

**Centrum Języka i Kultury Polskiej
dla Polonii i Cudzoziemców**

2

TEKSTY KULTURY

Oblicza komunikacji XXI wieku

**Pod redakcją
Jana Mazura
Małgorzaty Rzeszutko-Iwan**

**Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej
Lublin 2006**

Rozważania na temat komunikacji internetowej¹

Mówiąc o języku Internetu, możemy mieć na myśli dwa jego aspekty. Pierwszy z nich dotyczy języka komunikacji, dzięki któremu Internet może w ogóle funkcjonować, a więc protokołu opartego na wymianie pakietów TCP/IP (ang. *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) — jest on językiem binarnym, opartym na ciągu zero-jedynkowym. Drugi to język społeczności, która kreuje wirtualne światy — jest on językiem ASCII (ang. *American Standard Code for Information Interchange*), opartym na cyfrach, literach, znakach przestankowych oraz specjalnych. W niniejszym artykule pierwszy aspekt zostanie właściwie pominięty, gdyż stanowi on domenę informatyków i ma charakter typowo techniczny. Bardziej interesujący wydaje się być tutaj specyficzny język, jaki wytworzyli internauci, zwani także netterami czy też netizenami (mieszkańcami sieci).

Komunikację zapośredniczoną przez komputery nazywa się komunikacją CMC (ang. *computer mediated communication*), co oznacza komunikację za pośrednictwem komputerów. Ten typ komunikacji określa się również jako komunikację typu *face-to (via monitor)-face*, albo komunikacja typu *face-to-monitor*²; w takim sposobie komunikacji człowiek staje się elementem zbędnym, ważniejsza staje się interakcja z maszyną. Jedną z bardziej popularnych metafor próbujących opisać fenomen życia w świecie komputerów jest „życie na ekranie” lub też „poprzez ekran”³.

Interakcja zapośredniczona, taka z jaką mamy do czynienia, właśnie za pomocą Internetu ma zupełnie inny charakter od interakcji typu *face-to-face* (zob. tab. 1.). Interakcją bezpośrednią jest rozmowa osób, które np. spotykają się na ulicy, w pracy, czy innym miejscu. Interakcja zapośredniczona — jak sama nazwa

¹ Autorka artykułu jest socjologiem, przygotowuje rozprawę doktorską nt. *Społecznej przestrzeni Internetu* na Uniwersytecie Jagiellońskim. Przedstawione tutaj rozważania są utrzymane raczej w konwencji socjologicznej niż polonistycznej.

² P. Zawojski, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: A. Gwóźdź, P. Zawojski, (red.) *Wiek ekranów*, Kraków, Rabid, 2002, s. 428.

³ *Ibidem*.

wskazuje — odbywa się za pośrednictwem zewnętrznych technik przekazu, takich jak papier, łącza i impulsy elektroniczne. Interakcja ta jest rozciągnięta w czasie i przestrzeni, wybiegając daleko poza kontekst zwykłej interakcji bezpośredniej. Oczywiście nie daje ona tylu możliwości co interakcja bezpośrednia⁴. Zapośredniczona quasi-interakcja odnosi się do relacji społecznych wytwarzanych przez środki masowego przekazu, nie przebiega ona między konkretnymi jednostkami stąd określenie quasi-interakcja. Interakcja ta ma charakter monologowy, a nie dialogowy, gdyż jest jednostronną formą komunikacji, tak jak np. pogram telewizyjny, choć oczywiście i w nim zdarza się czasem interakcja z widzem⁵.

Tab.1. Typy interakcji

Cechy interakcji	Interakcja bezpośrednia	Interakcja zapośredniczona	Zapośredniczona quasi-interakcja
Układ czasowo-przestrzenny	kontekst współobecności; wspólny przestrzenno-czasowy układ odniesienia	rozdzielenie kontekstów; dostępność w czasie i przestrzeni rozszerzona	rozdzielenie kontekstów; dostępność w czasie i przestrzeni rozszerzona
Zakres środków symbolicznych	duża różnorodność środków symbolicznych	zawężenie zakresy środków symbolicznych	zawężenie zakresy środków symbolicznych
Ukierunkowane działania	działanie wobec konkretnych innych	działanie wobec konkretnych innych	działanie wobec nieograniczonej liczby potencjalnych odbiorców
Dialogowa/monologowa	dialogowa	dialogowa	monologowa

Źródło: A. Giddens, *Socjologia*, PWN, 2004, s. 488.

ZiomekPoziomek21: a nie tak myślę co chce żeby mi się przyśniło i nie mam rządnych pomysłów
MySzKa_Cool: !!!ELKA!!! oki dzięki powiedz mu że ja też chyba bede wiec jak cos niech tylko zagada

BMX_16_rzeszow: Kto poklika

anle7: hej! Chętnie pogadam z kims po 30 i najlepiej po życiowych zakretach

***Monika**16*: ja*

**diOpTriA*: nuDa*

!!!ELKA!!!: MySzKa_Coolpoczekaj dam ci go teraz

+MaisHa+ODCHODZI: ghj hejak*

!!!ELKA!!!: oki

**MłOdA*WiLczYcA*: ja ci sie przysnie jak zawsze*

ZiomekPoziomek21: dobra ja spadam

MySzKa_Cool: ZiomekPoziomek21 to chyba nie trudne jakas

⁴ A. Giddens, *Socjologia*, PWN, 2004, s. 488.

⁵ *Ibidem*.

*ZiomekPoziomek21: pa kofane moje ludziki
 anle7: ja mam 30 lat i jestem kobieta
 *MłOda*WiLczYcA*: eej mati hola hola
 ghj*: Iza co sie staŁo*

Lurkerzy zapewne niewiele rozumieją z tego tekstu i jawi im się on jako całkowicie chaotyczny. Lurkowanie to faza larwalna w rozwoju nettera⁶, polegająca na biernej obserwacji tego, co się dzieje online, bez wykonywania jakichkolwiek działań, udziału w jakiegokolwiek dyskusji. Przedstawiony powyżej fragment dyskusji z czata towarzyskiego na portalu *interia.pl* może zadziwiać nonsensownością komunikacji. Wydaje się, że każdy tutaj coś, mówi, ale tak naprawdę nikt nikogo nie słucha. Charakterystyczne dla komunikacji internetowej, szczególnie tej w formie synchronicznej (odbywającej się w czasie rzeczywistym), np. na czatach jest delimitacja, czyli brak początku i końca konwersacji. Równie istotnym elementem tego typu komunikacji jest jej wielogłosowość, można powiedzieć, że każdy rozmawia z każdym, a w konsekwencji nikt nie mówi do nikogo. Multikonwersacja pozwala na jednoczesną rozmowę z kilkoma osobami, bez wpływu na stopień intymności rozmowy⁷. Bardzo często ten typ komunikacji przyrównuje się do polifonii, która w muzyce oznacza równoczesny udział dwóch lub większej ilości głosów prowadzonych niezależnie od siebie pod względem melodyczno-rytmicznym. Równie popularne jest określanie, szczególnie komunikacji typu asynchronicznego, występującej głównie na forach dyskusyjnych, jako komunikacji kaskadowej. Kaskada oznaczająca wodospad, w którym woda spada z progu lub po stopniach, ukształtowany w sposób naturalny lub sztuczny, doskonale oddaje ideę tego typu komunikacji. Kolejno pojawiające się po sobie wątki (głosy w dyskusji) tworzą właśnie pewien typ kaskady.

KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: emil 29.01.02, 11:08

Re: KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: radek 29.01.02, 11:28

Re: Archidiecezja pada przez pedofila — Gość: Ed 08.07.04, 20:10

Czy Bóg wie??? — Gość: Ed 04.01.05, 23:40

Re: Czy Bóg wie??? — h.j.k 07.03.05, 21:02

Re: Czy Bóg wie??? — ouimet 08.03.05, 04:05

Re: Czy Bóg wie??? — Gość: * 08.03.05, 11:04

Re: Czy Bóg wie o mkościelnej poprawności??? — Gość: Ed 01.07.05, 04:26

Ostatnia krucjata czyli Chrześcijański džihad — Gość: Ed 18.07.05, 05:01

Re: Ostatnia krucjata czyli Chrześcijański džihad — Gość: zakuta pala 31.07.05, 09:08

Re: Ostatnia krucjata czyli Chrześcijański džihad — Gość: Ed 31.07.05, 10:49

Re: KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: księgowy 29.01.02, 11:48

Re: KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: emil 29.01.02, 12:25

Re: KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: Guciek 29.01.02, 13:32

⁶ J. C. Herz, *Wędrowki po Internecie*, Zysk i S-ka, Poznań, 1999, s. 13.

⁷ A. Ben-Ze'ev, *Mitość w sieci. Internet i emocje*, Poznań, Rebis, 2005, s. 49.

Re: KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: Bozo 29.01.02, 13:43

Re: KOSCIÓŁ KATOLICKI Sp z o.o. — Gość: radek 29.01.02, 14:39

Aby nadać tego typu komunikacji charakter płynny (i tak opóźniany przez czas potrzebny do napisania tekstu na klawiaturze, jak i przesyłu danych) stosuje się wiele zabiegów, by język ten uczynić bardziej zwięzłym i komunikatywnym. Nie zwraca się tutaj uwagi na żadne reguły gramatyczne, styl czy ortografię. To tylko zbędne dodatki, utrudniające i wydłużające czas komunikacji. P. Wallace język Internetu nazywa językiem ekonomicznym⁸, a W. Burszta nazywa go językiem instant⁹. Jest on jak zupa w proszku, wystarczy dodać wrzątku, zamieszać i gotowe. Bez zbędnych dodatków i upiększeń. Może nie tak samo smaczna, ale zaspokaja pierwszy głód. Zawiera on szereg skrótowców pls (please), cu (see you), ur (you are), thx (thanks). Równie istotną funkcję mają tutaj do spełnienia akronimy, którymi język Internetu jest przepełniony. Do najpopularniejszych wśród nich należą:

FAICT (As Far As I Can Tell) — O ile mogę powiedzieć;

AFAIK (As Far As I Know) — Z tego co mi wiadomo;

AFAIR (As Far As I Remember) — O ile pamiętam;

4U (For You) — Dla Ciebie;

4AW (For A While) — Przez chwilę;

ASAP (As Soon As Possible) — Tak szybko, jak tylko to możliwe;

BBL (Be Back Later) — Wracam później;

YHBT (You Have Been Trolled) — Zostałeś wrobiony.

Głównie są one pochodzenia anglojęzycznego, ale wykształciły się także polskie akronimy, choć jest ich dużo mniej:

ATSD — A Tak Swoją Droga;

DOZO — Do Zobaczenia;

MSZ — Moim Skromnym Zdaniem;

NTG — Nie Ta Grupa;

Z/W — Zaraz Wracam.

M. Collot i N. Belmore przeanalizowały ponad 200 wiadomości z grup dyskusyjnych, stwierdzając, iż język ten przypomina mowę stosowaną w wywiadach. Działa tutaj raczej efekt podium niż prawdziwa dyskusja w grupie. Osoby komunikujące się reagują na jakąś wypowiedź i zdają się zwracać do jednej osoby, ale mają świadomość, iż istnieje szersze grono słuchaczy. Zachowując się tak, jakby siedzieli przed kamerą i odpowiadali na pytania redaktora w studio — w przeci-

⁸ P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Rebis, Poznań, 2001, s. 20.

⁹ W. Burszta, *Internetowa polis w trzech krótkich odstępach*, [w:] W. Burszta, *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa, Twój Styl, 2003, s. 174.

wieństwie do wywiadów telewizyjnych, w Internecie nikt im nie przerywa, toteż nierzadko wygłaszają całe tyrady automonologów¹⁰.

Pod adresem internetowej komunikacji wysuwa się szereg zarzutów. Do najbardziej artykułowanych należy niska zasobność informacyjna. Twierdzi się, iż komunikacja ta jest uboższa. Paradoksalnie jednak komunikat tekstowy może być informacyjnie zasobniejszy. Jak zauważa A. Ben-Ze'ev, w tym typie komunikacji dominują bardziej osobiste pytania, mniej jest pytań o drugorzędym znaczeniu¹¹. Szybciej więc uzyskujemy informacje dla nas znaczące, bez całej zbędnej otoczki.

Niestety z badań wynika, iż Internet jest właściwie emocjonalnie „lodowaty”, a nasze wrażenie o innych powstaje niemal wyłącznie na podstawie obserwacji kodu ASCII. Według S. Hiltz i M. Turoff w Internecie wszyscy sprawiamy wrażenie chłodniejszych niż w rzeczywistości, bardziej skoncentrowanych na zadaniu, jak i bardziej wybuchowych. Grupy komunikujące się za pomocą komputera częściej doprowadzały do konfliktu niż do sytuacji rozładowujących napięcie. Obserwacja grup internetowych doprowadziła do wniosku, iż w Sieci ludzie działają tak, jakby chcieli nawzajem się rozdrażniać, raczej zaogniając niż zażegnując konflikty¹². Podobne wnioski ze swoich badań wyciągnął Rodney Fuller, stwierdzając, iż pomyłki oceny ciepła lub chłodu były dość powszechne — partnerzy nie znający się osobiście, lecz wyłącznie z kontaktów mailowych, wykazywali bardzo dużą nietrafność swoich spostrzeżeń, mylnie posądzając swoich partnerów raczej o podejście „rozumowe”, analityczne, logiczne niż „uczuciowe”. Osoby znające się wyłącznie z Sieci przeceniały u swoich partnerów potrzebę zachowania porządku i zasad, nie doceniając spontaniczności. Wyniki obu przytoczonych badań wskazują, że to, co widzimy na ekranie monitora, nie do końca jest tym, co chcielibyśmy powiedzieć lub powiedzielibyśmy *face-to-face*. Poza iluzorycznym wrażeniem chłodu, drażliwości, kłótności, sprawiamy także wrażenie osób niepotrafiących wyświadczać drobnych uprzejmości, bowiem odpowiadamy na rzekomy chłód¹³.

W odpowiedzi na emocjonalną internetową oziębłość wyłoniły się emotikony. Są to znaki-symbole stworzone ze znaków interpunkcyjnych, czasem z towarzyszącymi im literami. Emotikon jest swoistym substytutem komunikacji niewerbalnej, ma ukazać to, co dla odbiorcy jest niedostrzegalne — mimikę, intonację głosu, gestykulację, nastrój. Właściwie ich lista jest nieograniczona, jedynym punktem granicznym jest nasza wyobraźnia. Poniżej przedstawiam najpopularniejsze emotikony (należy je odczytywać obracając głowę o 90 stopni w lewo):

:-(smutek;

;-) przymrużenie oka;

¹⁰ P. Wallace, *op. cit.*, s. 20–21.

¹¹ A. Ben-Ze'ev, *op. cit.*, s. 48.

¹² P. Wallace, *op. cit.*, s. 26.

¹³ *Ibidem*, s. 27.

:-0 zdziwienie.

Projekt H¹⁴ wykazał, iż w usenetowych grupach dyskusyjnych, jak i innych forach, 13,4% wiadomości z próby 3000 postów zawierało tego typu akcenty graficzne¹⁵.

Mimo, iż emotikony stanowią substytut stanów uczuciowych doświadczanych w danej chwili, stanowią jednak źródło informacji przemyślanych i wysyłanych świadomie¹⁶. W komunikacji *face-to-face* sygnały niewerbalne, jakie wysyłamy do partnera(ów) komunikacji z reguły mają charakter podświadomy. W komunikacji zapośredniczonej, w której uczestniczy maszyna (komputer), mamy czas na zastanowienie się i zobrazowanie naszej emocji odpowiednim emotikonem.

Charakterystyczna dla internetowej komunikacji jest ikonizacja. Wiele elementów funkcjonujących na stronach WWW zostaje zobrazowanych tak, aby komunikować się bez używania nadmiernej ilości słów. Czasami prowadzi to do zupełnej eliminacji tekstu na rzecz obrazu. Przykładem może być koperta symbolizująca pocztę e-mail, filiżanka obrazująca kawiarenkę internetową czy domek symbolizujący stronę domową itp. Przyglądając się mediom elektronicznym, możemy zauważyć, że obraz dominuje nad tekstem, czasem nawet całkowicie go wypierając. Słowo elektroniczne pełni rolę służebną wobec obrazu, a sama forma — multimedialna — warunkuje ogniskowanie naszej uwagi właśnie na obrazie, a nie na tekście¹⁷. Mimo iż użycie obrazu miast tekstu jest mało ekonomiczne, gdyż z reguły dobrej jakości obraz komputerowy czy fotografia zabiera dużo więcej miejsca w pamięci¹⁸, to jednak obraz staje się priorytetowy w walce o miejsce w oknie Windows. Proces ikonizacji nie jest więc podyktowany ekonomicznością, a raczej wygodą użytkownika. Interfejs bowiem oparty na obrazie jest o wiele bardziej przyjazny i łatwiej przyswajalny przez użytkownika. Jak zauważa J. Bobryk, proces ten podyktowany jest wygodą użytkownika, znaki ikoniczne bowiem (fotografie, rysunki, wszelkie obrazy) są przez człowieka szybciej rozpoznawalne niż znaki-symbole (słowa, symbole matematyczne)¹⁹.

Komunikacja internetowa wymusza na nas stosowanie różnego typu skrótów, akronimów, czy emotikonów. Reguły gramatyczne, ortograficzne czy stylistyczne nie mają tutaj żadnego znaczenia — cel to jak najszybsze dotarcie komu-

¹⁴ Projekt H — projekt koordynowany przez S. Rafaeli z Hebrew University w Jerozolimie oraz F. Sudweksa z Sydney University, w którym uczestniczyło ponad stu międzynarodowych badaczy badających komunikację CMC; główne cele tego projektu koncentrowały się wokół analizy wiadomości z grup dyskusyjnych; analizie poddano pojedyncze wiadomości, autorów, poszczególne wątki.

¹⁵ P. Wallace, *op. cit.*, s. 28–29.

¹⁶ A. Ben-Ze'ev, *op. cit.*, s. 48.

¹⁷ J. Bobryk, *Spadkobiercy Teuta. Ludzie i media*, UW, Warszawa, 2001, s. 62.

¹⁸ J. Bobryk, *op. cit.*, s. 60.

¹⁹ J. Bobryk, *op. cit.*, s. 61.

nikatu do jego odbiorcy. Język internetu przypomina komunikację tekstową przez telefon komórkowy, chociaż tę drugą charakteryzuje większa ciągłość i dostępność. Świadomość stałego kontaktu z innymi, daje poczucie przynależności do danej grupy społecznej, sprawiając, że czujemy się dla kogoś społecznie istotni²⁰. Stąd tak niezwykła popularność telefonów komórkowych wśród młodzieży, która każdą wolną chwilę spędza na wysyłaniu SMS-ów (ang. *short message service* — usługa przesyłu krótkich wiadomości tekstowych), jest to bowiem wiek, kiedy potrzeba przynależności grupowej, aprobaty rówieśniczej najdobitniej daje o sobie znać. T. Goban-Klas nazwał to pokolenie pokoleniem SMS-ów, którego cechą jest medialność i mobilność. Narzędzie komunikacji — telefon komórkowy — stało się czynnikiem spajającym grupę (umawianie się na spotkania poprzez SMS), określającym w pewnym sensie styl bycia i życia analogiczny do komórkowego komunikatu — intensywny i szybki. Komunikacja SMS-owa ma iście fatyczny charakter, nie chodzi w niej głównie o wymianę informacji, ale raczej o to, by być w kontakcie (ang. *be in touch*), podtrzymać kontakt towarzyski. Warto jednak zwrócić uwagę, iż technologia SMS zaciera granice pomiędzy życiem zawodowym i prywatnym²¹. Jedną z bardziej cenionych sobie przez pracodawców cech u potencjalnego pracownika jest dyspozycyjność. Nierzadko kategoria ta sprowadza się do wręczenia pracownikowi telefonu komórkowego i wymuszeniu na nim kontaktu niemal przez 24 godziny na dobę. Telefon z błogosławieństwa, staje się przekleństwem, choć — przecież powiedzą sceptycy — zawsze można go wyłączyć.

Mówiąc o języku internetowej komunikacji, trudno jednak pominąć jeden z jej najważniejszych aspektów, a mianowicie hipertekstualny charakter. Najkrócej hipertekst można określić jako tekst elektroniczny z możliwością niemal dowolnej jego modyfikacji. Przywołam tutaj jednak definicję P. Gilstera, który określa go jako „dane wyposażone w dowiązania do słów kluczowych, pozwalające na niesekwencyjne przeglądanie informacji”, inaczej jako „program do tworzenia i poszukiwania odsyłaczy”²². Z kolei Z. Suszyński określa hipertekst jako połączenie multimedialności i anachronicznego systemu „intertekstualnych” odsyłaczy, które pozbawiają tekst przestrzennych granic²³. Suszyński przywołuje również definicję J. Smitha, wedle której hipertekst to rodzaj dostępu do systemu zarządzania informacją zgromadzoną w sieci „węzłów” (ang. *nodes*), które mogą zwierać teksty, grafikę, przekazy audiowizualne i inne²⁴. Natura hipertekstu pozwala na jego dowolne modyfikacje, zapewniając za każdym razem subiektywne, inne odczytanie

²⁰ A. Ben-Ze'ev, *op. cit.*, s. 31.

²¹ *Ibidem*.

²² P. Gilster, *Internet. Przewodnik użytkownika*, Warszawa, 1995, s. 669.

²³ Z. Suszyński, *Hipertekst a „galaktyka Gutenberga”*, w: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2002, s. 528.

²⁴ *Ibidem*.

tekstu, który można dowolnie łączyć i modyfikować. To od czytającego zależy, w jakim kierunku podąży, jak potoczą się losy bohatera. Przejścia od hiperlinku do hiperlinku mogą w pewnym momencie dezorientować, wprawić w zakłopotanie, a nawet sprawić, iż niemożliwy będzie powrót do początku — „skłania to czasem do błędzenia bez ładu i składu, ale pozwala dokonywać niezliczonych odkryć”²⁵. Z pewnością jest tak, jak pisze U. Eco: nowe technologie prowadzą do powstawania nowych form twórczości, sprzyjają powstawaniu nowych gatunków literackich, nie zastępując starych²⁶. Powieść oparta na hipertekście uczy wolności i kreatywności²⁷, często tutaj przywoływana jest struktura koła, jako figura określająca strukturę hipertekstualną. Jest to koło, którego średnica może rozrastać się niemal w nieskończoność i zataczać coraz to nowe kręgi. Kręgi te mogą podążać w dowolnym kierunku, dowolnie na siebie zachodzić, a nawet tworzyć dowolne pętle. Jak powiada Eco, struktura hipertekstu uwalnia nas od lektury linearnej — od początku do końca dzieła.

Hipertekst to także redefinicja miejsca autora i czytelnika, którzy odpowiednio tworzą i odczytują dzieło. W przypadku tekstu elektronicznego ta granica się zaciera. Czytelnik ma tutaj funkcję niemal równą jej twórcy, sam staje się kreatorem odczytywanych treści. Mówi się tutaj o śmierci autora, bowiem jak pisze T. Nelson: „Nie ma ostatniego słowa. Nie może istnieć ostateczna wersja, rozstrzygająca myśl. Zawsze będzie jakiś nowy pogląd, nowa idea — reinterpretacja”²⁸. Dzieła oparte na hipertekście często nazywa się otwartymi, ich kształt bowiem jest plastyczny, zależy od twórczej modyfikacji czytającego. Nie ma żadnej mapy czy też wzorca narzucającego takie a nie inne odczytanie dzieła, czy też poznanie go w formie „pierwotnej”. Obok nielinernej struktury, otwartej struktury i umniejszenia roli autora na rzecz czytelnika hipertekst posiada jeszcze jedną właściwość — integralność. O ile w przypadku tradycyjnej książki łatwo określić jej początek i koniec, w sytuacji Internetu sytuacja ta o wiele bardziej się komplikuje. Jak słusznie zauważa M. Sieńko, tekst w Internecie nie ma granic i można go przyrównać do klocków, które można konfigurować dowolnie²⁹.

Hack mowa jako specyficzna forma internetowego żargonu

Informatycy stanowią grupę ekskluzywną, nazywa się ich nierzadko magikami czy guru, a reprezentowaną przez nich kulturę techniczną określa się jako niezwy-

²⁵ U. Eco, *Nowe środki masowego przekazu a przyszłość książki*, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2002, s. 541.

²⁶ *Ibidem*, s. 542.

²⁷ *Ibidem*, s. 543.

²⁸ Z. Suszyński, *op. cit.*, s. 529–530.

²⁹ M. Sieńko, *Człowiek w pajęczynie. Internet jako zjawisko kulturowe*, Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław, 2002, s. 78–79.

kle hermetyczną³⁰. Początkujący użytkownik opanować musi niezwykle enigmatyczną terminologię pełną skrótów i zwrotów żargonowych, poza tym musi wiedzieć, jak korzystać z zainstalowanego oprogramowania, a pierwsze próby kontaktu ze „złośliwą” maszyną zwykle kończą się frustracją. Zdaniem Stolla jest to zabieg celowy, informatycy — choć twierdzący, że ich świat jest otwarty — *de facto* bronią dostępu do niego, zmuszając do przejścia przez skomplikowany technologiczny rytuał.

W przypadku języka Internetu z powodzeniem możemy używać sformułowania slang, gdyż takie nosi znamiona. Mimo iż nazwa slang pierwotnie oznaczała mowę wulgarną, obecnie określa sposób wypowiedzania się za pomocą słów, zwrotów, wyrażań o charakterze krańcowo potocznym i efemerycznym, nacechowany humorem i ekspresywnością. Podkreśla się, iż slang nie jest własnością żadnej klasy lub grupy społecznej i może pochodzić z rozmaitych środowisk³¹. Równie uprawnione wydaje się być określanie tego języka żargonem, jako języka określonej grupy społecznej (nie terytorialnej), np. uczniów, studentów, żołnierzy, różniącego się od języka ogólnonarodowego głównie pod względem leksykalnym, a nie gramatycznym, jak gwary czy dialekty ludowe. Warto zwrócić uwagę, iż zgodnie z definicją odrębność leksykalna żargonu może być niewielka albo tak znaczna, że przestaje być on zrozumiały dla osób niewtajemniczonych i rzeczywiście, np. w przypadku języka informatyków czy *hack mowy* (ang. *leet speak*) ma on charakter na tyle inkluzywny i hermetyczny, iż jest zupełnie niezrozumiały dla osób spoza środowiska. Oto przykłady autentycznych wypowiedzi kilku różnych hackerów (zachowana pisownia oryginalna)³²:

- dzielenie msgów z mejlboksa przez \$/=“\n\nFrom” chyba nie jest do końca reliabilne
- to polegało na pisaniu tych splojtow zeby program wywolal shellcode
- nie bylo suidow wiec zrobilem sobie programik ktory LD_PRELOADem podmienial exit()
- a rozmiary tych appletów są tak ograniczone, że aż są specjalne obfuskatory które zamieniają symbole na jak-najmniej-literowe (bo oczywiście java jedzie na symbolach więc stripać się nie da)
- jeśli cała idea jest taka że to requesti gógla javaskryptem to nie jest to partykularnie odkrywcze

Wolna encyklopedia Wikipedia opracowywana przez samych internautów podaje, iż *hack mowa* (ang. *leet speak*, od *elite speak*) — wbrew nazwie, nie jest to żargon używany przez hackerów, ale oparty na języku angielskim slang rozpozszechniony na różnego rodzaju chatach sieciowych, IRC, forach, popularny także wśród nastoletnich włamywaczy komputerowych (tzw. *script kiddies*), cracke-rów oprogramowania, piratów softwarowych i fanów FPS. Zauważa się, iż polska

³⁰ C. Stoll, *Krzemowe remedium*, Poznań, Rebis, 2000, s. 75.

³¹ Encyklopedia PWN, http://encyklopedia.pwn.pl/68401_1.html.

³² http://pl.wikipedia.org/wiki/Polski_%C5%BCargon_hackerski.

nazwa slangu — używana wymiennie z oryginałem angielskim — wywodzi się z błędnej, negatywnej konotacji terminu haker oraz kultury hakerskiej. Wśród charakterystycznych elementów *hack mowy* wymienia się częstą transliterację słów z wykorzystaniem cyfr i innych znaków ASCII spoza alfabetu łacińskiego (np. 1337 zamiast *leet* wymawiane jak el eat, tj. elite), fonetyczny lub zbliżony zapis/odczyt liter i angielskich słów (np. „b” — czytane jak nazwa litery zamiast czasownika *be*, „r” zamiast *are*), opuszczanie niewymawialnych liter, celowe dokonywanie błędów typograficznych (np. pr0n zamiast porn), nadużywanie „z” w miejsce „s” jako końcówki liczby mnogiej etc. Poniżej znajdują się przykłady tego typu mowy³³:

boxz — (z ang. box) dosł. pudło, skrzynka — metafora komputera;

d00d — (z ang. dude) koleś;

leet — (z ang. elite) elita;

noob — (z ang. newbie) dosł. żółtodziób, osoba o niskich umiejętnościach informatycznych;

joo — (z ang. you) ty;

w@r3z — (z ang. -ware, slangowe warez) określenie pirackiego oprogramowania;

31337 — (z lac. eleet) — po prostu 1337.

Nieliczni autorzy zajmujący się problematyką *hack mowy* — jak chociażby autorzy tego hasła opracowanego na Wikipedii — uważają, że pochodzenie tych zniekształceń może mieć swe źródło w próbach uniknięcia cenzury nakładanej przez niektórych usługodawców sieciowych na tematy niezgodne z prawem, jak nielegalne oprogramowanie, pornografia, czy włamania komputerowe itp. *Leet speak*, jak większość żargonów stale i dość szybko ewoluuje, dostosowując się m.in. do uaktualnianych filtrów cenzorskich, a więc jej charakter i stosowane słownictwo, stale ewoluują. Zauważa się jednak, iż zjawisko to jest specyficzne dla języka angielskiego, który ze względu na swój uproszczony charakter wydaje się bardzo podatny na takie formy wypowiedzi; niestety, język polski ze swoimi rozbudowanymi słowami i fleksją nie jest szczególnie podatny na tego typu ewolucję. Funkcjonują jednak nieliczne przykłady nawiązujące do anglojęzycznych wzorców (np. 3maj się)³⁴.

Funkcjonuje nawet określenie *polski żargon hackerski* jako określenie specyficznego żargonu używanego przez polskojęzycznych hackerów będący specyficznym połączeniem języka polskiego, angielskiego, żargonu technicznego i wyrażen typowych dla kultury hakerskiej. Na żargon informatyczny składają się w przeważającej części powierzchownie spolszczone angielskie słowa, np. zrealizowałem

³³ *Ibidem.*

³⁴ *Ibidem.*

sobie, że muszę zaadresować ten problem (ang. *I realized that I have to address this problem*, co można przetłumaczyć jako: uświadomiłem sobie, że muszę zająć się tym problemem)³⁵. Słynne powiedzenie Wittgensteina: „Granice mojego języka są granicami mojego świata”, zyskuje w naszych czasach nowego znaczenia. Im bardziej powszechne stają się komputery i Internet, tym więcej elementów specjalistycznego żargonu funkcjonującego w tym środowisku przenika do naszego języka i mowy potocznej. A. Szewczyk pojawienie się żargonu informatycznego uważa za niekorzystny element „komputerowej alfabetyzacji”³⁶. Wydaje się jednak, że słuszniejsze byłoby mówienie o komputerowej analfabetyzacji jako elemencie pozbawiającym języka reguł gramatyki, interpunkcji czy ortografii. W języku internautów te elementy stają się najmniej znaczące, a właściwie zbędne i nieistotne.

Metafory zaczerpnięte z języka technicznego na stałe wpisały się w nasz język. Funkcjonuje w języku określenie „resetować dysk”, które oznacza odstresowanie się poprzez stan upojenia alkoholowego, mówimy również: „nie mam do niego dostępu”, gdy nie możemy się z kimś skontaktować, jest nieuchwytny. Również i komputery traktowane są jak istoty ludzkie; mówimy, że atakują je robaki — czyli *de facto* żywe organizmy, czy wirusy. Świat techniki i świat ludzi stale się przenikają. Metafora człowieka-komputera na stałe wpisała się w nasze życie. Oto jeden z przykładów funkcjonujących w formie żartu, w którym świat technologii przenika się ze światem rzeczywistym³⁷.

Drogi serwisie techniczny!

W ubiegłym roku zmieniłam chłopaka na męża i zauważyłam znaczny spadek wydajności działania, w szczególności w aplikacjach kwiaty i biżuteria, które działały dotychczas bez zarzutu w chłopaku. Dodatkowo mąż — widocznie samoistnie — odinstalował kilka bardzo wartościowych programów takich jak romans i zainteresowanie, a w zamian zainstalował zupełnie przeze mnie niechciane aplikacje piłka nożna i boks. Rozmowa nie działa zupełnie, a aplikacja sprzątanie domu po prostu zawiesza system. Uruchamiałam aplikacje wsparcia kłótnia aby naprawić problem, ale bezskutecznie.

/-/Desperatka.

Droga Desperatko!

Na wstępie pragniemy zwrócić Twoją uwagę, iż chłopak jest pakietem rozrywkowym, podczas gdy MAŻ jest systemem operacyjnym. Spróbuj wprowadzić komendę: C: myślałam że mnie kochasz, ściągnąć lzy oraz zainstalować winę. Jeśli wszystko zadziała jak powinno, mąż powinien automatycznie włączyć aplikacje biżuteria i kwiaty. Pamiętaj jednak, iż nadużywanie tych aplikacji może doprowadzić męża do wystąpienia błędu grobowa_cisza lub piwo. Piwo jest bardzo nieprzyjemnym programem, który w pewnych sytuacjach może włączyć

³⁵ http://pl.wikipedia.org/wiki/Polski_%C5%BCargon_hackerski.

³⁶ A. Szewczyk, *Świadomość i kultura informacyjna*, w: A. Szewczyk (red.) *Dylematy cywilizacji informatycznej*, PWE, Warszawa, 2004, s. 64.

³⁷ M. Szpunar, *Antropomorfizm wcielony — komputer w roli osoby*, w: A. Szewczyk (red.) *Komputer — przyjaciel czy wróg?*, Szczecin, 2005, s. 116–117.

plik głośne_chrapanie.mp3 Cokolwiek byś robiła, pamiętaj jednak, żeby nie instalować teściowej. Nie próbuj też instalować nowego programu chłopak. To nie są współpracujące aplikacje i zniszczą męża. Sumując: mąż jest wspaniałym programem, ale ma ograniczoną pamięć i nie może szybko włączać nowych funkcji. Musisz przemyśleć możliwość zakupu dodatkowego oprogramowania dla poprawienia pamięci i wydajności. Ja osobiście polecam gorące_jedzenie lub sex_bieliznę.

Powodzenia, /-/ Serwis techniczny.

Przytoczony powyżej przykład męża-komputera dobitnie wskazuje, jak bardzo świat technologii zagościł w naszym życiu. W sytuacji występujących konfliktów małżeńskich współmałżonka zwraca się nie do psychologa rodzinnego, a serwisu technicznego, który ma jej pomóc zniwelować „znaczny spadek wydajności”. Cały tekst pełen jest fachowej terminologii, jakiej używa się odnośnie do komputera-maszyny. Stosowana terminologia typu aplikacje, instalacja, wprowadzenie komendy, wystąpienie błędu, dodatkowe oprogramowanie, niedawno zarezerwowane dla wąskiego grona specjalistów-informatyków, z powodzeniem wkracza do naszego życia, przestając być już tematem tabu. O głębokim zadomowieniu się w naszym języku terminologii typowo informatycznej świadczy dobitnie powyższy przykład, specjalistyczne sformułowania bowiem stają się formą żartu, i aby czytelnicy je zrozumieli, muszą z łatwością radzić sobie z ich interpretacją i stosowaniem.

Mieszkańcy cyberprzestrzeni mają swoje miejsce w przestrzeni wirtualnej i tworzą swój specyficzny język. Język niezwykle enigmatyczny, trudny w percepcji przez osoby będące komputerowymi ignorantami. To język pełen skrótowców, akronimów, emotikonów czy wyrażen żargonowych i technicznych. To język oparty na mutlikonwersacji, kaskadowości i delimitacji. Powszechna ikonizacja stron WWW i hipertekst determinują sposób komunikacji opartej na komputerach (CMC — ang. *computer mediated communication*) i mimo niewątpliwych udogodnień, takich jak możliwość niemal natychmiastowego kontaktu w niemal każdym miejscu globu ziemskiego, ten typ komunikacji niesie ze sobą wiele zagrożeń. Dewaluuje znaczenie gramatyki, ortografii czy stylistyki, ale akurat te elementy wydają się być dla internautów zbędne ;-)

Bibliografia

- Ben-Ze'ev, A. *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Poznań, Rebis, 2005
- Bobryk, J. *Spadkobiercy Teuta. Ludzie i media*, UW, Warszawa, 2001.
- Burszta, W. *Internetowa polis w trzech krótkich odstępach*, w: W. Burszta. *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa, Twój Styl, 2003.
- Eco, U. *Nowe środki masowego przekazu a przyszłość książki*, w: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2002.
- Giddens, A. *Socjologia*, PWN, 2004.
- Gilster, P. *Internet. Przewodnik użytkownika*, Warszawa, 1995.

- Herz, J. C. *Wędrowki po Internecie*, Zysk i S-ka, Poznań, 1999.
- Sieńko, M. *Człowiek w pajęczynie. Internet jako zjawisko kulturowe*, Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław, 2002.
- Stoll, C. *Krzemowe remedium*, Poznań, Rebis, 2000.
- Suszyński, Z. *Hipertekst a „galaktyka Gutenberga”*, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa, 2002.
- Szewczyk, A. *Świadomość i kultura informacyjna*, [w:] A. Szewczyk (red.) *Dylematy cywilizacji informatycznej*, PWE, Warszawa, 2004.
- Szpunar, M. *Antropomorfizm wcielony — komputer w roli osoby*, [w:] A. Szewczyk (red.) *Komputer — przyjaciel czy wróg?*, Szczecin, 2005.
- Wallace, P. *Psychologia Internetu*, Rebis, Poznań, 2001.
- Zawojski, P. *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, [w:] A. Gwóźdź, P. Zawojski, (red.) *Wiek ekranów*, Kraków, Rabid, 2002.