontekstem danej wypowiedzi. Zaproponowane przez autora powyższego zestawienia deszyfracje dotyczą najpowszechniejszych zastosowań.

Na uwagę zasługuje niewątpliwie fakt, że uważany bardzo długo za skończony, zbiór emotikonów tekstowych nieustannie się powiększa! Nastoletni (w większości przypadków) użytkownicy komunikatorów i telefonów komórkowych udowadniają, że pomysłowym kombinacjom znaków przestankowych nie ma końca.

: -)	Uśmiech
: )	Uśmiech od ucha do ucha
: -)	Żart
: )	od ucha do ucha
: -(	Smutek
: -	Powaga.
: ^/	No... nie wiem...
: ->	He, he..
: -*	Catus
: -]	Filutek.
: -[	Smutny filutek...
C:\>	MS-DOS programista
: -7	Ouupsss...
: - K-	Jestem oficjalny.
: -)}<////>	Mam krawat!
: -#	Usta mam zasznurowane.
: -o>	Czasem jednak krzyczę...
: -O	...głośno...
: -@	...bardzo głośno...
: -	To takie smutne...
: -)	Uśmiech do łez...
: -)	Uśmiechnięty punk...
: -	Poważny punk...
: -{(	prawdziwy punk nigdy się nie uśmiecha.

: -D	Uśmiech pełną gębą.
: -P	Język
: -E	Jestem miłym wampirem, ale gdzie mój ząb
: -F	sceptycznie podchodzę do tej sprawy
: -{	wąsy.
: -{#	Wąsy i broda
{ -)	berecik
@ -)	turban
C = -)	kucharska czapka
c) -)	kowbojski kapelusz
c   -)	melonik.
(D -)	wojskowa czapka
_   -)	indiański pióropusz
( -)	Hipis
%* }	Lekko zawiany
: -`	żuję gumę
: -Q	Jestem palaczem
: -i	niestety
-o zZ... zZ... zZ...	Smacznie śpię!

Prezentowane zestawienie pochodzi z witryny studentów Uniwersytetu Warszawskiego:  
[www.studenci.pl/my/index.php?akcja=lista&id\\_kat=18](http://www.studenci.pl/my/index.php?akcja=lista&id_kat=18).

#### 4. Cyfrowy pryzmat

Rzeczywistość dobiegającego powoli końca pierwszego dziesięciolecia nowego wieku to rzeczywistość zdigitalizowana. Uznawane za techniczne nowinki zaawansowane elektroniczne urządzenia spowszedniały, ich obecność we wszystkich niemalże sferach życia przestała już dziwić. Część społeczeństwa, która najintensywniej korzysta z dobrodziejstw nowoczesnych technologii, kształtujących kulturę, gusta i współtworzących systemy wartości, to, rzecz jasna, młodzież. Na ile nowe, technicyzowane i zdigitalizowane media wpływają na postrzeganie rzeczywistości przez nastolatków? Na to pytanie odpowie zapewne czas, którego upływ jest niezbędny, by zaistniała perspektywa stwarzająca możliwość właściwej oceny jakiegokolwiek nowej jakości powstałej w kulturze.

Zagadnienie komunikacji za pośrednictwem nowych mediów (należy mieć świadomość, że w teje komunikacji uczestniczą masy młodych rozwijających się ludzi) jest tematem wielce złożonym, jednak warto podjąć próbę sprecyzowania i usystematyzowania pewnych faktów, które określają językowy obraz „nowego świata”.

- I. Wszechobecność najrozmaitszych interfejsów niesie ze sobą ryzyko przemieszania i zatarcia niektórych fundamentalnych punktów odniesienia. Postrzeganie wirtualnej (pseudo) rzeczywistości nie może zastąpić percepcji empirycznej, popartej intelektualną refleksją. Przywoływany już w niniejszym szkicu krakowski medioznawca konstatuje<sup>15</sup>: *W wieku informatyki podstawą wiedzy społecznej musi być przeto humanistyka. Korzystając z nowoczesnych środków komunikowania, możemy jedynie mieć nadzieję na upowszechnienie w świadomości społecznej sprawdzonych przez historię wartości społecznych i indywidualnych, które, choć stale degradowane, przez swe nieustanne odradzanie dowodzą prawdziwości humanistycznej orientacji. W odróżnieniu od wiedzy technicznej, wiedza o człowieku i wartościach nie jest niestety kumulowana: każde pokolenie odkrywa ją na nowo, popełniając nieraz wiele strasznych błędów.*

Błąd jest rzeczą wybitnie ludzką. Zwłaszcza w sytuacji, w której dopiero zdobywa się wiedzę i doświad-

<sup>15</sup> Goban-Klas T. *Zarys historii i rozwoju mediów. Od malowideł naskalnych do multimediów*, Kraków 2001, s. s. 114.

czenie, w której kształtuje się wrażliwość i system wartości. Truizmem jest stwierdzenie, że „w wieku informatyki” na młodzież czyhają rozliczne zagrożenia. Znacznie istotniejszy byłby wniosek dotyczący nowych zadań stojących przed nauczycielami – mistrzami – przewodnikami młodych, głodnych wiedzy i doświadczeń ludzi, którym (jak nikomu innemu!) niezbędne są punkty odniesienia – drogowskazy – mapy.

- II. Język nowych mediów charakteryzuje apoteoza skrótości i radykalnie uproszczonej ikonizacji. Taki kod nie sprzyja refleksji ani świadomemu wartościowaniu. Niepokój może budzić również akceptacja anonimowości, depersonalizacji, która stwarza warunki do zaistnienia mylnie pojmowanej wolności słowa – mylnie, to znaczy bez odpowiedzialności za słowo i jego skutki. Swoboda w ocenianiu wszystkich i wszystkiego, fasadowość, sztuczność (vide: gotowe życzenia okolicznościowe, które, w postaci prymitywnych rymowanek, krążą w Internecie) – to kolejne „skutki uboczne” nowej komunikacji.

Warto jednak zwrócić uwagę na wyzwanie dla wyobraźni, jakie stanowią dla (nie tylko) młodych ludzi lingwistyczne eksperymenty, które również charakteryzują wirtualną komunikację. Możliwość błyskawicznego (i coraz tańszego) porozumiewania się na najdalsze nawet odległości usprawnia naukę oraz pracę.

- III. Nie sposób jednoznacznie orzec, czy przeważają pozytywne, czy negatywne aspekty upowszechnienia się i niesłuchanie dynamicznego rozwoju nowych mediów i nowej komunikacji. Warto jednak nieustannie uświadamiać młodzieży, że we współczesnej rzeczywistości – jakkolwiek technicyzowana i zdigitalizowana by nie była – musi być miejsce na ponadczasowe, ogólnoludzkie aksjomaty.

---

**Autor jest nauczycielem języka polskiego  
w autorskim Niepublicznym LO nr 42  
w Warszawie, doktorantem Wydziału  
Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego,  
animatorem kultury**