Dariusz Dąbek
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
ORCID: 0000-0001-5702-0406

Mateusz Szast
Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
ORCID: 0000-0001-5677-6471

DOI: 10.24917/20838972.21.12

Etyczne ujęcie emotikonizacji przekazu świata młodego pokolenia

Wstęp

Zagadnienia związane z wykorzystaniem Internetu, przyczynami i skutkami korzystania z sieci są często podejmowane w analizach oraz badaniach społecznych. Temat to ciekawy, ale i poznawczo ważny z uwagi na społeczne oddziaływanie Internetu na nasze życie. W niniejszym tekście autorzy chcieliby ukazać zagadnienie wykorzystania znaków graficznych, zwanych emotikonami, w odniesieniu do młodego człowieka, częstokroć niezdającego sobie sprawy z ich funkcji, roli czy konsekwencji ich użycia. Zaprezentowano w nim podstawową problematykę związaną z „buźkami", następnie przedstawiono pokrótce stan badań w obszarze wykorzystania emotikonów, aby w końcowej części tekstu ukazać przesłanki umożliwiające (a nie negujące) ich implementację do zastanej rzeczywistości. Wstępem do niniejszego tekstu niech stanie się analiza zagadnienia, od którego należy rozpocząć, a zatem spojrzenie na klasyczny już podział i wyodrębnienie pokolenia X, Y i Z (zwanego obecnie także pokoleniem C). Artykuł przygotowano w taki sposób, aby przedstawić czytelnikowi kompendium podstawowej wiedzy w poruszanej materii. Starano się przedstawić powyższą problematykę w sposób zwięzły, ale i przystępny zarówno dla uczniów, jak i dla rodziców oraz nauczycieli (także akademickich).

Wojciech Kamieniecki i Marcin Bochenek w tekście *Świat współczesnych nastolatków* podkreślili, iż okres wykorzystywania emotikonów rozpoczął

się już w 1980 roku i do tej grupy należą osoby głównie z pokolenia X, ale również Y i X. Zdaniem autorów pokolenie Y to osoby urodzone w latach 1984–1997, a pokolenie Z to osoby urodzone po 1990 lub 1995 roku[1].

Rafał Waśko snuje refleksję nad zasadnością podziału/wyodrębnienia pokolenia X, Y i Z ze względu na płynność, jaka zachodzi między granicami wiekowymi wspominanych grup. Według jego spostrzeżeń wielu teoretyków uważa ten podział pokoleń za sztuczny i użyteczny jedynie w przestrzeni teoretycznej. Na potrzeby swoich rozważań Waśko wyróżnia te trzy pokolenia i wyjaśnia różnice między nimi. Pokolenie X to osoby, które urodziły się między latami 60. XX wieku a latami 80. XX wieku, socjalizowane w czasie postindustrializmu i ponowoczesnym układzie społecznym zanurzonym w kryzysie tradycyjnych wartości, gdzie dopiero rozwijały się konsumpcjonizm oraz materializm. Następne pokolenie – pokolenie Y – to osoby, które przyszły na świat po roku 1980. Jest to pokolenie mobilne, ale i kreatywnie stawiające na rozwój osobisty. Jego sposób bycia wynika ze wzrastania w środowisku, w którym ma się bezpośrednio kontakt z Internetem oraz mediami, a sama sieć internetowa staje się nieodzownym elementem budowania i utrzymywania więzi społecznych z bliskimi – jednakże nie stanowi podstawowego elementu życia. Pokolenie najmłodsze, określane mianem pokolenia Z lub pokolenia C (z ang. *conected* – 'połączenie'), to grupa osób, które urodziły się po 1990 roku. Ich nieodzownym i wręcz podstawowym elementem życia jest Internet oraz technologia (np. smartfony, laptopy)[2]. Różnica między pokoleniem Z a pokoleniem Y jest taka, iż pokolenie Y nie ma większych trudności w korzystaniu z Internetu, odnajduje się w świecie wirtualnym, jednak to pokolenie Z jest jednoznacznie połączone z Internetem przez cały czas i napotyka duże trudności w odnalezieniu się w codziennej rzeczywistości, jeśli zostanie pozbawione dostępu do Internetu. Pokolenie Y zazwyczaj w takiej sytuacji nie będzie miało z tym większego problemu z uwagi na alternatywne i konwencjonalne możliwości realizacji swoich potrzeb. Różnica jest także dostrzegalna w sposobie życia tych jednostek, gdyż pokolenie Y stara się odnaleźć balans między życiem prywatnym a zawodowym, natomiast pokolenie Z przede wszystkim skupia się na pracy zawodowej[3]. Co istotne, to właśnie jednostki z pokolenia Y są

1 W. Kamieniecki, M. Bochenek, *Świat współczesnych nastolatków*, [w:] *Nastolatki wobec Internetu*, red. M. Tanaś, Wydawnictwo Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa, Warszawa 2016, s. 11.

2 R. Waśko, *Wybrane aspekty różnicujące pokolenie X, Y i Z w kontekście użytkowania nowych technik i Internetu*, [w:] *Socjologia codzienności jako niebanalności*, red. Z. Rykla i in., Wydawnictwo Stowarzyszenie Naukowe Przestrzeń Społeczna i Środowisko, Rzeszów 2016, s. 139.

3 Tamże, s. 140.

lepiej wykształcone niż osoby przynależące do pokolenia X[4]. Czy typologia pokoleń ma wpływ na ich funkcjonowanie we współczesnym społeczeństwie i co się za tym kryje? Odpowiedź na tak postawione pytanie wydaje się łatwa z uwagi na większą sposobność do wykorzystania znaków graficznych w sieci i przestrzeni realnej wśród osób najmłodszych.

Emotikon – znak – symbol – o przeniesieniu emocji i ich opisu z rzeczywistości realnej do przestrzeni wirtualnej

Badanie zagadnienia emotikonów warto rozpocząć od ich genezy w obszarze nauk społecznych. W tym miejscu należy odwołać się do takich prekursorów, jak William James, John Dewey, George Mead, Manfred Kuhn, a nade wszystko Herbert Blumer. Wszyscy oni snuli dysputy naukowe w obszarze szeroko pojętego interakcjonizmu symbolicznego, gdzie przesunięto niejako ciężar funkcjonowania człowieka z jego funkcji i ról na interakcje jako społeczne działania, w których dwie osoby oddziałują na siebie za pośrednictwem komunikacji, modyfikując jednocześnie nawzajem swoje zachowanie. Ludzie bowiem reagują nie jak w ujęciu behawiorystów, lecz interpretują, definiując wzajemnie swoje działania czy symbole im towarzyszące i dostrzegając pomiędzy owymi symbolami różnice. W tym ujęciu liczy się zatem język werbalny i niewerbalny, symbolika, gesty, znaki, dźwięki, dzięki którym interakcja zachodzi[5]. W naukach społecznych, zwłaszcza w socjologii i psychologii społecznej, takie interakcjonistyczne ujęcie działania ludzi zwane jest także pragmatyzmem społecznym[6].

W ramach owego pragmatyzmu funkcjonuje świat emotikonów. Należy także zagłębić się w samą etymologię tego słowa. Izabela Zaradna w tekście *Emotikony i emoji jako forma komunikacji i wyrażania uczuć w wiadomościach tekstowych* zwraca uwagę, iż pierwsze użycie emotikonu odnotowano w 1982 roku. Emotikon w postaci uśmiechniętej buzi „:-)" został wykorzystany w mailu informatyka Scotta Fahlmana[7]. Zdaniem autorki słowo „emotikon" wywodzi się z angielskiego „emoticon", powstałego z połączenia dwóch słów – *emotion* ('emocja') i *icon* ('ikona')[8]. Zatem emotikon to znak

4 J. Wiktorowicz, I. Warwas, *Pokolenie na rynku pracy*, [w:] J. Wiktorowicz, I. Warwas, M. Kuba, E. Staszewska, P. Woszczyk, A. Stankiewicz, J. Kliombka-Jarzyna, *Pokolenia – co się zmienia? Kompendium zarządzania multigeneracyjnego*, Wydawnictwo Wolters Kluwer, Warszawa 2016, s. 24.

5 J. Turowski, *Socjologia. Małe struktury społeczne*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2001, s. 62.

6 J. Szacki, *Historia myśli socjologicznej*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2006, s. 545.

7 I. Zaradna, *Emotikony i emoji jako forma komunikacji i wyrażania uczuć w wiadomościach tekstowych*, „Meritum. Mazowiecki Kwartalnik Edukacyjny" 2019, s. 69.

8 Tamże.

graficzny składający się zazwyczaj z kilku znaków typograficznych, mający na celu wyrażenie uczuć czy nastroju nadawcy wiadomości[9].

Uwzględniając semiotykę, Anna Kapuścińska zwraca uwagę na to, iż emotikony to nic innego jak „znaki umowne, ikoniczne, motywowane sekundarnie, powstałe w oparciu o rzeczywiste podobieństwo do symbolizowanych zjawisk"[10]. Z kolei Jarosław Jagieło w swoim artykule *Emotikony transakcyjne* określa jeszcze inny źródłosłów wyrazu „emotikon", podkreślając, że skrót ten pochodzi od *Emo Tick On Key*. Emotikony, które można również określić mianem „uśmieszków" lub „buziek", symbolizują „nastrój przy pomocy znaków tekstowych na forach internetowych, komunikatorach typu Skype czy Gadu-Gadu lub w przypadku wysyłania SMS-ów"[11].

Anna Borsch definiuje emotikony jako symbole lub systemy symboli, które mają za zadanie wywołanie w odbiorcy wiadomości określonych emocji. Autorka także pozwala sobie na wyróżnienie dwóch form emotikonów. Są to „śmieszki" (ang. *smileys*) oraz „buźki" (ang. *trailers*)[12].

Anna Kapuścińska rozróżnia także dwie formy emotikonów. Pierwsza z nich to określony porządek znaków interpunkcyjnych lub liter i cyfr, tworzący odpowiednik ludzkiej twarzy, która jest obrócona pod kątem 90 stopni – ;-*, :-), :-P. Druga przyjmuje bardziej graficzny wygląd, to znaczy są to zazwyczaj „żółte buźki takie jak 😉, 🤓, 😋", które mają za zadanie w jeszcze bardziej realny sposób wyrażać emocje i nastrój rozmówcy[13].

Funkcje i role emotikonów w wyrażaniu emocji oraz stanów emocjonalnych użytkowników przestrzeni wirtualnej

Wraz z rozwojem technologii emotikony zaczęły nabierać znaczenia, dlatego należy określić ich funkcje. Zdaniem A. Borsch emotikony powstały dlatego, że w komunikacji internetowej brakowało możliwości wyrażania

9 Tamże.

10 A. Kapuścińska, *O emotikonach raz jeszcze – na przykładzie emotikonu „XD" w języku polskim*, „Prace Językoznawcze" 2020, nr XXII/2, s. 57.

11 J. Jagieła, *Emotikony transakcyjne*, [w:] *Edukacyjna Analiza Transakcyjna*, red. J. Jagieła, Wydawnictwo im. Stanisława Podobińskiego Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, Częstochowa 2013, s. 141.

12 A. Borsch, *Semiotyczny wymiar komunikacji wirtualnej wśród młodzieży i jego konsekwencje społeczne*, [w:] M. Kisiel, T. Huk (red.), *Rzeczywistość, perswazyjność, falsyfikacja w optyce wychowania i edukacji*, Oficyna Wydawnicza Wacław Walasek, Katowice 2009, s. 50.

13 A. Kapuścińska, *O emotikonach raz jeszcze...*, s. 58.

emocji. Rozmowy użytkowników były oschłe i sformalizowane, nie byli oni także w stanie zacieśnić więzi między sobą. Dlatego też zaczęto wykorzystywać znaki graficzne w celu zastąpienia prawdziwych emocji, które odbiorca lub nadawca wiadomości odczuwał podczas rozmowy internetowej[14].

Anna Kapuścińska zwróciła uwagę na to, że forma, jaką przybrały emotikony, ma na celu oddanie realnych emocji, które pojawiają się na twarzy rozmówcy podczas prowadzenia konwersacji. Jeśli osoba nie widzi, jakie emocje wyraża jego rozmówca, to emotikony mają jej to ułatwić[15]. Jednakże, powołując się na słowa Christiana Vandendorpe'a, badaczka dostrzegła, iż emotikony stają się coraz popularniejsze i istnieje obawa, że w coraz większym stopniu zaczną one wypierać tradycyjne formy pisma oraz języka, co może doprowadzić do zachwiania tradycji kultury piśmienniczej[16].

Zdaniem Izabeli Zaradnej emotikony powstały z zamysłem wyrażanie emocji w komunikacji niewerbalnej, gdyż początkowo znaki te miały wyrażać smutek oraz radość. Jednakże wraz z rozwojem technologii powstawały nowe znaki graficzne, które obecnie mogą zastąpić całe zdania. Ciąg emotikonów nieraz może wyrazić znaczenie np. długich opisów[17]. Pogląd ten podziela Roman Solecki, który podkreśla, że głównym zadaniem emotikonów jako znaków graficznych jest „rekompensata deficytów sygnałów pozawerbalnych". Emotikony mają symbolizować określony stan rozmówcy, który nie jest dostrzegalny lub wyczuwalny w rozmowie internetowej. Na tej podstawie ma budować się zażyłość oraz bliskość między osobami, które ze sobą rozmawiają[18].

Z kolei A. Kapuścińska na podstawie rozważań J. Szczęka wyróżniła kilka funkcji emotikonów. Jej zdaniem emotikony pełnią przede wszystkim funkcję ludyczną, czyli mają urozmaicić rozmowę internetową, która może wydawać się nieco nudna. Znaki graficzne mogą również łagodzić pewne negatywne informacje czy wywoływać pozytywne emocje w rozmówcy. Ponadto dają możliwość skrócenia złożonych zdań. Tak jak zauważyła już I. Zaradna, ciąg emotikonów ułożonych w odpowiedni sposób może symbolizować określone treści, które nadawca chce wyrazić w wiadomości. Ostatnią funkcją jest ta, którą A. Kapuścińska określiła jako kooperatywną, to znaczy, że użytkownicy stosują określone „buźki" jako manifestację przynależności do określonej grupy. Autorka wymienia np. grupę tzw. tekstowiczów – są to

14 A. Borsch, *Semiotyczny wymiar komunikacji wirtualnej…*, s. 50.

15 A. Kapuścińska, *O emotikonach raz jeszcze…*, s. 57.

16 Tamże.

17 I. Zaradna, *Emotikony i emoji…*, s. 70.

18 R. Solecki, *Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni. Profilaktyka patologicznego używania Internetu*, Oficyna Wydawnicza Von Velke, Warszawa 2017, s. 28.

osoby, które w głównej mierze chętnie posługują się wiadomościami SMS jako formą komunikacji z rówieśnikami i bliskimi[19].

Natomiast Aleksandra Różańska, powołując się na badania przeprowadzone przez Daantje Derksa w 2004 roku, podkreśliła duże znaczenie emotikonów dla nastroju rozmówców. Daantje Derks w swoich badaniach udowodniła, iż nastrój rozmówcy był adekwatny do emotikonów, które osoba dostawała w wiadomości. Im częściej w rozmowie pojawiały się negatywne emotikony, tzw. smutne buźki, tym osoba miała gorszy nastrój[20]. Zatem samopoczucie osób komunikujących się w przestrzeni internetowej jest w dużej mierze zależne od emotikonów, które mają za zadanie wyrażać stan emocjonalny adresata lub nadawcy. Co więcej, A. Różańska wykazała, iż im osoba jest bliższa rozmówcy, tym więcej emotikonów wykorzystuje on w rozmowach z nią, zatem emotikony mają także za zadanie podkreślenie zażyłości i bliskości rozmówców internetowych[21].

Problematyka emotikonów jako temat badawczy – zatem o emotikonach w nauce – krótki przegląd wybranych badań

Współczesna rzeczywistość przeniosła niemal wszelkie przejawy egzystencji człowieka do świata wirtualnego. Cyfryzacja dotyka relacji towarzyskich, rodzinnych i biznesowych, randkowych, szkolnych, czego dowodem jest chociażby obciążenie serwisów społecznościowych, komunikatorów i wideokonferencji[22]. Emotikony są niewielkimi znakami graficznymi składającymi się z liter i znaków, służącymi do komunikacji. Są one opracowane za pomocą kodu ASCII i mają przypominać reakcje twarzy. Badania nad zagadnieniem emotikonów są nieliczne, zwłaszcza w Polsce. Socjologowie upatrują w emotikonach znaczenia znaków graficznych w zakresie podejmowanych czynności i społecznych uwarunkowań owych czynności. Dla psychologa najważniejszy jest zakres poruszanych emocji wyrażanych przez „buźki", a dla językoznawcy lub filologa polskiego to jeden z elementów komunikacji cyfrowej[23]. Badania neuropedagogów dowiodły, iż emotikony

19 A. Kapuścińska, *O emotikonach raz jeszcze...*, s. 59.

20 A. Różańska, *Kultura korzystania ze znaków graficznych w komunikacji medialnej. Funkcja emotikonów z perspektywy społeczno-psychologicznej*, „Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy" 2018, s. 197.

21 Tamże, s. 198.

22 K. Kopacewicz, T. Krumholc, *Emoji i emotikony w aplikacji randkowej Tinder – analiza opisów mężczyzn*, „Socjolingwistyka" 2022, nr XXXVI, s. 264.

23 Tamże, s. 265.

powodują częściowe rozproszenie uwagi i bezrefleksyjne, szybkie podejmowanie decyzji, a także wielozadaniowość – „z badań wynika, że współcześni nastolatkowie przyzwyczajeni są do wykonywania kilku (kilkunastu) zadań jednocześnie" z niekorzyścią dla jakości wykonania tych zadań. Wynika to z nadmiernego obciążenia mózgu i docierających doń bodźców – człowiek ma wówczas problemy z koncentracją uwagi i charakteryzuje się niską efektywnością wykonywanych czynności"[24].

Z badań przeprowadzonych przez A. Różańską w roku 2017 wynika, iż osoby w wieku 20–30 lat bardzo chętnie wykorzystują emotikony podczas rozmów internetowych za pośrednictwem np. komunikatorów. Z ogółu zapytanych prawie 1/2 (43%) posługiwała się emotikonami w wiadomościach bardzo często, a 32,4% często. Zaledwie 2,1% badanych nie przepada za tego rodzaju znakami i wykorzystuje je rzadko, a 1,4% wręcz bardzo rzadko się nimi posługuje[25]. Równie często sami badani dostają wiadomości z emotikonami – ponad połowa (53,5%) wykazała, że bardzo często ich rozmówcy posługiwali się znakami graficznymi, a 5,6% czasami otrzymywało w wiadomościach znaki graficzne[26]. Z badań można wyodrębnić także grupę docelową, do której najczęściej ankietowani wysyłali emotikony – w największym odsetku byli to ich przyjaciele i znajomi – 78,9%. Z kolei 15,5% badanych posługiwało się emotikonami najczęściej w wiadomościach do partnera/partnerki, a dla 4,9% adresatami emotikonów byli bliscy z ich rodziny[27].

Urszula Izabela Napieraj wykazała, iż młodzież posługująca się w wiadomościach lub rozmowach znakami graficznymi w sposób rażący zaczyna upraszczać wszelkie rozmowy ze swoimi rówieśnikami. Pogłębiona refleksja w trakcie rozmowy, zawierająca bogate słownictwo, zostaje zastąpiona skrótowymi myślami i lakonicznymi wypowiedziami. Autorka badań wysnuwa tezę, iż taki sposób rozmów wśród młodzieży prowadzi do zanikania więzi między rówieśnikami. Ich relacje stają się pozorowane, a rozmowy nie prowadzą do nawiązywania bliższych kontaktów. Sama rozmowa traci swój wydźwięk emocjonalny, gdyż emotikony nie mogą przedstawić w rzeczywisty sposób tego, co faktycznie nadawca wiadomości odczuwa[28].

Również R. Solecki zwraca uwagę na ten problem. Zdaniem autora książki *Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni* takie znaki graficzne jak emotikony mają wyrażać emocje, nastrój rozmówców, który nie jest możliwy do

24 U.I. Napieraj, *Czy emotikony zagrażają uczuciom? Wpływ komunikacji niewerbalnej na kompetencje interpersonalne młodzieży gimnazjalnej*, [w:] *Acta Universitatis Lodziensis*, red. J. Fiszbak, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, s. 91.

25 A. Różańska, *Kultura korzystania*..., s. 198.

26 Tamże, s. 199.

27 Tamże, s. 198.

28 U.I. Napieraj, *Czy emotikony zagrażają uczuciom?*..., s. 93.

wyrażenia poprzez słowa. W konsekwencji działania te prowadzą do przekonania, że między rozmówcami nawiązuje się bliska więź, jednakże jest to złudne, gdyż emotikony nie zastąpią realnej rozmowy z drugim człowiekiem. Emotikony wykorzystywane w komunikatorach, wiadomościach SMS, nie mogą faktycznie wyrażać emocji[29]. Jacek Pyżalski w swojej książce *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży* uważa, iż młodzież, która posługuje się emotikonami, znakami graficznymi w swoich rozmowach z rówieśnikami odczuwa ze swoim rozmówcą większą więź niż z osobami, które nie posługują się tymi znakami[30]. Z badań przeprowadzonych przez Malwinę Popiołek można wywnioskować, że obecnie mamy do czynienia z pokoleniem, które wyrosło w dobie cyfryzacji i rozwoju technologii, jednakże jego e-umiejętności wobec Internetu, mediów i nowych technologii są zróżnicowane. Badani potrafili korzystać z takich narzędzi jak komputer czy wyszukiwarki internetowe, jednakowoż poziom ich wiedzy w tym zakresie w większości był średniozaawansowany lub podstawowy[31].

Znaczenie emotikonów w środowisku młodzieżowym

Język stanowiący narzędzie wszelkiego myślenia wpływa na sposób postrzegania świata, dzięki któremu życie człowieka rozgrywa się jakby w dwóch równoległych światach: przestrzeni fizycznej, dotykalnej i namacalnej, oraz na płaszczyźnie symbolicznej, kreowanej przez słowa. Urszula Izabela Napieraj zadaje interesujące pytanie: czy jednak dotyczy to także młodego pokolenia, w którego przypadku coraz częściej możemy zaobserwować negatywne zjawiska związane z językiem, w tym np. znaczące zubożenie zasobu leksykalnego i brak choćby podstawowych umiejętności konstruowania wypowiedzi ustnych i pisemnych?[32]

Czy współcześni „cyfrowi tubylcy" faktycznie żyją inaczej aniżeli ich rówieśnicy kilka dekad temu? Pojęcie „cyfrowych tubylców" wprowadził Marc Prensky, określając nim osoby urodzone po 1983 roku, które funkcjonują w naturalnym świecie technologii. Obecnie przeciętny nastolatek około 8,5 godziny na dobę ma kontakt z technologią cyfrową[33]. Wojciech

29 R. Solecki, *Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni...*, s. 28.

30 J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Kraków 2012, s. 29.

31 M. Popiołek, *E-kompetencje cyfrowego pokolenia w świetle badań własnych. Eksploracja zagadnienia na przykładzie wybranych e-umiejętności*, [w:] *Zarządzanie Mediami*, red. B. Nierenberg i in., Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014, s. 89.

32 U.I. Napieraj, *Czy emotikony zagrażają uczuciom?...*, s. 89.

33 Tamże.

Kamieniecki i Marcin Bochenek zwrócili uwagę na to, iż współcześni nastolatkowie to osoby, które najlepiej odnajdują się w najnowszych technologiach i skomputeryzowanym świecie. Sama młodzież jest przekonana o swoich wysoko rozwiniętych możliwościach w zakresie technologii i Internetu[34].

Odnajdywanie się młodego pokolenia w świecie wirtualnym nie wynika z jego woli, ale współczesny człowiek do takiego zachowania został niejako zmuszony. Wielobodźcowa stymulacja każdego z nas powoduje, że mamy niewiele czasu na wnikliwą analizę zastanej rzeczywistości, a co za tym idzie, nie możemy wręcz sobie pozwolić na refleksję w obszarze wszystkich tematów, które do nas docierają. Pragmatyzm codzienności staje się poniekąd kwadraturą koła, ponieważ będąc w stałym kontakcie online, staramy się wszystko wiedzieć (czuwać), a dzieląc się swoimi doświadczeniami (zdjęcia, wpisy, przesyłane filmy lub znaki graficzne), oczekujemy w napięciu na kolejne emocje i wiadomości od przyjaciół, znajomych. Czekamy też na treści z komunikatorów, skrzynek mailowych czy powiadomień z aplikacji codziennych ułatwiających robienie zakupów, wskazujących nam promocje, obniżki cen biletów, czy też na ogłoszenia parafialne z parafii, do której przynależymy. Człowiek stara się panować nad zagadnieniami bezpośrednio go interesującymi, ale nie jest w stanie tego wszystkiego ogarnąć. Wynika to przede wszystkim z ograniczonych możliwości percepcyjnych naszego mózgu, a także z procesów zapamiętywania, skupienia uwagi czy chociażby fizycznego zmęczenia. Kolejnym aspektem jest także nasza wielozadaniowość, przejawiająca się zarzucaniem współczesnego człowieka ogromną liczbą czynności, które winien wykonywać. Czy kiedyś nasi przodkowie, dwie, może trzy dekady temu, starali się wiedzieć wszystko, co dzieje się w ich miejscu zamieszkania? Czy mieli pełną wiedzę na temat ofert pobliskich sklepów? A może znali wszystkie fakty z codziennej prasy dotyczące całego świata, począwszy od świata polityki po ideologizację mediów? Odpowiedź na tak postawione pytania jest łatwa, ale dziś, gdy globalna wioska (ujęcie Marshalla McLuhana – kanadyjskiego teoretyka komunikacji[35]) umożliwia nam czynne uczestnictwo we wszystkich obszarach życia, sami skazujemy się na nieustający wysiłek, skupiając na tym swoją uwagę.

Emotikony wykorzystywane są także poza wirtualną rzeczywistością. Spotykamy bowiem odblaski rowerowe, naszywki, nadruki czy nawet torby bądź torebki w kształcie emotikonów. Widujemy je choćby na lotniskach (przechodząc z punktu do punktu, jakby mimowolnie, możemy udzielić zarządcy lotniska informacji zwrotnej na temat obsługi czy zadowolenia

34 W. Kamieniecki, M. Bochenek, *Świat współczesnych nastolatków…*, s. 11.

35 M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1962 [wyd. pol. *Galaktyka Gutenberga. Tworzenie człowieka druku*, tłum. A. Wojtasik, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017].

z usług przez naciśnięcie jednej z trzech „buziek", nie tracąc czasu na uzupełnianie formularzy). Emotikony wykorzystywane w przestrzeni wirtualnej zostały włączone do przestrzeni realnej – pojawiły się one na ulicach i szyldach, w witrynach sklepowych i reklamach czy na pojazdach użyteczności publicznej. Doszło do odwrócenia ról, spłycenia rozumienia, refleksji czy namysłu nad zagadnieniami emocji, uczuć bądź codziennych relacji międzyludzkich.

Przesłanki dla nauczycieli, pedagogów i innych osób mających wpływ na edukację i wychowanie w zakresie implementacji znaków graficznych

Każdą rzecz, teorię lub nawyk można rozpatrywać w jej użyteczności lub wręcz przeciwnie, szkodzie, w kontekście zarówno indywidualnym, jak i zbiorowym. Czy wykorzystanie znaków graficznych, jakimi są emotikony, może mieć pozytywny skutek? A może warto je wyeliminować z życia wirtualnego i realnego? Zastaną rzeczywistość trudno zmieniać, ale można zmienić do niej podejście i spróbować wykorzystać ją w sposób pożyteczny, także w edukacji. Poniżej przedstawiono kilka przykładów wykorzystania znaków graficznych w pracy z uczniami, dziećmi, a nawet osobami dorosłymi. Emotikony stały się nieodzownym elementem języka internetowego, który również jest stosowany przez młodzież w życiu codziennym poprzez wyrażanie informacji zwrotnych podczas wykonywanych ćwiczeń czy prac grupowych. Można je wykorzystać do opracowania gier, tablic sensorycznych, które będą mieć za zadanie nauczyć dzieci odpowiedniego, właściwego zachowania w danych sytuacjach (np. uśmiechnięty emotikon będzie oznaczać zachowania pozytywne, smutny/zły emotikon będzie utożsamiany z negatywnymi, niepożądanymi zachowaniami).

Pomocne mogą okazać się aplikacje do nauki opierające się na znakach graficznych/emotikonach – wykorzystanie metody multisensorycznej. Interesujący wydaje się przykład wykorzystania fiszek zawierających znaki graficzne odpowiadające danym zagadnieniom z określonej dziedziny nauki (np. język angielski, nauki przyrodnicze) – nauka opierająca się na skojarzeniach i kotwicach mentalnych. W nauce wykorzystujemy od dawna tablice multimedialne, stymulując niemal wszystkie zmysły uczniów – wykorzystujemy tekst pisany, nagrania źródłowe, filmy instruktażowe, a także rozmaite GIF-y – wszystko po to, aby ucznia zachęcić jego metodami pojmowania świata. GIF-y w połączeniu z emotikonami sprawiają wrażenie naturalności i są dobrze odbierane przez dzieci i młodzież w zakresie nauki języków obcych, przedmiotów matematycznych czy logiki. Znaki graficzne

wykorzystywane w sieci mają formę okrągłych „buziek" z żółtym tłem – może warto rozważyć zasadność wykorzystywania w nauce żółtych odcieni, które utożsamiane są z emotikonami i pozytywnymi reakcjami na nie.

Emotikony można wykorzystać do nauki języka ojczystego lub obcego, który będzie dzięki temu prosty, ale jednocześnie konkretny i logiczny. Można przypuszczać, iż młody człowiek przyzwyczajony do uproszczonej formy komunikacji i kodu językowego będzie przyswajać w większym stopniu język techniczny, co może prowadzić do pojawienia się coraz większej liczby osób, które będą decydować się na wykształcenie inżynieryjne.

Implementacja znaków graficznych powinna dotyczyć także podręczników oraz książek wykorzystywanych przez uczniów. Zauważa się trend do odwoływania się do Internetu i poszukiwania w nim informacji – uczeń otrzymuje skondensowaną, ale rozproszoną wiedzę. Rozwiązaniem łączącym formę nowoczesnego przekazu z treścią konwencjonalnych podręczników niech będzie zatem uproszczenie ich formy, skrócenie do minimum treści (kondensacja treści), a także wprowadzenie sporej liczby obrazków, quizów, testów czy łamigłówek (wielozadaniowość dotyczy nie tylko najmłodszych, ale i studentów). W tym wypadku może warto byłoby przejrzeć podręczniki pod kątem języka, którym są napisane, i dostosować go do współczesnego odbiorcy poprzez język uproszczony zawierający dużo skrótów myślowych, ale niekoniecznie pozbawionych treści. Emotikony mogą uzupełnić treść pisaną, co może okazać się przydatne w naukach społecznych czy na początkowych etapach kształcenia, kiedy dzieci uczą się emocji, ich nazywania, odczuwania, behawiorystyki, sensoryczności. Mówiąc o radości, można tłumaczyć ją użyciem 😁. Można też z ich pomocą uczyć odczytywania negatywnych emocji (złość – 😖, gniew – 😈, smutek – 😔), a także zdziwienia (😱, 😨). Na wczesnych etapach kształcenia można wykorzystać emotikony do tworzenia przez dzieci np. historyjek opierających się na ciągu znaków graficznych. Takie zachowanie może prowadzić do rozwinięcia u uczniów wyobraźni, kreatywności, którą następnie będą mogli oni zastosować w życiu prywatnym i zawodowym.

Wykorzystanie emotikonów w codziennej nauce niewątpliwie prowadzi do zwiększenia zainteresowania uczniów danym zagadnieniem czy przedmiotem. Skutkuje także większym skupieniem uwagi podczas zajęć, a co za tym idzie – umożliwia szybsze lub łatwiejsze przyswojenie informacji. Należy zwrócić uwagę na fakt, iż obecnie dzieci są multisensoryczne, co oznacza, iż odbierają one świat niemal wszystkimi zmysłami i stymulowane są rozmaitymi bodźcami – dzieci sprzed dwóch dekad nie były tak rozwinięte motorycznie jak obecnie. Emotikony mogą stać się pomocnym narzędziem w opanowaniu bodźców.

Znaki graficzne warto stosować w sytuacji kontroli w celu nagradzania lub karania uczniów za ich zachowanie – negatywne/smutne „buźki" będą oznaczać ocenę złego zachowania, pozytywne/radosne – będą tożsame z dobrym zachowaniem. Im więcej pozytywnych emotikonów, tym większe prawdopodobieństwo uzyskania nagrody. Dzieci mogą wówczas utożsamiać pozytywne zachowanie z uśmiechniętymi, zadowolonymi wyrazami twarzy, co skutkować może dodatkowo przestrzeganiem zasad i doprowadzić do wykształcenia odpowiednich reakcji, zachowań. Interesujące jest obecnie wykorzystywanie emitikonów do weryfikacji przez nauczycieli emocji ich uczniów. Znana jest zabawa, podczas której uczniowie, wchodząc gęsiego do sali lekcyjnej (klasy), naciskają emotikon odzwierciedlający ich stan emocjonalny. Znaki graficzne są przyklejone na drzwiach lub na ścianie sali i każde dziecko wybiera emotikon odzwierciedlający jego nastrój. Wówczas nauczyciel czy wychowawca widzi, że jego podopieczny czuje się źle, a nie chce o tym mówić z uwagi na skrępowanie. Nauczyciel może zareagować szybko poprzez zmianę metodyki nauczania czy stymulację dynamiki grupy. Może także, wyznaczając gry lub zabawy, podzielić uczniów na grupy bądź zespoły zadaniowe, w których będą odpowiednio dobrani uczniowie bez narażania ich na odtrącenie, szykany czy niefortunne zachowania rówieśników.

Emotikony można również wykorzystać w terapii. Dzieci, które mają trudność w wyrażaniu swoich emocji za pomocą słów czy dłuższych wypowiedzi, inaczej podejmują tematy trudne z wykorzystaniem znaków określających ich stan poprzez wykorzystanie tablic ze znakami graficznymi. W coachingu stosujemy technikę o nazwie „kamienie". Uczestnik sesji wybiera z worka wypełnionego kamieniami te, które odzwierciedlają jego uczucia lub emocje względem najbliższych. Kamienie dostępne osobie coachowanej są różne, od wielkich, gładkich, po płaskie i ostre – ułożenie kamieni wskazuje na relacje w pracy lub domu uczestnika zajęć. Emotikony można wykorzystać w podobny sposób – niegdyś emotikony nie były tak popularne jak dziś. Mogą one nauczyć, jak należy okazywać emocje wobec innych osób i nie tylko, a ich stosowanie w notatkach z zajęć może przyspieszyć odbiór treści i uczynić naukę szybszą i łatwiejszą.

Zakończenie

Wykorzystanie znaków graficznych w postaci „emotek" jest popularne w przestrzeni wirtualnej i realnej. Pokolenie C, czyli najmłodsi użytkownicy Internetu, którzy codziennie przebywają w rzeczywistości wirtualnej dorosłych, niejako udowadnia, że będzie właściwie korzystać z dobrodziejstw przeglądarek, selekcjonowania treści czy pozyskiwania informacji. Stara się

oni w prosty sposób, „na skróty", wyszukiwać informacje dostępne w Internecie poprzez wpisywanie haseł do wyszukiwarek, zamiast poszukiwać sprawdzonego źródła informacji. Można zauważyć, że młodzi ludzie wolą wpisać hasło do popularnej przeglądarki internetowej, aby za jej pośrednictwem wejść na stronę firmy badawczej publikującej badania czy raporty z badań. Tracą więcej czasu na wnikliwą analizę i selekcje treści, wybierając pozycje wyświetlane w przeglądarce jako pierwsze (podpowiadane) ze względu na pozycjonowanie stron. Podobnie może wyglądać kształtowanie ich relacji z rówieśnikami, gdzie poprzez szybkie określenie swojego nastawienia w kategoriach (zadowolone lub złe) następuje pozbawienie człowieka humanistycznego podejścia do zagadnień refleksji nad własnym życiem. Sprzyja to atrofii relacji, popadaniu człowieka w samotność, a nawet osamotnienie.

Używanie znaków graficznych, jakimi są emotikony, może prowadzić do uproszczeń, a także zubożenia języka młodzieży za sprawą utraty znaczeń słów i zawężenia zasobu wykorzystywanych słów – słowa są zastępowane „buźkami". Młodzież zaczyna się posługiwać językiem prostym, ponieważ emotikony poprzez kilka znaków graficznych skracają proces myślowy, usuwając niejako z pola widzenia różnorodność słów, którą oferuje polszczyzna. Opis emocji, które towarzyszką człowiekowi, sprowadza się jedynie do wysłania znaku, zatem sygnału, bez wnikliwego ich opisu. Jednostka wysyłająca sygnał (znak, emotikon) pozostawia odbiorcy dowolną interpretację jego znaczenia, a w przypadku nadawcy nie wiemy, co kryje się pod wysyłanym znakiem – najłatwiej jest wstawić „buźkę" bez dodatkowego wyjaśnienia. W przypadku wyrażania radości młodzież używa emotikonu uśmiechniętej buźki (😊) – odbiorca nie wie, czy jest to prawdziwe i szczere, a z kontekstu rozmowy może wyciągnąć o wiele więcej wniosków. W przypadku rozmowy oprócz słów, mowy ciała, mamy jeszcze język, kontekst i całe tło, które sprawia, że odbiorca holistycznie (całościowo) spojrzy na nadawcę i będzie miał pełniejszy obraz zastanej rzeczywistości. Emotikony mogą zatem z jednej strony skrócić przekaz, usprawniając go, ale z drugiej mogą powodować niezrozumienie, oddalenie i zafałszowanie przekazu. Dodatkowym atutem wszelkich znaków graficznych jest to, że sprawiają one wrażenie „sympatycznych", dając dużo radości i pozostawiając pozytywne wrażenie. Pewna grupa dwudziestolatków poddana ankiecie na pytanie o używanie przez nich emotikonów stwierdziła, że niemal każdy z nich używa emotikonów, kojarząc je z czymś przyjemnym i pozytywnym. Nieliczni twierdzili, że ich nie używają, natomiast nikt nie wypowiedział niepochlebnej opinii na ich temat. Niektórzy stwierdzili, że są one zabawne, inni, że urocze, a nawet padały opinie, że są one sympatyczne i nieodzowne w codziennej komunikacji.

Emotikony na pewno ułatwiają komunikację na odległość, ale zbytnie przyzwyczajenie człowieka do uproszczonej formy komunikacji może mieć negatywne skutki, gdyż tracą na znaczeniu spotkania realne, a nawet jeśli do nich dojdzie, ludzie przyzwyczajeni do emotikonów mogą nadużywać skrótów myślowych, ich język jest lakoniczny, a rozmowy stają się krótkie.

Bibliografia

Borsch A., *Semiotyczny wymiar komunikacji wirtualnej wśród młodzieży i jego konsekwencje społeczne*, [w:] *Rzeczywistość, perswazyjność, falsyfikacja w optyce wychowania i edukacji*, red. M. Kisiel, T. Huk, Oficyna Wydawnicza Wacław Walasek, Katowice 2009, s. 45–58.

Jagieła J., *Emotikony transakcyjne*, [w:] *Edukacyjna analiza transakcyjna*, red. J. Jagieła, Wydawnictwo im. Stanisława Podobińskiego Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, Częstochowa 2013, s. 140–146.

Kamieniecki W., Bochenek M., *Świat współczesnych nastolatków*, [w:] *Nastolatki wobec Internetu*, red. M. Tanaś, Wydawnictwo Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa, Warszawa 2016, s. 11–14.

Kapuścińska A., *O emotikonach raz jeszcze – na przykładzie emotikonu „XD" w języku polskim*, „Prace Językoznawcze" 2020, nr XXII/2, s. 57–66.

Kopacewicz K., Krumholc T., *Emoji i emotikony w aplikacji randkowej Tinder – analiza opisów mężczyzn*, „Socjolingwistyka" 2022, nr XXXVI, s. 263–279.

McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1962 [wyd. pol. *Galaktyka Gutenberga. Tworzenie człowieka druku*, tłum. A. Wojtasik, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017].

Napieraj U.I., *Czy emotikony zagrażają uczuciom? Wpływ komunikacji niewerbalnej na kompetencje interpersonalne młodzieży gimnazjalnej*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica" 2020, nr 1(56), s. 89–97.

Popiołek M., *E-kompetencje cyfrowego pokolenia w świetle badań własnych. Eksploracja zagadnienia na przykładzie wybranych e-umiejętności*, „Zarządzanie Mediami" 2014, nr 2, s. 77–90.

Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Oficyna Wydawnicza „Impuls", Kraków 2012.

Różańska A., *Kultura korzystania ze znaków graficznych w komunikacji medialnej. Funkcja emotikonów z perspektywy społeczno-psychologicznej*, „Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy" 2018, nr 27 (2), s. 195–202.

Solecki R., *Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni. Profilaktyka patologicznego używania Internetu*, Oficyna Wydawnicza Von Velke, Warszawa 2017.

Szacki J., *Historia myśli socjologicznej*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2006.

Turowski J., *Socjologia. Małe struktury społeczne*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2001.

Waśko R., *Wybrane aspekty różnicujące pokolenie X, Y i Z w kontekście użytkowania nowych technik i Internetu*, [w:] *Socjologia codzienności jako niebanalności*, red. Z. Rykla i in., Wydawnictwo Stowarzyszenie Naukowe Przestrzeń Społeczna i Środowisko, Rzeszów 2016, s. 136–153.

Wiktorowicz J., Warwas I., *Pokolenie na rynku pracy*, [w:] J. Wiktorowicz, I. Warwas, M. Kuba, E. Staszewska, P. Woszczyk, A. Stankiewicz, J. Kliombka-Jarzyna., *Pokolenia – co się zmienia? Kompendium zarządzania multigeneracyjnego*, Wydawnictwo Wolters Kluwer, Warszawa 2016, s. 19–38.

Zaradna I., *Emotikony i emoji jako forma komunikacji i wyrażania uczuć w wiadomościach tekstowych*, „Meritum. Mazowiecki Kwartalnik Edukacyjny" 2019, nr 3 (54), s. 67–74.

Etyczne ujęcie emotikonizacji przekazu świata młodego pokolenia

Streszczenie

Tekst ma charakter teoretyczno-opisowy i został sporządzony na podstawie analizy literatury przedmiotu w obszarze interakcjonizmu społecznego, socjologii komunikowania społecznego, pedagogiki, a także psychologii społecznej. W artykule skupiono uwagę na znakach graficznych, które stanowią jeden z podstawowych komponentów przekazywania sobie wiadomości, obecnie chętnie wykorzystywanych zwłaszcza przez młodych ludzi – jest to tzw. emotikonizacją przekazu. Przedstawiono takie zagadnienia, jak znaczenie symbolu, znaku graficznego w komunikacji interpersonalnej, ze szczególnym uwzględnieniem ludzi młodych i uczniów. Ponadto opisano znaczenie emotikonów w przestrzeni wirtualnej i realnej. Najistotniejsza jest jednak końcowa część artykułu zawierająca rekomendacje i przesłanki dla nauczycieli, pedagogów i innych osób mających wpływ na edukację i wychowanie w zakresie implementacji znaków graficznych do przyjaznego uczniom wykorzystania zasobów graficznych.

Słowa kluczowe: emotikony; interakcje; młodzież; przekaz; relacje młodzieży

Dariusz Dąbek – doktor nauk społecznych w zakresie filozofii, pracownik Instytutu Dziennikarstwa i Stosunków Międzynarodowych Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Filozof, logik, etyk pasjonujący się zagadnieniami z zakresu sztucznej inteligencji i jej możliwymi zastosowaniami. Wieloletni trener mediacji i negocjacji, zwolennik ochrony przyrody i bioróżnorodności, przeciwnik polowań i myśliwych. W swojej pracy zawodowej poza filozofią czy etyką porusza tematy interdyscyplinarne. Interesuje go zwłaszcza praktyczne zastosowanie osiągnięć naukowych.

Mateusz Szast – doktor nauk społecznych w zakresie socjologii, pracownik Instytutu Socjologii Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie oraz Wydziału Leśnego Uniwersytetu Rolniczego im. Hugona Kołłątaja w Krakowie. Prawnik, dziennikarz i trener biznesu, jednak najbardziej zaangażowany w socjologię, która stała się jego pasją. Jego zainteresowania badawcze oscylują wokół zagadnień etniczności, rodziny, migracji, kapitału społecznego oraz ekologii.

An Ethical Approach to the Emoticonization of the Young Generation's World Message

Abstract

The text has a theoretical and descriptive character, and has been made based off of subject literature analysis in the area of social interactionism, sociology of social communication, education, and social psychology. The article focuses on graphic signs, which are one of the base components, now most eagerly used especially by young people, which is called emoticonization of messages. The meaning of symbols, graphic sings in interpersonal communication with special consideration of young people and students have been shown. In addition, meaning of emoticons in virtual and real life space. However the most important part is the ending of the article that contains recommendations and premises for teachers, pedagogues and other people having influence on education and upbringing in the range of implementation graphic signs into a graphic resource that is friendly for students.

Keywords: emoticons; interactions; message; relationships of youth; youth

Dariusz Dąbek – PhD of social sciences in the field of philosophy, employee of the Institute of Journalism and International Relations at the University of the National Education Commission in Cracow. Philosopher, logician, ethicist passionate about issues in the field of artificial intelligence and it's possible uses. In addition, long time mediation trainer, supporter of nature and biodiversity, opponent of hunting and hunters. In his professional work beside philosophy or ethics he covers interdisciplinary topics. He is particularly interested in practical application of scientific achievements.

Mateusz Szast – PhD of social sciences in the field of sociology, employee of the Institute of Sociology at the University of the National Education Commission in Cracow and the Faculty of Forestry at the Hugo Kołłątaj Agricultural University in Cracow. In addition, a lawyer, journalist and business trainer, however most involved in sociology, which has become passion; scientific research interests oscillate around the issues of ethnicity, family life, migration, social capital and ecology.