

ALEKSANDRA ROMANA KRUSZEWSKA

EMOJI

UNIwersytet HUMANISTYCZNO-PRZYRODNICZY
IM. JANA DŁUGOSZA W CZĘSTOCHOWIE

ALEKSANDRA ROMANA KRUSZEWSKA

EMOJI

EMOCJE W KOMUNIKACJI I EDUKACJI



Częstochowa 2023

Recenzja
prof. zw. dr hab. Kazimierz ŻEGNAŁEK
dr hab. Maciej TANAS

Przygotowanie do druku
zespół

Projekt okładki
Zbigniew KRUSZEWSKI

© Copyright by
Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie
Częstochowa 2023

ISBN 978-83-66536-84-5

Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego
im. Jana Długosza w Częstochowie
42-200 Częstochowa, ul. Waszyngtona 4/8
tel. (34) 378-43-28, faks (34) 378-43-19
www.ujd.edu.pl
e-mail: wydawnictwo@ujd.edu.pl

*Jeśli uśmiechniesz się przez swój strach i smutek
Uśmiechnij się, a może jutro
Zobaczysz, jak słońce świeci dla Ciebie*

Nat King Cole, *Smile* 😊

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	11
1. PRZEMIANY SPOŁECZNO-KULTUROWE I POKOLENIOWE A ZMIANY EDUKACYJNE	21
1.1. Globalizacja współczesnego świata – ekonomiczna, społeczna i kulturowa	21
1.2. Cyfrowa rewolucja komunikacyjna i zdolności komunikacyjne nowych mediów	28
1.3. Analiza społeczeństwa sieci Jana van Dijka w paradygmacie komunikacyjnym	37
1.4. Koncepcja społeczeństwa informacyjnego	43
1.5. Społeczeństwo z gospodarką opartą na wiedzy	47
Postscriptum	52
2. EDUKACJA I PEDAGOGIKA MEDIALNA WE WSPÓŁCZESNYM SPOŁECZEŃSTWIE OPARTYM NA WIEDZY	55
2.1. Tożsamość współczesnej pedagogiki i edukacji – próba konceptualizacji	55
2.2. Media w edukacji	60
2.3. Pedagogika i edukacja medialna – cele i zadania	66
2.4. Nowe technologie kształcenia w świetle teoretycznych koncepcji kształcenia w pedagogice medialnej	70
2.5. Edukacja medialna jako wyzwanie dla edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej	78
2.6. Media edukacyjne w procesie nauczania-uczenia się	85
2.7. Idea Lifelong Learning	90
3. KOMUNIKACJA MIĘDZYLUZDZKA DAWNIEJ I DZIŚ	95
3.1. Geneza i zarys historyczny rozwoju komunikacji i jej form wizualnych ...	95
3.1.1. Komunikacja – etymologia, definicje	95
3.1.2. Komunikacja jako dziedzina według Roberta T. Craiga	97
3.1.3. Filozofia komunikacji	98
3.1.4. Wizualizacja w komunikacji	100
3.1.5. Piktogram, ideogram, logogram	102
3.1.6. Współczesne zastosowanie piktogramów i ideogramów	105
3.1.7. Język(i) w Internecie	110
3.2. Komunikacja elektroniczna	114
3.2.1. Nowa jakość komunikacji	114
3.2.2. Rodzaje komunikacji elektronicznej	116

3.2.3. Właściwości komunikacji elektronicznej	118
3.2.4. Modele komunikacji elektronicznej	119
3.2.5. Emoji jako rodzaj szumu komunikacyjnego	120
3.2.6. Emoji – ich wpływ na kontekst komunikacji	121
3.2.7. Zalety i wady komunikacji elektronicznej	122
3.2.8. Edukacja a technologie informacyjno-komunikacyjne	123
3.3. Wybrane platformy komunikacyjne	125
3.3.1. Pojęcie platformy internetowej	125
3.3.2. E-mail	127
3.3.3. Apple – iOS	128
3.3.4. Android	129
3.3.5. Facebook	130
3.3.6. Messenger	132
3.3.7. Instagram	133
3.3.8. Twitter	133
3.3.9. Skype	134
3.3.10. WhatsApp	135
3.3.11. Porównanie funkcjonujących platform komunikacyjnych	135
3.4. Emotki i emoji jako nośnik informacji w komunikacji	137
3.4.1. Emoji „na usługach”	137
3.4.2. Szeroki kontekst emoji	139
3.4.3. Interpretacja emoji	143
4. EMOTIKONY <i>VS.</i> EMOJI	147
4.1. Wyraz twarzy jako immanentna cecha emoji	147
4.1.1. Mimika twarzy	147
4.1.2. Emocje a mimika	148
4.1.3. Inteligencja emocjonalna	152
4.1.4. Charakterystyka wybranych emocji	153
4.2. Emotikony – popkulturowe symbole	155
4.2.1. Emotikon	155
4.2.2. Dawna historia emotikonów	158
4.2.3. Współczesne emotikony	164
4.3. Rozwój i funkcje emoji	166
4.3.1. Mr. Emoji – twórca emoji	166
4.3.2. Japońskie inspiracje	168
4.3.3. Emoji „wypowie” wszystko i przekracza granice	172
4.3.4. Animoji – nadchodzący zmierzch emoji?	175
5. KONTEKSTY EMOJI	177
5.1. Konsorcjum Unicode	177
5.1.1. Standardy kodowania znaków	177
5.2. Emoji <i>vs.</i> semiotyka	181
5.2.1. Teorie znaku	181
5.2.2. Emoji jako znak	183

5.2.3. Semantyczny system emoji	184
5.3. Emoji – kod języka wizualnego	185
5.3.1. „Poprzednicy” pisma obrazkowego	185
5.3.2. Symbole wizualne – nowa jakość języka	187
5.3.3. Retoryka obrazu Rolanda Barthes’a	189
5.3.4. Emoji i postmodernistyczna dominacja obrazu	190
5.4. Emoji jako język	193
5.4.1. Emoji – ludzki język?	193
5.4.2. Emoji a gramatyka	195
6. EMOJI W CODZIENNYM ŻYCIU	199
6.1. Emoji jako kultura	199
6.1.1. Pojęcie kultury	199
6.1.2. Oprogramowanie umysłu według Geerta Hofstedeego	200
6.1.3. Emoji – leitmotyw współczesnej kultury	200
6.2. Zmiany pokoleniowe	202
6.2.1. Kohorty wiekowe	202
6.2.2. Stosunek pokoleń do emoji	205
7. PRAKTYCZNE ZASTOSOWANIE EMOJI	209
7.1. Dekadencja SMS-ów – początek emoji	209
7.1.1. Emotikon a emoji w odbiorze młodzieży	209
7.1.2. Być on-line znaczy istnieć	210
7.1.3. Emoji w percepcji młodzieży trzeciej dekady XXI wieku	230
7.1.4. Emojiteka – biblioteka emoji i jej zawartość	240
Postscriptum: dlaczego używamy emoji?	242
7.2. Emoji <i>vis-á-vis</i> dzieci	244
7.2.1. Główne teorie rozwoju dziecka a emoji	244
7.2.2. Emocje w komunikacji dzieci	246
7.2.3. Dziecięca percepcja emocji w formie emoji	250
7.2.3.1. Identyfikacja emoji pod względem wieku i płci	255
7.2.3.2. Różne rozumienie emoji przez dzieci	260
7.3. Emoji – narzędzie w pracy nauczycieli	262
7.3.1. Wiedza nauczycieli wczesnej edukacji o emotikonach i emoji	262
7.3.2. Emoji w przedszkolu i w klasach młodszych szkoły podstawowej ...	269
7.3.3. Motywy i przykłady użycia emoji przez nauczycieli wczesnej edukacji	277
KONKLUZJE	283
BIBLIOGRAFIA	293

WPROWADZENIE

Trzecia rewolucja przemysłowa – jak uważa Federico Mayor¹ – radykalnie przekształciła społeczeństwo. Ugruntowana na epoce informacji i na przyspieszonym wprowadzeniu nowych technologii do wszystkich dziedzin ludzkiego bytu zmienia świat i czyni zeń świat globalny. Rzeczywiście, jednym z kluczowych problemów trwającego stulecia jest i będzie zachowanie różnorodności w obliczu jednolitości kulturowej, która już przenika nas w wielu sferach.

Od kilku dekad żyjemy w czasach rewolucji cyfrowej. Można by powiedzieć, że jest to już czwarta rewolucja informacyjna w historii – po wynalezieniu pisma, książki i druku. Cyfrowa rewolucja jest bez wątpienia najważniejszym wydarzeniem w rozpowszechnianiu informacji od czasu wynalezienia w XV wieku prasy drukarskiej przez Johanna Gutenberga i prawdopodobnie oznacza znacznie większą zmianę w komunikacji międzyludzkiej, radykalnie odmienioną przez nowe technologie. W XX wieku widzieliśmy efekty wprowadzenia telefonu, radia i telewizji, filmu, szybkiego druku, kserografii, komputerowego wydawnictwa, poczty elektronicznej. Kolejna zmiana już wtedy wydawała się nieunikniona.

Pokolenie XXI wieku jest świadkiem tego, że technologia informacyjna jest wszechobecna, a jej nieunikniony wpływ jest tak oczywisty, że żaden aspekt naszego codziennego życia praktycznie nie pozostaje bez zmian, a my sami nawet nie dostrzegamy tego wpływu. Dzisiejsze społeczeństwo jest chętne i przygotowane do zaakceptowania każdej zmiany, jaką technologia jest w stanie wprowadzić w jego życie. Komunikacja jest integralną częścią codziennego życia i obecnie działamy szeroko za pomocą technologii komunikacyjnych. Cechą technologii cyfrowej jest nieustanne przeobrażanie się, stopniowe rozszerzanie i zwiększanie produktywności w wielu różnych sektorach i branżach. Konkretnie wydarzenia doprowadziły do szerokiego przyjęcia technologii cyfrowych, które na zawsze zmieniły sposób, w jaki wymieniamy i wykorzystujemy informacje, wyznaczając również początek ery informacji.

Wszechobecne korzystanie z cyfrowych narzędzi i środowisk oferowanych przez urządzenia mobilne, media społecznościowe i Internet stwarza zarówno ryzyko, jak i możliwości rozwoju umiejętności społecznych, emocjonalnych i krytycznego myślenia młodych ludzi. Wpływ takich technologii obejmuje nie tylko oczywiste korzyści płynące z nowych technologii cyfrowych, ale także konsekwencje tego, co może być największą i najszybszą zmianą w relacjach indywidualnych, społecznych. Te zmiany nie są też obojętne dla edukacji, szczególnie zaczynając od jej najniższych szczebli. Prawdziwym więc wyzwaniem dla edu-

¹ F. Mayor, *Przyszłość świata*, Warszawa 2001, s. 12.

kacji jest to, jak zmaksymalizować korzyści i możliwości, jakie oferuje technologia, przy jednoczesnym zminimalizowaniu negatywnych skutków.

Doskonałym przykładem „produktu” nowych technologii cyfrowych może być emoji, które należy już chyba traktować jako nową jakość kultury, a na pewno jako zjawisko o charakterze fenomenu XXI wieku, które funkcjonuje we wszystkich obszarach naszego życia. *Fenomen* – co to takiego? Trudno znaleźć definicję tego pojęcia w słownikach języka polskiego. Ta, która najlepiej oddaje jego sens, znaleziona została w wydawanej od XVIII wieku *Encyklopedii Britannica*², która od 2012 roku publikowana jest w (nowoczesnej) elektronicznej wersji – online. W filozoficznym ujęciu jest to dowolny obiekt, fakt lub zdarzenie dostrzeżone lub zaobserwowane. Ogólnie rzecz biorąc, fenomeny są przedmiotami zmysłów, w przeciwieństwie do tego, co pojmuje intelekt. We współczesnej filozofii słowo to jest czasami używane do określenia tego, co jest natychmiast pojmowane przez zmysły przed dokonaniem jakiegokolwiek osądu. Fenomen może być również rozpatrywany z punktu widzenia społecznego. Można wówczas traktować go jako wszelkie zachowania lub trendy występujące w społeczeństwie, które mogą być wykonywane przez niektórych lub wszystkich członków, i które mogą mieć konkretny skutek lub konsekwencje. Sądzę, że tak właśnie jest z emoji. Przeniknęły do współczesnego świata, zaczęły się rozprzestrzeniać i – jak gdyby nigdy nic – pozostały, bardziej lub mniej zauważone. W następstwie swojego istnienia przyniosły wielkie zmiany w przekazywaniu emocji, szczególnie w komunikacji elektronicznej.

Emocje, uczucia i społeczne zachowania emocjonalne przejawiane w kontaktach interpersonalnych interesowały mnie od wielu lat. Interesowały mnie ich desygnaty, mimika, rozumienie i ekspresja. W jakimś momencie pojawiły się emoji, najpierw incydentalnie, aż w końcu zauważałam je wszędzie. Rozpoczęłam studiowanie światowej literatury na ten temat – jak, od czego i po co powstały emoji? Skupiłam się przede wszystkim na użytkownikach emoji, a w szczególności na ich rozumieniu i postrzeganiu emocji, które reprezentują emoji. Pomimo istnienia *Emojipedii*, która wyjaśnia każdemu, co ma wyrażać znak emoji, różnice w ich rozumieniu są naprawdę zauważalne.

Ich wszechobecność nasuwała pytanie: czy emoji stały się już językiem mieszanym, pierwszą globalną *lingua franca* na świecie? Komunikacja obrazkowa zaczyna przeważać nad kulturą pisma. Zauważam to każdego dnia w kontaktach ze studentami. Będąc w sieci, przekazują informacje prawie wyłącznie bez użycia słów albo używają ich bardzo sporadycznie i prawie zawsze są to akronimy. Czy może się zdarzyć, że w efekcie młodzież może zatracić umiejętności posługiwania się językiem pisanym? Takie oceny sytuacji często formułują media, ale i poważni badacze. Z drugiej strony wiadomo, że od początku świata każde star-

² Zob. *Phenomenon*, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/topic/phenomenon-philosophy>.

szere pokolenie było pewne, że to młodsze będzie „głupsze” i nie poradzi sobie w życiu. A jednak jakoś nieźle funkcjonuje.

Fenomen emoji pojawił się jako aktualna tendencja w komunikacji. Dziś na świecie najbardziej cenione są szybkość i zwięzłość. Są to podstawowe wartości interaktywne. Emoji mogą skrócić wiadomość i zwiększyć jej wydajność. Emoji to bardzo ciekawe zjawisko, które szybko rozprzestrzeniło się na różne media – filmy, książki itp. Jednak wydaje się, że tekst będzie zawsze potrzebny, by dokładnie zrozumieć znaczenie przekazu. Emoji są więc przejawem dominacji obrazu, ale z drugiej strony potrzebują tekstu, aby komunikat, który niosą, był zrozumiały.

Emoji są postrzegane jako produkt ery Internetu. Ich poprzedników można znaleźć w systemach pisma analogowego, na przykład w iluminowanych tekstach średniowiecza i renesansu. Marcel Danesi³, zajmujący się komunikacją i semiotyką, wyróżnia trzy główne funkcje emoji: 1) użyteczny „otwieracz” rozmowy (emoji jest używane zamiast powitania), 2) przydatne zakończenie (analogiczne do pierwszej funkcji) i 3) emoji używane również, aby uniknąć ciszy podczas rozmowy.

Fenomen emoji pokazuje przede wszystkim, że wizualność i pismo fonetyczne występują częściej razem i tworzą język hybrydowy. Tak więc komunikacja ludzka w formie pisanej coraz bardziej ewoluuje na całym świecie w formie hybrydyzacji, tradycyjna forma już nie wystarcza do wyrażania aktualnych idei. Związek między emoji a tekstem jest przede wszystkim komplementarny. Nie można jednak uważać, że używanie emoji jest prawdziwym językiem.

Skupiając się na nowych mediach i edukacji, można twierdzić, że emoji to zupełnie nowy sposób komunikowania się za pomocą obrazów obecnych bezpośrednio w tekście, w komunikacji online. Należy zatem uważać emoji za formę tekstu, w najszerszym tego słowa znaczeniu, dla epoki XXI wieku. Chociaż te małe ikony nie przekładają się na tradycyjną formę tekstu pisanego, mogą komunikować emocje, pogodę, relacje w komunikacji cyfrowej i wiele innych. W swoich rozważaniach można posunąć się dużo dalej i postrzegać emoji jako coś w rodzaju alfabetu. Poprzez kombinacje, łącząc emoji w ciągi ikon, użytkownicy mogą przekazywać nastroje, pomysły i rozmawiać z innymi, którzy znają znaczenie emoji. Większość emoji ma uniwersalne, zrozumiałe i bezpośrednie znaczenie. Mają jedną zasadniczą funkcję i zadanie: wprowadzić emocje i elementy niewerbalne do komunikacji online.

Nie sposób zauważyć szybkich przemian, jakie nastąpiły w ostatnich dekadach, ich przyczyn i skutków. A sprawiła to globalizacja, która jest jedną z najważniejszych, choć najmniej rozumianych sił kształtujących nasz współczesny świat. Istotną również kwestią jest to, jak edukacja ulega ciągłym zmianom pod wpływem globalizacji. Wpływ globalizacji na edukację oraz szybki rozwój tech-

³ M. Danesi, *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*, London 2017, s. VII.

nologii i komunikacji skutkują zmianami w systemach nauczania na całym świecie w obszarach idei, wartości i wiedzy, co zmienia role uczniów i nauczycieli. Globalizacja odzwierciedla wpływ na kulturę i wprowadza nową formę imperializmu kulturowego. *Powstanie nowego imperializmu kulturowego kształtuje dzieci, przyszłych obywateli świata w „globalnych obywateli”, inteligentnych ludzi z szerokim zakresem umiejętności i wiedzy, który można zastosować w konkurencyjnym, opartym na informacji społeczeństwie*⁴. Globalizacja i postęp technologiczny zapewniają i zwiększają dostęp do świata, ale także powinny odzwierciedlać tę globalną perspektywę.

W tekście starać się będę wyjaśnić główne zasady komunikacji elektronicznej oraz wprowadzenie platform umożliwiających komunikację elektroniczną. Komunikacja była i jest nadal inspirującym przedmiotem badań. Jej przebieg przeanalizowany został w modelach komunikacyjnych przez kilku autorów, m.in. takich jak Claude Shannon⁵, Warren Weaver⁶, Harold D. Lasswell⁷. Zajmę się wyjaśnieniem pojęcia emoji jako szumu komunikacyjnego. Jednak dużą uwagę poświęcę emoji, ich roli i cechach, które szybko rozwijają się w przestrzeni komunikacyjnej, zmuszając wielu do uznania ich pozornie nieuniknionego wpływu społecznego jako narzędzi cyfrowej komunikacji pisemnej.

Praca powstawała w dużej części w czasach pandemii COVID-19 (2020/21), podczas lockdownu, istotnych ograniczeń i trudności w kontaktach z ankietowanymi respondentami i dziećmi w przedszkolach, ich nauczycielami oraz z ograniczonymi możliwościami kwerendy bibliotecznej. W bibliografii, która liczy 422 pozycje, znajduje się wiele pozyskanych z Internetu, z książek, ze stron czasopism naukowych i różnych encyklopedii w wersji elektronicznej. Pozycje internetowe znacząco przybliżają wiedzę z różnych krajów i nie można ich traktować jako źródła gorszej jakości. Dzisiaj większość „wiedzy” jest zdigitalizowana. Encyklopedie internetowe na przykład, w odróżnieniu do opasłych tomów encyklopedii opublikowanych drukiem, na bieżąco podlegają ustawicznym przeobrażeniom, dopełnieniom, modyfikacjom, aktualizacjom, z których czerpiemy na co dzień.

Podejmując się niniejszego opracowania, miałam świadomość i przekonanie, że poruszana w nim tematyka jest nowym ujęciem zjawiska emoji w polskich badaniach i piśmiennictwie. Głównie opierałam się na źródłach światowych, a szczególnie na piśmiennictwie i badaniach amerykańskich i terenów wschodniej Azji. Z pełną odpowiedzialnością mogę twierdzić, że tematyka emoji nie była

⁴ Zob. S. Chinnammai, *Effects of globalisation on education and culture*, ICDE International Conference, New Delhi 2005. Wszystkie tłumaczenia tekstów obcojęzycznych – A.R.K.

⁵ C.E. Shannon, *A Mathematical Theory of Communication*, reprint z poprawkami z „The Bell System Technical Journal” 1948, 27, s. 379–423, 623–656, https://web.archive.org/web/20070929091324/http://free.art.pl/fotografie/teoria_obrazu/shannon.pdf.

⁶ W. Weaver – współpracownik C. Shannona, współtwórca modelu komunikacji Shannona-Weavera.

⁷ H.D. Lasswell, *The structure and function of communication in society*, <https://asset-pdf.scinapse.io/prod/2290526371/2290526371.pdf>.

dotąd dostatecznie eksplorowana w polskich badaniach (choć nie mam na to twarde dowodów). Wskazuje na to brak badań i opracowań teoretycznych na temat osobliwości emoji w komunikacji, a co dopiero wykorzystania ich w edukacji. W większości, w Internecie znaleźć można tylko blogi lub „wpisy” nauczycieli z praktycznymi radami, jak je stosować.

Proszę o wyrozumiałość i przyjęcie konstrukcji i układu treści, jaki tu zaproponowałam. Zagadnienia, którymi się zajęłam, są bardzo szerokie, czasem wieloznaczne, odnoszące się do wielu dyscyplin, i często będą się przeplatać w kolejnych rozdziałach. Moje opracowanie zatytułowałam: *Emoji – emocje w komunikacji i edukacji*. Zajmę się zatem nie tylko przekazem emocji w komunikacji elektronicznej, ale i rolą i funkcją emoji w edukacji.

Książkę podzieliłam na siedem rozdziałów. Zaczęłam od teorii, od przedstawienia naukowych koncepcji wyjaśniających rozwój społeczeństwa sieci, tworzącego nowy typ społeczeństwa i kultury. W rozdziale pierwszym przedstawiłam poglądy socjologów i filozofów, opisujących zmiany, do jakich doszło pod wpływem globalizacji współczesnego świata. Skupiłam się tu przede wszystkim na teorii globalizacji i glocalizacji Zygmunta Baumana. Dalej opisuję rewolucję cyfrową i poglądy, z socjologicznego punktu widzenia, Jana van Dijka, dotyczące społecznych aspektów nowych mediów. Konfrontuję tezy van Dijka z poglądami i badaniami Manuela Castellsa, które związane były z tworzeniem się społeczeństwa sieciowego. Dalej przechodzę do opisu kolejnych typów społeczeństw, tj. wiedzy i informacji. Społeczeństwo wiedzy różni się od społeczeństwa informacyjnego tym, że pierwsze służy do przekształcania informacji w zasoby, które umożliwiają społeczeństwu podejmowanie skutecznych działań, podczas gdy drugie służy jedynie do tworzenia i rozpowszechniania surowych danych.

Dużą uwagę w niniejszym opracowaniu poświęcam edukacji. Tutaj rozważania rozpoczynam od próby konceptualizacji tożsamości współczesnej pedagogiki i edukacji. To ważne, jak zmienia się jej oblicze pod wpływem rozwoju nauki, nie tylko w dziedzinie ICT. Dalej skupiam się na analizie teoretycznej paradygmatu edukacji medialnej jako podstawowym modelu pedagogicznym, odpowiednim dla rozwoju obecnych metod alfabetyzacji cyfrowej. Rozdział drugi poświęcony jest zatem opisowi i refleksjom nad rolą edukacji medialnej i pedagogiką medialną. Edukacja medialna jest dyscypliną naukową z zakresu nauk o edukacji, która powstała praktycznie wraz z narodzinami środków masowego przekazu. Jest to termin najbardziej rozpowszechniony, chociaż często w literaturze używa się terminu *pedagogika medialna*. Przedstawiam tutaj koncepcje kształcenia i główne teorie autorów polskich i zagranicznych, na których zostały oparte definicje wymienionych terminów. Chodzi tu o grupy teorii kognitywistycznych i konstruktywistycznych. W polskim piśmiennictwie te dziedziny są wyraźnie reprezentowane przede wszystkim przez Bronisława Siemienieckiego i Macieja Tanasia. Tu ważną część stanowi również opis wybranych teorii kształcenia. Podstawową jest teoria wielostronnego kształcenia Wincentego Okonia, a kolejną

teoria kształcenia komplementarnego Macieja Tanasia. Z uwagi na moje zainteresowania naukowe i przeprowadzone badania empiryczne (analiza w rozdziale siódmym) w rozdziale tym opisuję również wyzwania i cele, jakie stawia edukacja najmłodszych edukacji medialnej. Rozdział kończę przypomnieniem idei Lifelong Learning, która w dzisiejszych czasach nabiera coraz większego znaczenia i powinna przyświecać wszystkim, którzy z atencją myślą o swoim przyszłym życiu prywatnym, zawodowym i społecznym.

Rozdział trzeci poświęcony jest komunikacji interpersonalnej, która zasadniczo jest interakcją nastawioną na cel między co najmniej dwiema osobami, a która zwykle występuje w środowisku *twarzą w twarz*. Obejmuje zatem wszelkie zachowania, werbalne i niewerbalne, które mają miejsce podczas interakcji. Kluczowym elementem komunikacji interpersonalnej jest relacja interpersonalna, a głównym przedmiotem badań w relacjach interpersonalnych jest charakter i jakość interakcji między uczestnikami. W rozdziale tym przedstawiam więc istotę komunikacji między ludźmi, sposobu porozumiewania się ludzi od najdawniejszych czasów. Od epoki Guglielmo Marconiego, który to pierwszy „przeciął przewód” komunikacji elektronicznej, minęło już ponad 125 lat i czas bardzo przyspieszył.

Dalej przechodzę do czasów współczesnych i nowej jakości komunikacji, jaką stała się komunikacja elektroniczna. Tu zaczynają pojawiać się emoji, które wyrosły na jej gruncie. Stały się ulubieńcami wielu platform komunikacyjnych. Wymieniam tu te, które są chyba najbardziej popularne. Jak pisałam, treści się przeplatają i przenikają wzajemnie, a ja znowu wracam do emoji jako do nośnika informacji w komunikacji elektronicznej.

Tekst kończący ten rozdział poddaję do przemyśleń nad językiem, jaki używany jest w komunikacji internetowej. Przypuszczenie, graniczące z pewnością, pozwala na stwierdzenie, że oto mamy do czynienia z ewolucją komunikacji językowej, na razie na poziomie Internetu i nowych mediów. Czas pokaże, jak zmieni się komunikacja językowa pod względem pisowni i leksyki. Na co dzień widać, jak powstaje nowy slang, nowe akronimy i nowe ikony emoji.

Rozdział czwarty poświęciłam emotikonom i emoji. Choć z założenia pełnią te same funkcje (i chyba dlatego są często mylone), jednak jest między nimi różnica. Emotikony mają znacznie więcej niuansów, przynajmniej pod względem interpretacji i kreatywności podczas ich tworzenia. Emoji wybiera się z listy, po prostu. Tu rozdział rozpoczęłam od wyrazu twarzy, bo to ona była inspiracją i pierwowzorem jednych i drugich. W dalszej części opisuję emotikony i emoji, ich historię i funkcje.

Sednem, jak uważam, tego opracowania jest rozdział piąty. W nim zajęłam się już samymi emoji, niekwestionowanymi królami i liderami dzisiejszej komunikacji elektronicznej. Rozpoczęłam od Konsorcjum Unicode, „producenta” emoji. Konsorcjum Unicode, można by rzec, to dość tajemnicza jednostka. Jej cel jest prosty: umożliwić ludziom na całym świecie korzystanie z komputerów

w dowolnym języku. Organizacja śledzi każdą postać, jaką może stworzyć lub wyświetlić dowolny program komputerowy na całym świecie. Udostępnia te dane wydawcom oprogramowania, programistom i organizacjom chcącym obsługiwać różne języki. To złożona, obejmująca cały świat misja.

Następnie staram się opisać, jak emoji sytuują się w semiotyce, kodzie językowym i czy są jakieś przesłanki, aby emoji traktować jak język. Fakt, że w dzisiejszych czasach znacznie częściej spędzamy czas w mediach społecznościowych i nie rozmawiamy już twarzą w twarz, nie oznacza, że nasza komunikacja jest całkowicie bezcielesna. Sposób, w jaki używamy emoji w naszych wiadomościach cyfrowych, jest podobny do sposobu, w jaki używamy gestów podczas rozmowy. Emoji są więc kolejnym krokiem w komunikacji cyfrowej. Tu próbuję dowiedzieć, że zamiast martwić się, że emoji mogą zastąpić kompetentne użycie języka, może powinniśmy przyjąć fakt, że emoji tworzą bogatszą formę komunikacji online, która przywraca językowi cechy gestów.

Rozważania o kulturze zawarłam w rozdziale szóstym. W oparciu o koncepcję holenderskiego naukowca Geerta Hofstede'a i jej interpretację postaram się wyjaśnić, że użytkownicy w jakimś konkretnym środowisku mają swoją specyfikę, że każda kultura tworzy swój własny sposób komunikowania. Wspomnę tu również o zmianach pokoleniowych, które wiążą się z różnymi upodobaniami i przyzwyczajeniami, jak i wieku i płci sieciowych bywalców wpływających na użycie emoji. Obecnie uważa się emoji za dużą część kultury popularnej na całym świecie. Globalna akceptacja emoji sugeruje międzykulturowe, normatywne ich użycie. Tymczasem niuanse w użyciu emoji w różnych kulturach mogą również istnieć z powodu różnic językowych w wyrażaniu emocji i różnorodności w konceptualizacji tematów.

Ostatni rozdział, siódmy, stanowi analizę badań, jakie prowadziłam wśród młodzieży i młodych dorosłych, dzieci i nauczycieli wczesnej edukacji. Przedstawiłam tu, jak emoji postrzegane jest przez użytkowników, co według nich mają reprezentować. Nie mniej istotną kwestią poruszoną w tym rozdziale jest stosowanie emoji w edukacji, edukacji dzieci na poziomie przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Nie ma wiekowej granicy dolnej ani górnej w stosowaniu emoji. Dzieci XXI wieku nazywane są powszechnie e-pokoleniem i coraz częściej mają dostęp do nowoczesnych technologii od najmłodszych lat, a emoji są dla nich czymś naturalnym w porozumiewaniu się. Tym niepiśmiennym, z niewielkim jeszcze zasobem słów, służyć mogą w określaniu ich dobrostanu.

Podczas pracy i poszukiwań trendów edukacyjnych stosujących emoji nawiązałam osobisty kontakt mailowy z doktor Jennifer Fane z australijskiego Flinders University. Jej zainteresowania badawcze są bliskie moim i dotyczą trudności w uczeniu się, dobrego samopoczucia i edukacji we wczesnych latach, przedszkolu i szkole. Od niej otrzymałam materiały z III Światowej Konferencji Badań Jakościowych, na temat: *Używanie Emoji w badaniach z dziećmi i młodzieżą: bo potrafimy?* Zapoznała mnie z australijskim projektem *Australian Curriculum As-*

essment and Reporting Authority, w którym emoji pełniło funkcję metody skoncentrowanej na dzieciach w celu wydobycia perspektywy ich dobrego samopoczucia. Projekt zakładał, a wyniki to potwierdziły, że wiele małych dzieci jest w stanie wyrazić własne zrozumienie stanów afektywnych i doświadczenia dotyczące dobrego samopoczucia za pomocą emoji. Uznałam, że stosowanie emoji w edukacji dzieci w Polsce należy rozpocząć od zapoznawania ich z funkcją emoji, a nauczycielom uświadomić wiele korzyści, jakie niosą.

Wydaje się, że praca ta jest *novum* w środowisku języka polskiego, konieczne stało się zatem podjęcie kwestii tłumaczenia i interpretacji poszczególnych znaków emoji. W tym opracowaniu zawsze stosuję termin *emoji* (nie termin *emodži*), zachowując oryginalne nazewnictwo angielskie, określające wszystkie postacie emoji. Ta procedura została wybrana głównie dlatego, że język polski nie oferuje takich odpowiedników słownych, dla których zachowane byłoby prawdziwe znaczenie znaków emoji, a tworzenie nowotworu językowego nie jest właściwe. Język polski proponuje terminy takie jak *buźki* czy *uśmiechy*, jednak to tylko określenia dla emoji ukazujących twarz, a emoji przedstawiają znacznie więcej.

Celem, jaki sobie postawiłam pisząc tą książkę, było skupienie się na użytkownikach emoji, a w szczególności na ich rozumieniu i postrzeganiu emocji, które reprezentują emoji. Pytałam o powody, dla których młodzi ludzie posługują się tym pismem obrazkowym – emotikonami i emoji, co według nich wpłynęło na taką popularność emoji.

Całość metodologiczną opisuję w tym miejscu, tj. cel podjętych badań, metodę i narzędzia zbierania materiału empirycznego. Zasadniczym celem głównym badań było poznanie oraz próba wyjaśnienia niekwestionowanego wzrostu stosowania emoji w codziennym życiu. Cel główny został uszczegółowiony przez wskazanie potrzeby poznania: 1) stosunku młodzieży do emoji i komunikacji elektronicznej, 2) umiejętności identyfikacji emoji przez dzieci w wieku wczesnej edukacji oraz 3) stosunku i stosowania przez nauczycieli emoji w komunikacji z dziećmi w wieku przedszkolnym. Zakładałam, że młodzież, ta licealna i młodzi studenci, są „mistrzami” w rozróżnianiu i rozpoznawaniu emotikonów i emoji, ponieważ mają z nimi kontakt codziennie po kilka, kilkanaście godzin. Bardziej szczegółowe wnioski zamieściłam w konkluzjach.

Badania, z zastosowaniem autorskich kwestionariuszy ankiet, przeprowadziłam dwukrotnie, w około półtorarocznych odstępach. Jedno badanie ankietowe, na grupie młodzieży licealnej i młodych dorosłych (286 osób), przeprowadziłam na przełomie roku 2020/2021. Drugie, tylko wśród studentów (188 osób), w końcu roku akademickiego 2021/2022. Obydwie ankietę były ankietami umieszczonymi w Internecie na Facebooku. Pierwsza miała charakter otwarty, dla wszystkich chętnych, i udostępniana była przez samych respondentów kolejnym osobom. Druga, kierowana była do grup docelowych, konkretnie wybranych pod względem wieku (tylko młodzież akademicka ze studiów stacjonarnych). Były to grupy tzw. audytoryjne, z tym tylko wyjątkiem, że nie rozdawano druków

ankiet, a jedynie podawano link do ankiety internetowej. Studenci wypełniali ankietę na zajęciach.

Kolejna ankieta została przeprowadzona wśród czynnych zawodowo nauczycieli (60 osób). Ponadto, z pomocą studentów i nauczycieli, przeprowadzono wywiady z dziećmi (911 dzieci w wieku 3–6 lat) przedstawiając im karty emoji do identyfikacji, oraz rozmowy z losowo wybraną grupą sześciolatków, która interpretowała wybrane znaki emoji (48 dzieci). W analizie materiału empirycznego zastosowałam, oprócz skali Likerta, test U Manna-Whitneya oraz test Kruskala-Wallisa. Część badań została poddana interpretacji ilościowej i jakościowej na podstawie zestawień procentowych.

Całość opracowania kończę konkluzjami. Dzielę się spostrzeżeniami, czasami odpowiadam na pytania, które nasuwały mi się podczas pisania. Podejmuję próbę, ale tylko próbę, odpowiedzi na nie. Wiem i mam pełną świadomość, że temat nie jest wyczerpany. Trudno nadążyć za nowościami i kolejnymi „odkryciami” w dziedzinie emoji. Ale to temat na kolejne wyzwania, bo nie wiemy, co przyniesie przyszłość.

Aleksandra Romana Kruszewska

* * *

PS. *Komunikacja ludzka ewoluowała od rysunków naskalnych, [...], przez emotikony, emoji, animoji, aż doczekała się awatarów 3D na Instagramie, Facebooku i Messengerze wprowadzając Meta Platforms. Firma Marca Zuckerberga zaproponowała użytkownikom trójwymiarowego wirtualnego „ja” na zdjęciach profilowych, w komentarzach, naklejkach i historiach. Awatary mają bardzo wyrazistą mimikę oraz różne odcienie skóry, podobne do animowanych Bitmoji⁸, na Snapchacie. Ale to już chyba daleka przyszłość.*

⁸ Za: Tygodnik nie tylko dla dzieci „Angorka”, *Kreskówkowe awatary 3D*, s. 3, „Tygodnik Angorka” 2022, 8 (1653), R. 33.

1

PRZEMIANY SPOŁECZNO-KULTUROWE I POKOLENIOWE A ZMIANY EDUKACYJNE

1.1. Globalizacja współczesnego świata – ekonomiczna, społeczna i kulturowa

Światowy kryzys, który miał miejsce w latach 2007–2009, był znakiem, że jest to koniec wielu nakładających się na siebie cykli. Domknął się cykl pierwszej nowoczesności opartej na wzorcach rozwoju integracji pionowej, która polegała na *połączeniu technologicznie odrębnych faz produkcji, sprzedaży, dystrybucji lub innych procesów w jednym przedsiębiorstwie*¹. Głównym dylematem nieodległych czasów było to, czy świat zaakceptuje zmianę paradygmatu, czy ją odrzuci. Jednak nowy paradygmat rozprzestrzenił się w gospodarkach, społeczeństwach i polityce – rozpoczęła się odbudowa i przekształcenie systemów. Świadomość ówczesnej przedglobalnej „awarii” systemu przyniosła nowy globalny porządek.

Paradygmaty to sposoby wyobrażania sobie świata, które obejmują koncepcje, wartości i praktyki wspólne dla społeczności. W znaczeniu naukowym paradygmat wprowadza i uzasadnia zestaw założeń i fundamentalnych zasad, które stanowią podstawę. W oparciu o zasady można zbudować szkielet systemu. Poprzez analogię do zmian paradygmatu T.S. Kuhna², dla nauk społecznych termin ten opisuje doświadczenia i wartości, które wpływają na to, jak jednostki postrzegają rzeczywistość i na nią reagują.

Jak pisał Raluca Oprescu, społeczne znaczenie zmian paradygmatów, opisane przez M.L. Handę, pociąga za sobą istotną zmianę w sposobie organizacji społeczeństw. Zmiany paradygmatu przekraczają granice ekonomii, polityki, geografii czy kultury. Globalizacja dotyczy społeczeństwa, ludzkości poza wszelkimi innymi jej aspektami. Procesy rządzące społeczeństwem zdają się wymykać paradygmatycznej matrycy nauki, ponieważ systemy są dalekie od równowagi, a siły ekonomiczne nie podejmują już działań samodzielnie, często łączą się z politycznymi, narodowymi i kulturowymi. Jest oczywiste, że niektóre jednostki systemu próbują się zmienić. To, co dzieje się dziś z całym procesem globalizacji, potwierdza słuszność filozofii Karla Poppera, który twierdzi, że teoria jest solidna tylko wtedy, gdy może być sfalsyfikowana³.

¹ Zob. *Integracja pionowa*, [w:] *Encyklopedia zarządzania*, https://mfiles.pl/pl/index.php/Integracja_pionowa.

² Zob. T.S. Kuhn, *Struktura rewolucji naukowych*, Warszawa 2001.

³ R. Oprescu, *True globalization: The paradigm shift*, [w:], *2nd International Conference on Business, Economics and Tourism Management IPEDR*, vol. 24, Singapore 2011, <http://www.ipedr.com/vol24/15-CBETM2011-M10018.pdf>.

Globalizacja jest stosunkowo nowym (aczkolwiek bardzo złożonym) pojęciem w naukach społecznych, zwłaszcza w badaniach edukacyjnych, i nie ma wśród badaczy jednomyślności co do jej istoty. Sądzić należy, że definicje mogą różnić się w zależności od osób je tworzących oraz w zależności od ich światopoglądu. Dyskusja zwraca uwagę na kwestie społeczne, gospodarcze oraz aspekty polityczne, którymi zajmuje się teoria globalizacji, mająca na celu interpretację bieżących wydarzeń na arenie międzynarodowej pod kątem rozwoju, warunków ekonomicznych, scenariuszy społecznych oraz wpływów politycznych i kulturowych.

Studiując literaturę przedmiotu, należy zauważyć, że jedną z najbardziej reprezentatywnych definicji globalizacji przedstawił Roland Robertson, wskazując, że jest to *pojęcie, które odnosi się zarówno do kompresji świata, jak i intensyfikacji świadomości świata jako całości*. Procesy i działania, do których odnosi się obecnie pojęcie globalizacji, przebiegają z pewnymi przerwami od wielu stuleci, ale dyskusja o globalizacji skupia się głównie na czasach stosunkowo niedawnych. R. Robertson uważa, że jest to *proces, poprzez który świat staje się w coraz większym stopniu jednym wspólnym miejscem (single place)*. Stąd *jednostką analizy naukowych dociekań powinien stać się globalny system, a nie jego części składowe takie jak: państwo, naród czy religia*⁴.

Globalizacja zmienia sposób, w jaki tradycyjnie zajmowano się badaniem świata społecznego i kultury ludzkiej, a dziedzina badań nad globalizacją wyłania się obecnie z różnych dyscyplin. Te badania nad globalizacją dotyczyły kilku zestawów zjawisk, które od lat 70. ubiegłego stulecia przyciągały uwagę badaczy. Jednym z nich było pojawienie się zglobalizowanej gospodarki obejmującej nowe systemy produkcji, finansów i konsumpcji oraz ogólnoswiatową integrację gospodarczą. Drugim były nowe ponadnarodowe lub globalne wzorce kulturowe oraz idea tzw. „kultury globalnej”. Trzecim były globalne procesy polityczne, powstanie nowych ponadnarodowych instytucji, a jednocześnie rozprzestrzenianie się globalnego zarządzania i różnego rodzaju struktur władzy. Czwartym był bezprecedensowy wielokierunkowy ruch narodów na całym świecie, obejmujący nowe wzorce transnarodowej migracji, tożsamości i społeczności. Piątym stały się nowe hierarchie społeczne, formy nierówności i relacje dominacji na całym świecie i w systemie globalnym jako całości⁵.

Zdaniem Zygmunta Baumana, jednego z najbardziej znanych i cenionych socjologów i filozofów na świecie, *globalizacja oznacza wzajemną współzależność ludzi na świecie. Globalizacji nie da się w żaden sposób zatrzymać, a tym bardziej odwrócić. Można być „za” lub „przeciw” oplatającej całą planetę sieci wzajemnych zależności, ale skutek tej postawy będzie taki sam, jak przy przykla-*

⁴ R. Robertson, *Globalization: Social Theory and Global Culture*, London 1992, [za:] W. Misiak, *Globalizacja – więcej niż podręcznik*, Warszawa 2010, s. 11.

⁵ Zob. W.I. Robinson, *Theories of Globalization*, <https://robinson.faculty.soc.ucsb.edu/Assets/pdf/theoriesofglobalization.pdf>.

skiwaniu kolejnym zaćmieniom słońca lub księżycu albo przy protestowaniu przeciwko nim⁶. Te słowa nie oznaczają jednak, że człowiek jest pozbawiony wpływu na swój los. Może do różnych wymiarów globalizacji podchodzić indywidualnie, ale jego możliwości w tym zakresie są bardzo ograniczone.

Wojciech Szymański natomiast definiuje globalizację jako jakościową zmianę, która na tyle przeobraża obecne uwarunkowania rozwoju, że zasadniczo zmienia podstawowe czynniki wpływające na pomyślność ludzi, przedsiębiorstw i krajów⁷.

Niektórzy badacze zauważają, że globalizacja jest często określana jako *westernizacja* i *amerykanizacja*. W pewnym sensie argument ten opiera się na solidnych podstawach. Globalizacja jest definiowana jako dominacja jednej kultury, czyli anglosaskiej, nad innymi kulturami na całym świecie i brak jest analogicznego wpływu kultur niezachodnich na zachodnie. Prezentują oni pogląd, że współczesna globalizacja przyniosła przełomowe zmiany w tym sensie, że podczas gdy poprzednie stulecia były świadkami różnych hegemonii państw zachodnich, współczesny świat pozostaje pod wpływem wyłącznie Stanów Zjednoczonych (wiele z najbardziej widocznych kulturowych przejawów globalizacji to Amerykanie i ich produkty – Coca-Cola, McDonald's, CNN, IBM i inne). Jeśli chodzi o polityczne skutki globalizacji, często argumentuje się, że proces ten nie zakłada przeniesienia władzy jedynie z poziomu krajowego na ponadnarodowy. Globalizacja nie tylko ciągnie w górę, ale także spycha w dół, tworząc nowe naciski na lokalną autonomię. Zostało to zapewnione dzięki neoliberalnej polityce zyskującej coraz większą popularność od lat 80. XX wieku i skutkującej deregulacją i przekazaniem władzy z poziomu krajowego na poziom niższy. W ramach neoliberalnych inicjatyw politycznych istnieją jednak sprzeczności. Poprzez retorykę odpowiedzialności, wyboru, konkurencji i standaryzacji wartości edukacyjne są często ignorowane. Niestety często stwarza to podstawy do selekcji społecznej i rozwarstwienia społecznego⁸.

W wielu teoriach globalizacji terminy *globalny* i *lokalny* nie są postrzegane jako przeciwstawne pojęcia, ale raczej nieodzowne elementy globalizacji. Te dwa elementy są często określane jako *glocalizacja*. Z. Bauman uważa, że *glocalizacja jest procesem re-stratyfikacji świata, czyli ponownego jego, na innych niż dotąd zasadach opartego uwarstwienia i procesem budowania nowej samoodtworzającej się hierarchii o ogólnosiwiatowym zasięgu. Co dla jednych jest wolnym wyborem, jawi się innym jako zrzędzenie okrutnego losu. A jako, że owi „inni” nieubłaganie rosną liczebnie i pogrążają się coraz głębiej w rozpaczyni wynikłej z pozbawionej widoków egzystencji, wolno myśleć o glocalizacji jako o procesie koncentracji kapitału, środków finansowych i innych zasobów nie-*

⁶ Z. Bauman, *Szansy etyki w zglobalizowanym świecie*, Kraków 2007, s. 65.

⁷ Zob. W. Szymański, *Globalizacja. Wyzwania i zagrożenia*, Warszawa 2001.

⁸ N. Parjanadze, *Globalisation Theories and Their Effect on Education*, „IBSU Scientific Journal” 2009, 2(3), s. 77–88, <https://www.econstor.eu/obitstream/10419/54631/1/644238321.pdf>.

zbędnych do skutecznych poczynań – ale i jako o monopolizacji szans swobodnego działania⁹. Bauman definiuje ten proces jako *światową redystrybucję suwerenności, władzy i wolności działania, która dzieli świat na turystów planety i włóczęgów z regionów, tj. tych, którzy „zamieszkują kulę ziemską” i innych „przykutych do miejsca”*¹⁰.

Jak zauważono wcześniej, globalizację należy rozpatrywać w wymiarze ekonomicznym (gospodarczym), społecznym i kulturowym.

Grzegorz Kołodko uważa, że globalizacja to proces tworzenia zliberalizowanego i zintegrowanego ładu instytucjonalnego służącego rozwojowi produkcji, handlu i przepływów finansowych na skalę całego świata¹¹. Ta definicja dotyczy głównie aspektu gospodarczego. Tak więc globalizacja ekonomiczna odnosi się do rosnącej współzależności gospodarek światowych w wyniku rosnącej skali transgranicznego handlu towarami i usługami, przepływu międzynarodowego kapitału oraz szerokiego i szybkiego rozprzestrzeniania się technologii. Odzwierciedla ciągłą ekspansję i wzajemną integrację granic rynkowych i stała się nieodwracalnym trendem rozwoju gospodarczego na całym świecie na przełomie tysiącleci. Gwałtownie rosnące znaczenie informacji we wszystkich rodzajach działalności produkcyjnej oraz urynkowanie to dwie główne siły napędowe globalizacji gospodarczej. Innymi słowy, szybka globalizacja gospodarek światowych w ostatnich latach związana była w dużej mierze z szybkim rozwojem nauki i technologii.

G. Kołodko zwraca uwagę na problem związany z globalizacją, a mianowicie stwierdza, że: *Globalizacja ogranicza swobodę krajów transformowanych zarówno co do wyboru w obszarze polityki ekonomicznej, jaki i co do sposobu konstruowania instytucji gospodarki rynkowej*¹². Oznacza to, że proces globalizacji zmusza kraje poddane procesom transformacji do powielenia schematu instytucjonalnego państw, które w danym momencie uznano za rozwinięte, a to z kolei gwarantuje takie samo zachowanie się ich podczas ewentualnej prosperity lub całkowitego kryzysu.

Globalizacja gospodarcza odnosi się do wzajemnych powiązań gospodarek poprzez handel i wymianę zasobów. W efekcie żadna gospodarka narodowa nie działa w rzeczywistości w izolacji, co oznacza, że gospodarki narodowe wpływają na siebie nawzajem. Widać to wyraźnie w światowej recesji począwszy od 2007 roku. Globalizacja gospodarcza oznacza również istnienie dwukierunkowej struktury technologii i zasobów. Na przykład kraje takie jak USA sprzedają swoje technologie krajom, które ich nie mają, a zasoby naturalne z krajów rozwijają-

⁹ Z. Bauman, *Glokalizacja, czyli komu globalizacja, a komu lokalizacja*, „Studia Socjologiczne” 1997, 3 (146), https://www.studiasocjologiczne.pl/img_upl/studia_socjologiczne_1997_nr_3_s.53-69.pdf.

¹⁰ Za: N. Parjanadze, *Globalisation Theories...*, s. 86.

¹¹ Zob. G. Kołodko, *Globalizacja a perspektywy rozwoju krajów posocjalistycznych*, Toruń 2001.

¹² Tamże, s. 26.

cych się są sprzedawane krajom rozwiniętym, które ich potrzebują. Jest to zauważalny obecnie, niespotykany dotąd, poziom integracji między państwami w zakresie gospodarczym. Sprzyjają temu zredukowane bariery celne, które dają wielu krajom możliwość przyjęcia orientacji proeksportowej, co dla małych państw z ograniczonym rynkiem wewnętrznym jest ogromną szansą na szybszy rozwój gospodarczy. Ponadto dzięki globalizacji kraje takie mają dostęp do wiedzy, informacji, czy też zróżnicowanych dóbr konsumpcyjnych¹³.

Od lat 90. XX wieku termin *globalizacja* był źródłem analiz naukowców z różnych dyscyplin, takich jak socjologia, politologia, antropologia i kulturoznawstwo. Jego użycie nie ograniczało się już do ekonomii, a termin ten, jak wspomniano wcześniej, wywołał debatę w różnych dziedzinach nauki.

Oprócz przeobrażeń zachodzących w funkcjonowaniu państw, globalizacja w sposób znaczący przyczyniła się do wielu zmian w sposobie życia ludzi zarówno jako jednostek, jak i całych społeczeństw. Globalizacja społeczna to zatem kolejny wymiar globalizacji, która odnosi się do wymiany pomysłów i informacji między różnymi krajami i za ich pośrednictwem. W dzisiejszym świecie sednem tego jest Internet i media społecznościowe. Dobrymi przykładami globalizacji społecznej mogą być popularne na całym świecie filmy, książki i seriale. Filmy i książki na przykład o Harrym Potterze odniosły sukces na całym świecie, dzięki czemu bohaterowie są rozpoznawalni w wielu krajach. Jednak ten przepływ kulturowy ma tendencję do płynięcia z centrum, tj. z krajów rozwiniętych, takich jak USA, do krajów mniej rozwiniętych. Jest to jeden z powodów, dla których globalizacja społeczna jest często krytykowana m.in. za niszczenie różnic kulturowych.

Globalizacja niesie ze sobą nowe możliwości rozwoju i tworzenia bogactwa. Istnieją jednak rozbieżne poglądy wśród ludzi na temat jego wpływu gospodarczego i społecznego, a nawet bardzo zróżnicowanego wpływu na interesy i możliwości różnych sektorów oraz podmiotów gospodarczych i społecznych. Mieszanie się ludzi i kultur z całego świata umożliwia dzielenie się pomysłami i stylami życia, tworząc żywą różnorodność kulturową. Ludzie mogą spędzać wakacje w odległych miejscach. Konsumenci mają większy wybór towarów i usług po niższych cenach.

Globalizacji społecznej nie sposób oddzielić od kulturowej. Globalizacja kulturowa odnosi się do przekazywania idei, znaczeń i wartości na całym świecie w taki sposób, aby rozszerzać i intensyfikować relacje społeczne. Proces ten charakteryzuje się powszechną konsumpcją kultur, które zostały rozpowszechnione przez Internet, media kultury popularnej i podróże międzynarodowe. Mamy więc do czynienia z szeregiem zjawisk zarówno społecznych, jak i kulturowych, które są skutkiem globalizacji i należy je rozpatrywać przez jej pryzmat.

¹³ B. Kaczmarek, *Ekonomiczne i społeczne następstwa globalizacji*, „Annales. Etyka w Życiu Gospodarczym” 2014, 17, 1, s. 37, http://www.annalesonline.uni.lodz.pl/archiwum/2014/2014_1_kaczmarek_34_46.pdf.

Proces globalizacji jest powszechnie uznawany za dogłębną zmianę struktury społecznej i przekształcenie życia praktycznie we wszystkich jego sferach na całym świecie. W swojej obecnej fazie zmianę tę opisuje się jako bezprecedensową kompresję czasu i przestrzeni odzwierciedloną w ponownej intensyfikacji powiązań społecznych, politycznych, ekonomicznych i kulturowych, współzależności w skali globalnej i transformacji ludzkiego życia¹⁴. Jednocześnie nie wszyscy doświadczają globalizacji w ten sam sposób. Niektórym rozszerza ona możliwości i zwiększa dobrobyt, podczas gdy inni doświadczają ubóstwa i beznadziei. Kurs ten koncentruje się na kwestiach globalnych, takich jak migracja, w szczególności migracja uwzględniająca płeć, dysproporcje ekonomiczne, degradacja środowiska, legitymizacja handlu, dyfuzja i innowacje, wpływ statusu klasowego, bezpieczeństwa i władzy płci we współczesnych społeczeństwach. Życie ludzi kształtowane jest przez złożoność sił globalnych, które wpływają na naturę i proces zmian w społeczeństwie, a jest to nic innego jak społeczny i kulturowy wpływ globalizacji. Wiele różnych czynników spowodowało globalizację kulturową i zmieniło sposób jej występowania na całym świecie. Do najważniejszych czynników wpływających na globalizację kulturową należy zaliczyć turystykę, media społecznościowe, tradycyjne media, media informacyjne, edukację, kontakty osobiste *face to face* oraz szeroko pojętą rozrywkę.

Globalizacja jest postrzegana przez wielu jako zagrożenie dla różnorodności kulturowej świata. Z. Bauman uważa, że rozwój cyfrowych mediów komunikacyjnych w globalnym świecie doprowadził do powstania nowych modeli życia społecznego. Wielokrotnie przestrzega, że to co dzisiaj ma miejsce, te rzeczywiste zmiany, w przyszłości będą dalekie od dzisiejszych wyobrażeń i oczekiwań. Już dzisiaj, będąc pod wrażeniem globalizacji, nie zauważamy często różnic między globalizacją a uniformizacją. Nie zauważamy, że dzisiejsza wersja globalizacji jest już uniformizacją. Posługujemy się pojęciem globalizacji na oznaczenie czegoś, co nią już tak naprawdę nie jest¹⁵. Póki co, upatrujemy w globalizacji pozytywnych aspektów rozwoju cywilizacji. Mamy praktycznie nieograniczony dostęp do wszelkich dóbr i efektów ludzkiej aktywności gospodarczej i kulturowej, właściwie bez względu na miejsce na świecie.

Refleksje dotyczące społeczeństwa żyjącego w erze Internetu skupiają się przede wszystkim na procesie globalizacji w sensie dostępu do technik komputerowych. Ten fenomen doprowadził do wytworzenia się nowego typu społeczeństwa, do nowej strukturalizacji życia społecznego. Andrzej Gontarz zauważa, że Z. Bauman jest innego zdania: *Aby zrozumieć nadchodzący świat i poznać rzeczywiste uwarunkowania ludzkich losów, nie można poprzestać na opisie zjawiska globalizacji. Trzeba pokazać skutki jej oddziaływania na życie ludzi i całych grup społecznych. Globalizacja jest m.in. efektem upowszechnienia dostępu do informacji przez globalną sieć komputerową i cyfrowe środki komunikacji, ale jej społeczne*

¹⁴ Zob. Z. Bauman, *Globalizacja nie dla wszystkich*, Warszawa 2000.

¹⁵ Zob. tenże, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, Warszawa 2000.

następstwa wcale nie muszą być tożsame z przypisywanymi jej dzisiaj cechami, które są bardziej wyrazem ludzkich oczekiwań niż obiektywnej oceny sytuacji¹⁶.

Konsekwencją procesu globalizacji, jak zauważa Z. Bauman, może być tworzenie się rozwarstwień i nowych podziałów społecznych. Globalizacja doprowadzi do powstania nowej elity, którą nazywa *elitą mobilną*. To ona będzie czerpała największe korzyści z globalizacji. To ona, z racji dysponowania wysokim kapitałem czy zajmowania uprzywilejowanych pozycji w hierarchii zawodowej, będzie miała możliwości nieskrępowanego przemieszczania się. Inni, bez tych możliwości, *przykuci do miejsca*, będą skazani na lokalność, na społeczną degradację.

Skutki w sferze kultury, według Baumana, doprowadzą do rozpadu wspólnot lokalnych. Już dzisiaj ludzie, którzy żyją w tym samym miejscu (mieście, osiedlu) nie stanowią wspólnoty w sensie społecznym. Co prawda żyją w tej samej przestrzeni, czasowej i fizycznej, lecz jednak żyją osobno. Do stworzenia wspólnoty lokalnej z prawdziwego zdarzenia *brakuje im wspólnej hierarchii wartości, wspólnego bagażu wiedzy na temat świata, wspólnych reguł działania. Wzorce zachowań, modele postępowania są tworzone poza nimi, na gruncie eksterytorialnym, przez mobilne elity. Docierają do nich poprzez media*¹⁷.

Z. Bauman stawia wiele pytań, przede wszystkim o czekającą nas przyszłość, o zachodzące zmiany, a tym samym inspiruje do myślenia i dyskusji. Jedno z pytań zawarł również w tytule swojej książki: *Globalizacja. I co z tego wynika dla ludzi?* Jego zdaniem ludzkość przestała sobie takie pytania zadawać i żyje dniem dzisiejszym. Uważa, że *Niepostawienie pewnych pytań pociąga za sobą bardziej niebezpieczne skutki niż nieumiejętność odpowiedzi na te, które objęto już oficjalnym programem. [...] Cenę milczenia płaci się w twardej walucie ludzkich cierpień. W końcu to właśnie stawiając dobre pytania sprawiamy, że los różni się od przeznaczenia, a dryfowanie od żeglugi*.

Słów Zygmunta Baumana, postmodernisty, zwolennika koncepcji myślowej o poczuciu początku i końca świata, nie należy traktować jako spójnej prognozy przyszłości. Globalizacja to proces otwarty i jeżeli ma przetrwać powinna osiągnąć inny poziom. Powinna przebiegać w sposób mniej chaotyczny, niekontrolowany i spontaniczny, jak to ma miejsce obecnie. Prawdopodobnie możliwe jest to wraz ze stworzeniem nowych struktur i autorytetów międzynarodowych.

Postępy w technologii i komunikacji zwiększają interakcje między jednostkami i społeczeństwami żyjącymi w różnych lokalizacjach geograficznych. Społeczno-kulturowy wymiar globalizacji odnosi się do ruchu i rozprzestrzeniania się idei, wiedzy i jednostek w skali globalnej. Media społecznościowe zmieniły sposób, w jaki ludzie komunikują się w XXI wieku. Zjawisko to przekształciło społeczeństwo w zglobalizowanym świecie, wpływając na interakcje społeczne, instytucje finansowe i sposoby zawierania transakcji, sposoby komunikacji,

¹⁶ Zob. A. Gontarz, *Globalizacja nie dla wszystkich*, <https://www.computerworld.pl/news/Globalizacja-nie-dla-wszystkich,280694.html>.

¹⁷ Tamże.

a także sektor edukacyjny. Korzyści z globalizacji za pośrednictwem mediów społecznościowych są niezliczone. Możemy twórczo i aktywnie uczestniczyć, dzieląc się własnymi opiniami w mediach. Swobodna komunikacja ujawnia różne informacje i korzysta z ich szybkości i różnorodności. Podobnie jak w przypadku innych technologii informacyjno-komunikacyjnych media społecznościowe ulegają globalizacji, ale są też oswajane na różne sposoby. Jednocześnie częstsze wymiany są powszechne wszędzie, a interakcje te stają się częścią codziennego życia. Bez globalizacji byłby to system zamknięty. Zamknięty system oznacza, że nie wiedzielibyśmy, co się dzieje w innych krajach. Oznacza to również brak dzielenia się wynalazkami i odkryciami.

1.2. Cyfrowa rewolucja komunikacyjna i zdolności komunikacyjne nowych mediów

Od około pół wieku żyjemy w cyfrowym świecie, a jest to „to”, co współcześnie nas otacza, dzisiejsza rzeczywistość. Telefony, komputery, laptopy i inne nosimy przy sobie, zawsze gotowe do użycia.

Jak wspomniano wcześniej, wszelkich zmian społecznych, kulturowych i ekonomicznych, które przyczyniły się do nowego obrazu świata, należy upatrywać w szeroko rozumianej ewolucji technologicznej. Ta z kolei, poprzez gwałtowne rozpowszechnienie się technologii cyfrowych, oddziałując na wszystkie sfery życia społeczeństw, doprowadziła w konsekwencji do rewolucji, która zyskała miano cyfrowej. Otrzymała taką nazwę w analogii do poprzedniej (drugiej¹⁸) rewolucji technologicznej, jaką była rewolucja przemysłowa, która miała miejsce na przełomie XIX i XX wieku i kojarzona jest głównie z upowszechnieniem się maszyn parowych. Uznaje się, że trzecią rewolucją było wprowadzenie na rynek komputerów i zautomatyzowanie produkcji w latach 60. ubiegłego wieku. Powstały wówczas pierwsze systemy IT do planowania i kontroli¹⁹.

Rewolucja cyfrowa, ujmowana jako czwarta rewolucja przemysłowa, to szybkie przejście od mechanicznej i analogowej technologii elektronicznej do elektroniki cyfrowej, które rozpoczęło się w drugiej połowie XX wieku, wraz z przyjęciem i rozpowszechnieniem komputerów cyfrowych i cyfrowego przechowywania danych, które trwa do dziś. Rozpowszechniły się technologie sieciowe, obiekty komunikujące się ze sobą (Internet Rzeczy – IoT) oraz tzw. sztuczna inteligencja. Świat cyfrowy przeniknął się ze światem fizycznym²⁰.

¹⁸ Pierwsza rewolucja nosiła miano agrarnej, miała miejsce w pierwszej połowie XVIII wieku.

¹⁹ M. Xu, J.M. David, S. Hi. Kim, *The Fourth Industrial Revolution: Opportunities and Challenges*, „International Journal of Financial Research” 2018, 9, 2, s. 90–91, https://www.researchgate.net/publication/323638914_The_Fourth_Indu.

²⁰ *Ramię w ramię z robotem. Jak wykorzystać potencjał automatyzacji w Polsce*, McKinsey & Company, s. 7, https://mckinsey.pl/wp-content/uploads/2018/05/Rami%C4%99-w-rami%C4%99-z-robotem_Raport-McKinsey.pdf.

Gospodarka przemysłowa zastępowała pracę ludzką różnymi wyrafinowanymi maszynami. Wyłaniała się konieczność zastępowania fizycznej siły ludzi ich wiedzą i umiejętnościami. Prowadziło to do powstawania coraz bardziej egalitarnych społeczeństw, państwa zaś otwierały się na swobodny przepływ towarów i usług. Gospodarka cyfrowa natomiast wprowadziła automatyzację, która to zastąpiła pracę umysłową ludzi cyfrowym oprogramowaniem. Polega ona na kodowaniu, zapisywaniu w pamięci komputerów i odtwarzaniu bez udziału człowieka. Rozwijane są też algorytmy sztucznej inteligencji, które idą o kolejny krok dalej, są mianowicie w stanie samodzielnie udoskonalać swój kod, ucząc się na podstawie pobieranych danych. Tak, jak mechanizacja produkcji prowadziła do potężnego wzrostu wolumenu wykonanej fizycznej pracy w jednostce czasu, tak jej automatyzacja prowadzi do znaczącego wzrostu wolumenu wykonanych obliczeń – można powiedzieć: eksplozji informacji. Ilość danych przetwarzanych lub transmitowanych w ustalonej jednostce czasu, jak również całkowita moc obliczeniowa procesorów podwajają się obecnie co 2–3 lata. Jest to dynamika wzrostu o rząd wielkości wyższa niż tempo globalnego wzrostu gospodarczego – światowy PKB podwaja się bowiem co 20–30 lat²¹.

To jednak są implikacje cyfrowej rewolucji w gospodarkach na świecie. Nie mniej istotną rolę zaczęła pełnić w komunikacji. Inaczej mówiąc, technologia cyfrowa zrewolucjonizowała komunikację i umożliwiła dostęp do ogromnej ilości informacji.

Jan van Dijk uważa, że terminu *rewolucja* używa się w sposób nieuprawniony w odniesieniu do historii przemysłu i techniki, jest zdania, że: *Ważne odkrycia technologiczne rzadko mają charakter rewolucyjny; proces rozwoju technologicznego ma zdecydowanie bardziej ewolucyjny charakter. Innowacje poprzedza długi proces przygotowawczy i myli się ten, kto uważa, że nowe technologie pojawiają się niespodziewanie. Są one raczej połączeniem istniejących wcześniej technik*²². O jakiegokolwiek proveniencji terminu *technologia* nie mówilibyśmy, to trzeba przyznać, że generuje ona największe zmiany społeczne, determinując naszą codzienność²³, w tym w obszarze komunikacji.

Komunikacja ma niesamowity wpływ na nasze życie. W ten sposób wchodzimy w interakcje, zdobywamy informacje i uczymy się nowych rzeczy. Na przestrzeni dziejów komunikacja przybierała wiele form i wykorzystywała wiele mediów. Najpierw były to ustne opowieści i opowiadania, potem malowidła naskalne. Z czasem pojawili się miejscy gazeciarze krzyczący na ulicach, informu-

²¹ Zob. *Rewolucja cyfrowa i jej długofalowe konsekwencje dla gospodarki*, <https://forsal.pl/gospodarka/artykuly/8171047,rewolucja-cyfrowa-i-jej-dlugofalowe-konsekwencje-dla-gospodarki.html>.

²² J. van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, Warszawa 2020, s. 13.

²³ Zob. D. Bell, *Nadejście społeczeństwa postindustrialnego. Próba prognozowania społecznego*, Warszawa 1975.

jąc o opisanych w brukowcach rewelacjach. Później pojawiły się całodobowe cykle informacyjne. A współcześnie? W dzisiejszej erze cyfrowej znajdowanie informacji jest łatwiejsze niż kiedykolwiek.

Media od zawsze pełniły ważną rolę w komunikacji. Nazywane były *czwartą władzą*, *massmediami*, *publikatorami*, *środkami masowego przekazu*. Komunikacja cyfrowa przeżywa obecnie złote czasy. Odkąd cyfryzacja zrewolucjonizowała świat, zmieniła się terminologia. Powstały *nowe media*, *media cyfrowe*, które wprowadziły do kultury nową jakość. Nastąpiła dynamika zmian i zdolności komunikacyjnych w cyberprzestrzeni.

Korzenie terminów takich jak *mediatyzacja*, *medializacja* i *medialność* można prześledzić przez większą część historii myśli zachodniej. To sięga aż do rozważań Arystotelesa o różnych środkach wyrazu w kontekście jego *Poetyki*. Pojawia się również (między innymi) w rozważaniach Augustyna o medialnych cechach biblijnego *Słowa* w 11 księdze *Wyznań*. Kwestia mediów i mediacji pojawia się ostatnio ponownie w teorii Charlesa Sandersa Peirce'a i w rozważaniach Ernsta Cassirera na temat fundamentalnej medialności kultury i ludzkiej wiedzy²⁴. Jednak to dzięki nowszej i bardziej znanej tezie Marshalla McLuhana współczesne znaczenia mediów zaczynają nabierać kształtu.

Poważne badanie wpływu mediów na kulturę rozpoczęło się około 50 lat temu, kiedy Marshall McLuhan opublikował swoją słynną pracę *Zrozumieć media. Rozszerzenie człowieka*²⁵. Ta przełomowa literatura opiera się na jego słynnej teorii i ukuciu terminu *medium jest przekazem*. Oznacza to, że forma medium osadza się w przekazie, tworząc symbiotyczną relację, dzięki której medium wpływa na sposób postrzegania przekazu. Jednym z filarów teoretycznych ustaleń McLuhana była jego tetrada efektów medialnych, która stanowiła ramy do analizy wpływu danego medium na społeczeństwo. McLuhan twierdzi, że media to języki, z własnymi strukturami i systemami gramatyki, i jako takie można je badać. Uważał, że media mają wpływ na to, że nieustannie kształtują i przekształcają sposoby, w jakie jednostki, społeczeństwa i kultury postrzegają i rozumieją świat.

Główną ideą książki jest to, że różne media wpływają na sposób postrzegania komunikacji. McLuhan przekonuje również, że media są używane jako przedłużenie ludzkich zmysłów. Dwadzieścia lat później rozwinął swoje oryginalne teorie o uwagi, że nie da się zrozumieć zmian społecznych i kulturowych bez znajomości działania mediów.

Punktem wyjścia teorii M. McLuhana był determinizm technologiczny, który formułuje podstawowe założenia: że techniczna infrastruktura społeczeństwa determinuje również jego życie społeczne, oraz że zmiany technologiczne są najważniejszym źródłem przemian społecznych. McLuhan zwrócił uwagę na to, że

²⁴ Zob. N. Friesen, T. Hug, *The Mediatic Turn: Exploring Concepts for Media Pedagogy*, Academia, 2009, https://www.academia.edu/189057/The_Mediatic_Turn_Exploring_Consequences_for_Media_Pedagogy.

²⁵ M. McLuhan, *Zrozumieć media: Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004.

podstawową przyczyną zmian kulturowych są kanały komunikacyjne²⁶. Podkreślał fakt, że komunikacja zrewolucjonizowała wszystkie obszary życia społecznego. Szczególnie dotyczy to mediów elektronicznych. Uważał, że to my *kształtujemy media, a potem one kształtują nas*. Szczególną rolę przypisywał wynalazkom w dziedzinie komunikacji, ponieważ uważał, że *każda nowa forma innowacji w mediach poszerza jakieś zdolności człowieka; książka jest poszerzeniem oka, koło jest poszerzeniem możliwości, które daje stopa, ubiór jest poszerzeniem możliwości, jakie daje nam skóra, a obwody elektroniczne są poszerzeniem naszego centralnego układu nerwowego*²⁷.

Magdalena Szpunar uważa, że wizja determinizmu technologicznego, chociaż kusząca, nazbyt upraszcza rzeczywistość. Technologia jest bowiem nie tylko narzędziem kształtującym, ale i kształtowanym. To od nas użytkowników zależy, w jakim celu będziemy z niej korzystać i jak będziemy zmieniać jej formę i właściwości. Związek technologii i człowieka ma charakter symbiotyczny – obie strony są od siebie zależne i wzajemnie się kształtują²⁸.

Współcześnie mamy do czynienia z tzw. *nowymi mediami*. Termin ten pojawił się w latach 60. ubiegłego wieku²⁹, a powszechnie używany jest od lat 80. Definiowany jest jako *wszelkie techniki przekazu oraz technologie, które są stosowane powszechnie od połowy lat 80. XX wieku. Początki epoki nowych mediów wiążą się z upowszechnieniem komputerów osobistych, telewizji satelitarnej i wideo*³⁰.

J. van Dijk uważa, że najważniejszą strukturalną cechą nowych mediów jest integracja telekomunikacji i komunikacji masowej w jednym medium. Wynika to z procesu konwergencji i z tego powodu nowe media określa się często mianem multimediiów³¹.

Nowe media są często przeciwstawiane *starym mediom*, takim jak telewizja, radio i media drukowane. Co prawda naukowcy zajmujący się komunikacją i medioznawstwem krytykują nieelastyczne rozróżnienia oparte na starości i nowości. Nowe media nie obejmują analogowych programów telewizyjnych, filmów fabularnych, czasopism ani książek – chyba że zawierają technologie umożliwiające cyfrowe procesy generatywne lub interaktywne³².

²⁶ W procesie komunikacji *medium* jest kanałem lub systemem komunikacji – środkiem, za pomocą którego informacja (przekaz) jest przekazywana między mówcą (nadawcą) a publicznością (odbiorcą). Liczba mnoga to *media*, a termin ten jest również znany jako *kanal*.

²⁷ Za: Z. Dobrowolski, *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego Daniela Bella*, <http://www.bbc.uw.edu.pl/Content/20/08.pdf>.

²⁸ M. Szpunar, *Nowe – stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa 2012, s. 13.

²⁹ Taż, *Czym są nowe media – próba konceptualizacji*, „Studia Medioznawcze” 2008, 4 (35), s. 32, https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/129720/szpunar_czym_sa_nowe_media_2008.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

³⁰ J. Skrzypczak, *Popularna encyklopedia mass mediów*, Poznań 1999, s. 376.

³¹ J. van Dijk, *Społeczne aspekty...*, s. 17.

³² L. Manovich, za: *Nowe media*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Nowe_media.

Zdolności komunikacyjne nowych mediów są olbrzymie, a od ponad dwudziestu lat jesteśmy świadkami ogromnych zmian w tym zakresie. Od bycia zależnymi od „tradycyjnych” lub „starych” mediów, przeszliśmy do korzystania z „nowych mediów” – technologii komputerowej, Internetu i smartfonów. Starsze formy mediów zmuszały odbiorców do bycia biernymi konsumentami dostarczanych im treści, w tym sensie, że tylko tyle mogli zrobić – odbierać informacje. Nowe formy mediów pozwalają ich użytkownikom nie tylko konsumować treści, ale także je tworzyć. Wcześniej mogli oni tylko czytać lub oglądać wiadomości, a dziś mogą wiadomości tworzyć. Powstanie nowych mediów zwiększyło komunikację między ludźmi na całym świecie za sprawą Internetu. Umożliwił on ludziom wyrażanie siebie za pośrednictwem blogów, stron internetowych, filmów, zdjęć i innych mediów generowanych przez użytkowników. Wraz z rozwojem nowych technologii świat staje się coraz bardziej zglobalizowany. Nowe media nie tylko wpływają na formę i treść informacji/przekazów, ale także wpływają na to, jak ludzie rozumieją się nawzajem w procesie komunikacji międzyludzkiej, zwłaszcza ci pochodzący z różnych grup kulturowych czy etnicznych. Komunikacja internetowa dostarczyła informacje tym ludziom, do których wcześniej nie można było dotrzeć. Zwiększyła ich świadomość na temat tego, co dzieje się w innych częściach świata.

Media drukowane wykorzystują tylko tekst i obrazy nieruchome. Media elektroniczne posługują się wieloma kodami, nieruchomymi i ruchomymi obrazami itp., a nowe media, te internetowe, przebijają obydwa dzięki wykorzystaniu multimedialności. Tekst, obrazy, hiperłącza, filmy itp. – z nich może korzystać jedna strona w Internecie. A wszystkie te informacje, w przeciwieństwie do starych mediów, nowe media mogą dostarczać w elastycznych formatach – dzięki smartfonom, tabletom, laptopom, PC itp.

Kolejną zaletą nowych mediów jest to, że pozwalają one na większą interaktywność zarówno wśród producentów, jak i konsumentów. Widzowie mogą udzielać natychmiastowej informacji zwrotnej reporterom, kanałom informacyjnym za pośrednictwem ich strony na Facebooku, Twitterze itp. Odbiorcy i konsumenci, poprzez różne kanały, mogą tworzyć komentarze i być w stałym kontakcie z wieloma grupami w mediach społecznościowych.

W ostatnich latach zauważalny jest spadek obiegu gazet, który jest związany z określoną przestrzenią fizyczną. Treści telewizyjne, o ile nie są umieszczane w Internecie, pozostają w zasięgu oglądalności widzów w ich kraju, dlatego też starsze formy przekazu mają ograniczony zakres i zasięg w porównaniu z nowymi mediami. Kiedy „coś” – informacja, wiadomość – trafi do sieci, staje się dostępne dla prawie każdego, kto ma połączenie z komputerem i siecią. Jednak pytania o „przepaść cyfrową” sprawiają, że z tym argumentem można polemizować. Zdecydowana większość populacji nadal nie ma dostępu do smartfonów ani Internetu. Ta rosnąca interaktywność i większy zasięg doprowadziły w końcu do powstania „globalnej wioski” – połączonej społeczności, która nie jest ograni-

czona ani przestrzenią, ani granicami. Jest to po prostu kontynuacja koncepcji „społeczności wyobrażonych” – terminu ukutego przez socjologa Benedicta Andersona, który uważał, że ludzie czytający te same wiadomości w różnych częściach kraju, daleko od siebie, czują się związani i stają się częścią tej samej społeczności³³.

Stale rosnący świat cyfrowy wpływa na prawie każdy aspekt naszego życia. Rosnąca liczba platform komunikacji cyfrowej jest szybko i łatwo dostępna. Zaczynamy być od nich uzależnieni w biznesie, edukacji, życiu osobistym i innych dziedzinach. Konwergencja zmieniła utrwalone wzorce inwestowania, a także konkurencję i strukturę rynku mediów. Dystrybucja mediów nie jest już powiązana z jedną konkretną siecią, co zwiększa dostępność tych usług i produktów³⁴. Zmienia to relacje między twórcą treści a dystrybutorem treści. Twórcy przekazów informacyjnych mają więcej możliwości rozpowszechniania swoich treści i mogą kontaktować się z czytelnikami i widzami za pośrednictwem różnych platform. Dystrybucja przestaje więc być barierą dla twórcy treści. Dystrybutorzy tradycyjni mają mniejszy wpływ na nawyki konsumentów mediów, ponieważ ci konsumenci mają do wyboru różne sposoby dystrybucji.

Ignacy S. Fiut zauważa, że konwergencja mediów nieustannie towarzyszy wszystkim współczesnym formom komunikowania zarówno medialnego, jak i społecznego. Sądzi, że *w niedalekiej przyszłości nastąpi pełna cyfryzacja przekazu w postaci pojawienia się multipleksów medialnych, co wyjdzie naprzeciw innej tendencji w rozwoju komunikowania, a mianowicie indywidualizacji oraz personalizacji komunikowania medialnego. Użytkownicy mediów staną się zatem nie tylko indywidualnymi użytkownikami zasobów medialnych zgromadzonych w multipleksach, ale będą je przekształcać i wzbogacać, wpływać na ich dystrybucję i kontekst społeczny*³⁵.

Wiele osób uważa, że stare formy komunikacji są już martwe, że nikt już ich nie używa. To jednak nie jest prawdą. W dzisiejszych czasach ludzie mają taką obsesję na punkcie nowych mediów, że zapominają, iż przekaz tradycyjny wciąż może być skuteczny. Mowa tu o marketingu w biznesie. Tradycyjne, stare media, takie jak billboardy i radio, mogą być świetnym sposobem na dotarcie i zwrócenie uwagi określonej grupy ludzi.

Reklamy drukowane, takie jak te w gazetach i czasopismach, nadal są wykorzystywane do jednoczesnego przyciągania dużych grup ludzi. W sytuacji, gdy firmy muszą obejmować szeroki zakres grup wiekowych, dobrym rozwiązaniem mogą być tradycyjne media, takie jak publikacje drukowane. Biorąc pod uwagę oszczędności kosztów, ludzie nadal otrzymują drukowane gazety lub czasopisma. Świadomość marki w dobie marketingu cyfrowego i marek bezpośrednich może

³³ Zob. B. Anderson, *Wspólnoty wyobrażone*, Kraków 1997.

³⁴ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.

³⁵ I.S. Fiut, *Konwergencja mediów a komunikowanie*, [w:] K. Pokorna-Ignatowicz, J. Bierówka (red.), *„Stare” media w obliczu „nowych”, „nowe” w obliczu „starych”*, Kraków 2011, s. 14.

być wyzwaniem. Ale telewizja nadal dobrze sprawdza się w tym zadaniu. Najdroższa forma marketingu – reklamy telewizyjne – nadal ma moc dotarcia do szerokiej i ukierunkowanej grupy odbiorców, w zależności od zasięgu wybranych kanałów.

Jednak w przeciwieństwie do starych mediów, nowe są tymi, które „pokochało” młode pokolenie i prawdopodobnie nie byłoby zdolne do zrezygnowania z nich. Szczególnie chodzi tu o potężne medium komunikacyjne, jakim są *social media*. To one wysuwają się na pierwszy plan. Są stałym tematem dyskusji, zainteresowań, a o ich wpływie na współczesne społeczeństwa i kulturę, jaką tworzą, świadczą statystyki.

Transformacja cyfrowa nie tylko wpłynęła na biznes i uczyniła świat bardziej dostępnym, ale także zmieniła sposób, w jaki się komunikujemy. Najnowsze statystyki mediów społecznościowych pokazują, że w 2021 r. na całym świecie było 3,78 miliarda ich użytkowników – a liczba ta będzie rosła w ciągu najbliższych kilku lat. W obecnej sytuacji odpowiada to około 48 procentom obecnej światowej populacji. Facebook od samego początku kształtował krajobraz mediów społecznościowych i nieustannie ewoluuje, aby sprostać potrzebom użytkowników. Z ponad 2,32 miliardem aktywnych użytkowników miesięcznie Facebook pozostaje najczęściej używaną platformą mediów społecznościowych. Co ciekawe, Facebook był również pierwszą siecią społecznościową, która przekroczyła granicę miliarda aktywnych użytkowników, osiągając ten kamień milowy w trzecim kwartale 2012 roku³⁶.

Te statystyki są dowodem rosnącej dominacji mediów cyfrowych w naszym codziennym życiu. Media społecznościowe przejęły nie tylko sferę biznesu, sferę reklamy, ale także dodatkowo sektor edukacji. Wywarły długotrwały wpływ na sposób komunikowania się ludzi i teraz stały się integralną częścią ich życia. Dzięki WhatsApp zmieniła się i została na nowo zdefiniowana kultura komunikatorów internetowych (wiadomości błyskawicznych) i SMS-y można wysyłać do każdego na całym świecie, o ile jest połączenie z Internetem. Tej przemiany dokonał nie tylko WhatsApp, ale także Facebook, Twitter, LinkedIn i Instagram.

Kultura wpływa na styl życia, a styl życia z kolei wpływa na sposób, w jaki jednostki komunikują się i wchodzą w interakcję z nowymi technologiami medialnymi. Sieci społecznościowe online stały się współczesnym fenomenem kulturowym. Media społecznościowe przekształciły się w zjawisko, które można nazwać uzależnieniem. Współczesne pokolenia są wprowadzane w świat mediów już w bardzo młodym wieku, a zauważyć trzeba, że coraz więcej technologii rozwija się każdego dnia. Są coraz bardziej kuszące. Sprawił to wszystko Internet – nowe medium komunikacji społecznej.

Szeroki zakres cech technologii nowych mediów obejmuje komunikację, współpracę, konwergencję, kreatywność i społeczność. Ogólnie rzecz biorąc,

³⁶ Zob. M. Mohsinber, *10 Social Media Statistics You Need to Know in 2021*, Oberlo, 2021, <https://www.oberlo.in/blog/social-media-marketing-statistics>.

nowe technologie medialne są skoncentrowane na wielu formach komunikacji. Blogi na przykład są znane jako jedna z form technologii nowych mediów, która umożliwia użytkownikom publikowanie treści na własnych stronach internetowych. W związku z tym blog jest alternatywną metodą komunikacji internetowej w celu przekazywania informacji dużej grupie odbiorców. Ponadto posty na blogu nie są komunikacją jednokierunkową, a zatem wymagają od czytelników interakcji/komentowania/publikowania swoich recenzji/opinii online. Dlatego w całym procesie komunikacji występuje czynnik zaangażowania, który ma charakter dwukierunkowy i interaktywny. Krótko mówiąc, komunikację za pośrednictwem nowych mediów można sklasyfikować jako kooperacyjną, sieciową i wielokierunkową. Uczestnicy zaangażowani w komunikację w nowych technologiach medialnych pełnią rolę zarówno nadawcy, jak i odbiorcy. Mogą nawet publikować swoją opinię/informację zwrotną przy wsparciu komputerowego procesu komunikacji.

W literaturze dość często wspomina się, że jeśli nie wszystkie nowe technologie medialne, to przynajmniej kilka z nich ułatwia współpracę przez Internet. Większość dotychczasowej współpracy odbywała się za pośrednictwem e-maili. Wiele dokumentów może być udostępnianych jednocześnie wielu osobom, co oszczędza czas. Wady takiej współpracy e-mailowej były minimalne i była to jedna z najskuteczniejszych metod komunikacji w nowych mediach. Na platformach społecznościowych, takich jak Facebook, Skype, WhatsApp i innych, użytkownicy współpracują w aspektach wirtualnej komunikacji i konwersacji audio. Większość platform mediów społecznościowych umożliwia użytkownikom wirtualne łączenie się ze sobą za pomocą połączeń konferencyjnych i czatów³⁷.

Dzięki umożliwieniu komunikacji dwustronnej media stały się prawdziwie demokratyczne, umożliwiając interakcję użytkownikom i udział w procesie wymiany informacji. W nowych mediach nie ma monopolu na kształtowanie i rozpowszechnianie informacji. Komunikacja w Internecie, dzięki nowym mediom, przebiega według modelu Howarda Rheingolda wielu-do-wielu (*many-to-many*). Inaczej rzecz się ma w starych mediach, gdzie nadawca ma monopol na nadawanie treści i komunikatów, a ludzie uczestniczący w komunikacji są wyłącznie ich odbiorcami. Ten model nosi nazwę jeden-do-wielu (*one-to-many*)³⁸.

Aby skutecznie brać udział w komunikacji cyfrowej, należy posiadać umiejętności cyfrowe. Są to te same umiejętności, które stosuje się w każdej sytuacji w kontaktach interpersonalnych. Umiejętności cyfrowe tak samo mogą być twarde lub miękkie, a najlepiej jest je połączyć, jeśli chce się mieć możliwość skutecznej komunikacji. Umiejętności twarde to podstawowe umiejętności prak-

³⁷ Zob. M.D. Kohli, D. Daye, A.J. Towbin, A.L. Kotsenas, M.E. Heilbrum, *Social Media Tools for Department and Practice Communication and Branding in the Digital Age*, <https://pubs.rsna.org/doi/epdf/10.1148/rg.2018180090>.

³⁸ Zob. J. Nowak, *Nowe media = nowa jakość? Demokracja u progu ery mediów cyfrowych*, [w:] L. Pokrzycka, W. Mich (red.), *Media a demokracja*, Lublin 2007.

tyczne, które pomagają poruszać się w mediach społecznościowych, korzystać z oprogramowania i jak najlepiej wykorzystać platformy wideokonferencyjne. Umiejętności miękkie są mniej namacalne, ale ich też trzeba się nauczyć, jeśli chce się komunikować jasno i pewnie. Umiejętności te obejmują takie rzeczy, jak dostosowanie języka do dyskusji online lub naukę wychwytywania mowy ciała lub tonu głosu w rozmowach wideo.

W związku ze zdolnościami komunikacyjnymi nowych mediów często mówi się o tzw. komunikacji zapośredniczonej. Sidey Myoo tak tłumaczy ten rodzaj komunikacji: *jeśli mówimy o komunikacji językowej, mamy na myśli niezapośredniczoną komunikację w świecie fizycznym, opierającą się na języku werbalnym lub pisanym, poprzez zapośredniczenie rozumiemy użycie urządzenia, umożliwiającego komunikację w środowisku elektronicznym. Używając pojęcia 'język', mam na myśli język tradycyjny, użytkowy, wynikający z istnienia społeczności językowych. Trudno do końca stwierdzić, czy w takim sensie można mówić o jakimś szczególnym języku, wytworzonym w środowisku elektronicznym, tj. jednolitym, ewoluującym, służącym codziennej wymianie informacji. W sytuacji zapośredniczenia, zwłaszcza przy użyciu języka pisanego, zanika większość komunikacji niewerbalnej, mającej znaczenie w świecie fizycznym i polegającej głównie na ekspresji ciała. Nie będąc sama w sobie językiem, komunikacja niewerbalna jest środkiem wyrazu dotyczącym stanu emocjonalnego, wyrażającym m.in. nastawienie do rozmówcy*³⁹.

W komunikacji zapośredniczonej ludzie stali się bardziej otwarci i przestali używać tylu „filtrów”, ilu użyliby w komunikacji twarzą w twarz. W trakcie bezpośredniego kontaktu fizycznego podczas rozmowy współistnienie komunikacji niewerbalnej czasami ma większe znaczenie niż język mówiony. Komunikacja zapośredniczona, choć pozbawiona ekspresji niewerbalnej, jest przecież nastawiona na informowanie, które przez to, że nie jest zaopatrzone w parainformacje czy parakomunikaty⁴⁰ wynikające z komunikacji niewerbalnej w przestrzeni fizycznej, nie zaburza komunikacji.

Jak pisze Ewa Żebrowska, termin *komunikacja zapośredniczona* ma swój źródłosłów w języku angielskim – *computer mediated communication (CMC)*. Oznacza przedmiot badań, czyli technikę i technologię komunikowania oraz proces komunikacyjny, jak i dyscyplinę naukową, która łącząc wiele nauk (ściśle, techniczne, ekonomiczne, humanistyczne), poddaje badaniom zjawisko komunikacji za pomocą komputera⁴¹. Jan Grzenia proponuje użycie prostszych terminów, a mianowicie *komunikacja komputerowa*, a nawet *elektroniczna*, która jest realizowana *za pośrednictwem komputera*. Tłumaczy to tym, że sam komputer podlega ciągłym zmianom technologicznym i nie jest już tym samym urządze-

³⁹ S. Myoo, *Uniwersalizm komunikacji w środowisku internetowym*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2010, 1 (7), s. 50.

⁴⁰ Zob. M. Mazur, *Jakościowa teoria informacji*, Warszawa 1970.

⁴¹ E. Żebrowska, *Tekst w komunikacji zapośredniczonej komputerowo*, „Lingwistyka Stosowana” 2012, nr 5, s. 145.

niem, co 30–40 lat temu. Sam sposób elektronicznego zapisu, czyli zdigitalizowanie wszelkiego rodzaju znaków, ma tu znaczenie. Natomiast warunkiem *sine qua non* tego rodzaju komunikacji jest sieciowe powiązanie komputerów⁴². Z pewnością komputer, jako medium, wraz z Internetem przyczynił się do wykształcenia nowych praktyk komunikacyjnych i jednocześnie zmienił dotychczasowy sposób istnienia tekstu jako środka komunikowania się między ludźmi.

Ludzkie języki nie wytworzyły jednego, ogólnoludzkiego, zawsze różniły się. Współczesna technologia, wszystkie formy komunikacji elektronicznej, połączyła i doprowadziła do szeregu procesów działających na rzecz wartości uniwersalizacji ludzkiego świata i człowieka. Dużą rolę odgrywa tutaj na przykład możliwość translacji, czy emocji, elektroniczne formy komunikacji. Wszystko to ma wpływ na semantykę komunikowania się i rozumienia: *tłumaczenie ludzkich języków zostaje przekazane urządzeniu, tracąc zdolność rozumienia języków, człowiek zyskuje nieznaną wcześniej zdolność komunikacji, a wszelkie ludzkie języki zyskują jednorodność w technologicznej przekładalności*⁴³.

Już dzisiaj zaobserwować można, że młodzi ludzie (i nie tylko) w przyszłości będą spędzać dużo czasu w sieci, nie będą lub mało będą rozmawiać z ludźmi twarzą w twarz. Można zaryzykować twierdzenie, że przyszłość mediów cyfrowych będzie ewoluować w miarę pojawiania się nowych narzędzi, nowych wymagań konsumentów oraz poprawy jakości i dostępności technologii. Rozwój mobilnego wideo, wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, jak i bardziej wyrafinowane wykorzystanie analizy danych, wpłynę na przyszłość mediów cyfrowych. Jest dużym prawdopodobieństwem, że pojawi się wiele innych rozwiązań, które sprawią, że łączenie komputerów i innych źródeł informacji będzie znacznie prostsze. Korzystanie z Internetu będzie niemal tak wszechobecne i niezbędne jak tlen. Bezproblemowa łączność będzie normą, a odłączenie się od niej może być niemożliwe. Możemy stać się świadkami niesamowitych postępów – aż po zmiany dystopijne, które nieodwracalnie zmieniają życie ludzi.

1.3. Analiza społeczeństwa sieci Jana van Dijka w paradygmacie komunikacyjnym

Internet stał się coraz bardziej popularny na początku lat 90. ubiegłego wieku, a jego potencjalny wpływ na jednostki, organizacje i społeczeństwo był wielokrotnie omawiany w dyskursach publicznych i badany w różnych dyscyplinach naukowych. Na przykład, oprócz zmian w praktykach komunikacji interpersonalnej i kwestionowania zrozumienia prywatności, twierdzono również, że postęp technologii informacyjnej wpływa na pojęcie przestrzeni i czasu.

⁴² J. Grzenia, *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2007, s. 13–18.

⁴³ S. Myoo, *Uniwersalizm komunikacji...*, s. 59.

Od lat mamy do czynienia z debatami wokół koncepcji społeczeństwa sieciowego, które skupiają się na wpływie korzystania z Internetu na interakcje społeczne, szczególnie w formie społeczności wirtualnych. W debacie o ostatnich przemianach społecznych ze społeczeństwa masowego w społeczeństwo sieciowe *main stream* istotną rolę pełnią poglądy Manuela Castellsa i Jana van Dijka.

Sieć jako taka (*off-line*) nie jest obecnym wynalazkiem. W historii ludzkości jednostki, plemiona i miasta tworzyły sieci. Ich celem zawsze była współpraca i wsparcie, które były niezbędne dla przetrwania uczestników, a także chęć pomnażania majątku⁴⁴. Te tradycyjne sieci miały jednak swoje ograniczenia pod względem wielkości i przestrzeni, ponieważ coraz trudniej było koordynować rosnącą liczbę osobników na coraz większych odległościach. Dopiero wraz z wynalezieniem nowoczesnych technologii komunikacyjnych sieci mogą wykorzystać swój potencjał⁴⁵.

Sieć – pojęcie to ma różne konotacje, używane jest w różnych kontekstach w wielu dziedzinach nauki. Większości kojarzy się z perspektywą medialną, z Internetem w odniesieniu do takiej technologii jak sieć WWW (World Wide Web). A *sieć*, w omawianym kontekście, ma przede wszystkim aspekt społeczny. Sieci są dynamicznymi, samorozwojowymi strukturami, które zasilane przez technologię informacyjną i komunikujące się tym samym językiem cyfrowym mogą się rozwijać i obejmować wszystkie wyrażenia społeczne, a znacząco zwiększając swoją wartość w miarę dodawania węzłów⁴⁶.

Zanim zostanie omówiona analiza sieci według Jana van Dijka, niekwestionowanego znawcy nowych mediów, warto przytoczyć paradygmat społeczeństwa sieciowego innego autora – Manuela Castellsa – jednego z czołowych teoretyków tej koncepcji.

Pojęcie społeczeństwa sieciowego jest ściśle związane z interpretacją społecznych implikacji globalizacji i roli technologii komunikacji elektronicznej w społeczeństwie. Definicja społeczeństwa sieciowego podana przez Castellsa mówi, że jest to taki typ społeczeństwa, którego istotą jest sieć relacji społecznych. Te z kolei oparte są na technologiach informacyjnych i komunikacyjnych wykorzystujących mikroelektronikę⁴⁷. Castells definiuje zatem współczesny krajobraz społeczny jako epokę informacyjną, w której społeczności ludzkie wykonują swoje działania w nowym paradygmacie technologicznym i argumentuje, że krajobraz ten został zapoczątkowany przez rewolucję technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT) w drugiej połowie XX wieku.

Z historycznego punktu widzenia sieci społecznościowe istniały zawsze. Kluczowym czynnikiem wyróżniającym społeczeństwo sieciowe jest to, że wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych pomaga w tworzeniu

⁴⁴ Zob. J. van Dijk, *Społeczne aspekty...*

⁴⁵ Zob. M. Castells, *Społeczność sieci*, Warszawa 2007.

⁴⁶ Tamże.

⁴⁷ Tamże.

i utrzymywaniu rozległych sieci, w których tworzone są nowe rodzaje relacji społecznych. Według Castellsa do powstania tej nowej struktury społecznej doprowadziły trzy procesy: 1) restrukturyzacja gospodarek przemysłowych w celu dostosowania do otwartego podejścia rynkowego, 2) ruchy kulturalne zorientowane na wolność końca lat 60. i początku 70. ubiegłego stulecia, w tym ruch na rzecz praw obywatelskich, ruch feministyczny i ruch ekologiczny, oraz 3) rewolucja w technologiach informacyjnych i komunikacyjnych⁴⁸.

Kluczowym aspektem koncepcji społeczeństwa sieciowego jest to, że konkretne społeczeństwa (państwa narodowe lub społeczności lokalne) są głęboko dotknięte włączeniem i wykluczeniem z globalnych sieci, które strukturyzują produkcję, konsumpcję, komunikację i władzę. Hipoteza Castellsa jest taka, że wykluczenie nie jest tylko zjawiskiem, które będzie stopniowo wygasać, gdy zmiany technologiczne ogarną wszystkich na świecie, jak na przykład w przypadku, gdy każdy ma telefon komórkowy. Twierdzi, że wykluczenie jest wbudowaną, strukturalną cechą społeczeństwa sieciowego. Po części dzieje się tak dlatego, że sieci opierają się na integracji i wykluczeniu. Sieci funkcjonują na zasadzie włączania ludzi i zasobów, które są cenne dla ich zadania, oraz wykluczania innych ludzi, terytoriów i działań, które mają niewielką lub żadną wartość dla wykonywania tych zadań. Różne sieci mają różne uzasadnienia i geografie włączania i wykluczenia. Najbardziej fundamentalne podziały w społeczeństwie sieciowym według Castellsa to podział pracy i pułapka ubóstwa. Charakteryzuje je jako przepaść między *tymi, którzy są źródłem innowacji i wartości dla społeczeństwa sieciowego, tymi, którzy jedynie wykonują instrukcje, a tymi, którzy nie mają znaczenia, czy jako pracownicy (niewystarczająca edukacja, życie na marginalnych obszarach z nieodpowiednią infrastrukturą udziału w globalnej produkcji) lub jako konsumenci (zbyt biedni, aby być częścią globalnego rynku)*⁴⁹.

Jedną z najważniejszych sił wpływających na zmianę i rozwój w społeczeństwie sieci jest napięcie między wysiłkami niektórych sieci, aby narzucić swoje wartości i cele, a wysiłkami innych, aby oprzeć się ich dominacji. *Empowerment* (wzmocnienie) według Castellsa⁵⁰ wzmacnia media społecznościowe, w tym sieci (takie jak Facebook) i ruchy społecznościowe połączone za pośrednictwem Internetu. Castells postrzega media społecznościowe jako dowód trendów w globalizacji, które promują różnorodność kulturową, innowacyjność i pewne rodzaje wolności. Dlatego też Castells znowelizował teorię społeczną, a tym samym potwierdził, że stworzony został typ społeczeństwa żyjący w czasach znaczących zmian zarówno społecznych i technologicznych, określających nowy typ kultury.

Poglądy Jana van Dijka, drugiej oprócz Castellsa osoby, która niewątpliwie wniosła duży wkład w teorie komunikacji, oscylowały wokół wątków dotyczących zmiany społecznej. Van Dijk zaobserwował i opisał skutki wprowadzenia

⁴⁸ Tamże.

⁴⁹ Tamże, s. 29.

⁵⁰ Tamże, s. 17.

informatyki i Internetu do środowiska pracy i postanowił zbadać jego wpływ na jednostki, organizacje i społeczeństwa. Jego opracowanie *Społeczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*⁵¹ jest obszernym, interdyscyplinarnym przeglądem dyskursu dotyczącym społecznego wpływu nowych mediów. Autor definiuje nowe media jako wynik połączenia mediów i sieci społecznościowych oraz jako wskaźnik drugiej (r)ewolucji komunikacyjnej strukturalnej, w której sieci medialne stają się nową linią życia społeczeństwa, społeczeństwem sieciowym. Innymi słowy, sieci społecznościowe osób, grup i organizacji, które są realizowane w Internecie i sieciach telefonii komórkowej, stanowią rozwój nowych mediów. Węzły sieci są równie ważne, jak jej połączenia, i choć nowe media wpływają na użytkowników, to ci użytkownicy kształtują również charakter nowych mediów. Van Dijk ostrzega, aby nie wnioskować, że nowe media drastycznie zmieniają praktyki i procesy społeczne⁵². Głównym jego przesłaniem jest to, że nowe media raczej wzmacniają niż zmieniają istniejące trendy. Oznacza to, że nowe media nie są ani neutralne, ani korzystne, ani szkodliwe jako takie. Ich wpływ zawsze odzwierciedla aktualny kontekst społeczny, kulturowy i polityczny – pomimo ustandaryzowanych cech konstrukcyjnych i technicznych.

Van Dijk społeczeństwo sieci definiuje jako *formację społeczną, w której istnieje infrastruktura sieci społecznych i medialnych kształtujących sposób jego organizacji na wszystkich poziomach (jednostkowym, grupowym/organizacyjnym i społecznym). Sieci te w coraz większym stopniu łączą ze sobą wszystkie segmenty i części tej formacji (jednostki, grupy i organizacje)*⁵³.

Społeczeństwo sieciowe, jak widzi to van Dijk, może wyjaśnić nowy typ społeczeństwa, w którym relacje społeczne są zorganizowane w ramach technologii mediacyjnych, które tworzą sieć komunikacyjną, a nie sieci typowane przez bezpośrednie relacje społeczne. Teoria mediacji technologicznej oferuje ramy do analizy ról, jakie technologie odgrywają w ludzkiej egzystencji i społeczeństwie. Jej główną ideą jest to, że technologie, gdy są używane, pomagają kształtować relacje między człowiekiem a światem⁵⁴. Ta odmienna logika organizacyjna daje początek różnym zdolnościom jednostek społecznych, do których poprzednie społeczeństwa nie mogły dążyć. Van Dijk odróżnia społeczeństwo sieciowe od społeczeństwa informacyjnego, podkreślając to, na czym się skupiają, tzn. koncepcja społeczeństwa informacyjnego koncentruje się na zmieniającej się istocie procesów społecznych, podczas gdy koncepcja społeczeństwa sieciowego bada formy organizacyjne procesów społecznych⁵⁵.

⁵¹ Zob. J. van Dijk, *Społeczne aspekty...*

⁵² Zob. S. Schumann, *Jan Van Dijk: The Network Society*, https://www.researchgate.net/publication/298428268_Jan_Van_Dijk_The_Network_Society_London_Sage_Publications_2012/references.

⁵³ J. van Dijk, *Społeczne aspekty...*, s. 36.

⁵⁴ P.P. Verbeek, *Mediation Theory*, <https://ppverbeek.org/mediation-theory/>.

⁵⁵ Tamże, s. 35.

Van Dijk ukazuje drogę przejścia od społeczeństwa masowego do społeczeństwa sieci i wskazuje, na czym polegają różnice obu tych formacji. Wskazuje, że społeczeństwo masowe ma swoje korzenie w czasach rewolucji przemysłowej i opierało się na dużych gospodarstwach domowych, rodzinach wielopokoleniowych, organizacjach i wspólnotach. Członkowie mieli ograniczony dostęp do relatywnie niewielkiej liczby dostępnych mediów, skierowanych do wszystkich odbiorców, podczas gdy społeczeństwo sieci korzysta w coraz większym stopniu z mediów interaktywnych, skierowanych do wybranych odbiorców⁵⁶.

Według Jana van Dijka sieci nie mają być podstawowymi jednostkami współczesnego społeczeństwa, tak jak są w opinii Manuela Castellsa. Te podstawowe jednostki mają być jednostkami, gospodarstwami domowymi, grupami i organizacjami, połączeniem sieci społecznościowych i medialnych wytworzonych przez obie organizacje. Innowacje technologiczne tworzą jedynie wszechogarniającą strukturę sieciową nowoczesnych społeczeństw. Ta kombinacja uzasadnia użycie silnej metafory sieci kształtujących układ nerwowy zaawansowanych społeczeństw wysokich technologii⁵⁷.

Castells i van Dijk są niewątpliwie przedstawicielami klasycznych koncepcji społeczeństwa sieci, najbardziej znanymi propagatorami tego pojęcia. Warto jednak zwrócić uwagę na poglądy Darina Barneya⁵⁸. Jego główną tezą jest to, że samo społeczeństwo sieciowe jest odzwierciedleniem pojawiania się sieci jako kluczowej praktyki organizacyjnej w wielu elementach społeczeństwa (w szczególności technologii, ekonomii, polityce i tożsamości). Rozważa istotę technologii sieciowych i przedstawia przekonujące badanie społecznych, politycznych i ekonomicznych implikacji technologii sieciowych oraz ich zastosowania w szerokim zakresie praktyk i instytucji. Rewolucja społeczna według Castellsa miała być spowodowana zmianą technologiczną i Barney powraca do kontekstu jego pism.

W publikacji *Spoleczeństwo sieci* Barneya, która traktowana jest jako skrypt dla studentów socjologii i studiów o mediach i komunikacji, autor zadaje kluczowe pytania: czy jesteśmy w trakcie rewolucji cyfrowej?, czy nowe technologie informacyjne i komunikacyjne zrodziły nową formę społeczeństwa, czy też wzmacniają i rozszerzają istniejące wzorce i relacje? Sugeruje, że podobnie jak koncepcja społeczeństwa informacyjnego, idea społeczeństwa sieciowego jest narzędziem retorycznym, mającym na celu zapewnienie uznania zmian, które już zaszły.

Mówiąc o społeczeństwie sieci można również wspomnieć o *społeczności sieciowej*. Termin ten został ukuty przez Andreeasa Wittela⁵⁹, który zauważył w społeczeństwie tendencję do tworzenia sieci zamiast społeczności. W przeciwieństwie do społeczności, relacje sieciowe opierają się na wymianie informacji.

⁵⁶ Tamże, s. 54–55.

⁵⁷ Tamże, s. 37.

⁵⁸ Zob. D. Barney, *Spoleczeństwo sieci*, Warszawa 2008.

⁵⁹ Zob. A. Wittel, *Toward A Network Sociality*, „Theory, Culture and Society” 2001, 18 (6), s. 51–76, https://www.researchgate.net/publication/249725890_Toward_A_Network_Sociality.

Wspólne doświadczenia i historia jako wspólne mianowniki tracą na wartości. Spotkania „towarzyskie” są krótkie, ale intensywne.

W swoim eseju Wittel formułuje pięć głównych cech społeczności sieciowej: po pierwsze, indywidualizacja, po drugie, powstawanie krótkotrwałych i silnych relacji, po trzecie, koncentracja na informacji zamiast narracji, po czwarte, połączenie pracy i zabawy, a wreszcie po piąte, rosnące znaczenie technologii. Dwie pierwsze cechy społeczności sieciowej, indywidualizacja i relacje efemeryczne, są ze sobą powiązane. Natomiast dla van Dijka indywidualizacja wiąże się z definicją jednostki jako podstawowej jednostki społeczeństwa sieciowego. Choć Castells nie podziela opinii van Dijka na ten temat, zgadza się z nim, że tradycyjne grupy, na przykład rodziny i wspólnoty, uległy rozdrobnieniu⁶⁰.

Większość społeczności sieciowych jest wynikiem spotkania uczestników, ponieważ dzielą tę samą wirtualną przestrzeń i mają podobne problemy. Społeczność sieciowa to w rzeczywistości fizyczne społeczności „obsługiwane” przez sieć online. Można zatem zadać pytanie: czy mamy do czynienia z sieciami społecznościowymi, czy społecznościami sieciowymi?

Zarówno van Dijk, jak i Castells, definiują społeczności sieciowe, grupy internetowe jako społeczności cybernetyczne, społeczności cyfrowe, internetowe, czy wirtualne (VC – *virtual community*). Wszyscy jednak uczestnicy takich „spotkań” muszą być w sieci, którą – co warto przypomnieć – Jan van Dijk nazywa *zbiorem połączeń między elementami jakiejś jednostki. Elementy sieci są nazywane mianem węzłów. Aby powstała sieć, musi składać się z co najmniej trzech elementów i dwóch powiązań. Pojedyncze połączenie dwóch elementów nazywane jest stosunkiem lub relacją*⁶¹. Zatem, jak zaznaczono na wstępie tego podrozdziału, tu sieć opisana jest w kontekście społecznym, więc dotyczy relacji na różnych poziomach, między jednostkami, grupami i organizacjami, na poziomie społecznym i globalnym. Społeczeństwo sieciowe, jak widzi to van Dijk, może wyjaśnić nowy typ społeczeństwa, w którym relacje społeczne są zorganizowane w ramach technologii mediacyjnych, tworzących sieć komunikacyjną, a nie sieci typowane przez bezpośrednie relacje społeczne.

Sandy Schumann⁶², w recenzji książki van Dijka *The Network Society*, zwraca uwagę, że poglądy van Dijka dotyczące społeczeństwa sieci odnoszą się do kilku przykładów nowych mediów, w tym mediów społecznościowych, komunikacji za pośrednictwem komputera, e-książek, platform wymiany wiedzy i innych. Píše, że może być zaskakujące dla tych, którzy oczekują od tytułu książki skupienia się na mediach, sieciach społecznościowych lub technicznych. Wzajemne powiązanie tych pojęć staje się jednak oczywiste, gdy rozpatruje się teoretyczne podstawy społeczeństwa sieci, które wynikają z teorii sieci, strukturyzacji i medium. Węzły sieci są tak

⁶⁰ Zob. K. Gebre, *Key features of network sociality and critical assessment of the notion of a 'networked society'*, <https://www.grin.com/document/75179>.

⁶¹ J. van Dijk, *Społeczne aspekty...*, s. 42.

⁶² S. Schumann, *Jan van Dijk...*

samo ważne, jak jej połączenia, i choć nowe media wpływają na jej użytkowników, to ci użytkownicy również kształtują charakter nowych mediów.

Przypuszczać należy, że świat w niedalekiej przyszłości w coraz większym stopniu stanie się jedną społecznością. Wiadomości tekstowe SMS praktycznie znikną, być może pozostaną tylko w sytuacjach awaryjnych, ponieważ aplikacje do obsługi wiadomości przejmą kontrolę. Zawartość chmury wzrośnie, gdy ludzie poczują się komfortowo z tą koncepcją i zaczną uwalniać swoje psychologiczne przywiązanie do własności. Już dzisiaj zauważa się, że ponieważ coraz więcej osób wchodzi do sieci, inni również chcą się do niej przyłączyć. Aby zapewnić dostęp do informacji w rozwijających się sieciach, pośrednicy – tacy jak portale społecznościowe – stają się niezbędnymi.

1.4. Koncepcja społeczeństwa informacyjnego

Wizje informatyzacji i społeczeństwa informacyjnego, czy można by rzec, „bezpapierowego”, pojawiające się sporadycznie w formie książek lub w czasopiśmie w latach 70. i 80. XX wieku, wydawały się raczej futurystyczne i przede wszystkim abstrakcyjne. Mówiły o bardzo trudnych do wyobrażenia tematach i do tego nie były wsparte funkcjonalną infrastrukturą, która mogłaby przynajmniej zbliżyć tę wizję do praktyk życiowych większości społeczeństw. W ciągu ostatnich dekad nastąpiły ogromne zmiany technologiczne, które znacząco przemieściły ludzkość z chimery do rzeczywistości, w obszarze społeczeństwa informacyjnego lub „sieciowego”. Te najbardziej znaczące zmiany wpłynęły na rozwój i masową ekspansję komputera osobistego i Internetu. Dzisiaj większość potrafi nie tylko wyobrazić sobie, ale także próbować w praktyce, co oznacza posiadanie nieograniczonego dostępu do szerokiego wachlarza zasobów informacyjnych oraz możliwość interaktywnej komunikacji z każdym na planecie⁶³.

Zagadnienia związane z zastosowaniem ICT (ang. *information and communication technologies*, pol. *technologie informacyjno-telekomunikacyjne, teleinformatyczne* lub *techniki informacyjne*), ich rolę i wpływem na różne obszary i procesy gospodarcze, społeczne i kulturowe, stanowią nie lada problem w ich prawidłowym definiowaniu. Można rzec, że społeczeństwo informacyjne to określenie społeczeństwa, w którym tworzenie, dystrybucja i manipulowanie informacją stało się najważniejszą działalnością gospodarczą i kulturalną.

Termin *socjełczeństwo informacyjne* wprowadził Japończyk – Tadao Umesao w roku 1963 na łamach artykułu poświęconego teorii ewolucji społeczeństwa opartego na technologiach informatycznych, a spopularyzował je pięć lat później Keinichi Kayoma w rozprawie *Introduction to Information Theory*⁶⁴.

⁶³ Zob. P. Rankov, *Informacyjna społeczność. Perspektywy, paradoxy, problemy*, Levice 2006.

⁶⁴ Cyt. za: T.T. Brzozowski, *Socjełczeństwo informacyjne a gospodarowanie czasem wolnym. Etyczne konsekwencje desakralizacji życia społecznego*, s. 69, <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/ele>

Jak zauważa Zdzisław Dobrowolski⁶⁵, to jednak Daniel Bell, amerykański socjolog, wywarł największy wpływ na stworzenie koncepcji społeczeństwa informacyjnego. Bell nazywał je również *postindustrialnym*. Koncepcja społeczeństwa informacyjnego odpowiada na rozpowszechnianie się i wszechobecność informacji. Trwały i przyspieszony rozwój mediów, edukacji i uczestnictwa w edukacji, a także technologii komunikacji komputerowej skłonił wielu do przypuszczenia, że eksplozja informacji wyróżnia nową epokę. Społeczeństwo informacyjne to takie, w którym informacja jest cechą definiującą, w przeciwieństwie do społeczeństwa przemysłowego, w którym energia parowa i paliwa kopalne były elementami wyróżniającymi⁶⁶. Najogólniej mówiąc, termin *społeczeństwo informacyjne* można zdefiniować jako etap, w którym rozwój społeczeństwa jest zorientowany na natychmiastowe pozyskiwanie i rozpowszechnianie wszelkiego rodzaju informacji.

A.S. Duff twierdzi, że stanowisko Bella zawsze zawierało trzy rozróżnialne nurty lub elementy: jeden dotyczący postindustrialnej siły roboczej informacji, drugi dotyczący przepływów informacji (zwłaszcza wiedzy naukowej), a trzeci dotyczący komputerów i rewolucji informacyjnej. Tezę Bella o społeczeństwie informacyjnym najlepiej rozumieć jako syntezę tych pierwiastków⁶⁷. Mówiąc o społeczeństwie informacyjnym, Bell ma na myśli to, że przechodzi ono od producenta dóbr (produkcji) do gospodarki usługowej. Ta wiedza teoretyczna, technologia i informacja stają się głównym rodzajem towaru. Informacje i ci, którzy wiedzą, jak je tworzyć, gromadzić i rozpowszechniać, są bardziej cenieni niż praca. Wskazuje, że informacje są zwykle kosztowne w produkcji, ale tanie w reprodukcji. Oznacza to, że wyprodukowanie pierwszej kopii dobra informacyjnego (jak np. napisanie książki lub nagranie płyty CD) jest zwykle dość kosztowne, ale reprodukcja tych towarów jest często pomijana w kalkulacjach⁶⁸.

Jan van Dijk uważa, że istnieje kilka koncepcji, które pozwalają zrozumieć, z jakim typem społeczeństwa mamy do czynienia w przypadku masowego korzystania z technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Od razu nasuwa się myśl, że jest to społeczeństwo informacji, którego wszystkie działania są nasycone informacją. Prowadzi to do powstania społeczeństwa opartego na nauce, racjonalności i refleksyjności. Do gospodarki, w której wszystkie wartości i sektory mają związek z produkowaniem informacji. Rynek pracy wymaga zawodów opartych na przetwarzaniu informacji, wymaga zatem odpowiednio wysokiej

ment/bwmeta1.element.desklight-0cc81a63-56bf-493c-8d6a-c4106bd916eb/c/432-1324-1-PB.pdf.

⁶⁵ Zob. Z. Dobrowolski, *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego Daniela Bella*, <http://www.bbc.uw.edu.pl/Content/20/08.pdf>.

⁶⁶ Zob. D. Bell, *Nadejście społeczeństwa postindustrialnego...*

⁶⁷ Zob. A.S. Duff, *Daniel Bell's theory of the information society*, „Journal of Information Science” 1998, 24 (6), <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.989.9446&rep=rep1&type=pdf>.

⁶⁸ Zob. D. Bell, *Nadejście społeczeństwa postindustrialnego...*

wiedzy i wykształcenia. W kulturze zaś dominują produkty medialne i informacyjne z typowymi dla nich znakami, symbolami i znaczeniami⁶⁹.

Zdaniem Kazimierza Krajewskiego społeczeństwo informacyjne to społeczeństwo zarówno szerokiego dostępu do informacji, jak i faktycznej partycypacji w systemach informacyjnych, czyli w tak zwanej sieci. Informacja staje się podstawowym dobrem i czynnikiem społecznego rozwoju. Sama informacja i dostęp do niej stanowią czynniki samookreślenia się członka społeczeństwa⁷⁰.

Ideę globalnego społeczeństwa informacyjnego można postrzegać w powiązaniu z przewidywaniami Marshalla McLuhana, że media komunikacyjne przekształcą świat w *globalną wioskę*⁷¹. Należy zgodzić się z tezą, że dostęp do informacji oraz posiadanie ich i edukacja to najbardziej cenione wartości, jakie niosą media komunikacyjne. Informacje przenikają już wszystkie dziedziny życia, dostarczając ogromnej ich liczby. Komputeryzacja i robotyzacja prowadzą do masowego komunikowania się, a to właśnie stanowi podstawę społeczeństwa informacyjnego. Informacje, możliwości ich przetwarzania i wiedza wynikająca z tych informacji, stały się towarem i podstawą do tworzenia PKB, będącym źródłem utrzymania społeczeństw.

Życie w społeczeństwie informacyjnym oznacza codzienne radzenie sobie z zalewem informacji. Sukces i przetrwanie zależą od umiejętności lokalizowania, analizowania i wykorzystywania informacji w sposób umiętny i właściwy. Jednak w ostatnich latach w raportach udokumentowano „funkcjonalny analfabetyzm” wielu dorosłych, którzy nie są w stanie zarządzać niezbędnymi im informacjami⁷². Rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji, krytyczne myślenie, zbieranie informacji i tworzenie sensów to umiejętności związane ze zdolnością korzystania z informacji. Umiejętności te muszą być nauczane od przedszkola, oprócz podstawowej umiejętności czytania i pisania oraz obsługi komputera, jeśli ludzie mają funkcjonować w środowisku informacyjnym. Uznanie, że umiejętność obsługi komputera to coś więcej niż tylko umiejętność obsługi i programowania komputera, idzie w parze z uznaniem, że umiejętność informatyczna to coś więcej niż tylko wiedza o tym, gdzie znaleźć źródła informacji. Wymaga tego wiek informacji i społeczeństwo informacyjne. Życie w społeczeństwie informacyjnym to funkcjonowanie wśród technologii informatycznych, które oferują coraz bardziej nowoczesne narzędzia komunikacji społecznej.

Jak wskazuje wielu autorów i znawców tematu⁷³, nie ma jednolitej wykładni interpretacyjnej terminu *społeczeństwo informacyjne*. Charakteryzuje go różno-

⁶⁹ J. van Dijk, *Społeczne aspekty...*, s. 35–36.

⁷⁰ K. Krajewski, *Osobowa podmiotowość i wspólnota a społeczeństwo informacyjne*, „Ethos” 2005, 1–2 (69–70), s. 50.

⁷¹ Zob. M. McLuhan, *Zrozumieć media...*

⁷² Zob. S. Hubbard, *Information Skills for an Information Society: A Review of Research*. ERIC Digest, New York 1987, <https://www.ericdigests.org/pre-9218/information.htm>.

⁷³ Zob. T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, *Społeczeństwo informacyjne: szanse, zagrożenia, wyzwania*, Kraków 1999.

rodność i wielopłaszczyznowość definicji. Kluczowym terminem jest tutaj *informacja*, która dzięki wynalazkom i rozwojowi technologii telekomunikacyjnych stała się wszechobecna, wszechmocna i wszechdostępna⁷⁴. Stąd taka wielość definicji.

Tomasz Goban-Klas uważa, że jakkolwiek termin „*społeczeństwo informacyjne*” zdaje się być zbyt szeroki, tak termin „*społeczeństwo sieciowe*”, choć zwraca uwagę na istotną transformację ludzkich relacji, jest zbyt wąski, aby za jego pomocą ująć całość współczesnych przemian w dziedzinie komunikacji⁷⁵. Zwraca uwagę na fakt, że w języku angielskim funkcjonuje termin *mediated society*, czyli *społeczeństwo medialne*. Wskazuje, że termin ten obejmuje pojęcie *społeczeństwa informacyjnego* (w zakresie treści) i *społeczeństwa sieciowego* (w zakresie formy), przy czym pierwszeństwo przysługuje aspektowi formalnemu. Nowa faza rozwoju – zarówno sieci, jak i informacji, złączonych przez pojęcie „*medium*” – daje początek nazwie nowej formacji społecznej: *formacji medialnej*. Jej *differentia specifica* to właśnie kluczowe pojęcia: *medium* (technicznego), *informacji*(wiedzy), *sieci* (globalnej). Termin „*społeczeństwo medialne*” czy też „*globalne społeczeństwo medialne*” wydaje się najtrafniejszy dla określenia formacji i *społeczeństwa nasyconego* (a właściwie *przesyconego*) *mediami*⁷⁶.

Joanna Papińska-Kacperek proponuje, aby społeczeństwem informacyjnym nazywać zbiorowość, w której co najmniej 50% plus jedna osoba spośród czynnych zawodowo zatrudnionych jest przy przetwarzaniu informacji⁷⁷. To sformułowanie dotyczyło społeczeństwa opartego na pracy.

Bardzo związłą definicję, która zaczęła funkcjonować na gruncie polskiej socjologii rozwoju społecznego, zasugerowali Kazimierz Krzysztosek i Marek S. Szczepański. Według nich społeczeństwo informacyjne to takie, które intensywnie wykorzystuje informacje w każdej dziedzinie życia, tj. w życiu społecznym, kulturalnym, ekonomicznym i politycznym. Środki komunikacji, możliwości ich przetwarzania, stanowią podstawę tworzenia większości dochodu narodowego, a jednocześnie stanowią źródło utrzymania dla większości ludzi⁷⁸.

Choć brzmi to jak truizm, wszystko, co istnieje na świecie, ma swoje wady i zalety. Tak jest też ze społeczeństwem informacyjnym, od którego (chyba?) nie ma już odwrotu.

Do wad zaliczyć można m.in.: 1) tzw. luki informacyjne, które mogą powodować zakłócenia w komunikacji międzyludzkiej, a przyczyną może być po prostu brak dostępu do informacji i możliwości ich przetwarzania⁷⁹; 2) natłok infor-

⁷⁴ T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe: teorie analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Warszawa 2005, s. 291.

⁷⁵ Tenże, *Nadchodzące społeczeństwo medialne*, „Chowanna” 2007, 2, s. 41.

⁷⁶ Tamże, s. 43.

⁷⁷ J. Papińska-Kacperek, *Społeczeństwo informacyjne*, Warszawa 2006, s. 17.

⁷⁸ Zob. K. Krzysztosek, M.S. Szczepański, *Zrozumieć rozwój: od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*, Katowice 2005, s. 107 i dalsze.

⁷⁹ W. Siwiński, *Kryzys lat 2007–2009 i luka informacyjna w sektorze finansowym*, „Management and Business Administration. Central Europe” 2013, 21 (2 (121)), s. 6–22.

macji, które stale rosną, a maleją możliwości ich przyswajania przez ludzi, przez co te czynności trzeba przerzucić na komputery i maszyny lub ograniczać się do węższych specjalizacji⁸⁰; 3) naruszanie i ograniczanie prywatności, na co składa się publikowanie danych osobowych, zdjęć itp.; 4) szkodliwe treści mogące wywołać negatywne emocje odbiorców (fałszywe treści, tzw. *fake newsy*, patostreamy, treści rasistowskie, ksenofobiczne, pedofilskie, wzywające do nietolerancji czy agresji)⁸¹; 5) bardzo ograniczone kontakty *face to face*, kontakty sprowadzające się do krótkich SMS-ów, emotikonów i emoji, co już od najmłodszych lat kształtuje niewłaściwe kontakty interpersonalne, które z czasem mogą powodować wiele problemów i konfliktów.

Spółeczeństwo informacyjne ma również wiele zalet, które ułatwiają życie i funkcjonowanie w społeczeństwie. Wszystkie dziedziny życia, czynności, które w nazwie mają prefiks *e-*, stanowią dobrodziejstwo dzisiejszego świata. Wymienić można np.: *e-handel*, *e-pracę*, *e-edukację* (naukę), *e-biznes*, *e-bankowość*, *e-administrację*, *e-receptę* itp. Tu dostęp do tych sfer umożliwiony jest przy wykorzystywaniu nowoczesnych technologii, w sposób łatwy i prosty. Oprócz wymienionych niektórych wad i zalet istnieje wiele cech charakteryzujących społeczeństwo informacyjne, jednak zawsze w epicentrum znajdują się nowoczesne technologie pozwalające rozpowszechniać informacje natychmiast i bez barier.

Niewątpliwie, współczesna cywilizacja z szerokim dostępem do informacji i sposobem ich wykorzystywania stanowi nieocenioną wartość. Społeczeństwa informacyjne ewoluują wraz z postępem nowoczesnych technologii. Dokąd zaprowadzą ludzkość? Do jakich nowych form społecznych? Dzisiaj tego nie wiadomo, a przewidywanie przyszłości od dawna nie ma sensu.

O roli i ważności rosnącego znaczenia procesów informatyzacji społecznej świadczy fakt ustanowienia przez Organizację Narodów Zjednoczonych, w 2006 roku, dnia 17 maja Światowym Dniem Społeczeństwa Informacyjnego.

1.5. Społeczeństwo z gospodarką opartą na wiedzy

W połowie XX wieku, jak już wspomniano wcześniej, w rzeczywistości społeczno-gospodarczej uprzemysłowionych krajów świata nastąpił ruch w kierunku społeczeństwa sieci, informacyjnego oraz wiedzy. Proces ten znalazł swój szczególny wyraz w kulturze, strukturze społecznej, instrumentach ekonomicznych, a także w edukacji. W społecznej humanitarnej narracji ostatnich dekad zasugerowano paradygmatyczny charakter obecnych zmian. Żyjemy w czasach, które krótko nazywamy *erą informacji*. Dzisiaj wszelkie informacje stały się cenniejsze

⁸⁰ W. Babik, *O natłoku informacji i związanym z nim przeciążeniu informacyjnym*, <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/babik.pdf>

⁸¹ Zob. A. Rywczyńska, J. Piechna, *Szkodliwe treści w Internecie. Poradnik dla nauczycieli. Bezpieczni w sieci z OSE*, Warszawa 2021.

od dóbr materialnych. Społeczeństwo wiedzy jest centralną koncepcją zarówno dla pojmowania współczesnych społeczeństw, jak i planowania ich przyszłości.

Pojęcie społeczeństwa wiedzy (z gospodarką opartą na wiedzy) ma długą historię. Od lat 60. XX wieku teoretycy twierdzili, że przyszłość zaawansowanych krajów kapitalistycznych jest definiowana przez eksploatację wiedzy i informacji. Uczeń tacy jak Peter F. Drucker⁸², Daniel Bell⁸³ i Alvin Toffler⁸⁴ argumentowali, że rewolucja oparta na wiedzy była dla industrializacji tym, czym industrializacja dla społeczeństwa rolniczego. Opracowano obszerną literaturę, podkreślając znaczenie wiedzy i zaawansowanej edukacji formalnej dla napędzania gospodarki opartej na wiedzy.

Terminy *społeczeństwo informacyjne* i *społeczeństwo wiedzy* są często używane zamiennie na określenie społeczeństwa, w którym wiedza stała się najważniejszym czynnikiem produkcji, istniejącą kulturą wytwarzania wiedzy wspieraną przez wyższy poziom edukacji, zwłaszcza edukację nauczycieli, a nacisk kładziony jest nie tylko na wykorzystanie nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych, ale także treści, znaczenia oraz wiedzę i umiejętności oparte na wiedzy. Dlatego też obecnie istnieje tendencja do stosowania terminu *społeczeństwo oparte na wiedzy*. Odzwierciedla to poczucie, że pojęcie „informacji” może być nieadekwatne względem daleko idących zmian społecznych, których można się spodziewać. „Wiedza” oznacza zasób, który jest bogatszy, bardziej ustrukturyzowany, lepiej zorganizowany, bardziej złożony i bardziej jakościowy niż „informacja”. Wiedza jest w znacznej mierze wynikiem gromadzenia i przetwarzania, ale wymaga również osądu⁸⁵.

Rozszerzenie tych rozróżnień terminologicznych na społeczeństwa informacyjne i oparte na wiedzy powoduje zmianę paradygmatu w akcentowaniu dwóch społeczeństw. *Społeczeństwo wiedzy* jest pojęciem jakościowo bogatszym, a przejście do *społeczeństwa opartego na wiedzy* implikuje w większym stopniu transformację społeczną niż pojęcie *społeczeństwa informacyjnego*. Społeczeństwo oparte na wiedzy odnosi się więc do typu społeczeństwa, które jest potrzebne do konkurencji i odniesienia sukcesu w zmieniającej się dynamice gospodarczej i politycznej współczesnego świata.

Coraz częściej słyszy się, że wiedza, obok kapitału, będzie coraz ważniejszym czynnikiem produkcji współczesnego społeczeństwa. Wiedza istnieje bowiem w formie materialnej jako technologia. Wspiera ten kapitał inwestycją i nauką. Jest kontrolowana poprzez tytuły własności patentów i prawa użytkownika⁸⁶.

⁸² Zob. P.F. Drucker, *Społeczeństwo pokapitalistyczne*, Warszawa 1999.

⁸³ Zob. D. Bell, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, Warszawa 2014.

⁸⁴ Zob. D. Bell, A. Toffler, *Szok przyszłości*, Poznań 2007.

⁸⁵ A.G. Babu, N. Sasikumar, *The Paradigm Shift from Information Society to Knowledge Society and its Implications on Teaching*, „Research Review International Journal of Multidisciplinary” 2019, 4, 5, https://www.researchgate.net/publication/339252773_The_Paradigm_Shift_from_Information_Society_to_Knowledge_Society_and_its_Implications_on_Teaching.

⁸⁶ A. Polterman, *Education for a Knowledge-Based Society? A Concept Must be Rethought*, Belgrad 2014, <https://rs.boell.org/en/2014/04/17/education-knowledge-based-society-concept-must-be-rethought>.

W ciągu ostatnich kilku dekad niewiele koncepcji, takich jak „ekonomia oparta na wiedzy” lub „gospodarka oparta na wiedzy”, przemówiło do wyobraźni ekonomistów w zachodnich kręgach politycznych. Panuje zgoda, że gospodarki zachodnie weszły w fazę historii gospodarczej zwaną erą „wiedzy” lub „opartą na wiedzy”. Uważa się, że mózgi i umysły pracowników są najważniejszym czynnikiem przyczyniającym się do dzisiejszego tworzenia bogactwa. Poprzez postęp technologiczny, działalność innowacyjną i tworzenie wiedzy osiąga się dobrobyt gospodarczy. Gospodarka oparta na wiedzy opiera się przede wszystkim na wykorzystaniu pomysłów, a nie zdolności fizycznych, oraz na zastosowaniu technologii, a nie na przetwarzaniu surowców czy eksploatacji taniej siły roboczej. Wiedza jest wykorzystywana, tworzona, nabywana i przekazywana w całej gospodarce, gdzie staje się kluczowym elementem produkcji dóbr i usług – ogólnie rozwoju gospodarczego.

Jednym z ważniejszych przedstawicieli zajmujących się społeczeństwem wiedzy, a w szczególności twórcą nowożytnej myśli zarządzania, jest Peter F. Drucker. Wychodząc od analizy struktury społecznej XX wieku, dokonał analizy, jak powstawało społeczeństwo wiedzy. Zwrócił uwagę na to, że pod koniec XIX wieku i na początku XX tzw. proletariąt (ludzie pracujący w gospodarstwach rolnych, robotnicy przemysłowi) stanowił najliczniejszą grupę społeczną, która to miała najsilniejszy wpływ społeczny. Koniec XX wieku znacząco zmienił istniejącą sytuację. *W roku 1990 nastąpił [...] nieodwracalny schyłek potęgi robotników i związków zawodowych. Ich liczba zmalała, stała się wręcz marginalna. Podczas gdy w latach pięćdziesiątych robotnicy amerykańscy stanowili około dwóch piątych wszystkich czynnych zawodowo, to na początku lat dziewięćdziesiątych tworzyli już mniej niż jedną piątą [...]. Robotników przemysłowych zastąpili technicy, czyli [...] ludzie którzy pracują własnymi rękami, jak i głową pełną teoretycznej wiedzy*⁸⁷. „Ludzie wiedzy”, jak ich nazywa Drucker, muszą się charakteryzować rzetelnym wykształceniem, zdolnościami, które pozwolą zdobyć wiedzę wykorzystać, oraz świadomością, że uczenie się jest procesem ciągłym. Jednocześnie miał świadomość, że te wymogi stawiane są prawdopodobnie niewielkiej grupie ludzi. O takiej grupie wspomina Jeremi Rifkin nazywając ją „grupą ekspertów”. *Klasa ekspertów jest zróżnicowaną grupą ludzi, których łączy stosowanie najnowocześniejszych technologii informatycznych do identyfikacji, analizy i rozwiązywania problemów. Są to twórcy, manipulatorzy i dostawcy informacji, których strumień płynie przez globalną gospodarkę ery nowego przemysłu i nowych usług*⁸⁸.

Drucker uważa, że *wiedza jest wszystkim* i upatruje w społeczeństwie wiedzy wielką przyszłość. Wiedza dla społeczeństwa jest kluczowym zasobem, a pracownicy wiedzy dominującą grupą, siłą roboczą. Trzy główne cechy wiedzy to:

⁸⁷ P.F. Drucker, *Myśli przewodnie Druckera*, Warszawa 2002, s. 446–447.

⁸⁸ J. Rifkin, *Koniec pracy. Schyłek siły roboczej na świecie i początek ery postrykowej*, Wrocław 2001, s. 225.

1) nie ma dla niej granic, ponieważ wiedza podróżuje z jeszcze większą łatwością niż pieniądze; 2) jest mobilna, dostępna dla wszystkich dzięki łatwo nabytej edukacji formalnej; 3) ma potencjał porażki i sukcesu – każdy może nabyć „środki produkcji”, czyli wiedza wymagana jest do pracy, ale nie każdy może się z nią zmierzyć i wygrać⁸⁹. W czasach, w których żył, przyszłość upatrywał w korporacjach, czyli firmach wielonarodowościowych, tworzących być może nowy typ społeczeństwa. Drucker wprowadził do terminologii nowy typ społeczeństwa, społeczeństwo pracownicze. *Spółeczeństwo wiedzy jest społeczeństwem organizacji, w którym praktycznie każde zadanie społeczne jest wypełniane przez organizację*⁹⁰.

Według raportu UNESCO z 2005 roku społeczeństwa wiedzy dotyczą zdolności do identyfikowania, wytwarzania, przetwarzania, przekształcania, rozpowszechniania i wykorzystywania informacji do budowania i stosowania wiedzy na rzecz rozwoju człowieka. Wymagają wzmacniającej wizji społecznej, która obejmuje pluralizm, włączenie, solidarność i uczestnictwo. Wiedza jest kategorią odnoszącą się do informacji dystrybuowanych za pomocą ICT. *Informacja jest narzędziem wytwarzającym wiedzę, sama nie jest wiedzą. [...] Informacja w wielu wypadkach stanowi towar, który podlega praktykom kupna lub sprzedaży, natomiast posiadanie wiedzy, z wyjątkiem pewnych ograniczeń (np. tajemnice obronne, własność intelektualna, tradycyjne formy wiedzy ezoterycznej), stanowi prawo każdego rozsądnego umysłu*⁹¹.

Spółeczeństwo wiedzy to społeczeństwo, w którym produkcja, rozpowszechnianie i wykorzystanie wiedzy są istotnymi działaniami gospodarczymi, kulturalnymi, politycznymi i społecznymi. W społeczeństwach tych wiedza jest uznawana za siłę napędową wzrostu społecznego, kulturowego i gospodarczego. To społeczeństwo, które umożliwia ludziom rozwój bez ograniczeń. Spółeczeństwo wiedzy to termin opisujący społeczeństwa, które ekonomicznie i kulturowo charakteryzują się wysokim stopniem zależności od ich potencjału do tworzenia wiedzy naukowej i technologicznej. Spółeczeństwo wiedzy jawi się zatem jako forma organizacji, w której dominuje wiedza naukowa, także informatyka. Zgodności istoty odkrywa się poprzez rozeznanie funkcjonalnej relacji społeczeństwo wiedzy – społeczeństwo globalne.

Powszechnie znany jest termin *kształcenie ustawiczne, Lifelong Learning*, a konkretnie „uczenia się przez całe życie”. Jego najprostsza definicja może brzmieć: *rozwój po edukacji formalnej, czyli ciągły rozwój wiedzy i umiejętności, których ludzie doświadczają po edukacji formalnej i przez całe życie*⁹². Uczenie

⁸⁹ Zob. P.F. Drucker, *The Next Society*, https://enviaworkplace.com/wp-content/uploads/2010/04/The_Next_Society_drucker.pdf.

⁹⁰ P.F. Drucker, *Mysli...*, s. 457.

⁹¹ Za: A. Męczkowska-Christiansen, „*Epistemologia*” społeczeństwa wiedzy w kontekście rozważań nad problematyką edukacji, „*Podstawy Edukacji*” 2014, 7, s. 32.

⁹² Zob. G. Maniak, *Kształcenie przez całe życie – idea i realizacja. polska na tle unii europejskiej*, „*Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach*” 2015, 214, s. 128 i dalsze.

się przez całe życie może poprawić nasze zrozumienie otaczającego nas świata, zapewnić więcej lepszych możliwości i poprawić jakość życia. Istnieją dwa główne powody uczenia się przez całe życie: rozwój osobisty i rozwój zawodowy.

Współcześnie rozwija się społeczeństwo wiedzy, w którym technologia informacyjno-komunikacyjna jest zarówno katalizatorem, jak i koniecznością. Wiedza jest nieocenionym atutem w społeczeństwie zintegrowanym z ICT, zarówno wiedza ukryta w głowach i rękach pracowników, jak i wiedza jawna (wiedza skodyfikowana, operacyjna). Kapitał ludzki staje się coraz ważniejszy. Innowacje są siłą napędową gospodarki opartej na wiedzy. Dlatego stosowanie i tworzenie tzw. „nowej wiedzy” przeciwstawia się tzw. „starej wiedzy”, naukowej i teoretycznej. Wiedza jest normalną częścią pracy współczesnych profesjonalistów: praca przez całe życie oznacza uczenie się przez całe życie. Młodzi ludzie stają się profesjonalistami jutra i muszą rozwijać kompetencje pracownika wiedzy. Oznacza to zmianę paradygmatu edukacyjnego i transformację edukacyjną na nową edukację.

Tom van Weert uważa, że koncepcja „gospodarki opartej na wiedzy” i „pracownika wiedzy” oznacza, że informacja i wiedza są w centrum wzrostu gospodarczego i rozwoju. Zmiany technologiczne i innowacje napędzają rozwój gospodarki opartej na wiedzy poprzez swój wpływ na metody produkcji, wzorce konsumpcji i strukturę gospodarek. Niektóre zmiany w procesach innowacyjnych nie mogłyby zajść bez ICT i odwrotnie, część wpływu ICT mogłaby nie być odczuwalna przy braku zmian w systemie innowacji⁹³.

Uzasadnione jest stosowanie stosunkowo nowych terminów do opisu współczesnych rozwiniętych społeczeństw. Przez ostatnie dziesięciolecia życie, czyny i myśli ludzi układały się w nowy sposób. Socjologowie, politolodzy, politycy, nie wspominając o mediach, używali niemal przytłaczającej liczby różnych terminów do rozszyfrowania współczesnego świata. W tej chwili słyszymy o postindustrializmie, postmodernizmie, społeczeństwach ryzyka, społeczeństwach informacyjnych, społeczeństwach sieciowych, medialnych, konsumpcyjnych itp., jak i o wszystkich futurystycznych pojęciach używanych we wczesnych etapach prób określenia kierunku zmieniającego się świata lat 60. i 70. XX wieku. Wszystkie zdają się określać stan nowoczesnych społeczeństw rozwiniętych od drugiej połowy XX wieku do dnia dzisiejszego lub nawet dalej w przyszłość, ale wydaje się, że żadnemu z nich nie udało się zdobyć dominującej pozycji w opisie współczesnego świata.

Jako kluczowy zasób, wiedza stanowi czynnik rozwoju gospodarczego i społecznego. Ostatnio wzrosło zainteresowanie zarządzaniem wiedzą w edukacji i różnego rodzaju szkoleniach. Społeczeństwo wiedzy, w tym społeczeństwo informacyjne, charakteryzuje się złożonością, integracją, refleksyjnością i interpretacją. Formalna, pozaformalna lub nieformalna edukacja buduje się jako konieczność i stanowi ważny filar społeczeństwa wiedzy. Wynika z tego nowe podejście

⁹³ T. van Weert, *Lifelong learning in the knowledge society. Implications for education*, s. 16, https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/0-387-23120-X_2.pdf.

do świata, w którym żyjemy, które pozwala nam zrozumieć potrzebę zmiany paradygmatu w edukacji jako konsekwencję zmian społecznych, ekonomicznych, naukowych, kulturowych i politycznych. Dawno już przewidziano edukację opartą na wiedzy. Wdrażanie nowych technologii to długotrwały wysiłek, który w równym stopniu dociera do kultury organizacyjnej zarówno nauczycieli, jak i uczniów. Ważne jest wdrażanie programów ustawicznego doskonalenia zawodowego, które odpowiadają na potrzeby uczestników procesu edukacyjnego. Będąc wynikiem potrzeb współczesnego społeczeństwa, możliwości, jakie oferują nowe technologie, pozwalają uczniom uczyć się we własnym tempie, uzyskiwać dostęp do informacji, oceniać i komunikować je, rozwiązywać złożone problemy, promować różne formy wyrazu i uzyskiwać biegłość w działaniu z wykorzystaniem instrumentów ery informacji i komunikacji. Informacja ma wartość tylko wtedy, gdy wiadomo, gdzie ją znaleźć, co z nią zrobić, jak ją wybrać i jak zintegrować z systemem. W istocie wiedza polega na wykorzystywaniu, a nie gromadzeniu informacji, przekazywaniu i stosowaniu. Postawy nauczycieli wobec korzystania z nowych technologii odgrywają ważną rolę w ich wdrażaniu w procesie edukacyjnym. Metodologie edukacyjne, które są oparte na technologiach informacyjnych i komunikacyjnych, mogą przyczynić się, poprzez swoje wartości, do poprawy środowiska edukacyjnego. Charakterystyka środków stosowanych w sytuacjach edukacyjnych jest ściśle związana z przyjętą ideą i przyjętym przez środowisko naukowe paradygmatem edukacyjnym⁹⁴.

Obecny system edukacyjny w społeczeństwie wiedzy daje priorytet poprawie ogólnej jakości edukacji, szczególnie poprzez skupienie się na edukacji zorientowanej na ucznia. Społeczeństwo wiedzy przyniosło nowe oczekiwania, pomysły i wymagania zarówno nauczycielom, jak i uczniom w systemie szkolnym. Społeczeństwo oparte na wiedzy podkreśla, że wyniki edukacyjne uczniów XXI wieku zwiększą zapotrzebowanie na umiejętności oparte na wiedzy. Ważne są programy nauczania, zadania edukacyjne i ocenianie, zwłaszcza gdy uczniowie mają dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych. Ważne jest wypracowanie koncepcji alfabetyzacji informacyjnej, które będą wzmacniać proces zdobywania wiedzy. Umiejętności wymagane do wyszukiwania i organizowania informacji na stronach internetowych, tzw. e-piśmienność pozwoli dotrzeć do wielu źródeł danych i wiedzy.

Postscriptum

Uczenie się oparte na wiedzy to uczenie się, które obraca się zarówno wokół wiedzy, którą uczeń już posiada, jak i zrozumienia, które osiągnie, wykonując jakąś pracę. Kiedy nauka opiera się na wiedzy, którą uczniowie już posiadają,

⁹⁴ Zob. I. Vali, *The role of education in the knowledge-based society*, „Procedia – Social and Behavioral Sciences” 2013, 76, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813006769>.

i wiedzy, którą zamierzają osiągnąć, nauka jest lepiej powiązana z prawdziwym życiem. Szkolnictwo oparte na wiedzy kładzie nacisk na wczesną edukację, na nauczanie i uczenie się, które jest podstawą szeroko rozumianej wiedzy. Umożliwia ją, ponieważ buduje mocne podstawy do późniejszego uczenia się i otwiera drzwi do skutecznego uczestnictwa i wzajemnego zrozumienia w szerszym społeczeństwie.

Na naszych oczach, wraz ze zmieniającym się światem tworzy się nowy typ społeczeństwa i kultury. W sieci, w nowych mediach, podczas komunikowania się ludzi w Internecie, pojawiają się małe piktogramy, kolorowe znaczki, które poprzez wizerunki ludzkich twarzy wyrażają głównie emocje. Są powszechnie rozumiane ponad barierami językowymi, jako rodzaj cyfrowej *lingua franca*. Do pewnego stopnia to prawda – uśmiechnięta buźka to uśmiechnięta buźka bez względu na język, którym posługują się użytkownicy sieci.

Mamy do czynienia z pokoleniem sieci, nową generacją, która przetwarza wszelkie informacje w nowy sposób. Dzisiaj młodzi ludzie korzystają z technologii w sposób, którego nigdy sobie nie wyobrażaliśmy. Zamiast biernie oglądać telewizję (np. Netflix), aktywnie uczestniczą w rozpowszechnianiu rozrywki i kultury. Młodzi ludzie, chyba pierwszy raz w historii, stają się autorytetem. Są pierwszym pokoleniem, które dosłownie dorosło w świecie cyfrowym – i są częścią globalnego fenomenu kulturowego, który pozostanie. Jest to pokolenie z nowymi umiejętnościami społecznymi, niezwykle błyskotliwa społeczność, która opracowała nowe, rewolucyjne sposoby myślenia, interakcji, pracy i kontaktów towarzyskich.

Konkluzja Dona Tapscotta⁹⁵ jest taka: *jeśli zrozumiesz Pokolenie Sieci, zrozumiesz przyszłość*.

⁹⁵ Zob. D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010.

2

EDUKACJA I PEDAGOGIKA MEDIALNA WE WSPÓŁCZESNYM SPOŁECZEŃSTWIE OPARTYM NA WIEDZY

2.1. Tożsamość współczesnej pedagogiki i edukacji – próba konceptualizacji

Pedagogika jako dziedzina społeczna od wieków zajmowała ludzkość. Jej początków upatrywać można już w starożytności, m.in. w poglądach Konfucjusza¹ i Platona², jednak dopiero w XVII wieku uznano pedagogikę jako odrębną dyscyplinę, a było to za sprawą Jana Amosa Komeńskiego i jego *Wielkiej dydaktyki*³. Można zaryzykować twierdzenie, że współczesna pedagogika XXI wieku z „nauki o wychowaniu i kształceniu” stała się „nauką o wychowaniu i edukowaniu”. Kategoria „edukacja” właściwa dla XX wieku uległa przekształceniu i rozszerzeniu. Natomiast dydaktyka od czasów Jana Amosa Komeńskiego, dziś rozumiana jest jako teoria uczenia się.

Pedagogika to najogólniej mówiąc metoda nauczania, w której nauczyciele uczą, zarówno teorii, jak i praktyki. Kształtowana jest przez przekonania pedagogów i obejmuje zarówno ich zrozumienie kultury, jak i różne style uczenia się. Odnosi się do sposobu nauczania, a jej głównym celem jest budowanie na wcześniejszym doświadczeniu i wiedzy wychowanków i uczniów umiejętności własnego rozwoju i postaw. Pedagogika umożliwia zatem dogłębne zrozumienie treści jakiegoś zakresu przedmiotu i pomaga w zastosowaniu ich w życiu codziennym. Jak pisze Agata Cudowska, *istotą pedagogiki jest empiryczny opis, wyjaśnianie i projektowanie zjawisk edukacyjnych, których przestrzeń zakreślana jest szeroko, jako wychowanie i kształcenie instytucjonalne, spontaniczne, występujące w warunkach naturalnych, w życiu społecznym, samokształtowanie człowieka i jego rozwój w ciągu całego życia*⁴.

Współczesna polska pedagogika nie przypomina już tej pedagogiki, która funkcjonowała przed transformacją, przed przemianami politycznymi i spo-

¹ Zob. T. Czernik, *Starożytna filozofia chińska*, Kraków 2001, s. 66.

² Zob. W. Witwicki, *Platon jako pedagog*, Warszawa 1947.

³ Zob. K. Żegnałek, *Dydaktyka Jana Amosa Komeńskiego*, https://comenius.uph.edu.pl/images/pliki/seria_pedagogika_1/tom_i_artykul_2.pdf

⁴ A. Cudowska, *Pedagogika i edukacja w okresie późnej ponowoczesności*, [w:] M. Sobecki (red.), *Pedagogika wobec wyzwań współczesności. Humanistyczny wymiar kapitału ludzkiego*, Łomża 2010, s. 8, <http://zasobyip2.ore.edu.pl/uploads/publications/b4773c816ef3b0d6457c4ea7bf4f10c4>.

łeczno-ekonomicznymi końca ubiegłego wieku. Owszem, opiera się na wypracowanych przez lata teoriach, ale wprowadza także nowe, również takie, które zostały stworzone przez pedagogiczną myśl Zachodu i rodzimych pedagogów reprezentujących główne ośrodki zajmujące się tworzeniem współczesnej teorii pedagogiki⁵. Czerpie również z wielu osiągnięć innych, szybko rozwijających się nauk, takich jak socjologia, filozofia, psychologia czy ICT (technologie informacyjno-komunikacyjne). W związku z tym, w pedagogice, jak i w innych dyscyplinach, powstaje wiele nowych obszarów badawczych. Waldemar Furmanek zauważa, że: *Równoległe z dzieleniem wiedzy na zamknięte obszary badawcze postępuje proces integracji, systematyzacji i jednoczenia wiedzy. Jak to podkreśla się we współczesnej metodologii badań naukowych, „przejawem tego procesu jest wzrost powiązań o charakterze interdyscyplinarnym, multidyscyplinarnym i transdyscyplinarnym, tworzenie nowych paradyscyplin typu «badania nad...», rozwój «dyscyplin hybrydowych»*⁶.

Należy jednak przyznać, że w XXI wieku jest to sytuacja jak najbardziej naturalna. Łączenie wiedzy z różnych dyscyplin ma swoje uzasadnienie i oparcie w postępie nauki, technologii, przemianach społeczno-kulturowych, a nawet pokoleniowych. Współczesna pedagogika musi podążać za zmianami, ale zmiany te powinny być zamierzone i przemyślane.

Zapytani o sens i ideę pedagogiki nauczyciele z pewnością podaliby „jakąś” funkcjonującą w literaturze definicję, która mówiłaby, że pedagogika to *zespół nauk o wychowaniu, istocie, celach, treściach, metodach, środkach i formach organizacji procesów wychowawczych*⁷. Większość potrafiłaby wymienić podstawowe pojęcia, kierunki i dyscypliny naukowe w pedagogice oraz nauki współdziałające z pedagogiką. W praktyce natomiast wielu z nich stosuje jej zasady i cele w myśl własnej wiedzy, doświadczeń i wizji przyszłości pedagogiki. Część idzie z nurtem nowych czasów, wykorzystując w pedagogice nowoczesne rewolucyjne odkrycia mikroelektroniki, które stały się siłą napędową dzisiejszego społeczeństwa informacyjnego. Część, choć zauważa dynamiczny rozwój ICT, po prostu nie korzysta z nich, bądź rzadko, czasami z faktu, że nie ma wiedzy i zbyt dużych umiejętności. W obszarze ICT funkcjonują intuicyjnie. To wielka szkoda, bo współczesna pedagogika powinna spełniać oczekiwania społeczeństwa wobec edukacji, które są naturalną konsekwencją przeobrażeń współczesnego świata.

Ważne jest również zwrócenie uwagi na fakt, że współczesna pedagogika ewoluje w czasach, gdy świat staje się *globalną wioską*, mieszanką kultur, języ-

⁵ Trudno wymieć tu wszystkich polskich pedagogów, by nie pominąć i nie urazić żadnego z nich. Na czele wszystkich uniwersytetów stoją uznani pedagodzy, którzy wyznaczają kierunki współczesnej pedagogiki polskiej.

⁶ W. Furmanek, *Pedagogika wobec wyzwań współczesności*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 2013, 26, 1–2, s. 14.

⁷ Zob. B. Petrozolin-Skowrońska (red.), *Pedagogika*, [w:] *Nowa encyklopedia powszechna*, t. 4, Warszawa 1996, s. 812.

ków i poglądów na różne dziedziny życia. Zauważa to dobitnie Mirosław Sobecki pisząc, że: *Zmiany, które na naszych oczach zachodzą w Europie i na całym świecie, zmuszają do pogłębionej refleksji nad rolą, jaką pedagogika może odegrać w towarzystwie człowieka w osiąganiu optimum egzystencji w warunkach intensywnej dyfuzji kultur*⁸. Pasem transmisyjnym owej dyfuzji jest m.in. rewolucja cyfrowa i nowe media, o których mowa była w poprzednim rozdziale.

Zdzisław Mach w przedmowie do książki Tadeusza Palecznego pt. *Socjologia tożsamości* pisze: *Tożsamość jest pojęciem, które zrobiło wielką karierę w naukach społecznych*⁹, a sam autor stwierdza, że: *Jest najczęściej bodaj – obok globalizacji – wymienianym terminem w socjologii, antropologii kulturowej, kulturoznawstwie*. Tożsamość to cechy, przekonania, cechy osobowości, wygląd i/lub sposób wyrażania się, które charakteryzują osobę lub grupę osób. W socjologii kładzie się nacisk na tożsamość zbiorową, w której tożsamość jednostki jest silnie związana z zachowaniem roli lub jest zbiorem przynależności grupowych, które ją określają. Jakie jest znaczenie tożsamości? Ten zestaw cech pozwala na ostateczne i niepowtarzalne rozpoznanie. Tożsamość odgrywa ważną rolę w umożliwieniu jednostkom korzystania z ich praw i obowiązków w sposób sprawiedliwy i równy w nowoczesnym społeczeństwie¹⁰. Tożsamość jest również terminem adekwatnym dla pedagogiki. Identyfikuje jej aktualne potrzeby, kierunki działania i zmiany.

Skupiając się jednak na tożsamości pedagogiki nie sposób pominąć myśli autorów monografii *Tożsamości pedagogiki współczesnej*, którzy zwracają uwagę na fakt, że *pedagogika nie tylko zmierza do poznania i diagnozy rzeczywistości, ale także do jej zmiany, do kreowania lepszego świata. Tak więc pedagogika to nauka i praktyka wrażliwa, otwarta zarówno na interdyscyplinary i interparadygmatyczny dialog, jak i na „rzeczy tego świata”*¹¹.

Te interdyscyplinarne i interparadygmatyczne dialogi to trwające nieprzerwanie od dłuższego czasu debaty wśród pedagogów o istocie współczesnej edukacji, jej kierunkach i roli, jaką powinna pełnić w zmieniającym się świecie.

Jaka powinna być dzisiejsza edukacja? Nowoczesna edukacja powinna uczyć o umiejętnościach wymaganych dzisiaj, czyli o umiejętnościach z zakresu wielu nauk: ścisłych i technicznych, nauk medycznych i biologicznych, nauki o Ziemi i środowisku, i wielu innych dyscyplin. Oprócz nauki słuchania nowoczesna edukacja powinna obejmować wszystkie podstawowe umiejętności – od pisania po wizualizację, wyobrażenia i szeroko pojęte samodzielne myślenie. W XXI wieku

⁸ M. Sobecki, *Edukacja i pedagogika międzykulturowa jako konsekwencja współczesności*, [w:] M. Sobecki (red.), *Pedagogika wobec wyzwań współczesności...*, s. 63.

⁹ Z. Mach, *Przedmowa*, [w:] T. Paleczny, *Socjologia tożsamości*, Kraków 2008, s. 7.

¹⁰ Zob. T. Paleczny, *Socjologia tożsamości*.

¹¹ A. Cybał-Michalska, A. Gromkowska-Melosik, K. Kuszak, M. Piorunek, W. Segiet (red.), *Wprowadzenie*, [w:] *Tożsamość pedagogiki współczesnej. Wydanie jubileuszowe z okazji XXV-lecia Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu 1993–2018*, Poznań 2022, s. 8.

nie może również zabraknąć edukacji o nowych mediach, tak wszechobecnych, dostarczanych cyfrowo. Nowoczesne programy nauczania powinny obejmować holistyczne podejście do nauki i nie ograniczać się tylko do przedmiotów podstawowych. Współczesna edukacja musi się dzisiaj skupiać bardziej na zdobywaniu umiejętności w zakresie technologii, komunikacji, krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów. Duży nacisk powinno kłaść się także na kulturoznawstwo i wiedzę o społeczeństwach, a wszystko to nauczane powinno być w duchu humanistycznym.

Warunkiem *sine qua non*, a zarazem pierwszą i naczelną funkcją edukacji powinno być zapewnienie jej tożsamości, która stanowić będzie podstawę tego, co ludzie będą potrafili robić i czego muszą się w związku z tym nauczyć. Wiadomo bowiem, że edukacja we wszystkich społeczeństwach zapewnia fundament w postaci tożsamości kulturowej.

Tradycyjna edukacja skupiała się na badaniu kultury, tradycji i zwyczajów, natomiast nowoczesna edukacja powinna uczyć, oprócz rzetelnej wiedzy, doskonalenia umiejętności i kompetencji. W tradycyjnych metodach nauczania uczniowie uczyli się poprzez umiejętności zapamiętywania, natomiast w nowoczesnych systemach edukacji uczniowie uczą się poprzez interakcję człowiek–środowisko. Tak więc celem współczesnej edukacji jest wyposażenie dzieci i młodzieży w wiedzę i przygotowanie ich do życia. Po zdobyciu takiego wykształcenia młodzi ludzie będą mogli skuteczniej stawiać czoła wyzwaniom w codziennym życiu praktycznym, a to także może pozytywnie przyczynić się do poprawy sytuacji społecznej. Tradycyjna edukacja przekazywana była przez rodziców, dziadków i nauczycieli wyłącznie werbalnie bądź przez słowo pisane. Edukacja XXI wieku obejmuje wiedzę i umiejętności przekazywane przez nauczycieli i uczniów w szkole lub wszelkie inne formy nauki w nowoczesnym społeczeństwie – książki, programy komputerowe i tzw. nowe media.

Tradycyjny tryb nauczania często opisywany jest jako konwencjonalna metoda używania kredy i tablicy głównie w szkołach, gdzie nowoczesne udogodnienia, takie jak Internet, nie są dostępne, podczas gdy nowoczesna metoda nauczania daje uczniom możliwość zdobycia większej i szerszej wiedzy za pomocą różnych środków. Dzisiejsi uczniowie są aktywnie zaangażowani w tworzenie i dzielenie się wiedzą. W przeciwieństwie do tradycyjnego, „uniwersalnego” programu nauczania, który skupiał się na jednym podręczniku, aby przekazać wiedzę merytoryczną, dzisiejsze programy nauczania są bardziej zróżnicowane i oparte na wielu źródłach. Wszystko to składa się na nowe podejście do pedagogiki i edukacji, podejście zmiany kulturowej i technologicznej.

Teresa Hejnicka-Bezwińska pisze, że: *Problem tożsamości pedagogiki – a właściwie ewolucji tożsamości pedagogiki w warunkach zmiany kulturowej – jest problemem kontrowersyjnym i niezmiennie wywołuje poznawcze zaangażowania intelektualne i emocjonalne, uruchamia także wielki opór skierowany prze-*

ciwko podejmowaniu tej problematyki¹². Pedagogika jako ważna dyscyplina nauki nie powinna zajmować się samą sobą¹³, jako rozległa dyscyplina naukowa, mająca wiele subdyscyplin, powinna je łączyć. Takim przykładem łączenia w ramach dyscypliny naukowej jest pedagogika medialna, w ramach której prowadzonych jest wiele badań, tworzone są nowe koncepcje i zagadnienia w różnych ujęciach.

Jak pisze Tomasz Huk, w badaniach związanych z pedagogiką medialną w przeszłości dominowało podejście horyzontalne, polegające na wskazywaniu kolejnych obszarów badawczych, a rzadziej wertykalne, związane z historycznym rozwojem mediów i ich zastosowań. A zatem temporalna kolejność analiz była następująca: alfabetyzacja komputerowa i medialna, edukacyjne i administracyjne zastosowania komputerów, edukacyjne i społeczne wykorzystanie sieci (na przykład fora społecznościowe), komunikacja w sieci z wykorzystaniem komputerów i telefonii komórkowej, ewolucja metod i form kształcenia z wykorzystaniem mediów cyfrowych, poprzez kształcenie komplementarne aż do masowego kształcenia na odległość¹⁴.

Dzisiaj pedagogika medialna opisywana jest w licznych monografiach naukowych i podręcznikach. Zagadnienia z nią związane przedstawiane są w różnych ujęciach, w świetle wielu teorii, przez wielu polskich i zagranicznych pedagogów i medioznawców. Tożsamość pedagogiki medialnej jako subdyscypliny pedagogiki jest zdefiniowana.

Kilka razy w niniejszym opracowaniu mowa była o tym, że XXI wiek to wiek zachodzących istotnych zmian związanych z nowymi odkryciami naukowymi, informatyzacją, globalizacją, rozwojem astronautyki, robotyki i sztucznej inteligencji. To stulecie nazywane jest wiekiem technologii cyfrowych i wiedzy. Jak zmienia się pedagogika, a za nią szkoła w nowym wieku? Jak zmienia się teoria uczenia się? Obecnie można usłyszeć wiele krytycznych opinii, że szkoła nie zmieniła się znacząco w porównaniu z ubiegłym stuleciem. Niewątpliwie jednak zmieniają się i rozszerzają obszary pedagogiki. Zmienia się środowiskowe podejście do nauczania, pojawia się pokolenie cyfrowe, które niejako wymusza podjęcie zmian i wprowadzenie innowacji w nauczaniu. Teoria wychowania, mówiąc obrazowo, wchodzi na dwa poziomy. Na poziomie makro w relacji edukacja–społeczeństwo następuje decentralizacja i dywersyfikacja, internacjonalizacja edukacji oraz wprowadzenie technologii cyfrowych. Na poziomie mikro w relacji nauczyciel–uczeń następuje aktywne łączenie metod tradycyjnych z innowacyjnymi, łączenie podejścia aktywnościowego z podejściem środowiska informacyjnego, poznania z konstruktywizmem i konektywizmem.

¹² T. Hejnicka-Bezwińska, *Tożsamość pedagogiki w warunkach „wielkiej zmiany kulturowej”*, „Rocznik Pedagogiczny” 2013, 36, s. 35.

¹³ Tamże.

¹⁴ T. Huk, *Refleksja nad badaniami z zakresu pedagogiki medialnej, prowadzonymi w Katedrze Pedagogiki Wczesnoszkolnej i Pedagogiki Mediów Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach*, „Chowanna” 2019, tom jubileuszowy, s. 187.

Nowe stulecie wprowadziło istotne zmiany w dydaktyce i metodach nauczania. Nic więc dziwnego, że pedagogika XX wieku różni się od pedagogiki XXI wieku. Najbardziej obserwowalnym zjawiskiem jest obecnie internetyzacja społeczeństwa i przenikanie technologii cyfrowych do nauki.

2.2. Media w edukacji

Pogodziliśmy się już jako ludzkość z tym, że media rządzą naszą sferą prywatną, tak samo jak życiem zawodowym. Zaplecze techniczne do powielania, transferu i sieciowania ma coraz większy wpływ na „naturalne” środowisko uczniów i studentów. Media są częścią ich świata. Edukacja zatem powinna towarzyszyć i zachęcać dzieci i młodzież w ich relacjach z rzeczywistością.

Udział mediów w naszym doświadczaniu świata stale rośnie – nowy wymiar rzeczywistości został stworzony przez pojawienie się wysoko rozwiniętych technologii. Biorąc pod uwagę, że refleksyjne „spotkanie” i dyskurs z rzeczywistością jest fundamentalną częścią nauki o wychowaniu, wniosek jest taki, że pedagogika medialna powinna stać się znacznie bardziej zintegrowaną częścią pedagogiki.

Doświadczenia medialne za pomocą języka, obrazów, rysunków, książek, sztuk teatralnych itp. rzeczywiście od dawna przyczyniają się do kształtowania ludzkiej rzeczywistości. Sam zakres, w jakim te media pomogły ukształtować nasz pogląd na świat, został jednak praktycznie zignorowany w systemie kształcenia, szczególnie nauczycieli. Fakt, że i sposób, w jaki język, jako podstawowe medium, jest instrumentalny w definiowaniu rzeczywistości, dopiero niedawno wkroczył do dydaktyki przedmiotowej.

Proces masowej komunikacji za pośrednictwem środków masowego przekazu umożliwił przesyłanie tego samego komunikatu do nieskończonej liczby odbiorców na odległość geograficzną i czasową. W ten sposób media otwierają możliwości globalnej komunikacji, kosmopolitycznego spojrzenia i nieustannego rozwoju demokracji, ale jednocześnie kryją w sobie niebezpieczeństwo większej manipulacji. Rzeczywistość zmieniana przez media i zmieniająca się za ich pośrednictwem jest wyzwaniem i jednocześnie szansą. W rozumieniu wiedzy o polityce medialnej, edukacja medialna to dyskurs nie tylko o przyczynach, skutkach i rodzajach komunikacji medialnej, ale także o różnych interesach, które determinują wybór i treść informacji oraz sposób jej przekazywania.

W obliczu wyzwań, jakie niosą ze sobą media elektroniczne, szkoła musi jeszcze bardziej stawić czoła potrzebie wnoszenia wkładu w kształcenie ludzi zdolnych do komunikowania się i dokonywania własnych osądów, zdolnych do kreatywności i czerpania przyjemności. Temu służyć może edukacja medialna.

Czym jest edukacja? Edukacja to proces uczenia się i poznawania, który nie ogranicza się do podręczników szkolnych. Jest to proces całościowy i trwa przez całe nasze życie. Wydarzenia wokół nas edukują nas w taki czy inny sposób, więc

nie będzie przesadą stwierdzenie, że istnienie istoty ludzkiej jest bezowocne bez wykształcenia. Wykształcona osoba ma zdolność do zmieniania świata, jest pełna pewności siebie, że to, co robi, jest słuszne. Edukacja sprawia, że obywatele są lepsi, zapewnia produktywną przyszłość, otwiera nowe perspektywy, rozpowszechnia świadomość, pomaga w podejmowaniu decyzji, zwiększa zaufanie. Termin *media*, jak wspomniano już wcześniej, pochodzi od *medium*, co oznacza nośnik lub kanał, stworzony specjalnie w celu dotarcia do dużej liczby odbiorców lub widzów. Rola mediów w edukacji jest dziś widoczna przez liczbę pracowni komputerowych, telewizorów i bibliotek, które stały się częścią programu nauczania w większości dzisiejszych szkół. Media występują w różnych formach, a każda forma wpływa na sposób, w jaki uczniowie uczą się i interpretują informacje. Media „skurczyły” świat i zbliżyły do siebie jego części (sprawiła to globalizacja) tak, że teraz uczniowie i studenci z różnych szkół i uczelni w różnych rejonach świata są połączeni przez zwykłe łącze internetowe. Wśród rewolucji informacyjnej środki masowego przekazu stały się ogromną częścią naszego życia.

Bronisław Siemieniecki zwraca uwagę, że pojęcie *edukacja medialna* zawiera dwa obszary znaczeniowe: *pierwszy, obejmujący pojęcie „media” i drugi, pojęcie „edukacja”, który wymaga dookreślenia. W szerokim kontekście są to wszelkie procesy społeczne, których dążeniem jest przygotowanie człowieka do funkcjonowania w kulturze. W węższym znaczeniu edukacja jest kojarzona ze świadomym procesem realizowanym przez specjalnie w tym celu powołane instytucje społeczne*¹⁵. Wincenty Okoń natomiast definiuje edukację jako *ogół procesów, których celem jest zmienianie ludzi, przede wszystkim dzieci i młodzieży – stosownie do panujących w danym społeczeństwie ideałów i celów wychowawczych*¹⁶. B. Siemieniecki takie podejście nazywa rozumieniem edukacji w kontekście relacji interpersonalnych lub po prostu jako zjawisko społeczne.

Jak zauważa Agnieszka Ogonowska, edukacja medialna jest interdyscyplinarną dziedziną wiedzy teoretycznej i stosowanej. Wykorzystuje dorobek takich nauk, jak pedagogika, filmoznawstwo, medioznawstwo, komunikologia, wiedza o kulturze, teoria literatury, socjologia, antropologia, politologia, historia sztuki i estetyka. Jest stosunkowo nową dyscypliną i jak większość tego, co dotyczy mediów, wzięła swoje początki w krajach zachodnich, w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii, w latach 60. ubiegłego wieku. W tym samym czasie w Polsce dojrzał pomysł wykorzystania mediów w procesach wychowawczych i edukacyjnych, krystalizowały się takie subdyscypliny pedagogiki, jak technologia kształcenia czy – od lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku – dydaktyka mediów¹⁷.

Jakie były początki edukacji medialnej? Tych, którzy wskazywali potrzebę stosowania zasady pogładowości w nauczaniu, było wielu.

¹⁵ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, Warszawa 2021, s. 9.

¹⁶ W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa 2017, s. 67.

¹⁷ A. Ogonowska, *Edukacja medialna: ziemia wciąż nieznaną? ...*, „Kultura – Społeczeństwo – Edukacja” 2012, 1, s. 175.

B. Siemieniecki, za Eustachym Berezowskim (współautorem *Vademecum technicznych środków kształcenia*¹⁸), wskazuje jako prekursora stosowania mediów w edukacji Jana Amosa Komeńskiego, czeskiego pedagoga żyjącego na przełomie XVI i XVII wieku. Poglądy dydaktyczne Komeńskiego kierowały uwagę na związek pogładowości i wizualizacji w nauczaniu a uzyskiwanymi efektami kształcenia. Komeński uważał, że wartością w procesie nauczania jest pokazywanie rzeczy lub ich obrazów, a nie tylko samo mówienie o nich¹⁹.

Celestyn Freinet, francuski pedagog i twórca nowej szkoły, uważał, że nauka powinna opierać się na twórczych działaniach uczniów. W tym celu wykorzystywał prasę drukowaną w ramach rozwijanej „techniki swobodnego tekstu”. Dzięki zakupionej prasie drukarskiej tworzył z uczniami gazetkę szkolną, dyskutując z nimi o kolejnych etapach procesu pracy nad nią²⁰. Takie wykorzystanie mediów masowych w początkach XX wieku nie było popularne, było czymś niespotykanym. Stanowiło to początek etapu rozwoju technologii kształcenia.

Na gruncie polskiej pedagogiki wśród zwolenników zasady pogładowości, którzy poświęcili jej uwagę w swoim piśmiennictwie, można wymienić m.in. Lucjana Zarzyckiego, Kazimierza Sośnickiego, Leona Leję, Tadeusza Nowackiego czy Wojciecha Skrzydlewskiego. Wszyscy ci teoretycy wzmiankowali o pogładowości, o środkach dydaktycznych – pomocach i środkach pogładowych²¹. Kiedy nastąpił etap wysokiego wzrostu technologii kształcenia, wysokiego wzrostu dorobku teoretycznego i empirycznego, staliśmy się świadkami coraz szerszego wykorzystywania mediów w edukacji. Tadeusz Lewowicki²² i Janusz Morbitzer²³ wskazywali, jak duże znaczenie miało zachodzenie na siebie poszczególnych etapów rozwoju technologii. Technologie kształcenia miały wówczas silne związki z dydaktyką, filozofią edukacji, psychologią i innymi naukami. Powodowało to ciągle zmiany w jej rozwoju. Na przełomie lat 70. i 80. XX wieku doszło do przesilenia i kryzysu technologii kształcenia i w efekcie wykrystalizowała się szersza formuła naukowa – jej płaszczyzną stała się edukacja medialna. Z końcem lat 90. XX wieku, nastającymi czasami dynamicznego tworzenia się i rozwoju społeczeństwa informacyjnego, edukacja medialna przekształciła się w pedagogikę medialną²⁴. Stało się to, jak podaje B. Siemieniecki, za sprawą powsta-

¹⁸ Zob. E. Berezowski, H. Lesiecka, R. Ostrowski, *Vademecum technicznych środków kształcenia*, Warszawa 1982.

¹⁹ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 81; K. Żegnałek, *Dydaktyka...*

²⁰ G. Ptaszek, *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*, Kraków 2019, s. 102.

²¹ Zob. B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 83–85.

²² T. Lewowicki, *Od środków nauczania do humanistycznie zorientowanej technologii edukacyjnej*, [w:] K. Denek, F. Januszkiewicz, W. Strykowski (red.), *Edukacja – technologia kształcenia – media*, Poznań 1993.

²³ J. Morbitzer, *Mikrokomputer w kształceniu studentów kierunków humanistycznych*, Kraków 1993.

²⁴ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 83.

jącej w Niemczech pedagogiki o tej samej nazwie. Łączyła ona proces kształcenia medialnego i różne aspekty wychowania medialnego²⁵. Pedagodzy niemieccy traktowali ją (*Medienpädagogik*) jako naukę o mediatyzacji, czyli pośredniczeniu i wykorzystaniu mediów w procesie wychowania i nauczaniu²⁶.

Należy jednak zauważyć, że w tychże samych latach 90. polski pedagog Waclaw Strykowski wskazywał media jako ważne narzędzie w posługiwaniu się nimi w procesie uczenia się i komunikowania, w pracy intelektualnej w ogóle. Edukacja w tym zakresie według niego miała na celu *szukanie pewnych podstawowych, wspólnych, potwierdzonych empirycznie mechanizmów odbioru i oddziaływania mediów*²⁷. Samo pojęcie *pedagogika medialna* wprowadził w Polsce Ludwik Bandura w roku 1983 na łamach „Ruchu Pedagogicznego”, traktując ją jako *naukę społeczną, blisko związaną z teorią komunikacji*²⁸, jako że media i komunikacja są składowymi środowiska człowieka.

Temat jest tak istotny i frapujący, że w Polsce działa wielu badaczy zajmujących się mediami, ich siłą i oddziaływaniem na współczesne społeczeństwa, którzy analizują pedagogikę medialną w wielu ujęciach i sposobach jej realizacji. Są to m.in. Waclaw Strykowski, Bronisław Siemieniecki, Stanisław Juszczyk, Wielisława Osmańska-Furmanek, Marek Furmanek, Kazimierz Wenta i inni (ujęcie konstruktywistyczno-kognitywistyczne, a ostatnio również konektywistyczne), Janusz Gajd i Adam Lepa (ujęcie antropologiczno-kulturowe), Władysław Zaczynski, Leon Leja, Janusz Morbitzer, Elżbieta Perzycka, Jacek Pyżalski, Dorota Siemieniecka, Grażyna Penkowska (ujęcie dydaktyczne czy pedeutologiczne), Maciej Tanaś (ujęcie funkcjonalno-kulturowe), a także Waldemar Furmanek i Jan Bednarek (ujęcie aksjologiczno-technologiczne). Ponadto wymienić należy również Henryk Deptę, Edwarda Fleminga, Janinę Koblewską i Józefa Skrzypczaka. Wszyscy oni ujmują zagadnienie wielopłaszczyznowo, poddają refleksji naukowej oraz badaniom empirycznym, by wyjaśniać funkcjonowanie mediów w coraz bardziej upowszechniającej się rzeczywistości medialnej.

Niewątpliwie najszerszym i kompleksowym opracowaniem jest podręcznik *Pedagogika medialna*²⁹ pod naukową redakcją Bronisława Siemienieckiego. Jest to szerokie ujęcie zarówno historii, jak i terażniejszości, uwzględniające postęp, jaki dokonał się w teorii i praktyce tej dyscypliny. Jak pisze Stefan M. Kwiatkowski, w recenzji, *treść podręcznika uporządkowana jest według pięciu filarów:*

²⁵ Tamże, s. 93.

²⁶ Zob. D. Bis, *Wychowanie człowieka do mediów jako zadanie pedagogiki medialnej*, „Roczniki Pedagogiczne” 2018, 10 (46), 1, <http://dx.doi.org/10.18290/rped.2018.10.1>.

²⁷ Zob. W. Strykowski, *Media w edukacji: Od nowych technik nauczania do pedagogiki i edukacji medialnej*, [w:] W. Strykowski, W. Skrzydlewski (red.), *Media a edukacja: Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, Poznań 1997, s. 17.

²⁸ Zob. B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna w myśli teoretycznej Waclawa Strykowskiego*, [w:] S. Dylak, W. Skrzydlewski (red.), *Media – Edukacja – Kultura. W stronę edukacji medialnej*, Rzeszów 2012.

²⁹ Zob. B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*.

procesy zmian społecznych wynikające z oddziaływania mediów na człowieka i społeczeństwo; podstawy teoretyczne i praktyka edukacyjna tworzące współczesny kształt pedagogiki medialnej; zagrożenia wynikające z kształtowania opinii publicznej i jednostki przez nowe media i opis wynikających z tego skutków zmian kulturowych i społecznych; kształcenie z wykorzystaniem mediów – ze szczególnym naciskiem na edukację na odległość oraz działania twórcze i współpracę; metodyka kształcenia, w ramach której kładzie się nacisk na umiejętności wykorzystania nowych mediów przez nauczycieli.

Pedagogika medialna to połączenie słowa *media* ze słowem *pedagogika*. W tym kontekście można mówić o trzech kwestiach. Jedną z możliwości jest to, że *pedagogika medialna* oznacza szczególny rodzaj teorii edukacyjnej skupiający się na nauczaniu mediów i szkoleniu medialnym. W takim przypadku pedagogikę medialną można porównać z pedagogiką różnych nauk i przedmiotów. Inną możliwością jest to, że *pedagogika medialna* oznacza ten szczególny rodzaj teorii edukacyjnej, która koncentruje się na nauczaniu i wychowaniu w społeczeństwie informacyjnym, medialnym. Trzecia możliwość polega na tym, że pojęcie *pedagogika medialna* oznacza tę wyspecjalizowaną część pedagogiki, która zajmuje się wykorzystaniem i rolą mediów w edukacji.

Tak więc *pedagogika medialna* może być interpretowana na trzy sposoby. Pierwszym możliwym znaczeniem jest teoria edukacji medialnej. Tu ważne byłoby sposoby nauczania korzystania z mediów, a także wiedza o mediach jako zjawisku społecznym. Można to nazwać teorią edukacji medialnej (szeroko pisze o tym Agnieszka Ogonowska³⁰). Drugim możliwym znaczeniem jest teoria wychowania w tych szczególnych warunkach, gdzie środki masowego przekazu stanowią swoisty aspekt socjalizacji. Uczniowie poznają świat poprzez media, stają się doświadczonymi i kompetentnymi użytkownikami mediów. Można to nazwać teorią wychowania dzieci i młodzieży zsocjalizowanej przez media lub – w skrócie – teorią socjalizacji medialnej (o socjalizacji przez media pisze m.in. Emilia Kałuzińska³¹). Trzecim możliwym znaczeniem jest teoria wychowania za pomocą mediów. Tu media i ich wykorzystanie mają miejsce w nauczaniu i uczeniu się. Można to nazwać teorią mediów edukacyjnych (szereg opracowań tej tematyce poświęcił Janusz Morbitzer³²).

W roku 1999 Ministerstwo Edukacji Narodowej wprowadziło do szkół przedmiot: *edukacja czytelnicza i medialna*. Był to początek spotkań dzieci i młodzieży z nową materią, z wieloma nowymi treściami i praktycznym zastosowaniem nowych technik w procesie nauczania-uczenia się. Rok później przedmiot *media*

³⁰ Zob. A. Ogonowska, *Współczesna edukacja medialna: teoria i rzeczywistość*, Kraków 2013.

³¹ Zob. E. Kałuzińska, *Echa socjalizacji medialnej. Frazemy telepochoodne w wypowiedziach dzieci*, „Postscriptum Polonistyczne” 2014, 1 (13), https://www.postscriptum.us.edu.pl/pdf/ps2014_1_10.pdf.

³² Zob. J. Morbitzer, *O wychowaniu w świecie nowych mediów – zarys problematyki*, „Labor et Educatio” 2014, 2, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/6974/labor_2_morbitzer.pdf.

w edukacji stał się obligatoryjny na studiach pedagogicznych. Spowodował to dynamiczny rozwój massmediów i hipermediów oraz ich dynamiczne znaczenie w dokonujących się kulturowych przemianach. [...] to te media zaczęły pełnić dominującą rolę w edukacji, [...] niebywały systematyczny rozwój tych mediów, ich trudna do ogarnięcia bogata oferta programowa zróżnicowana pod względem zawartości i formy wymusiła podjęcie zabiegów edukacyjnych³³.

Ważną rolę w ogólnościatowej dyskusji na rzecz promowania i rozwijania edukacji medialnej oraz rozumienia mediów, jak pisze G. Ptaszek, odegrała i nadal odgrywa międzynarodowa organizacja UNESCO. *Od II połowy XX wieku była inicjatorem wielu spotkań eksperckich i publikacji poświęconych tej problematyce, a także przyczyniła się do rozpropagowania krytycznego podejścia do edukacji medialnej*³⁴.

Również Unia Europejska ma duży wkład w zakresie edukacji medialnej. Jej zalecenia, dyrektywy i projekty, wpisują się aktywnie w upowszechnianie i wspieranie *innowacyjnych przedsięwzięć służących podnoszeniu umiejętności świadomego korzystania z mediów, ochrony przed dezinformacją i odpowiedzialnego korzystania z kanałów komunikacji oferowanych przez media społecznościowe*³⁵.

Edukacja medialna znajduje się obecnie w fazie przejściowej. Z pewnością jest to okazja do wykorzystania, ale wiąże się również z ryzykiem i niebezpieczeństwem. Jest to moment, w którym musimy jasno określić cele i priorytety edukacji medialnej, ponieważ jeśli nie wiemy, dokąd zmierzamy, bardzo prawdopodobne jest, że możemy popełnić błędy. Trendy edukacyjne będą napędzać falę zwiększonych możliwości Internetu i większej przepustowości sieci, z większą łatwością wprowadzając zaawansowaną technologię do szkół. Dwa główne obszary technologii nowej fali to rzeczywistość rozszerzona i rzeczywistość wirtualna.

Komunikacja z mediami i poprzez media, czyli edukacja medialna, powinna umożliwiać uczniom/studentom radzenie sobie w świecie, o którym w większości są informowani przez media. Korzystanie z mediów angażuje uczniów i pomaga skupić ich uwagę na lekcji. Oznacza to, że pomaga im pozostać zaangażowanymi i zainteresowanymi nauką. Pomaga uczniom zachować wiedzę, ponieważ umożliwia im wielokrotne czytanie, oglądanie lub słuchanie informacji w różnych kontekstach w czasie. Sztuczna inteligencja, technologie immersyjne i personalizowane uczenie się to tylko niektóre z trendów edukacyjnych, które będą jeszcze bardziej widoczne w przyszłości edukacji.

³³ J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta (red.), *Edukacja medialna*, Toruń 2002, s. 9.

³⁴ G. Ptaszek, *Edukacja medialna, czyli uczenie krytycznego rozumienia mediów*, Kraków 2021.

³⁵ Zob. *Dofinansowanie przez Komisję Europejską projektów z zakresu edukacji medialnej*, <https://www.gov.pl/web/krrit/dofinansowanie-przez-komisje-europejska-projektow-z-zakresu-edukacji-medialnej>.

2.3. Pedagogika i edukacja medialna – cele i zadania

Zygmunt Baumann, w książce zatytułowanej *44 listy ze świata płynnej nowoczesności* pisze: *wszystko lub niemal wszystko w naszym świecie zmienia się: mody, którym ulegamy, i przedmioty, którym poświęcamy uwagę (równie nie-trwałą jak wszystko inne: wszak dzisiaj tracimy zainteresowanie tym, co jeszcze wczoraj nas przyciągało, by już jutro zobojętnieć na to, co ekscytuje nas dzisiaj), rzeczy, których pożądamy i których się lękamy, rzeczy, które dają nam nadzieję i które napawają nas niepokojem. Zmieniają się także warunki, w jakich żyjemy, pracujemy i próbujemy planować naszą przyszłość. [...] Na szczęście mamy dziś coś, czego nasi rodzice nie mogli sobie nawet wyobrazić: mamy Internet i strony www, mamy „infostrady”, które łączą nas błyskawicznie, „w czasie rzeczywistym”, z każdym zakątkiem planety, a wszystko to zamknięte w poręcznych, mieszczących się w kieszeni przenośnych telefonach lub ipadach, dostępne w dzień i w nocy, przemieszczające się wraz z nami*³⁶. Zmienia się również szkoła – miejsce uczenia się i nauczania – a następuje to dzięki mediom, które wkroczyły do niej masowo i ekspansywnie³⁷.

W poprzednim podrozdziale mowa była o mediach w edukacji i pedagogice medialnej. Jaka jest różnica pomiędzy pedagogiką a edukacją? Otóż pedagogika to wiedza związana z edukacją, natomiast edukacja to zastosowanie pedagogiki. Jak powiedziała by John Dewey: *Edukacja to samo życie*³⁸. Pedagogika odnosi się do metod nauczania, podczas gdy edukacja, z perspektywy progresywnej, jest procesem trwającym całe życie, w który angażujemy się jako ludzie. Pedagogika odnosi się do sposobu nauczania, jest to teoria i praktyka uczenia się. Jest to dyscyplina nauki zajmująca się badaniem szeroko rozumianych procesów edukacyjnych³⁹. A edukacja? Krótka definicja mogłaby brzmieć: edukacja to ogół czynności i procesów mających na celu przekazywanie wiedzy, kształtowanie określonych cech i umiejętności⁴⁰, a także etap takiego procesu.

Czym zatem jest edukacja medialna? Edukacja medialna ma na celu zwiększenie wiedzy i zrozumienia sposobów, w jakie technologia cyfrowa może włączać się i poprawić edukację. Edukacja medialna dotyczy sposobu organizacji i praktyki nauczania uczniów, korzystania z mediów.

Pedagogika mediów obejmuje wszystkie zagadnienia dotyczące pedagogicznego znaczenia mediów w edukacji, wypoczynku i pracy. Zajmuje się treściami i funkcjami mediów, formami ich wykorzystania w tych obszarach oraz ich indywidualnym i społecznym oddziaływaniem. Ze względu na złożoność tego ter-

³⁶ Z. Baumann, *44 listy ze świata płynnej nowoczesności*, Kraków 2011, s. 5–7.

³⁷ B. Urbanek, *Pedagogika medialna*, Szczecin 2013, s. 6 i dalsze.

³⁸ Zob. J. Dewey, *Moje pedagogiczne credo*, Warszawa 2005.

³⁹ *Pedagogika*, [w:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/pedagogika;3955414.html>.

⁴⁰ *Edukacja*, [w:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/edukacja;3896542.html>.

minu czasami spotykany jest podział pedagogiki medialnej na dydaktykę medialną oraz edukację medialną. Dydaktyka medialna obejmuje funkcje i efekty mediów w procesach nauczania i uczenia się. Edukacja medialna zaś to rodzaj pedagogicznego wykorzystania mediów, którego celem jest nauczenie krytycznego, refleksyjnego wykorzystania wszystkich mediów. Tam, gdzie media stają się ważne dla socjalizacji człowieka jako środek informacji, rozrywki, edukacji i codziennej organizacji, stają się podmiotem edukacji medialnej⁴¹. Jak pisze Wacław Strykowski, pedagogika medialna (tak przyjęto w niemieckiej pedagogice medialnej) dzieli się na dwa obszary badań: media w wychowaniu i nauczaniu (dydaktyce)⁴².

Bronisław Siemieniecki twierdzi, iż można przyjąć, że *cele pedagogiki medialnej mieszczą się w dyskursie między ontologią, aksjologią i epistemologią wychowania*.

W sferze ontologicznej pedagogika medialna rozpatruje i definiuje zjawiska społeczne w kategoriach wzajemnych relacji człowieka z mediami. Uwzględnia procesy kulturowe, socjologiczne, psychologiczne, biologiczne, które, osadzone w filozoficznych podstawach, stanowią istotny element konstruowania koncepcji funkcjonowania człowieka w świecie mediów. W sferze aksjologicznej podejmuje problemy wartości w społeczeństwie zdominowanym komunikacją medialną i bada związane z tymi problemami zjawiska dotyczące procesów edukacyjnych, medialnej polityki państwa i grup społecznych, stanu praktyki edukacji medialnej i tendencji rozwojowych w kulturze. W sferze epistemologicznej natomiast zajmuje się poznawaniem zjawisk i mechanizmów odbioru i oddziaływania mediów na człowieka i społeczeństwo. Istotny jest zarówno przedmiot, jak i podmiot działań mediów, proces i uzyskany wynik komunikowania oraz pełnione przez media funkcje społeczne⁴³.

Bronisław Siemieniecki, w kontekście celów pedagogiki medialnej, wyróżnia w niej kilka obszarów badań. Jako pierwszy obszar wskazuje ogólną pedagogikę medialną, która to obejmuje m.in. *media w komunikacji społecznej, problemy społecznej natury mediów, efekty komunikowania w społeczeństwie, instytucje medialne i mechanizmy decydujące o ich programie, koncepcje społeczeństw medialnych i ich wpływ na systemy edukacyjne, systemy edukacyjne a media*. Kolejny to edukacja medialna, *zajmująca się procesem dydaktyczno-wychowawczym we wszystkich formach kształcenia, doskonalenia i samokształcenia metodą kształcenia medialnego i informatycznego, technologia kształcenia*. Technologia kształcenia zaś, jako trzeci obszar, *podejmuje zagadnienia związane*

⁴¹ Zob. W. Strykowski, *Pedagogika medialna jako interdyscyplinarna nauka o mediach*, [w:] W. Strykowski, A. Zajac (red.), *Nowoczesne media w kulturze, nauce i oświacie*, Tarnów 1997, s. 7–13; B. Siemieniecki, *Przedmiot i zadania mediów w komunikacji*, [w:] tegoż, *Pedagogika medialna*, s. 141.

⁴² W. Strykowski, *Pedagogika medialna...*, s. 15.

⁴³ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 99.

z wiedzą o technologicznej stronie mediów i ich obsłudze, posługiwaniem się nimi w życiu codziennym. Komputerowa diagnostyka i terapia pedagogiczna to obszary, których celem jest zastosowanie technologii informacyjnej w różnych obszarach pedagogiki specjalnej oraz wykorzystanie komputerów w procesie rewitalizacji i resocjalizacji. Jako ostatni obszar B. Siemieniecki wskazuje media w świecie człowieka. Zajmuje się on różnymi uwarunkowaniami biosocjokulturowymi, a także uwarunkowaniami i cywilizacyjnymi aspektami wykorzystania mediów w uczeniu się człowieka⁴⁴.

Bronisław Siemieniecki zauważa, że Ludwik Bandura w swojej publikacji w „Ruchu Pedagogicznym”⁴⁵ wskazuje dwa podstawowe nurty w pedagogice medialnej, które można przyjąć za określenie jej zadań. Formułuje je jako pytania-problemy, a mianowicie, jak stosować media na lekcji i w samokształceniu oraz jak je konstruować, by były dostosowane do poziomu kształcących się? Te zadania jednak, choć dotyczą procesu kształcenia, nie uwzględniają innych celów pedagogiki medialnej. B. Siemieniecki wymienia ich kilka, a wszystkie z nich są bardzo ważne. Ogólnie rzecz można, że chodzi tu o zdefiniowanie pojęć, procesów i zjawisk medialnych oraz wskazanie ich na tle innych nauk, o zwrócenie uwagi na problemy wychowawcze i socjalizacyjne, jak i poszukiwanie działań terapeutycznych. Bardzo istotnym zadaniem pedagogiki medialnej są jej kwestie poznawcze, które dzięki badaniom będą w stanie określić mechanizmy wzajemnego oddziaływania mediów i człowieka. Będą mogły określić podwaliny naukowe i opisać relacje między człowiekiem a otaczającą go rzeczywistością. Ważnymi zadaniami są te natury dydaktycznej. Chodzi tu o wypracowanie metod i techniki działań edukacyjnych, jak i określenie efektów wykorzystania mediów w procesie kształcenia, doksztalcenia i samodoskonalenia. Nie mniej istotne są te zadania związane z działaniami twórczymi, innowacyjnymi oraz wskazanie granic wykorzystania mediów w procesach edukacyjnych. W tym celu konieczne jest prowadzenie eksperymentów z mediami, poszukiwanie nowych teorii nauczania-uczenia się medialnego. Jako niezbędne zadania B. Siemieniecki wskazuje również te związane z budowaniem społeczeństwa wiedzy. Wiedza o mediach, ich języku, możliwościach, o ograniczeniach, powinna być rozpowszechniana i popularyzowana. Ostatnie, bardzo ważne zadanie, dotyczy badania, jak wykorzystać sztuczną inteligencję, by wspierać proces intelektualny człowieka. Najogólniej mówiąc, w tym obszarze zadań pedagogiki medialnej powinno się znaleźć eksperymentowanie z narzędziami w wirtualnym świecie w celu uzyskania bardziej efektywnych rezultatów w nauczaniu-uczeniu się oraz oddziaływaniu wychowawczym⁴⁶.

Wacław Strykowski uważa, że osiągnięcie wyżej wymienionych celów i realizacja zadań wymaga od pedagogiki medialnej pełnienia podstawowych funk-

⁴⁴ Tamże, s. 100.

⁴⁵ L. Bandura, *Pedagogika medialna*, „Ruch Pedagogiczny” 1983, 3–4, s. 3.

⁴⁶ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 103.

cji, a mianowicie: opisowej (diagnostycznej) umożliwiającej udzielenie odpowiedzi na pytanie *jak jest?*, wyjaśniającej (eksplikacyjnej) – *dlaczego tak jest?*, prognostycznej – *jak będzie?* oraz technicznej (praktycznej) – *jak działać, aby osiągnąć cel?*⁴⁷

Bogdan Urbanek, mówiąc o pedagogice medialnej, dość zwięźle formułuje jej cele i zadania: powinna kształtować kompetencje, wśród których najbardziej pożądanymi są – *umiejętność rozumienia i posługiwania się nowoczesnymi mediami, nowymi nowymi mediami*⁴⁸.

W przypadku edukacji medialnej można prościej sformułować jej zadania do spełnienia. Chodzi tu przede wszystkim o udział edukacji medialnej w przygotowaniu do właściwego odbioru mediów, jak i posługiwanie się nimi jako narzędziami w celu rozwoju intelektualnego, podczas rozrywki i jako narzędziami pracy zawodowej.

Według Suta Jhally'ego, założyciela Fundacji Edukacji Medialnej, działającej w ramach non-profit w Northampton w Anglii, edukacja medialna to proces uczenia interpretacji, oceny i krytycznego myślenia o systemach medialnych i tworzonych przez nich treściach. Obejmuje dokładną analizę własności mediów, intencji handlowych, relacji w wiadomościach, stronniczości i reprezentacji. Obejmuje to między innymi badanie platform mediów społecznościowych (takich jak Facebook, Twitter, Instagram, Snap Chat itp.), memów internetowych, aplikacji mobilnych, selfie, programów telewizyjnych, filmów, wiadomości, reklam drukowanych, reklam internetowych, wiralowych treści wideo, komunikacji politycznej, public relations i wszelkich form popularnej komunikacji. Edukacja medialna zmusza do krytycznego myślenia o skumulowanym wpływie systemu medialnego – zwłaszcza systemu mediów komercyjnych – na kulturę. Wykracza poza indywidualne przekazy medialne i uczy rozpoznawania nadrzędnych wzorców w treściach medialnych. Zachęca do zastanowienia się, w jaki sposób te wzorce mogą odzwierciedlać i wzmacniać pewne idee, wartości, normy społeczne i układy władzy w szerszej kulturze⁴⁹.

Agnieszka Ogonowska, za Lenem Mastermanem, amerykańskim badaczem problematyki edukacji medialnej, podaje kilka kwestii związanych z edukacją medialną. Akcentuje istotę celów społeczno-politycznych, jakim ma ona służyć. Zwraca również uwagę na konstruktywistyczny i ideologiczny wymiar przekazów medialnych (m.in. zagadnienie reprezentacji). Wskazuje na związki edukacji medialnej z rozwojem człowieka. Chodzi tu o: 1) *life-span psychology* – psychologię rozwojową odnoszącą się do całego życia człowieka, do szeregu powiązanych ze sobą koncepcji i propozycji, które to podkreślają złożoność rozwoju w historycznie zmieniających się kontekstach; zgodnie z tą perspektywą, na roz-

⁴⁷ W. Strykowski, *Rola mediów...*, s. 11.

⁴⁸ B. Urbanek, *Media w edukacji – pedagogiczne aspekty ich wykorzystania*, „Nauczyciel i Szkoła” 2013, 1 (53), s. 232.

⁴⁹ S. Jhally, *What is media education?*, <https://www.mediaed.org/what-is-media-education/>.

wój zależny od wieku znaczny wpływ mają istniejące warunki społeczno-kulturowe i zmiany społeczne; oraz 2) *life-long education*, czyli ideę edukacji ustawicznej. Kolejną kwestią, którą podkreśla, jest konieczność łączenia tej problematyki z codziennym życiem człowieka i jego doświadczeniami. Następnie, co istotne, edukacja medialna proklamuje nową wizję pedagogiki: otwartej, demokratycznej, nastawionej na dialog i wymianę poglądów, czy w końcu proponuje odejście od reprodukcyjnych mechanizmów instytucji edukacyjnych. Dotyczy to reprodukcji wiedzy, kultury i stosunków społecznych⁵⁰.

Korzystanie z mediów edukacyjnych jest niezbędne w dzisiejszym procesie nauczania i uczenia się. Media mogą być wykorzystywane w prawie każdej dyscyplinie, aby usprawnić naukę w szkole i poza nią. Doświadczenie pozwala zauważyć, że ludzie łatwiej uczą się abstrakcyjnych, nowych i nowatorskich pojęć, gdy są przedstawiane zarówno w formie werbalnej, jak i wizualnej. Zauważyć należy również, że media wizualne sprawiają, że współcześnie pojęcia są bardziej dostępne niż media tekstowe. Te media są pomocne dla wszystkich, którzy mają różne style uczenia się – wizualne, słuchowe i kinestetyczne. Dzięki temu uczeń jest skupiony i aktywnie zaangażowany w proces uczenia się.

2.4. Nowe technologie kształcenia w świetle teoretycznych koncepcji kształcenia w pedagogice medialnej

Jak pisze Marian Śnieżyński, od zawsze, *głównym celem nieustannych poszukiwań dróg prowadzących do unowocześniania procesu kształcenia, do jego intensyfikacji i optymalizacji, było wyzwolenie u uczniów ich pełnej aktywności*⁵¹. Naprzeciw temu zapotrzebowaniu wyszedł Wincenty Okoń, najśłynniejszy polski dydaktyk, twórca teorii kształcenia wielostronnego, którą przedstawił w 1965 roku⁵². Dowodził wówczas, że proces kształcenia prowadzi do pełnego i wielostronnego rozwoju osobowości ucznia. A jak pisze Władysław P. Zaczyński, mocną stroną teorii wielostronnego kształcenia jest właśnie to, że opisane przez nią nauczanie jest wychowujące nie przez zabiegi specjalne, lecz przez realizację sformułowanych w jej ramach postulatów metodycznych⁵³.

W. Okoń zaproponował nowy system nauczania i uczenia się wielostronnego, który polegał na integracji różnych poglądów dotyczących sposobów uczenia się. Teoria ta została stworzona przez syntezę historycznego dorobku nauk pedagogicznych i psychologii, jako najbardziej nowoczesna w ówczesnej dydaktyce.

⁵⁰ Zob. A. Ogonowska, *Współczesna edukacja...*, s. 27.

⁵¹ M. Śnieżyński, *Wielostronne nauczanie w świetle badań empirycznych*, Kraków 1991, s. 5.

⁵² Zob. W. Okoń, *Podstawy wykształcenia ogólnego*, Warszawa 1976; tenże, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Warszawa 2003, s. 197.

⁵³ W.P. Zaczyński, *Uczenie się przez przeżywanie. Rzecz o teorii wielostronnego kształcenia*, Warszawa 1990, s. 12.

Miała być „panaceum” na istniejący konserwatywny herbartowski system⁵⁴, który rozmiął się z potrzebami życia.

Uwzględniając dorobek dydaktyki oraz różnorodność celów kształcenia i zadań programowych, W. Okoń wyróżnia cztery strategie kształcenia: asocjacyjną, problemową, emocjonalną i operacyjną, które według niego powinny stać się podstawą organizacji procesu lekcyjnego. Były one konsekwencją przyjętej podstawy epistemologicznej w postaci materializmu funkcjonalnego. Jak sam pisze, jest to *teoria kształcenia oparta na idei harmonijnego łączenia treści i funkcji wiedzy w procesie kształcenia [...] według materializmu funkcjonalnego poznawanie rzeczywistości i gromadzenie wiedzy jest tylko jedną stroną procesu kształcenia, inną jest funkcjonowanie wiedzy w umyśle ucznia i w jego działalności intelektualnej, a jeszcze inną w jego działalności praktycznej obejmującej przekształcanie rzeczywistości*⁵⁵. Ważnym punktem, który jest podstawą teorii wielostronnego kształcenia, są trzy rodzaje aktywności człowieka: intelektualna, emocjonalna i praktyczna.

W. Okoń wyprzedził niejako czas, formułując swoją teorię, jednak od momentu jej publikacji minęło blisko 70 lat. Świat zmienił się nie do poznania, a za sprawą nowych mediów również i dydaktyka. Teoria W. Okonia była podstawą powstania innej koncepcji dydaktycznej, a mianowicie koncepcji *kształcenia komplementarnego*, której autorem jest Maciej Tanaś. Pojawiła się ona w odpowiedzi na potrzeby i możliwości dzisiejszych czasów, czasów społeczeństwa sieci.

Komplementarność oznacza wzajemne uzupełnianie się. M. Tanaś traktuje komputer i Internet jako narzędzia wspomagające i niwelujące niektóre wady kształcenia tradycyjnego⁵⁶. Jakub J. Czarkowski uważa, że *w swojej istocie koncepcja kształcenia komplementarnego stara się zachować walory tradycyjnych form kształcenia przy jednoczesnym twórczym wykorzystaniu tego, co kształceniu oferuje współczesna technologia, a w szczególności techniki komputerowe i Internet*⁵⁷.

Koncepcja kształcenia komplementarnego łączy tradycyjne kształcenie oparte na komunikacji bezpośredniej z kształceniem zdalnym, które wykorzystuje Internet i inne rodzaje mediów. Jak określa to M. Tanaś, jest to *intencjonalne wykorzystanie uzupełniających się rzeczywistości – realnej i cyfrowej*⁵⁸. Koncepcja ta nie ujmuje niczego zasadom klasycznej dydaktyki i edukacji medialnej, a jedynie uzupełnia je o dodatkowe założenia.

⁵⁴ Zob. A. Murzyn, *Johann Friedrich Herbart i jego miejsce w kontekście pokantowskiej myśli idealistycznej*, Kraków 2004.

⁵⁵ W. Okoń, *Nauczanie problemowe we współczesnej szkole*, Warszawa 1975, s. 166.

⁵⁶ M. Tanaś, J.J. Czarkowski, *Techniki informatyczne w perspektywie nauk pedagogicznych*, „Edukacja Zawodowa i Ustawiczna” 2019, 4, s. 108, http://www.aps.edu.pl/media/3258957/16_cziu_4-2019_tanas_czarkowski.pdf.

⁵⁷ J.J. Czarkowski, *Kształcenie komplementarne człowieka dorosłego*, „Rocznik Andragogiczny” 2009, s. 189.

⁵⁸ M. Tanaś, J.J. Czarkowski, *Techniki informatyczne...*, s. 110.

Ponieważ w pedagogice, jak i w innych dyscyplinach nauk społecznych i humanistycznych, następują zmiany, których źródłem są nowe technologie informacyjno-komunikacyjne, poszukuje się w nauce nowych rozwiązań związanych z procesem poznania i jego rezultatami. Jak zauważa M. Tanaś, od jakiegoś czasu na gruncie pedagogiki wyodrębnia się nowa subdyscyplina, której przedmiotem jest wprowadzenie człowieka w świat wartości i kultury. W kontekście cyberprzestrzeni i technologii informacyjno-komunikacyjnych opisuje ona proces kształcenia i wychowania, rozwój zawodowy oraz ludzką pracę, a także relacje i funkcjonowanie społeczne. Mowa tu o pedagogice medialnej, która nosi również nazwę *antropogogika medialna, to jest pedagogiczna refleksja nad funkcjonowaniem człowieka w przestrzeni medialnej we wszystkich etapach jego życia i rozwoju*⁵⁹. Antropogogika dlatego, ponieważ nie koncentruje się na wieku podmiotu oddziaływań pedagogicznych.

Jak już wiele razy wspomniano w niniejszym opracowaniu, teraźniejszość niesie ze sobą wiele zmian, w tym te natury cywilizacyjnej. Następują nieodwracalne zmiany w środowisku społecznym, a to za sprawą gwałtownego rozwoju technologii, w tym technologii komunikacyjnych. Spowodował to rozwój mediów. Funkcjonowanie człowieka zmieniła technologia, w tym nowe technologie kształcenia, tzw. multimedia, czyli wykorzystanie wielu narzędzi do prezentacji lub techniki dostarczania informacji.

Teoria multimedialnego uczenia się dostarcza opartych na dowodach wskazówek dotyczących tworzenia i wspierania skutecznej komunikacji i uczenia się przy użyciu nowych technologii. Wyniki prawie trzech dekad badań mogą być wykorzystywane jako pomoc w prowadzeniu nauczania, dać wskazówki, jak poruszać się po wielu dostępnych narzędziach, technikach i technologiach w poszukiwaniu zwiększonej skuteczności uczenia się.

Wszystkie teorie uczenia się utrzymują, że wiedza jest celem lub stanem, który jest osiągalny, jeśli nie jest już wrodzony, poprzez rozumowanie lub doświadczenie. Behawioryzm, kognitywizm i konstruktywizm, zbudowane na tradycjach epistemologicznych, próbują wyjaśnić, w jaki sposób człowiek się uczy. Jak pisze George Siemens, behawioryzm stwierdza, że uczenie się jest w dużej mierze niepoznawalne, co oznacza, że nie jesteśmy w stanie zrozumieć, co dzieje się w człowieku (tzw. *teoria czarnej skrzynki*). Kognitywizm często przyjmuje model komputerowego przetwarzania informacji. Uczenie się jest postrzegane jako proces wprowadzania danych, zarządzany w pamięci krótkotrwałej i kodowany do przypomnienia długoterminowego. Konstruktywizm sugeruje, że uczący się tworzą wiedzę, gdy próbują zrozumieć swoje doświadczenia⁶⁰.

⁵⁹ M. Tanaś, *Po co ludziom potrzebna jest pasja? Perspektywa bio- i doksograficzna*, [w:] M. Dudzikowa, M. Nowak, M. Heller (red.), *O pasjach cudzych i własnych – profesorowie*, Lublin 2015, s. 79.

⁶⁰ Zob. G. Siemens, *Connectivism: A learning theory for the digital age*, „International Journal of Instructional Technology and Distance Learning” 2005, 2(1), <https://lidtfoundations.pressbooks.com/chapter/connectivism-a-learning-theory-for-the-digital-age/>.

Jak pisze Bronisław Siemieniecki, już na etapie technologii kształcenia zwrócono uwagę, że konieczne jest rozwijanie podstaw teoretycznych wykorzystania środków dydaktycznych w procesie nauczania-uczenia się. Tłumaczy, że na pedagogikę medialną mają wpływ teorie poznawcze, gdyż ma ona swoje źródła w naukach o poznaniu i wskazuje, że istotne znaczenie mają tu teorie *kognitywistyczne, konstruktywistyczne* oraz połączenie tych nurtów, czyli teorie *kognitywistyczno-konstruktywistyczne*⁶¹.

Teorie kognitywistyczne obejmują obszary wiedzy związane z poznaniem, myśleniem, przetwarzaniem informacji i rozwiązywaniem problemów. Badania poznawcze koncentrują się na percepcyjno-motorycznym doświadczaniu rzeczywistości i symbolicznej reprezentacji mentalnej⁶². Teorie konstruktywistyczne, jako dość nowe teorie, dotyczą głównie sposobu poznawania świata. Tu wiedza jest wytwarzana, a nie odkrywana. Kognitywistyczno-konstruktywistyczna teoria pedagogiki medialnej Bronisława Siemienieckiego opiera się na założeniu, że *skuteczny proces kształcenia wymaga jednoczesnego wykorzystania wiedzy kognitywistycznej i konstruktywistycznej. Nie można oddzielnie traktować tych podejść do uczenia się, ponieważ stanowią one integralną część procesów poznawczych człowieka. Osiągnięcie celu wymaga różnorodnych działań mających charakter zarówno algorytmiczny, jak i heurystyczny*⁶³.

W ramach teorii kognitywistycznych szczególne znaczenie ma teoria kształcenia multimedialnego Richarda E. Mayera i Roxany Moreno, która rozwinęła się na podstawie badań nad tekstem i ilustracjami oraz eksperymentów, które sugerowały, że ilustracje ze zintegrowanym tekstem poprawiają efektywność uczenia się. Badacze ci stwierdzają, że głębsze uczenie się może nastąpić, gdy informacje są prezentowane zarówno w tekście, jak i w grafice, niż w samym tekście. Teoria ta opiera się na założeniu, że istnieją dwa kanały uczenia się: słuchowy i wzrokowy. Oba kanały są używane do przetwarzania informacji w pamięć roboczą. W kształceniu multimedialnym uczeń angażuje się w trzy ważne procesy poznawcze. Pierwszy proces, selekcjonowanie, jest stosowany do przychodzącej informacji werbalnej, aby uzyskać podstawę tekstową, a także do przychodzących informacji wizualnych, aby uzyskać podstawę obrazu. Drugi proces poznawczy, organizowanie, stosuje się do bazy słów, aby stworzyć werbalny model systemu do wyjaśnienia, a następnie do bazy obrazów, aby stworzyć wizualny model systemu do wyjaśnienia. Wreszcie, trzeci proces, integracja, ma miejsce, gdy uczeń buduje połączenia między odpowiadającymi sobie zdarzeniami w modelu werbalnym i wizualnym⁶⁴.

⁶¹ Zob. B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 107–124.

⁶² D. Siemieniecka, B. Siemieniecki, *The horizons of cognitive pedagogy*, [w:] *Society. Integration. Education. Proceedings of the International Scientific Conference*, Vol. 1, Rezneke 2016, <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/viewFile/1507/1701>, s. 231.

⁶³ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 118.

⁶⁴ Zob. R.E. Mayer, R. Moreno, *A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principle*, <https://gustavus.edu/education/courses/edu241/mmtheory.pdf>, s. 2–3.

Na początku lat 90. XX wieku prace Allana Urho Paivio nad teorią podwójnego kodowania zaczęły wpływać na badania Mayera dotyczące narracji i animacji. Wyniki Mayera wykazały, że uczenie się było najbardziej efektywne podczas zabiegów, w których uczestnicy mogli jednocześnie zobaczyć animacje wizualne, a także usłyszeć zintegrowaną narrację dźwiękową tych wizualizacji. Animacja bez narracji i narracja bez zabiegów animacyjnych nie były tak efektywne. Kolejny zestaw eksperymentów przyniósł podobne wyniki, gdy narracja porównywana była z próbami animacji, a następnie narracją. Jak opisuje Paivio podwójne kodowanie, system audio uczniów przetwarzał narrację, podczas gdy system wizualny uczniów niezależnie przetwarzał animację, a centralne zasoby pamięci roboczej integrowały informacje wizualne i narracyjne w schematy. Wyniki te były podobne do niezależnej pętli fonologicznej i szkicownika wzrokowo-przestrzennego opisanych przez Alana Baddeleya w modelu pamięci roboczej⁶⁵. Model ten *traktuje pamięć jako wieloskładnikowy system odpowiadający za przechowywanie i kontrolę przetwarzania informacji. Z tego względu, jak pisze B. Siemieniecki, pamięć robocza jest istotna dla aktywności poznawczej człowieka, w tym uczenia się*⁶⁶.

Teorie konstruktywistyczne mają wiele odmian. To teorie, która mówią o tym, że uczący się konstruują wiedzę, a nie tylko biernie przyswajają informacje. Gdy ludzie doświadczają świata i zastanawiają się nad tymi doświadczeniami, budują własne reprezentacje i włączają nowe informacje do swojej wcześniej istniejącej wiedzy (schematów). Konstruktywistyczna teoria uczenia się może pomóc zrozumieć dotychczasową wiedzę.

B. Siemieniecki twierdzi, że w pedagogice medialnej na uwagę powinny zasłużyć dwie teorie: Seyomura Paperta oraz Georga Simensa i Stephena Downesa.

S. Papert, uczeń Jeana Piageta⁶⁷, zbudował na jego teorii konstruktywizmu, a w szczególności na jego teorii eksperymentalnego uczenia się, własną teorię uczenia się – *konstrukcjonizm*. Wierzył, że dzieci budują swoją nową wiedzę, konstruując materiały fizyczne i manipulacyjne, takie jak klocki, koraliki i zestawy do robotyki.

J. Piaget, jeden z najbardziej wpływowych zwolenników edukacji konstruktywistycznej, spopularyzował hasło: *Zrozumieć to wymyślać*. Teorie konstruktywistyczne wysuwały podejścia i perspektywy edukacyjne, w których rolą nauczyciela jest tworzenie warunków do inwencji, a nie dostarczanie gotowej wiedzy. W związku z tym teorie i zasady konstruktywistyczne wpłynęły na rozwój

⁶⁵ Zob. B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 107–108; M. Ramlatchan, *Chapter 3: Multimedia Learning Theory and Instructional Message Design*, „Instructional Message Design: Theory, Research, and Practice” 2019, 10, https://digitalcommons.odu.edu/instructional_message_design/10.

⁶⁶ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 108.

⁶⁷ Zob. M. Szczygieł, *Konstruktywizm Jeana Piageta i koncepcja zmysłu liczby a edukacja matematyczna*, „Edukacja” 2017, 1 (140).

konstrukcjonistycznego teoretycznego podejścia do edukacji i uczenia się. Konstrukcjonizm łączy i buduje swoje powiązania z uczeniem się przez doświadczenie i teoriami epistemologicznymi konstruktywizmu, aby promować kreatywne eksperymentowanie i tworzenie obiektów społecznych w celu promowania uczenia się i rozwoju uczniów⁶⁸. Konstruktywizm podkreśla zainteresowania i zdolności dzieci do osiągania określonych celów edukacyjnych w różnym wieku. Konstrukcjonizm natomiast skupia się na sposobie uczenia się. To dowodzi, że te dwie teorie różnią się od siebie. Czy zatem konstrukcjonizm jest paradygmatem? Paradygmat filozoficzny konstruktywizmu to podejście, które zakłada, że ludzie budują własne rozumienie i wiedzę o świecie poprzez doświadczanie rzeczy i refleksję nad tymi doświadczeniami.

Jak pisze sam S. Papert, *uczenie się przez tworzenie* to prosta, chwytliwa wersja idei konstruktywizmu. Jako jeden z pionierów konstrukcjonizmu uważa go za koncepcję znacznie bogatszą i bardziej wieloaspektową oraz o wiele głębszą w jego implikacjach, niż można by to przekazać według dowolnej formuły. Pisze również: *Z konstruktywistycznych teorii psychologii postrzegamy uczenie się jako rekonstrukcję, a nie przekazywanie wiedzy. Następnie rozszerzamy ideę materiałów manipulacyjnych na ideę, że uczenie się jest najbardziej efektywne, gdy jest częścią działania, którego uczeń doświadcza jako konstruowania znaczącego produktu*⁶⁹. Jak zauważa B. Siemieniecki, S. Papert kładzie nacisk na trzy aspekty rozwoju poznawczego. Mianowicie, proces konstruowania wiedzy w głowie ucznia, czyli aspekt mentalny. Dalej, uczenie się przez współpracę i dyskusję z innymi ludźmi, czyli aspekt społeczny, oraz w ramach aspektu materialnego uznaje konstruowanie materialnych reprezentacji abstrakcyjnych idei⁷⁰.

Niewątpliwie Seymoura Paperta można by nazwać „ojcem chrzestnym” ICT w edukacji. Przekonywał, że skoro wszyscy mają komputery przez cały czas, jest nie do pomyślenia, aby uczenie się wyglądało tak, jak miało to miejsce w przeszłości, i zasugerował, że pojawią się nowe sposoby uczenia się i od nas wszystkich zależy, jak wymyślić tę przyszłość⁷¹.

Konstrukcjonistyczne teorie Seymoura Paperta zawierają strategie efektywnej integracji komputerów i technologii informacyjnej z konstruktywistycznymi środowiskami nauczania. Zgodnie z modelami konstrukcjonistycznymi uczniowie najlepiej uczą się, tworząc namacalne przedmioty poprzez autentyczne, rzeczywiste możliwości uczenia się, które pozwalają na kierowany, oparty na współpracy proces, obejmujący informacje zwrotne od rówieśników. W przeciwieństwie do pojawienia się konstrukcjonizmu na bazie zasad konstruktywizmu,

⁶⁸ S. Papert, I. Harel, *Situating Constructionism*, [w:] *Constructionism*, 1991, http://hcs64.com/teaching%20CS/papert-situating_constructionism.pdf.

⁶⁹ Zob. tamże.

⁷⁰ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 114.

⁷¹ W latach 80. ubiegłego wieku Seymour Papert wygłosił przemówienie na videokonferencji dla pedagogów w Japonii, http://www.papert.org/articles/const_inst/const_inst5.html.

można zauważyć, że konstrukcjonizm Paperta koncentruje się bardziej na sztuce uczenia się lub *nauce uczenia się* oraz na znaczeniu tworzenia rzeczy w uczeniu się. Papert był zainteresowany, w jaki sposób uczniowie angażują się w rozmowę z (własnymi lub cudzymi) artefaktami oraz w jaki sposób te rozmowy pobudzają samokształcenie i ostatecznie ułatwiają tworzenie nowej wiedzy. W konstrukcjonistycznym środowisku edukacyjnym istnieje fundamentalne znaczenie, jakie przypisuje się rozwojowi pozytywnej biegłości technologicznej u uczniów i promowaniu uczenia się poprzez projektowanie i dzielenie się w środowiskach współpracy.

W ramach teorii konstruktywistycznych można wymienić również *konektywizm* Georga Siemensa i Stephana Downesa. Ich teoria była odpowiedzią na opracowaną przez Manuela Castellsa koncepcję sieciowego społeczeństwa globalnego. Konektywizm to teoria uczenia się, która wyjaśnia, w jaki sposób technologie internetowe stworzyły ludziom nowe możliwości uczenia się i dzielenia się informacjami w sieci WWW i między sobą. Nazywana jest teorią nauczania-uczenia się w epoce cyfrowej⁷². Jak pisze sam G. Siemens, *konektywizm opiera się na zrozumieniu, że decyzje są oparte na szybko zmieniających się podstawach. Nieustannie pozyskiwane są nowe informacje. Umiejętność rozróżniania ważnych i nieistotnych informacji jest niezbędna. Umiejętność rozpoznania, kiedy nowe informacje zmieniają krajobraz, na podstawie decyzji podjętych wczoraj, ma również kluczowe znaczenie*⁷³.

Konektywizm opiera się na teorii, mówiącej, że uczymy się, gdy tworzymy połączenia lub „linki” między różnymi „węzłami” informacji i nadal tworzymy i utrzymujemy połączenia, aby tworzyć wiedzę. Mówiąc prościej, konektywizm to społeczne uczenie się, które jest połączone w sieć. Stephen Downes opisał to jako: *tezę, że wiedza jest rozproszona w sieci powiązań, a zatem, że uczenie się polega na umiejętności budowania i przemierzania tych sieci*⁷⁴.

Konektywizm charakteryzuje się jako odzwierciedlenie naszego społeczeństwa, które szybko się zmienia. Społeczeństwo jest bardziej złożone, połączone społecznie, globalne i zapośredniczone przez coraz większy postęp technologiczny. Jest to orkiestracja złożonego nieładu pomysłów, połączonych w sieć w celu utworzenia określonych zbiorów informacji. Sposoby poznania wywodzą się z różnorodności opinii. Jednostka nie ma kontroli. Jest to raczej współpraca aktualnych idei, widzianych z obecnej rzeczywistości. Podstawową umiejętnością jest umiejętność dostrzegania połączeń między źródłami informacji i utrzymywania tego połączenia w celu ułatwienia ciągłego uczenia się. Decyzje są wspierane przez szybko zmieniające się podstawy, ponieważ nowe informacje są szybko integrowane, tworząc nowy klimat myślenia. Ta ciągła aktualizacja

⁷² B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 116.

⁷³ G. Siemens, *Connectivism...*

⁷⁴ S. Downes, *What connectivism is*, <https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>.

i zmiana wiedzy może być również zawarta poza uczącym się, na przykład w bazie danych lub innym specjalistycznym źródle informacji. Dla uczącego się połączenie z tą zewnętrzną wiedzą jest ważniejsze niż jego obecny stan wiedzy⁷⁵.

Według autorów tej teorii, Siemensa i Downesa, celem edukacji jest nauczanie myślenia, dostrzegania związków między ideami oraz umiejętność wykorzystania wiedzy. Konektywizm przedstawia model uczenia się, który uwzględnia zmiany tektoniczne w społeczeństwie, w którym uczenie się nie jest już wewnętrzną, indywidualistyczną czynnością. Sposób pracy i funkcji ludzi zmienia się, gdy używane są nowe narzędzia. Dziedzina edukacji powoli rozpoznaje zarówno wpływ nowych narzędzi uczenia się, jak i zmiany środowiskowe w znaczeniu uczenia się. Zapewnia wgląd w umiejętności uczenia się i zadania potrzebne uczniom do rozwoju w erze cyfrowej⁷⁶.

Kolejną, trzecią teorią w pedagogice medialnej, jest teoria Bronisława Siemienieckiego, będąca niejako kompilacją dwóch poprzednich. Nosi ona nazwę: kognitywistyczno-konstruktywistyczna teoria pedagogiki medialnej. Jak podkreśla autor, jej początki sięgają lat 90. ubiegłego wieku. Była efektem *poszukiwań rozwiązań dydaktycznych, które pozwoliłyby zaradzić słabościom komputerowego wspomagania kształcenia opartego na koncepcjach kognitywistycznych i konstruktywistycznych, które miały trudności z określeniem roli i miejsca nowych mediów w kształceniu*. Podstawą koncepcji teoretycznej tej teorii jest interaktywny model kształcenia multimedialnego⁷⁷.

Jest niewątpliwie jedną z najważniejszych teorii we współczesnej edukacji, która ułatwia planowanie i podejmowanie przez nauczyciela efektywnych działań edukacyjnych, w tym przypadku – wspomaganych elementami ICT. Tablica interaktywna, komputer czy tablet podłączone do sieci pozwalają prowokować sytuacje, w których dzieci (w grupie lub samodzielnie) szukają, interpretują, doświadcniają, sprawdzają, a tym samym kreują swoją rzeczywistość. Pomocne w tym zakresie są portale edukacyjne, interaktywne słowniki, zeszyty, multibooki, e-bazy, gry, czat i forum itp.⁷⁸ Stanisław Juszczak pisze, że nauka za ich pośrednictwem może przebiegać według jednego z trzech schematów opracowanych przez Siemienieckiego. Są to: nadawca – treść, forma przekazu – odbiorca, nadawca – treść, forma komunikacji – inni uczestnicy procesu komunikacji, np. internauci, odbiorca – treść, forma przekazu – inni uczestnicy procesu komunikacji, m.in. internauci⁷⁹.

⁷⁵ B. Duke, G. Harper, M. Johntson, *Connectivism as a Digital Age Learning Theory*, „The International HETL Review” 2013, Special Issue, s. 6–7, <https://www.hetl.org/wp-content/uploads/2013/09/HETLReview2013SpecialIssueArticle1.pdf>.

⁷⁶ Zob. G. Siemens, *Connectivism...*

⁷⁷ B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*, s. 117.

⁷⁸ K. Majewska, *Modern Educational Tools in the Teacher's Work*, „The New Education Review” 2018, s. 126, <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/6208/a10.pdf?sequence=1>.

⁷⁹ Zob. S. Juszczak, *Wybrane modele komunikowania*, [w:] B. Siemieniecki, *Pedagogika medialna*.

Należy zwrócić uwagę, że konstruktywistyczno-kognitywistyczna teoria pedagogiki medialnej, nie byłaby kompletna bez uwzględnienia kontekstu kulturowego. Komunikat medialny nie będzie zrozumiany dla jego odbiorcy, jeżeli nie będzie zakorzeniony w przestrzeni kulturowej.

Uwzględnienie technologii i tworzenia połączeń w działaniach edukacyjnych zaczyna przenosić teorie uczenia się w erę cyfrową. Nie możemy już osobiście doświadczać i zdobywać wiedzy, której potrzebujemy do działania. Swoje kompetencje czerpiemy z tworzenia połączeń. Karen Stephenson stwierdza: *Doświadczenie od dawna uważane jest za najlepszego nauczyciela wiedzy. Ponieważ nie możemy doświadczyć wszystkiego, doświadczenia innych ludzi, a więc i inni ludzie, stają się namiastką wiedzy. „Swoją wiedzę przechowuję u znajomych” to aksjomat gromadzenia wiedzy poprzez kolekcjonowanie ludzi*⁸⁰.

Konkludując, można stwierdzić, że nowe technologie kształcenia dają nauczycielom dodatkowe narzędzia do lepszego wyjaśniania koncepcji lub teorii za pomocą materiałów audiowizualnych oraz praktycznych i żywych przykładów. Wykorzystanie technologii w edukacji daje również nauczycielom dostęp do większej ilości informacji, które następnie wykorzystują do poszerzenia własnej wiedzy. Sztuczna inteligencja, technologie immersyjne i spersonalizowane uczenie się to tylko niektóre z trendów edukacyjnych, które będą jeszcze bardziej widoczne w przyszłości edukacji. Niezależnie od tego, czy nauczanie jest najbardziej efektywne poprzez wykłady, czytanie, przykłady czy filmy, technologia pozwala nauczycielom dostosować się do każdego stylu uczenia się. Uczniowie mogą uczyć się za pośrednictwem filmów wideo, audiobooków, interaktywnych gier online i nie tylko, a wszystko to odbywać się może we własnym tempie.

W niedalekiej przyszłości możemy mieć do czynienia z technologią hipotetyczną, technologią, która jeszcze nie istnieje, ale która może zaistnieć. Być może jest to futurologia, ale nie są to postulaty niemożliwe, nieprawdopodobne. Do takich przypuszczeń skłania wizja przyszłości.

2.5. Edukacja medialna jako wyzwanie dla edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej

Same media to sposób komunikacji. Media edukacyjne to kanały komunikacji, które przekazują wiadomości w celach informacyjnych czy instruktażowych. Są one zwykle wykorzystywane wyłącznie w celu uczenia się i nauczania.

*Edukacja medialna staje się coraz bardziej nieodłącznym elementem nowoczesnej edukacji, która obok kultury i nauki jest domeną działań UNESCO*⁸¹,

⁸⁰ K. Stephenson, *What Knowledge Tears Apart, Networks Make Whole*, przedruk z „Internal Communication Focus” 2004, 36, <http://www.netform.com/html/icf.pdf>.

⁸¹ S. Ratajski, *Wprowadzenie*, [w:] S. Ratajski (red.), *Edukacja medialna jako wyzwanie*, Warszawa 2019, s. 7.

które od dawna wspiera edukację medialną w ramach jej szerszych kompetencji w dziedzinie informacji i komunikacji.

Wiek XXI to epoka, w której zapośredniczone formy komunikacji stały się podstawowym sposobem przekazywania informacji i wiedzy. UNESCO uznaje ważną rolę, jaką odgrywa edukacja medialna w przygotowaniu młodych ludzi, która ułatwiłaby swobodną wymianę informacji i wiedzy poprzez uczestnictwo i docenienie różnorodnych zastosowań mediów. Swobodny dostęp do informacji i wiedzy jest zasadniczym elementem wzmacniania pozycji ludzi i zapewniania ich uczestnictwa w społeczeństwach wiedzy. Jest to możliwe dzięki systematycznemu nauczaniu edukacji medialnej w ramach programu nauczania, już od najmłodszych lat.

Teraz, gdy początkowa euforia wokół komputerów w szkołach opadła, należy dokładniej przyjrzeć się temu zjawisku i zdefiniować, czego dzieci powinny się nauczyć o cyfrowych mediach. Włoski semiotyk Umberto Eco twierdził kiedyś, że jeśli chcesz użyć telewizji do uczenia kogoś, najpierw musisz nauczyć go obsługi telewizji⁸². Argument Eco można również zastosować do nowych mediów. Jak sugeruje Eco, media nie powinny być traktowane jedynie jako pomoce dydaktyczne lub narzędzia do nauki. Edukacja medialna, o mediach, powinna być postrzegana jako niezbędny warunek wstępny edukacji związanej z mediami lub za ich pośrednictwem. Sensowne i efektywne wykorzystanie mediów w edukacji zależy zatem od tego, czy uczniowie rozwiną pewną formę krytycznej umiejętności korzystania z mediów.

Janusz Morbitzer pisał, że *jedną z najistotniejszych cech współczesnego człowieka jest jego medialność*⁸³. Media odgrywają ważną rolę w socjalizacji młodych ludzi, zjawisku, które nabiera tempa. Duża część kapitału kulturowego naszej planety jest przekazywana przez wiele rodzajów mediów, które są im bardzo dobrze znane.

Maciej Tanaś pisze, że *Dziecko przelomu tysiąclecia – Millenium Kid – żyje w trzech światach: rzeczywistym, medialnym i wirtualnym. Swą wiedzę i doświadczenie czerpie z każdego z nich. Granice owych światów – początkowo wyraźne – zacierają się jednak wkrótce w pamięci dziecka. Jego obraz świata i innych ludzi kształtowany jest przez świat mediów masowych i rzeczywistość wirtualną, a nie wyłącznie przez świat realny*⁸⁴.

Od wielu już lat jesteśmy świadkami przekształcania się społeczeństwa w społeczeństwo informacyjne i wiedzy. Jednak, aby ono dobrze funkcjonowało, ważna jest edukacja odpowiednio prowadzona od najmłodszych lat. Chodzi tu

⁸² Zob. U. Eco, *Can Television teach?*, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-22426-5_7#citeas.

⁸³ J. Morbitzer, *O medialnym uczniu i nowej szkole – refleksje pedagogiczne*, [w:] L. Pawelski (red.), *Kapitał ludzki w edukacji*, Szczecinek 2012, s. 69.

⁸⁴ M. Tanaś, *Wstęp*, [w:] M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ srodki informatyczne i media*, Warszawa – Kraków 2004, s. 7.

o edukację informatyczną i medialną. W przyszłości ci, którzy nie będą posiadali kompetencji z tego obszaru, znajdą się w niebezpieczeństwie, gdyż nie będą przygotowani do pracy, do nauki i do codziennego funkcjonowania w życiu publicznym⁸⁵. Żeby jednak móc rozpocząć drogę nabywania umiejętności i kompetencji, ważne jest prowadzenie edukacji medialnej, która może zapewnić ważny, krytyczny wymiar wykorzystania technologii w edukacji, wykraczający poza podejście czysto instrumentalne. Jak pisze Sławomir Ratajski, *edukacja we współczesnym świecie stanowi warunek udziału w rozwoju społecznym, ale, jak pokazuje dynamiczna ekspansja nowych technik informacyjnych i komunikacyjnych oraz cyberkultury w ostatnich latach, nieodłącznym jej elementem jest edukacja medialna*⁸⁶.

Współczesne dzieci żyją w świecie potężnych mediów, 24 godziny na dobę, przez 7 dni w tygodniu. Zauważalny jest drastyczny wzrost ilości czasu spędzanego w sieci przez dzieci i młodzież w ciągu dnia. Media użyte w sposób właściwy mogą bawić i informować dzieci w pozytywny sposób. Edukacja w zakresie umiejętności korzystania z mediów – która uczy krytycznego myślenia w przekazach medialnych i wykorzystywania mediów do tworzenia własnych przekazów – jest kluczowa w XXI wieku. Umiejętność korzystania z mediów ma też znaczenie dla zdrowia i dobrego samopoczucia dzieci, a także dla ich przyszłego udziału w życiu społecznym. Umiejętność korzystania z mediów przede wszystkim rozszerza pojęcie umiejętności czytania i pisania, ponieważ dzisiejsze wiadomości przybierają wiele form, a umiejętność czytania i pisania nie może już odnosić się jedynie do samej umiejętności czytania i pisania. To umożliwi dzieciom i młodzieży angażowanie się w globalne środowisko medialne. Umiejętność korzystania z mediów to rozszerzona konceptualizacja umiejętności czytania i pisania, która obejmuje zdolność do uzyskiwania dostępu i analizowania przekazów medialnych, a także tworzenia, refleksji i podejmowania działań, z wykorzystaniem mocy informacji i komunikacji, aby zmieniać świat.

Agnieszka Ogonowska zadaje pytanie: *Kiedy zacząć i kiedy zakończyć alfabetyzację medialną?* Uważa, że niewątpliwie kształcenie takie powinno trwać całe życie, a rozpocząć się z chwilą, kiedy dziecko zaczyna wykazywać zainteresowanie mediami. Inicjacje medialne powinny mieć miejsce w środowisku domowym dziecka pod opieką rodziców. To ich zadaniem powinno być wprowadzanie dziecka w świat mediów już od momentu, kiedy dziecko zainteresowane jest dobranockami i korzystaniem z Internetu. Potem rolę edukatorów powinni przejąć nauczyciele przedszkoli i szkół, ciągle jednak wspierani przez rodziców. Umiejętność korzystania z mediów pozwala dzieciom i rodzinom stać się bardziej świadomymi zarówno zamierzonych, jak i niezamierzonych przekazów medialnych. Dzieci uczą się tworzyć i krytycznie myśleć o tych przekazach medialnych.

⁸⁵ W. Strykowski, *Rola mediów i edukacji medialnej we współczesnym społeczeństwie*, „Chocwanna” 2003, 1, s. 112.

⁸⁶ S. Ratajski, *Edukacja medialna...*, s. 8.

Umiejętności te pozwalają dzieciom przejąć kontrolę nad mediami, które je otaczają, zamiast pozwalać im się kontrolować.

Jak każdy proces nauczania-uczenia się, również ten mający zachować ideę *Lifelong Learning* przybiera postać spiralną, to znaczy do tych samych zagadnień powraca się na kolejnych etapach rozwoju jednostki, w miarę jak postępuje jej rozwój w innych sferach: poznawczej, emocjonalnej, społecznej itd. Ponadto ta spiralna koncepcja nauczania obejmuje od samego początku trzy sfery: uczenie o mediach, uczenie przez media, uczenie dla mediów⁸⁷.

Umiejętność korzystania z mediów we wczesnym dzieciństwie to pojawiająca się umiejętność uzyskiwania dostępu, angażowania się, odkrywania, rozumienia, krytycznego zadawania pytań, oceniania i tworzenia za pomocą odpowiednich do rozwoju mediów. Wszystko, począwszy od technologii elektronicznej, takiej jak laptopy, aparaty fotograficzne i urządzenia nagrywające, a kończąc na technologiach pozaekranowych, takich jak malowanie, cięcie, klejenie i budowanie, można uznać za przykłady technologii w przedszkolu. Nauczyciele i wychowawcy dzieci w wieku przedszkolnym mają dzisiaj możliwość korzystania z technologii w sposób celowy, podobnie jak w przypadku innych materiałów edukacyjnych, takich jak przybory plastyczne, klocki, książki, zabawki itp. Technologia umożliwia nauczycielom nagrywanie, zapisywanie i dzielenie się z rodzicami tym, czego nauczyły się dzieci w ciągu każdego dnia, a dokładniej podczas konkretnych zajęć.

Technologia i media interaktywne szybko poszerzają zakres materiałów i doświadczeń, jakie małe dzieci mają w swoich domach i salach przedszkolnych czy lekcyjnych. Dostęp do technologii może otworzyć wiele możliwości uczenia się we wczesnym dzieciństwie, poszerzając świat dzieci i pomagając im w rozwijaniu i odkrywaniu różnych sposobów myślenia. Korzystanie z mediów edukacyjnych jest niezbędne w procesie nauczania i uczenia się dzieci. Można wykorzystać media w prawie każdej dziedzinie i dyscyplinie, aby usprawnić naukę w klasie i poza nią. Badania sugerują, że dzieci łatwiej uczą się abstrakcyjnych, nowych i nowatorskich pojęć, gdy są one prezentowane zarówno w formie werbalnej, jak i wizualnej. Badania pokazują także, że media wizualne sprawiają, że koncepcje są bardziej dostępne dla osoby niż media tekstowe i pomagają w późniejszym przypominaniu. Jak zauważa Mariusz Jędrzejko, w *wielu krajach, także w Polsce, następuje odejście od klasycznej edukacji (gdzie dominującą rolę odgrywał „duet” nauczyciel-słowo) na rzecz edukacji obrazkowej (książko-zeszyty do wielu przedmiotów, obowiązkowe prezentacje wspierające wykłady i zajęcia, nauczanie poprzez multimedia). Nie przekreślając proedukacyjnych walorów multimediów, stają się one niemal konieczną częścią procesów uczenia i nauczania. W świecie kultury obrazków, grafik, wykresów dorasta coraz więcej dzieci*⁸⁸.

⁸⁷ A. Ogonowska, *Edukacja medialna...*, s. 180.

⁸⁸ M. Jędrzejko, *Świat multimediów*, [w:] M. Jędrzejko, A. Taper (red.), *Jak kształtować kontakt dziecka z multimediami?*, Warszawa 2010, s. 11.

Przestrzeń edukacyjna dzieci wypełniona jest obecnie mnóstwem narzędzi medialnych, które pełnią wiele funkcji. Ich liczba z roku na rok zwiększa się, w miarę jak szybko postępuje rozwój technologii. Chociaż w podstawie programowej wychowania przedszkolnego⁸⁹ brak jest zapisów dotyczących edukacji medialnej, wiadomym jest, że ma ona miejsce w „jakiejsz” formie i zakresie, i jest prowadzona bardziej lub mniej intencjonalnie przez wychowawców. Mimo, że wielu psychologów rozwojowych uważa, że dzieci do 6 r.ż. nie powinny mieć (lub mogą, ale w ograniczonej liczbie godzin) kontaktu z telewizją, komputerem, tabletem itp., to dzisiaj nie da się tego uniknąć.

Wielu badaczy wskazuje na fakt negatywnych konsekwencji zbyt wczesnego kontaktu z narzędziami nowych technologii. Dzieci poznają świat z trójwymiarowego i bogatego w polisensoryczne bodźce, płaskiego, dwuwymiarowego ekranu, doznając tzw. wideodeficytu. Nie pozwala to im na poznawanie świata w sposób przestrzenny⁹⁰. Zauważyć należy, że już dzieci w wieku 1–3 lat, a więc jeszcze przed wstąpieniem na ścieżkę edukacyjną, do przedszkola, zaczynają interesować się i posługiwać dosyć sprawnie nowoczesnymi urządzeniami cyfrowymi, wchodząc w świat mediów elektronicznych, co już od początku wpływa na kształtowanie się ich osobowości i nie tylko. Codzienna aktywność medialna jest dzisiaj głównym zajęciem współczesnych dzieci i ten proces jest już nie do zatrzymania. Teksty bajek również przeniesione zostały na nośniki elektroniczne i dzieci same mogą je odsłuchiwać. Istnieje wiele kanałów w TV dla dzieci, które mogą samodzielnie przełączać i w ten sposób spędzać czas. Tak zresztą spędza czas większość rodzin: przed jakimkolwiek ekranem. Zamiast pokazywać dzieciom świat realny bez udziału mediów, ukazują im świat, ale realny za pośrednictwem mediów. Jak pisze Janusz Morbitzer: *Paradoksalnie ważnym elementem edukacji medialnej dziecka jest ukazywanie mu uroków świata pozamedialnego*⁹¹. Czas spędzony z mediami może być szkodliwy dla rozwoju dzieci, ponieważ zastępuje inne wzbogacające czynności, takie jak wspólne czytanie i interakcja opiekun/rodzic–dziecko.

Edukacja medialna w klasach młodszych szkoły podstawowej nie ma odniesienia jako konkretny przedmiot nauczania. W podstawie programowej dotyczącej pierwszego etapu edukacyjnego: klas 1–3, czyli edukacji wczesnoszkolnej, znajduje się zapis mówiący jedynie, że celem edukacji na tym etapie jest: *zapewnienie dostępu do wartościowych, w kontekście rozwoju ucznia, źródeł informacji*

⁸⁹ Zob. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. z dn. 14 lutego 2017 r., poz. 356.

⁹⁰ Zob. J. Morbitzer, *Edukacja medialna (małego) dziecka*, [w:] J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, Łódź 2017, s. 208.

⁹¹ Tamże, s. 222.

i nowoczesnych technologii⁹². Pewne informacje dotyczące kontaktu dzieci i efekty kształcenia zapisane są w obszarze edukacji informatycznej. Jest to obszar, w ramach którego dzieci zdobywają osiągnięcia – kompetencje i umiejętności – jak wykorzystywać komputer i inne urządzenia cyfrowe.

W preambule podstawy programowej zadania szkoły w zakresie edukacji medialnej formułowane są na wyższych etapach kształcenia. Do jednej z najważniejszych *umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w szkole podstawowej należą m.in. posługiwanie się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji [...]*, a zadaniem szkoły i nauczyciela jest m.in. *przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym, stosowanie technologii informacyjno-komunikacyjnych na zajęciach z różnych przedmiotów oraz poświęcanie należytej uwagi edukacji medialnej*⁹³.

Jaka przyszłość zatem czeka edukację medialną dzieci? Prawdopodobnie ilość czasu, jaką przedszkolaki i dzieci w młodszym wieku szkolnym spędzają z mediami ekranowymi w domu, stale rośnie, ale mniej wiadomo na temat rodzajów doświadczeń medialnych, jakie dzieci mają w placówkach przedszkolnych i szkołach. Co więcej, niewiele jest badań dotyczących celów, dla których nauczyciele przedszkolni i wczesnoszkolni wykorzystują technologię i media w przedszkolu i klasie oraz kontekstów, w których takie wykorzystanie ma miejsce.

Świat nowoczesnych technologii i świat mediów przedstawia obecnie dla dzieci rzeczywistość zastaną. Jak wspomniano, stanowi to wiele zagrożeń, ale i daje wiele możliwości dla samych dzieci, jak i wychowujących ich rodziców i nauczycieli. Media zaczynają mieć większy wpływ na rozwój osobowości dzieci, na ich postawy i ich świat wartości. Widocznym efektem tego wpływu jest sprawność w posługiwaniu się urządzeniami medialnymi większa aniżeli ich rodziców i nauczycieli⁹⁴. Ta biegłość powinna jednak iść w parze z rozsądnym korzystaniem z tych mediów.

Dzieci od najmłodszych lat interesują się mediami i multimediami. Rosnąca ich popularność wśród najmłodszych sprawia, że wzrasta konieczność przygotowania dzieci do odpowiedniego korzystania z mediów. Ewa Nowicka i Barbara Walas zwracają uwagę, że *wychowanie medialne realizowane już na poziomie przedszkola jest szansą na przygotowanie dzieci do krytycznego odbioru przekazów medialnych oraz sprawnego posługiwania się mediami jako narzędziami rozwoju poznawczego. Skuteczność prowadzonej już od najmłodszych lat edukacji medialnej zależy przede wszystkim od współpracy rodziców i nauczycieli, którzy stopniowo wprowadzać będą dziecko w zdominowany świat mediów*⁹⁵.

⁹² Zob. Dz.U. z dn. 14 lutego 2017 r., poz. 356.

⁹³ Zob. tamże.

⁹⁴ Zob. E. Brzyszczyk, *Potrzeba edukacji medialnej dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym – ujęcie teoretyczne i praktyczne kształtowania kompetencji medialnych*, „Pedagogika Przedszkolna i Wczesnoszkolna” 2018, 6, 1 (11), s. 83–91.

⁹⁵ E. Nowicka, B. Walas, *Edukacja medialna dzieci w wieku przedszkolnym*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2018, 4, 26, s. 151.

Na poziomie edukacji przedszkolnej i w młodszym wieku szkolnym dzieci mają kontakt z mediami przede wszystkim poza instytucjami oświatowymi. Jednak w dzisiejszej rzeczywistości to placówki oświatowe powinny przejąć stery i trud edukacji medialnej. Zwraca na to szczególną uwagę A. Ogonowska, pisząc, że *media jako istotny element środowiska życia młodego pokolenia nie mogą zostać pominięte w dydaktyce przedmiotowej, ponieważ młodzież przyzwyczajona do nowych (dialogicznych, interaktywnych) form komunikacji i zdobywania wiedzy odrzuca anachroniczne formy jej przekazywania, oparte choćby na komunikacji jednostronnej*⁹⁶. Z uwagi na to, że w instytucjach oświatowych edukacja medialna jest realizowana dwutorowo, tj. uwzględnia różne aspekty wychowania medialnego oraz realizuje proces kształcenia medialnego⁹⁷, powinna dzisiaj stanowić priorytet i być podstawową kwestią w przygotowaniu do uczenia się.

Duży problem stanowi jednak fakt, że osoby, które powinny zapoznawać i oswajać dzieci z nowoczesnymi technologiami, zarówno rodzice, jak i nauczyciele, nie są póki co odpowiednio przygotowani do rzetelnego wdrażania dziecka do bezpiecznego uczestnictwa w medialnym świecie. Medialny edukator, jak nazywa go J. Morbitzer, powinien bowiem dysponować rozległą wiedzą i umiejętnościami pozwalającymi mu dostrzegać zarówno szanse, jak i zagrożenia związane ze światem mediów oraz potrafić tak pokierować edukacją, by eksponować i minimalizować zagrożenia związane z zanurzeniem się w tym świecie. Jest to zadanie trudne i odpowiedzialne⁹⁸.

Nauczyciele są filarami systemu edukacji. Jakość wykształcenia nauczycieli, edukatorów medialnych, pomaga w utrzymaniu wysokiej jakości procesu nauczania i uczenia się. To z kolei wpływa na wysokie wyniki osiągnięte przez dzieci. Liderzy dają przykład realizacji programu nauczania w klasie i poza nią. Ta implementacja ma głęboki wpływ na sposób wykorzystania i osadzania technologii w procesie nauczania i uczenia się.

Umiejętność korzystania z mediów jest w dzisiejszych czasach niezbędna dla dzieci, ponieważ pomaga zrozumieć przekazywane im wiadomości. Przy tak wielu dzisiejszych źródłach informacji umiejętność korzystania z mediów może pomóc dzieciom i uczniom zidentyfikować wiarygodne źródła i przefiltrować szum, aby dotrzeć do prawdy.

Grażyna Penkowska uważa, że: *Wizualność w edukacji wykracza poza tradycyjną poglądowość, dlatego wymaga nowego spojrzenia zarówno na jej miejsce w procesie dydaktycznym, jak i w badaniach naukowych*⁹⁹. Z kolei Maryla

⁹⁶ A. Ogonowska, *Współczesna edukacja medialna...*, s. 240.

⁹⁷ Zob. W. Strykowski, *Kształcenie wspomagane mediami a edukacja medialna*, [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna*, Toruń 2008.

⁹⁸ J. Morbitzer, *Edukacja medialna (małego) dziecka...*, s. 206.

⁹⁹ G. Penkowska, *Interpretacja materiałów wizualnych w badaniach naukowych*, „E-mentor” 2017, 1 (68), <https://www.e-mentor.edu.pl/mobi/arttykul/index/numer/68/id/1287>.

Hopfinger, uznana medioznawczyni i antropolog kultury, jest zdania, że obecnie audiowizualność jest *dominującym sposobem orientacji w kulturze*¹⁰⁰.

Friedrich W. Kron i Alivisos Sofos uważają, że nowe media i „nowe nowe” media wpłynęły na powstanie nowego wymiaru dzieciństwa, w którym dzieci i młodzież są „nośnikami kultury”¹⁰¹. Dotąd taka sytuacja w procesie kształcenia, wychowania i socjalizacji, sytuacjach edukacyjnych nie była znana. Do tej pory nauczyciel i uczeń nie byli na równych prawach zarówno użytkownika, jak i producenta materiałów. Korzystający z nowych mediów młodzi ludzie cały czas mają do czynienia z tekstem i obrazem jednocześnie. Te przekazy czytają każdego dnia, odczytując i rozszyfrowując ich złożony sens. Tak więc po raz kolejny otrzymujemy dowód na to, że obraz pełni ważną rolę w komunikowaniu, przekazywaniu treści kulturowych i procesach nauczania-uczenia się.

2.6. Media edukacyjne w procesie nauczania-uczenia się

W procesie nauczania mamy do czynienia z kilkoma rodzajami mediów. Są to media drukowane, media niedrukowane i media elektroniczne. Zatem media edukacyjne oznaczają materiały drukowane, cyfrowe lub elektroniczne, które dostarczają lub przekazują informacje uczniowi lub w inny sposób zawierają treści intelektualne i przyczyniają się do procesu uczenia się. Umiejętność korzystania z mediów przede wszystkim pomaga uczniom stać się mądrzejszymi konsumentami mediów, a także odpowiedzialnymi producentami własnych mediów. W tym samym duchu nauczanie umiejętności korzystania z mediów pomaga promować krytyczne myślenie u uczniów.

Istniejące zasoby medialne można wykorzystać w formie wykładów, aby pobudzić zainteresowanie i poszerzyć wiedzę o nauczanym materiale. To tradycyjne podejście jest skoncentrowane na nauczycielu, a informacje są przekazywane uczniowi. Media ułatwiają przekazywanie wiedzy eksperckiej początkującym uczniom. Tak więc używanie obrazów, wideo i animacji wraz z tekstem stymuluje mózg. Powoduje to zwiększenie uwagi i retencji uczniów. W takich okolicznościach, w multimedialnym środowisku uczenia się, uczniowie mogą łatwiej identyfikować i rozwiązywać problemy w porównaniu do scenariusza, w którym nauczanie jest możliwe tylko dzięki podręcznikom.

Jakie są cztery rodzaje mediów edukacyjnych? Media dzielą się na kilka głównych kategorii: tekst, obraz, wideo i audio. Tekst jest najpopularniejszym rodzajem mediów edukacyjnych i obejmuje podręczniki, arkusze robocze i pisemne notatki. Korzystanie z mediów edukacyjnych stało się w dzisiejszych czasach niezbędne w procesie nauczania i uczenia się. Media mogą być wykorzystywane w prawie każdej dziedzinie i dyscyplinie, aby usprawnić naukę w klasie

¹⁰⁰ M. Hopfinger, *Wprowadzenie*, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Warszawa 2005, s. 9.

¹⁰¹ F. Kron, A. Sofos, *Dydaktyka mediów*, Gdańsk 2008, s. 29.

i poza nią. Należy zauważyć, że nie tylko dzieci, ale i dorośli, łatwiej uczą się abstrakcyjnych, nowych i nowatorskich pojęć, gdy są przedstawiane zarówno w formie werbalnej, jak i wizualnej. Media wizualne sprawiają, że pojęcia są bardziej dostępne niż media tekstowe i pomagają w późniejszym przypominaniu sobie różnych wiadomości.

Dzieci, które przyszły na świat w XXI wieku, są uznawane za cyfrowych tu-byłców, dla których rzeczywistość komputerowa jest naturalnym elementem towarzyszącym im na każdym etapie rozwoju. I jak pisze Natalia Walter, *Właściwe zapoznanie dziecka z pożytecznymi aspektami multimediów jest niezbędnym elementem nowoczesnej edukacji. Współczesne dzieci odznaczają się wrodzoną umiejętnością posługiwania się technologiami informacyjnymi*¹⁰². Obecnie zatem nie powinno być nowością prowadzenie zajęć komputerowych przez nauczycieli już od przedszkola. Edukacja początkowa dzieci wymaga wprowadzenia do nauki nowoczesnych technologii informacyjnych, wśród których dużą rolę (mimo ich niektórych wad) powinny odgrywać programy komputerowe oraz Internet.

Wraz z postępem w technologii edukacyjnej nastąpiły znaczące zmiany. Obecnie w procesach nauczania i uczenia się wykorzystywane są różne rodzaje mediów edukacyjnych i technologii multimedialnych, którymi są: system komputerowy, mikrofon, urządzenie mobilne (telefon, smartfon itp.), tablica interaktywna, cyfrowe wideo na żądanie (VOD), streaming multimediów online, gra cyfrowa, podcast itp. Media edukacyjne wspomagają zajęcia i lekcje w procesie nauczania-uczenia się od początku do końca. Dostarczają konkretnych doświadczeń, które służą jako podstawa myślenia, rozumowania i rozwiązywania problemów. Intensyfikują początkową naukę i trwałość uczenia się.

Komputer odgrywa kluczową rolę we współczesnym systemie edukacji. Uczniom łatwiej jest odwoływać się do Internetu niż wyszukiwać informacje z grubych książek. Proces uczenia się wyszedł poza podręczniki – do Internetu z dużą ilością informacji. Edukacja nie ogranicza się już do sal lekcyjnych, sięga daleko i szeroko. Tę bliskość uzyskujemy dzięki komputerowi i Internetowi. Prezentacja informacji stała się łatwiejsza, usprawniła audiowizualną reprezentację informacji i sprawiła, że proces nauczania i uczenia się jest interaktywny. System komputerowy pozwala nauczycielowi w klasie zademonstrować nową lekcję, animować, prezentować nowe materiały, ilustrować, jak korzystać z nowych programów i pokazywać nowe strony internetowe.

Warto również zwrócić uwagę na funkcjonalność komputera, zarówno w aspekcie społecznym, jaki i pedagogicznym. Jak pisze Maciej Tanaś, *Funkcjonalność pedagogiczna, jako pochodna społecznej, wiąże się ściśle z pomocniczą rolą komputera w zapewnieniu tzw. wewnętrznej i zewnętrznej możliwości działania nauczyciela i ucznia*¹⁰³. M. Tanaś, wskazując na argumenty przemawiające

¹⁰² N. Walter, *Komputer w edukacji przedszkolnej*, [w:] W. Skrzydlewski, S. Dylak (red.), *Media – Edukacja – Kultura. W stronę edukacji medialnej*, Poznań 2013, s. 427.

¹⁰³ M. Tanaś, *Edukacyjne zastosowanie komputerów*, Warszawa 1997, s. 73.

za wykorzystaniem komputerów w nauczaniu, wymienia również następujące ich cechy, a mianowicie: *wzrost efektów kształcenia, angażowanie sfery emocjonalno-wolicyjnej, polisensoryczność, multimedialność, interaktywność, symulacyjność, komunikacyjność, podatność na edycję i multiplikację, wirtualizację*¹⁰⁴.

Komputer zrewolucjonizował sposób nauki, jednocześnie ułatwiając i przyspieszając ją. Daje możliwość łączenia się z wieloma źródłami, które wspomagają na różne sposoby rozumienie konkretnego tematu lub idei. Ogólnie rzecz biorąc, komputer pomógł światu edukacji, a także zmienił sposób, w jaki pracujemy i uczymy się. Komputery dostarczają nieskończonych zasobów do nauki i uczyniły edukację bardziej elastyczną i łatwo dostępną. Uczniowie mogą teraz zdobywać wiedzę i informacje z dostępnych zasobów internetowych, nie tylko z podręczników i bibliotek.

Telefon komórkowy – to jedno z najpotężniejszych mediów funkcjonujących wszędzie. Z dostępem do Internetu, co dzisiaj jest już normą, pełni wiele przydatnych funkcji¹⁰⁵. Telefon komórkowy stał się nieodłącznym atrybutem dzieci. W przedszkolach raczej nie zauważa się jeszcze telefonów w rękach dzieci, natomiast w szkołach podstawowych już częściej. Dlaczego zatem nie wykorzystać ich do celów edukacyjnych? Można konstruktywnie włączyć telefony do zajęć dydaktycznych i spojrzeć z perspektywy możliwości, jakie oferują. Urządzenia mobilne, takie jak telefony komórkowe lub smartfony, mogą być wykorzystywane do wzmacniania działań związanych ze sprzężeniem zwrotnym podczas i po przekazaniu informacji przez nauczyciela. Obecnie w szkołach jest zakaz używania telefonów komórkowych przez dzieci, a można by wykorzystać biegłość dzieci w posługiwaniu się tym urządzeniem z pozytywnym skutkiem dla procesu nauczania-uczenia się. Mowa tu o *Mobil Learning (m-learning), bardziej nowoczesnej formie e-learningu, która zakłada korzystanie z oferty edukacyjnej w dowolnym miejscu i czasie przy wykorzystaniu telefonów komórkowych. Podstawą sukcesu m-learningu jest skoncentrowanie się na odbiorcy i dostosowanie wszystkich aplikacji do czynności wykonywanych przez nich*¹⁰⁶.

Ważnym aspektem procesu nauczania-uczenia się jest uzyskanie skupienia dzieci/uczniów podczas zajęć. Można to osiągnąć, stosując różne rozwiązania, które przyciągną i zwrócą uwagę dzieci na przedstawiane treści. Istotne znaczenie mają tu tablice multimedialne, tzw. interaktywne, które wykorzystują nowoczesne rozwiązania technologiczne – tak konieczne we współczesnej metodyce nauczania.

Inteligentna tablica interaktywna to narzędzie klasowe, które umożliwia wyświetlanie obrazów z ekranu komputera na tablicy szkolnej za pomocą projektora

¹⁰⁴ Tenże, *Dydaktyczne granice użyteczności komputerów*, [w:] M. Tanaś (red.), *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, Warszawa 2005, s. 25–26.

¹⁰⁵ Zob. P. Levinson, *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawa 2006.

¹⁰⁶ Zob. K. Warzecha, *Smartfon w edukacji i komunikacji młodzieży gimnazjalnej a zagrożenie foholizmem*, „Ekonomiczne Problemy Usług” 2016, 123, s. 346.

cyfrowego. Technologie wykorzystywane do rozpoznawania dotyku stosowane dziś przez producentów tablic interaktywnych to: pozycjonowanie w podświetleniu, technologia optyczna, indukcja elektromagnetyczna oraz rezystancja¹⁰⁷. Nauczyciel lub uczeń może „wchodzić w interakcję” z obrazami bezpośrednio na ekranie za pomocą narzędzia lub nawet palca. Tablica interaktywna umożliwia dotykową kontrolę aplikacji komputerowych, co wzbogaca wrażenia, wyświetlając wizualizacje, które uczniowie mogą oglądać na szerokim ekranie. Pomaga to w nauce wizualnej i interaktywności uczniów w rysowaniu, pisaniu lub manipulowaniu obrazami na tablicy interaktywnej. W klasach czy salach zajęć lepiej sprawdzają się monitory interaktywne, a podczas zajęć w dużych salach, gdzie potrzebny jest duży obraz – powinny mieć zastosowanie tablice interaktywne.

Filmy zapewniają bardziej angażujące wrażenia zmysłowe niż korzystanie z samych materiałów drukowanych. Dzieci rzeczywiście widzą i słyszą przedstawiany materiał dydaktyczny i mogą przetwarzać go w ten sam sposób, w jaki przetwarzają swoje codzienne interakcje. Cyfrowe odtwarzacze wideo umożliwiają nauczycielom i uczniom łatwe zwalnianie, przyspieszanie, cofanie i odtwarzanie wideo w celu przejrzenia i dokładniejszej analizy. Oprogramowanie dołączone do dzisiejszych komputerów ułatwia łączenie lub zmianę kolejności wielu klipów najbardziej odpowiedniego wideo. Cyfrowe wideo eliminuje potrzebę korzystania z odtwarzaczy sprzętowych w klasie i umożliwia nauczycielom i uczniom natychmiastowy dostęp do klipów wideo bez dostępu do Internetu. Wydaje się, że korzystanie z filmów może zapewnić dzieciom relaksującą sytuację w nauce. Może również sprawić, że dzieci będą bardziej aktywne, a nauczany materiał łatwiejszy do zrozumienia, ponieważ wideo zawiera zdjęcia i dźwięki, które powodują, że dzieci widzą materiał bezpośrednio.

Cyfrowe gry edukacyjne są skuteczne w podnoszeniu umiejętności uczniów, w takich przypadkach jak socjalizacja, współpraca, rozwiązywanie problemów, koordynacja wzrokowo-ruchowa. Gra cyfrowa to elektroniczna stymulacja do celów edukacyjnych lub rozrywkowych. To dowolna forma gry za pośrednictwem mediów elektronicznych, to forma rozrywki z elementami rywalizacji lub odgrywania ról. Aktywność, która nie jest interaktywna i nie ma celu, nie może być zdefiniowana jako gra. Według badań, korzystanie z gier w nauczaniu może pomóc w zwiększeniu uczestnictwa uczniów w procesie nauczania-uczenia się, może promować uczenie się społeczne i emocjonalne oraz motywować uczniów do podejmowania ryzyka. Jedno z badań popularnego quizu wielokrotnego wyboru Kahoot (bardzo popularnego wśród dzieci) wykazało, że poprawiło ono nastawienie uczniów do nauki i poprawiło ich wyniki w nauce¹⁰⁸. Gry cyfrowe motywują uczniów do uczenia się, a ich wykorzystywanie rośnie z każdym dniem.

¹⁰⁷ Zob. D. Janczak, M. Grześlak, *Wykorzystanie tablic interaktywnych oraz interaktywnych monitorów dotykowych na zajęciach edukacyjnych*, Warszawa 2021.

¹⁰⁸ Zob. S. de Castell, J. Jenson, N. Taylor, *Digital Games for Education: When Meanings Play*, „Intermedialités / Intermediality” 2007 (9), 113–132, <https://www.erudit.org/en/journals/im/1900-v1-n1-im1814828/1005533ar.pdf>.

Nowa technologia zawsze ma duży wpływ na edukację. Wiele instytucji edukacyjnych ogranicza podręczniki i inwestuje w nauczanie wspomagane technologią. Podcast¹⁰⁹, jako jedno z najnowszych mediów, które pojawiło się w głównym nurcie, jest jedną z wiodących form przekazu w tej zmianie. Jest to rodzaj internetowej publikacji dźwiękowej lub filmowej, najczęściej w postaci regularnych odcinków, z zastosowaniem technologii RSS. Ujmując rzecz prościej, podcast jest to seria nagrywanych programów w postaci audio lub wideo, ukazująca się regularnie w postaci odcinków. Podcast daje nauczycielom możliwość łatwego nadawania interesujących treści audio, których uczniowie mogą słuchać w dowolnym czasie i miejscu. Wystarczy, że uczeń zasubskrybuje kanał z podcastami i wówczas można przesłać mu treści edukacyjne. Podcasty można z łatwością wykorzystywać w szkołach, aby zaangażować uczniów i poprawić praktykę nauczania i uczenia się.

Ostatnio dosyć często występuje tzw. nauczanie mieszane, które jest połączeniem zarówno uczenia się twarzą w twarz, jak i uczenia się online. Istnieje zmienność, w której odbywa się nauka online i sposób, w jaki jest ona osadzona w programie nauczania w zależności od szkoły. Takie podejście polegające na łączeniu nauki online z nauczaniem w klasie jest pomocne w dostosowaniu różnych stylów uczenia się uczniów i umożliwieniu im pracy w/i poza klasą, co nie jest możliwe w tradycyjnej klasie. Ta nauka daje siłę do poprawy wydajności edukacyjnej poprzez zwiększenie tempa uczenia się, wykorzystanie czasu poza szkołą, dostarczanie tanich materiałów instruktażowych i lepsze wykorzystanie czasu nauczyciela.

W ramach otwartej idei edukacji, która zbudowana jest na przekonaniu, że wiedza całego świata jest dobrem publicznym, dlatego każdy powinien mieć swobodę wykorzystywania, dostosowywania do swoich potrzeb, ulepszania i rozpowszechniania materiałów edukacyjnych bez ograniczeń, by uczynić edukację zarówno bardziej dostępną, jak i bardziej skuteczną¹¹⁰, funkcjonują otwarte zasoby edukacyjne: OZE. To zasoby dydaktyczne, edukacyjne i badawcze, które znajdują się w domenie publicznej i są bezpłatnie dostępne dla każdego w Internecie. Są to ważne zasoby internetowe do nauczania i uczenia się, które obejmują podcasty, biblioteki cyfrowe itp., a także są dostępne dla osób niepełnosprawnych. Szkoły wykorzystują te zasoby do wspierania procesu nauczania-uczenia się. Elektroniczne dzienniki ocen, cyfrowe portfolio, gry edukacyjne i informacje zwrotne w czasie rzeczywistym na temat wyników pracy nauczycieli i uczniów to kilka sposobów wykorzystania technologii w klasie.

Jednym z najlepiej poznanych rodzajów mediów edukacyjnych, o kilkudziesięcioletniej karierze, jest edukacja telewizyjna, która wykazała pozytywny

¹⁰⁹ Podcast – popularne medium przeznaczone specjalnie do uzyskiwania dostępu i przyswajania informacji audio i wideo (zob. <https://pl.wikipedia.org/wiki/Podcast>).

¹¹⁰ K. Grodecka, K. Śliwowski, *Przewodnik po otwartych zasobach edukacyjnych*, Warszawa 2014, s. 4.

wpływ na uczenie się dzięki programom telewizyjnym, wyprodukowanym i wykorzystanym wyraźnie do celów instruktażowych. Co ważniejsze, istnieją mocne dowody na to, że telewizja jest wykorzystywana najskuteczniej, gdy jest celowo zaprojektowana dla edukacji i gdy nauczyciele są zaangażowani w jej wybór, wykorzystanie i włączenie do programu nauczania¹¹¹. W przeszłości największą przeszkodą w integracji programów telewizyjnych w klasie było ograniczenie czasu emisji instruktażowych, ale powszechna dostępność magnetowidów (VCR) zapewniła nauczycielom łatwość obsługi i elastyczność, jakiej wymagają. Coraz częściej programy edukacyjne trafiają do szkół za pośrednictwem transmisji kablowych i satelitarnych. Najczęściej programy odbierane za pośrednictwem anteny satelitarnej lub kabla są nagrywane przez specjalistów od mediów lub koordynatorów technologii, a następnie udostępniane nauczycielom, kiedy i jak chcą.

Konkludując, można rzec, że w celu efektywnego świadczenia usług w nauczaniu i uczeniu się ważne jest wykorzystanie mediów edukacyjnych i technologii multimedialnych. Edukacja medialna i dostarczanie usług w zakresie technologii multimedialnych ma ogromny wpływ na nauczanie i uczenie się – zwłaszcza dzięki łatwemu dostępowi do nowych technologii instytucje edukacyjne są dobrze przygotowane do korzystania z tych szybkich zmian. Istnieje wiele mediów edukacyjnych i multimedialnych, które pomagają w skutecznym świadczeniu usług. Wdrożenie technologii mediów edukacyjnych pomaga we wspieraniu aplikacji związanych z edukacją oraz mediów społecznościowych. Umożliwia łatwą naukę poprzez zapewnienie dostępu do urządzeń mobilnych, co pomaga uczniom sprostać zdefiniowanym standardom, a także podolać wyzwaniom.

Znaczenie mediów w klasie jest niezmierzone w procesie nauczania i uczenia się. Nauczyciele powinni rozwijać zdolności i umiejętności korzystania z tych mediów do celów instruktażowych. Szkoły powinny dołożyć starań, aby media edukacyjne i multimedia były włączone do programu szkolnego na każdym poziomie: przedszkolnym, podstawowym, średnim i wyższym w celu zwiększenia świadomości na temat tych mediów. Media uczą dzieci już od najmłodszych lat krytycznego myślenia o wiadomościach, które otrzymują, i decydowania, co jest wartościowe. Zrozumienie przez dzieci mediów i ich wpływu na nie promuje świadome ich zachowanie.

2.7. Idea Lifelong Learning

Znajomość historii wychowania pozwala na stwierdzenie, że typ uczenia się w ciągu całego życia ma swoją bardzo odległą historię. Sokrates bowiem przez całe życie zgłębiał wiedzę, dociekał prawd i dzielił się nimi z innymi. Przed nim

¹¹¹ Zob. A. Ogonowska, *Edukacja telewizyjna jako forma edukacji kulturowej (ujęcie psychokulturowe)*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, Studia de Cultura” 2014, 6.

i po nim również wielu innych starożytnych filozofów, jak Konfucjusz, Platon czy Seneka, uznać można za prekursorów tej idei.

Lifelong Learning (LLL) w potocznym tłumaczeniu oznacza uczenie się przez całe życie. Tego dzisiaj od ludzi wymaga szybko zmieniający się świat, tempo życia i społeczno-gospodarcze zmiany. Muszą oni stale i systematycznie zdobywać nowe wiadomości, informacje, kwalifikacje i kompetencje, by móc funkcjonować w sferze osobistej, społecznej i na rynku pracy.

Robocza definicja uczenia się przez całe życie w *Memorandum w sprawie uczenia się przez całe życie*, wydanym w 2000 r., jest zgodna z definicją Komisji i Państw Członkowskich w ramach Europejskiej Strategii Zatrudnienia i określa je jako: *wszystkie celowe działania edukacyjne podejmowane w sposób ciągły w celu poprawy wiedzy, umiejętności i kompetencji. Uczenie się przez całe życie musi stać się wiodącą zasadą zapewniania i uczestnictwa na całym kontinuum kontekstów edukacyjnych. Wszyscy ludzie żyjący w Europie, bez wyjątku, powinni mieć równe szanse dostosowania się do wymogów zmian społecznych i gospodarczych oraz aktywnego uczestnictwa w kształtowaniu przyszłości Europy*¹¹².

Termin *uczenie się przez całe życie* zwraca uwagę na czas: uczenie się przez całe życie, w sposób ciągły lub okresowy. Zwraca również uwagę na rozprze-strzanie się uczenia się, które może mieć miejsce w pełnym zakresie naszego życia, na każdym jego etapie. Wymiar obejmujący całe życie sprawia, że komplementarność formalnego, pozaformalnego i nieformalnego uczenia się staje się bardziej widoczna.

LLL swoją konstrukcję teoretyczną czerpie z koncepcji *kształcenia ustawicznego, edukacji ustawicznej*¹¹³. W Polsce było i jest określane jako *kształcenie osób dorosłych, czyli takich, które zrealizowały już obowiązek szkolny. Kształcenie osób dorosłych to nie tylko uzyskiwanie wiedzy, ale też zdobywanie dodatkowych kwalifikacji i umiejętności (np. zawodowych)*¹¹⁴. W Konstytucji RP widnieje zapis: *Władze publiczne prowadzą politykę zmierzającą do pełnego, produktywnego zatrudnienia poprzez realizowanie programów zwalczania bezrobocia, w tym organizowanie i wspieranie poradnictwa i szkolenia zawodowego oraz robót publicznych i prac interwencyjnych*¹¹⁵. Zauważyć należy jednak, że polski system prawny przyjął (za krajami zachodnimi) rozumienie tego pojęcia szerzej jako *uczenie się przez całe życie* i jest to termin funkcjonujący w piśmiennictwie.

Na stronach UNESCO czytamy: *Program „Polityki i strategii uczenia się przez całe życie” wspiera i promuje uczenie się przez całe życie jako ramy kon-*

¹¹² *Memorandum w sprawie uczenia się przez całe życie*, European Communities: A Memorandum on Lifelong Learning, 2000, <https://uil.unesco.org/document/european-communities-memorandum-lifelong-learning-issued-2000>.

¹¹³ Zob. J. Kukier, *Kluczowe działania UNESCO w zakresie kształcenia ustawicznego*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 2019, 1, s. 40–58.

¹¹⁴ Zob. A. Chłoń-Domińczak (red.), *Raport o stanie edukacji 2012*, Warszawa 2013.

¹¹⁵ *Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej*, Warszawa 1997, art. 65, ust. 5.

cepcyjne i zasadę organizacyjną dla reform edukacyjnych w XXI wieku. Wspiera on państwa członkowskie w opracowywaniu, wdrażaniu, monitorowaniu i ocenie polityk i strategii uczenia się przez całe życie¹¹⁶. Kwestia definiowania uczenia się przez całe życie jest złożona. Liczne badania prowadzone na świecie pokazują, że każde państwo członkowskie ma swoją własną definicję. Pokazują również, że często używają one różnych pojęć, aby uchwycić te same działania. W jednym kraju mogą współistnieć różne definicje. Na poziomie europejskim wyzwaniem jest przyjęcie definicji, które są wystarczająco szerokie, aby uwzględnić specyfikę i kulturę krajową i regionalną, ale jednocześnie wystarczająco skoncentrowane, aby umożliwić wymianę doświadczeń.

Globalizacja i rozwój szybko zmieniającej się gospodarki opartej na wiedzy oznaczają, że ludzie wymagają podnoszenia swoich umiejętności przez całe dorosłe życie, aby poradzić sobie ze współczesnym, nowoczesnym życiem, zarówno w pracy, jak i w życiu prywatnym. Obecnie, w ciągle zmieniającym się świecie technologii, coraz ważniejsza jest podstawowa umiejętność: zdolność do uczenia się i adaptacji, potrzeba nowych umiejętności i szkoleń¹¹⁷.

Ted Fleming uczenie się definiuje jako *proces uświadamiania sobie ram odniesienia, w ramach których myślimy, czujemy i działamy, stając się krytycznymi wobec ich adekwatności ze świadomością, skąd pochodzą, rozwijając nowsze, bardziej adekwatne ramy odniesienia, które są bardziej inkluzywne i dyskryminujące doświadczenie (doświadczenie starości) i wreszcie działając w oparciu o te ramy odniesienia*¹¹⁸. Uważa zatem, że jest to najważniejszy rodzaj uczenia się dorosłych, który trwa i powinien trwać przez całe życie. Wydaje się, że ta koncepcja odnosi sukces i coraz bardziej zyskuje popularność.

Jacques Delors, przewodniczący Międzynarodowej Komisji do spraw Edukacji dla XXI wieku, stoi na stanowisku, że edukacja, aby była pełna i wydajna, spełniała swoją misję, powinna organizować się wokół czterech aspektów kształcenia, które przez całe życie będą dla każdego filarem wiedzy: *uczyć się, aby wiedzieć, tzn. aby zdobyć narzędzia rozumienia; uczyć się, aby działać, aby móc oddziaływać na swoje środowisko; uczyć się, aby żyć wspólnie, aby uczestniczyć i współpracować z innymi na wszystkich płaszczyznach działalności ludzkiej; wreszcie, uczyć się, aby być, dążenie, które jest pokrewne trzem poprzednim*¹¹⁹. Wszystkie te filary mają wiele punktów wspólnych i uzupełniają się nawzajem.

¹¹⁶ UNESCO Institute for Lifelong Learning, <https://uil.unesco.org/lifelong-learning>.

¹¹⁷ Zob. M. Laal, *Lifelong Learning: What does it Mean?*, „Procedia – Social and Behavioral Science” 2011, 28, s. 470–474, https://www.researchgate.net/publication/224767020_Lifelong_Learning_What_does_it_Mean.

¹¹⁸ T. Fleming, *Lifelong learning: The challenge for later years*, [w:] *Age and Opportunity Seminar: Learning in Later Years – The Challenge to Educational Service Providers*, Marino Institute of Education, Dublin 1997, https://mural.maynoothuniversity.ie/1066/1/LIFELONG_LEARNING.pdf, s. 2.

¹¹⁹ J. Delors, *Edukacja – w niej jest ukryty skarb*, fragment Raportu UNESCO Międzynarodowej Komisji do spraw Edukacji dla XXI wieku, 1998, https://www.unesco.pl/fileadmin/user_upload/pdf/4_Filary_Raport_Delorsa.pdf.

Innowacje technologiczne zasadniczo przekształcają edukację i aktualizują umiejętności wymagane w nowoczesnej pracy. Tworzenie systemów edukacyjnych gotowych na przyszłość wymaga programów nauczania dostosowanych do XXI wieku, w połączeniu z konsekwentnym dostarczaniem szeroko dostępnych instrukcji, które budują solidne podstawy dla całego życia, polegających na dostosowywaniu się i rozwijaniu nowych umiejętności. Dlatego tak ważne jest, by od najmłodszych lat uczyć dzieci uczenia się, wspierania i zachęcania w zdobywaniu nowej wiedzy. Tu wydaje się być kluczowa edukacja medialna, która otwiera okno na świat nauki i wiedzy. W stanowisku uchwalonym z udziałem UNESCO w Deklaracji z Fezu, wypracowanej w ramach I Międzynarodowego Forum Kompetencji Medialnej i Informatycznej w 2011 roku, widnieje zapis: *w wieku rozwoju nowych technologii kompetencja medialna i informacyjna stanowi podstawowe prawo człowieka i jest niezbędnym warunkiem podnoszenia jakości życia oraz zrównoważonego rozwoju społecznego, gospodarczego i kulturalnego*¹²⁰. Polski Komitet UNESCO uznał, że ten zapis ma szczególne znaczenie dla dzieci, młodzieży i osób zagrożonych wykluczeniem cyfrowym.

Wyniki raportów World Economic Forum od dawna już podają, że bardzo duży odsetek dzieci, które obecnie podejmują naukę w szkołach podstawowych, w przyszłości będzie pracowało w zawodach jeszcze nie istniejących¹²¹. Minęły już czasy, gdy zdobywało się wykształcenie w określonym kierunku i dany zawód wykonywało przez całe życie. Zarówno dziś, jak i w przyszłości, młodzi ludzie muszą być przygotowani i nastawieni na to, że być może niejednokrotnie w ciągu swojego życia będą musieli zmienić pracę, a więc przebranżowić się. Ten trend zauważalny jest już dzisiaj wśród osób poszukujących nowych możliwości zawodowych, rozwojowych i zarobkowych. Tak więc, co ważne, LLL ma na celu zapewnienie drugiej (i kolejnej) szansy na aktualizację podstawowych umiejętności, a także oferowanie możliwości uczenia się na bardziej zaawansowanych poziomach.

Z pewnością raporty organizacji międzynarodowych odzwierciedlają tego rodzaju globalne trendy, na których opiera się LLL i społeczeństwo uczące się. Komisja Wspólnot Europejskich w swoim *Memorandum* na temat LLL stwierdza: *LLL nie jest już tylko jednym z aspektów edukacji i szkoleń; musi stać się zasadą przewodnią dla zapewnienia i uczestnictwa na całym kontinuum kontekstów edukacyjnych. Nadchodząca dekada musi być świadkiem realizacji tej wizji. LLL to wspólny parasol, pod którym powinny być zjednoczone wszystkie rodzaje nauczania i uczenia się. Wdrożenie LLL w praktyce wymaga efektywnej współpracy wszystkich, zarówno jednostek, jak i organizacji*¹²².

¹²⁰ Zob. *Stanowisko w kwestii zapewnienia edukacji medialnej wszystkim grupom wiekowym i społecznym*, UNESCO, Paryż 2003, https://www.unesco.pl/fileadmin/user_upload/pdf/edukacja_medialna_PK_IFAP_stanowisko_1_.pdf.

¹²¹ Zob. *Education, Skills and Learning*, World Economic Forum, Davos 2022, <https://www.weforum.org/topics/education/>.

¹²² *Memorandum...*, s. 3, 4.

Idea Lifelong Learning wynika z integracji formalnego, pozaformalnego i nieformalnego uczenia się w celu stworzenia możliwości ciągłego rozwoju jakości życia przez całe życie. Różne definicje podkreślają, że kontekst, w którym odbywa się uczenie się, występuje przez cały czas, w każdym miejscu, przez całe życie. Ludzie muszą zrozumieć potrzebę podnoszenia swoich umiejętności przez całe dorosłe życie, aby móc radzić sobie z nowoczesnym życiem, zarówno w pracy, jak i w życiu prywatnym. Kwestia ta stanie się możliwa do osiągnięcia poprzez uczenie się. Trzeba zrozumieć, że LLL nie tylko rozwija jednostki, aby stały się odpowiedzialne za siebie i swoje społeczności, ale także rozumiały i zaangażowały się aktywnie na wszystkich poziomach społeczeństwa. Jeśli ludzie mają przekonać się, że LLL daje szansę dalszego rozwoju, muszą zmienić się wzorce zachowań wszystkich osób, w tym jednostek, pracodawców oraz instytucji oferujących kształcenie i kwalifikacje. Tu recepta jest prosta: jak najczęściej uczestniczyć w kursach, szkoleniach, seminariach czy konferencjach, tych stacjonarnych, jak i online, a także czytać i słuchać eksperckich wypowiedzi. Jak uważa Magdalena Konczal, *w szerszym kontekście koncepcja „trzech L” może doprowadzić do tego, że młody człowiek stanie się bardziej atrakcyjnym, a także lepiej opłacanym kandydatem na rynku pracy. Idea lifelong learning powinna być wdrażania nie tylko u dorosłych osób, ale także uczniów, którzy już teraz muszą przygotowywać się do wyzwań, czekających na nich w przyszłości*¹²³.

¹²³ M. Konczal, *Lifelong learning. Ta koncepcja zyskuje popularność. Umiejętność uczenia się przez całe życie jedną z najważniejszych kompetencji*, „Strefa Edukacji”, 14 lipca 2022, <https://strefaedukacji.pl/lifelong-learning-ta-koncepcja-zyskuje-popularnosc-umiejtnosc-uczenia-sie-przez-cale-zycie-jedna-z-najwazniejszych-kompetencji/ar/c5-16494653>.

KOMUNIKACJA MIĘDZYLUDZKA DAWNIEJ I DZIŚ

3.1. Geneza i zarys historyczny rozwoju komunikacji i jej form wizualnych

3.1.1. Komunikacja – etymologia, definicje

Powstanie i rozwój cywilizacji nie byłoby możliwe bez opanowania technik komunikacji. Nie mogłaby powstać jakakolwiek społeczność bez umiejętności porozumiewania się.

Czym zatem jest komunikacja? Jest niezbędnym procesem nawiązywania kontaktów między ludźmi. Oznacza celową wymianę myśli, uczuć, doświadczeń i poglądów. Sam proces komunikowania się jest podstawowym czynnikiem decydującym o funkcjonowaniu i rozwoju człowieka jako istoty społecznej¹. Komunikacja to porozumiewanie się, to „wejście” w relacje z innymi osobami, ma różne formy wyrazu. Komunikacja to po prostu akt przekazywania informacji z jednego miejsca, od osoby lub grupy, do drugiego. Każda komunikacja obejmuje (co najmniej) jednego nadawcę, wiadomość i odbiorcę. To może wydawać się proste, ale komunikacja to w rzeczywistości bardzo złożony temat.

Komunikacja to niezwykle szerokie pojęcie, które obejmuje wiele różnych form i rodzajów interakcji, takich jak język werbalny (mówienie), język pisany (czytanie i pisanie), komunikacja niewerbalna (mimika twarzy i ruchy ciała) itp. Na co dzień termin komunikacja rozumiemy jako akt porozumiewania się.

Samo słowo *komunikacja* wywodzi się od łacińskich słów *communicare* i *communicatio*, co oznacza przekazywanie informacji, porozumiewanie się, co na ogół należy traktować jako dwukierunkowy przepływ informacji². Łaciński rdzeń słowa *communicare* – oznacza *dzielić się* lub *być w relacji*. Poprzez indoeuropejskie korzenie etymologiczne odnosi się dalej do słów *common*, *communi* i *community* sugerując akt zjednoczenia³.

Definicja S.S. Stevensa, opublikowana w 1950 roku na łamach czasopisma „The Journal of the Acoustical Society of America”, w wolnym tłumaczeniu brzmi: *komunikacja to dyskryminacyjna reakcja organizmu na bodziec*⁴. Definicja ta jest bardzo szeroka i behawioralna. Mówi, że komunikacja pojawia się, gdy

¹ Zob. E. Aronson, J. Aronson, *Człowiek istota społeczna*, Warszawa 2020.

² Zob. H. Mruk (red.), *Komunikowanie się w marketingu*, Warszawa 2004, s. 17.

³ Zob. P. Copley, *Communication: Definitions and Concepts*, <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecc071>.

⁴ Zob. S.S. Stevens, *Proceedings of the Speech Communication*, „The Journal of the Acoustical Society of America” 1950, 6, s. 689, <https://asa.scitation.org/doi/10.1121/1.1906670>.

jakiś element środowiskowy (bodziec) jest odbierany przez organizm i organizm „coś z tym robi”, czyli według Stevensa reaguje dyskryminująco. Jeśli bodziec jest ignorowany przez organizm, wówczas nie dochodzi do komunikacji. Jest to pewnego rodzaju test reakcji różnicowej: wiadomość nie otrzymuje reakcji zwrotnej – odpowiedzi – nie ma komunikacji.

Komunikowanie się między ludźmi, tzw. społeczne, to *podstawowy proces przenikający niemal wszystkie działania objęte aktywnością międzyludzką, organizacyjną, międzynarodową*⁵. Nie ma komunikacji bez kogoś, kto wyśle wiadomość, i kogoś, kto ją odbierze. Rola nadawcy i odbiorcy może, ale nie musi być ustalona.

Emanuel Kulczycki przytacza różne rodzaje definiowania komunikacji. Pierwszy rodzaj definicji to definicje deskryptywne. Ten rodzaj służy do pokazania, czym jest i jak wygląda sam proces komunikacji. Kolejne to normatywne, poprzez które badacze starają się pokazać, czym dokładnie powinna być komunikacja. Inne to definicje intuicyjne oraz funkcjonalne. Jednak, jak zauważa E. Kulczycki, badacze uważają, że definiowanie komunikacji w ten sposób prowadzi do błędu: mówienie, że funkcją komunikacji jest *transfer idei od jednej osoby do drugiej*, nie wnosi niczego nowego. To tak, jakbyśmy powiedzieli, że komunikacja służy do komunikacji⁶.

Komunikacją zajmują się różne dyscypliny naukowe. W naukach psychologicznych komunikowanie traktowane jest jako porozumiewanie się ludzi wchodzących w interakcje, którzy poprzez bezpośredni kontakt prowadzą ze sobą rozmowę. Nauki socjologiczne komunikacją nazywają oddziaływanie, przekaz treści, jej odbiór i samą treść za pomocą mass mediów. W filozofii komunikacja to przekazywanie poglądów na otaczającą rzeczywistość, sposobu rozumienia świata i zjawisk, a także pojmowania i uczestniczenia w tym pojmowaniu rzeczywistości.

Na zakończenie dywagacji o terminach dotyczących komunikacji warto przytoczyć definicję Antoniny Kłoskowskiej, która uważa, że w psychologii społecznej i socjologii przez komunikowanie się rozumie się proces przekazywania z centrum, określonego jako źródło treści zawartych w symbolicznej postaci, znaków skierowanych do odbiorców posiadających zdolność ich przyjęcia⁷.

⁵ Z. Nęcki, *Teorie komunikowania się w psychologii w aspekcie relacji międzynarodowych*, „International Journal of Management and Economics” 2008, 23, s. 85, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/International_Journal_of_Management_and_Economics/International_Journal_of_Management_and_Economics-r2008-t23/International_Journal_of_Management_and_Economics-r2008-t23-s84-97/International_Journal_of_Management_and_Economics-r2008-t23-s84-97.pdf.

⁶ E. Kulczycki, *Teoretyzowanie komunikacji*, Poznań 2012, s. 20.

⁷ Zob. A. Kłoskowska, *Modele społeczne i kultura masowa*, „Przegląd Socjologiczny / Sociological Review” 1959, 13, 2, s. 46–71.

3.1.2. Komunikacja jako dziedzina według Roberta T. Craiga

Podejścia do teorii komunikacji różnią się w zależności od perspektywy lub poddyscypliny. Według znawców tematu Robert T. Craig w 1999 roku napisał przełomowy artykuł, który rozszerzył dyskusję dotyczącą tożsamości dyscyplinarnej w dziedzinie komunikacji.

Termin *teoria komunikacji* nie był powszechnie używany do lat 40. XX wieku. Pojawił się po raz pierwszy w elektrotechnice, a później rozwinął się jako nowa nauka o komunikacji, stosowana szczególnie w kontekście społecznym. W miarę szybkiego rozwoju badań nad komunikacją w latach 40. XX wieku, zaczęła ona zyskiwać uznanie jako dziedzina interdyscyplinarna i tworzyć intelektualną spójność. Teoria komunikacji jest dziedziną bogatą w heterogeniczne idee i nie da się jej wyodrębnić jako samodzielnej dyscypliny. Prawdopodobnie dzieje się tak, że nie ma jednej powszechnie uznanej teorii, chociaż istnieje ich wiele. Funkcjonują one na osobnych obszarach, ignorujących się nawzajem. Rozważania dotyczące komunikacji rozwijają się dość szeroko, a każda teoria analizuje proces komunikacji z różnych perspektyw.

Teoria komunikacji jako model zaproponowany przez R. Craiga była wpływowym podejściem, rozbijającym dziedziny teorii komunikacji na perspektywy, z których każda ma swoje mocne i słabe strony. Autor wyróżnił siedem tradycji teorii komunikacji, z których każda przedstawia komunikację w inny sposób: retoryczną, semiotyczną, fenomenologiczną, cybernetyczną, socjopsychologiczną, socjokulturową i krytyczną⁸.

Teoria retoryczna postrzega komunikację jako praktyczną sztukę dyskursu, semiotyczna – jako mediację za pomocą znaków, fenomenologiczna traktuje komunikację jako doświadczanie dialogu z innymi, cybernetyczna odnosi się do przepływu informacji, społeczno-psychologiczna – to interakcja jednostek, społeczno-kulturowa – to produkcja i reprodukcja porządku społecznego, a komunikacja krytyczna to proces, w którym wszystkie założenia można podważyć⁹. Przedstawiają one różne punkty widzenia na komunikację, a także różnice między wszystkimi teoriami.

R. Craig uważa, że owe różne teorie nie mogą rozwijać się w całkowitej izolacji od siebie. Łączy je, jak to nazywa, *dialogiczno-dialektyczna spójność*. Zapewnia ona zbiór podstawowych założeń, na podstawie których różne teorie mogą się wzajemnie angażować w efektywną argumentację.

⁸ Zob. W. Donsbach, *The Identity of Communication Research*, „Journal of Communication” 2006, 56, <https://web.archive.org/web/20110720145355/http://www.um.es/tic/Documentos/lecturas%20FCI-I/FCI-I%20Tema%20%20texto%201.pdf>.

⁹ Zob. R.T. Craig, *Communication Theory as a Field*, „Communication Theory”, May 1999, s. 119–161, [https://web.archive.org/web/20101010221521/http://web4.uwindsor.ca/users/w/winter/40-328.nsf/bab13a777f84009f85256ea600759a11/10ff8b04ff3a317885256d88005720f6/\\$FILE/comm.theory.Craig.pdf](https://web.archive.org/web/20101010221521/http://web4.uwindsor.ca/users/w/winter/40-328.nsf/bab13a777f84009f85256ea600759a11/10ff8b04ff3a317885256d88005720f6/$FILE/comm.theory.Craig.pdf).

3.1.3. Filozofia komunikacji

Jak pisze Klaus B. Jensen, teoria komunikacji jest spadkobierczynią klasycznych zagadnień w historii idei. Jeśli filozofia tradycyjnie pytała, jakie są możliwości ludzkiej wiedzy o rzeczywistości, teoria komunikacji odnosi się do mediów, modalności i komunikatów, za pomocą których ludzie wymieniają się, zastanawiają się i zarządzają różnymi perspektywami rzeczywistości¹⁰.

Próbując zwrócić uwagę na rosnące znaczenie technologii informacyjnych i komunikacyjnych w społeczeństwie i kulturze w XXI wieku, należy także zauważyć szereg zagadnień epistemologicznych i etycznych. Filozofia komunikacji łączy dwie niejednoznaczne dyscypliny – filozofię i komunikację. Powszechnie mówi się, że komunikacja znajduje się na „skrzyżowaniu” wielu dyscyplin.

Nicolas Bencherki i François Cooren¹¹ zastanawiają się, kim powinien być ktoś – lub teoria – albo co powinien zrobić, aby znaleźć się pod „parasolem” komunikacji. Zmierzenie się z filozofią wcale nie jest łatwe. Wielu socjologów, antropologów, semiotyków i językoznawców, a także teoretyków komunikacji, było w pewnym momencie swojej kariery filozofami. Na przykład wkład Ferdynanda de Saussure’a do semiotyki nie jest mniejszy niż C.S. Peirce’a, a mimo to tego ostatniego nazywa się filozofem, podczas gdy pierwszego językoznawcą. Autorzy zadają pytanie: czy należałoby, mówiąc o filozofii komunikacji, mówić wyłącznie o Peirsie, a pomijając Saussure’a? Przy tak wielu niejasnościach dotyczących osobno komunikacji i filozofii, jak zatem zdecydować, jaka powinna być filozofia komunikacji (razem)?

Odniesienia filozoficzne sięgają od Arystotelesa¹² do Kierkegaarda¹³ lub Levinasa¹⁴, a także niektórych myślicieli o komunikacji lub języku, takich jak Habermas¹⁵ czy Wittgenstein¹⁶. Trudno jest zatem ocenić wkład niektórych autorów w badaniach nad komunikacją i rozstrzygnąć, czy ma ona charakter „filozoficzny”.

Arystoteles, wielki filozof w dziejach ludzkości, retoryk i mówca, prawdopodobnie zapoczątkował najwcześniejszy model komunikacji masowej zwany mo-

¹⁰ K.B. Jensen, *Communication Theory and Philosophy*, <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecc103>.

¹¹ N. Bencherki, F. Cooren, *Philosophy of Communication*, Oxford Bibliographies, <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199756841/obo-9780199756841-0123.xml>.

¹² Zob. R.B. Douglas, *Arystotelesowska koncepcja komunikacji retorycznej*, Pamiętnik Literacki” 1977, 68, 1, s. 203–210.

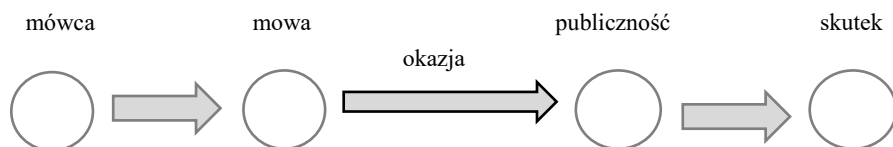
¹³ Zob. W. Kisiel, *Komunikacja pośrednia. Søren Kierkegaard i Karl Jaspers*, <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/184903>.

¹⁴ Zob. B.A. Walter, *Communication and Response – ability: Levinas and Kierkegaard in Conversation*, Electronic Theses and Dissertation, May 2014, <https://dsc.duq.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2346&context=etd>.

¹⁵ G. Osika, *Teoria działania komunikacyjnego J. Habermasa*, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/1952/Teoria%20dzia%C5%82ania%20komunikacyjnego%20J.%20Habermasa.pdf?sequence=1>.

¹⁶ Zob. M. Miłkowski, *Dlaczego Wittgenstein nie był dualistą*, <https://philarchive.org/archive/MIKDWN>.

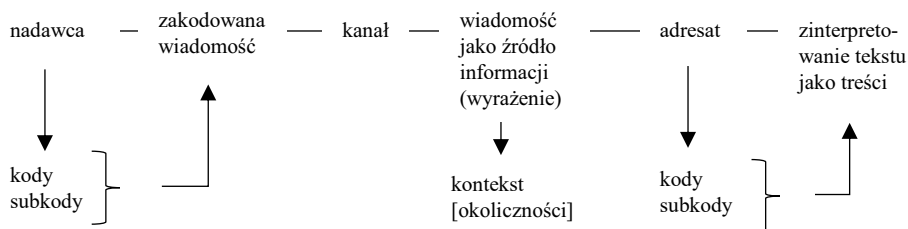
delem komunikacji Arystotelesa. Jak podają źródła, ten model powstał przed 300 rokiem p.n.e.¹⁷ Przedstawione zostało w nim znaczenie roli odbiorców w łańcuchu komunikacyjnym. Model ten jest bardziej skoncentrowany na wystąpieniach publicznych niż na komunikacji interpersonalnej, ponieważ główną postacią komunikacji jest mówca – osoba w pełni odpowiedzialna za całą komunikację (np. dobór słów, analiza potrzeb publiczności itp.). Zatem model komunikacji Arystotelesa składa się z pięciu elementów podstawowych i przedstawia następująco: mówca – mowa, przemówienie – okazja przy jakiej występuje przekaz – publiczność – skutek, czyli efekt, jaki wywarł mówca swoją mową (ryc. 1).



Rycina 1. Model komunikacji Arystotelesa

Źródło: opracowanie własne.

Umberto Eco, włoski semiolog, przedstawiciel wielu dyscyplin, a także uznany filozof, zaoferował bardziej wyrafinowany model jako model wyjaśniania procesu komunikowania i oznaczania (ryc. 2).



Rycina 2. Proces komunikacji i oznaczania według U. Eco

Źródło: za: C. Mangion, *Philosophical Approaches to Communications*, s. 147; <https://www.um.edu.mt/library/oar/bitstream/123456789/16111/1/OA%20-%20Philosophical%20Approaches%20to%20Communication%2C%20%282011%29%20Intellect%20Books%2C%20Bristol.pdf>.

Przedstawiona interpretacja procesu komunikacji jest zgodna z bliską Eco praktyką semiologii. Funkcją kodu stosowanego przez nadawcę jest organizowanie procesu oznaczania. Model ten można zastosować do większości procesów komunikacji. Wiadomość może jednak przechodzić kanałem od nadawcy do odbiorcy bez żadnego znaczenia, jeśli nadawca i odbiorca nie mają wspólnego kodu. Oprócz bycia elementem procesu komunikacji znak jest także „aktorem” w procesie oznaczania.

¹⁷ Zob. R.B. Douglas, *Arystotelesowska koncepcja...*

Koncepcje modeli komunikacji ewoluowały z biegiem czasu, mając różny charakter, przedstawicieli i zwolenników. W następnym podrozdziale przedstawiony zostanie model Shannona i Weavera, zaadoptowany do prezentacji komunikacji elektronicznej.

3.1.4. Wizualizacja w komunikacji

Komunikacja wizualna sięga około 40 000 lat, kiedy najwcześniejsze cywilizacje wykorzystywały ściany jaskiń jako powierzchnię do dzielenia się swoją wiedzą, wierzeniami i historiami¹⁸. Choć współczesne życie oferuje teraz przytłaczającą liczbę „powierzchni”, jasne jest, że wizualne opowiadanie historii nigdy nie straciło swojej aktualności ani znaczenia.

Na transmisję wiadomości od nadawcy do odbiorcy może mieć wpływ wiele rzeczy. Należą do nich nasze emocje, sytuacja kulturowa, środek komunikacji, a nawet nasza lokalizacja. Złożoność sprawia, że dobre umiejętności komunikacyjne są uważane za tak pożądane przez wszystkich na całym świecie. Dokładna, skuteczna i jednoznaczna komunikacja jest w rzeczywistości niezwykle trudna. Zatem w skrócie – komunikacja to przekazywanie lub wymiana informacji poprzez mówienie, pisanie lub korzystanie z innego medium. Udane przekazywanie lub dzielenie się pomysłami, emocjami i uczuciami.

Ewolucja mózgu człowieka doprowadziła do powstania mowy, co odróżniło go od zwierząt i stanowiło swoistą cechę ludzkiego gatunku. Porozumiewanie się mową umożliwiło wymianę doświadczeń i myśli między członkami grup, prowadziło do koordynacji i współpracy między nimi. Mowa, i współtowarzyszące jej sygnały migowe, nie była jednak doskonała, była ulotna, a docierała tylko do tych, którzy byli w zasięgu głosu mówiącego. Nie znano pisma, by utrwalić przekaz słowny, tak więc mądrość społeczności zanikała wraz ze śmiercią tych, którzy ten przekaz tworzyli i tych, którzy go pamiętali. Przez tę niedoskonałość ludzkiej mowy, konieczne stało się znalezienie sposobu na przechowanie myśli i informacji – zaczęto porozumiewać się za pomocą symboli czy rysunków. Najstarsze „komunikaty”, które przetrwały do dzisiejszych czasów, zachowały się w postaci malowideł jaskiniowych. Są to tzw. petroglify, ryciny naskalne¹⁹.

Komunikacja była i nadal jest integralną częścią codziennego życia ludzi. Kultury powstałe w pradawnych czasach tworzyły swój rodzaj komunikowania się. Komunikacja interpersonalna stanowiła i stanowi proces wymiany informacji, pomysłów i uczuć między osobami za pomocą metod werbalnych lub niewerbalnych. Już naszym praprzodkom z pewnością pomagała w bezpośredniej wymianie informacji w postaci głosu, mimiki, mowy ciała, znaków i gestów. Te metody komunikacji miały jednak ograniczenia – ograniczały się do czasu,

¹⁸ *The Power of Visual Communication. Showing your story to land the message*, <https://www.pwc.com.au/the-difference/the-power-of-visual-communication-apr17.pdf>.

¹⁹ Zob. A. Rozwadowski, *Indoiranicy – sztuka i mitologia. Petroglify Azji Środkowej*, Poznań 2003.

w którym komunikacja mogła się odbywać. Znalaziono jednak sposób, by utrwalać informacje. Ówczesny „język pisany”, w postaci naskalnych rysunków, często miał postać pozajęzykowych znaków i symboli.

Istnieje wiele śladów komunikowania się z prehistorii. Anonimowi „artyści” uwieczniali swoje dzieła na kamieniach i płytach wapiennych²⁰. Między 14 000 a 10 000 lat p.n.e. nieznanymi artystami pozostawili po sobie wiele wiadomości rysunkowych²¹. W pradziejach człowiek zaczął stosować piktogramy, które, zdaniem ekspertów, funkcjonowały jako znaki abstrakcyjne, mające wyrazić niektóre proste wiadomości²². Zanim ludzie stworzyli świadome pismo, które znamy dzisiaj, swoje myśli wyrażali w postaci prymitywnych obrazków. Te pierwsze prawdopodobnie nie stanowiły przekazu wydarzeń, a jedynie były przejawem duchowości człowieka, powiązanej z wierzeniami, religią, magią i sztuką prymitywną²³.

Nauka uznaje potęgę komunikacji wizualnej, która jest niezwykle istotna w procesie ewolucji. Ludzie zapamiętują i uczą się z obrazów szybciej niż z tekstów. Nie ma wątpliwości co do tego, że tekst jest ważny, ponieważ pomaga bardziej zgłębiać pojęcia i zrozumieć warstwy złożoności przekazu.

We współczesnej kulturze istnieją istotne elementy wizualne, wykorzystywane w przekazywaniu pomysłów i informacji. Są to między innymi znaki, typografia, rysunek, ilustracje, reklama, animacje, a także zasoby elektroniczne²⁴. O sile przekazu decyduje ponadto używanie siedmiu elementów wizualnych, które są nie tylko budulcem designu. Wymienić tu należy: linie, kształty, kolory, wartość w sensie poznawczym, formę, teksturę i przestrzeń. Takie elementy z powodzeniem wykorzystuje program do prezentacji Power Point. Obraz, treści o charakterze emocjonalnym itp., skutkują lepszym zrozumieniem kluczowych informacji niż mowa.

Współczesne symbole znaków funkcjonujące w mediach elektronicznych i cyfrowych mogą wydawać się stosunkowo nowe, ale ich rola i wykorzystanie w przekazywaniu wiedzy jest w rzeczywistości najstarszą formą alfabetyzacji.

Istnieje tradycja metod wizualnych wywodzących się z subdyscypliny socjologii wizualnej²⁵. Stosowane są często w życiu społecznym, w tym jako języki wizualne i systemy znaków, przez które się komunikujemy. Ponieważ technologia i media stają się coraz bardziej częścią codziennych doświadczeń i środowisk, począwszy od dzieci, zatem należy uznać, że metody wizualne mają silny związek z technologią, a nowe technologie mogą przyczynić się do szerszej wiedzy o światach społecznych.

²⁰ T. Pignatti, *Historia rysunku*, Warszawa 2006, s. 7.

²¹ Tamże, s. 9.

²² Zob. D. Diringer, *Alfabet czyli klucz do dziejów ludzkości*, Warszawa 1972.

²³ Tamże, s. 26–27.

²⁴ Zob. *The Power of Visual Communication*.

²⁵ Zob. G. Żuchowska-Zimnał, *Socjologia wizualna kluczem do (samo)poznania*, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/nsw/article/download/1658/1628>.

Ludzkość „wymyśliła” wiele innych form „pisma” wykorzystujących obrazy, rysunki jako litery fonetyczne, symbole graficzne, które poprzez swoją reprezentację wskazują idee, koncepcje itp. Niektóre z nich stały się elementami języków formalnych, jak np. piktogramy, ideogramy i logogramy, które bez wyrażenia dźwiękowego tworzą różne nazwy.

Istoty ludzkie ewoluowały, aby zapamiętywać historie skuteczniej niż jakąkolwiek inną strukturę treści. Historie o treści emocjonalnej, oparte na postaciach, skutkują lepszym zrozumieniem kluczowych punktów, które mówca chce poruszyć, i umożliwiają lepsze przypomnienie sobie tych punktów kilka dni czy tygodni później. Siła obrazów we współczesnej komunikacji jest niepodważalna. W świecie mediów społecznościowych prawdopodobieństwo udostępnienia treści wizualnych jest 40 razy większe, a artykuły, które zawierają obraz co 75–100 słów, są udostępniane dwukrotnie częściej niż te zawierające sam tekst²⁶.

Komunikacja wizualna to potężne narzędzie do bardziej efektywnej interakcji na arenach cyfrowych. Czy emoji są skuteczną formą komunikacji? Oczywiście są wydajne, choć niektórzy twierdzą, że emoji to tylko niechlujny skrót. Natomiast emoji faktycznie poprawiają naszą zdolność komunikowania się. Ludzie są biegli w postrzeganiu emocji. Językoznawcy ogólnie zgadzają się, że emoji nie są językiem, ale to nie znaczy, że nie są ważne. W rzeczywistości wielu lingwistów uważa, że emoji odgrywają kluczową rolę w komunikacji internetowej.

3.1.5. Piktogram, ideogram, logogram

Etymologia wyrazu piktogram i piktografia (łac. *pictus* – ‘narysowany’ i gr. *grámma* – ‘pismo’)²⁷ jednoznacznie wskazuje na związek z formami oznaczającymi „rysowanie”, „malowanie” lub „zapisanie”. Terminy te jasno wskazują na odniesienie *do obrazkowego znaku lub symbolu, lub zapisu składającego się z symboli obrazkowych, takich jak prehistoryczny rysunek jaskini*²⁸.

Z początku piktogramy nie stanowiły systemu pisma, a służyły bardziej do np. zapisów mnemotechnicznych. Chociaż mnemotechniki są wymysłem współczesnym, to ich korzeni należy szukać w starożytności²⁹. Uproszczony rysunek był łatwy do zapamiętania, przechowania i z czasem przypomnienia sobie jakiejś informacji.

Prawdopodobnie najwcześniejsze piktogramy były używane w Mezopotamii, i – jak twierdzą badacze – były starsze niż słynne sumeryjskie pismo klinowe (najstarsze pochodzą z około 3400 roku p.n.e.)³⁰. Wraz ze wzrostem użycia pik-

²⁶ *The Power of Visual Communication.*

²⁷ Zob. J. Černý, *Dějiny lingvistiky*, Ołomuniec 1996, s. 36.

²⁸ *Pictogram*, <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Pictogram>.

²⁹ Zob. E. Czerniewska, *Mnemotechniki. Miejsce we współczesnej psychologii*, „Psychologia Wychowawcza” 1985, 4.

³⁰ K.J. Baranowski, *Historia pisma klinowego w południowym Kanaanie*, „Scripta Biblica et Orientalia” 2014, 6, s. 7.

togramów rosło ich znaczenie. Zaczęły pojawiać się pewne znaki oznaczające imiona bogów, krajów, miast, statków, ptaków itd.

W *Encyklopedii Nowego Świata* czytamy, że piktografia to *forma pisania, w której pomysły są przekazywane poprzez rysunek. Takie piktogramy charakteryzują się uproszczoną stylistyką, która pomija wszystkie szczegóły, które są zbędne do pożądanej komunikacji. Stanowią podstawę niektórych z najwcześniejszych form ustrukturyzowanych języków pisanych, takich jak pismo klinowe i, do pewnego stopnia, hieroglify*³¹.

Ponad pięć tysięcy lat temu mieszkańcy południowego Iraku, Sumerowie, wynaleźli jeden z najwcześniejszych systemów pisma na świecie – pismo klinowe. Nie robili tego po to, by pisać historie czy listy, ani też po to, by nagłaśniać czyny bogów i królów, choć wkrótce zaczęto używać pism i do tych celów. Wynaleźli pismo, ponieważ potrzebowali środków rozliczania przyjmowania i dystrybucji zasobów naturalnych. Potrzeba organizacji pracy i zasobów wzrastała, stąd też wzrastała potrzeba rachunkowości i rozliczalności. System księgowy opracowany przez ludność starożytnego Iraku obejmował zarówno metodę zapisywania języka na piśmie, jak i metodę uwierzytelniania i autoryzacji zapisów i transakcji poprzez pieczętowanie ich pieczęciami osobistymi lub urzędowymi. System pisma wykorzystywał znaki do przedstawiania liczb, rzeczy, słów i dźwięków słów. Wszystkie znaki były pierwotnie piktogramami, czyli małymi schematycznymi obrazkami rzeczy, działań lub pojęć³².

Dzisiaj piktogramy są wszędzie. Przedstawiają różne terminy, zastępują całe zdania, wyrażenia, a nawet przepisy. Takim przykładem, najbardziej znanym zastosowaniem piktogramów, mogą być znaki drogowe. W swej krótkiej formie przekazują przepisy kodeksu drogowego.

Ideogram (łac. *idea* – ‘prawzór’ < gr. *idéa, idéa* – ‘kształt, wyobrażenie’; gr. *γράμμα, gramma* – ‘litera, pismo’)³³ to znak graficzny wyrażający określone pojęcie bez użycia liter. Ideogramy wywodzą się z piktogramów. Przykładami ideogramów są starożytne hieroglify i współczesne pismo chińskie. Najprostsze obrazują istoty ludzkie lub przedmioty, bądź stanowią obrazki przedstawiające jakieś czynności³⁴. Jest to zatem znak graficzny symbolizujący jakiś przedmiot, ale również w zależności od kontekstu może przekazywać jakąś ideę.

Jak widać, komunikacja rysunkowa była i jest nadal możliwa do odczytania i zrozumienia przez ludzi niezależnie od miejsca zamieszkania na ziemi, czasu, w jakim żyli i żyją, czy kręgu kulturowego. Jest na tyle uniwersalna, że niektórzy

³¹ Zob. *Pictogram*.

³² Zob. C.B.F. Walker, *Pismo klinowe*, Warszawa 1998.

³³ W. Kopaliński, *Ideograficzne pismo*, [w:] *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych* http://www.edupedia.pl/map/dictionary/id/40_wyrazow_obcych_i_zwrotow_obcojecznych.html.

³⁴ K. Polański, *Ideogram*, [w:] K. Polański (red.), *Encyklopedia językoznawstwa ogólnego*, Wrocław 1999, s. 243.

badacze i autorzy twierdzą wręcz, że nasza cywilizacja jest kulturą i cywilizacją obrazkową³⁵. Ideogram, jako rodzaj piktogramu, oprócz prezentowania czegoś, dodatkowo coś reprezentuje. Znany ideogramem jest na przykład znak zakazu palenia.

Ludzkość stosowała również logogramy. Logogram (gr. *logos* – ‘słowo’ + gr. *grámma* – ‘odcisk, znak’) oznacza znak lub symbol reprezentujący słowo bądź wyrażenie. Używane były w starożytnych systemach pisma (np. hieroglify)³⁶.

Logogram używany był w piśmie chińskim, japońskim i koreańskim. Jego potencjalni prekursorzy pojawili się już 8000 lat temu, a kompletny system pisma chińskimi znakami został opracowany 3500 lat temu w Chinach, co czyni go prawdopodobnie najstarszym zachowanym systemem pisma. Chińskie znaki pochodzą bezpośrednio z pojedynczych piktogramów lub kombinacji piktogramów i znaków fonetycznych. Liczba chińskich znaków zawartych w słowniku kanji wynosi około 47 035, chociaż wiele z nich to rzadko używane warianty nagromadzone w historii.

Według legendy chińskie znaki zostały wymyślone przez Cangjie (ok. 2650 roku p.n.e.), kronikarza cesarza Huang Di. Podczas polowania na Górze Yangxu zobaczył żółwia, którego żyły przykuły jego ciekawość. Zainspirowany możliwością logicznego związku tych żył, badał zwierzęta świata, krajobraz ziemi i gwiazd na niebie i wymyślił system symboliczny zwany *zi*, chińskie znaki³⁷.

Starożytni Egipcjanie jako systemu pisma używali hieroglifów. Zawierał on kombinację elementów logograficznych, alfabetycznych i ideograficznych. Uważa się, że hieroglify wyrosły z przedpiśmiennych tradycji artystycznych Egiptu³⁸. Pierwotnie hieroglifów używano do zapisu wszelkich tekstów. Nośnikiem mogło być wszystko, na czym było możliwe utrwalenie pisma, m.in.: kamień, papirus, ostrakon (łupek skalny lub fragment potłuczonej skorupki z glinianego naczynia). Jednak wraz z rozwojem odmiany kursywy hieroglificznej – tzw. hieratyki – użycie pisma hieroglificznego ograniczyło się do zapisu tekstów religijnych i monumentalnych, które były utrwalane najczęściej w kamieniu. Znaki pisma hieroglificznego miały charakter „ikoniczny” (obrazkowy)³⁹, ale uczeni są zdania, że nie można traktować go jako pisma prymitywnego. Jest ono rodzajem rebusu – co innego widać na obrazkach, a co innego ma się na myśli⁴⁰.

Logogramy, tak jak opisane wyżej piktogramy i ideogramy, pełniły podobną rolę. Są częścią systemów pisma, które rozwijało się od przedstawień obrazkowych, przez logogramy, aż ostatecznie do alfabetu.

Odczytywanie obrazków jako formy przekazu było początkiem myślenia wizualnego, które obecnie wydaje się zyskiwać coraz większą popularność. Ma na-

³⁵ S. Kobyliński, *Kompas cywilizacji obrazkowej*, Warszawa 1982, s. 6.

³⁶ *Logogram*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Logogram>.

³⁷ *Ideogram*, <https://www.historyofvisualcommunication.com/02-ideograms>.

³⁸ *Hieroglify*, http://en.wikipedia.org/wiki/Egyptian_hieroglyphs.

³⁹ Zob. W.V. Davies, *Egipskie hieroglify*, Warszawa 1998.

⁴⁰ Zob. B. McDermott, *Odczytywanie hieroglifów egipskich*, Warszawa 2002.

wet swoją nazwę – *mysłografia* – i oznacza organizowanie myśli za pomocą obrazów⁴¹.

Mysłografia stała się już wszechobecna. Wizualizujemy nie tylko myśli, ale i uczucia, emocje, zachowania, ruchy i wszelkie aktywności. Wynika z tego, że lepiej zapada nam w pamięć obraz aniżeli słowo. Ponadto szybciej reagujemy na obraz niż na słowo.

Po co stosować słowa, zwroty czy wyrażenia? Można je zastąpić znakiem graficznym lub symbolem i wszystko staje się jasne. Czy będąc na dworcu, lotnisku, galerii handlowej, szukając np. toalety, wolelibyśmy szukać napisu: toaleta męska, czy znaczka (piktogramu, ideogramu) symbolizującego postać męską? Czy wolimy szukać długiego napisu: *Informacja*, czy wystarczy, gdy zobaczymy charakterystyczny znaczek w postaci małej litery *i* z dużą kropką?

Jak wynika z powyższego, komunikacja wizualna to praktyka graficznego przedstawiania informacji w celu wydajnego i skutecznego tworzenia znaczenia. W dziedzinie komunikacji wizualnej istnieje wiele rodzajów treści, z przykładami obejmującymi infografiki, treści interaktywne, ruchome grafiki i nie tylko. Możliwości są nieskończone. Jednak bez względu na medium, wszystkie zawierają przynajmniej niektóre z następujących elementów: interaktywność, ikonografię, ilustrację, tekst pomocniczy, wykresy, wizualizację danych czy animację⁴².

To, który rodzaj komunikacji wizualnej jest odpowiedni dla danej osoby, grupy, zależy od celów, które chce osiągnąć. Zależy to również od docelowych odbiorców informacji.

Skuteczna komunikacja wizualna powinna być równie atrakcyjna, jak i pouczająca. Komunikacja wizualna to praktyka wykorzystywania elementów wizualnych do przekazywania wiadomości, inspirowania zmian lub wywoływania emocji. To z jednej strony projektowanie komunikacji – tworzenie przekazu, który edukuje, motywuje i angażuje – a po części projektowanie graficzne – z wykorzystaniem zasad projektowania do przekazywania tego przesłania tak, aby był jasny i przyciągający wzrok.

Przykładów miejsc, w których można wykorzystać komunikację wizualną, można podać całe mnóstwo, widzimy je na każdym kroku, poruszając się po wielu miejscach publicznych. Takimi prostymi przykładami infografiki są niewątpliwie piktogramy i ideogramy.

3.1.6. Współczesne zastosowanie piktogramów i ideogramów

Piktogramy stosowane współcześnie nadal mają taką samą funkcję, jak te, które stosowane i wykorzystywane były przez naszych przodków. Mają ułatwiać komunikację między ludźmi, przekazywać informacje tak, by były rozumiane przez jak najszerszą grupę ludzi. Ich prostota jest fenomenalna, ale bywa

⁴¹ A. Baj, *Mysłografia*, <http://agatabaj.pl/ksiazka/>.

⁴² Zob. P. Szewc, *Infografika w prasie i Internecie*, Łódź 2020.

niebezpieczna. Poprawne zrozumienie treści, komunikatu, informacji, jakie niesie za sobą określony piktogram, wymaga od odbiorcy znajomości pewnych ustalonych reguł i konwencji. Ekspozowane w różnych miejscach przyciągają wzrok, bo taką funkcję między innymi pełnią – muszą być widoczne.

Piktogramy używane są przez większość współczesnych społeczeństw, często służą jako znaki lub instrukcje, niezależnie od słów specyficznych dla danego języka. Aby były dobrze rozumiane, są stosowane w sposób uniwersalny, ze względu na swój graficzny charakter i dość realistyczną stylistykę.

Jednymi z najbardziej uniwersalnych piktogramów są te, które używane są do oznaczania konieczności zachowania wszelkiej ostrożności. Stosowane są na przykład w odniesieniu do niebezpiecznych materiałów i środowiska. Są to powszechnie znane symbole przedmiotów radioaktywnych, biologicznie niebezpiecznych, trujących, czyli zagrażających zdrowiu i łatwopalnych, tworzących zagrożenia fizyczne (ryc. 3).



materiały łatwopalne



ostra toksyczność



zagrożenie dla środowiska – warstwy ozonowej



m.in. rakotwórczość

Rycina 3. Przykłady piktogramów (znaków ostrzegawczych) określających rodzaj zagrożenia
Źródło: <https://clp.gov.pl/clp/pl/oznakowanie/piktogramy/>.

Zrozumienie prezentowanych na ryc. 3 przykładów piktogramów możliwe jest dopiero po uprzednim zapoznaniu się z ich funkcjami. Nie są one bezpośrednio rozumiane przez wszystkich, a jedynie przez osoby zajmujące się np. transportem niebezpiecznych materiałów, pracujące w miejscach, gdzie produkuje się lub składowe materiały niebezpieczne dla życia i zdrowia. Są zatem stosowane i rozumiane przez niektóre grupy ludzi.

Znalezienie powszechnie rozumianych symboli nie jest łatwe. Weźmy pod uwagę cytowany już wcześniej przykład – piktogram mężczyzny i osobny piktogram dla kobiety. Używane są w miejscach publicznych do oznaczenia publicznych toalet męskich i żeńskich, tak aby każdy, niezależnie od umiejętności językowych, mógł zrozumieć, gdzie znajdują się toalety i z której z nich skorzystać (ryc. 4).



oznakowanie: toaleta damska



oznakowanie: toaleta męska

Rycina 4. Piktogramy toalet publicznych

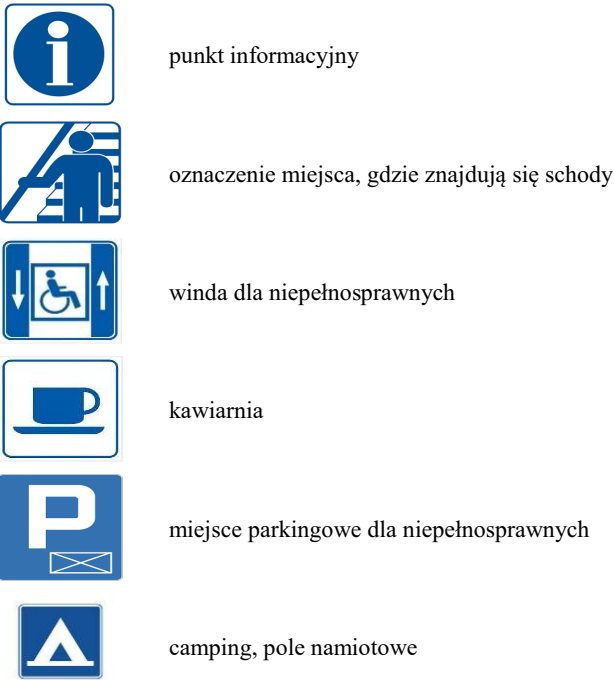
Okazuje się jednak, że te symbole są specyficzne dla kultury. Nie w każdej są rozumiane identycznie. Na przykład w niektórych krajach mężczyźni noszą ubrania przypominające stroje kobiet. Zatem piktogram, który używa kształtu spódnicy do oznaczenia kobiety, może w niektórych kulturach nie być powszechnie rozpoznawany.

Z ustaleń Departamentu Transportu Stanów Zjednoczonych pochodzą piktogramy DOT. W 1974 roku uznano, że w systemie autostrad międzystanowych Stanów Zjednoczonych potrzebny jest standardowy zestaw piktogramów przydrożnych.

Roger Cook i Don Shanosky (Cook and Shanosky Associates) z American Institute of Graphic otrzymali zlecenie opracowania znormalizowanego systemu i zbadania nowoczesnych piktogramów na całym świecie. Ich zespół stworzył na początku 34 różne piktogramy. Do roku 1979 do systemu dodano kolejne 16 symboli, co doprowadziło do ogólnej liczby 50. Okazuje się, że pozostają one w użyciu do dnia dzisiejszego⁴³.

Obecnie piktogramy DOT spotkać można w takich miejscach jak: lotniska, dworce kolejowe, hotele i inne miejsca publiczne, gdzie odbywa się duży ruch turystyczny. Są używane, ponieważ są łatwiejsze do zidentyfikowania niż ciągi tekstu. Obrazy są w domenie publicznej, co oznacza, że mogą być wykorzystywane przez każdego w dowolnym celu bez zgody licencyjnej.

⁴³ Zob. *Pictogram*.



© Can Stock Photo

Rycina 5. Przykłady piktogramów DOTŹródło: https://pl.wikiqube.net/wiki/DOT_pictograms.

Prezentowane na ryc. 5 piktogramy są łatwe do rozpoznania przez ludzi posługujących się różnymi językami. Dzięki realistycznej formie, podobieństwu do fizycznych obiektów, przekazują w różnych rejonach te same informacje. Stosowane są w najróżniejszych miejscach – informują o bezpieczeństwie w pracy, o miejscach rozrywki i spędzania czasu wolnego.

Międzynarodowa Organizacja Normalizacyjna opublikowała *Symbole informacji publicznej (Public information symbols) ISO 7001*. Norma ta definiuje zestaw piktogramów i symboli, a także ich zastosowanie i umieszczanie w celach informacyjnych. Zestaw jest wynikiem szeroko zakrojonych testów w kilku krajach i różnych kulturach i spełnił kryteria zrozumiałości ustanowione przez ISO. Typowe przykłady symboli informacji publicznej obejmują te reprezentujące toalety, parkingi i informacje, a także międzynarodowy symbol dostępu (ISA) lub *symbol wózka inwalidzkiego*⁴⁴.

Może niewiele osób wie, że piktogramy stosowane są również w procesie uczenia się. Ich zadaniem jest zwiększenie skuteczności zapamiętywania. Do tego służy mnemotechnika, mnemonika, która ma swój źródłosłów w grece (gr. *mneme* – ‘pamięć’).

⁴⁴ Zob. *ISO 7001*, https://en.wikipedia.org/wiki/ISO_7001.

Mnemotechnika to nazwa sposobów, które ułatwiają zapamiętywanie, przechowywanie wiadomości i późniejsze przypomnienie sobie tych informacji⁴⁵. W dużej części mnemotechnika wykorzystuje piktogramy. Tak jak w starożytności i wcześniej zamiast liter czy słów wykorzystywano uproszczony rysunek, tak mnemotechnika wykorzystuje piktogramy. Taki rysunek – piktogram – jest zazwyczaj łatwy do zapamiętania. Mnemotechniki przyczyniają się do zwiększenia ilości zapamiętywanych informacji w krótszym czasie niż tradycyjna nauka⁴⁶. Istota polega na tym, że tworzy się graficzne znaczenia, przedstawia się dane pojęcie, sytuacje czy zdarzenia za pomocą rysunku.

Magdalena Niedźwiecka-Anuszczyk twierdzi, że dzięki myśleniu wizualnemu ruch ręki utrwała pewne dane w pamięci. Kiedy sobie je przypominamy, to wyobrażamy sobie rysunek, który wcześniej narysowaliśmy. W procesie przypominania ten rysunek staje się swoistym „hakiem” pamięciowym. Na przykład podczas uczenia się wierszy, krótkich tekstów czy definicji wystarczy zastosować pismo piktograficzne, to znaczy każdy narysowany rysunek (piktogram) oznaczać ma jakieś pojęcie. Należy używać jak najprostszych kształtów – kółek, kwadratów, prostokątów kresiek, łuków, kropek itp.⁴⁷ Stosując piktogramy w nauce, rozwijać można myślenie skojarzeniowe i symboliczne. Takie obrazowanie treści i słów ułatwia globalne rozumienie idei tekstu, wzbudza ciekawość uczących się i zachęca do dalszego poznawania.

Joanna Skibska uważa, że mnemotechniki są doskonałą metodą nauczania dzieci rozpoczynających naukę szkolną, szczególnie przy wprowadzaniu ich w świat pisania i czytania. Mnemotechniki pozwalają na wypracowanie indywidualnego tempa, metod i form pracy z dzieckiem⁴⁸. Dzieci zapamiętują materiał przekształcony w obrazy. Taką zdolność mają już 5–6-latków.

Mnemotechniki są często wykorzystywane w nauce języków obcych oraz przy zapamiętywaniu dużych ilości informacji. Należy podkreślić, że przyczyniają się one do poprawy koncentracji oraz wykazują korzystne działanie na wyobraźnię. Mnemotechniki, jak wiele innych technik innowacyjnych, mają wiele zalet, ale nie są wolne od wad. Nie są panaceum edukacyjnym, ale mogą być ważnym komponentem w poprawie pamięci i procesie uczenia się i nauczania⁴⁹.

Renata Wiechnik prognozuje, że zamiast tradycyjnego „wkuwania na pamięć”, które często jest mało skuteczne, uczeń będzie mógł korzystać z takich sposobów uczenia się, które nie tylko zapewniają szybsze i trwalsze uczenie się, ale

⁴⁵ Zob. P. Kalina, *Mnemonika czyli sztuka kształcenia i wzmocnienia pamięci*, Warszawa 1997.

⁴⁶ K. Misztal, S. Paluch, *Metody efektywnej nauki*, „Problemy Współczesnej Pedagogiki” 2017, 3 (1), s. 122–123.

⁴⁷ M. Niedźwiecka-Anuszczyk, *Mnemotechniki – moc piktogramów*, <https://indywidualni.pl/edustrefa/mnemotechniki-moc-piktogramow>.

⁴⁸ Zob. J. Skibska, *Mnemotechniki jako czynnik optymalizujący nabywanie przez dzieci umiejętności czytania i pisania*, Kraków 2012.

⁴⁹ Zob. K. Jurowski, A. Jurowska, M. Krzeczowska, P. Własiuk, *Mnemonic methods as a sophisticated tool in learning the science subjects from polish pupils point of view*, „Edukacja Humanistyczna” 2014, 2 (31).

też sprawiają, że staje się ono przyjemniejsze, a w konsekwencji jest bardziej motywujące do podejmowania kolejnych prób związanych z poznawaniem świata⁵⁰.

Stosowanie technik zapamiętywania nie tylko służy do nauki w szkole, ale także jest przydatne w pracy i życiu codziennym. Ucząc się czegoś nowego, łatwiej jest zapamiętywać, jeśli materiał jest prezentowany według „naszych” zasad przetwarzania i przyswajania informacji. Metody efektywnej nauki potęgują innowacyjne i indywidualne podejście do zdobywania wiedzy, co bardzo korzystnie wpływa na rozwój umysłu.

Czy można zatem sądzić, że emoji zajmie swoje miejsce w mnemotechnice? Skoro mnemotechniki zaliczane są do technik elaboracyjnych⁵¹, opierają się na wizualizacji i skojarzeniach, by skuteczniej i szybciej się uczyć, to może emoji będzie odpowiednim piktogramem?

3.1.7. Język(i) w Internecie

Początki Internetu datuje się na lata 70. ubiegłego stulecia, kiedy to początkowo służył do łączenia regionalnych sieci wojskowych, a później akademickich. Powstanie sieci komercyjnych miało miejsce na początku lat 90. i stanowi to początek przejścia do nowoczesnego Internetu⁵². Kiedyś, przed powstaniem Internetu, większość ludzi pisała, aby porozumieć się z jedną osobą i takie pisanie można nazwać aktem samotnym. Obecnie stało się bardzo społecznym sposobem komunikacji, gdy jednym wpisem można dotrzeć do setek lub tysięcy osób.

Korzyści z korzystania z Internetu są niezaprzeczalne i można powiedzieć, że Internet jest wynalazkiem definiującym nasze czasy, wiek XXI. W ciągu kilku sekund można komunikować się z każdym, kto ma dostęp do Internetu w dowolnym miejscu na świecie. Można by powiedzieć, że Internet stał się reprezentatywnym mikrokosmosem świata. Jakiego zatem języka używają internauci?

W kontekście zagadnienia języka w Internecie pytania można mnożyć. Czy jest to prosty język, którym posługujemy się na co dzień? Czy komunikacja w Internecie przebiega w taki sam sposób jak twarzą w twarz? Jakie formy przybiera komunikacja językowa w Internecie? I wiele innych. Są to zagadnienia wielopłaszczyznowe i trudne do określenia jednoznacznie. Choć *porozumiewanie się w przestrzeni wirtualnej wymaga maksymalnego uproszczenia przekazu, [...] to komunikat w postaci zapisu elektronicznego coraz bardziej przypomina szyfr, obraz lub kod*⁵³. Każdy, kto korzysta z Internetu i nowych mediów, wie, że znacząco różni się od „normalnego” języka pisanego.

⁵⁰ R. Wiechnik, *Zastosowanie mnemotechniki w nauce szkolnej*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio J” 2018, 31, 3, s. 88.

⁵¹ Zob. Z. Stankiewicz, *Trening umysłu*, Warszawa 1999.

⁵² Zob. R. Cohen-Almagor, *Internet History*, „International Journal of Technoethics” 2011, 2 (2), s. 45–64, https://www.researchgate.net/publication/215660523_Internet_History.

⁵³ A. Panek, *Język w przestrzeni internetu*, „Przestrzeń Społeczna” 2016, 1 (11), s. 2, <http://socialspace-journal.eu/11%20numer/Panek%20-%20J%20C4%99zyk%20w%20przestrzeni%20internetu.pdf>.

Do zagadnień „języka” w Internecie i nowych mediach można odnieść się na kilka sposobów. Jednym mógłby być rodzaj języka, w sensie przynależności do funkcjonujących w świecie grup językowych w różnych państwach. Inne spojrzenie mogłoby dotyczyć budowy wypowiedzi pisemnej używanej w procesie komunikacji pod względem leksykalnym czy gramatycznym. Jeszcze inne mogłoby dotyczyć podejścia do pisowni. I nie chodzi tu o kwestie gramatyczne czy ortograficzne, a przede wszystkim o formę zapisu treści, czy tworzenie slangu.

Zagląając do sieci, szybko można się przekonać, że treści w niej umieszczane są zdominowane przez język angielski. Czy oznacza to, że w sieci jest więcej użytkowników języka angielskiego niż innych? Przyglądając się statystykom, dotyczącym najczęściej używanych języków na świecie⁵⁴ i najczęściej używanych języków online⁵⁵, to trzy pierwsze miejsca zajmują: angielski, chiński i hiszpański. Jeśli chodzi o język angielski, to 15% ludności na świecie używa go na co dzień, a 25,9% korzysta z niego online. Odpowiednio chińskiego – 15% i 19,4%, a hiszpańskiego – 7,9% i 6,9%. Z kolei przeglądając historyczne trendy w statystykach użytkowania języków treści dla stron internetowych, zauważyć należy, że w październiku 2022 roku język angielski osiągnął 60,9%. Na drugim miejscu znalazł się język rosyjski (5,5%)⁵⁶, na trzecim hiszpański (4%), a język polski na 15 (1%)⁵⁷.

To, dlaczego istnieje taka różnica między językami, którymi posługują się użytkownicy Internetu, a treściami dostępnymi w sieci, ma jednak swoje głębokie uzasadnienie i chyba ma to sens. Język angielski był na początku w czołówce, na co wskazuje wczesna historia Internetu, która jest silnie związana ze Stanami Zjednoczonymi. Prawie wszystkie największe firmy w Internecie stawiają na język angielski. Google, Amazon i Facebook mają siedziby w Stanach Zjednoczonych, więc angielski jest zawsze priorytetem. Angielski jest *lingua franca* dla ogromnej liczby krajów, ponieważ aby uzyskać dostęp do globalnego rynku, praktycznie konieczne jest opanowanie języka angielskiego. Wiele stron w polskim Internecie również używa języka angielskiego, w ten sposób stają się rozpoznawalne w sieci i dostępne dla internautów ze świata. To jednak kwestia wyboru języka w rozumieniu języka funkcjonującego w mowie na świecie.

Jeżeli chodzi o związek języka z pismem, warto na początku przytoczyć słowa Ferdinanda de Saussure’a: *Język i pismo to dwa odrębne systemy znaków; jedyną racją bytu pisma jest to, że jest obrazem języka*⁵⁸. Za sprawą Internetu, serwisów społecznościowych i platform język stał się prawdziwym fenomenem.

⁵⁴ Zob. *Ethnologue. Languages of the World*, <https://www.ethnologue.com/browse>.

⁵⁵ Zob. *Internet World Users by Language, Top 10 Languages*, Internet World States, marzec 2020, <https://www.internetworldstats.com/stats7.htm>.

⁵⁶ Stało się tak prawdopodobnie z uwagi na agresję Rosji na Ukrainę.

⁵⁷ Zob. *Historical yearly trends in the usage statistics of content languages for websites*, https://w3techs.com/technologies/history_overview/content_language/ms/y.

⁵⁸ F. de Saussure, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, Warszawa 1961, s. 128.

Udało mu się zmienić słownictwo, zwiększyć liczbę komunikacji, którą ludzie prowadzą każdego dnia, i szybkość, z jaką je realizują. Udało się również zmodyfikować pisownię.

Niezaprzeczalnym jest fakt, że Internet pozwala na „uprawianie” twórczości językowej pod wieloma względami: gramatycznymi, ortograficznymi czy interpunkcyjnymi. Jan Grzenia uważa jednak, że *rozpatrywanie osobliwości zapisu internetowego tylko jako odstępstwa od normy ortograficznej jest poważnym spłycciem*⁵⁹. Wskazując te osobliwości, autor wyróżnia: zwielokrotnienie znaków interpunkcyjnych, zwielokrotnienie liter, stosowanie wersalików jako graficznego substytutu krzyków, niestosowanie wielkich liter zgodnie z konwencjami ortograficznymi lub niekonsekwentne ich stosowanie, stosowanie gwiazdek (asteriksów), pisemne oznaczanie reakcji niewerbalnych, opisy akcji, stosowanie emotikonów i ikon⁶⁰, niestandardowego spacjowania, werbalno-wizualnej gry słów czy form łączących tekst z grafiką⁶¹. Wszystkie te zabiegi językowe mają praktycznie dwie zasadnicze funkcje: przekazać treść odbiorcy i nadać przekazowi pożądane zabarwienie emocjonalne. Tą ekspresją słowno-wizualną internauci „nadrabiają” często ekspresję niewerbalną, sytuacyjność, humor, ton wypowiedzi (w sensie np. podniesionego głosu) i wiele innych, które byłyby możliwe w kontakcie osobistym.

Szczególne znaczenie w komunikacji internetowej (ale nie tylko, bo i SMS-owej, w *chat-roomach* i innych), które wyraźnie decyduje o swoistości języka w Internecie, mają wspomniane emotikony, akronimy⁶² i emoji. To one sprawiają, że słowa stają się albo ikonami-obrazami, albo do minimum skróconymi słowami lub wyrażeniami. J. Grzenia uważa, że *wartość komunikacyjna emotikonów jest znikoma, [...] a wartość informacyjna emotikonów jest niewielka, mają głównie służyć do wyrażania emocji. Mogą mieć natomiast [...] ważną funkcję jako elementy wyrażające stosunek mówiących do treści wypowiedzi, jako swego rodzaju internetowe modalizatory. [...] Krótko mówiąc, nie emotikon jest ważny, tylko odpowiednio oczywisty kontekst*⁶³. A co z emoji? Jaka jest jego wartość komunikacyjna i informacyjna? Czy można traktować je jako substytut niektórych części mowy? Może jak na przykład spójnik?⁶⁴ Jerzy Bralczyk jednak używa słowa *język* w odniesieniu do emoji, twierdząc: *Emoji nie są językiem bezkonkurencyjnym w subtelności. Tego się jednak nie da zastąpić. Rok czy dwa temu*

⁵⁹ J. Grzenia, *Komunikacja językowa...*, s. 119.

⁶⁰ Autor nie wspomina o emoji, które są obecnie niekwestionowanymi królami w mediach społecznościowych. Charakterystyce, opisowi funkcji i cech emoji poświęcono rozdziały: czwarty, piąty i szósty niniejszego opracowania.

⁶¹ Tamże, s. 119–123.

⁶² Zob. R. Chmura, *Internetowe akronimy i emotikony*, [w:] T. Zasepa, R. Chmura (red.), *Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Częstochowa 2001, s. 105–110.

⁶³ J. Grzenia, *Komunikacja językowa...*, s. 123, 144–145.

⁶⁴ O tych i innych kwestiach dotyczących emoji jako języka mowa jest w rozdziale piątym.

sądziłem, że język emoji to będzie wybuch, że nagle młodzież zacznie się obrazkowo komunikować. Jak na razie tego nie obserwuję. Może to się jeszcze zmienić⁶⁵.

Wszystkie wyżej wymienione formy, którymi posługują się internauci, są z pewnością dla językoznawców zaskakujące, a może i szokujące. Jednak język w Internecie przyjmuje takie, a nie inne formy, których cechą charakterystyczną ma być ekonomiczność, specjalizacja, stylizacja oraz tworzenie pewnego rodzaju slangu, który podkreślałby przynależność do danej grupy⁶⁶.

Oprócz warstwy językowej i pisowni zmienia się leksyka internetowa, a to za sprawą w szczególności mediów społecznościowych, które w sposób znaczący wpływają na nowoczesne społeczeństwo. J. Grzenia proponuje rozróżnić w słownictwie internetowym słownictwo fachowe i potoczne. Fachowe to terminologia stosowana w słownictwie zarówno komputerowym, jak i internetowym. W obrębie leksyki potocznej można by wyodrębnić *środowiskową* (znaną tylko w pewnych grupach użytkowników Internetu) i *ogólną* (znaną większemu gronu internautów, a często też nie internautom, np. mejlować)⁶⁷. W rezultacie, dzięki używaniu przez większość młodszej populacji coraz to nowych slangów – słownik zaczyna się zmieniać. Każdego dnia pojawiają się nowe słowa, a ich użycie staje się coraz częstsze, bardziej popularne, a nawet kultowe. Cała masa słów pochodzących z mediów społecznościowych i szeroko pojętego Internetu stała się tak powszechna, że obecnie „wślizgnęła się” do popularnego użycia i mało kto zdaje sobie z tego sprawę.

W przeszłości, kiedy nie istniała nowoczesna technologia, ludzie pisali najczęściej listy, które były formalne i nie zawierały skrótów, slangów ani żadnych modyfikacji języka. Trzymali się zasad. Czy niepokoić powinien fakt, że teraz młodzi ludzie (i nie tylko) nie potrafią wyrażać siebie i swoich emocji podczas interakcji z kimś oko w oko, twarzą w twarz? Wydaje się, że większość przystosowała się do tego, by usiąść przed swoim smartfonem, komputerem czy jakimkolwiek urządzeniem elektronicznym i zacząć pisać. To tak, jakby ludzie bali się realnego świata i próbowali znaleźć sposób na ucieczkę w świat cyfrowy. Jednak wszystko prowadzi do tego, że trzeba będzie zaakceptować cyfryzację i wszystkie modyfikacje, nawet te „mutacje” językowe.

Jak wie każdy lingwista, język nie jest czymś statycznym. Zmiany i rozwój są jedyną stałą w życiu, a zmieniające się dźwięki i zwroty w języku są jedynie odzwierciedleniem zmian w danym społeczeństwie. Nie można oczekiwać, że języki ojczyste, czy język Internetu, pozostaną takie same, podczas gdy świat

⁶⁵ Dlaczego emoji nie są językiem bezkonkurencyjnym w subtelności? Fragment wywiadu prof. J. Bralczyka udzielonego dla serwisu MobiRank 1 marca 2020, <https://mobirank.pl/2020/03/01/prof-bralczyk-o-slowach-emoji-i-udziale-w-utworze-maty/>.

⁶⁶ Zob. B. Aouil, M. Kajdasz-Aouil, *Internet jako środowisko komunikacyjne*, [w:] M. Tanaś (red.), *Kultura i język mediów*, Kraków 2007, s. 61–89; B. Aouil, *Komunikowanie się w Internecie – narzędzia, specyfika i właściwości*, [w:] M. Wawrzak-Chodaczek (red.), *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, Toruń 2008, s. 10–40.

⁶⁷ J. Grzenia, *Komunikacja językowa...*, s. 127.

wokół nas, a zwłaszcza sposób, w jaki się komunikujemy, podlega tak wielu zmianom. Tekstowe wiadomości internetowe, użycie w nich wspomnianych modyfikacji pisowni, emotikonów, akronimów i emoji, mogą być zabawnym i przyjemnym sposobem komunikacji, jednak ważne jest, aby pamiętać o tym w procesie edukacji i uczyć, jak stosować różne sposoby komunikacji.

Internet i media społecznościowe uczą nowych rzeczy o wiele szybciej i łatwiej niż w przeszłości. Pozwalają na dostęp do wszystkiego, „czego dusza zapagnie”, i w rezultacie sprawiają, że życie staje się o wiele łatwiejsze niż w przeszłości.

W ciągu ostatnich kilkunastu lat slangi, akronimy, emoji i nowe słowa, stały się tak popularne, że są akceptowane przez słowniki oficjalne i te internetowe (słownik.slangu.pl, słownik.emoi.pl). Dzisiejsze czasy sprawiają, że ludzie starają się osiągnąć wszystko w łatwiejszy i bardziej wydajny sposób, więc w rezultacie starają się znaleźć lepsze alternatywy dla długich zwrotów, słów i zdań, używając znacznie krótszych nowo wymyślonych synonimów i akronimów zastępujących te długie słowa, zwroty lub zdania. *Social speak* jest obecnie filarem szybkiej, nieformalnej komunikacji, który najbardziej widoczny jest w postach na Facebooku, tweetach, e-mailach i innych tekstach. I chociaż to bardziej formalne pismo nadal ma swoje miejsce w komunikacji biznesowej, nie można ignorować sposobu, w jaki język ewoluuje. Lepszym rozwiązaniem jest przyjęcie go w sposób selektywny, aby pokazać, że wszyscy w jakiś sposób się „rozwijają”. Tak więc, osoby profesjonalnie zajmujące się językiem nie powinny karcąco odnosić się do każdego modnego nowego słowa, zwrotu lub skrótu. W końcu nie ma dowodów na to, że media społecznościowe rujną sposób pisania. Wręcz przeciwnie, w zależności od tego, jak na to spojrzeć, niewykluczone, że można nawet uczynić język i pisanie bogatszym i bardziej interesującym.

3.2. Komunikacja elektroniczna

3.2.1. Nowa jakość komunikacji

Istnieje wiele sposobów komunikacji i w danym momencie może mieć miejsce więcej niż jeden. Różne kategorie komunikacji obejmują: komunikację werbalną (ustną) – spotkania twarzą w twarz, przez telefon, radio lub telewizję oraz inne media; komunikację niewerbalną – mowę ciała, gesty, sposób ubierania się lub zachowania, miejsce, w którym stoimy, a nawet nasz zapach. Istnieje wiele subtelnych, być może nawet niezamierzonych, sposobów komunikowania się z innymi. Na przykład ton głosu może wskazywać na nastrój lub stan emocjonalny, podczas gdy sygnały wykonywane rękami lub gesty mogą uzupełniać komunikat głosowy. Komunikacja pisemna natomiast obejmuje listy, e-maile, media społecznościowe, książki, czasopisma, Internet i inne media. Do niedawna tylko stosunkowo niewielka liczba pisarzy czy wydawców miała możliwość przekazywania słowa pisanego. Dziś wszyscy mogą pisać i publikować swoje

pomysły w Internecie, co doprowadziło do eksplozji możliwości informacyjnych i komunikacyjnych.

Nie należy zapominać o wizualizacji jako sposobie komunikowania się poprzez obraz, logo, plakat itp., które mogą przekazywać wiadomości.

Współczesne warunki społeczne i technologiczne od jakiegoś czasu zmieniają sposoby komunikowania się między ludźmi. Stajemy się społeczeństwem hipermedialnym. Potrafimy komunikować się na skalę globalną, niespotykaną we wcześniejszych formach komunikowania masowego⁶⁸.

Komunikacja elektroniczna to dowolna forma komunikacji, która jest transmitowana, przechowywana lub przeglądana za pomocą mediów elektronicznych, takich jak komputery, telefony, poczta e-mail i wideo. Sięga czasów telegrafu, który używał kodu Morse'a do wysyłania wiadomości na duże odległości za pomocą przewodów. Następnie przemysł elektroniczny dodał telefon przewodowy, bezprzewodowe radio i telewizję. Od tego czasu branża eksplodowała. Uznaje się, że pisemna komunikacja elektroniczna jest rodzajem komunikacji, której nie można wykonać bez wyposażenia technicznego, wśród którego można wyróżnić np. laptop, tablet i telefon komórkowy.

Joseph A. DeVito jako pierwszy zdefiniował komunikację elektroniczną w następujący sposób: *komunikacja za pośrednictwem komputera (CMC) to dowolna forma komunikacji między dwiema lub więcej osobami, które wchodzi w interakcję i/lub wchodzi ze sobą w interakcje za pośrednictwem komputerów*⁶⁹. Ogólnie definicja ta dotyczy: *rozmów przez e-mail, wideo, audio lub tekst, a także wiadomości w biuletynach, listów e-mail, komunikatorów i gier wideo dla wielu osób*⁷⁰.

Właśnie telefony komórkowe są obecnie najczęściej używane do komunikacji internetowej, a dzieje się tak głównie dlatego, że są częścią naszego życia i bez nich nie wykonujemy praktycznie ani jednego ruchu. Aplikacje są już dostępne na telefony komórkowe (np. iMessages, Messenger, WhatsApp), dzięki którym możliwa jest komunikacja. Może mieć miejsce dodatkowa komunikacja elektroniczna za pośrednictwem poczty elektronicznej lub programów umożliwiających taką komunikację między sobą.

Skuteczna komunikacja jest dzisiaj obligatoryjnym elementem naszego życia. Kiedy spoglądamy wstecz, komunikacja ograniczała się do listu, rozmowy ustnej, symboli, sztuki itp. Ale dzisiaj, dzięki Internetowi, komunikacja przekształciła się w najpotężniejsze medium. Odległość nie jest już żadną barierą – komunikaty są przesyłane w ułamku sekundy. Czas płynie w takim tempie, że każdego dnia spotkać się można z nową innowacją w technologii i mediach społecznościowych, która przynosi ciągłą zmianę charakteru komunikacji. Rozwój

⁶⁸ Zob. K. Żak, *Rola komunikacji elektronicznej w tworzeniu relacji przedsiębiorstwa z klientem*, „Ekonomiczne Problemy Usług” 2013, 105, s. 383.

⁶⁹ Zob. J.A. DeVito, *Human Communication. The Basic Course*, s. 30; <https://archive.org/details/HumanCommunicationJosephA.Devito>.

⁷⁰ Tamże, s. 33.

komunikacji zaczął się od listów, a ewoluował do połączeń e-mail, SMS-ów i nowej wersji – najkrótszej i najnowszej formy – emoji. Emoji wpływają na życie ludzi i sposób, w jaki komunikują się z innymi. Reprezentują one codzienne aspekty życia, dzięki czemu zyskały nieoczekiwaną popularność. A wyniki pokazują, że dzięki użyciu emoji poziom interakcji jest niewiarygodnie wysoki. Emoji rozjaśniają nastrój i odprężają umysł.

3.2.2. Rodzaje komunikacji elektronicznej

Jedną z wielkich zalet komunikacji elektronicznej jest możliwość połączenia się na duże odległości, niezależnie od czasu. Z punktu widzenia czasu mamy tu do czynienia z komunikacją elektroniczną, która dzieli się na dwie podstawowe gałęzie, a mianowicie: komunikację synchroniczną i asynchroniczną. Komunikacja synchroniczna to komunikacja odbywająca się w czasie rzeczywistym, może być taka jak rozmowa telefoniczna. Jest to komunikacja w formie dialogu i tylko w czasie rzeczywistym. Przypomina klasyczną rozmowę dwóch osób *face to face*. Natomiast komunikacja asynchroniczna jest niezależna od czasu. Tutaj dwie komunikujące się osoby nie komunikują się bezpośrednio ze sobą. Komunikacja odbywa się za pośrednictwem wiadomości, które są przechowywane na urządzeniach użytkowników. Odbiorcy czytają te wiadomości tylko wtedy, gdy są online.

Inny podział pozwala wyróżnić sześć rodzajów komunikacji elektronicznej.

Są to:

- STRONY INTERNETOWE – gdzie użytkownicy sieci WWW (*World Wide Web*) publikują treści na stronach internetowych, aby inni mogli je przeglądać. Treść może być prostym tekstem, ale może również zawierać pliki multimedialne, w tym obrazy, dźwięki, filmy lub treści przesyłane strumieniowo. W przeciwieństwie do wielu innych form komunikacji elektronicznej, większość treści internetowych jest pobierana z sieci przez użytkowników poszukujących informacji, a nie przekazywana subskrybentom. Chociaż strony internetowe nie są tak trwałe jak tradycyjne media, takie jak papier, mogą archiwizować informacje przez dłuższy czas;
- E-MAIL – ta poczta to metoda pierwotnie przeznaczona do imitowania poczty fizycznej. Wiadomości są dostarczane z jednego konkretnego adresu na jeden lub więcej określonych adresów. Użytkownicy są powiadamiani o nowych wiadomościach w skrzynkach odbiorczych przez klientów poczty e-mail, które wyświetlają treść i oferują możliwość odpowiedzi. Wiadomości składają się głównie z tekstu, ale mogą zawierać różnego rodzaju załączniki, w tym obrazy i krótkie filmy. W przeciwieństwie do wiadomości błyskawicznych, wiadomości e-mail nie muszą być czytane natychmiast po ich otrzymaniu. Większość czytelników poczty e-mail śledzi konwersacje obejmujące wiele osób za pomocą wątków. Dzięki temu e-mail idealnie nadaje się do

- długich, zaangażowanych rozmów między dwojgiem ludzi lub w małych grupach ludzi;
- FORA – to rozmowy, które trwają w nieskończoność, angażują dużą liczbę osób lub wymagają archiwizacji, nie są dobrze przystosowane do poczty e-mail. Fora, często hostowane w Internecie, stanowią alternatywę, która łączy wiele aspektów poczty e-mail i stron internetowych. Obejmują dyskusje na jeden, ograniczony temat, ale mogą trwać miesiące lub lata i angażować dziesiątki, a nawet setki uczestników. Większość używa struktury przypominającej drzewo, która pozwala uczestnikom „wskoczyć” na dowolny poziom, na którym ich komentarze są najbardziej odpowiednie;
 - WIADOMOŚCI TEKSTOWE i komunikatory internetowe – wykorzystują fale radiowe i protokoły komórkowe do dostarczania wiadomości tekstowych z jednego telefonu komórkowego do drugiego lub z jednego telefonu do grupy innych telefonów. Wiadomości tekstowe są zwykle przeznaczone do komunikacji niemal natychmiastowej i mogą być szybsze niż rozmowa telefoniczna, gdyż nadawca nie musi czekać na odpowiedź odbiorcy przed dostarczeniem wiadomości. Ponieważ wiadomości tekstowe są nieformalne i łatwe, czasami nazywa się je czatowaniem. Wiadomości tekstowe mogą również ułatwić prywatne dyskusje, gdy istnieje możliwość podsłuchania rozmowy telefonicznej. Wiadomości błyskawiczne są podobne do wiadomości tekstowych, ale są przesyłane przez Internet, a nie przez fale radiowe telefonów komórkowych;
 - SIEĆ SPOŁECZNOŚCIOWA – to serwisy ułatwiające komunikację między osobami o wspólnych zainteresowaniach lub przynależności. Witryny, takie jak Facebook i LinkedIn, zapewniają ludziom miejsca do interakcji, czasami w czasie rzeczywistym. Usługi mikroblogowania, takie jak Twitter, umożliwiają wysyłanie krótkich wiadomości tekstowych o długości nie większej niż 140 znaków do dużej liczby odbiorców. W przeciwieństwie do wiadomości tekstowych, które są dostarczane tylko do małych grup, posty na mikroblogach mają być widoczne dla wszystkich obserwujących użytkownika. Użytkownicy mikrobloga mogą ponownie publikować wiadomości, które chcą udostępnić swoim obserwującym, dzięki czemu post w mikroblogu może się szybko rozprzestrzeniać. Szeroko publikowana wiadomość nazywana jest postem wiralowym;
 - CZAT WIDEO – podobnie jak wiadomości błyskawiczne, odbywa się za pośrednictwem protokołów internetowych, które przesyłają obrazy z jednego urządzenia do drugiego. Czasami nic nie przebije rozmowy twarzą w twarz. Czaty wideo zapewniają natychmiastowość rozmowy. Ponieważ ton rozmówcy jest często łatwiejszy do odczytania, gdy widać jego twarz, firmy często używają wideokonferencji do pomocy w wirtualnych spotkaniach⁷¹.

⁷¹ Zob. B. Jung, *Six Types of Electronic Communication*, <https://www.techwalla.com/articles/six-types-of-electronic-communication>.

Z roku na rok rośnie zainteresowanie korzystaniem z Internetu wśród młodych ludzi i nie tylko. To zainteresowanie sięga już coraz młodszych pokoleń. Młodzi ludzie uważają Internet za bardzo ważne medium w swoim codziennym życiu społecznym i wykorzystują go przede wszystkim do tworzenia i utrzymywania relacji społecznych, rzadziej do zdobywania nowej wiedzy.

3.2.3. Właściwości komunikacji elektronicznej

Komunikacja elektroniczna ma kilka podstawowych funkcji, jak i właściwości, które odróżniają ją od komunikacji *face to face*. Pomimo tych różnic ważne jest jednak, aby przez cały czas mieć na uwadze to, że komunikacja elektroniczna jest jak każda inna i dlatego należy zachowywać się tak samo jak w przypadku komunikacji bezpośredniej.

Oto kilka ważnych właściwości komunikacji elektronicznej i umiejętności, którymi powinni dysponować jej uczestnicy:

- nieograniczona przestrzeń – Internetowa komunikacja elektroniczna pozwala prowadzić komunikację na różnych kontynentach;
- nieograniczony czas – ściśle związany z nieograniczoną przestrzenią, mimo że wiadomość jest wysyłana elektronicznie i dostarczana w ciągu kilku sekund;
- anonimowość – pozwalają na to głównie portale społecznościowe i fora dyskusyjne, gdzie użytkownik nie musi posiadać konta na podstawie swoich prawdziwych danych, jednak ten aspekt jest postrzegany jako jedna z poważnych wad komunikacji elektronicznej;
- niewidoczność – ściśle związana z anonimowością, pomaga rozluźnić i przełamywać bariery społeczne;
- neutralizacja statusu – nie jest to pisemna zasada, ale w środowisku internetowym różnica między użytkownikami zaciera się, podobnie jak w przypadku anonimowości;
- solipsystyczna introjekcja – to mechanizm psychologiczny mogący zaistnieć w sytuacji braku realnego kontaktu z drugim człowiekiem, kiedy internauta zaczyna podkładać głos i wygląd osoby, z którą rozmawia w swojej wyobraźni; można więc mówić, co tylko się zechce, ponieważ nie ponosi się konsekwencji za to, co jest jedynie wewnętrznym aktem umysłowym⁷²;
- umiejętność obsługi komputera – aby użytkownik mógł właściwie korzystać z dobrodziejstw komunikacji elektronicznej, musi posiadać przynajmniej podstawową znajomość obsługi komputera; powinien umieć dobrze orientować się w środowisku Internetu i być w stanie zachować odpowiedni dystans do świata online, aby jego poruszanie się w tym środowisku nie kolidowało z jego prawdziwym życiem.

⁷² Zob. D.P. Skowroński, *Psychologia Internetu*, „Psychologia w Praktyce” 2018, 11.

3.2.4. Modele komunikacji elektronicznej

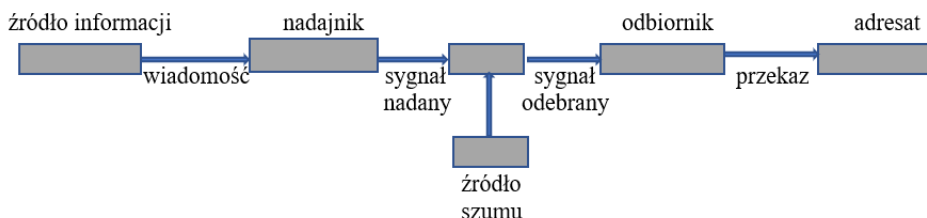
Jak wspomniano we wstępie, komunikacja jest przedmiotem badań wielu dyscyplin naukowych od dawna – nieprzerwanie do dziś. Jej przebieg prezentowany był przez wielu badaczy. Nie dziwi tak wielkie zainteresowanie tą problematyką, ponieważ jest ona nieodłączną częścią codziennego życia.

Komunikacja składa się z trzech elementów: nadawcy, wiadomości i odbiorcy. Nadawca „koduje” wiadomość, zwykle mieszanką słów i komunikacji niewerbalnej. Jest ona w jakiś sposób przekazywana (na przykład w mowie lub piśmie), a odbiorca ją „dekoduje”. Oczywiście odbiorców może być więcej niż jeden, a złożoność komunikacji sprawia, że każdy może otrzymać nieco inny przekaz. Dwie osoby mogą odczytywać bardzo różne rzeczy w doborze słów i/lub mowie ciała. Możliwe też jest, że żadna z nich nie zrozumie tego, co chciał przekazać nadawca. W komunikacji twarzą w twarz role nadawcy i odbiorcy nie różnią się. Dwie role będą „przechodzić w przód i w tył” między dwiema rozmawiającymi osobami. Obie strony mogą komunikować się ze sobą, nawet w bardzo subtelny sposób. Mogą to robić na przykład poprzez kontakt wzrokowy (lub jego brak) i ogólną mowę ciała. W komunikacji pisemnej nadawca i odbiorca są jednak bardziej wyraziści.

Jednym z podstawowych modeli komunikacji jest model komunikacji C. Shannona i W. Weavera z 1948 roku. W przeciwieństwie do klasycznych modeli komunikacji, jest on rozszerzony o ograniczenia, przez które odbywa się komunikacja. Aby móc zastosować ten model do komunikacji elektronicznej, należałoby go zmodyfikować.

Podstawowymi elementami systemu komunikacji elektronicznej są: nadajnik, kanał lub medium komunikacyjne, odbiornik i szum. Sygnały analogowe (takie jak ludzki głos) lub sygnały cyfrowe (dane binarne) są wprowadzane do systemu, przetwarzane w obwodach elektronicznych w celu transmisji, a następnie dekodowane przez odbiornik.

Model Shannona i Weavera dotyczył transmisji sygnałów w układach telekomunikacyjnych. Szybko jednak zaadaptowano go do opisu komunikacji interpersonalnej.



Rycina 6. Model przekazu sygnałów Shannona i Weavera

Źródło: <https://www.google.com/search?q=model+komunikacji+shannona&client>.

Model komunikacji Shannona i Weavera zawiera łącznie 6 elementów (ryc. 6). Komunikacja zaczyna się od źródła informacji, którym jest człowiek. Nośnik przekształca wiadomość w sygnał, który następnie jest przesyłany kanałem do odbiorcy. W klasycznej komunikacji bezpośredniej nośnikiem mogą być usta tego, który wysyła informacje. Sygnałem są wówczas fale dźwiękowe przechodzące przez kanał, którym w tym przypadku jest powietrze i otaczające środowisko. Odbiorcą w komunikacji bezpośredniej jest ucho uczestnika rozmowy. Kolejnym ważnym aspektem wpływającym na przebieg komunikacji jest szum komunikacyjny. Szum komunikacyjny definiowany jest jako coś, co zakłóca, a nawet zniekształca treść wiadomości w drodze od nadawcy do odbiorcy. Głównie jest to hałas pochodzący z otoczenia (szum o charakterze fizycznym) oraz zaburzenia koncentracji i wady analizatorów zmysłowych (szum o charakterze psychicznym)⁷³. Można by wyróżnić jeszcze jeden rodzaj szumu – semantyczny, który występuje wtedy, gdy jeden z komunikujących się nie rozumie symboli używanych przez partnera komunikacji. Sprowadzając prezentowany schemat do komunikacji elektronicznej, należy zauważyć, że podstawowymi jego elementami są: nadajnik, kanał lub medium komunikacyjne, odbiornik i szum.

Skuteczna komunikacja elektroniczna jest nieodzownym elementem naszego życia. Kiedyś komunikacja ograniczała się do słów, przekazów pisemnych itp. Dzisiaj, dzięki Internetowi, komunikacja przekształciła się w najpotężniejsze medium. Odległość nie jest już czynnikiem utrudniającym komunikację. Przekaz sygnału „przemieszcza” się w ułamku sekundy i coraz częściej wiadomości zakodowane są pod postacią emoji.

3.2.5. Emoji jako rodzaj szumu komunikacyjnego

Emoji można uznać za szum komunikacyjny z dwóch powodów. Jednym z nich jest problem z różnicą w wyświetlaniu jednego emoji na różnych platformach. Istnieje kilka emoji, które naprawdę zmieniają swoje znaczenie, gdy są wysyłane między dwoma różnymi producentami. Przykładem tego problemu jest emotikon *Grimacing Face* 😬 (grymas twarzy), który jest częścią biblioteki emoji produktu Apple. Gdy wysyła się taką ikonę z iPhone’a na urządzenie innej firmy, emoji zmienia się zarówno wizualnie, jak i emocjonalnie (ryc. 7).



Rycina 7. Różnice w obrazowaniu na wybranych platformach emoji ukazującego grymas twarzy
Źródło: <https://emojipedia.org/grimacing-face/>.

⁷³ Zob. A. Augustynek, *Komunikacja interpersonalna*, <http://www.psychologia.net.pl/arttykul.php?level=425>.

Na jednym urządzeniu użytkownik widzi wyświetlaną „buźkę” wyrażającą neutralne emocje, a na innym emoji wyraża pozytywne emocje, czyli śmiech i radość. Na przykład różnica między emoji pojawiającymi się na urządzeniach Apple i Samsung jest tak oczywista, że każdy z emoji wyraża coś zupełnie innego. Pomimo tego, że programiści nieustannie pracują nad poprawą warunków wyświetlania i ulepszeniem wizualnej strony emoji, co prowadziłoby do jak największego podobieństwa dla wszystkich urządzeń, ten problem nadal występuje. W momencie, gdy pojawia się emoji z taką różnicą, zmienia się jego podtekst emocjonalny, co może prowadzić do ogólnej zmiany kontekstu przekazu komunikacyjnego.

Drugim powodem, dla którego emoji uznać można za szum komunikacyjny, może być fakt, że dany obraz jest niezrozumiały w ogóle dla odbiorcy i usiłowanie odczytania intencji nadawcy zakłócają odbiór całej informacji.

3.2.6. Emoji – ich wpływ na kontekst komunikacji

Kontekst komunikatu może obejmować znaczące połączenie słów, wydarzeń i zjawisk. Kontekstem jest wszystko, co należy do tekstu lub mowy i co jako całość musi mieć sens. Emoji mają możliwość zmiany kontekstu wiadomości, ale tym razem nie chodzi o różnice w wyświetlaniu na różnych platformach, ale o wykorzystanie emoji przez użytkowników. Nie ma normy ani zastosowania, które ograniczałyby pole użycia konkretnego emoji. Tak jak nie uczymy się z nich korzystać, nie uczymy się ich właściwie i poprawnie interpretować. Każdy użytkownik tworzy własną bibliotekę emoji, która zawiera najczęściej używane emoji.

Emoji są postrzegane jako uzupełnienie elektronicznej komunikacji tekstowej, ale często są używane w inny sposób niż do wspierania emocjonalnego, dostrojenia całej wiadomości. Bardzo często użytkownicy wstawiają emoji do wiadomości tekstowej, co sprawia, że całkowicie zmienia się nastrój emocjonalny wiadomości. Możemy uznać to za zabawną grę, ponieważ pozwalają nam na to emoji. Dzięki dzisiejszym bibliotekom emoji, które zawierają systemy znaków, możemy „wstawiać” do tekstu prawie wszystkie ludzkie emocje. W ten sposób udaje nam się wpasować coś w komunikację tekstową, czyli połączyć tekst z jakimś emoji, które zastępuje ton głosu, jak w klasycznej komunikacji bezpośredniej. Nie jest to jednak ton w dosłownym tego słowa znaczeniu, ale coś abstrakcyjnego, co „wyskakuje” odbiorcy wiadomości podczas czytania wiadomości od nadawcy.

Istnieje kluczowy kontekst, w którym użytkownicy mogą rozpoznać emocje, reprezentowane przez emoji. Niektóre emoji są bardziej zrozumiałe dla użytkownika, inne nie. Użytkownik może więc w pewnym stopniu decydować o emocjonalnym dostrojeniu wybranego emoji. W związku z tym, że każdy z partnerów komunikacji może inaczej postrzegać emocję danego emoji, podczas komunikacji często dochodzi do nieporozumień. Te błędy występują pomimo tego, że na Emojipedii istnieje krótkie wyjaśnienie wszystkich emoji, aby uniknąć tych nieporozumień. Jednak użytkownicy nie dbają o te zasady lub w większości przypadków je lekceważą.

3.2.7. Zalety i wady komunikacji elektronicznej

Publikowano już wiele opracowań i artykułów, prowadzono wiele badań dotyczących zalet, pułapek i wad komunikacji internetowej⁷⁴.

Każdy człowiek jest wolny i ma prawo decydować, ile czasu może korzystać z sieci online, ile czasu może mu pochłonąć komunikacja elektroniczna. Prawdopodobnie w niedługim czasie młodzi ludzie w ogóle nie będą mogli żyć bez komunikacji elektronicznej. I nie można się temu dziwić, dorastali bowiem w takim czasie, gdy telefony komórkowe, laptopy itp. były czymś normalnym. Starsi ludzie natomiast mogą uważać komunikację internetową za bezosobową, bezduszną. Nastolatki przyzwyczały się wysyłać przez Internet wiadomości, których nie byłyby w stanie przekazać w sytuacji twarzą w twarz. Tak samo traktują komunikację internetową młodzi ludzie urodzeni na przełomie XX i XXI wieku.

Zaczynając od zalet, należy przyznać, że jedną z największych jest niewątpliwie fakt, iż komunikacja internetowa nie zna granic i nie jest czasochłonna. Dzięki Internetowi i programom komunikacyjnym można bardzo szybko porozumieć się na odległość. List szedł kiedyś z jednego końca kraju na drugi kilka dni, a świata kilkanaście, podczas gdy dostarczenie wiadomości SMS zajmuje kilkadziesiąt sekund. Przy użyciu tego rodzaju komunikacji można uprawiać wiele zawodów, a wszelkie działania opierają się na pracy przez Internet, co pozwala pracownikom tworzyć biuro nie tylko w domu, ale w zasadzie wszędzie tam, gdzie jest łącze internetowe.

Ostatnio, w czasach pandemii COVID-19, komunikacja elektroniczna stała się niezbędnym narzędziem w edukacji dzieci i młodzieży. Wówczas, ponad 1,5 miliarda uczniów i młodzieży na całym świecie zostało dotkniętych przez zamknięcie szkół i uniwersytetów. Wykorzystano wtedy powszechność technologii informatycznych w życiu społeczeństw⁷⁵. Nauczyciele, czy to z domu, czy ze szkół, mogli prowadzić zajęcia edukacyjne.

Jednak coraz częściej dyskutowanym tematem staje się negatywny komponent komunikacji elektronicznej. Pierwszym powodem, który skłania wielu autorów do negatywnego stosunku do komunikacji przez Internet, jest uproszczenie języka. Problemem jest też anonimowość w Internecie. Podczas tworzenia konta w sieciach społecznościowych tożsamość nie jest weryfikowana, często konta są tworzone tylko pod pseudonimem.

Na korzyść i niekorzyść jednocześnie można zaliczyć możliwość decydowania o szybkości reakcji. Od nas zależy, kiedy zapoznamy się z wiadomością i jak szybko na nią odpowiemy. Dystans między komunikującymi się podmiotami daje

⁷⁴ Zob. A. Kruszewska, *Computer in the child's education- friend or foe? (opinions of parents and teachers of early school education)*, [w:] *SGEM2018 Conference Proceedings, 26 August – 1 September, 2018*, Vol. 5, Issue 3, s. 4.

⁷⁵ Zob. A. Kruszewska, S. Nazaruk, K. Szewczyk, *Polish teachers of early education in the face of distance learning during the COVID-19 pandemic – the difficulties experienced and suggestions for the future*, „Education 3–13” 2020, 50, 3.

również możliwość wypowiedzenia się, przesłania wiadomości do tych użytkowników, z którymi nie byłoby możliwe spotkać się twarzą w twarz. Wiadomości mogą być bardziej krytyczne, bardziej emocjonalne, ale także bardziej szczerze. Jednak wszystko zależy od każdego internauty – w taki sam sposób, w jaki decydujemy się na własną prezentację w realu, wybieramy również tę wirtualną.

Pomimo faktu, że pozytywy komunikacji elektronicznej przeważają nad negatywami, jednego nie można jej wybaczyć: pomimo całego dzisiejszego postępu komunikacja internetowa nie może zastąpić osobistej interakcji ze środowiskiem. W komunikacji elektronicznej raz na zawsze zabraknie kontaktu wzrokowego, którego nie da się niczym zastąpić. Tak więc w komunikacji internetowej, w której dominującym elementem jest odległość przestrzenna, niezbędne jest posiadanie środków do wyrażania opinii, oceny, postawy lub odczucia. Emoji stara się być takim komponentem, zastępując wspomniane aspekty komunikacji na żywo.

3.2.8. Edukacja a technologie informacyjno-komunikacyjne

Dzisiaj już żadna dziedzina i aspekt życia nie są wolne od nowoczesnych technologii. Wiodącą rolę pełnią dzisiaj technologie komunikacyjne i informacyjne. Technologie informacyjno-komunikacyjne (ang. *Information and Communication Technology – ICT*) dokonują co dzień dynamicznych zmian w społeczeństwach. Wiele osób uznaje ICT za czynniki przyspieszające zmiany. Zmiany te dotyczą warunków pracy, posługiwania się i wymiany informacji, metod nauczania, podejścia do uczenia się, badań naukowych oraz dostępu do technologii informacyjno-komunikacyjnych. Zapewniają ludziom nowsze, lepsze i szybsze sposoby interakcji, nawiązywania kontaktów, szukania pomocy, uzyskiwania dostępu do informacji i uczenia się.

W erze cyfrowej wykorzystanie ICT w edukacji jest ważne, aby dać dzieciom i uczniom możliwość uczenia się i stosowania wymaganych umiejętności XXI wieku. ICT poprawia nauczanie i uczenie się oraz ma znaczenie dla nauczycieli w pełnieniu ich roli – twórców środowisk edukacyjnych i pedagogicznych. ICT pomagają nauczycielowi atrakcyjnie prezentować swoje nauczanie, a dzieciom/uczniom doskonalić się na każdym poziomie edukacyjnym. Dzisiaj ICT są oczywiście istotnym elementem przyszłej edukacji i muszą być skutecznie zintegrowane z formalnym nauczaniem i uczeniem się.

Technologia informacyjno-komunikacyjna w edukacji to sposób edukacji, który wykorzystuje te technologie do wspierania, ulepszania i optymalizacji dostarczania informacji. Światowe badania wykazały, że technologie informacyjno-komunikacyjne mogą prowadzić do lepszego uczenia się uczniów i lepszych metod nauczania, jednak nie mogą zastąpić tego tradycyjnego nauczania⁷⁶. Raport przygotowany przez Narodowy Instytut Edukacji Multimedialnej w Japonii dowiódł, że wzrost wykorzystania ICT w edukacji wraz z integracją technologii

⁷⁶ Zob. K. Ratheeswari, *Information Communication Technology in Education*, „Journal of Applied and Advanced Research” 2018, 3 (S1), 45, <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.169>.

z programem nauczania ma znaczący i pozytywny wpływ na osiągnięcia uczniów. Wyniki wyraźnie pokazały, że uczniowie, którzy stale mają kontakt z technologią poprzez edukację, mają lepszą „wiedzę”, umiejętności prezentacji, możliwości innowacyjne i są gotowi do podjęcia większych wysiłków w nauce⁷⁷.

Maciej Tanaś i Jerzy J. Czarkowski uważają, że *edukacyjne zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych mogą być omawiane z perspektywy wielu nauk pedagogicznych: dydaktyki ogólnej, pedagogiki społecznej, pedagogiki wczesnoszkolnej i przedszkolnej, ale także andragogiki, pedeutologii, pedagogiki pracy i innych. Rzecz bowiem w tym, że nie ma chyba takiej sfery życia człowieka, i to niezależnie od jego płci, wieku i coraz częściej miejsca zamieszkania, jakiej nie przeobrażałyby rozwój technik informatycznych i upowszechnienie technologii informatyczno-komunikacyjnych*⁷⁸.

Mobilne uczenie się (m-learning) jako forma e-learningu to rosnący trend, w którym edukacja przerosła fizyczne ograniczenia sal i klas, i zyskała mobilność. Większego, szczególnego i nowego znaczenia ICT nabrały podczas pandemii COVID-19. W tym czasie e-learning zwiększył produktywność środowiska edukacyjnego i jego kreatywność, promując przedsiębiorczość i postęp technologiczny. Dzięki ICT, podczas kolejnych fal epidemii, w czasie lockdownu, można było kontynuować naukę dzięki połączeniom internetowym na wszystkich szczeblach nauczania, od przedszkoli wzwyż. Nowoczesne technologie oparte na ICT w systemie edukacji przyniosły korzyści nauczycielom i wszystkim podmiotom edukacji, umożliwiły uzyskanie edukacji o rzeczywistej wartości. Narzędzia ICT służą do doskonalenia umiejętności edukacyjnych i nie tylko. Hybrydowe połączenie tradycyjnych metod nauczania i systemu zarządzania uczeniem stało się popularne. Jednak wydaje się, że hybrydowa kombinacja narzędzi do zarządzania edukacją i uczeniem się nigdy nie powinna (i chyba nie była) być traktowana poważnie. Podczas światowej pandemii COVID-19 zarządzający oświatą na świecie dowiedzieli się o tym, że technologie informacyjno-komunikacyjne nie zostały w pełni zintegrowane z systemem zarządzania nauką.

Niewątpliwie technologie informacyjno-komunikacyjne w edukacji poprawiają zaangażowanie i retencję wiedzy. Gdy ICT są włączone do zajęć/lekcji, dzieci/uczniowie bardziej angażują się w swoją pracę. Dzieje się tak, ponieważ technologia daje różne możliwości, aby uczynić ją przyjazną i przyjemniejszą, jeśli chodzi o nauczanie tych samych rzeczy na różne sposoby.

M. Tanaś podjął wysiłek analizy zysków i strat, wynikających z obecności ICT w edukacji. Według niego edukacyjna użyteczność i atrakcyjność informatycznych środków dydaktycznych wynika z kilku cech, a mianowicie:

— polisensoryczności, czyli wielozmysłowego oddziaływania,

⁷⁷ Zob. Z. Musheer, *ICT as a catalyst for teaching-learning process: A meta-analysis study*, „International Journal of Advanced Education and Research” 2018, 3, <https://www.researchgate.net/publication/324438035>.

⁷⁸ M. Tanaś, J.J. Czarkowski, *Techniki informatyczne...*

- multimedialności, czyli wykorzystania wzajemnie uzupełniających się różnorodnych środków przekazu, ich programów i funkcji,
- interaktywności – możliwości wzajemnego oddziaływania na siebie stron komunikujących się,
- komunikacyjności – pojmowanej jako zdolności kontaktu z innymi,
- wirtualizacji – pojętej jako możliwość kreowania rzeczywistości fikcyjnej⁷⁹.

Wincenty Okoń pisał o teorii kształcenia wielostronnego⁸⁰, ICT można zatem włączyć w skład środków służących do zdobywania wiedzy i nabywania wszelkich umiejętności, poznawczych, społeczno-emocjonalnych i wielu innych, które ogólnie nazywa się praktycznymi. Mogą służyć w uczeniu się przez przyswajanie, działanie, rozwiązywanie problemów i, co ważne, przez przeżywanie. Takie uczenie się, wykorzystujące różne sposoby gromadzenia wiadomości, różne aktywności, wpływa na optymalizację kształcenia. ICT doskonale wpisują się w teorię Okonia – jak pisał Władysław Zaczyński: *Wszystko przemawia za tym, aby teorię wielostronnego kształcenia traktować jako paradygmat współczesnej dydaktyki, a więc teorię, która pozwala na nowo widzieć wszystkie problemy ogólnej teorii nauczania i uczenia się*⁸¹.

Dzięki trendom nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych ludzkość połączyła się bardziej niż kiedykolwiek. ICT władają teraz nie tylko dorośli, ale i dziećmi, na co wskazują najnowsze raporty OECD⁸². Żyjemy w epoce, w której narzędzia cyfrowe zasadniczo zmieniły świat i rzeczywistość życia dzieci. Można to zauważyć po ich umiejętnościach posługiwania się klawiaturą telefonu czy komputera. Co prawda dzieci zasadniczo używają tych sprzętów jeszcze do rozrywki, jednak są już w przedsionku, a może są już na progu, wielkiej rewolucji technologii informacyjno-komunikacyjnej.

Bez względu na to, jak postrzegamy obecność technologii informacyjno-komunikacyjnych, nie można zaprzeczyć, że są ważną częścią naszego życia i że są po to, by pozostać⁸³. Zatem można rzec – są wyborem sposobu życia.

3.3. Wybrane platformy komunikacyjne

3.3.1. Pojęcie platformy internetowej

Na wstępie należy zaznaczyć, że platform korzystających z emoji jest wielokrotnie więcej, niż zostanie tu zaprezentowanych.

⁷⁹ M. Tanaś, *Dydaktyczny kontekst kształcenia na odległość*, [w:] M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ środki informatyczne*, Warszawa – Kraków 2005, s. 37.

⁸⁰ Zob. W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki...*

⁸¹ W. Zaczyński, *Uczenie się...*, s. 17.

⁸² Zob. *What do we know about children and technology?*, OECD 2019, <https://www.oecd.org/education/ceri/Booklet-21st-century-children.pdf>.

⁸³ Zob. A. Semenov, *Information and Communication Technologies in Schools: A Handbook for Teachers or How ICT can Create New, Open Learning Environments*, Paris 2005.

Jak pisze Maciej Tanaś, *Internet dramatycznie zredukował znaczenie przestrzeni i odległości w interakcjach społecznych. Pozwolił też na przekraczanie granic temporalnych, zapewnił anonimowość kontaktów, pozwolił na korzystanie z trudno dostępnych uprzednio informacji, na sięganie do otwartych zasobów edukacyjnych oraz źródeł kultur odmiennych od własnej*⁸⁴. Środowisko internetowe jest dziś uważane za odrębny rodzaj kultury. Komunikacja elektroniczna i ogólny ruch w środowisku internetowym rządzi się swoimi prawami. Bycie online oznacza dziś po prostu istnienie. W dzisiejszych czasach smartfony i dostęp do Internetu praktycznie z dowolnego miejsca umożliwiają bycie online przez cały dzień.

Termin *platforma internetowa* został użyty do opisanego szeregu usług dostępnych w Internecie, w tym platform handlowych, wyszukiwarek, mediów społecznościowych, punktów z treściami kreatywnymi, sklepów z aplikacjami, usług komunikacyjnych, systemów płatności, usług wchodzących w skład tzw. *ekonomii współpracy* lub *gig ekonomii*⁸⁵. W raporcie OECD platforma internetowa jest zdefiniowana jako *usługa cyfrowa, która ułatwia interakcje między dwoma lub większą liczbą odrębnych, ale współzależnych grup użytkowników (firm lub osób), które wchodzi w interakcję za pośrednictwem Internetu*⁸⁶.

Platformy internetowe wspierają tak wiele codziennych czynności, że społeczeństwa stały się od nich zależne w swoim życiu osobistym i zawodowym. Ludzie polegają na nich, aby kupować i sprzedawać towary i usługi, wyszukiwać informacje w Internecie i utrzymywać ze sobą kontakt. Używają ich do rozrywki, wiadomości, transportu, zakwaterowania, znajdowania pracy i pracowników, znajdowania aplikacji i do wielu innych celów. Platformy mają zwykle wiele wspólnych cech ekonomicznych, ale różnią się one tak bardzo, że nie można ich podzielić na kilka kategorii, nie mówiąc już o jednym sektorze. Co więcej, nie wszystkie odnoszą sukcesy z tych samych powodów.

Celem tego rozdziału nie jest zestawienie wszystkich dostępnych platform, na których można wyświetlać emoji. Zapewni on jedynie wgląd w najczęściej używane, które zostaną porównane na końcu. Główną intencją jest również pokazanie różnic w wyświetlaniu emoji na wybranych platformach. Sposób wyświetlania wybranego emoji zależy nie tylko od używanej platformy, ale także od systemu operacyjnego zainstalowanego na urządzeniu, z którego korzysta użytkownik.

Konsorcjum Unicode (o którym mowa będzie w rozdziale piątym) gwarantuje największy możliwy stopień ujednoczenia emoji, niemniej jednak istnieją różnice w powstałej formie wizualnej. Różnice te nie są jednak fundamentalne –

⁸⁴ M. Tanaś, *Diagnoza funkcjonowania nastolatków w sieci – aspekty społeczne, edukacyjne i etyczne*, [w:] M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu*, Warszawa 2016, s. 8.

⁸⁵ Zob. E. Jastrzębska, P. Legutko-Kobuz, *Ekonomia współpracy – definicje, klasyfikacje i dobre praktyki*, „Zarządzanie Publiczne” 2017, 4 (40), s. 443–461.

⁸⁶ Zob. *What is an „online platform”?*, [w:] *An Introduction to Online Platforms and Their Role in the Digital Transformation*, Paris 2019, https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/an-introduction-to-online-platforms-and-their-role-in-the-digital-transformation_19e6a0f0-en.

to Unicode zapewnia, aby określone znaki, np. emocje, reprezentowane były przez określone emoji.

W tej części najczęściej cytowanym źródłem będzie emoji.org, która jest zbiorem emoji wraz z ich krótkim opisem. Jednocześnie zapewnia wszystkim użytkownikom możliwość zapoznania się ze wszystkimi dostępnymi platformami i wszystkimi emoji oraz umożliwia podgląd różnic w obrazie na wszystkich platformach systemów operacyjnych.

3.3.2. E-mail

Według *Encyklopedii Britannica* e-mail, w poczcie elektronicznej, są to: *wiadomości przesyłane i odbierane przez komputery cyfrowe za pośrednictwem sieci. System poczty elektronicznej umożliwia użytkownikom komputerów wysyłanie do innych użytkowników tekstu, grafiki, dźwięków i animowanych obrazów*⁸⁷.

E-mail był pierwszym środkiem komunikacji elektronicznej. Pomimo niesamowicie szybkiego i rozległego rozkwitu sieci społecznościowych oraz rozwoju aplikacji do komunikacji elektronicznej, e-mail jest nadal najczęściej używaną platformą komunikacji elektronicznej. Wynika to głównie z faktu, że cała komunikacja biznesowa i administracyjna odbywa się dziś za pośrednictwem poczty elektronicznej. Powodzenie poczty elektronicznej bez wątpienia częściowo zastąpiło klasyczne listy. Istnieje niewyczerpana liczba dostawców kont e-mail. Trudno wymienić, który dostawca w Polsce jest uważany za najbardziej znanego i najczęściej używanego – onet.pl czy gmail.com?

Komunikacja za pośrednictwem poczty elektronicznej bardzo różni się od komunikacji za pośrednictwem sieci społecznościowych. Środowisko komunikacyjne poczty elektronicznej zachowuje wizualną stronę klasycznych listów. Wiadomości e-mail składają się z nagłówka i treści. Użytkownik musi zawsze wpisać w nagłówku adres e-mail swojego partnera (lub partnerów) komunikacji, a następnie również temat wiadomości, który adresat (lub adresaci) zobaczy jako pierwszy. Stanowi to krótkie podsumowanie celu maila. Treść wiadomości e-mail jest wtedy samą wiadomością komunikacyjną. Wcześniej liczba znaków, jaką mogła zawierać wiadomość, była ograniczona, ale dziś wiadomość może być tak długa, jak tego potrzebuje użytkownik, a także zawierać załączniki w postaci tekstu lub innych plików, obrazów lub linku do strony internetowej. Na końcu wiadomości użytkownicy zawsze podają swój podpis wraz z życzeniami *milego dnia* lub dziękują za wcześniejszą odpowiedź.

Jednak emoji to nie kwestia komunikacji e-mailowej. Żaden dostawca nie ma własnej biblioteki emoji, jednak postacie odtwarzające emocje są również dostępne tutaj, w postaci emotikonów. Pomimo tego, że komunikacja e-mailowa jest dziś częściej stosowana w sprawach biznesowych czy administracyjnych, nawet te wiadomości nie unikają wyrażania emocji. Pomimo tego, że skrzynki

⁸⁷ E-mail, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/technology/e-mail>.

e-mail nie dostarczają własnych bibliotek emoji, a tym samym służą bardziej do poważniejszej komunikacji elektronicznej, ich wykorzystanie plasuje się wysoko w rankingu, tuż za powszechną dzisiaj platformą Facebook Messenger.

3.3.3. Apple – iOS

Firmą, która co roku wprowadza kilka aktualizacji emoji i bez wątpienia ma najszerzą bibliotekę emoji na swoich urządzeniach, jest Apple. Założycielami są Steve Jobs, Steve Wozniak i Roland Wayne⁸⁸. Klawiatura emoji jest dostępna dla wszystkich użytkowników tej firmy, niezależnie od tego, czy jest to iPhone, iPad, iPod, Apple Watch, MacBook czy nawet Apple TV. Historia firmy sięga 1976 roku, kiedy specjalizowała się wyłącznie w sprzęcie i oprogramowaniu. Ale najważniejszym punktem zwrotnym, który miał miejsce 26 czerwca 2007 roku, było zaprezentowanie światu pierwszego smartfona tej firmy, iPhone'a⁸⁹. Dzisiaj jest już kilka jego generacji.

Apple (AAPL) iOS to system operacyjny dla iPhone'a, iPada i innych urządzeń mobilnych Apple. Oparty jest na Mac OS, systemie operacyjnym obsługującym linię komputerów stacjonarnych i laptopów firmy Mac Apple. System Apple iOS został zaprojektowany z myślą o łatwej i bezproblemowej komunikacji sieciowej między różnymi produktami Apple. Apple iOS to drugi najpopularniejszy mobilny system operacyjny. Jak podaje *Statista*, globalna platforma danych biznesowych, zgodnie ze stanem na czerwiec 2021 r., według statystyk Apple iOS miał 26,3% udziału w rynku telefonów komórkowych, ustępując jedynie Androidowi, który miał 73,3% udziału w rynku⁹⁰.

iPhone można zdefiniować jako produkt, który łączy w sobie cechy telefonu komórkowego, aparatu i odtwarzacza multimedialnego, a przede wszystkim służy jako urządzenie do mobilnej komunikacji przez Internet. Dzięki tym funkcjom telefon komórkowy firmy Apple wyprzedził już swoich konkurentów. Ponadto, już wtedy na tym smartfonie zainstalowano zestaw pierwszych emoji. Apple chciał dopasować je do japońskich firm, które wcześniej używały emoji na platformach mobilnych. Początkowo emoji były dostępne tylko w Japonii, jednak szybko zmieniały się, prawdopodobnie za sprawą hakerów, a potem nic nie stało na przeszkodzie w ich rozprzestrzenieniu się na cały świat. Od 2011 roku emoji na urządzeniach Apple są dostępne na wszystkich kontynentach⁹¹.

W 2011 roku nastąpiła również ekspansja bibliotek emoji na inne urządzenia Apple, dzięki czemu użytkownicy mogli zacząć używać emoji na komputerach

⁸⁸ Zob. *History of Apple Inc.*, https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Apple_Inc.

⁸⁹ *IOS – system operacyjny Apple Inc.*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/IOS>.

⁹⁰ *Mobile operating systems' market share worldwide from January 2012 to June 2021*, <https://www.statista.com/>.

⁹¹ R. Price, *This 31-year-old Australian accidentally built a huge empire by cataloguing all the world's emojis*, „Business Insider Australia”, 19.01.2016, <https://www.businessinsider.com.au/emojipedia-jeremy-burge-emoji-encyclopedia-profile-2016-1>.

osobistych, w tej samej formie, jak w telefonach komórkowych. Aby doprowadzić to do perfekcji, Apple zaprogramowało nawet specjalny panel emoji o nazwie Apple Color Emoji⁹² na swoich urządzeniach Mac.

Emoji stworzone przez Apple można zobaczyć w prawdziwej wersji tylko na ich urządzeniach, zwłaszcza w aplikacji iMessage, która w zasadzie polega na wysyłaniu wiadomości SMS przez Internet między systemem operacyjnym iOS. Jedyny wyjątek, w którym możliwe jest wyświetlenie oryginalnego wyglądu emoji poza produktami i programami firmy Apple, to aplikacja WhatsApp. Umożliwia ona wyświetlanie identycznych obrazów emoji obsługujących system operacyjny Android.

Apple publikuje aktualizacje swoich urządzeń kilka razy w roku, a nowsze wersje emoji są zwykle publikowane raz w roku. Rozprzestrzenianie się biblioteki emoji jest zawsze bardzo zauważalne i opiera się na badaniach skoncentrowanych na potrzebach, oczekiwaniach i życzeniach użytkowników.



Rycina 8. Emoji firmy Apple

Źródło: <https://www.emoji4all.com/pl/all-emojis?type=normal>.

3.3.4. Android

System operacyjny Android został opracowany przez Google. Jego logo to mały zielony robot. Zaprojektowano i przystosowano go pracy na telefonach komórkowych, dlatego do dziś jest używany przez kilku producentów w swoich produktach. Razem z iOS firmy Apple zajmują dwa pierwsze miejsca na świecie. Ten system operacyjny ma własną bibliotekę emoji o nazwie *Google Noto Image*, która powstała w 2012⁹³. Początkowo biblioteka emoji oferowana była tylko w czerni i bieli, która zmieniła się wraz z aktualizacją systemu do wersji 4.4. Wszystkie kolejne aktualizacje stopniowo przynosiły coraz bardziej personalizowane emoji.

System Android przeszedł ważną zmianę w emoji w 2015 roku, kiedy zaczął używać systemu kodowania Unicode w wersji 8.0 i upodobił swoje emoji do tych proponowanych przez Apple. Można uważać, że ten krok był bardzo ważny,

⁹² *Apple Color Emoji*, https://en.wikipedia.org/wiki/Apple_Color_Emoji.

⁹³ M. Davis, P. Edberg, *Unicode emoji*, <http://www.unicode.org/reports/tr51/proposed.html>.

ponieważ wzrost podobieństwa emoji różnych platform prowadzi do stopniowej unifikacji, która mogłaby usunąć w kolejnych latach przeszkodę w postaci odmiennego rozumienia emocji danego emoji. Stopniowo, wraz z kolejnymi wersjami Androida, emoji stawały się coraz bardziej dopracowane, tak jak miało to miejsce w przypadku emoji Apple. Najnowsza wersja systemu operacyjnego od Google to wersja 13.1, która rozszerzyła bibliotekę emoji o modyfikator płci i kolor skóry⁹⁴.

Pomimo rosnącego podobieństwa emoji tych dwóch dużych platform, należy wspomnieć i pokazać, że ich wizualizacje wciąż różnią się pod wieloma względami. Nigdy nie będą wyglądać dokładnie tak samo, ale są podobne cechy, które gwarantują takie samo rozumienie emocji, które reprezentują.



Rycina 9. Emoji systemu Android

Źródło: <https://emojipedia.org/google/>.

Należy również zauważyć, że nawet zunifikowany system operacyjny nie gwarantuje tożsamości emoji na takich urządzeniach jak Samsung, Huawei i Xiaomi. Każdy producent implementuje własną bibliotekę emoji do swoich urządzeń, co z kolei ma swoją specyfikę i gwarantuje jednolite wyświetlanie tylko na urządzeniach tego samego producenta.

3.3.5. Facebook

Facebook nie jest systemem operacyjnym ani firmą, produkującą inteligentne urządzenia umożliwiające komunikację elektroniczną, ale jest siecią społecznościową. Jednocześnie Facebook jest producentem aplikacji do komunikacji internetowej o nazwie Messenger. Bezsprzecznie jest jedną z najszerzej i najczęściej używanych aplikacji komunikacji online na świecie. Sieć społecznościowa Facebook została uruchomiona w 2004 roku przez jej założyciela Marka Zuckerberga i jego współpracowników. Prace nad portalem rozpoczęli już podczas studiów. We wrześniu 2012 r. Facebook miał ponad miliard aktywnych użytkowników⁹⁵.

⁹⁴ *Emoji na 2021 rok – co nowego?*, <https://geex.x-kom.pl/lifestyle/nowe-emoji-2021/>.

⁹⁵ Zob. T. Kurzak, *Historia Facebooka, czyli o tym jak Zuckerberg buduje Internet w Internecie*, Softnet.pl, 29.09.20215, https://softnet.pl/publikacje/rzuty_okiem/Historia.Facebooka.czyli.o.tym.jak.Zuckerberg.buduje.internet.w.internecie,1241.

Wejście w świat tej sieci społecznościowej zaczyna się od założenia konta osobistego, na którym użytkownik podaje swoje imię i nazwisko oraz dodaje swoje zdjęcie profilowe. Podstawą funkcjonowania Facebooka jest połączenie między dwoma użytkownikami. Jeśli jeden z użytkowników coś udostępnia za pośrednictwem tej platformy, ważne jest, aby po drugiej stronie był ktoś, kto może dodawać informacje zwrotne. I tak działają wszystkie publiczne dyskusje internetowe.

Najważniejsze jest to, że Facebooka można używać na dwa sposoby. Po pierwsze, jako stronę otwieraną przez przeglądarkę internetową i w tym przypadku zestaw emoji stworzonych dla tej sieci społecznościowej będzie dostępny dla użytkowników. Druga opcja to korzystanie z Facebooka za pośrednictwem aplikacji pobranej na telefon komórkowy. W tym przypadku biblioteka emoji jest dostępna dla urządzenia, na którym działa aplikacja, co oznacza, że jeśli użytkownik przegląda stronę Facebooka na swoim iPhone, to zestaw emoji firmy Apple jest dla niego dostępny. Platforma Facebook dała początek emoji 👍 – *kciuka w górę*, która do dziś zajmuje uprzywilejowaną pozycję pod względem częstotliwości korzystania z emoji. Wynikało to z możliwości pozytywnej reakcji na post – *podoba mi się*. Emoji podniesionego kciuka został początkowo przystosowany tylko do odpowiadania na posty, a później został dołączony do biblioteki emoji. Za pośrednictwem Facebooka użytkownicy udostępniają i komentują swoje posty, a także posty swoich znajomych. Idąc dalej, sieć społecznościowa udostępnia dwa zestawy emoji, które można dodać do komentarza. Drugi to zestaw siedmiu tzw. *dzikich emoji*, które można dodawać do postów jako szybką odpowiedź bez słów⁹⁶. Te emoji odpowiedzi nie podlegają systemowi kodowania Unicode. Komunikacja elektroniczna na Facebooku może odbywać się na różne sposoby. Rozmowy mogą być publiczne, półpubliczne, czyli widoczność wpisu tylko dla kręgu zatwierdzonych znajomych, lub całkowicie prywatne, udostępniane przez platformę Messenger.



Rycina 10. Emoji dla Facebooka

Źródło: <https://pl.downloadastro.com/tools/facebook-emoticons/>.

⁹⁶ Facebook Emoji List – All emojis for Facebook, [w:] *Emojipedia*, <http://emojipedia.org/facebook/>.

3.3.6. Messenger

Messenger jest przystosowany do prywatnej komunikacji pomiędzy dwoma lub więcej użytkownikami. Jest to aplikacja, którą można zainstalować na dowolnym telefonie komórkowym, niezależnie od używanego systemu operacyjnego. Początkowo dostępny tylko jako Facebook Chat, był częścią sieci społecznościowej, a w 2011 roku Messenger stał się osobną aplikacją do przesyłania wiadomości⁹⁷. Jeśli chodzi o emoji, podlegają one tej samej regule, co sama sieć społecznościowa Facebook. Oznacza to, że biblioteka emoji stworzona dla Messengera jest dostępna tylko wtedy, gdy aplikacja jest uruchamiana przez przeglądarkę internetową. I wreszcie, Messenger ma swój własny zestaw emoji, który znowu różni się nieco od zestawu emoji w sieci społecznościowej Facebook.

Pakiet emoji programu Messenger obejmuje łącznie osiem kategorii, od klasycznych uśmiechniętych twarzy po emoji przedstawiające flagi narodowe. Podzielony na kilka kategorii według typu emoji, ten zestaw, podobnie jak zestaw emoji Facebooka, jest uderzająco podobny do biblioteki emoji na urządzeniach Apple. Ma jednak znacznie więcej kategorii i bardziej szczegółową stronę wizualną. Emoji w tym medium komunikacyjnym nadal mają żółty odcień skóry, a emoji przedstawiające jedzenie lub zwierzęta przypominają raczej obrazki z kreskówek niż rzeczywiste formy rzeczy.



Rycina 11. Emoji prezentowane przez Facebook Messenger

Źródło: <https://emojipedia.org/messenger/>.

Oprócz własnej biblioteki emoji, Messenger oferuje wysyłanie naklejek, gifów lub gier między dwoma użytkownikami online. Jeśli chodzi o naklejki, to są to obrazki, które można wysłać w odpowiedzi na wiadomość. Te jednak należą już chyba do przeszłości. Gify można porównać do bardzo krótkich filmów, które mogą również zawierać tekst. Mają znacznie większą wartość informacyjną niż naklejki i bardzo często są postrzegane jako sposób na zamieszczenie w rozmowie ironii lub sarkazmu. Messenger jest pionierem w ich wysyłaniu, ale dziś tę usługę oferuje również np. iMessage firmy Apple.

⁹⁷ Facebook Messenger, https://pl.wikipedia.org/wiki/Facebook_Messenger.

3.3.7. Instagram

Instagram to kolejna sieć społecznościowa, którą całkowicie opanowało zjawisko emoji. Jest własnością Facebooka, a jej założycielami są Kevin Systrom i Mike Krieger. Aplikacja została uruchomiona w 2010 roku. Instagram jako jedyny serwis społecznościowy nie posiada własnej biblioteki emoji – działa jako aplikacja na urządzeniach mobilnych i w zależności od tego, na jakim urządzeniu zostanie uruchomiony, oferuje zestaw emoji⁹⁸. Ta metoda ma jedną poważną wadę, która wynika z faktu, że niektóre emoji, które znajdują się w bibliotece konkretnego systemu operacyjnego, nie mogą być wyświetlane na urządzeniach z różnymi systemami operacyjnymi. Największy problem w tym przypadku dotyczy emoji od Apple, ponieważ zawierają one niezliczone znaki emoji, dla których inne systemy operacyjne nie mają swoich odpowiedników. W takim przypadku użytkownikowi, którego urządzenie nie obsługuje systemu operacyjnego iOS, wyświetlany jest na przykład tylko czarny kwadrat lub znak zapytania.

Za pośrednictwem tej sieci społecznościowej możliwe jest udostępnianie zdjęć oraz przeglądanie i komentowanie wpisów innych użytkowników. Każdy użytkownik może na swoim koncie napisać krótki komentarz do udostępnionego postu, który powinien służyć jako opis przesłanego zdjęcia. Bardzo często te opisy zastępują emoji. Jak wskazują badania, nastąpił ogromny wzrost zastępowania słów przez emoji na Instagramie od 2011 do 2015 roku⁹⁹ – to właśnie dzięki przejściu od klasycznej uśmiechniętej twarzy do emoji, które mogą reprezentować opis sytuacji lub rzeczy. Kolejne badanie, tym razem z 2016 roku, po pierwsze potwierdza wzrost liczby użytkowników Instagrama, a po drugie zwraca uwagę na coraz większą częstotliwość korzystania z emoji¹⁰⁰.

Oprócz emoji użytkownicy Instagrama dodają do swoich postów *hashtagi*, dzięki czemu inni użytkownicy mogą wyszukiwać np. zdjęcia czy tweety z tym samym podpisem. Hashtag, czyli słowo bądź fraza, musi być zawsze poprzedzony znakiem „#”, a następnie słowem opisanym w poście. Hashtag można zatem rozumieć jako słowo kluczowe.

3.3.8. Twitter

Twitter to sieć społecznościowa, poprzez którą użytkownicy komunikują się za pośrednictwem postów znanych jako *tweety*. Te posty mają zawężony zakres, który obecnie jest ograniczony do 280 znaków. Tylko zarejestrowani użytkownicy mogą być współtwórcami na Twitterze, tak jak ma to miejsce w sieci społecznościowej Facebook. Jednak, w przeciwieństwie do platformy Facebook,

⁹⁸ *Instagram Emoji List – Emojis for Instagram*, [w:] *Emojipedia*, <http://emojipedia.org/instagram/>.

⁹⁹ *Emojineering Part 1: Machine Learning for Emoji Trends*, <https://allthingslinguistic.com/post/124609017512/emojineering-part-1-machine-learning-for-emoji>.

¹⁰⁰ J. Gottke, *Instagram Emoji Study – Emojis lead to higher interactions*, <https://www.quintly.com/blog/2017/01/instagram-emoji-study-higher-interactions/>.

Twitter jest otwartą siecią społecznościową, co oznacza, że nawet niezarejestrowani użytkownicy mają do niej dostęp, ale mogą tylko czytać posty, odmawia się im wszelkich działań. Najczęściej ta sieć społecznościowa używana jest przez osoby publiczne, polityków lub artystów.

Podobnie jak inne sieci społecznościowe, platforma Twitter ma własną bibliotekę emoji, która jest kompatybilna z innymi platformami. Biblioteka nosi nazwę *Twitter Emoji*, w skrócie *Twemoji*, a jej pierwsza wersja została wydana w 2014 roku.



Rycina 12. Emoji prezentowane na Twitterze

Źródło: <https://www.piliapp.com/twitter-symbols/>.

Podobnie jak w przypadku wszystkich wymienionych wyżej platform, stopniowo żółte twarze przekształciły się w bardziej „ludzką” formę. Ze względu na szerokie zastosowanie Twitter dąży do absolutnej kompatybilności z innymi platformami, obsługuje więc również wyświetlanie innych zestawów emoji. Aktualna wersja biblioteki emoji w Twemoji ma 2420 znaków¹⁰¹.

3.3.9. Skype

Obecnie rzadziej używany Skype to platforma, która pierwotnie miała służyć (i była pierwszą tego typu aplikacją) do wykonywania połączeń internetowych. Od samego początku Skype oferował jednak również przestrzeń do komunikacji pisemnej. Skype różni się od innych wymienionych platform sposobem, w jaki tworzy emoji. Oczywiście ta aplikacja oferuje również własną bibliotekę emoji, z której użytkownik może łatwo wybrać *buźkę*, będącą uzupełnieniem jego wiadomości.

Jednak w przeszłości, kiedy nie było rzeczą oczywistą, że każda z platform posiada również bibliotekę emoji, tworzenie emoji na Skype odbywało się za pomocą słowa pisanego. Użytkownik, który zdecydował się włączyć emoji do swojej wiadomości, musiał wpisać kod słowny w nawiasach, a dopiero po wysłaniu wiadomości zmieniał się on w uśmiechniętą buźkę. Ponieważ Skype ma swoje korzenie w Stanach Zjednoczonych, kod słowny musiał być napisany w języku

¹⁰¹ *Twemoji 2.0 Emoji Changelog*, Emojipedia Blog, <https://blog.emojipedia.org/twemoji-2-0-emoji-changelog/>.

angielskim¹⁰². Ten sposób tworzenia emoji można uznać za bardzo prosty język programowania. Aby móc korzystać z emoji na tej platformie, potrzebna była przynajmniej podstawowa znajomość języka angielskiego i wiedza o tym, jak je tworzyć. Pomimo tego, że biblioteka emoji została później stworzona na platformie Skype, nadal możliwe jest tworzenie emoji za pomocą napisanego kodu. Dotyczy to jednak tylko podstawowego zestawu emoji, bardziej złożone nie mają już własnego kodu do tworzenia ich.



Rycina 13. Emoji używane na Skype

Źródło: <https://emojipedia.org/skype/>.

3.3.10. WhatsApp

Platforma WhatsApp to kolejna aplikacja, za pośrednictwem której użytkownicy Internetu mogą się komunikować. W tej aplikacji ludzie łączą się za pomocą numeru telefonu, więc WhatsApp może być używany tylko na telefonach komórkowych.

Jako jedyna platforma komunikacyjna, spośród tych wspomnianych powyżej, ujednoliciła wyświetlanie emoji na wszystkich platformach. Wykorzystuje bibliotekę emoji firmy Apple jako własną, więc wyświetlany obraz jest identyczny na wszystkich urządzeniach, nawet na urządzeniach innych producentów. Biblioteka emoji na platformie WhatsApp jest aktualizowana zawsze za aktualizacją na urządzeniach Apple. Od 2014 roku aplikacja WhatsApp jest własnością Facebooka¹⁰³.

3.3.11. Porównanie funkcjonujących platform komunikacyjnych

Na wstępie należałoby zadać pytanie: dlaczego na różnych platformach i urządzeniach emoji przybierają inne obrazy? Dzieje się tak, ponieważ producenci urządzeń i twórcy oprogramowania używają własnych obrazów do reprezentowania każdego emoji. Apple, Google (Android), Twitter, Microsoft, Samsung, Facebook i inne używają tego samego standardu Unicode, ale obrazy, które

¹⁰² *How to create a new emoticon for skype?*, <https://superuser.com/questions/241615/how-to-create-a-new-emoticon-for-skype/>.

¹⁰³ *WhatsApp Emoji Meanings – Emojis for WhatsApp on iPhone and Android*, [w:] *Emojipedia*, <http://emojipedia.org/whatsapp/>.

reprezentują emoji, są różne, choć wyglądają podobnie. Z powodu problemów licencyjnych wiele systemów przesyłania wiadomości na różnych platformach musi opracować własne interpretacje odpowiednich symboli emoji, więc na przykład emoji na iPhone może wyglądać zupełnie inaczej niż na Androidzie¹⁰⁴.

W wyżej wymienionych platformach znalazły się zarówno systemy operacyjne, jak i sieci społecznościowe. Zamysłem takiego przedstawienia różnych platform było ukazanie zróżnicowanych obrazów emoji w obszarze wyświetlania, ze względu na różne biblioteki emoji nie tylko danego systemu operacyjnego, ale także używanych sieci społecznościowych. Pomimo świetnej adaptacji strony wizualnej jednego gatunku bibliotek emoji, różnica między platformami jest wciąż ogromna. Jak wspomniano powyżej, najbardziej realistyczne emoji oferuje firma Apple, która między innymi przejęła stosunkowo dużą część użytkowników. Biblioteka emoji systemu operacyjnego iOS jest jedną z najbardziej rozbudowanych i najbardziej zróżnicowanych, i nie ma obecnie konkurencji.

Badania nad emoji przeprowadzono w kilku obszarach. Ciekawego przeglądu ich zastosowania dostarczyły badania przeprowadzone przez Zespół Badawczy Emogi. Ankieta została przeprowadzona w 2016 roku w USA i była skierowana do respondentów powyżej osiemnastego roku życia. Celem było sprawdzenie, czy uczestnicy aktywnie korzystają z emoji, a jeśli tak, to na jakich platformach najczęściej. Zdecydowanie dominującą platformą używaną przez ankietowanych do wysyłania emoji był Facebook Messenger z 60 punktami, następnie Twitter z 37 punktami i Apple iMessage z 34 punktami¹⁰⁵. Najczęściej używaną aplikacją do komunikacji elektronicznej był Apple iMessage, a na trzecim miejscu uplasował się Facebook Messenger.

Kolejnym punktem badania było to, czy użytkownicy byli zadowoleni z możliwości wyboru emoji. W wyniku tych ankiet, które były zdominowane przez negatywne oceny, zawartość bibliotek emoji na wszystkich platformach rozszerza się. Każdy z producentów stara się jak najlepiej dostosować do konsumentów. Użytkownicy coraz bardziej interesują się emoji jako reprezentantami prawdziwych rzeczy. Postrzegają to jako uproszczenie i przyspieszenie komunikacji na platformach internetowych. Większość użytkowników jest zadowolona z wyboru kategorii buźki i zwierzątka (do 71%), pozostałe kategorie wahają się od 47 do 56% satysfakcji.

Wyniki badań prowadzone wśród młodzieży polskiej dotyczące stosowania emoji w komunikacji elektronicznej przedstawione zostały w rozdziale 7 pt. *Praktyczne zastosowanie emoji*.

¹⁰⁴ <https://frameboxxindore.com/android/frequent-question-do-emojis-look-the-same-on-android.html>.

¹⁰⁵ Emogi Research Team, *2016 Emoji Report*, https://cdn.emogi.com/docs/reports/2016_emoji_report.pdf.

3.4. Emotki i emoji jako nośnik informacji w komunikacji

3.4.1. Emoji „na usługach”

Obecnie najlepszym sposobem wyrażania siebie online jest szybkie użycie emoji. Emoji lub emotikony stały się nowym sposobem komunikowania się, a ostatnie dekady były świadkiem wzmocnienia tego sposobu ekspresyjnej komunikacji. Emoji są nie tylko po prostu kolejnym narzędziem do czatu, ale są w stanie przekazać najróżniejsze informacje bliskim, znajomym i nieznanym, a nawet wywołać rewolucje polityczne w przestrzeni cyfrowej.

Używanie obrazów do przekazywania fraz, pomysłów, pojęć ogólnego znaczenia nie jest nową koncepcją. Ludzie od dłuższego czasu używają obrazów do przekazywania znaczenia i przedstawiania słów. Takimi przykładami są rysunki jaskiniowe z czasów paleolitycznych, o których mowa była wcześniej. Wówczas zastępowały słowo pisane – język. Pomimo tego, że języki europejskie nie są językami piktograficznymi, w przekazach słownych danego języka towarzyszą znaki pozawerbalne i obrazy, a mianowicie emotikony i emoji.

Różne badania z zakresu psychologii poznawczej pokazują, że obrazy mogą wzmacniać komunikację na kilka różnych sposobów – mogą przyciągać uwagę, wywoływać emocje i z łatwością przekazywać duże ilości informacji w stosunkowo krótkim czasie¹⁰⁶. Obraz zwiększa przyswajalność wiadomości. Ludzki mózg jest przystosowany do szybkiego przetwarzania obrazów. Ludzie szukają wzorców w swoim otoczeniu, aby zrozumieć otoczenie, pomóc w dokonywaniu wyborów, zrozumieć pojęcia i zdobyć wiedzę. Wizualizacje ułatwiają komunikację i mogą dotrzeć do szerszego grona odbiorców na całym świecie.

Rozwój sieci społecznościowych niewątpliwie przyczynił się do ogromnego rozpowszechnienia wykorzystania emoji. Sieci społecznościowe szybko przeszły od klasycznych emotikonów do wyrafinowanych wizualnie emoji, które stały się genialną i rozpowszechnioną formą wernakularną¹⁰⁷. Pomimo tego rozwoju nadal można pisać emotikony przy użyciu różnych kombinacji znaków klawiatury na komputerze lub telefonie. Niektóre platformy tworzą postać emotikon przeniesioną do ostatecznej postaci emoji, inne nie. Pozostała metoda to aplikacja iMessages¹⁰⁸ firmy Apple.

Emotikon, taki jak ;-), to jak wiadomo skrót jakiegoś wyrazu twarzy. Pozwala autorowi wiadomości na wyrażenie swoich uczuć, nastrojów i emocji, a także

¹⁰⁶ Zob. M. Łosiewicz, *Rola obrazu w komunikacji społecznej*, [w:] A. Obrębska (red.), *Komunikacja wizualna w przestrzeni społecznej*, Łódź 2009.

¹⁰⁷ Zob. L. Stark, K. Crawford, *The Conservatism of Emoji: Work, Affect, and Communication*, „Social Media + Society” October 2015. *Język wernakularny* – forma mowy używana przez przedstawicieli pewnych grup w codziennych kontaktach, coś w rodzaju dialektu.

¹⁰⁸ *iMessages* – wiadomość, forma tekstu, którą można wysłać na telefon lub komputer za pośrednictwem sieci komórkowej lub Wi-Fi, ma zaszyfrowaną postać, a jej treść wyświetlana jest w niebieskim „dymku” (w odróżnieniu od wiadomości SMS czy MMS, która nie jest zaszyfrowana i wyświetlana w zielonym „dymku”).

w pewien sposób wzbogaca przekaz pisemny o elementy niewerbalne. Głównie pomaga przyciągnąć uwagę czytelnika oraz poprawia i wpływa na zrozumienie przekazu.

Emoji idą krok dalej. Ten system ikon, opracowany przy użyciu nowoczesnych technologii komunikacyjnych, sprawia, że wiadomości i komunikaty stają się bardziej wyraziste. Emoji, jak wiadomo, reprezentują nie tylko mimikę twarzy, ale także koncepcje i pomysły, takie jak uroczystości, pogodę, pojazdy i budynki, jedzenie i napoje, zwierzęta i rośliny lub emocje, uczucia i czynności¹⁰⁹.

Emoji na smartfonach, na czacie i w aplikacjach e-mail stały się niezwykle popularne na całym świecie. Na przykład Instagram, mobilna platforma do udostępniania zdjęć, filmów i sieci społecznościowych, poinformowała w marcu 2015 r., że prawie połowa tekstów na Instagramie zawierała emoji¹¹⁰. Wykorzystanie emoji na klawiaturach SwiftKey Android i iOS, dla urządzeń takich jak smartfony i tablety, zostało przeanalizowane w raporcie SwiftKey Emoji¹¹¹, w którym odnotowano dużą różnorodność w popularności poszczególnych emoji. Jednak, zgodnie z naszą najlepszą wiedzą, do tej pory nie przeprowadzono na dużą skalę analizy emocjonalnej zawartości emoji. Analiza nastrojów to dziedzina nauki, która analizuje opinie, uczucia, oceny, postawy i emocje ludzi z lub na podstawie tekstu. Gdybyśmy przeanalizowali krótkie, nieformalne teksty, takie jak tweety, blogi czy komentarze, okazałoby się, że emoji dostarczają istotnych informacji.

Postęp technologiczny umożliwił ludziom na całym świecie łatwą komunikację między sobą. Jednak mogą pojawić się trudności, gdy ludzie próbują przekazać swoje emocje, okazywać cynizm, sarkazm i przekazać określony nastrój za pomocą wiadomości tekstowych. Używanie niektórych emoji może pomóc w rozwiązaniu tych problemów. Wstawienie emoji typu *kciuk w górę* – 👍 – po napisaniu *OK*, lub emoji *twarz ze łzami radości* – 😄 – po napisaniu *ha ha!* może być sposobem na poprawienie nastroju i nadanie rozmowie innego tonu.

Emoji mają różne przeznaczenie w wiadomościach tekstowych. Mogą służyć jako wyrazy treściowe (np. rzeczowniki, czasowniki, przysłowki lub inne), a także wzbogacać gramatycznie pełne zdania, aby zaprezentować określoną postawę. Używanie śmiejących się lub uśmiechniętych emoji do wzbogacania pozytywnych lub zabawnych wiadomości może służyć jako dobry wskaźnik czyjegoś nastroju, tak samo jak gniewny lub marszczący brwi emoji wskazuje na ne-

¹⁰⁹ Zob. P.K. Novak, J. Smailovic, B. Sluban, I. Mozetic, *Sentiment of Emojis*, „PLoS ONE” 2015, 10 (12).

¹¹⁰ T. Dimson, *Emoji neering part 1: Machine learning for emoji trends*, blog, 2015. <http://instagram-engineering.tumblr.com/post/117889701472/emojineering-part-1-machine-learning-for-emoji/>.

¹¹¹ SwiftKey PT., *Most-used emoji revealed: Americans love skulls, Brazilians love cats, the French love hearts*, blog, 2015, <http://swiftkey.com/en/blog/americans-love-skulls-brazilians-love-cats-swiftkey-emoji-meanings-report/>,

gatywną konotację. Jednak używanie emoji do uzupełnienia już kompletnego zdania powinno być wykonywane z ostrożnością, ponieważ istnieje ryzyko, że czytelnik – odbiorca wiadomości będzie miał inny sposób ich interpretacji¹¹².

Należy się zgodzić co do tego, że emoji stały się niezbędnymi i skutecznymi narzędziami do interakcji online z dynamicznie rozwijającym się Internetem i dramatycznie szybkim pojawieniem się elektronicznych kanałów komunikacji. Wciąż jednak pozostają otwarte pytania: czy w naszych szybko przerywanych wypowiedziach językiem emoji są ukryte wzorce językowe?, czy emoji reprezentują fundamentalne odejście od staromodnego języka opartego na słowach, czy możliwy jest powrót do bardziej elastycznego, przednowoczesnego stylu komunikacji tekstowej?, czy są jakieś ciemne strony korzystania z emoji?

Wydawać by się mogło, że emoji tworzą coś w rodzaju „maski cyfrowej”. Panuje pogląd, że emoji są uniwersalne. Ale sposób, w jaki te ikony – symbole są interpretowane, tak naprawdę zależy w dużym stopniu od naszej kultury i języka. Jest też pewien stopień przystosowania się do emoji. Patrzymy na nie, a one przypominają nam nasze wrażenia i doświadczenia. Mając to na uwadze, zaczynamy je wysyłać do innych ludzi, a one stopniowo nabierają akceptowanego znaczenia.

3.4.2. Szeroki kontekst emoji

Komunikowanie się z kimś przez stanie przed nim i rozmowę różni się znacznie od pisania komuś wiadomości za pośrednictwem komputera lub telefonu komórkowego. Podczas rozmowy ktoś nie komunikuje się wyłącznie werbalnie. Ludzie mają tendencję do przekazywania części swojego punktu widzenia za pomocą funkcji niewerbalnych. Dźwięki głosu, gesty dłoni i ciała oraz mimika są wskaźnikami, które słuchacz musi obserwować, aby uchwycić całość tego, co mówiący chce przekazać. Czynności te są praktycznie niemożliwe do wykonania za pomocą języka pisanego, wprowadzono zatem alternatywę – emotikony, potem emoji, aby wypełnić pustkę niewerbalnych cech języka pisanego. Analiza przesyłanych wiadomości, wpisów na forach, w mediach społecznościowych i tweetów, pozwala na stwierdzenie graniczące z pewnością, że emoji są powszechnie pojmowane jako niewerbalne wskaźniki emocji.

Facebook Messenger, Twitter, WhatsApp i inne komunikatory zaczynają sprawiać, że emoji są coraz bardziej reprezentatywne dla świata, w którym żyjemy. Emoji zmieniły sposób, w jaki ze sobą rozmawiamy – niezależnie od tego, czy jest to uśmiechnięta buźka, która pokazuje, że ktoś jest szczęśliwy, kciuki w górę, czy pizza, gdy ktoś jest głodny. Emoji to zabawny i łatwy sposób na wyrażenie siebie, gdy słowa nie wystarczą – a ludzie je kochają! Jednak nie

¹¹² N. Na'aman, H. Provenza, O. Montoya, *Varying linguistic purposes of emoji in (Twitter) context*, [w:] *Proceedings of ACL 2017, Student Research Workshop, July 30 – August 4 2017*, Vancouver 2017, s. 173.

wszystkie platformy nadały za standardami emoji w miarę ich ewolucji. Oznaczało to, że czasami emoji, które chciano wysłać z jednej platformy, nie było tym, które się pojawiło u odbiorcy na innej. Nie były też zgodne z różnorodnością płci i odcienia skóry, które zauważamy w naszym świecie każdego dnia.

Z biegiem czasu problem został rozwiązany przez Messenger, który wprowadził nowy zestaw standardowych emoji, dzięki czemu nadawcy mają pewność, że wysyłają właściwą wiadomość. Bez względu na to, jakie emoji zostanie wybrane, wygląda tak samo dla wszystkich użytkowników Messengera, niezależnie od tego, czy odbiorca jest na Androidzie, iOS czy innej platformie. Innymi słowy, skończyła się era z tzw. wyglądającymi na zepsute, czarnymi skrzynkami lub emoji, które po prostu nie miały sensu. Teraz są spójne za każdym razem, bez względu na platformę, na której znajduje się odbiorca. W ten sposób uniknięto wielu nieporozumień.

W 2016 roku Messenger zaoferował światu ponad 1200 nowo zaprojektowanych emoji Messenger. Nowe projekty to opcje niezależności od płci i wielokolorowe emoji po raz pierwszy dostępne na wielu urządzeniach z Androidem i produktach internetowych. Dywersyfikują płcie, aby stworzyć bardziej zrównoważoną mieszankę, która jest bardziej reprezentatywna dla naszego współczesnego świata. Teraz, używając emoji Messengera, można zobaczyć np. policjantkę, biegaczkę, surferkę i pływaczkę¹¹³. Tworzy się inkluzywny język emoji.

Twitter umożliwia wpisywanie krótkich wiadomości o długości 140 znaków. W większości przypadków nie jest to wystarczające, a do wyrażania opinii może być potrzebnych więcej słów, choć nie wnosi to dużej wartości do treści. Z drugiej strony używanie symboli emoji do wyrażania siebie nie tylko pomaga skrócić tweet, ale także uczynić go bardziej interesującym. Jednym z największych problemów w korzystaniu z selektora emoji na Twitterze jest wybór odpowiednich symboli. Przy ponad 3000 dostępnych symboli emoji trudno jest zrozumieć znaczenie i wybrać właściwy, aby wyrazić swoje uczucia. Niestety, po najechnaniu kursorem lub dotknięciu ikony nie jest dostępny opis podpowiedzi. Wielu użytkowników nie rozumie znaczenia symbolu emoji i wstawia niewłaściwy, co powoduje zamieszanie.

Ciekawostką jest fakt, że w 2013 roku Matthew Rothenberg, haker z Brooklynu w Nowym Jorku, uruchomił *Emojitrackera*. Jest to witryna, która w czasie rzeczywistym śledzi każdy napisany tweet zawierający emoji. Do listopada 2017 r. śledzono ponad 20 miliardów tweetów, których wartości rosły od czasu uruchomienia *Emojitracker*. Wyraźnym „zwycięzcą”, który był najczęściej publikowanym emoji na Twitterze, był emoji *Face With Tears of Joy* (twarz ze łzami radości – 😄) z ponad miliardem użycia w wiadomościach¹¹⁴.

¹¹³ Zob. <https://www.facebook.com/messenger/posts/say-hello-to-the-new-messenger-emojisfrom-skin-tones-that-you-can-choose-to-lots/963338513785829/>.

¹¹⁴ *A timeline of cultural and technical events in the history of emoji*, <https://emojitimeline.com/>.

Powodów, dla których ludzie coraz częściej używają emoji, można wymienić kilka. Pierwszy to z pewnością taki, że „wkładają” do wiadomości emocje, ożywają je, wypełniają ciszę, w ten sposób uzupełniają wiadomość. Zaczynają ją i kończą, używając emoji. Dzięki nieustannemu rozwojowi różnych typów emoji jedną uśmiechniętą buźką są w stanie zastąpić jedno lub więcej słów. Przykładem może być emoji *machającej dłoni* 🤝, którego można użyć w przypadku powitania, aby rozpocząć rozmowę, jak i pożegnania, by ją zakończyć. Poprzez emoji można wyrazić zgodę, stosując emoji *osoby podnoszącej kciuk* 👍, lub wyrażać nieporozumienie, używając emoji *osoby wzruszającej ramionami* 🙄. Emoji wtedy mogą zastępować pojedyncze słowa i uczucia. W dzisiejszych czasach nie ma przeszkód, aby napisać cały tekst wyrażony tylko i wyłącznie w emoji.

Sukces każdej strony w sieci społecznościowej to najwyższa możliwa liczba subskrybentów wiadomości. Te sieci, firmy, są niewątpliwie tego świadome, dlatego tak ważne jest, aby ich prezentacja odbywająca się w Internecie była oryginalna i jak najbardziej zapadająca w pamięć. Dlatego emoji ma swoje miejsce również w reklamach.

Stosując takie zabiegi reklamowe, mówimy o kreowaniu marki, o branding, czyli *technice marketingowej, polegającej na kształtowaniu marki w świadomości nabywców, ukazaniu jej wizerunku w pozytywnym świetle oraz wszelkie działania służące wzbudzeniu wśród nabywców skojarzeń marki z danym produktem i łatwiejszą identyfikacją produktu wśród konkurencji*¹¹⁵. Media społecznościowe są idealnym przekazywaczem reklamowanych produktów. Konkurencyjność, rosnąca w każdej branży z dnia na dzień, coraz większe wymagania konsumentów, powodują, że firmy muszą wyróżniać się i przedstawiać swoje oferty w bardziej wyrafinowany sposób i w wysublimowanej formie. Globalny zasięg Internetu to nie tylko możliwość dotarcia do szerokich kręgów konsumentów, to również możliwość stosowania innych niż dotąd narzędzi przedstawiających wizerunek firm¹¹⁶.

Przykładem jednej z reklam, która stała się hitem w mediach społecznościowych, może być reklama jednego z browarów amerykańskich – Bud Light. Z okazji obchodów Dnia Niepodległości, 4 lipca 2014 roku, na Twitterze przedstawiono amerykańską flagę za pomocą emoji. Mianowicie zamiast gwiazdek umieszczono emoji fajerwerków, a zamiast pasków na fladze, emoji przedstawiające szklanki piwa przeplatane emoji flagi państwowej Stanów Zjednoczonych Ameryki (ryc. 14). Ten post został udostępniony i „lajkowany” przez miliony ludzi.

Wiele firm na świecie, głównie amerykańskich, stosuje reklamy „bez tekstu” – wyłącznie za pomocą emoji. Ciąg emoji ma na celu semantyczny przekaz ikon. Producenci reklam starają się w jak najbardziej wyrazisty sposób dotrzeć do świadomości odbiorców.

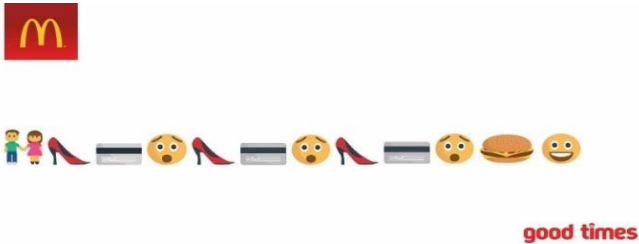
¹¹⁵ Zob. *Branding*, [w:] *Encyklopedia zarządzania*, <https://mfiles.pl/pl/index.php/Branding>.

¹¹⁶ Zob. M. Zembik, *Brand image in social media – an outline of the research related issues*, „Polish Journal of Management Studies” 2015, 11, 2, s. 203–212.



Rycina 14. Reklama Bud Light z okazji święta 4 lipca.

Źródło: <https://www.google.com/search?q=advertisement+with+emoji+bud+light+on+4th+of+july&client> [dostęp: 18.05.2021].



Rycina 15. Reklama McDonald's autorstwa Leo Burnetta.

źródło: <http://www.ateriet.com/emoji-ads/>.

Przykład reklamy prezentowany na ryc. 15 wykorzystuje logo korporacji McDonald's, amerykańskiej sieci barów szybkiej obsługi, która jest znana na całym świecie i można by uznać, że nie wymaga popularyzacji ani reklamy. Jednak, to jak widać nie wystarcza, posuwa się dalej – stosując zapis przy użyciu emoji. Para zachęca do korzystania z usług baru. Zamieszczenie emoji butów wskazuje ruch i kierunek dotarcia do celu – burgera. Po drodze emoji wskazuje formę płatności – kartę kredytową, sugerując prostotę w dokonaniu zakupu. Jasne i czytelne!



Rycina 16. Reklama filmu *Deadpool*

Źródło: <https://pl.pinterest.com>.

Oprócz emoji używanych w reklamach online występuje również bardzo często „transfer” od świata cyfrowego do świata rzeczywistego. Emotikony i emoji

na billboardach reklamowych i w gazetach (nie tylko w USA, w Europie, w Polsce) pojawiają się dość często. Producenci filmowi również zastosowali tę metodę, kiedy stworzyli billboardy promujące słynną amerykańską komedię akcji *Deadpool*, której premiera odbyła się 21 stycznia 2016. Na billboardach zostały umieszczone emoji jako wizualizacja tytułu filmu (ryc. 16).

Obecnie jednak wpływ emoji przenika nie tylko kampanie reklamowe, ale również wchodzi w inne obszary. Klasyczne i uśmiechnięte twarze stopniowo przenikają do obszarów takich, jak na przykład służba zdrowia czy też architektura. W czasie pandemii COVID-19 powstało wiele emoji wskazujących epidemię, np.: 🤧 – *emoji w masce*, 💉 – *szczepionka*, 🦠 – *wirus*.

Emoji może być także „dodatkiem”. W ten sam sposób, w jaki słowa są zastępowane przez emoji, istnieją ustalone kombinacje słów i emoji, które są używane albo do wspierania wypowiedzi werbalnych, albo z przyzwyczajenia. To połączenie pokazuje nam, jak składnia słowa łączy się ze składnią pojęciową emoji. Powód tego połączenia ekspresji werbalnej i emoji może być czysto psychologiczny – partner w komunikacji jest na tym samym poziomie emocjonalnym.

Poniżej kilka przykładowych emoji, które mogą wystąpić jako dodatek do wypowiedzi – element wizualny określający emocje lepiej niż pojedyncze słowa. Jednocześnie można udowodnić, że emoji może służyć jako substytut niewerbalnego elementu komunikacji.

❤️ *czerwone serce* – jest symbolem miłości, wyraża uczucia takie jak: *kocham cię*, wzmacnia emocjonalną moc wypowiedzi;

👏 *klaszczące dłonie* – to emoji może być powiązane z powiedzeniem *gratulacje* i w tym przypadku służy jako wsparcie dla wiadomości tekstowej; użycie może być próbą odzwierciedlenia elementu ironii w SMS-ie, a mianowicie: w przypadku, gdy ten emoji jest powiązany np. ze stwierdzeniem *było idealnie*;

🍀 *czterolistna koniczyna* – w sekwencji wypowiedzi działa w taki sam sposób jak czerwone serce, jest dołączony do oświadczenia *powodzenia*.

Emoji są interesujące do studiowania, ponieważ są stosunkowo nowe na osi czasu ludzkiej komunikacji. Emoji są używane coraz częściej, powoli zastępując (a może już całkowicie zastąpiły?) swojego poprzednika, emotikona. Ale jaką dokładnie niszę komunikacyjną wypełniają, której nie wypełniają istniejące paralingwistyki tekstu, takie jak interpunkcja?

3.4.3. Interpretacja emoji

Emoji, które powstały jako elementy przyspieszające i ułatwiające komunikację, określane są jako ikony. Ich wpływ na przebieg komunikacji elektronicznej między ludźmi jest ogromny. Ikony pomagają nam przetwarzać informacje, które nieustannie przepływają przez nowe technologie. My, jako mieszkańcy tego świata, staramy się sortować i redukować otrzymywane informacje do jak najmniejszej liczby. Emoji charakteryzuje się jako środek komunikacji ikonicznej,

w której treść przekazu ma większą wagę niż jego forma. Nowe technologie tworzą kompleksowe elementy w rozwoju języka, dlatego też należy spojrzeć na emoji jako coś w rodzaju środka językowego.

Aby zrozumieć i przeczytać emoji, musimy znać zasady ich dekodowania. Ze względu na to, że elementy emoji nazywamy w tym kontekście ikonami, ich konwencjonalne zasady użytkowania nie są skomplikowane. Znaki tego typu są dostępne dla szerokiej publiczności, ale wszyscy uczestnicy komunikacji muszą znać zasady ich użycia, aby przekaz miał sens. Komunikacja to wszystko to, co można w jakiś sposób odczytać i nie musi to być tylko tekst, ale także np. fotografia czy obraz. Dlatego nawet emoji można odczytać, jeśli zrozumiemy ich kod. Kod jest scharakteryzowany jako zbiór znaków i zasad ich użycia, a więc są to systemy, w których zorganizowane są znaki. Te zasady dekodowania emoji nie są określone konwencją, to znaczy, że użytkownicy tworzą własne zasady użytkowania.

Pomimo ogromnego wzrostu różnorodności emoji, należy podkreślić, że nadal nawiązują one do swoich japońskich korzeni. Ten trend jest utrzymywany głównie przez firmę Apple, która stale utrzymuje w swojej bibliotece emoji różne japońskie znaki, emoji przedstawiające ich tradycyjne potrawy, miejsca lub na przykład zwierzęta. Fakt ten powoduje różnice w interpretacji niektórych emoji w różnych kulturach. Przykładem tej różnicy w interpretacji emoji może być emoji 🙏 *złożone ręce*, które jest interpretowane przez kulturę wschodnią jako modlący się człowiek, podczas gdy kultura europejska rozumie te splecione dłonie bardziej jak wizualizacja słowa *proszę*.

W ten sam sposób mogą występować różnice w interpretacji emoji w kulturze jednego kraju. Różnice mogą wynikać z wieku lub sposobu, w jaki ludzie uczą się używać emoji. Sposób uczenia się jest prawdopodobnie automatyczny dla dzisiejszej młodzieży, biorąc pod uwagę dostępność inteligentnych telefonów komórkowych. Zgodnie z opiniami użytkowników – w średnim wieku są albo użytkownicy, którzy nie używają już emoji, albo fani nowych technologii, którzy chętnie odkrywają i cieszą się nowymi rzeczami.

Marcel Danesi twierdzi, że emoji nie są słowami w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Emoji są stylizowane niemal na komiksowy styl. Są to obrazy, które mogą zastąpić słowa i frazy. Autor uważa, że ich główną funkcją jest możliwość oddania niuansów w sensie przekazu, tak aby nie zastępowały one całkowicie formy pisanej, a raczej ją wzmacniały i poszerzały, by podkreślić jej prawdziwe znaczenie¹¹⁷.

Claire-Marie Brisson¹¹⁸ pisze, że emoji mogą zastąpić komunikację niewerbalną w rozmowie twarzą w twarz. Emoji występują samodzielnie lub w połączeniu z tek-

¹¹⁷ M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*

¹¹⁸ C. Brisson, *Hieroglyphs at Our Fingertips: Language, Semiotics, and Communication through Emoji*, https://www.academia.edu/12568625/Hieroglyphs_at_Our_Fingertips_Language_Semiotics_and_Communication_through_Emoji.

stem, któremu mogą przynieść inne znaczenie. Postrzega ona emoji jako palimpsest, w którym zderzają się konwencje kulturowe i nowoczesna forma komunikacji.

Każde emoji ma swoje znaczenie opisane w Unicode – jest to jednak tylko orientacyjne i nie ogranicza innych interpretacji symbolu. Kwestia znaczenia emoji jest tym bardziej skomplikowana, że pojawiają się one inaczej na każdym urządzeniu, różnych firm. Ponadto bardzo zależy to również od kontekstu wiadomości, w której emoji są używane. Jeśli ustalimy, jak należy odczytywać określoną serię emoji, nie jest to jedyne możliwe wyjaśnienie, ale jedno konkretne, które bez zaistniałej sytuacji byłoby zupełnie niejasne.

Głównym niebezpieczeństwem powszechności kodu emoji z dodatkiem specyficznych kulturowo odmian jest ciągły potencjał dwuznaczności. Niejednoznaczne komunikaty są niebezpieczne, potencjalnie nawet wśród osób mówiących tym samym językiem, a ryzyko wzrasta wraz z międzykulturowym kontekstem globalizacji. Ten problem może również wystąpić ze słowami, które mają kilka znaczeń, a właściwe znaczenie można rozszyfrować głównie na podstawie kontekstu, w którym słowo występuje. Użytkownicy mogą używać emoji w taki sposób, że nawet ten sam piktogram oznaczać będzie różne rzeczy. W zależności od kontekstu i odbiorców mogą powstawać nowe znaczenia. Tworzenie nowych znaczeń niekoniecznie wpływa na oryginalne znaczenie emoji. Ważne jest, aby znaczenie między nadawcą a odbiorcą było właściwie zrozumiane – w przeciwnym razie wiadomość może zostać źle zinterpretowana.

Problem niejednoznaczności dostrzega także Claire-Marie Brisson. Według niej każde emoji przypomina logogram, co oznacza, że emoji może być reprezentowane przez pojedyncze słowa. Jednak Brisson dostrzega różnicę w stosunku do tradycyjnej koncepcji logogramu (takiej jak @) w tym, że pojedynczy obraz może odnosić się do wielu reakcji emocjonalnych. Chociaż obrazy emoji definiują określone uczucia lub przedmioty, nie są one spójną definicją, zwłaszcza jeśli wskazują emocje, które wydają się być subiektywne. Brisson postrzega to jako jedną ze słabości emoji. Mogą być niedokładne w przenoszeniu emocji od jednego użytkownika do drugiego. Dlatego jej zdaniem łączenie emoji z tekstem jest powszechne, ponieważ przynajmniej jeden morfem tekstowy może pomóc w ustaleniu znaczenia emoji w danej rozmowie.

Danesi z kolei komentuje uniwersalność emoji. Celem uniwersalnego kodu emoji było uniknięcie niejednoznaczności potencjalnie szkodliwej dla relacji międzyludzkich. Pomysł wykorzystania żółtej barwy jako koloru twarzy emoji jest przejrzystą próbą wyeliminowania ewentualnych aluzji etniczno-rasowych w wiadomościach. Zakłada się, że ludzie dowolnej rasy lub pochodzenia etnicznego będą używać ich wyłącznie do celów czysto komunikacyjnych. Problem pojawia się głównie z emoji, które oznaczają gesty. Są zależne kulturowo. Zatem ten sam obraz może mieć różne znaczenia¹¹⁹. Różne wersje twarzy emoji w tek-

¹¹⁹ Zob. F. de Saussure, *Niezmiennosc i zmienność znaku*, [w:] *Kurs językoznawstwa...*, s. 82–88.

ście pełnią te same funkcje¹²⁰ – typowo pomocnicze emoji dodają ton emocjonalny lub wizualną konotację do kontekstu. Dostarczają wielu emocji, są też łatwe w interpretacji. Można dołączyć określone emoji, na przykład 🍊 *kciuk w górę* lub 🔥 *ogień*. Te emoji są mniej lub bardziej unikalne dla innych, ale trzeba je rozszyfrować pod względem struktury układu treści.

Ważny jest również wybór formy. Wiąże się to z rozmieszczeniem emoji w strukturze tekstu i wzajemnym powiązaniem ich ze sobą poprzez różnego rodzaju skojarzenia semantyczne. Są to podstawowe cechy, które decydują o tym, jak stworzymy każdy rodzaj tekstu – poprzez selekcję, kombinację i powiązania skojarzeniowe.

Marcel Danesi wspomina też o tzw. tekstualności mieszanej, gdzie tekst pisany tworzy tandem z emoji, które nie tylko pełnią dodatkową funkcję, ale są tworzone w celu zastąpienia treści w określony sposób. Wiąże się z tym zastępczy charakter niektórych emoji, które nie są jedynie dodatkami do tekstu. Rozszyfrowanie tekstu wymaga dość wyrafinowanej znajomości zakresu retorycznego znaków i symboli – np. słów w języku. Danesi uważa, że teksty mieszane są powszechnie interpretowalne. Jego zdaniem są bardziej przejrzyste niż teksty czysto substytucyjne, które nadal wymagają wysokiego poziomu kompetencji emoji¹²¹.

Zatem bardzo ważne jest rozumienie emoji. Emoji, jako postacie obrazkowe, mają tę zaletę, że mają tzw. kompresję semantyczną¹²², którą można podsumować popularnym stwierdzeniem: *obraz mówi więcej niż tysiąc słów*. W takim razie można rzec, że kod emoji jest bardzo ekonomicznym systemem do szybkiej komunikacji, który pozwala na poprawę znaczenia, które z kolei wymagałoby większej ilości materiału językowego (pisma alfabetycznego).

Ze względu na swój holistyczny charakter komunikacja wizualna była tendencją w zwykłej codziennej komunikacji jeszcze przed pojawieniem się emoji – w tym ikon komputerowych, znaków wizualnych w miejscach publicznych, logotypów komercyjnych itp.

¹²⁰ Zob. M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*

¹²¹ Tamże.

¹²² Zob. D. Ceglarek, *Zastosowanie kompresji semantycznej w zadaniach przetwarzania języka naturalnego*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu” 2012, 40.

EMOTIKONY VS. EMOJI

4.1. Wyraz twarzy jako immanentna cecha emoji

4.1.1. Mimika twarzy

Jako gatunek wysoce społeczny ludzie często wymieniają informacje społeczne, aby wspierać prawie wszystkie aspekty życia. Jednym z najbogatszych i najpotężniejszych narzędzi komunikacji społecznej jest twarz, z której wprawni obserwatorzy mogą szybko i łatwo wyciągnąć szereg wniosków: o tożsamości, płci, wieku, rasie, pochodzeniu etnicznym, orientacji seksualnej, zdrowiu fizycznym, atrakcyjności, stanach emocjonalnych, cechach osobowości, przeżywanym bólu lub przyjemności fizycznej, oszustwie, a nawet statusie społecznym.

Gesty mimiczne uważa się za jedno z najważniejszych źródeł informacji komunikacji niewerbalnej. Denis Diderot pisał: *Człowiek wpada w złość, jest uważny, jest ciekawy, kocha, nienawidzi, gardzi, lekceważy, podziwia. Każdy porryw jego duszy odmalowuje na twarzy wyraźnie czytelne znaki, które nigdy nas nie zawiodą. Na twarzy? Co mówię? Na jego ustach, policzkach, w oczach, w każdej części jego twarzy*¹.

Twarz, jako najwidoczniejsza część ciała, jest głównym źródłem informacji o emocjach, ponieważ jest najbardziej ekspresyjna, szybko odzwierciedla nastroje, reakcje na wypowiedzi i zachowania innych. Twarz jest najważniejszym przekaznikiem informacji o tym, co czuje człowiek w danej chwili. Chociaż każda część ciała stanowi środek komunikacji, to jeśli chcemy odgadnąć, co ktoś czuje, uważnie przyglądamy się właśnie twarzy. Psychologowie od lat zajmują się ludzką twarzą i tym, co z niej można wyczytać, jakie emocje ujawnia, a jakie skrywa². Podobno mózg człowieka jest tak skonstruowany, że możemy rozpoznawać twarze w różnych położeniach. Oczywiście wyobraźni widzimy ludzkie rysy w przedmiotach, zjawiskach, obiektach – gdzie tak naprawdę ich nie ma. Imaginujemy sobie, że widoczne są w obłokach chmur, w cieniach rzucanych przez przedmioty, w rozlanym na wodzie gorącym wosku itp.

Z wielości badań dotyczących rozpoznawania zewnętrznych wyrazów emocji najwięcej uwzględnia rozpoznawanie wyrazów mimicznych. Psychologowie sądzą, że umiejętność rozpoznawania mimicznej ekspresji emocji podlega rozwojowi stadialnemu. Niemowlęta nie potrafią dobrze dostrzegać szczegółów w twa-

¹ D. Diderot, *Kubuś Fatalista i jego pan*, Wrocław 1997.

² Zob. P. Ekman, *Emocje ujawnione. Odkryj, co ludzie chcą przed Tobą zataić, i dowiedz się czegoś więcej o sobie*, Gliwice 2012.

rzach ludzkich i dlatego też nie rozpoznają mimicznych wyrazów emocji³. U dzieci mimika twarzy odzwierciedla stany emocjonalne podobne do ekspresji dorosłych, choć nie jest identyczna. Z czasem dopiero typowe wzorce ekspresji zostają powiązane z odpowiednimi emocjami.

4.1.2. Emocje a mimika

Rozpoznawanie stanów emocjonalnych innych osób, zdolność „odczytywania” ich wewnętrznych uczuć na podstawie zewnętrznego zachowania, jest jednym z warunków przystosowania społecznego, elementem relacji społecznych. Rozumienie emocji na podstawie ich zewnętrznych oznak i zrozumienie odczuć innej osoby, która zachowuje się w określony sposób, umożliwia członkom interakcji podjęcie właściwego zachowania. Następstwem każdego doświadczenia jest stworzenie jakichś reguł: widok konkretnego wyrazu twarzy odzwierciedla jakąś emocję: kąciaki ust uniesione do góry oznaczają radość i zadowolenie, skierowane w dół – frustrację i gniew. Takie obrazy wdrukowujemy w pamięci i stają się dla nas oczywiste w każdej sytuacji⁴.

Zdolność rozumienia mimiki twarzy jest ważną częścią komunikacji niewerbalnej. Jeśli słuchamy tylko tego, co mówi druga osoba, i ignorujemy to, co mówi nam twarz tej osoby, to tak naprawdę mamy tylko połowę historii jej przekazu. Często słowa nie pasują do emocji, a twarz zdradza to, co dana osoba naprawdę czuje.

Chociaż ważne jest, aby zwracać uwagę na mimikę twarzy, należy mieć na uwadze fakt, że znajomość emocji nie mówi o jej przyczynach. Jeśli ktoś wydaje się nam na przykład znudzony, zdenerwowany lub niezaciekawiony, to może to wynikać z wielu powodów, które mogą nie mieć ze sobą nic wspólnego. Wartością zrozumienia wyrazu twarzy jest zebranie informacji o tym, jak czuje się druga osoba i odpowiednie pokierowanie interakcją. Jeśli ktoś wydaje się niezainteresowany, może być po prostu zmęczony i może nadszedł czas, aby zakończyć rozmowę.

Badania przeprowadzone przez Paula Ekmana dowodzą, że istnieje kilka uniwersalnych wyrazów twarzy, które przekraczają podziały kulturowe. Nawet niewidomi robią te same miny, aby wyrazić te same uniwersalne emocje. Prawdopodobnie najważniejszy wkład, jaki nauka podstawowa wniosła w nasze rozumienie emocji, dotyczy uniwersalności wyrazu twarzy.

Hipoteza uniwersalności to założenie, że określona mimika i akty lub zdarzenia związane z twarzą są sygnałami określonych emocji. Radość wiąże się ze śmiechem i uśmiechem, smutek ze łzami, złość z zaciśniętą szczęką, strach z grymasem, podniesionymi brwiami i szeroko otwartymi oczami wraz z lekkim cofnięciem uszu, a wstręt z pomarszczonym nosem i zmrużonymi oczami – to emo-

³ Zob. B. Górecka-Mostowicz, *Co dzieci wiedzą o emocjach?*, Kraków 2005.

⁴ Zob. A. Kruszewska, *Emocje, uczucia i społeczne zachowania emocjonalne dzieci na progu szkolnym (z teorii i badań)*, Siedlce 2018, s. 67–74.

cje, którym często brakuje elementu społecznego takiego jak wstyd, duma, zazdrość, szacunek itp. Są rozpoznawane przez ludzi bez względu na kulturę, język czy czas. Wiara w ewolucyjne podstawy tego rodzaju mimiki ma swoje korzenie w książce Karola Darwina *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (*Wyraży uczuć u człowieka i zwierząt*).

To Darwin jako pierwszy zasugerował, że są one uniwersalne. Jego poglądy na temat emocji były centralnym elementem teorii ewolucji, którą stworzył. Sugerował, że emocje i ich ekspresje były biologicznie wrodzone i ewolucyjnie adaptacyjne, a podobieństwa w nich można było dostrzec filogenetycznie. Darwin argumentował, że wyrażanie emocji ewoluowało u ludzi od przodków zwierząt, którzy używali podobnych metod ich wyrażania. Uważał, że wyrażenia są nieuczzone i wrodzone w ludzkiej naturze, a zatem ewolucyjnie mają znaczenie dla przetrwania. Zebrał dowody potwierdzające tę hipotezę w trakcie swoich badań nad różnymi kulturami, niemowlętami i różnymi gatunkami zwierząt⁵.

Wczesne badania prowadzone między innymi przez P. Ekmana, testujące idee Darwina, nie przyniosły jednak rozstrzygających wyników, a dominującą perspektywą w psychologii było to, że wyraz twarzy był specyficzny dla danej kultury. Oznacza to, że tak jak każda kultura miała swój własny język werbalny, tak miała swój własny język mimiki⁶. Z czasem P. Ekman odkrył, że ludzie z różnych kultur rozpoznawali pewne wyrazy mimiczne twarzy pomimo ogromnych różnic kulturowych, a jego odkrycia potwierdzały początkową hipotezę Darwina⁷. Tym samym Ekman wykazał, że wyraz twarzy emocji nie jest uwarunkowany kulturowo, ale jest uniwersalny w kulturach ludzkich.

Spory dotyczące ekspresji emocji trwały latami wśród naukowców i badaczy tematu. Była jednak zgoda co do tego, że emocje są podstawą ludzkiej motywacji, a sednem emocji jest twarz. Udowodniono, że mimika twarzy była wiarygodnie związana z określonymi stanami emocjonalnymi.

Istnieją kontrowersje wokół pytania, czy mimika twarzy jest ogólnosięciowym i powszechnym przejawem wśród ludzi. Zwolennicy hipotezy uniwersalności twierdzą, że wiele wyrazów twarzy jest wrodzonych i ma korzenie u przodków ewolucyjnych. Przeciwnicy tego poglądu kwestionują dokładność badań wykorzystanych do sprawdzenia tego twierdzenia i uważają, że mimika twarzy jest uwarunkowana, a ludzie widzą i rozumieją mimikę w dużej mierze na podstawie otaczających ich sytuacji społecznych. Co więcej, mimika twarzy ma silny związek z psychologią osobistą. Niektórzy psychologowie potrafią rozpoznać ukryte znaczenie z wyrazu twarzy danej osoby.

Wyraz twarzy jest używany również w językach migowych, aby przekazać określone znaczenia. Opuszczone brwi, otwarte usta, zmrużone oczy, przechyle-

⁵ K. Darwin, *Wyraży uczuć u człowieka i zwierząt*, Warszawa 1872/1988.

⁶ Za: J. Lewczuk, *Rozpoznawanie mimicznej ekspresji emocji*, „Nowiny Psychologiczne” 2007, 3.

⁷ Zob. P. Ekman, *Emocje ujawnione...*

nie głowy, policzek skierowany ku ramieniu itp. – to wszystko w języku migowym oznacza bardzo dużo, uzupełnia miganie rękoma⁸.

Nie każdy wyraz twarzy utrzymuje się przez długi czas. Te, które szybko mijają, to mikrowyrażenia, są prawie niewidoczne dla przypadkowego obserwatora. Można je wychwytywać, jeśli ma się o kimś jakąś wiedzę, zna jego ekspresję. Mikromimika to mimika twarzy, która pojawia się w ułamku sekundy. Ten mimowolny „wyciek” emocjonalny odsłania prawdziwe emocje danej osoby.

Badacze zajmujący się twarzą jako przebiegiem emocji wskazują wiele obszarów ludzkiej twarzy. I tak można tu wyróżnić język oczu, brwi, nosa, ust, czoła, skóry, włosów, wymowne trzymanie głowy, gesty wokół twarzy i sam wyraz twarzy⁹.

Floyd H. Allport, psycholog amerykański, uznawany za twórcę eksperymentalnej psychologii społecznej¹⁰, określił siedem obszarów kształtujących wyrazy mimiczne: brwi, czoło, nos, usta, broda, dolna szczęka, szczelina ust. Zwracając uwagę na te części twarzy, można odczytać sześć podstawowych grup emocji:

- 1) radość, szczęście, miłość,
- 2) zaskoczenie i zdziwienie,
- 3) cierpienie i strach,
- 4) niesmak, wstręt,
- 5) gniew, zaciętość, wściekłość,
- 6) potępienie, pogardę, lekceważenie¹¹.

P. Ekman¹² uważa, że najmniej pomyłek w określaniu emocji na podstawie mimiki popełniamy w odniesieniu do siedmiu rodzajów ekspresji, na które składają się: radość (szczęście), smutek, zdziwienie, strach, złość, odraza (wstręt) oraz ciekawość (zainteresowanie). Te podstawowe ekspresje przyjęto za uniwersalne i wrodzone. Występują u każdego człowieka na całym świecie, rozpoznawane są w jednakowym stopniu we wszystkich kulturach. Wszystkie siedem rodzajów mimicznych wyrazów emocji podstawowych obejmuje konfigurację całej twarzy, choć sporo informacji przynoszą same usta i brwi. Pozostałe ekspresje mimiczne uważane są za wyuczone i zależne od kultury.

Wyrażenia, które widzimy na twarzach innych, angażują wiele różnych procesów poznawczych. Wyrażenia emocjonalne wywołują szybkie reakcje, które często naśladują emocje na obserwowanej twarzy. Efekty te mogą wystąpić nawet w przypadku twarzy przedstawionych w taki sposób, że obserwator nie jest ich świadomy¹³.

⁸ Zob. B. Szczepanowski, *Porozumiewanie się z osobami niesłyszącymi*, „Łódzkie Studia Teleologiczne” 2000, 9; I. Grzesiak, *Humor w języku migowym*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2006, 2.

⁹ Zob. A. Bierach, *Komunikacja niewerbalna. Sztuka czytania z twarzy*, Wrocław 1994.

¹⁰ Zob. D. Katz, *Obituary: Floyd H. Allport (1890–1978)*, „American Psychologist” 1979, 34 (4).

¹¹ Za: K. Łęcki, A. Szóstak, *Komunikacja interpersonalna w pracy socjalnej*, Katowice 1999.

¹² P. Ekman, R.J. Davidson, *Natura emocji. Podstawowe zagadnienia*, Gdańsk 2000.

¹³ Zob. Ch. Frith, *Role of facial expressions in social interactions*, „Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci.” 2009, Dec 12.

Twarz osoby, a zwłaszcza jej oczy, tworzą najbardziej oczywiste i natychmiastowe wskazówki, które prowadzą do powstania wrażeń. Oczy osoby ujawniają wiele o tym, jak się czuje lub o czym myśli. Mruganie może pokazać, jak bardzo dana osoba może być nerwowa lub spokojna.

Kontakt wzrokowy jest bardzo ważnym aspektem komunikacji mimicznej. Ludzie są chyba jednymi z nielicznych ssaków, które utrzymują regularny kontakt wzrokowy z matką, na przykład podczas karmienia. Kontakt wzrokowy służy różnym celom. Reguluje rozmowy, ukazuje zainteresowanie lub zaangażowanie oraz nawiązuje więź z innymi. Ale różne kultury mają różne zasady dotyczące kontaktu wzrokowego. W kontakcie wzrokowym oczy przekazują więcej danych niż osoba, która wypowiada się świadomie. Rozszerzenie źrenic jest znaczącą wskazówką informującą o poziomie podniecenia lub. Rozszerzone źrenice wskazują na większe zaangażowanie uczuciowe lub poczucie atrakcyjności, podczas gdy zwężone źrenice wysyłają chłodniejszy sygnał.

Brwi, oprawa oczu, również wiele mówią o tym, co czuje dana osoba. Mogą być podniesione i wygięte – i będą oznaczały na przykład zdziwienie. Opuszczone i „zszywające się” razem – złość. Układające się w „wewnętrzne rogi” mogą świadczyć o przeżywanym smutku. Obserwując czyjeś brwi, jesteśmy w stanie zrozumieć, jak ta osoba się czuje¹⁴.

Postrzeżenie twarzy służy jako podstawa znacznej części ludzkiej wymiany społecznej. Dla ludzi twarze są jednym z najważniejszych bodźców wizualnych, co staje się widoczne w otoczeniu społecznym. Jako gatunek nieustannie, niemal obsesyjnie, obserwujemy nawzajem twarze, zwracając baczna uwagę na subtelne szczegóły, które mogą dać pewien wgląd w stan emocjonalny, poziom zaangażowania lub przedmiot uwagi naszych rozmówców. Tak więc można myśleć o twarzy jako o wieloaspektowej, wielowymiarowej, dynamicznej przestrzeni informacyjnej. Co prawda wszystkie twarze mają ten sam podstawowy wygląd konfiguracyjny – dwoje oczu nad nosem i ustami – to jednak jeżeli podlegają ruchom czy mikroruchom, wówczas tworzą jednostkowe wrażenia. To muskulatura twarzy przyczynia się do powstania szerokiego wachlarza wyrazów obejmujących na przykład eksponowanie zębów, brzdowanie brwi czy mruganie i zamykanie oczu.

Biegłość w odczytywaniu ludzkich twarzy zapewnia ogromne korzyści społeczne, pozwalając ludziom zebrać dane o wewnętrznych procesach myślowych innych i przewidzieć ich zachowanie. Ale dlaczego ludzie zaczęli przykładać tak wielką wagę do tego szczególnego aspektu wyglądu osobistego? Czy umiejętność „czytania twarzy” jest tą najważniejszą umiejętnością komunikacji współczesnego pokolenia?

I nasuwa się pytanie: czyż oznak ekspresji i mikroekspresji nie wykorzystują emoji?

¹⁴ Zob. S.F. Nakashima, S.R.H. Langton, S. Yoshikawa, *The effect of facial expression and gaze direction on memory for unfamiliar faces*, „Cognition and Emotion” 2012, 26, 7.

4.1.3. Inteligencja emocjonalna

W rozumieniu potocznym, inteligencja emocjonalna (znana również jako iloraz emocjonalny lub EQ) to zdolność rozumienia, wykorzystywania i zarządzania własnymi emocjami w pozytywny sposób, aby łagodzić stres, skutecznie komunikować się, współczuć innym, pokonywać wyzwania i łagodzić konflikty. Inteligencja emocjonalna człowieka służy do kontrolowania i przetwarzania własnych emocji, rozpoznawania emocji innych i pracy z nimi. Dzięki inteligencji emocjonalnej jesteśmy w stanie rozpoznać emocje u innych, ocenić, czy są one pozytywne, czy negatywne, oraz potrafimy dostosować własne. Koncepcja inteligencji emocjonalnej jest stosunkowo młoda w psychologii.

Psychologowie John Mayer i Peter Salovey oferują jedną z najbardziej wyrefinowanych współczesnych koncepcji. Charakteryzują inteligencję emocjonalną jako zdolność do przetwarzania własnych i cudzych emocji oraz wykorzystania tej wiedzy do dostosowywania własnego myślenia i zachowania¹⁵. Dzięki temu osoby o wysokiej inteligencji emocjonalnej mają zdolność zarządzania własnymi emocjami, a tym samym kontrolowania swoich funkcji adaptacyjnych. Mayer i Salovey opracowali 16-poziomowy model inteligencji emocjonalnej, który mapuje rozwój od dzieciństwa do dorosłości. Model ten składa się z czterech głównych gałęzi:

- umiejętność postrzegania własnych emocji i emocji innych,
- umiejętność wykorzystywania emocji do ułatwiania myślenia,
- umiejętność rozumienia emocji i sygnałów przekazywanych przez emocje,
- umiejętność kontrolowania emocji, aby pomóc osiągnąć cel.

Dwie pierwsze gałęzie autorzy nazywają inteligencją emocjonalną, dwie pozostałe – strategiczną inteligencją emocjonalną. Zgodnie z tym podziałem można uznać, że użytkownicy emoji potrzebują osiągnąć przynajmniej trzy pierwsze gałęzie inteligencji emocjonalnej. Umiejętność odczytywania własnych emocji i emocji partnera komunikacyjnego oraz umiejętność wczuwania się w jego sytuację jest podstawą prawidłowego przebiegu komunikacji.

Większość ludzi zwykle ma takie samo postrzeżenie co najmniej siedmiu podstawowych emocji, różnice są bardzo małe. Mogłoby się więc wydawać, że u osób o wysokiej inteligencji emocjonalnej nieporozumienia w wyrażaniu emocji nie mogą wystąpić. Jednak w praktyce okazuje się, że sam ten czynnik nie wystarczy. Innym bardzo ważnym czynnikiem w interpretacji emocji odzwierciedlonych w przekazie jest kontekst.

Zauważalny jest związek między inteligencją emocjonalną a umiejętnościami komunikacyjnymi. Rozumiejąc swoje emocje i sposoby ich kontrolowania, człowiek jest w stanie lepiej wyrazić, jak się czuje, i zrozumieć, jak czują się inni. Pozwala to na skuteczniejszą komunikację i budowanie silniejszych relacji społecznych. Umiejętność identyfikowania, radzenia sobie i rozumienia emocji po-

¹⁵ Zob. P. Salovey, D.J. Sluyter, *Rozwój emocjonalny a inteligencja emocjonalna*, Poznań 1999.

maga komunikować się bez uciekania się do jakichkolwiek konfrontacji. Osoba o wysokim ilorazie inteligencji emocjonalnej jest lepiej przygotowana do radzenia sobie z konfliktami i budowania znaczących relacji, biorąc pod uwagę jej zwiększoną zdolność rozumienia, a tym samym zaspokajania potrzeb tych, z którymi wchodzi w interakcje. Ekspresja emocjonalna jest niezbędna, aby wzmocnić przekaz, wyrazić autentyczność, czy zwiększyć zaufanie. Sposób, w jaki ludzie wchodzi w interakcję z innymi, określa, jak zareagują. Komunikacja emocjonalna jest przydatna w relacjach z innymi. Służy do wymiany informacji o wzajemnych stanach emocjonalnych i wpływania na te stany emocjonalne.

Język w pełni nie zastępuje ekspresji emocjonalnej, a emoji może. Języka używa się raczej w rozmowie, wyrażając emocje z wykorzystaniem afektywnego tonu głosu – pozytywnego lub negatywnego. Istotne jest, by w komunikacji online stosować te pierwsze emocje. Poprawiają one jakość komunikacji, wpływają na jej nastrój, stan emocjonalny nadawcy postrzegany jest jako bardzo pozytywny. Negatywne emoji natomiast przedstawiają nadawcę odwrotnie. Zatem należy używać emoji, a w szczególności emoji pozytywnych, w celu poprawy komunikacji, wyrażania uczuć i wywierania pozytywnego wrażenia podczas interakcji cyfrowych o podłożu społecznym.

4.1.4. Charakterystyka wybranych emocji

Moment wzrostu popularności emoji również może nie być przypadkowy. Ponieważ komunikacja elektroniczna stała się krótsza, bardziej dynamiczna i zaczęła wyglądać bardziej jak zdania, które „wrzucamy” do rozmowy, rośnie potrzeba włączania naszych uczuć i emocji do tych wiadomości w inny sposób. W przeciwnym razie, bez akompaniamentu uśmiechu lub współczującego tonu głosu, jednowierszowe przesłanie może zostać źle zinterpretowane, jako negatywne, apodyktyczne, a nawet niegrzeczne. Tak więc zbytnie poleganie na emoji w celu wypełnienia tej luki może powodować problemy.

Robert Plutchik, amerykański badacz emocji, zaproponował w drugiej połowie XX wieku psychoewolucyjne podejście do klasyfikacji ogólnych reakcji emocjonalnych. Uważał, że istnieje osiem podstawowych emocji – gniew, strach, smutek, wstręt, zaskoczenie, oczekiwanie, zaufanie i radość.

Na bazie koła, nazywanego od jego nazwiska kołem emocji Plutchika, stworzył diagram, ukazujący przenikanie się emocji (ryc. 17). Plutchik w sposób syntetyczny przedstawił wybrane emocje i uczucia i uszeregował je w kolorowych polach. Intensywność emocji jest ujęta w formie nasycenia koloru – emocje najsłabsze oznaczone są w barwach pastelowych, najsilniejsze zaś w ostrych. Wymiar pionowy reprezentuje intensywność, a koło poziome reprezentuje stopień podobieństwa.

W dwumiarowym rzucie diagramu, emocje w pustych przestrzeniach tworzą podstawowe diady, które są mieszaniną dwóch podstawowych emocji. Diada ra-

dości i zaufania to miłość. Diady z przeciwstawnych emocji nie mogą zostać utworzone, gdyż zachodzi między nimi konflikt¹⁶.



Rycina 17. Teoria emocji Plutchika

Źródło: <https://sentimenti.pl/blog/dlaczego-mierzmy-az-8-emocji-podstawowych/>.

Oto przykłady emoji, które reprezentują konkretne emocje, i ich charakterystyka oraz przykładowe użycie ikon wybranych z *Emojpedii*. Przedstawione są w porządku alfabetycznym, bez żadnego klucza:

Kpina – to jedna z negatywnych emocji. Jest wzniostym wyrazem niezadowolenia i niezgody z opinią lub postawą drugiej osoby, jest drwiącym stosunkiem wobec drugiej osoby; 🙄 – kot z drwiącym uśmiechem;

Pogarda – jest to uczucie bardzo silnej niechęci, połączone zwykle z poczuciem własnej wyższości wobec kogoś lub czegoś¹⁷; 😏 – twarz ze skrzywionym grymasem;

Przyjemność – to emocja związana z uczuciem radości. Powstaje jako reakcja na miłe doświadczenie lub miłe słowo od innej osoby; 😊 – błogi wyraz twarzy;

Radość – charakteryzuje się pozytywną reakcją na sukces. Jest to przyjemne uczucie, któremu często towarzyszy pewna aktywność ruchowa. Często wiąże się z uczuciem szczęścia; 😄 – uśmiechnięta twarz, jeden z wariantów tej emocji;

Smutek – jest uważany za jedną z długotrwałych emocji. Smutek niesie ze sobą poczucie bezradności, samotności, utraty pewności siebie, a także ma wpływ na zdrowie; 😞 – twarz z oznakami przygnębienia;

¹⁶ Zob. *Teoria emocji Plutchika*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Teoria_emocji_Plutchika.

¹⁷ *Pogarda*, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/pogarda>.

Strach – jest uważany za tak silną emocję jak gniew. Definiuje się ją jako emocję wywołaną zbliżającym się niebezpieczeństwem, ale dla każdej osoby wyrażanie strachu jest sprawą bardzo indywidualną. Może mieć destrukcyjny wpływ na ludzką psychikę przez długi czas; 🤪 – *twarz krzycząca ze strachu*; *Sympatia* – uczucia afektywne, jest związane z miłością i uczuciem do kogoś, jest wyrazem zainteresowania drugą osobą; 😍 – *twarz wyrażająca zafascynowanie*, 👍 – *kciuk w górę, emoji wyrażające aprobatę nie tylko do czegoś, ale i do kogoś*;

Wielki śmiech – śmiech jest oznaką pozytywnych emocji człowieka. Często jest to reakcja na komiczne zdarzenie. Wielki śmiech może wprawdzie wskazywać na sytuację humorystyczną, ale może też kojarzyć się z uczuciem radości lub przyjemności; 🤪 – *emoji oznaczające tarzanie się ze śmiechu*;

Wściekłość – jest uważana za najbardziej niebezpieczną emocję. Niższa forma wściekłości, zwana gniewem, obejmuje uczucia niezadowolenia, urazy lub drażliwości. Ludzie zwykle mówią coś we wściekłości i robią rzeczy, których nie zrobiliby w stanie spokoju. Gniew to nie tylko stan umysłu, to także stan, który wpływa na fizjologiczną stronę człowieka; 😡 – *czerwona twarz z gniewnymi oczami*;

Zakochanie – często oddzielane od uczucia miłości i zauroczenia. Według niektórych zakochanie to uczucie fascynacji i dużego zainteresowania drugą osobą; 😍 – *uśmiechnięta twarz z sercami*;

Zaskoczenie – pojawia się w sytuacji, kiedy nasze przewidywania nie spełniają się lub po prostu spotyka nas coś niespodziewanego. W połączeniu z radością daje zachwyt, a ze smutkiem – rozczarowanie. Może mieć bardzo różne naświetlenie, od lekkiego zdziwienia po (wiążąca się także ze strachem) panikę¹⁸; 😲 – *szeroko otwarte usta i oczy*.

W związku z tym, jak trudno jest uzyskać profesjonalną definicję wyżej wymienionych emocji, możliwe jest, że ludzie nie potrafią sobie z nimi poradzić. Mają problem z rozpoznaniem ich w kontakcie osobistym, przez co trudno je rozpoznać i zidentyfikować w komunikacji elektronicznej za pomocą emoji. Dla wszystkich powyższych emocji nie udało się uzyskać definicji z literatury, więc ich opisy są propozycją autorki. Przedstawione ikony emoji są tylko możliwymi, które mogą, ale nie muszą przedstawiać danej emocji. Wszystko zależne jest od użytkowników.

4.2. Emotikony – popkulturowe symbole

4.2.1. Emotikon

Emotikon to wyraz stworzony z dwóch słów angielskich: *emotion* ('emocja') i *icon* ('obraz'). Wielu autorów próbowało zdefiniować, czym jest emotikon. Jed-

¹⁸ Zob. *8 emocji podstawowych. Po co badamy ich aż tyle?*, <https://sentimenti.pl/blog/dlaczego-mierzmy-az-8-emocji-podstawowych/>.

nymi z najbardziej znanych są na przykład Landra Rezabek i John Cochenour, którzy postrzegali emotikony jako *wizualne bodźce utworzone z typograficznych symboli, czytane bokiem reprezentują emocje i uczucia*¹⁹. Innymi osobami zajmującymi się emotikonami są Joseph B. Walther i Kyle P. D'Addario. Pisali krótko, że *emotikony to graficzne wyrazy twarzy*²⁰.

Emotikon jest to symbol graficzny, umożliwiający przekazywanie emocji, stworzony zazwyczaj ze znaków interpunkcyjnych, które tutaj tracą swoje pierwotne znaczenie. Emotikony to nic innego, jak ideogramy złożone z ciągów znaków typograficznych, których zadaniem jest wyrażenie i przekazanie odbiorcy wiadomości nastroju osoby, która ją tworzy. Ten ciąg znaków jest odzwierciedleniem wyrazu twarzy (zazwyczaj grymasu twarzy), jednak zwykle odwróconym w stosunku do tekstu o 90 stopni. Nie można ich mylić z emoji – emotikonami obrazkowymi, gdyż rzeczywiste emotikony to emotikony znakowe²¹. Rzeczywiste emotikony określane są jako te utworzone wyłącznie ze znaków na klawiaturze.

W języku konwersacyjnym rozróżnia się dwie formy słowa *emotikon*, żeńską i męską. Ponieważ obecnie bardzo często rozszerza się ideę emotikonów, wprowadzając przekaz nie tylko odnoszący się do emocji, ale również wprowadzając grafiki symbolizujące przedmioty i czynności, *emotikon* (rodzaj męski) stosuje się do grafiki, a *emotikona* (rodzaj żeński) do emocji. Formy żeńskie, takie jak *emotikona*, spotykane są w uzusie językowym i nie są notowane w słownikach, dlatego też w tekstach pisanych, gdy istotna jest zgodność ze stanem kodyfikacji, są zamieniane na formy męskie, takie jak *emotikon*²². Forma *emotikona* stosowana jest zatem w języku potocznym obocznie²³.

Emotikony i znaki emoji są często uważane za to samo. Obie te grupy mają ze sobą wiele wspólnego, zwłaszcza wzbogacają komunikację pisemną o wyrażanie emocji. Jednak najbardziej podstawową różnicę znajdujemy w zasadzie ich funkcjonowania. Emotikony nie podlegają kodowaniu w systemie Unicode jak emoji, czyli tzw. emotikony nie są kompatybilne. Dlatego jeśli osoba korzystająca z systemu operacyjnego Android wyśle emotikon do osoby korzystającej z systemu operacyjnego iOS, emotikon zostanie wyświetlony inaczej. Kolejną z fundamentalnych różnic między emotikonem a emoji jest sposób ich tworzenia. Emotikony składają się ze znaków, takich jak litery, cyfry lub znaki interpunkcyjne,

¹⁹ Zob. L. Rezabek, J. Cochenour, *Visual Cues in Computer-Mediated Communication: Supplementing Text with Emoticons*, „Journal of Visual Literacy” 1998, 18, 2.

²⁰ Zob. J.B. Walther, K.P. D'Addario, *The Impacts of Emoticons on Message Interpretation in Computer-Mediated Communication*, „Social Science Computer Review” 2001, 19, 3.

²¹ *Emotikon*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Emotikon>.

²² Zob. *Emotikony i emotki*, Narodowe Centrum Kultury, <https://www.nck.pl/en/projekty-kulturalne/projekty/ojczysty-dodaj-do-ulubionych/ciekawostki-jezykowe/emotikony-i-emotikonki,cltt,E>.

²³ Zob. M. Bańko, *Emotikon czy emotikona*, <https://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/emotikon-czy-emotikona;5536.html>.

a liczba znaków emotikonów jest dowolna. Podstawowy emotikon do wyrażania radości składa się z trzech znaków, którymi są dwukropek, łącznik i nawias :-).

Główną funkcją emotikonu jest zatem pośredniczenie i wdrukowywanie emocji w pisemną komunikację elektroniczną. Emotikony są uważane za uzupełnienie języka pisanego. Podstawowe rozumienie emotikonu polega na tym, że przedstawia on twarz, która wyraża określone uczucie. Większość emotikonów składa się z trzech znaków, reprezentujących oczy, nos i usta. Ta liczba jest zatem najczęstsza, ale istnieją również emotikony dwuznakowe lub wieloznakowe. Emotikony wieloznakowe, w których zastosowano znak interpunkcyjny, który powinien być cechą charakterystyczną przedstawianej rzeczywistości, są powszechne np. w odniesieniu do określonej osoby.

Tyler Schnoebelen, z Uniwersytetu Stanforda w Stanach Zjednoczonych, skupił się na analizie Twittera i sprawdzeniu, czy użytkownicy częściej używają emotikonów napisanych ze znakiem nosa, czy nie. Doszedł do wniosku, że warianty emotikony typu nos/nie-nos oznaczają to samo. Zależy to od opanowania „znaczenia”, a jest to trudne, ponieważ jest to wyłaniająca się właściwość relacji społecznych, a nie coś, co obiekt lub symbol ma sam w sobie. To, co zwykle rozumiemy przez „znaczenie”, to interpretacja podzielana przez osoby, które znamy, z którymi łączy nas używanie znanych schematów interpretacyjnych. Nasze dociekanie jest o wiele łatwiejsze, jeśli przejdziemy od troski o „znaczenie” do pytania, jakie zakresy interpretacji są konwencjonalnie powiązane z konkretnymi zasobami językowymi i jak różne interpretacje są rozłożone wśród ludzi i kontekstów. Spojrzenie na użycie (i nieużywanie) zawsze będzie wiązać się z przyjrzeniem się, kto i kiedy. W bezpośrednim przypadku ludzi można odróżnić po użyciu lub nieużyciu nosa. I to przekłada się na sposób, w jaki używają wybranych emotikonów – używają ich z różnymi słowami²⁴.

Na pozór emotikony wydają się przekazywać postawy emocjonalne, więc spodziewamy się, że uśmiechy i zmarszczki będą używane w różny sposób. Ale istnieją inne systematyczne wzorce zmienności emotikonów, których nie da się łatwo opisać słowami *przyjazny* lub *smutny*. Ludzie różnią się w użyciu oczu, kształtu ust, twarzy, kierunku i czy reprezentują nos w twarzy. I widzimy to w grupach innych niż uśmiechy – na przykład w różnych wariantach marszczenia brwi i mrugania okiem. Emotikony to nie tylko reprezentacje wewnętrznych stanów emocjonalnych. Mają bardziej interaktywny charakter, pozycjonują autorów i odbiorców wokół propozycji. Znaczenie danego emotikonu wykracza poza afektywną postawę. Na przykład emotikony posiadają warianty, które mają większe lub mniejsze podobieństwo do standardowego języka.

Kiedy skupiamy się na klasyfikacji emotikonów, warto wspomnieć o ich podziale na wschodnie i zachodnie. Różnica między nimi jest zasadnicza, nie tylko dlatego, że w Japonii emotikony też mają swoją nazwę, *kaomoji*, ale także dla-

²⁴ T. Schnoebelen, *Do You Smile with Your Nose? Stylistic Variation in Twitter Emoticons*, <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1242&context=pwpl>.

tęgo, że w Azji Wschodniej emotikony czytamy poziomo, podczas gdy w Japonii pionowo²⁵. Dziś istnieją niezliczone gatunki emotikonów, a najbardziej podstawowym z nich jest buźka przedstawiająca uśmiech lub radość :-). Ten emotikon ma również kilka wariantów, często oczy są zastępowane znakiem równości, a buźka jest napisana bez nosa, więc =). Popularnym wariantem jest również buźka przedstawiająca czysty śmiech :D. Najczęściej omawianym i chyba najczęściej używanym emotikonem jest tzw. „mrużająca buźka” ;-). Różne ich style przedstawione zostaną w dalszej części.

4.2.2. Dawna historia emotikonów

Emotikony mają bogatą historię. Jak wspomniano wcześniej, to wyrazy nastroju, w postaci uproszczonego obrazu *buźki* z odpowiednią *miną*. Umożliwiają one stosowanie pisanej ekspresji emocji.

Pierwszy emotikon został wysłany mailem 19 września 1982 roku o godz. 11:44 i wyglądał tak: :-). Autorem wiadomości był profesor Carnegie Mellon University w Pittsburghu, Scott Fahlman, a w ten sposób chciał zakomunikować coś w rodzaju żartobliwej treści (ryc. 18).

```
19-Sep-82 11:44 Scott E Fahlman :-)
From: Scott E Fahlman

I propose that the following character sequence for joke markers:

:-)

Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark
things that are NOT jokes, given current trends. For this, use

:-(
```

Rycina 18. Pierwsze użycie emotikonu w komunikacji elektronicznej przez Scotta Fahlmana
Źródło: T. Slavin, *The History of Emoticons*, <https://kidscodecs.com/history-of-emoticons/>.

Od tego czasu emotikony zaczęły rozpowszechniać się w cyfrowej komunikacji i przybierać kolejne, coraz bardziej złożone formy. W ciągu kilku następnich lat ich użycie było już na tyle popularne, że słowo *emoticon* trafiło do słownika języka angielskiego²⁶.

Chociaż sugestia S. Fahlmana uważana jest za narodziny emotikonu, to okazuje się, że nie była to pierwsza okazja do użycia :) czy :-) w języku²⁷.

²⁵ S. Tettegah, S. Noble, *Emotions, Technology, and Design*, <http://tinyurl.com/zkr8lxv>; s. 42.

²⁶ Zob. A. Kruszewska, R. Bernatova, A. Petrasova, *Emoticons – „kings” of communication in modern society*, Valencia 2019.

²⁷ J. Stamp, *Who Really Invented the Smiley Face?*, „Smithsonian Magazine”, March 13, 2013; <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/who-really-invented-the-smiley-face-2058483/?no-ist>].

Pierwszy emotikon mógł pojawić się w... 1648 roku. Odkrycie cofnęłoby historię emotikonu o (co najmniej) 200 lat – uważa amerykański dziennikarz magazynu „The Atlantic” – Alexis C. Madrigal²⁸. Wygląda na to, że Levi Stahl, oddany czytelnik poezji, odkrył uśmiechniętą buźkę w wierszu *To Fortune* Roberta Herricka, angielskiego poety i duchownego (ryc. 19). Stahl był wówczas redaktorem i kierownikiem ds. reklamy w University of Chicago Press. Przyglądał się niektórym wierszom Roberta Herricka, kiedy zauważył dość niezwykłą formację typograficzną w drugiej linijce wiersza *To Fortune*. To, według niego, z pewnością wyglądało jak uśmiechnięta buźka. Uważał, że można sobie wyobrazić, że drukarnia przypadkowo umieściła dwukropek przed zamkniętym nawiasem. Mógł to być po prostu błąd. Jednak biorąc pod uwagę kontekst uśmiechu, wydaje się bardziej wiarygodne, że była to próba ortograficznego żartu. Być może powinna to być nawet mrugająca uśmiechnięta buźka ;). Co mogła kogokolwiek obchodzić uśmiechnięta buźka w wierszu z XVII wieku? Chociaż emotikony prawdopodobnie zostały „wynalezione” niezależnie wiele razy – najwcześniejsze udokumentowane użycie uśmiechniętej buźki z nosem :-) pochodzi z 1982 r. – Herrick mógł być pierwszym.

TO FORTUNE.

TUMBLE me down, and I will sit
 Upon my ruines (smiling yet :)
 Teare me to tatters ; yet I'll be
 Patient in my necessitie.
 Laugh at my scraps of cloaths, and shun
 Me, as a fear'd infection :
 Yet scarre-crow-like I'll walk, as one,
 Neglecting thy derision.

Rycina 19. Fragment baśni R. Herricka – *To Fortune* – z roku 1648.

Źródło: <https://dailypoetry.me/robert-herrick/fortune/>.

Tumble me down, and I will sit
 Upon my ruines, (smiling yet :)

– co w języku polskim może brzmieć następująco:

Przewróć mnie, a ja usiądę
 Na moich ruinach (jeszcze się uśmiecham :)

Jakiś czas po publikacji Stahla angielski profesor nauk humanistycznych na Uniwersytecie w Wirginii, Alan Jacobs (współredaktor „The New Atlantis”) zgłosił sprzeciw pisząc: *Nie to, że nawiasy nie były używane w wierszach w czasach Herricka – były – ale nie tak szeroko, jak używamy ich dzisiaj i nie w tych*

²⁸ Alexis C. Madrigal, https://en.wikipedia.org/wiki/Alexis_Madrigal.

samych sytuacjach. Ogólnie rzecz biorąc, interpunkcja była niespokojna w siedemnastym wieku [...], nie było ogólnie przyjętych zasad²⁹. Tego samego zdania są eksperci –interpunkcja była wówczas na tyle zaburzona, że trudno mówić o rozmyślnym i celowym zastosowaniu uśmiechniętej twarzy³⁰.

Znajdujemy też informacje, że emotikon pojawił się również w tekście, w transkrypcji jednego z przemówień Abrahama Lincolna napisanego w 1862 roku (ryc. 20). Zawierał on następujące informacje (szósta linijka):

(applause and laughter ;)

czyli

brawa i śmiech ;)

the front of the platform and spoke as follows :

THE PRESIDENT'S SPEECH.

FELLOW-CITIZENS: I believe there is no precedent for my appearing before you on this occasion, [applause] but it is also true that there is no precedent for your being here yourselves, (applause and laughter ;) and I offer, in justification of myself and of you, that, upon examination, I have found nothing in the Constitution against. [Renewed applause.] I, however, have an impression that there are younger gentlemen

Rycina 20. Fragment przemówienia Abrahama Lincolna z 1862 roku
Źródło: <https://cityroom.blogs.nytimes.com/2009/01/19/hfo-emoticon/>.

Za sprawą „New York Times” odbyła się debata, czy emotikon w przemówieniu Abrahama Lincolna był literówką, uzasadnioną konstrukcją interpunkcyjną czy pierwszym emotikonem. Czy ktoś wstawił emotikon do transkrypcji przemówienia Abrahama Lincolna z 1862 roku w „Timesie”? Jedni są zdania, że znak mrugającej z ukosa uśmiechniętej buźki został z rozmysłem wstawiony, a z kolei historycy nie są już tego tak pewni. Twierdzą, że średnik obok zamkniętego nawiasu jest błędem lub błędną interpretacją czegoś, co jest charakterystyczne dla gramatyki tamtej epoki³¹.

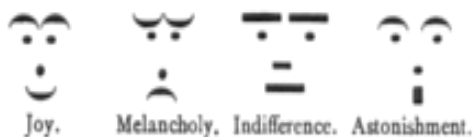
Pod koniec XIX wieku, 30 marca 1881 roku, pierwsze emotikony pojawiły się „dyskretnie” w amerykańskim magazynie satyrycznym „Puck” (ryc. 21). Przedstawiono wówczas cztery projekty emotikonów, w których wykorzystano

²⁹ Za: A.C. Madrigal, *The First Emoticon May Have Appeared in ... 1648*, „The Atlantic” (14.04.2014), <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/04/the-first-emoticon-may-have-appeared-in-1648/360622/>.

³⁰ Zob. tamże.

³¹ Za: J.8. Lee, *Is That an Emoticon in 1862?*, <https://cityroom.blogs.nytimes.com/2009/01/19/hfo-emoticon/>.

wyłącznie znaki interpunkcyjne. Stanowiły coś w rodzaju „sztuki typograficznej”. Przedstawić miały radość, melancholię, obojętność i zdumienie.



Rycina 21. Emotikony zamieszczone na stronie magazynu satyrycznego „Puck”, 30.03.1881 r. Źródło: <https://explore.brainpickings.org/post/38732179273/the-birth-of-emoticons-one-of-100-diagrams-that>.

Prezentowane wzory emotikonów były podobne do tych, które powstały wiele lat później w Japonii, często określanych jako *kaomoji*, ze względu na ich skomplikowany projekt. Kaomoji to popularny japoński styl emotikonów składający się z japońskich znaków i gramatycznych znaków interpunkcyjnych, używany do wyrażania emocji w SMS-ach i cyberkomunikacji. Słowo *kaomoji* jest również synonimem określanym jako „japońskie emotikony”. Pojęcie to tworzy połączenie dwóch słów w kanji³² – *kao* (‘twarz’) i *moji* (‘postać’). Pomimo innowacji złożone emotikony pojawiły się w Japonii dopiero prawie sto lat później.

Na anglojęzycznych stronach Internetu znaleźć można różnego rodzaju opinie dotyczące stosowania emotikonów. Jedna z nich brzmi: *Purysta interpunkcyjny twierdziłby, że emotikony to poniżający sposób sygnalizowania tonu i głosu, coś, co dobry pisarz powinien być w stanie wskazać słowami. Ale jest odwrotnie: historia interpunkcji to właśnie historia używania symboli do oznaczania tonu i głosu. Widziane w ten sposób emotikony to po prostu ostatni przecinek lub cudzysłów. I pomimo często powtarzanej historii, że profesor Carnegie Mellon, Scott Fahlman wynalazł uśmiechniętą twarz w 1982 roku, historia emotikonów sięga znacznie dalej*³³.

W 1912 roku amerykański autor Ambrose Bierce jako pierwszy zasugerował, że można użyć „wspornika” do przedstawienia uśmiechniętej twarzy. Stwierdził, że *poprawa interpunkcji – punkt chichotu lub nuta cachinnation*³⁴: *jest napisane w ten sposób ☺ i przedstawia uśmiechnięte usta. Ma być dołączany kropką do każdego żartobliwego lub ironicznego zdania*³⁵.

³² *Kanji* to znaki logograficzne pochodzenia chińskiego, które wraz z sylabariuszami hiragana i katakana (japońskie systemy pisma sylabicznego), cyframi arabskimi oraz alfabetem łacińskim stanowią element pisma japońskiego (<https://pl.wikipedia.org/wiki/Kanji>).

³³ K. Montgomery, *Emoticons and Our Inner Ambrose Bierces* ;); wpis na blogu 27.12.2011, <https://www.hastac.org/blogs/katherine-f-montgomery/2011/12/27/emoticons-and-our-inner-ambrose-bierces>.

³⁴ *Cachinnation* – słowo to zostało wymyślone prawdopodobnie naśladując głośny śmiech; pochodzi od łacińskiego czasownika *cachinnare* oznaczającego „głośno się śmiać”.

³⁵ A. Bierce, *For Brevity and Clarity (Dla zwięzłości i jasności). The Collected Works of Ambrose Bierce, XI: Antepenultima*. The Neale Publishing Company 1912, s. 386.

Emotikony i inne skróty internetowe rozwinęły się i rozpowszechniły lotem błyskawicy. Liczba szybkich i nieformalnych interakcji online, rozmowy online, które kiedyś odbywałyby się osobiście lub w krótszych czy dłuższych listach, wzrosła z dnia na dzień. Powtarzalny i przypadkowy charakter rozmów, które wymagają ujednolicenia, *4U*, *OK* i wielu innych skrótów, które używane są przez młodzież, dodatkowo mechanika pisania – trudno się dziwić, że :) i inne skróty rozwinęły się tak szybko na tak elastycznym nośniku. Furorę zrobił tzw. *lolcat* (‘śmieszny kot’), internetowy fenomen – są to obrazki z dymkiem, w którym znajduje się tekst. Tekst ten jest zapisywany przy użyciu silnie zniekształconego języka angielskiego, zawierającego niekonwencjonalne formy gramatyczne lub ortograficzne³⁶.

A. Bierce namawiał do stosowania tych znaków interpunkcyjnych i w ten sposób robienia żartów z przymrużeniem oka, nawet gdyby mogły być opacznie rozumiane. W końcu opracowano zestaw znaków interpunkcyjnych, aby przekazać to, co chcemy przekazać, bez stosowania wyłącznie pisma. W Internecie istnienie lolcatów może nie być zaskakujące, ale szybkość, z jaką te znaki rozpowszechniły się w kulturze online, może również mówić coś o wysokiej i powszechnej wartości, jaką przywiązujemy do humoru, a nie tylko odzwierciedlać naszą nieformalność lub lenistwo.

W początkowej fazie funkcjonowania Internetu i innych komunikatorów brak rozmów twarzą w twarz skutkował błędnym rozumieniem żartów i parodii. Wtedy z pomocą przyszło *kaomoji*. Jest to efekt pracy fanów mangi i anime, którzy chcieli poprawić błędy, uniknąć niezręcznych sytuacji podczas pisania i bardziej twórczo wyrażać słowa.

A. Birce włożył przysłowiowy kij w mrowisko. Po jego przełomowym stwierdzeniu, że poziome nawiasy mogą być używane do uśmiechniętej twarzy, pisarze i lingwiści zaczęli wysuwać teorie na temat tego, jak interpunkcja może być stosowana w tworzeniu kolekcji do przedstawiania twarzy.

Alan Gregg³⁷, amerykański lekarz i oficer Fundacji Rockefellera, był pierwszą nagraną osobą, która zasugerowała, że łącząc znaki interpunkcyjne, można zademonstrować bardziej złożone emocje. Istnieje argument, że był to pierwszy prawdziwy zestaw emotikonów, mimo że to późniejsze projekty stały się standardem dla emotikonów. Gregg opublikował swoją teorię w 1936 roku w artykule w „Harvard Lampoon”. Zasugerował, że obracając nawias na boki, można go używać do boków ust lub policzków, a inne znaki interpunkcyjne między nawiasami do wyrażania różnych emocji. Teoria Gregga polegała na stworzeniu więcej niż jednej uśmiechniętej twarzy, z (-) dla normalnego uśmiechu i (--) dla uśmiechu szerokiego. Logika projektu polegała na tym, że na szerszej konstrukcji pokazywało się więcej zębów. W artykule zaproponowano dwa inne emotikony, z (#) oznaczającym zmarszczkę i (*) oznaczającym mrugnięcie³⁸.

³⁶ *Lolcat*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Lolcat>.

³⁷ Alan Gregg, [https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Gregg_\(physician\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Gregg_(physician)).

³⁸ Zob. *Emoticon*, <https://wiki2.org/en/Emoticon>.

Temat emotikonów powracał wiele razy w dyskursie społecznym, w wywiadach, publikacjach prasowych. Często nieświadomie ktoś coś powiedział i od razu zostało to podchwyczone i przekazane mediom. Jak podaje anglojęzyczna wersja *Wikipedii*, Vladimir Nabokov, rosyjski i amerykański pisarz, udzielając wywiadu dla „New York Times” w kwietniu 1969 roku, wspomniął o czymś, co mogło dotyczyć pozajęzykowej formy wyrażania uczuć. Otóż na pytanie dziennikarza Aldena Whitmana: *Jak oceniasz siebie wśród pisarzy (żyjących) i z najbliższej przeszłości?* Nabokov odpowiedział: *Często przychodzi mi do głowy, żeby wymyślić jakiś znak typograficzny, oznaczający uśmiech – jakiś zakrętas lub leżący na wznak nawias, które mógłbym wykorzystać w swojej odpowiedzi na Twoje pytanie*³⁹.

Z powyższego stwierdzenia można wysnuć wniosek, że prawdopodobnie Nabokov miał na myśli wspomniany „wspornik” ☺, mający przedstawiać uśmiechniętą twarz, o którym pisał pięćdziesiąt lat wcześniej Ambrose Bierce. Może to zbieg okoliczności, może Nabokov znał piśmiennictwo Bierce’a, a może ów „wspornik” tak bardzo kojarzył się z uśmiechem ust? Obydwaj byli ludźmi pióra i znaki interpunkcyjne stosowali do różnych zabiegów pisarskich, więc może to nie przypadek? Z pewnością nie przywiązywano do tego faktu większego znaczenia.

Przytoczone przykłady i wiele innych projektów, które pojawiały się utworzone przy użyciu podstawowej interpunkcji, uważa się za tzw. wczesne emotikony. Tworzone były z pojedynczego znaku interpunkcyjnego, zastępując słowo, czy wyrażając uczucie. Z czasem zaczęto łączyć znaki interpunkcyjne, często dwukropek i nawias w różnym położeniu, by w ten sposób stworzyć coś przypominającego uśmiechniętą twarz.

To Scott Fahlman jest tą osobą, która pierwsza użyła złożonej emotikony składającej się z trzech i więcej znaków interpunkcyjnych – :-) i :-(– z konkretną sugestią, że mają one służyć do wyrażania emocji. Umieścił emotikon na tablicy ogłoszeń podczas dyskusji na temat ograniczeń internetowego humoru i sposobu oznaczania komentarzy, które należy lekceważyć. Zaproponował taką właśnie sekwencję znaków :-) z sugestią przeczytania jej „bokiem”. Dawała ona możliwość wyrażania humoru lub pozytywnych uczuć za pomocą uśmiechu i odwrotnie, poprzez odwrócenie nawiasu :-(. „Uśmiechy” Fahlmana rozprzestrzeniły się z jego kampusu na inne uniwersytety, do firm, a w końcu na cały świat wraz ze wzrostem popularności Internetu. Na stronie Carnegie Mellon University Fahlman zamieścił wpis: *Nigdy nie widziałem żadnych twardych dowodów na to, że sekwencja :-) była używana przed moim oryginalnym postem i nigdy nie spotkałem nikogo, kto faktycznie twierdzi, że wynalazł ją wcześniej, po czym dodał: Ale zawsze jest możliwe, że ktoś inny wpadł na ten sam pomysł – w końcu to prosty i oczywisty pomysł*⁴⁰.

Jak się okazało, wpadł i stworzył wiele innych wariantów.

³⁹ Zob. S.E. Fahlman, *Smiley Lore :-)*. Scott E. Fahlman’s Homepage, <https://www.cs.cmu.edu/~sef/>, <http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefS-miley.htm>.

⁴⁰ Zob. :-) *turns* 25, Your Digital World, September 18, 2007, <http://www.cnn.com/2007/TECH/09/18/emoticon.anniversary.ap/index.html>.

4.2.3. Współczesne emotikony

Ewolucja emotikonów rozpoczęła się. Różne osoby, grupy ludzi i środowiska tworzyły „własne” emotikony. W końcu pojawiły się całe zestawy emotikonów zamieszczone w internetowym słowniku pod hasłem *smiley*.

W słowniku języka polskiego czytamy: *smiley* [wym. smajli] *prosty ideogram zbudowany ze znaków interpunkcyjnych :-), stosowany w poczcie i innych formach komunikacji elektronicznej; też: każdy ideogram tego typu będący zapisem uczuć wyrażanych w mowie intonacją lub mimiką*⁴¹.

Na początku XXI wieku coraz częściej w Internecie pojawiały się nowe formy, pliki GIF⁴² i inne. Rozpoczęła się rewolucja w dziedzinie emotikonów, istnie szaleństwo form i treści przekazywanych za pomocą znaków, wśród których dotąd dominowały znaki pisarskie, interpunkcyjne zaś miały za zadanie wskazać w wypowiedzi pisemnej intonację, rytm i tempo mowy. Po prostu uzupełniały zapis literowy tekstu, aż nadano im inne znaczenie. Kombinacja na ogół zaledwie 10 znaków interpunkcyjnych, poszerzona o inne znaki i symbole, rozpoczęła drogę zastępowania języka pisanego na język emotikonów.

W Stanach Zjednoczonych opublikowano słownik, który zawierał 3000 różnych emotikonów. Wydano go w formie książki pod tytułem *Disco Smileys* w 2002 roku⁴³.

Można by sądzić, że użytkownicy Internetu zaczęli prześcigać się w tworzeniu nowych emotikonów. W różnych częściach świata, w różnych krajach tworzone coraz to nowe, własne style. Możemy tu mówić o tzw. stylu zachodnim, w którym emotikony mają oczy po lewej stronie zapisu, a następnie nos i usta :-). Bardzo popularna jest również wersja dwuznakowa, w której pomija się nosek :).

Te podstawowe emotikony mają bardzo spójną treść, ale każdy z nich można przekształcać, obracać, dodając „nos” lub nie. Istnieją też inne formy, bardziej złożone, które mogą wyrażać nowe uczucia lub nastroje. Często tworzone są z kilku znaków interpunkcyjnych w różnej konfiguracji i pozycji względem osi poziomej lub pionowej. Smutek można przedstawić np. za pomocą dwukropka i nawiasu :(. Natomiast wyższy jego stopień, bardzo smutny, przez dwukrotne zastosowanie nawiasu, jako uwydatnienie głębszej emocji czy nastroju, np. :((. Odpowiednie kombinacje znaków mogą oznaczać np. ;) – mrugnięcie, "> – rumieniec, -> – zadowolenie. Wszystkie użyte w różnym kontekście mogą czasami zostać opacznie zrozumiane i prowadzić do nieporozumień.

W wielu kombinacjach połączono znaki interpunkcyjne, symbole z cyframi i literami. I tak na przykład często używaną kombinacją jest <3, co oznacza serce, i </3 – złamane serce. Duplikowanie jakiegoś znaku, litery czy symbolu może sugerować jakieś skrajne uczucie, emocję czy stan. Zestawienie liter **XD** może wyrażać rozbawienie, jednak dodanie kilku liter D, do postaci **XDDDD**, może

⁴¹ Zob. *Smiley*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/smiley;2575682.html>.

⁴² *GIF (Graphics Interchange Format)* to format plików graficznych obsługujący zarówno statyczne, jak i ruchome obrazki – źródło: <https://www.grupa-icea.pl/social-media/sownik/gif/>.

⁴³ Zob. M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*

sugerować śmiech bądź skrajne rozbawienie. To samo przedstawia **X3**, z jednym zastrzeżeniem – trójka oznacza paszczę zwierzęcia.

Można by mnożyć zawiloci stosowania różnych znaków, by wyrazić jakieś uczucie lub nastrój. Obecnie klawiatury komputerów, dzięki wbudowanej w nie większej liczbie glifów, dają szerokie możliwości do tworzenia emotikonów. Można tu przytoczyć np. emotikon *wzruszania ramionami*, $\bar{_} \backslash _ (\text{ツ}) _ / \bar{_}$.

Kolejny styl, jaki można wyróżnić, to styl tzw. japoński. Różni się on tym, że można go zrozumieć bez przechylania głowy. Są to emotikony dostępne w formacie podobnym do (*_*), gdzie gwiazdki wskazują oczy, podkreślenie symbolizuje usta, a nawiasy przedstawiają kontur twarzy. Nacisk na oczy w stylu japońskim znajduje swoje źródło w postaciach mangowych, u których uwagę zwracają duże oczy⁴⁴. Większość emotikonów japońskich przywiązuje wielką wagę do przedstawiania emocji ze zwróceniem uwagi na symbole oczu. I tak np. znaki ^^, czyli przedstawienie samych oczu, symbolizuje *widzę cię*. Stres jest reprezentowany przez (x_x), a nerwowość (-_-;). Średnik w tej konfiguracji reprezentuje pot ociekający po skroni, wywołany lękiem.

Następne emotikony zaczęły powstawać w różnych systemach, rozprzestrzeniały się we wszystkich możliwych wariantach. I tak zaczęły funkcjonować jako system dwukanałowy (*2channel style*), system koreański (*Korean style*), chiński styl ideograficzny (*Chinese ideographic style*), jako rosyjskie buźki (*Russian smiley*). W końcu doczekały się praw własności intelektualnej. Złożono szereg wniosków patentowych dotyczących wynalazków, które miałyby pomóc w komunikowaniu się za pomocą emotikonów. Kilka z nich zostało złożonych w 2000/2001 roku w USA. Jedne na przykład dotyczyły metody opracowanej do wysyłania wiadomości w formie emotikonów przez telefon komórkowy przy użyciu rozwijanego menu. Podana zaleta, biorąc pod uwagę stan techniki, polegała na tym, że użytkownik zaoszczędził na liczbie naciśnieć klawiszy, chociaż może to nie uwzględniać kryteriów czyzywości⁴⁵.

Jak sugeruje nazwa emotikonu, jego główną funkcją jest reprezentowanie emocji. Emocjonalność reprezentowana przez symboliczne przejawy ma dwojakie znaczenie. Emotikony mogą być postrzegane jako swego rodzaju substytut mimiki w komunikacji elektronicznej, a także mogą podkreślać lub ilustrować osobistą opinię. W rezultacie do treści dodawane są emocje, a komunikaty są wstawiane w sposób systematyczny, podobny do znaków prozodycznych w komunikacji niewerbalnej.

Prześledźmy sześć podstawowych emotikonów i wyobraźmy sobie emocje, jakie prawdopodobnie reprezentują:

:-) – uśmiech, wyraz radości i zgody;

:-(– smutek, a więc stwierdzenie „złego nastroju” i rozczarowania;

:-D – śmiech, radość, można też rozumieć jako nutę śmieszności;

⁴⁴ Zob. B. Koyama-Richard, *1000 lat historii mangi*, Warszawa 2008.

⁴⁵ Za: <https://en.wikipedia.org/wiki/Emoticon>.

- ;-) – tzw. mrugająca buźka, której spektrum możliwych reprezentowanych emocji jest prawdopodobnie najszersze; ten emotikon dzieli użytkowników emotikonów na dwie grupy: jedna z nich pozytywnie rozumie mrugającą buźkę, tym samym wyrażając emocje zgody, flirtu itp., podczas gdy druga grupa widzi tą buźkę tylko w negatywnym świetle i rozumie to jako znak nadgorliwości lub pogardy;
- : - * – pocałunek, reprezentujący w ten sposób uczucia miłości i radości;
- : ' (– płacz, reprezentuje emocje smutku i rozczarowania.

Interpretacja, nadawanie znaczenia emotikonom jest w dużej mierze określona, posiadają one dokładny opis i znaczenie. Są podzielone na grupy i kategorie. Są takie, które są uniwersalne, są też takie, których błędnie używamy, są jednoznaczne i takie, które nie pozostawiają zbyt dużego pola do interpretacji. Tyler Schnoebelen skupił się na analizie Twittera i sprawdzeniu, czy użytkownicy częściej używają emotikonów napisanych ze znakiem nosa, czy nie⁴⁶. Zauważył, że na pozór emotikony wydają się przekazywać postawy emocjonalne, więc spodziewamy się, że uśmiechy i zmarszczki będą używane w różny sposób. Ale istnieją inne systematyczne wzorce zmienności emotikonów, których nie da się łatwo opisać słowami *przyjazny* lub *smutny*.

Emotikony wciąż się rozwijają, ale doczekały się już godnych i bardziej „doskonałych” następców. Są nimi znaki emoji. Czasami stosowane zastępczo, bo mają ze sobą wiele wspólnego – wzbogacają komunikację pisemną o wyrażenie emocji. Podstawowa różnica polega na zasadzie ich działania. Czy i do jakich rozmiarów będzie rosła ich liczebność?

4.3. Rozwój i funkcje emoji

4.3.1. Mr. Emoji – twórca emoji

Często emotikony są uważane za poprzedników emoji, co nie do końca jest prawdą. Z pewnością były świetną inspiracją do powstania bardziej skomplikowanych symbolicznie emoji, ale rozwój emotikonów i rozwój emoji są od siebie całkowicie niezależne. Emoji mają bardzo ciekawą historię. Kojarzą się z Japonią XX wieku, a stworzone zestawy piktogramów spowodowały duży przełom w elektronicznej komunikacji pisemnej.

W wywiadzie dla brytyjskiego „The Independent” „ojciec emotikonów” stworzonych dekady temu, profesor Scott Fahlman, skomentował emoji: *Myszę, że są brzydkie i rujną wyzwanie polegające na wymyśleniu sprytnego sposobu wyrażania emocji za pomocą standardowych znaków klawiaturowych. Ale może to tylko dlatego, że wymyśliłem inny rodzaj*⁴⁷.

⁴⁶ T. Schnoebelen, *Do You Smile...*

⁴⁷ Zob. M. Schenker, *The Surprising History of Emojis*, <https://www.webdesignerdepot.com/2016/10/the-surprising-history-of-emojis/>.

Emoji i emotikony są podobne pod pewnymi względami, głównie w ramach ogólnej roli, która polega na dodaniu określonego stylu lub funkcji do wiadomości pisemnej. Połączenie między emoji i emotikonami jest również zauważalne podczas korzystania z niektórych programów. Na przykład podczas pisania w dokumencie programu *Word* symboli średnika i nawiasu ;) znak ten zmienia się na 😊, a dwukropka i nawiasu :) na 😊.

Emoji zostały pierwotnie stworzone w 1998 roku przez japońskiego pracownika telekomunikacji o imieniu Shigetaka Kurita (nazywanego Mr. Emoji – Pan Emoji), a ich celem było wprowadzenie emoji do systemu telekomunikacyjnego w Japonii. Shigetaka był podobno zapalonym czytelnikiem komiksów typu manga, co dało mu inspirację do tworzenia jego dzieł. Również fakt, że Shigetaka jest Japończykiem, wpływa na etymologię tego słowa. Japoński termin oznaczający emoji to 絵文字, co dosłownie oznacza *słowo obrazkowe*⁴⁸.

1 listopada 1997 roku SoftBank, znany wówczas jako J-Phone, wypuścił na rynek telefon komórkowy SkyWalker DP-211SW z pierwszym na świecie zestawem emoji. Zestaw zawierał 90 różnych znaków emoji, w tym jeden z najbardziej znanych znaków emoji w standardzie Unicode, emoji *poo* (kupka emoji).

Projekty emoji SoftBanku w dużym stopniu wpłynęły na oryginalne emoji Apple, które zostały zaprojektowane tak, aby były zgodne z tym zestawem po wprowadzeniu na rynek w Japonii, ponieważ iPhone był telefonem ekskluzywnym dla SoftBanku w momencie premiery. Sam Shigetaka Kurita napisał na Twitterze w styczniu 2019 r., że *Pierwszym użyciem emoji w urządzeniach mobilnych w Japonii był pager, ale w telefonach komórkowych DoCoMo nie był pierwszym, myślę, że był to J-PHONE DP-211SW*.

Shigetaka Kurita stworzył 176 emoji w związku z wydaniem zintegrowanej mobilnej usługi internetowej „i-mode” japońskiego operatora telefonii komórkowej NTT DoCoMo, która zadebiutowała w lutym 1999 r. Usługa dopuszczała tylko 250 znaków, co było dla Kurity wyzwaniem, by znaleźć metodę komunikowania się w sposób ekspresyjny, ale krótki. Mimo że zestaw emoji nie jest pierwszym, to jest pierwszym, który znalazł szerokie zastosowanie i ostatecznie sprawił, że emoji stało się światowym fenomenem⁴⁹.

Współczesne społeczeństwa jak gdyby powracały do pisma z przeszłości. Dlaczego? Odpowiedź nie jest prosta. Dzisiejsze pismo jest obszernym systemem znaków, za pomocą których przedstawiany jest język mówiony, jest niewątpliwie jednym z najważniejszych wynalazków intelektualnych, jaki wytworzyła ludzkość. Choć jest tak ważnym środkiem porozumiewania się oraz odzwierciedleniem mowy i myśli, to coraz częściej w komunikacji „na odległość” (np. SMS, Internet) posługujemy się znakami, jak kiedyś środkami mnemotechnicznymi. Są one zrozumiałe dla danej społeczności, przedtem uzgodnione i odpowiednio

⁴⁸ Zob. M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*

⁴⁹ *A timeline of...*

„spreparowane”, przedstawione w postaci symboli. Jedne, stosowane w formie graficznej – emoji, które przedstawiają nie tylko uśmieшки, ale i całą gamę innych obiektów, jak: twarze i ludzie, zwierzęta i rośliny, miejsca, obiekty i inne, to typowe piktogramy, czyli pismo obrazkowe. Drugie – emotikony, są stworzone ze standardowych znaków na klawiaturze, które obrócone o 90 stopni tworzą mimikę ludzkiej twarzy. Jedne i drugie zrewolucjonizowały komunikację w sieci. Dziś uważa się, że bez emotikonów czy emoji, tych wirtualnych emocji, przekaz internetowy czy SMS-owy byłby ubogi, tak jak uboga byłaby tradycyjna komunikacja werbalna bez używania mowy ciała: gestów, mimiki, tonu i barwy głosu itp. Emoji – od japońskich wyrażen *e* (‘obraz’) i *moji* (‘znak’)⁵⁰ – stanowią w pewnym sensie ewolucję emotikonów. Jest to obraz cyfrowy, statyczny lub animowany, albo ikona służąca do przekazywania idei lub emocji w komunikacji cyfrowej. Wykorzystywane są tu obrazy, a nie teksty.



Rycina 22. Pierwszy na świecie zestaw emoji

Źródło: <https://stories.moma.org/the-original-emoji-set-has-been-added-to-the-museum-of-modern-arts-collection-c6060e141f61>.

4.3.2. Japońskie inspiracje

Japończycy to bardzo emocjonalny i kreatywny naród, dlatego w Japonii emotikony/emoji są popularne jak nigdzie na świecie. Ten japoński styl emotikonów, zwany *kaomoji*, składający się z japońskich znaków i znaków interpunkcyjnych, jest szalenie popularny w Kraju Kwitnącej Wiśni do wyrażania emocji w SMS-ach i w cyberkomunikacji. Japończycy uważają, że oczy są zwierciadłem ludzkiej duszy, dlatego w przeciwieństwie do zachodnich emotikonów/emoji, w których najczęściej uwagi poświęca się ustom, w japońskich emotikonach najważniejszą częścią są oczy. Ponadto kaomoji są tak popularne, gdyż nie trzeba

⁵⁰ *Emoji*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Emoji>.

ich czytać z ukosa. Wielu Japończyków jest dobrymi rysownikami, ponieważ japoński jest językiem rysunków. Anime i manga są żywymi przykładami tego, jak dokładnie autorom udaje się przekazać różnorodne emocje za pomocą zestawu kilku prostych linii.

Japońskie emotikony/emoji (kaomoi) są niezwykle różnorodne⁵¹. Niektóre źródła internetowe podają liczbę 10 000, ale w rzeczywistości jest ich prawdopodobnie znacznie więcej. Kaomoi może obrazować nie tylko indywidualne emocje, ale także złożone działania, przedmioty, a nawet całe historie. Japońskie emotikony/emoji są podzielone na kategorie na podstawie emocjonalnego komponentu formy, działania lub przedmiotu. Te emotikony/emoji mogą również używać niektórych znaków specjalnych dla dodatkowych konotacji.

Emoji to bez wątpienia piktogramy używane w komunikacji tekstowej, traktowane przez komputery jako litery, co oznacza, że oprogramowanie musi je w sposób jawny wspierać⁵². Ich użycie wzrosło w ostatnich latach i kojarzone jest przede wszystkim z rozwojem portali społecznościowych, gdzie komunikacja w formach tekstowych wymaga narzędzia do wyrażania informacji niewerbalnych. Apple jest pierwszą firmą z głównego nurtu, która wprowadziła standardowe menu emoji dla IOS 5⁵³. Według szacunkowych danych ponad sześć miliardów emoji jest używanych każdego dnia⁵⁴. Liczba różnych dostępnych emoji rośnie, a nowe emoji są opracowywane i proponowane użytkownikom.

Należy również zauważyć fakt, że emoji, które pierwotnie były obecne tylko w Internecie, zaczęły również wkraczać do świata offline. Stosowane są np. jako nadruki – powszechnie używane są kubki, koszulki, wszelkiego rodzaju produkty wykorzystujące te znaczki. Emoji używane są w szerokiej gamie produktów przez różne marki. Są wykorzystywane również przez partie polityczne w ich kampaniach. Stały się częścią życia każdego, online i offline, od urodzenia do starości. Emoji mogą reprezentować nie tylko mimikę twarzy, ale także koncepcje, przedmioty, zwierzęta, jedzenie i wiele więcej.

Zestawienie w tabeli 1 przedstawia przykładowe emoji usystematyzowane pod względem kategorii i określeń, jakie niosą. Ponadto podzielone są ze względu na ich zawartość, znaczenie i emocje, jakie przekazują.

Jak widać, istnieje cała gama emoji, za pomocą których można wyrazić praktycznie wszystko – ułożyć całe zdania, przekazać wiele treści i emocji.

⁵¹ Zob. *Kaomoi*, <http://kaomoi.ru/en/>.

⁵² Zob. H. Miller, J. Thebault-Spieker, S. Chang, I. Johnson, L. Terveen, B. Hecht, „*Blissfully happy*” or „*ready to fight*”: *Varying Interpretations of Emoji*, [w:] *International AAAI Conference on Web and Social Media*, 2016, s. 259–268.

⁵³ Zob. M.A. Riordan, *Emojis as Tools for Emotion Work: Communicating Affect in Text Messages*, „*Journal of Language and Social Psychology*” 2017, 36 (5).

⁵⁴ SwiftKey, *The Linguistic Secrets Found in Billions of Emoji – SXSW 2016 presentation*, <https://www.slideshare.net/SwiftKey/the-linguistic-secrets-found-in-billions-of-emoji-sxsw-2016-presentation-59956212>.

Tabela 1. Kategorie, funkcje semantyczne i emocjonalne emoji

	kategoria	określenie	przykład
zawartość	buźki i ludzie	emoji dla uśmiechów, ludzi, rodzin, gestów dłoni, odzieży i akcesoriów	
	zwierzęta i natura	emoji dla zwierząt, natury i pogody	
	jedzenie i picie	emoji dla owoców, warzyw, posiłków, napoi, przyborów	
	czynności	emoji dla sportu, muzyki, sztuki, hobby i innych aktywności	
	podróże i miejsca	emoji dla różnych miejsc, lokalizacji, budynków i środków transportu	
	obiekty	emoji symbolizujące artykuły gospodarstwa domowego, uroczystości, artykuły papiernicze, różne przedmioty domowe	
	symbole	emoji serca, zegara, strzałek, znaków i kształtów	
	flagi	emoji flag, głównie emoji flag różnych krajów	
znaczenie	wskazujące zachowania	wyrażenia zachowań, zamiarów zachowania lub działań, takich jak wyrażanie zgody, bieganie itp.	
	niewskazujące na zachowania	emoji reprezentujące przedmioty, symbole, zwierzęta itp.	
emocje	pozytywne	emoji wyrażające pozytywne emocje, takie jak szczęście, radość, podekscytowanie itp.	
	neutralne	emoji wyrażające umiarkowane emocje; ani pozytywne, ani negatywne itp.	
	negatywne	emoji wyrażające negatywne emocje. takie jak rozżalenie, złość, zdenerwowanie itp.	

Źródło: <https://emojipedia.org/books/>.

Jak bardzo różni się od tego emotikonu :), który trzeba było czytać z ukosa, z przechyloną głową. Oznaczał uśmiechniętą buźkę na długo przed tym, zanim pojawiły się emoji – małe, kolorowe, uśmiechnięte i wesołe buźki. Emoji mają

jednak większą moc wywoływania emocji niż emotikony – dzięki grze kolorami tworzą różne emoji na tej samej podstawie. Klasycznym przykładem może być uśmiechnięta buzia, która dzięki zastosowaniu jasnych czerwonych kolorów w okolicy twarzy, zmienia się i reprezentuje wówczas emocję *wstydę się*.

Emoji pojawiły się w 2010 roku, a dzisiaj jest ich blisko 2000⁵⁵ – małych buziek, pulsujących serc, mrugających oczu i symboli wszelkich kształtów, rozmiarów i kolorów, które wypełniają wiadomości tekstowe, e-maile i media społecznościowe. Są tak naturalną częścią komunikacji, jak wzruszenie ramionami lub skinienie głową. Można by rzec, że emoji przekształciły się w język nowego tysiąclecia. Stały się normą w komunikacji. Stały się ikonycznym językiem, który być może potrafi pogłębić komunikację i zaangażować emocje. Wydaje się, że są w stanie bardziej „zniuansować” aspekt komunikacji. Ale czy to możliwe? Większości osób wiadomości tekstowe bez emoji wydają się być pozbawione emocji. Czyż nie potrafimy już wyrażać emocji bez użycia emoji? Czy jesteśmy już tak oderwani i niezręczni, że niemal w sposób reakcyjny „sięgamy” po emoji?

Emoji stały się bardziej wyraziste niż słowa. Żyjemy w czasach, w których emoji stało się obligatoryjne w wiadomościach niezależnie od wieku i środowiska. Żyjemy w „epoce wizualnej”, więc emoji wpasowują się idealnie jako język wizualny. Są szybkim sposobem na przedstawienie punktu widzenia, gdy czas jest dzisiaj luksusem. Emoji są łatwiejsze i krótsze. Zamiast wpisywać całą gamę słów, aby przekazać emocje, można po prostu zadowolić się kilkoma emoji. Stają się tak popularne, że wprowadzane są konformistycznie.

Jednak w komunikacji opartej na „małych ikonkach” dostrzec można wiele wad. Tradycyjna komunikacja, ta twarzą w twarz, opiera się zarówno na wskazówkach werbalnych, jak i niewerbalnych, przy czym wszystko, od mowy ciała, po postawę i wyraz twarzy, pomaga w przekazie informacji. Teraz, gdy mamy dużo emoji do dyspozycji, do zabawy, zaczyna brakować umiejętności i wskazówek, aby zinterpretować, co ma na myśli osoba formułująca przekaz. Mimo to nie ma wątpliwości, że emoji mogą zarówno zaoszczędzić czas, jak i sprawić, że nadawca informacji, używając ich, staje się odważniejszy, niż jest w rzeczywistości. W takiej sytuacji i nadawca, i odbiorca czują się niemal komfortowo. Emoji mogą wyjaśniać zamiar przekazu, kompensując brak niewerbalnych wskazówek w komunikacji pisemnej. Emoji służą również jako modyfikator emocji. Stąd też ich 3 kategorie: pozytywne, neutralne i negatywne, wspomniane wyżej w tabeli 1. Możemy zatem powiedzieć, że emoji mają swój „nastrój”. W psychologii nazywa się to znakiem, wartościowością czy walencją⁵⁶.

W komunikacji twarzą w twarz szeroka gama funkcjonalnych narzędzi werbalnych (takich jak np. akcent, intonacja, ton itp.) i niewerbalnych (jak np. mowa

⁵⁵ Zob. H. Khalaf, *Emojis are symbolic expression, the key to our hearts*, „The National”, <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/emojis-are-symbolic-expression-the-key-to-our-hearts-1.609202>.

⁵⁶ Zob. P. Ekman, R. Davidson, *Natura emocji...*

ciała, strój, wyraz twarzy itp.) może ułatwić osiągnięcie umiejętności komunikacyjnych. Ale takie wirtualne okoliczności komunikacyjne, jak forum, blog, komunikatory, które są oparte głównie na tekstach pisanych, powodują, że komunikacja werbalna jest niekompletna ze względu na brak cech suprasegmentalnych. Ich brak może uniemożliwiać uczestnikom korzystanie z konwencjonalnych narzędzi niewerbalnych w celu płynnej i skutecznej komunikacji.

4.3.3. Emoji „wypowie” wszystko i przekracza granice

Kiedyś, kiedy wynaleziono SMS-y, błyskawiczne wiadomości z telefonu na telefon uznawano za szybkie wiadomości tekstowe. Aby zaoszczędzić czas i energię oraz uniknąć zespołu cieśni nadgarstka, do gry weszły setki różnych slangów tekstowych, slangu internetowego, słów i skrótów tekstowych. Problem w tym, że skoro było ich tak wiele, i jeżeli nie znało się ich wszystkich, można było pomyśleć, że ktoś mówi w obcym języku! Slang tekstowy nie zawsze był normą. Wszedł do codziennego życia, odkąd pojawiła się krótka forma komunikacji znana jako SMS-y. Wysyłanie wiadomości tekstowych polega na użyciu telefonu lub innego urządzenia do wysłania wiadomości tekstowej na inne urządzenie mobilne.

Badacze Li Li i Yue Yang wskazują na stopniowy spadek użycia slangu tekstowego, co sugeruje, że emoji zastępują jego funkcje. Emoji „wpuszczone” na klawiatury przez Apple i Androida (powszechnie używane) przyspieszyły ten proces. Emoji stały się tak popularne, że *Oxford Dictionary* – największy na świecie słownik języka angielskiego online – ogłosił emoji *placzące ze śmiechu* 😂 słowem roku 2015⁵⁷. To nadzwyczajny fakt. Wiadomo bowiem, że słownik oksfordzki jest bardzo poważnym słownikiem i poświęcenie tak dużej uwagi emoji świadczy o randze tej małej ikony. Uznano, że to „słowo” najlepiej odzwierciedla etos, nastrój i zainteresowania 2015 roku. Oznacza to, że emoji niesie taką różnorodność znaczeń i głębi, że uznano je za godne tej nominacji. Ale to również budzi niepokój. Małe zdjęcia przedstawiające twarze, które robią różne miny, są dość podatne na wiele interpretacji, co ostatecznie może doprowadzić do nieporozumień.

Ponieważ emoji mają tak szeroki zestaw funkcji, nie powinno dziwić, że stały się tak popularne. Zapewnienie ludziom możliwości wyrażenia ich aktualnego nastroju w wiadomości za pomocą prostego kliknięcia przycisku telefonu czy klawiatury, to gwarantowany sposób na zdobycie uznania. Emoji mogą być używane zarówno jako niezależny język, jak i niewerbalne wskazówki do przekazywania znaczeń, co jest niewątpliwie ich semantyczną funkcją.

Czy w cyfrowym świecie zaistnieje bardziej ekspresyjna forma komunikacji poza emoji? Wydaje się, że ostatnim krokiem w rozwoju funkcji emoji jest stwo-

⁵⁷ Zob. L. Li, Y. Yang, *Pragmatic functions of emoji in internet-based communication-a corpus-based study*, „Asian. J. Second. Foreign. Lang. Educ.” 2018, 3, 16, <https://sfl.education.springer-open.com/articles/10.1186/s40862-018-0057-z>.

rzenie uśmiechniętej osoby. Ten rozwój emoji związany jest głównie z firmą Apple, której emoji promują coraz bardziej ludzkie cechy. Próbuje się stworzyć emoji dla różnych kontyentów i kultur.

Pierwszym wielkim „przewrotem” była możliwość ukazania koloru skóry emoji. Powodem był przede wszystkim rasowy podtekst. Na długo przedtem, zanim Apple we współpracy z Konsorcjum Unicode stworzyło emoji przypominające „prawdziwych” ludzi, kolor skóry wszystkich „uśmiezków” był jednakowy – bledożółty. Była to pozostałość z podstawowego zestawu emoji, które miało postać żółtej buźki i dopiero w 2015 roku dodano kolejny odcień skóry zainspirowany tak zwanym modelem Fitzpatricka. Model sześciu fototypów koloru skóry został stworzony przez Thomasa B. Fitzpatricka w 1975 roku. Używany jest przez dermatologów do klasyfikacji ludzkiej skóry (ryc. 23)⁵⁸. Od tego momentu każdy użytkownik mógł wybrać emoji według własnego uznania.



Rycina 23. Fototypy skóry wg Fitzpatricka

Źródło: <https://www.google.com/search?q=Skala+Fitzpatricka+pdf&client>.

Dziś, zwłaszcza na platformach systemu operacyjnego iOS, znajdujemy emoji nie tylko o różnych odcieniach skóry, ale też z różnymi kolorami włosów (ryc. 24), pojawiły się reprezentacje zawodów, bajkowe stworzenia lub zwierzęta.

Innymi ciekawymi zmianami w zakresie emoji są emoji przedstawiające rodzinę, kobietę w ciąży, wychowującą swoje potomstwo lub emoji reprezentujące związki. „Firma” emoji stworzyła również ikony przedstawiające tradycyjne pary heteroseksualne, jak i pary homoseksualne. Wydaje się, że Apple stara się coś zmienić w wizerunku emoji, dać możliwość stosowania emoji każdemu użytkownikowi, burząc w ten sposób wszystkie granice.

⁵⁸ M. Engler-Jastrzębska, A. Kamm, *Molekularne podstawy pigmentacji skóry. Etiologia i profilaktyka hiperpigmentacji*, „Kosmetologia Estetyczne” 2019, 3, 8, s. 278.



Rycina 24. Emoji z kolorami twarzy i włosów

Źródło: <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=emoji+z+kolorami+twarzy>.



Rycina 25. Przykłady tworzenia emoji przez użytkowników

Źródło: <https://jaktosie.pl/jak-stworzyc-wlasne-niestandardowe-emotikony-na-androida-i-ios-la-two-i-szybko-przyklad/>.

Skala i różnorodność emoji wydaje się być nieskończona i wciąż ewoluująca. Jej twórcy stale pracują nad aktualizacjami i ulepszeniami. Od klasycznego emoji przedstawiającego tylko twarz minęło dużo czasu. Podzieliliśmy emoji na osiem podstawowych kategorii, zaczynając od klasycznego emoji pokazującego tylko

twarz, poprzez emoji reprezentujące działania, aż po emoji przedstawiające flagi ze wszystkich krajów świata⁵⁹.

Stosunkowo niedawno szwedzka organizacja charytatywna BRIS dla dzieci wprowadziła na rynek nowy pakiet emoji, który zawiera postacie emoji jako ofiary przemocy domowej. Choć początkowo może szokować widok dzieci z siniakami, okaleczonymi nadgarstkami, to organizacja charytatywna wierzy, że pomoże to dzieciom z traumą związaną z przemocą w rodzinie lepiej wyrazić siebie – ponieważ małe dzieci często nie potrafią zwerbalizować przemocy podczas szukania wsparcia (ryc. 26).



Rycina 26. Emoji przedstawiające dzieci – ofiary przemocy domowej

Źródło: Independent, <https://www.independent.co.uk/news/science/emoji-of-domestic-abuse-victims-created-to-help-children-10280866.html>.

Jak mówi Kurita, w odniesieniu do sugerowanych wiadomości kryjących się za niektórymi emoji: *Kiedyś myślałem, że to prawda tylko w Japonii. Ale wszędzie jest tak samo. Dobrze wiedzieć*⁶⁰.

Warto też wiedzieć, że świat będzie nadal otrzymywać więcej unikalnych znaków emoji z każdą aktualizacją systemu operacyjnego na wszystkich urządzeniach.

Gdzie są granice emoji? Czy są w ogóle? Co jeszcze zwizualizują? Co przyniesie przyszłość dla emoji? Czy to jest globalny fenomen?

4.3.4. Animoji – nadchodzący zmierzch emoji?

Najnowsze modyfikacje z zakresu emoji to tzw. animoju⁶¹, za które odpowiada Apple. Wraz z premierą nowego iPhone'a X zaczęto na nowo pisać historię emoji. Animoji dostępne na iOS w wersji 11 i nowszych to animowana funkcja

⁵⁹ Zob. *All emoji*, <http://www.emoji.com/browse/emoji/category>.

⁶⁰ J. Prisco, *Shigetaka Kurita: The man who invented emoji*, CNN, 23.05.2018, <https://edition.cnn.com/style/article/emoji-shigetaka-kurita-standards-manual/index.html>.

⁶¹ Zob. *Animoji*, <https://emojipedia.org/animoji/>.

emoji. Korzystając z przedniej kamery iPhone'a X, użytkownik konfiguruje animację zgodnie z jego twarzą, a także może dodać ścieżkę dźwiękową lub ruch. Animoji jest dostępne tylko na platformie obsługiwanej przez system operacyjny iOS przy użyciu iMessage.

Animoji firmy Apple to niestandardowe, animowane wersje popularnych postaci emoji. Ta funkcja wykorzystuje system rozpoznawania twarzy Apple Face ID do tworzenia emoji 3D, które odzwierciedlają własną mimikę.

Jednak animoju w przyszłości może całkowicie zastąpić klasyczne emoji używane dzisiaj. Nagrywając się, użytkownik odciska emocje w ruchu i ścieżce dźwiękowej, ułatwiając drugiej stronie rozszyfrowanie emocji. Nastroje i uczucia będą nadal manifestowane, tyle tylko, że trochę inaczej. W związku z tym, że animoju będzie komunikatem głosowym, któremu towarzyszy reprezentacja jednego z wybranych szablonów, nie będzie to już elektroniczna pisemna komunikacja między użytkownikami.



Rycina 27. Przykładowe animoju mrugające, uśmiechające się, poruszające się
Źródło: <https://emojipedia.org/animoji/>.

Rozwój sposobów wzbogacania komunikacji za pomocą urządzeń elektronicznych jest niezwykle szybki. Użytkownicy, zwłaszcza entuzjastyczni fani nowych technologii, z zadowoleniem przyjmują te zmiany. Ale pozostaje pytanie, czy ten rozwój nie będzie kiedyś trudniejszy dla komunikacji? Internet i urządzenia smart są mile widziane, ale komunikacja tylko poprzez te nowoczesne usprawnienia pod wieloma względami traci swoje walory, głównie ze względu na to, że pisana forma języka ma swój urok, którego mówiona forma języka nie oferuje.

No i znowu idziemy krok dalej, milowy krok. Czym zaskoczy nas emoji w przyszłości?

5

KONTEKSTY EMOJI

5.1. Konsorcjum Unicode

5.1.1. Standardy kodowania znaków

Popularność emoji osiągała duże rozmiary, dlatego ich dalszy rozwój nie zatrzymał się, a różne firmy stale były zaangażowane w tworzenie własnych zestawów emoji. Jednym z podstawowych problemów była kompatybilność. Emoji pojawiały się na różnych platformach użytkowników. Problem ten jednak powoli zniknął poprzez stopniowy rozwój systemu Unicode¹.

Zasadniczo komputery „zajmują” się tylko liczbami. Przechowują litery i inne znaki, przypisując każdemu numer. Przed opracowaniem standardu Unicode istniało wiele różnych systemów, zwanych kodowaniem znaków, służących do przypisywania tych numerów. Te wcześniejsze kodowania znaków były ograniczone i nie obejmowały znaków dla wszystkich języków świata. Nawet w przypadku jednego języka, takiego jak angielski, żadne kodowanie nie obejmowało wszystkich powszechnie używanych liter, znaków interpunkcyjnych i symboli technicznych.

Języki piktograficzne, takie jak japoński, stanowiły wyzwanie przy wsparciu tych wcześniejszych standardów kodowania. Wczesne kodowanie znaków również kolidowało ze sobą. Oznacza to, że dwa kodowania mogą używać tej samej liczby dla dwóch różnych znaków lub różnych liczb dla tego samego znaku. Dowolny komputer może wymagać obsługi wielu różnych kodowań. Gdy dane są przesyłane między komputerami i przy różnych kodowaniach, zwiększa to ryzyko uszkodzenia danych lub błędów². Kodowanie znaków istniało dla kilku „dużych” języków. Ale w wielu językach w ogóle brakowało obsługi znaków.

Znaki Unicode to globalny standard obsługujący wszystkie języki świata. Różnorodność języków występujących obecnie w sieci Web jest zasługą obsługi znaków zapewnianej przez Unicode, umożliwia komputerom obsługę praktycznie każdego języka używanego obecnie na świecie, a użytkownikom i programistom tworzenie treści w ich własnym języku ojczystym³.

Konsorcjum Unicode to korporacja non-profit zajmująca się opracowywaniem, utrzymywaniem i promowaniem standardów i danych dotyczących umię-

¹ Rada Języka Polskiego zaleca stosować „unikod” jako określenie na każdy system unifikacji kodowania liter – za: Rada Języka Polskiego, *Unicode, unikod*, https://rjp.pan.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=980:unicode-unikod-&catid=44:porady-jzykowe&Itemid=58.

² Zob. *Characters before Unicode*, <https://home.unicode.org/basic-info/overview/>.

³ Zob. *Unicode – The World Standard for Text and Emoji*, <https://home.unicode.org/>.

dzynarodowienia oprogramowania, w szczególności standardu Unicode, który określa reprezentację tekstu we wszystkich nowoczesnych produktach i standardach oprogramowania. Konsorcjum Unicode aktywnie rozwija standardy w obszarze internacjonalizacji, w tym definiuje zachowanie i relacje między znakami Unicode.

Członkowie konsorcjum to główne korporacje komputerowe, producenci oprogramowania, dostawcy baz danych, ministerstwa rządowe, instytucje badawcze, agencje międzynarodowe, różne grupy użytkowników i zainteresowane osoby. Jest dostępna biała księga przedstawiająca ogólną wartość członkostwa organizacji w Unicode. Dyrektorzy i pracownicy konsorcjum pochodzą z różnych organizacji, reprezentujących szerokie spektrum zastosowań do kodowania tekstu i obliczeń⁴.

Konsorcjum Unicode zostało założone w styczniu 1991 r. w Mountain View, w stanie Kalifornia, w Stanach Zjednoczonych, cztery lata po tym, jak koncepcja nowego kodowania znaków, nazwanego *Unicode*, została poruszona w dyskusjach rozpoczętych przez inżynierów z Xerox i Apple⁵. Jego głównym celem jest utrzymanie i publikacja standardu Unicode, który został opracowany z zamiarem zastąpienia istniejących schematów kodowania znaków, ograniczonych pod względem rozmiaru i zakresu oraz niezgodnych ze środowiskami wielojęzycznymi.

W dokumencie określającym cele ogólne konsorcjum czytamy: *Konkretnym celem tej korporacji jest umożliwienie ludziom na całym świecie korzystania z komputerów w dowolnym języku, poprzez swobodne udostępnianie specyfikacji i danych, aby stworzyć podstawę do umiędzynarodowienia oprogramowania we wszystkich głównych systemach operacyjnych, wyszukiwarkach, aplikacjach i sieciach WWW. Istotną częścią tego celu jest standaryzacja, utrzymywanie, edukacja i angażowanie społeczności akademickich i naukowych oraz ogółu społeczeństwa w zakresie publicznego udostępniania, promowania i rozpowszechniania wśród opinii publicznej standardu kodowania znaków zapewniającego przydział ponad miliona znaków*⁶.

Kiedy w latach 90. w Japonii w wiadomościach tekstowych zaczęły pojawiać się „słodkie” uśmiechnięte buźki, inżynierowie oprogramowania, tacy jak m.in. Mark Davis, nie wiedzieli, czy cyfrowe obrazy, zwane emoji, to tylko moda. Ale z roku na rok emoji stawały się coraz bardziej popularne, a firmy technologiczne – w tym Google, dla którego pracował Davis – chciały współpracować z japońskimi operatorami telefonii komórkowej. Problem polegał na tym, że istniały trzy odmienne nośniki, z których każdy miał różne zestawy emotikonów/emoji. Ponadto firmy używały tego samego kodu dla różnych emoji, i ten fakt stał się asumptem do pracy. Starano się stworzyć uniwersalny kod dla tych samych emoji.

⁴ Zob. *The Unicode Consortium*, <https://unicode.org/consortium/consort.html>.

⁵ Zob. *Unicode Consortium*, https://en.wikipedia.org/wiki/Unicode_Consortium#cite_note-3.

⁶ *The Unicode Consortium Bylaws*. A California Nonprofit Public Benefit Corporation, s. 5, <http://www.unicode.org/consortium/Unicode-Bylaws.pdf>.

Wolontariusze tworzą i aktualizują globalne standardy dla każdego znaku wyświetlanego online, takiego jak litery i symbole. Pomaga to upewnić się, że kiedy ludzie odbierają wiadomości przez komputer lub telefon komórkowy, widzą zamierzenia nadawcy. Grupa wybiera więc ikony emoji używane w smartfonach na całym świecie na podstawie zgłoszeń od osób i organizacji, które przedstawiają swoje argumenty, dlatego każda z nich jest niezbędna.

W wywiadzie udzielonym dla „The Mercury News” w 2016 roku Mark Davis, założyciel i prezes Unicode, opowiadał o powstaniu emoji i pracy, jaką wykonuje Konsorcjum Unicode⁷. Otóż, ponieważ symbole mają różne znaczenie w różnych kulturach, należy to uwzględnić i zdecydować, które emoji zaakceptować. Istnieje zestaw kryteriów do oceny propozycji nowo powstających emoji. Osoby chcące „wprowadzić” do obiegu jakąś ikonę muszą wypełnić formularz, w którym proszone są o podanie szeregu informacji, w tym dowodów na to, dlaczego to emoji byłoby popularne. Nie musi to być koniecznie emoji popularne w jakiejś określonej części świata, może być przydatne w innej.

Davis poproszony o opinię dotyczącą tego, czy emoji stały się najszybciej rozwijającym się językiem świata, i czy w ogóle można nazwać je językiem, sugerował jasno, że emoji pomagają wypełniać luki w krótkich wypowiedziach pisemnych. Dodają wiele smaku i emocji, zwłaszcza komunikacji tekstowej, która z natury jest bardzo prozaiczna.

Poprzez stronę <https://home.unicode.org/emoji/about-emoji/> zwraca się do użytkowników o przesyłanie propozycji nowych emoji. Każdy może przesłać propozycję znaku emoji, ale tylko niewielki procent jest kodowany. Wniosek musi zawierać wszystkie odpowiednie informacje, aby miał szansę zostać zaakceptowany.

Podkomisja Unicode Emoji regularnie przegląda propozycje nowych emoji. Kryteria wyboru są tutaj w pełni zdefiniowane, ale w istocie sprowadzają się do tego, czy obraz będzie działał w małym rozmiarze, w którym powszechnie używane są emoji, czy emoji dodaje coś do tego, co można powiedzieć za pomocą emoji, czy może pomysł należy wyrazić za pomocą istniejących emoji, wreszcie, czy istnieją istotne dowody na to, że duża liczba osób prawdopodobnie użyje tego nowego emoji⁸.

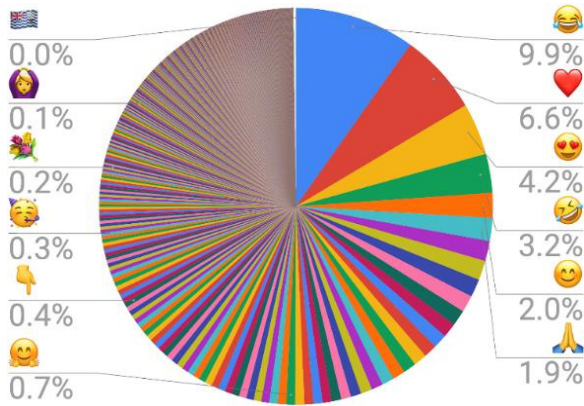
Unicode dysponuje stronami w sieci, na których można znaleźć wiele ciekawych informacji. Między innymi takimi, gdzie można, korzystając z YouTube, uzyskać szczegółowe wyjaśnienia niektórych kwestii związanych z wyborem i projektowaniem emoji.

W jaki sposób Konsorcjum Unicode wybiera, które nowe emoji dodać do standardu Unicode? Jednym z ważnych czynników są dane dotyczące częstotli-

⁷ Dane z wywiadu udzielonego przez Marka Davisa dla „The Mercury News”, opublikowanego 12 lutego 2016, *Q&A: Mark Davis, president of the Unicode Consortium, on the rise of emojis*, <https://www.mercurynews.com/2016/02/12/qa-mark-davis-president-of-the-unicode-consortium-on-the-rise-of-emojis/>.

⁸ Zob. Unicode, *How Are New Emoji Selected?*, <https://home.unicode.org/emoji/about-emoji/>.

wości używania aktualnych emoji. Wzorce użytkowania pomagają w podejmowaniu decyzji dotyczących przyszłych emoji. Konsorcjum pracuje nad zebraniem informacji o tym, jak często używane są różne emoji i udostępnia te dane opinii publicznej (ryc. 28).



Rycina 28. Przykładowa kolejność rankingowa emoji według średniej częstotliwości stosowania
Źródło: <https://home.unicode.org/emoji/emoji-frequency/>.

Dowody na częstotliwość stosowania emoji są jednym z wielu czynników branych pod uwagę przy przeglądaniu propozycji emoji. Konsorcjum jest gotowe, aby pomóc osobom proponującym nowe emoji, publikując listę aktualnych emoji uporządkowanych według ogólnej częstotliwości ich używania. Jest to ranking podsumowujący. Na określonym obszarze geograficznym lub na określonych platformach lub w programach kolejność rankingowa częstotliwości może być inna. Należy również pamiętać, że nie wszystkie przeglądarki i systemy wyświetlają wszystkie emoji Unicode, co może mieć wpływ na sposób wyświetlania tej listy.

Każdy emoji ma swoje unikalne oznaczenie. Przede wszystkim znaki Unicode mają własne nazwy. Każdy emoji „przy narodzinach” otrzymuje imię, które to określa znaczenie bądź nazwę własną danego emoji w bazie danych (*Unicode data*). Kolejny identyfikator to tzw. wersja Unicode, która m.in. określa rok, w którym zostało wpisane na listę (*Derived age*). Dalsze oznaczenia to blok, do którego należy, czyli to, do jakiego bloku znaczeniowego należy (*Blocks*), oraz miejsce, jakie zajmuje w bazie emoji (*Scripts*). Dalsze oznaczenia wskazują na pozycję w kategoriach, klasach, nawet to, czy ma postać lustrzaną⁹.

Przykład zapisu informacji technicznych z tabeli Unicode dla emoji *uśmiechniętej twarzy* – 😊 przedstawiono na ryc. 29. Uśmiechająca się twarz została zatwierdzona jako część Unicode 6.1 w 2012 roku i dodana do Emoji 1.0 w 2015 roku.

⁹ Zob. *Unicode*, <https://www.compart.com/en/unicode/>.

Nazwa Unicode	Grinning Face / Uśmiechnięta twarz
Ilość Unicode	U+1F600
Kod HTML	😀
CSS-kod	\1F600
Sekcja	Emotikony (Emoji)
Wersja Unicode:	6.1 (2012)
Wersja Emoji:	1.0 (2015)
Kategoria Emoji:	Emotikony i emocje
Emoji subkategoria:	Uśmiechnięta twarz

Rycina 29. Znaki Unicode dla emoji uśmiechniętej twarzy – 😊

Źródło: <https://unicode-table.com/pl/1F600/>.

Kodowanie i odczytywanie znaków odbywa się w różnych systemach. Dla laika to skomplikowana dziedzina. Przed systemem Unicode było kilka innych – ASCII, ANSI i ISO¹⁰. Te komputerowe systemy obejmują wszystkie pisma, i nie tylko, używane na świecie. Lista jest bardzo długa. Wynika z tego, że każdy na świecie może i powinien móc używać własnego języka na telefonach i komputerach. Najwyraźniej standard Unicode zapewnił, że praktycznie każdy na świecie, kto ma dostęp do urządzenia cyfrowego, może wysyłać i odbierać emoji!

Czyż mały znaczek – emoji – nie zawładnął ludzkimi umysłami i duszami?

5.2. Emoji vs. semiotyka

5.2.1. Teorie znaku

W semiotyce znakiem jest wszystko, co przekazuje interpretującemu znak jakiegoś znaczenie, które nie jest samym znakiem. Znaczenie może być zamierzone, np. słowo wypowiedziane w określonym znaczeniu, lub niezamierzone, np. objaw będący oznaką określonego stanu chorobowego. Poprzez znaki można komunikować się za pomocą dowolnego zmysłu: wzrokowego, słuchowego, dotykowego, węchowego lub smakowego.

Malowidła na ścianach jaskiń i różne ich kształty, które wcześniej były środkiem komunikacji, istniały na długo przed powstaniem pisma. Pierwsze piktogramy, takie jak rysunki słońca i osób, odkryto w Mezopotamii, Egipcie czy Chinach. Zatem były to jakieś systemy znaków, jeszcze nie językowych. Znaki te miały swoje właściwości i pełniły określone funkcje – były prawdopodobnie ówczesną formą komunikacji. Dzisiaj takimi systemami znaków zajmuje się semiotyka logiczna (czasem nazywana semantyką).

¹⁰ Kodowanie znaków: ASCII, UNICODE, UTF – co to znaczy?, <https://www.flynerd.pl/2019/09/kodowanie-znakow-ascii-unicode-utf-co-to-znaczy.html>.

Istnieją dwie główne teorie, które opisują sposób, w jaki znaki nabywają zdolność do przekazywania informacji. Obie teorie rozumieją właściwość definiującą znaku jako relację między wieloma elementami.

W tradycji semiotyki rozwiniętej przez Ferdynanda de Saussure'a, nazywanej semiologią, relacja znakowa ma charakter dwuczłonowy. Składa się jedynie z formy znaku (znaczący) i jego znaczenia (znaczone). Saussure postrzegał tę relację jako zasadniczo arbitralną, zwaną zasadą arbitralności semiotycznej, motywowaną jedynie konwencją społeczną¹¹. Teoria de Saussure'a wywarła szczególny wpływ na badanie znaków językowych. Drugą ważną teorią semiotyczną, wyjaśniającą pojęcia semiotyczne, dotyczące znaczenia i przeznaczenia znaku, jest teoria Charlesa Sandersa Peirce'a.

Otoczający nas świat jest pełen znaków, widzimy je i wykorzystujemy na co dzień, choć często nawet o tym nie myślimy. Jednak ten fakt zignorowania „znaku” nie oznacza, że nie ma on istotnego wpływu na nasze życie. Zbiór znaków tworzy następnie system znaków, który może być bardzo przydatny. Takimi typowymi systemami znaków są np. znaki drogowe.

Ch. Peirce definiuje znak jako *coś, co reprezentuje coś innego w stosunku do czegoś*¹². Dalej dzieli znak na ikony, indeks i symbol, gdzie termin *ikony* reprezentuje wszystkie znaki, które mają relatywne podobieństwo do przedmiotu, który wskazują. Składniki znaku, reprezentacja obiektu, są związane relacją podobieństwa i dlatego mają te same cechy. Indeksami mogą być na przykład odciski stóp na piasku lub maszt przy drodze pokazujący kierunek i siłę wiatru. Symbol to znaki, które są połączone i funkcjonują w oparciu o jakąś konwencję.

Klasyfikacja znaku w teorii Ch. Peirce'a opiera się na podstawach filozoficznych. Znak ma według niej charakter triady, tj. ma nierozzerwalny związek z trzema podstawowymi elementami składowymi: środkiem przekazu, przedmiotem znaku i znaczeniem znaku¹³. Zatem pierwszy element ma charakter audiowizualny, drugi jest tym, o czym mówimy, a trzeci jest tym, jak ten znak odbieramy i go interpretujemy.

Wobec tego, znak jest nośnikiem jakiejś informacji, ale ma charakter konwencjonalny, umowny. Jest utworzony przez jedną osobę, ale odczytywany i interpretowany przez wiele innych. Umberto Eco tak spointował znaczenie znaku: *Za każdym razem, kiedy się wydaje, że zostało odkryte jakieś podobieństwo, będzie ono wskazywać ku kolejnemu podobieństwu i powstanie ich nieskończony łańcuch. [...] interpretator ma prawo i obowiązek podejrzewać, że to, co uważał za znaczenie znaku, jest faktycznie znakiem innego znaczenia*¹⁴.

¹¹ Zob. F. de Saussure, *Kurs językoznawstwa...*

¹² Zob. T. Michaluk, *Sem(e)iotyka Charlesa S. Peirce'a jako zwinięcie systemu filozoficznego. Próba oceny formalizacji semiotyki dokonanej przez Maxa Bense'go*, Wrocław 2006.

¹³ A. Baldy, *Przyczynek do Ch. S. Peirce'a koncepcji znaku*, „Studia Philosophiae Christianae” 2007, 43, 2, s. 119.

¹⁴ Zob. U. Eco, *Nadinterpretowanie tekstów*, [w:] U. Eco, R. Rorty, J. Culler, C. Brooke-Rose, *Interpretacja i nadinterpretacja*, Kraków 1996, s. 45–65.




Teoria znaków Peirce'a¹⁵ to opis znaczenia, reprezentacji i odniesienia. Choć teorie znaków mają długą historię, relacje Peirce'a są charakterystyczne i innowacyjne ze względu na ich rozległość i złożoność oraz na uchwycenie znaczenia interpretacji dla znaczenia. Wydaje się być słuszne, aby emoji umieścić w tym właśnie kontekście semiotycznym.


5.2.2. Emoji jako znak

Stopniowo dochodzimy do znaków graficznych, które wykorzystują obraz do przekazywania niektórych wiadomości. Są nimi, jak wspomniano na wstępie, piktogramy i ideogramy, których tworzenie ma długą historię.

Piktogramy to znaki, przełamują barierę językową, dzięki czemu mogą je stosować osoby posługujące się różnymi językami. Drobne różnice występują w przypadku różnych kultur. W kontekście semiotycznym piktogramy nazywane są *indeksami*: są to stylizowane znaki reprezentujące kategorię przedmiotu¹⁶. Piktogramy są łatwe do zrozumienia – jeśli widzimy np. piktograficzne przedstawienie kota, rozumiemy to bez większego wahania. Tak więc znaki piktograficzne zwykle odnoszą się do rzeczy.

Ideogram, w przeciwieństwie do piktogramu, jak sama nazwa wskazuje, zawiera jakąś ideę, myśl. Klasycznym ideogramem jest znak zakazu palenia, który przedstawia przekreślonego papierosa w czerwonym kółku.

Emoji nie jest już tylko uśmiechniętą twarzą, która sprawia, że komunikacja w Internecie jest przyjemniejsza. Wręcz przeciwnie, mogą mieć obraz piktograficzny i ideograficzny, czyli są znakami. Dzisiejsze biblioteki emoji, oprócz emoji, które odnoszą się do rzeczy, zawierają również te, które odnoszą się do całych sytuacji. Przykładem emoji odwołującego się do sytuacji może być ten przedstawiający zachód  i wschód słońca , .

Bardzo często emoji łączy w sobie funkcję piktogramu i ideogramu, ale to zależy od użytkownika i jego zrozumienia, czego najlepszym przykładem jest emoji brzoskwini . Jako znak piktograficzny jest to tylko kawałek owocu, ale emoji brzoskwini jest bardzo często używany w sensie pejoratywnym, przedstawiania tylnej części ciała kobiety. W tym przypadku jest to już znak ideograficzny. *Emojipedia* trzyma się standardowej interpretacji, a pojęcie owocu kojarzy się z wizerunkiem brzoskwini. Czy możemy w komunikacji przekazać to, że jemy owoc? Tak, możemy, przecież to emoji jest zapisane w kategorii jedzenie i picie. Ale możemy też stwierdzić, że nawet *Emojipedia* nie obejmuje wszystkich sposobów używania emoji w komunikacji.

Wiele emoji zmieniło swoje pierwotne znaczenie w trakcie rozwijania się komunikacji elektronicznej. Nadal są traktowane jako znak. Dennis How, autor *Dic-*

¹⁵ Zob. N. Everaert-Desmedt, *Peirce's Semiotics*, <http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>.

¹⁶ Zob. S. Juszczyk, *Kultura wizualna – wybrane studia teoretyczne oraz badania empiryczne*, „Chowanna” 2015, 2, s. 17–29.

*tionary of Computing*¹⁷, nazwał emotikony (poprzedników emoji) *glifami*. Termin pochodzi z przełomu XVII i XVIII wieku i pochodzi z języka greckiego za pośrednictwem francuskiego, a oznacza rzeźbienie lub wydrążenie. Najbardziej znamy słowo *hieroglif*, dosłownie ‘święte rzeźbienie’, używane do opisu starożytnego pisma egipskiego lub Majów. Dziś współczesnymi glifami możemy nazywać emoji.

Czy emoji to znaki? Emoji mają złożone, powiązane znaczenie, niezależne od tego, co symbolizują. Również znaczenie emoji wywodzi się z kontekstu, w jakim się pojawia. Można zatem stwierdzić i postawić pytanie: tak, emoji to znaki i symbole, ale jakiego rodzaju?

5.2.3. Semantyczny system emoji

Marcel Danesi, profesor semiotyki i antropologii językowej na Uniwersytecie w Toronto, uważa, że istnieją precedensy dotyczące używania symboli wizualnych w tekstach fonetycznych w poprzednich epokach. Stwierdza również, że być może nigdy wcześniej w historii pismo fonetyczne nie zostało przekształcone przez element wizualny, który znacznie zwiększa znaczenie i komunikacyjne funkcje tekstów¹⁸. Zrozumienie, w jaki sposób i dlaczego doszło do tego spontanicznie, ma istotne implikacje dla zrozumienia szerszej kwestii ewolucji komunikacji w erze Internetu.

Dzisiaj proces komunikacji międzyludzkiej, opierający się na czystych formach językowych, przeplata się z innymi, bardziej złożonymi, o charakterze hybrydowym, formami komunikacji. Coraz częściej wykorzystujemy inne niż te tradycyjne, sięgamy po kody. Danesi uważa, że adaptacyjność komunikacji międzyludzkiej prawdopodobnie zwycięży, a dalsze używanie emoji będzie zależeć w dużej mierze od formy, jaką przybierze nowy rozwój technologiczny.

Ustanawia tak zwany *efekt tezaury* i definiuje go jako ukryty potencjalny zestaw powiązanych pojęć kulturowych i symbolicznych, które przywołują emoji, gdy są używane w określonych kontekstach. Każde emoji ma pewne podstawowe znaczenie, jednocześnie zawiera drobne niuansy, które kulturowo wyrażają inne rzeczy semantyczne. Efekt tezaury zawiera istotne pojęcie konotacji. Danesi twierdzi, że konotacja jest obecna we wszystkich emoji. Używanie emoji może dobrze współpracować z konotacjami, które często zależą od środowiska kulturowego. Uważa za ważne, aby konotacje nie mogły być kontrolowane ani zniekształcane przy jakimkolwiek użyciu symboli przez ludzi¹⁹.

System semantyczny emoji jest konotowany wewnątrz. W pewnym sensie można powiedzieć, że jest poetycki. Jeżeli w tekście znajduje się emoji, to od razu zmusza człowieka do przetworzenia go, jakby był wizualno-poetyckim sym-

¹⁷ Zob. *Are emoticons words, symbols, or what? Consider this possibility...*, <https://www.dictionary.com/e/emoticon/>.

¹⁸ Zob. M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*

¹⁹ Tamże.

bolem. Danesi pisze, że emoji można oczywiście wybrać tylko w sensie denotacyjnym. Emoji nie stają się znakami komunikacyjnymi dla siebie, ale dlatego, że zazwyczaj w nich znaczenia poprzez symbolikę i dla celów komunikacyjnych.

Claire-Marie Brisson²⁰ pisze o innym podziale semantycznym – *langue* i *parole*. Jeśli w emoji oddzielimy język od słów, to według niej język wskazuje na wspólny zestaw emocji i przedmiotów, które są wspólne dla ludzi na całym świecie. Słowa pozwalają na używanie emoji według intencji autora, na swój własny sposób, aby wyrazić to, czego chce. *Qui pro quo* między dwoma użytkownikami następuje wyłącznie w wiadomościach składających się z samych emoji.

Brisson wskazuje również na wspomniane wcześniej rozróżnienie na znaczone i znaczące (według teorii Ferdinanda de Saussure'a). Według niej emoji zaczyna się od obrazu, który łączy etykietowanie i oznaczanie i przekazuje obraz od jednego użytkownika do drugiego. Różnica w stosunku do tej koncepcji polega na tym, że kładzie nacisk na interpretatora, który musi rozszyfrować znaczenie emoji. Może to być np. 🐶 emoji psa i wciąż może mieć wiele znaczeń w kontekście przekazu. Więc łatwo można to źle zrozumieć.

Co do niejednoznaczności emoji – wszyscy wymienieni autorzy biorą pod uwagę zasadniczą rolę odbiorcy. Dużo zależy od jego interpretacji. Tak więc ważna jest relacja między dwojgiem ludzi, którzy wysyłają do siebie emoji.

Czy emoji może stać się językiem ogólnoswiatowym? Czy będzie można posługiwać się nim jak ogólnie przyjętym językiem i będzie rozumiany i zrozumiany? Czy można wysnuć jakieś wnioski? Wnioskiem jest to, że, póki co, nie ma żadnego wniosku.

5.3. Emoji – kod języka wizualnego

5.3.1. „Poprzednicy” pisma obrazkowego

Człowiek od dawna chciał zapisać w jakiejś formie to, co myśli, co ma do powiedzenia, jakie są jego wrażenia i uczucia. Chciał pozostawić dla innych coś w rodzaju *swojego śladu*. Słowo przekazywane w bezpośrednim kontakcie już nie wystarczało, a wraz z rozwojem sfery intelektualnej szukano innych form ekspresji. Takie formy stanowiły wszelkie prehistoryczne malowidła naskalne.

W trakcie rozwoju cywilizacyjnego te „ślady” ulegały ciągłym zmianom, ich struktury podlegały przeobrażeniom. Jak wspomniano w rozdziale dotyczącym komunikacji wizualnej, pismo powstało w Sumerze, na terenie Dolnej Mezopotamii, krainie leżącej między dwiema rzekami: Tygrysem i Eufratem, około 6000 lat temu. Sumerowie opracowali system znaków potrzebnych w ówczesnej gospodarce rolnej²¹. W piśmie klinowym, pierwszym rodzaju pisma obrazkowego, jeden znak ozna-

















































²⁰ C. Brisson, *Hieroglyphs...*

²¹ Zob. *Pismo – wielki wynalazek człowieka*, <https://zpe.gov.pl/a/pismo---wielki-wynalazek-czlowieka/>.

czał jedno słowo. Było ono jednak prymitywne, a co za tym idzie niejednoznaczne w wyrazie i nieczytelne.

Dzisiaj, w większości krajów na świecie, posługujemy się pismem alfabetycznym, gdzie znak – litera reprezentuje dźwięk – głoskę. Kształt liter, którymi się posługujemy, zawdzięczamy starożytnym Rzymianom, a od ich języka nasz alfabet nazywamy alfabetem łacińskim. Oczywiście jest wiele innych alfabetów. I tak wyróżnić można: pismo alfabetyczne, fonetyczne i zapisane w dowolny sposób²². Do tego ostatniego można zaliczyć znaki emoji, które pochodzą od japońskiego pisma kanji.

Można tu wyróżnić dwa języki pochodzące z XIX i XX wieku, a także język esperanto. Pierwszym z nich jest tzw. *Pitman shorthand*²³, którego twórcą był Anglik, Sir Isaac Pitman, żyjący w XIX w. Był to system znaków dla języka angielskiego i jak większość systemów stenograficznych jest to system fonetyczny. Symbole nie reprezentują liter, ale raczej dźwięki, a słowa są w większości pisane tak, jak są wypowiedziane²⁴.

							
osoba	uczucie	pamięć	wiedza	czas	nasilenie	ziornik	praca
							
dom, budowla	pokój	krzesło	stół	schody	oko	ucho	ręka
							
numer	i, plus, również	minus, bez	mnożenie	dzielenie	równa się	część	zwierzę
							
język	pióro, ołówek	strona, papier	książka	ochrona	zdrowie	lekarstwo	świat
							
natura	ziemia	niebo	światło	woda	ogień	powietrze	chmura
							
drzewo	kwiat	skała	kierownica	piorun	słońce	księżyc	planeta

Rycina 30. Przykładowe 48 z 4500 symboli pisma Bliss wraz z polskim tłumaczeniem

Źródło: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Bliss_\(pismo\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Bliss_(pismo)).

Drugi, *Blissymbolic*, wynaleziony został w połowie XX wieku przez Charlesa Kaisela Bliss, austriackiego lingwistę. Uważany jest z jednej strony za interesujący, ponieważ jest zdolny do przekazywania całych zdań, a z drugiej za

²² Do tego ostatniego można zaliczyć znaki emoji, które pochodzą od japońskiego pisma *kanji*.

²³ *Shorthand* – w języku polskim oznacza stenografię.

²⁴ Zob. https://pl.wikipedia.org/wiki/Isaac_Pitman.

niejasny. Został pomyślany jako ideograficzny system pisma zwany *semantografiką*²⁵, składający się z kilkuset podstawowych symboli – każdy z nich reprezentuje pojęcie, które można zestawiać razem, aby wygenerować nowe symbole reprezentujące nowe pojęcia (ryc. 30).

*Pismo Bliss*a tworzy system symboli opartych na znaczeniach, które mogą być używane przez osoby z poważnymi trudnościami w mówieniu do porozumiewania się bez mowy. System posiada obszerne i elastyczne słownictwo oraz zawiera logiczne reguły poszerzania słownictwa i gramatyki. Ideą utworzenia tego rodzaju pisma była chęć uniknięcia nieporozumień między narodami. Podobnymi założeniami kierują się emoji.

5.3.2. Symbole wizualne – nowa jakość języka

Język to w potocznym rozumieniu środek komunikacji. Językoznawcy natomiast wyróżniają jego dwie cechy: strukturalną i funkcjonalną. Język przez nich traktowany jest *jako abstrakcyjny system znaków oraz jako środek służący do porozumiewania się w każdym społeczeństwie*²⁶.

W informatyce wizualny język programowania to dowolny język programu, który pozwala jego użytkownikom tworzyć programy poprzez graficzną manipulację elementami tego programu, bez określania ich tekstowo²⁷. Wizualne języki programowania mogą być klasyfikowane, zgodnie z rodzajem i zakresem użytej ekspresji wizualnej, na języki oparte na ikonach, formularzach, i języki diagramów. Wizualne środowiska programowania zapewniają elementy graficzne lub ikoniczne, którymi użytkownicy mogą manipulować w sposób interaktywny, zgodnie z określoną gramatyką przestrzenną do budowy programu²⁸. W świecie, w którym zdecydowana większość tekstów, z którymi mamy do czynienia, to teksty wizualne (lub wykorzystujące elementy wizualne) lub teksty multimedialne, ich znaczenie poważnie wzrasta.

Justyna Winiarska i Aneta Załazińska uważają, że obecnie dokonywany nieustannie przez człowieka proces nadawania znaczeń wykorzystuje różne systemy – tryby semiotyczne. Komunikacja nie ogranicza się bowiem do wymiany komunikatów językowych, a zdolności komunikacyjne człowieka należy rozważać jako całość nieredukowalną do zachowania słownego. Takie podejście, określane niekiedy mianem multimodalnego, nie faworyzuje żadnego z systemów semiotycznych, choć może wysuwać jeden z nich na pierwszy plan²⁹.

²⁵ Zob. M. Labkovsky, *Co to jest kursywny – fakty historyczne i współczesna percepcja*, <https://pl.erch2014>.

²⁶ M. Izert, *Definicje języka. Język naturalny i jego cechy*, [w:] M. Izert, E. Pachocińska (red.), *Wstęp do językoznawstwa ogólnego*, s. 19; http://irom.wn.uw.edu.pl/wp-content/uploads/2019/10/SKRYPT_WJ_Izert_Pachoci%C5%84ska.pdf.

²⁷ Zob. B. Jost, M. Ketterl, R. Budde, T. Leimbach, *Graphical Programming Environments for Educational Robots: Open Roberta – Yet Another One?*, 2014 IEEE International Symposium on Multimedia, s. 381–386, <https://doi.org/10.1109/ISM.2014.24>.

²⁸ Zob. *Programowanie wizualne*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Programowanie_wizualne.

²⁹ Zob. J. Winiarska, A. Załazińska, *Multimodalność komunikacji*, Księgarnia Akademicka 2018.

Kody wizualne prowadzą do komunikacji wizualnej. Ta wykracza daleko poza przyjęty przez nas proces percepcyjny. Te kody, jak twierdzą Dobrosław Bagiński i Piotr Francuz, *stosowane przez ludzi w komunikacji, pozwalają na „uzgodnienie” stanów mentalnych co najmniej między dwiema osobami. To uzgodnienie może być powiadomieniem o czymś, może być ostrzeżeniem, pytaniem, przywołaniem kogoś, wyrażeniem uczuć, zakazem, nakazem itd. Zrozumienie każdego z tych przekazów wymaga zastosowania wspólnych reguł kodowania komunikatu*³⁰.

Litery złożone przez adresata w słowa są czymś w rodzaju szyfru, który jest znany odbiorcy. Emoji też traktowane są jak coś w rodzaju szyfru, kodu wizualnego, jak piktogramy czy ideogramy. Każde z nich niosą określone znaczenia, a założenie jest takie, że wiele osób postrzeże je i odbiera ich znaczenie tak samo, albo przynajmniej podobnie³¹.

Symbole wizualne przechodzą od konkretnego obiektu do abstrakcyjnej idei. Istnieje wiele różnych rodzajów znaków i symboli, które przekazują informacje wizualne. Czym są symbole? Ogólnie rzecz biorąc, ludzie odnoszą się do znaków i symboli pod ogólnym nagłówkiem „symboliki”. Symbole wizualne to reprezentacje bezpośredniej rzeczywistości, która ma postać znaków i symboli. Mogą być nimi rysunki, szkice, karykatury, komiksy lub rysunki pasków, diagramy, wykresy, mapy i plakaty, i wiele innych. To coś, co jest akceptowane przez określoną grupę ludzi.

Co oznaczają symbole w komunikacji? Otóż symbole, takie jak gesty, znaki, przedmioty, sygnały i słowa, pomagają ludziom zrozumieć otaczający świat. Dostarczają wskazówek do zrozumienia doświadczeń poprzez przekazywanie rozpoznawalnych znaczeń, które są wspólne dla społeczeństw. Komunikacja symboliczna obejmuje gesty, język ciała, mimikę, wszystko to, co dana osoba chce przekazać bez konieczności mówienia. Badania wskazują, że ponad 55% całej komunikacji pochodzi z języka niewerbalnego³².

Czy symbole wizualne są ważne w komunikacji i dlaczego? Jak wiadomo, symbole wizualne były i są zwykle używane do reprezentowania konkretnej osoby, grupy czy idei. Wydaje się, że są bardzo ważne w dobie Internetu i cyfryzacji, ponieważ są dla szerokiej rzeszy ludzi stosunkowo łatwe do zidentyfikowania. Praktycznie w każdej wiadomości tekstowej lub tweecie tworzonym obecnie, zwłaszcza wśród rówieśników z sieci społecznościowych, z pewnością znajdzie się emoji umieszczone w „strategicznych” punktach wiadomości.

³⁰ D. Bagiński, P. Francuz, *W poszukiwaniu podstaw kodów wizualnych*, [w:] P. Francuz (red.), *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Warszawa 2007, s. 20.

³¹ Zob. D. Zhang, G. Lu, *Shape-based image retrieval using generic Fourier descriptor*, „Signal Processing: Image Communication” 2002, 17, 10, s. 825–848.

³² Zob. J. Velentzas, G. Broni, *Communication Cycle: Definition, process, models, and examples*, [w:] *Recent Advances in Financial Planning and Product Development*, s. 117–131, <http://www.wseas.us/e-library/conferences/2014/Istanbul/FINANCE/FINANCE-17.pdf>.

Jak wspomniano już wcześniej, powstanie i rozprzestrzenianie się tego pozornie nowego wizualnego kodu do pisania zostało potwierdzone w 2015 roku przez *Oxford Dictionary*, który wybrał emoji znane jako *twarz ze łzami radości* – 😊 (*Face with Tears of Joy*) jako wyraz roku³³. Rosnące wykorzystanie emoji w innych dziedzinach komunikacji, od kampanii politycznych po reklamy różnych marek produktów, rodzi fundamentalne pytanie: czy alfabetyczne pisanie zanika, a zastąpią je formy wizualne? Era Internetu wyraźnie stawia nowe wymagania w zakresie praktyk pisarskich, spychając na margines tradycyjne poglądy na pisanie i umiejętność czytania i pisania. Czy to przemijający trend? A może na naszych oczach dzieje się coś bardziej rewolucyjnego?

W roku 1887 Ludwik Zamenhof, polski lekarz okulista, opublikował esperanto, sztuczny język mający być językiem międzynarodowym, pomocniczym. Podobno posługuje się nim na świecie od kilkuset tysięcy do dwóch milionów ludzi, ale są to głównie miłośnicy tego języka, skupieni w tzw. klubach esperanczyków. Rozwój Internetu spowodował pewne odrodzenie się esperanto i zyskało ono spore zainteresowanie, o czym może świadczyć powstanie esperanckiej *Wikipedii*³⁴, liczącej w roku 2018 ponad 250 000 haseł, a w 2021 przekraczającej próg 300 000 artykułów³⁵.

A emoji stają się coraz bardziej popularne na całym świecie, charakteryzując komunikację między osobami o różnym pochodzeniu językowym i kulturowym. W „globalnej wiosce” kod emoji – jeśli uznamy go za prawdziwy kod – może być (w końcu) uniwersalnym językiem, który pomoże w rozwiązywaniu problemów komunikacji między nacjami. Jako alternatywa dla kaprysów fonetycznych systemów pisma, kod emoji może być oznaką ewolucji pisania i umiejętności czytania i pisania. Z drugiej strony całe zjawisko emoji może być tylko przemijającą modą. Niezależnie od tego, czy te prognozy się ziszczą czy nie, badanie fenomenu emoji jest znaczące i fascynujące.

5.3.3. Retoryka obrazu Rolanda Barthes’a

Roland Barthes już na początku swojego eseju *Retoryka obrazu*³⁶ stawia pytanie, czy obrazy mogą tworzyć realny system znaków, czy też są tylko zbitkami symboli. Ciekawa jest też jego inna myśl. Twierdzi bowiem, że językoznawcy eliminują kod analogowy (w tym gesty) – mówi o tzw. kombinatoryce jednostek cyfrowych, czego przykładem mogą być fonemy. Dlatego zastanawia się, czy analogowy kod obrazu jest w ogóle możliwy do wyobrażenia. Zauważa, że niektórzy uważają, iż obraz jest bardzo szczątkowym systemem w odniesieniu do języka, a inni uważają, że znaczenie nie może wyczerpać ulotnego bogactwa ob-

³³ Zob. <https://emojipedia.org/face-with-tears-of-joy/>.

³⁴ Zob. *Esperanto*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_w_j%C4%99zyku_esperanto.

³⁵ *Vikipedio en Esperanto atingis 300 000 artikolojn!* – *Esperanto kaj Libera Scio*, <https://esperanto.wiki/2021/vikipedio-en-esperanto-atingis-300-000-artikolojn>.

³⁶ Zob. R. Barthes, *Retoryka obrazu*, „Pamiętnik Literacki” 1985, 76, 3, s. 289–302.

razu. Jednak nawet wtedy, a zwłaszcza wtedy, gdy obraz jest w pewnym sensie granicą sensu, pozwala to na powrót do prawdziwej ontologii znaczenia.

R. Barthes ogranicza swoją analizę semiotyczną do wykorzystania obrazu reklamowego. Jego teoria może być użyteczna również w odniesieniu do emoji. Wybrał obraz reklamowy, ponieważ tutaj znaczenie obrazu jest całkowicie zamierzone. Sygnatury przekazu to pewne atrybuty produktu. W reklamie istotne jest, aby były komunikowane w sposób możliwie jasny i jednoznaczny. Jeśli obraz zawiera znaki, to w reklamie wyraźnie widać, że są one pełne i jak najbardziej czytelne.

Interpretując teorię Barthesa w odniesieniu do emoji, należy stwierdzić, że znaki emoji mieszczą się w kategorii *obrazy*, które przekazują pewną treść. Trudności powstają w ich jasności i jednoznaczności. Emoji, posiadają takie cechy przekazu kulturowego i konotowanego (symbolicznego), które bywają niespójne. Ikona, obraz emoji jest przeznaczony do większej liczby użyć i interpretacji. Wszyscy użytkownicy emoji korzystający z takich znaków, obrazujących „coś”, prezentują pewną postawę.

5.3.4. Emoji i postmodernistyczna dominacja obrazu

W ponowoczesnej epoce można śmiało mówić o dominacji obrazu. Ta dominacja wizerunkowa jest związana z pojawieniem się nowoczesnych technologii. Emoji są wyraźnym produktem tych technologii, na co wskazuje ich historia. Emoji to obrazy, które przeszły duży stopień abstrakcji, aby były jak najbardziej uniwersalne. Ich rozpowszechnianie przenika nawet do klasyki literatury (tłumaczenia takie, jak na przykład *Biblia Emoji*, *Moby Dick – Emoji Dick*).

Emoji z pewnością mogą być poddane nadzorowi w komunikacji online. Emotikony zostały stworzone ze znaków przeznaczonych do innych celów. Stworzyli je sami użytkownicy. W przeciwieństwie do emotikonów, emoji są ustandaryzowane w Unicode. Każdy nowy emoji, jak wspomniano, musi przejść proces akceptacji przez Konsorcjum Unicode, czyli musi być centralnie zatwierdzone przez przedstawicieli największych korporacji.

Powyższe spostrzeżenia i domniemania potwierdzają Luke Stark i Kate Crawford, którzy piszą, że chociaż emoji jest również używane twórczo, pierwotnie wymyślono je, aby znormalizować i wykorzystać ludzką siłę w komunikacji online³⁷.

Jeśli odnieść się do teorii postmodernizmu Dominica Strinati³⁸, kilka jego tez ma zastosowanie do emoji. Nacisk na styl i istotę zawartości ucieleśniają tłumaczenia emoji. Licząca tysiące lat *Biblia* została zapisana w prosty sposób: we frazach i emoji. Jest to po prostu zabawne i należy skupić się nie na jej istocie,

³⁷ Zob. L. Stark, K. Crawford, *The Conservatism of Emoji...*

³⁸ Zob. D. Strinati, *The big nothing? Contemporary culture and the emergence of postmodernism*, „Innovation: The European Journal of Social Science Research” 1993, 6 (3), <https://doi.org/10.1080/13511610.1993.9968362>.

a raczej zwrócić uwagę na jej formę. Ponadto sam anonimowy autor twierdzi, że bawiło go to przedsięwzięcie i dlatego to zrobił. *Biblia Emoji* jest tworzona za pomocą programu komputerowego. Trudno sobie wyobrazić czytanie książki w naszym języku tylko za pomocą Google Translator. Konsumujemy, jak pisze Strinati, tylko obrazy dla siebie. W przypadku *Biblii Emoji* ma się wrażenie, że jej autor stworzył ją tylko dlatego, że istnieje taka możliwość. Sens ginie i mamy tu do czynienia nie z treścią książki, ale stylem autora, który chowa się za ikonami emoji. Intelktualna głębia może być kwestionowana. Strinati stwierdza, że znika rozróżnienie między kulturą wysoką a kulturą popularną. To typowe dla tej tezy, że wszystko może stać się cytatem lub żartem.

W *Emoji Dick* od razu zauważyć można, że styl ma pierwszeństwo przed treścią. Tu skorzystano z obrazów emoji do oddania treści książki. Chociaż tłumaczenie *Moby Dicka* na emoji jest dziełem człowieka, autor tego projektu nie ponosi żadnej bezpośredniej odpowiedzialności za treść. Jest to typowe przeniesienie tzw. kultury wysokiej na kulturę popularną, gdzie emoji odgrywają główną rolę. Swoją obecnością emoji kwestionują również linearność tekstu – jego wyjątkowość. W tekście wykorzystującym tylko emoji musimy zrezygnować z ustalonego trybu czytania tekstu, choć pewne zasady pozostają, takie jak czytanie od lewej do prawej strony. Emoji zmuszają do myślenia bardziej całościowo, bo niosą ze sobą kilka znaczeń, a to sprawia, że musimy więcej myśleć przy ich dekodowaniu, odszyfrowywaniu. Emoji wykorzystuje tekst cyfrowy, nielinearny. Za każdym razem, gdy „czytamy” tekst zapisany za pomocą emoji, może on mieć inne znaczenie. Zależy to od możliwości naszej interpretacji.

Zakodowana ikonicznie, przy pomocy emoji, wiadomość ma znaczenie tylko dla osób z tego samego kręgu kulturowego. Jako przykład można tu przytoczyć emoji, które ukazują ludzkie gesty, które mogą mieć inne znaczenie w innym środowisku kulturowym. Niekodowaną wiadomość ikonyczną można zauważyć na przykładach emoji roślin i zwierząt. Wystarczy rozpoznać dane zwierzę czy roślinę, aby je rozszyfrować. Emoji są jednak wysoce stylizowanymi obrazami, w związku z tym ich denotowane znaczenie nie jest całkowicie czyste, jasne. Są wizją autora grafiki, więc nawet wspomniane emoji roślin i zwierząt mogą mieć różną konotację znaczeń. Jednocześnie można powiedzieć, że emoji może w pewnym stopniu reprezentować metajęzyk oznaczający konotacje – rodzaj symboli zastępczych, które reprezentują skojarzone znaczenia. Można to traktować jako ideę danego zjawiska, która jest pozbawiona kontekstu. Może to być neutralny, żółty obraz emoji, którego celem jest reprezentowanie jakiegoś określonego obszaru. Może to być na przykład emoji 🍷 (kieliszka z koktajlem), które zazwyczaj reprezentuje każdy rodzaj uroczystości i dlatego jest konotacją reprezentującą uroczystości i to nie tylko te, na których pije się koktajle.

Ciekawym zjawiskiem z punktu widzenia R. Barthesa może być to, że emoji wprowadzają również inne obrazy, często także w celu zakotwiczenia znacze-

nia³⁹. Na przykład naklejki w serwisie społecznościowym Instagram w pewnym stopniu przejmują rolę tekstu. Należy jednak zaznaczyć, że mogą to robić tylko w bardzo ograniczonym zakresie – ich mocną stroną jest przede wszystkim wyrażanie emocji, więc w tym zakresie mogą zastąpić tekst. Tekst nie jest najbardziej praktycznym medium do wyrażania emocji, dlatego powstały oryginalne emoji i wydaje się, że razem z tekstem mają raczej charakter dopełniający niż jakikolwiek inny. W ten sposób emoji mogą uzupełnić tekst o brakujące informacje, na przykład o nastroju piszącego wiadomość. Mogą działać tak samo jak tekst na obrazie. Mamy tu do czynienia z funkcją konwersji. Mogą nadać tekstowi nowe znaczenie, którego być może nie można by było rozszyfrować bez obecności emoji.

Emoji są istotną częścią komunikacji online, chociaż są ustandaryzowane, to mają do pewnego stopnia potencjał twórczy. Ostatnio jednak stają się coraz bardziej częścią kultury popularnej, czego przykładem może być film animowany pt. *The Emoji Movie*, którego premiera miała miejsce w 2017 roku. Użycie w nim emoji nie jest jasne i wydaje się, że nigdy nie będą one w stanie całkowicie zastąpić tekstu w tej formie. Ich funkcja jest niezbędna w komunikacji online. Z tego powodu można opowiadać się za rozszerzeniem ich na formalną komunikację pisemną. Mogą pomóc wyjaśnić myśli piszącego wiadomość, a tym samym uniknąć „szumu” w komunikacji. Jednak gdybyśmy pisali tylko za pomocą emoji, ilość szumu raczej by się zwiększyła.

M. Danesi postrzega emoji jako nowy rodzaj uniwersalnego kodu do pisania, który został sztucznie stworzony przez człowieka. Emoji mają zarówno funkcje piktograficzne (bezpośrednio odwołujące się do konkretnych obiektów), jak i logograficzne (umożliwiające zamianę słów). Pierwsze pisma miały charakter piktograficzny, dopiero później przekształciły się w system logograficzny, ideograficzny i alfabetyczny. Ta zmiana miała miejsce około 1000 roku p.n.e. Marshall McLuhan postrzega tę zmianę jako pierwszą prawdziwie poznawczą zmianę paradygmatu w historii ludzkości⁴⁰. Jeżeli więc emoji prawie całkowicie zastąpiły emotikony, istnieje możliwość, że właśnie następuje zmiana paradygmatu.

Jeśli ten nurt rozwinię się w pełnoprawny obrazowo-fonetyczny język hybrydowy, można by sądzić, że stworzy on podwaliny nowej cywilizacji: globalnej, opartej na ogólnym języku wizualnym, czy raczej na hybrydowym (mieszanym) systemie pisma. Mogłoby to spowodować radykalną zmianę nie tylko w czytaniu i pisaniu, ale także w ludzkiej świadomości. Konkretnie, przejście od linearnego i literackiego trybu przetwarzania informacji do bardziej holistycznego i obdarzonego wyobraźnią. Możliwe, że emoji to trend, który kończy się na kulturze popularnej, w której powstał, i będzie służył wyłącznie rozrywce użytkowników. Ale należy myśleć szerzej, że dalszy rozwój emoji może udowodnić, czy emoji naprawdę przyniosą rewolucyjną zmianę.

³⁹ Zob. R. Barthes, *Retoryka obrazu*.

⁴⁰ Zob. M. McLuhan, *Galaktyka Gutenberga: Tworzenie człowieka druku*, Warszawa 2017.

5.4. Emoji jako język

5.4.1. Emoji – ludzki język?

Czy emoji jest formą języka? Wszystkie istoty ludzkie komunikują się poprzez język. Ale co sprawia, że jeden styl mowy lub pisania jest unikalnym językiem? Czy emoji liczą się jako nowy język, czy są po prostu obrazami, które dodają koloru naszym internetowym konwersacjom?

Encyclopedia Britannica definiuje język jako *system konwencjonalnych symboli mówionych, ręcznych (migowych) lub pisanych, za pomocą których wyrażają się ludzie, jako członkowie grupy społecznej i uczestnicy jej kultury*⁴¹.

Inny punkt widzenia ma lingwistka internetowa Gretchen McCulloch, która stwierdza, że język jest płynnym *open-source project*. Jest to stale ewoluująca konstrukcja, która działa, gdy nadawca wiadomości z powodzeniem przekazuje informacje odbiorcy⁴².

Bardzo często określa się emoji jako język XXI wieku. Sam Shigetaka Kurita mówił o emoji jako o najnowszym sposobie komunikacji, nowej formie języka cyfrowego. I tak należy go traktować: system emoji jako język, choć istnieje tylko w formie pisemnej.

Ludzie metaforycznie używają terminu *język*, gdy mówią o języku programowania, języku ciała, tańca i wielu innych. Opisują nawet różnego rodzaju kody i metody komunikacji, które nie spełniają wszystkich kryteriów definicji języka. Można zatem określić emoji jako język w najwyższym tego słowa znaczeniu.

Ben Zimmer, brytyjski lingwista, uważa emoji za rodzaj języka, który jednak nie może zagrozić klasycznej formie języka pisanego⁴³. Zimmer uważa, że emoji to miły dodatek do komunikacji elektronicznej. Widzi ich wkład przede wszystkim w nieskończonym sposobie ich łączenia, ale nie uważa ich jako osobnego składnika komunikacji. Takie samo zdanie ma na przykład lingwistka Claire-Marie Brisson, dla której emoji to ciekawe przedmioty, które mogą całkowicie zmienić sens przesyłanego przekazu⁴⁴. Emoji postrzega też jako dodatek do języka pisanego, którego nie da się całkowicie zastąpić przez emoji.

Rachel Scall mówi o emoji jako języku ludzkim i przedstawia zupełnie inny pogląd⁴⁵. Uważa emoji za odrębny komponent języka, ponieważ wierzy, że język może rozwijać się w różnych kierunkach. Twierdzi, że nie jest jeszcze możliwe

⁴¹ *Language*, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/browse/Languages>.

⁴² G. McCulloch, *Because Internet. Understanding the New Rules of Language*, „The New York Times”, Morning Briefing, Aug. 16, 2019, <https://www.nytimes.com/2019/08/16/books/review/because-internet-gretchen-mcculloch.html>.

⁴³ Za: A. Robb, *How Using Emoji Makes Us Less Emotional*, <https://newrepublic.com/article/118562/emoticons-effect-way-we-communicate-linguists-study-effects>.

⁴⁴ C. Brisson, *Hieroglyphs...*

⁴⁵ R. Scall, *Emoji as Language and Their Place Outside American Copyright Law*, „JIPeL” 2016, 5, 2, s. 399, <https://jipel.law.nyu.edu/vol-5-no-2-3-scall/>.

uznanie zjawiska emoji, które całkowicie zastąpiłoby pisemną formę języka. Jednak jednocześnie nie zaprzecza, że ze względu na stale zwiększającą się zawartość Unicode kultura emoji mogłaby w przyszłości funkcjonować jako pełnoprawny język.

Jak wspomniano powyżej, podjęto kilka prób zastąpienia słowa określonym emoji. Problem pojawia się jednak w momencie dekodowania takiej wiadomości. Najbardziej znanym przykładem próby zastąpienia tekstu samym emoji jest próba zapisania historii Lewisa Carrolla *Alicja w Krainie Czarów*, czy *Pinokio* Carlo Collodiego.

Co lingwiści więc sądzą o tych kolorowych grafikach? Czy emoji poprawiają sposób, w jaki rozmawiamy w Internecie, czy też są śmiercią języka, jaki znamy? Językoznawcy ogólnie zgadzają się, że emoji nie są językiem, ale to nie znaczy, że nie są ważne. W rzeczywistości wielu lingwistów uważa, że emoji odgrywają kluczową rolę w komunikacji internetowej. Działają jak niewerbalne wskazówki komunikacyjne w rozmowach online. Z kolei po analizie definicji języka *Britanniki* i McCullocha można by uznać, że emoji to nowy język. Pomaga w przekazywaniu pomysłów i pozwala ludziom wyrażać siebie. Ale obie definicje wskazują również na kluczowe problemy z emoji – te obrazy nie są zgodne z konwencjonalnym systemem i niekoniecznie pozwalają na pomyślną komunikację wiadomości.

Niektórzy badacze obawiają się, że emoji zastąpią nasze powszechnie używane języki. Jak wskazuje McCulloch, język nieustannie ewoluuje. Ponieważ młodsze pokolenie włącza emoji do nieformalnych rozmów – nie zabijają one języka. Zamiast tego ułatwiają innym zrozumienie tego, co próbują powiedzieć. Zatem obawa, że młodsze pokolenia trwale skorumpują święte zasady języka, nie jest nowa.

Jeśli komunikacja przebiega przez SMS-y lub media społecznościowe, nie można uciec przed emoji. Te stylizowane buźki, serca, gesty rąk, artykuły spożywcze i inne są nieodłączną częścią wirtualnych rozmów. Jeśli chodzi o kwestię emoji jako języka, tu należy być dość sceptycznym. Emoji można chyba postrzegać jako uzupełnienie języka – kodu alfabetycznego. Ten dodatek może następnie zmienić ton tekstu. Sądzić można, że emoji ma komplementarny związek z tekstem, ale samo emoji jest zbyt niejasne pod względem znaczenia. Aby komunikat między użytkownikami – potencjalnie między autorem a czytelnikiem – był właściwie rozumiany, konieczna jest znajomość emoji i ich podstawowego użycia, które nie jest podawane wprost przez ich twórców, ale przez samych użytkowników. Mogą w ten sposób stworzyć określone kodowanie prywatnie – ten sam emoji może mieć inne znaczenie dla każdego. Problem z emoji polega na ich dwuznaczności, a raczej niejednoznaczności.

W dziedzinie językoznawstwa badania skupiają się na pragmatycznych funkcjach emoji i możliwości, że mogą stać się niezależnym językiem⁴⁶. Emoji zo-

⁴⁶ Zob. Q. Bai, Q. Dan, Z. Mu, M. Yang, *A Systematic Review of Emoji: Current Research and Future Perspectives*, „Frontiers Psychology” 2019, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02221/full>.

stały zidentyfikowane jako posiadające właściwości semantyczne i mogą być używane zarówno jako niezależny język, jak i jako element parajęzyka, zapewniającego użytkownikom środki komunikacji, oraz promujące akty mowy i interakcje. Istnieją plusy i minusy dotyczące tego, czy emoji może stać się niezależnym językiem. Niektórzy badacze uważają, że emoji posiadają retorykę wizualną i funkcje tekstowe oraz mają bardziej subtelną semantykę i z tego powodu sądzą, że emoji mogą niezależnie wyrażać różne znaczenia. Opracowano również aplikację do weryfikacji możliwości komunikacji *emoji-first*, by zbadać afordancje komunikacji *najpierw emoji*, w której sekwencje emoji są używane do opisywania pojęć bez narracji tekstowej. Inni badacze uważają, że emoji nie może być uważane za niezależny język, ponieważ ich znaczenie w dużej mierze zależy od otaczającego tekstu i tylko w połączeniu z tekstem można wyrazić pełną semantykę.

Można również powołać się na teorię lingwistyki emoji, która pełni funkcję paralingwistyczną w cyfrowym tekście pisanym, zastępując niewerbalne wskazówki, takie jak wyrazy twarzy i gesty rąk w komunikacji twarzą w twarz. Dokładniej mówiąc, użycie emoji można rozumieć jako te widoczne akty oznaczające „coś”. Są czułe na relację nadawca–odbiorca, ponieważ jest mniej prawdopodobne, że wystąpią, gdy adresat ich nie zobaczy. Są to symbole zakodowane w sposób analogiczny, a ich znaczenie można wytłumaczyć lub zademonstrować w kontekście, oraz są w pełni zintegrowane z towarzyszącymi im słowami⁴⁷.

Można zadać kolejne pytanie: czy emoji psują język?

5.4.2. Emoji a gramatyka

Claire-Marie Brisson⁴⁸, profesor Uniwersytetu Harvarda, o szerokim spektrum zainteresowań (medioznawstwo, humanistyka cyfrowa, semiotyka i kultura i in.), uważa, że podczas wysyłania wiadomości od jednego użytkownika do drugiego i używania emoji nie ma systemu reguł, które dokładnie określałyby, gdzie należy umieścić emoji. Podobnie, nie ma ograniczeń co do liczby używanych emoji⁴⁹.

Nikt już chyba nie zaprzeczy, że emoji stały się elementem interaktywnej komunikacji. Dręczące jest jednak zasadnicze pytanie: czy system gramatyczny reguluje sposób, w jaki ludzie używają emoji, i jak emoji oddziałują na gramatykę tekstu pisanego? Wydaje się, że tylko bardzo aktywni użytkownicy komunikacji internetowej rozumieją „gramatykę emoji”. Niepisana zasada to umieszczanie emoji na końcu wiadomości tekstowej.

M. Danesi uważa, że *gramatyka emoji to często nic innego jak gramatyka umieszczania, oparta na kalkowaniu, czyli nakładaniu się emoji w szczylinach,*

⁴⁷ Zob. H. Miller, D. Kluver, J. Thebault-Spieker, L. Terveen, B. Hecht, *Understanding Emoji Ambiguity in Context: The Role of Text in Emoji-Related Miscommunication*, [w:] *Proceedings of the Eleventh International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM 2017)*, s. 153, <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14901/14751>.

⁴⁸ Zob. *Claire-Marie Brisson*, <https://www.clairemariebrisson.com/>

⁴⁹ C. Brisson, *Hieroglyphs...*

w których w innym przypadku istniałyby struktury werbalne, gdyby tekst był napisany w całości słowami⁵⁰. Tak więc emoji, w przeciwieństwie do innych języków, nie przestrzegają reguł gramatycznych. Nie ma standardowego sposobu używania emoji, a ciąg emoji dla jednej osoby może oznaczać coś zupełnie innego dla innej osoby.

M. Danesi wspomina także o dwóch zjawiskach związanych z gramatyką emoji: kalkowaniu i konceptualizacji. Gramatyka emoji ma własny system organizowania emoji w celu tworzenia spójnych i znaczących kombinacji lub sekwencji – nie tylko kopiuje gramatykę tekstu, nawet jeśli jest nią częściowo zainspirowana. Kalkowanie jest raczej procesem transliteracyjnym, w którym słowa w wyrażeniach werbalnych są przekształcane w emoji, które są osadzone w systemie opartym na piktogramach⁵¹. Czytelnik, który zna system emoji, może z łatwością zrekonstruować znaczenie oryginalnych słów komuś, kto nie zna emoji, ale byłoby to bardzo trudne. Przykładami kalkowania są zazwyczaj tłumaczenia emoji – takie jak teksty, cytaty lub przysłowia. Obejmuje to aplikację *Guess Emoji*⁵² (*Odgadnąć emoji*), która testuje, jak użytkownik rozumie znaczenie niektórych emoji. Tłumaczenia emotikonów to zatem kalkowanie polegające na nakładaniu się formy emoji na słowny układ składniowy.

M. Danesi⁵³ znajduje sposób, w jaki emoji są używane w tekście. Całe frazy i zdania są tworzone przez emoji i są bardziej zależne od tego autonomicznego systemu niż od transliteracji. Jeśli więc mówimy o różnych niezależnie ułożonych w rzędzie emoji – to występuje tutaj, oprócz kalkowania, konceptualizacja. Oznacza to, że sposób, w jaki ułożone są poszczególne emoji, ma pewne znaczenie.

Aby nauczyć się gramatyki emoji, jak pisze Danesi⁵⁴, konieczna jest znajomość używania przez innych użytkowników tego języka, który podobnie jak emoji rozprzestrzenia się w mediach. Dzięki tej specyfice powstaje następnie niestandardowa koncepcyjna struktura emoji. Przede wszystkim potrzebujemy wiedzy o formach, kombinacjach, układach i sposobach koncepcyjnego łączenia emoji. Z tego jasno wynika, że odczytanie wiadomości złożonej z emoji wymaga czegoś więcej niż tylko semantycznych możliwości emoji.

Zatem emoji nie mają ustalonej gramatyki, tak więc na przykład trzy symbole obok siebie można odczytać jako interakcję lub jako kolejne czynności nadawcy. Ludzie piszą za pomocą emoji, aby wykorzystać ich elastyczność interpretacyjną. W ten sposób są one używane w połączeniu z językiem naturalnym, co z kolei pozwala precyzyjniej wyrazić to, czego emoji nie mogą. Można więc porównać emoji do ludzkich gestów – zależą one od kontekstu i środowiska kulturowego, a raczej uzupełniają język naturalny.

⁵⁰ M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*, s. 78.

⁵¹ Tamże.

⁵² *Guess Emoji*, <https://guessemoji.org/>.

⁵³ M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*, s. 79.

⁵⁴ Tamże, s. 80.

Gdy pomyślimy o jakiejś rozmowie osobistej, musimy się zastanowić: czy rozmówcy prowadzili dialog monotonnym głosem z rękami przyciśniętymi do boku? Oczywiście nie. Prawdopodobnie używali fleksji tonalnej, gestów rąk i mowy ciała, aby przekazać swoją wiadomość.

Pomimo dyskredytowania emoji jako zdegradowanej formy komunikacji, która rujnuje język, istnieją istotne dowody językowe, że emoji nie stanowią zagrożenia dla języka naturalnego, ale raczej są jego użytecznym uzupełnieniem, zwiększającym zdolności komunikacyjne. Jest to szczególnie prawdziwe, ponieważ rodzaje komunikacji pisemnej występujące w wiadomościach tekstowych, e-mailach, tweetach i innych tego typu technologiach są często podatne na błędną interpretację bez wskazówek paralingwistycznych, takich jak np. gesty, intonacja, mimika. Emoji mogą funkcjonować jako informacje paralingwistyczne i pomóc w rozróżnieniu alternatywnych interpretacji, przekazywać emocje, sarkazm i inne rodzaje informacji, które zwykle są dostępne tylko w komunikacji mówionej twarzą w twarz⁵⁵.

Trzech holenderskich naukowców przeprowadziło dwa eksperymenty naukowe⁵⁶. Poproszono uczestników badania o przeprowadzenie ze sobą cyfrowej rozmowy przy użyciu wyłącznie emoji lub o zastąpienie słowa w zdaniach co najmniej jednym emoji. Po pierwsze, stwierdzili, że wypowiedzi uczestników składające się wyłącznie z emoji pozostały na uproszczonym poziomie wzorców, pojawiając się głównie jako wypowiedzi jednoczęściowe (np. jako przedstawiające emocje) lub jako sekwencjonowanie liniowe (np. powtarzanie tego samego emoji lub dostarczanie nieuporządkowanej listy semantycznie powiązanych emoji). Emoji pełniące role gramatyczne, tj. części mowy, były minimalne i wykazywały niewielką spójność w szyku wyrazów. Po drugie, emoji zastępowano raczej rzeczownikami i przymiotnikami niż czasownikami. Autorzy sugerują, że chociaż emoji mogą podążać za tendencjami w ich interakcjach ze strukturą gramatyczną w multimodalnych wypowiedziach *tekstowo-emojowych*, to jednak same w sobie nie mają struktury gramatycznej.

Emoji mają zatem ograniczoną kombinatoryczność i opierają się wyłącznie na leksykonie dostarczonym przez zewnętrzne źródła (np. *Emojipedia*, biblioteki emoji itp.). Z tych powodów, pomimo bogatego interaktywnego środowiska społecznościowego, w którym są używane, emoji są strukturalnie ograniczone przez swoją technologię do dalszego rozwijania bardziej rozbudowanych struktur językowych. Nie mogą więc stać się pełnym i formalnym językiem.

⁵⁵ Zob. Ch.A. Was, P. Hamrick, *What Did They Mean by That? Young Adults' Interpretations of 105 Common Emojis*, „Frontiers Psychology”, 31 May 2021, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.655297>.

⁵⁶ Zob. N. Kohn, J. Engelen, J. Schilperoord, *The grammar of emoji? Constraints on communicative pictorial sequencing*, „Cognitive Research: Principles and Implications” 2019, 4, <https://cognitiveresearchjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41235-019-0177-0>.

Kiedy wersja *Moby Dicka*⁵⁷ została przetłumaczona na emoji, od razu stało się jasne, że te obrazy nie mogą zastąpić żadnego języka. Nie są hieroglifami i nie mają struktury gramatycznej. Zamiast tego służą one wyjątkowemu celowi, jakim jest dodanie lekkości i kontekstu do przestarzałych i czasami błędnie interpretowanych konwersacji online.

Danesi⁵⁸ zaś uważa, że gramatyka kodu emoji jest samowystarczalna i opiera się na relacji poszczególnych pojęć do siebie, a nie na wewnętrznych regułach zdania. Gramatyka emoji nie podlega regułom składniowym, jak języki europejskie. Można by powiedzieć, że ma więcej własnej struktury ikoniczno-pojęciowej – pozwala na bezpośrednie ikoniczne powiązanie formy z jej odniesieniami. Wynika z tego, że zdanie skonstruowane z emoji, chociaż konceptualne, nadal ma podstawową składnię słów, które nim kierują: to znaczy układ zdania od lewej do prawej jest zgodny ze składnią języków europejskich. Jednym ze sposobów wyrażania silniejszych emocji jest na przykład użycie tego samego emoji kilka razy z rzędu. Badania Danesi pokazują, że gramatyka emoji stopniowo ewoluuje i przejmuje pewne funkcje, takie jak gramatyka języka.

⁵⁷ J. Hollander, *Moby Dick Translated Into Emoji Icons*, <https://www.bustle.com/articles/9208-emoji-dick-moby-dick-translated-into-emoji-icons-this-exists>.

⁵⁸ M. Danesi, *The Semiotics of Emoji...*, s. 81–82.

6

EMOJI W CODZIENNYM ŻYCIU

6.1. Emoji jako kultura

6.1.1. Pojęcie kultury

Kultura jest terminem wieloznacznym, interpretowanym na wiele sposobów przez przedstawicieli różnych nauk. To cechy i wiedza określonej grupy ludzi i ich wytworów zarówno materialnych, jak i niematerialnych. Termin kultura pochodzi z języka łacińskiego, od wyrażenia *agri cultura*¹, które w tłumaczeniu oznacza edukację lub rozwój. Jeden z najsłynniejszych filozofów rzymskich, Cyce-ron, dzięki swojej koncepcji filozofii, którą określił jako kulturę ducha, zapoczątkował koncepcję kultury jako czegoś związanego z wychowaniem człowieka².

W *New World Encyclopedia*³ słowo *kultura* definiowane jest w inny sposób. Tu wskazuje się, że pochodzi od łacińskiego rdzenia *colere*, czyli ‘zamieszkać’, ‘kultywować’ lub ‘czcić’. Na ogół odnosi się do wzorców ludzkiej działalności i struktur symbolicznych, które nadają tej działalności znaczenie.

Różne definicje kultury odzwierciedlają różne orientacje teoretyczne rozumienia lub kryteria wartościowania ludzkiej działalności. Istnieją różne poglądy na kulturę w kontekstach religii, cywilizacji, światopoglądu i dóbr konsumpcyjnych. Antropolodzy najczęściej używają terminu *kultura* w odniesieniu do uniwersalnej ludzkiej zdolności do klasyfikowania, kodyfikowania i symbolicznego przekazywania swoich doświadczeń.

Ogólnie rzecz biorąc, za kulturę uważa się wszystko, co człowiek stworzył w swoim rozwoju historycznym. Pod pojęciem kultury rozumie się wszystkie aspekty historycznego rozwoju człowieka, tj. wytwory, wartości moralne, obyczaje czy zmiany w przyrodzie. Kultura została nazwana sposobem życia dla całego społeczeństwa i jako taka obejmuje również kodeksy obyczajów, ubiór, język, religię, rytuały. Tak stworzona kultura jest przekazywana z pokolenia na pokolenie, a każde z pokoleń przyczynia się do wzbogacenia kultury o coś nowego.

Podążając za tym tokiem myślenia, tworzenie nowych technologii umożliwiających komunikację elektroniczną należy uznać za wkład obecnego pokolenia w kulturę. W związku z tym środowisko internetowe można uznać za specyficzny rodzaj kultury. W tym samym czasie! To niewątpliwie prawda, że komunikacja

¹ G. Hofstede, *Kultury i organizacje. Zaprogramowanie umysłu*, Warszawa 2000, s. 45.

² Zob. J. Jagoszewska, *Kultura jako kultura. Pojęcie uprawy ducha z punktu widzenia teorii kultury*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Kulturoznawcze” 2011, 3345, 12.

³ Zob. *Culture*, [w:] *New Word Encyclopedia*, <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/culture>.

wpływa i tworzy kulturę. Kultura jest więc w skrócie historycznie stworzoną przestrzenią, która w znaczący sposób wpływa i ukierunkowuje ludzkie zachowania i działania. Ma moc przekształcania całych społeczeństw, wzmacnia lokalne społeczności i wyrabia poczucie tożsamości i przynależności osób w każdym wieku.

6.1.2. Oprogramowanie umysłu według Geerta Hofstede

Istnieje wiele definicji kultury i interpretacji ich koncepcji. Bardzo interesująca jest koncepcja, która pojmuje kulturę jako oprogramowanie umysłu. Jej autorem jest Geert Hofstede, holenderski naukowiec zajmujący się koncepcją kultury różnych narodów.

Hofstede definiuje pojęcie kultury jako *zbiorowe programowanie ludzkiego myślenia, które wyróżnia jedną grupę lub kategorię osób z innych*⁴. W ciągu swojego życia każdy człowiek poszerza swoje pole kulturowe o zdobytą wiedzę i umiejętności. Uważa więc, że kultura jest czymś wyuczonym, a nie wrodzonym. Ponadto Hofstede uważa kulturę za sprawę zbiorową. W zależności od tego definiuje różne grupy kulturowe, wyjaśniając swoje pojęcie grup na dwa sposoby. Grupy mogą być definiowane na poziomie krajowym, regionalnym lub socjologicznym. Według autora ludzie należą do różnych grup i w większości przypadków są częścią kilku grup jednocześnie.

Zgodnie ze swoim twierdzeniem, że kultura jest czymś, czego ludzie uczą się przez całe życie, Hofstede postrzega kulturę jako mentalnie niezaprogramowaną. Niemniej jednak pozostawia ona miejsce na wrodzone cechy, które nazywa ludzką naturą. Hofstede definiuje także pojęcie relatywizmu kulturowego. Twierdzi, że nie ma naukowych standardów, które byłyby nadrzędne wobec jednej grupy kulturowej. Relatywizm kulturowy potwierdza zatem, że żadna z kultur nie ma absolutnych kryteriów oceny, czy dana kultura jest niższa czy wyższa, lecz może dzielić na osobne kategorie zainteresowanych jakimś zjawiskiem, tematem, itp. Taką osobną kategorią kulturową mogą być także osoby komunikujące się przez Internet, a globalna akceptacja emoji sugeruje międzykulturowe, normatywne korzystanie z emoji.

6.1.3. Emoji – lejtymotyw współczesnej kultury

Kategorie ludzi zawsze łączy wspólny interes, opinia lub wiara. W przypadku komunikacji elektronicznej może to być znajomość obsługi komputera. W ten sam sposób grupę użytkowników można uznać za odrębną kulturę, która dodaje emoji do swoich komunikatów lub komunikuje się głównie za pośrednictwem emoji. Ta grupa jest również specyficzna, ponieważ skupia użytkowników wokół jednego wspólnego zainteresowania oraz faktu, że nie obejmuje wszystkich mieszkańców świata.

⁴ Tamże.

Możemy uznać, że użytkownicy w wieku poniżej 30 lat należą do kategorii kulturowej, która ma swoją specyfikę w używaniu emoji, ale ten limit wiekowy może nie być warunkiem. Tak jak każda grupa kulturowa nie podlega ograniczeniom wiekowym, tak samo jest z grupą użytkowników emoji. Inne kryteria można rozpatrywać w ten sam sposób: komunikacja przy użyciu emoji kojarzy się tylko z komunikacją nieformalną, zwłaszcza między przyjaciółmi lub członkami rodziny, ale nawet ta granica nie jest tak ostra, jak wielu ją postrzega.

Zauważyć można, że kultura emoji stopniowo przenika również do komunikacji biznesowej i administracyjnej. Głównym powodem może być fakt, że większość użytkowników rozumie emoji jako przyjazne symbole, co z łatwością może usprawnić i nadać lekkości nawet czystej komunikacji administracyjnej.

Zastosowanie rozumienia kultury przez Hofstede'go do kultury emoji potwierdza zatem jedynie jego tezę, że każdą grupę ludzi różniącą się pod pewnymi względami od innych można uznać za kategorię kulturową. Pokazuje to, że wzajemne powiązania między różnymi grupami są absolutnie normalne. Może istnieć jedna grupa kulturowa w różnych kategoriach wiekowych lub równieśnicza grupa kulturowa, która może należeć do różnych kategorii kulturowych.

Jednym z motywów tworzenia bibliotek emoji było ułatwienie komunikacji między ludźmi. Każdy z nas, gdy ma wybór, zawsze wybiera prostszą z dwóch opcji. Głównym powodem jest niewątpliwie oszczędność czasu. Nawet dzisiaj, w czasach, gdy emoji są u szczytu, wciąż mamy wybór. Wybieramy między komunikacją ustną, pisemną lub emoji, a liczba kategorii osób, które coraz częściej wybierają ostatnią opcję, rośnie.

Biorąc pod uwagę, że kultura emoji została stworzona w celu uproszczenia komunikacji, można twierdzić, że została zainspirowana kierunkiem filozoficznym z zakresu etyki utylitaryzmu. Utylitaryzm charakteryzuje się jako kierunek filozoficzno-etyczny, którego głównym celem jest zapewnienie jak największej korzyści, jak największej liczbie ludzi⁵. Taka jest również idea emoji: aby jak najszybciej i jak najskuteczniej pośredniczyć w komunikacji jak największej grupie ludzi. Pytanie, czy jest to rzeczywiście użyteczna i skuteczna komunikacja, jest cały czas otwarte.

Zauważyć należy, że emoji to nie tylko kultura, to także kontekst. Emoji istnieją od lat 90. XX wieku – zaczynały jako proste kombinacje znaków interpunkcyjnych, w Unicode przekształciły się w urocze małe emoji, które znamy dzisiaj. Reprezentują uczucia, które trudno nam wyrazić, ale czy mają miejsce w każdej rozmowie?

Emoji z łatwością wykraczają poza język – prosta uśmiechnięta buźka jest łatwo interpretowana jako szczęście, niezależnie od tego, gdzie pojawia się na świecie. Jednak emoji mają spory udział w nieporozumieniach. Niezaprzeczalnie łatwo jest błędnie zinterpretować emoji, gdyż można mieć różne poziomy emocji

⁵ Zob. J.S. Mill, *Utylitaryzm. O wolności*, Warszawa 2005.

związane z każdym z osobna. Jeśli chodzi o zachowania użytkowe, zgodnie z modelem wymiaru kulturowego Hofstedeego, ludzie w krajach o dużym dystansie władzy i pobłażliwości używają więcej emoji reprezentujących negatywne emocje, podczas gdy ludzie w krajach o wysokiej niepewności unikania, indywidualizmu i orientacji długoterminowej często używają emoji reprezentujących pozytywne emocje⁶.

Używanie emoji jest ustrukturyzowane przez kombinację kontekstów językowych i społecznych, a także konwencji kulturowych. Zależec więc może od wielu czynników, takich jak pochodzenie kulturowe, środowisko życia, język tego środowiska itp. Różnice kulturowe mają tutaj istotny wpływ na korzystanie z emoji. Obserwując ich użycie w komunikacji, zauważyć można, że niektóre konkretne zastosowania emoji są ściśle związane z pochodzeniem kulturowym.

Wszyscy mogą mieć dostęp do mniej więcej tych samych emoji za pośrednictwem klawiatur smartfonów, ale to, co ma się na myśli, gdy używa się tych emoji, w rzeczywistości różni się znacznie w zależności od kultury, języka i pokolenia.

6.2. Zmiany pokoleniowe

6.2.1. Kohorty wiekowe

Terminy *pokolenie* i *generacja* często są używane zamiennie, jako synonimy. Jednak istnieje między nimi różnica semantyczna. Pokolenie to *potomstwo tych samych rodziców, lub ogół ludzi urodzonych i żyjących w tej samej epoce, których postawy i światopogląd zostały ukształtowane przez wspólnotę doświadczeń, grupa ludzi mniej więcej w tym samym wieku*. Natomiast *generacja* to ogół ludzi (a także zwierząt lub roślin) żyjących w tym samym okresie i będących mniej więcej w tym samym wieku⁷. W potocznym rozumieniu i stosowaniu różnice te zacierają się. Mówiąc *pokolenie* czy *generacja* zawsze mówiący ma na uwadze grupy wiekowe w jakimś okresie czasu, zdobywające podobne doświadczenia, które wpływają na percepcję otaczającej rzeczywistości⁸. Pokolenie (generacja) to możliwa do wydzielenia grupa ludzi, urodzonych w zbliżonym czasie, których łączą znaczące wydarzenia na krytycznych etapach rozwoju⁹.

⁶ Zob. S. Stieglitz, L. Dang-Xuan, *Emotions and Information Diffusion in Social Media – Sentiment of Microblogs and Sharing Behavior*, „Journal of Management Information Systems” 2013, 29 (4), <https://www.researchgate.net/publication/259704042>; L. Schoner-Schatz, V. Hofmann, N.E. Stokburger-Sauer, *Destination’s social media communication and emotions: An investigation of visit intentions, word-of-mouth and travelers’ facially expressed emotions*, „Journal of Destination Marketing & Management” 2021, <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2021.100661>.

⁷ *Pokolenie, generacja*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/pokolenie>.

⁸ Zob. D. Zalewska, *Zbuntowana generacja*, Wrocław 2013.

⁹ S.T. Lyons, L. Schweitzer, S.W. Eddy, *How have careers changed? An investigation of changing career patterns across four generations*, „Journal of Managerial Psychology” 2015, 30, 1,

Znaleźć można różne klasyfikacje pokoleń, są różne ich oznaczenia literowe – BB, X, Y, C (Z). Są już i kolejne grupy, których nazwy oznaczane są literami nie łacińskimi (tu alfabet skończył się na literze Z), lecz zapożyczonymi z alfabetu greckiego. Nie ma też zgodności, co do ram czasowych, w których urodzili się przedstawiciele poszczególnych pokoleń. Zdarzają się wśród autorów czasami kilkuletnie różnice zakresów czasowych¹⁰.

Baby boomers (BB) to osoby z wyżu demograficznego, to kohorta demograficzna następująca po pokoleniu *Silent Generation* i poprzedzającym pokolenie X. Generalnie BB określa się jako osoby urodzone w latach 1946–1964, podczas wyżu demograficznego i gospodarczego po drugiej wojnie światowej¹¹. Jak pisze Sylwia Kuczamer-Kłopotowska, *jest to generacja ludzi często czujących się młodo niezależnie od wieku, potrafiących robić zakupy w sklepach internetowych, a także korzystać z nowoczesnych urządzeń elektronicznych oraz sposobów komunikacji internetowej, w tym również z mediów społecznościowych*¹².

Osoby z wyżu demograficznego są często rodzicami późnej generacji X (osób urodzonych w latach 1965–1976)¹³ i milenialsów (urodzonych 1977–2004)¹⁴, nazywanych również pokoleniem Y. Często stosuje się także określenia: *pokolenie cyfrowe, pokolenie Milenium, generacja whY, Echo Boomers, generacja Net, pokolenie sieci*¹⁵, *następna generacja, generacja poszukująca, pokolenie Ja*, a nawet *pokolenie kłapek i iPodów*.

Dzieciństwo milenialsów przypada na czasy tzw. transformacji ustrojowej w Polsce, a w dorosłość wchodziłi oni w czasach wczesnego kapitalizmu i czasach rozprzestrzeniającego się Internetu. Milenialsi różnią się od swoich poprzedników (zwanych generacją X) tym, że bez trudu odnajdują się w nowinkach technologicznych, nie wyobrażają sobie życia bez korzystania z technologii i mediów cyfrowych, a dodatkowo uważa się ich za zuchwałych i otwartych na nowości. Ogólnie rzecz biorąc, wyniki wielu badań pokazują, że milenialsi używają emotikonów głównie w kontekstach dialektycznych, a częściej w wiadomościach błyskawicznych. Co więcej, częściej używają emoji w tekstach z najbliższymi lub z rozmówcami w podobnym wieku.

s. 8–21; E. Mazur-Wierzbička, *Kompetencje pokolenia Y – wybrane aspekty*, „Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania” 2015, 39, 3, s. 307–320.

¹⁰ Zob. G.D. Stunża, *Edukacja wersja beta. Pokolenie Z i pokolenie Alfa a kompetencje uczestnictwa w kulturze*, „Kultura Popularna” 2017, 1 (50), s. 88.

¹¹ B. Hysa, *Zarządzanie różnorodnością pokoleniową*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej. Seria: Organizacja i Zarządzanie” 2016, 97.

¹² S. Kuczamer-Kłopotowska, *Rola mediów...*, s. 218.

¹³ Tamże, s. 217.

¹⁴ Badacze i popularne media uznają początek lat osiemdziesiątych XX wieku jako początkowe lata urodzenia Milenialsów oraz od połowy lat 90. do początku XXI wieku jako końcowe lata urodzenia, przy czym okres 1981–1996 jest szeroko akceptowanym zakresem definicji dla tego pokolenia.

¹⁵ Zob. D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość...*

Najstarsi przedstawiciele pokolenia mają obecnie już blisko 40 lat. Przemysław Kisiel uważa, że jednym z kluczowych wymiarów, który pozwala uchwycić swoistość milenialsów, jest obszar związany z rewolucją technologiczno-informatyczną. Dla przedstawicieli tego pokolenia rozwinięte technologie informacyjne nie stanowią żadnego wyzwania, nie wymagają dostosowywania się do nowoczesnych urządzeń, jak dzieje się to w przypadku pokoleń starszych. Nowoczesne technologie nie budzą obaw, lęku, są bowiem dla tego pokolenia czymś oczywistym i naturalnym. Stały się codziennymi atrybutami, bez których to pokolenie nie potrafi sobie wyobrazić normalnego funkcjonowania i posługuje się smartfonem, laptopem lub tabletem w sposób oczywisty i intuicyjny¹⁶. Przywykło się mówić o tym pokoleniu, że żyje ze smartfonem w rękę, jest ciągle online, komunikując się ze swoimi grupami znajomych, oglądając filmy, słuchając muzyki i korzystając z różnych dostępnych aplikacji. Łatwo zauważyć, że żyjemy w świecie, w którym większość stała się niewolnikami smartfonów. Osoby z każdego pokolenia, czy to wyżu demograficznego, czy pokolenia Z, sprawdzają swoje smartfony 1–3 razy na godzinę.

Milenialsi są często rodzicami pokolenia Alfa. Ale istnieje między tymi pokoleniami jeszcze pokolenie Z – postmilenialsi, pokolenie internetowe, pokolenie C, pokolenie ludzi urodzonych w drugiej połowie lat 90. ubiegłego stulecia i po 2000 roku. Nazywane jest również *generacją multitasking*, *cichym pokoleniem*, *generacją @*, *Generation V*, *Generation C*. Są to ludzie najmłodszego pokolenia, dla których technologia to główne narzędzie do poszerzania wiedzy¹⁷. Ale tuż za nimi podąża już kolejna generacja. Generacja Alfa to kohorta demograficzna następująca po pokoleniu Z. Często jest to młodsze rodzeństwo pokolenia Z.

Naukowcy i popularne media uznają początek 2010 (2013) roku jako początkowe lata urodzenia tej grupy. Będzie panowała do 2025 roku, kiedy to ustąpi miejsca innej. Nazwana na cześć pierwszej litery alfabetu greckiego, Generacja Alfa jest pierwszą, która narodziła się całkowicie w XXI wieku. Można rzec, że jej członkowie są „zanurzeni” całkowicie w technologii. Według australijskich demografów, Marka McCrindle’a i Ashley Fell, dzieci Pokolenia Alfa mają kluczową przewagę nad innymi generacjami. A mianowicie, jak to ujęli, są pokoleniem najbardziej wyposażonym materialnie i posiadającym umiejętności technologiczne, jakie kiedykolwiek zaszczyliło naszą planetę!¹⁸

Pokolenie Alfa to następne pokolenie po tych, którzy byli cyfrowo natywni. Wielu członków Generacji Alfa dorastało, używając smartfonów i tabletów jako części swojej dziecięcej rozrywki, a wielu z nich było „narażonych” na działanie tych urządzeń jako „środka opiekuńczego” lub pomocy edukacyjnych. Zdecydowana większość małych dzieci używała podręcznych urządzeń elektronicznych

¹⁶ P. Kisiel, *Milenialsi – nowy uczestnik życia społecznego?*, „Studia Socialia Cracoviensia” 2016, 8, 1 (14), s. 87.

¹⁷ Za: *Pokolenie Z*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Pokolenie_Z.

¹⁸ M. McCrindle, A. Fell, *Understanding Generation Alpha*, Norwest 2020.

przed ukończeniem pierwszego roku życia. Korzystanie ze smartfonów i tabletów w celu uzyskania dostępu do usług przesyłania strumieniowego wideo, takich jak na przykład YouTube Kids, stało się popularną formą rozrywki dla małych dzieci¹⁹.

W XXI wieku doświadczenia nastolatków i młodych dorosłych na co dzień różnią się radykalnie od doświadczeń z poprzednich kohort. Przesunięcia i zmiany w kontekście społecznym, afektywnym, środowiskowym i technologicznym przyczyniają się do tych różnic.

6.2.2. Stosunek pokoleń do emoji

Urodzenie się w środowisku, w którym korzysta się z urządzeń elektronicznych, niesie za sobą różne skutki – złe i dobre. Te niekorzystne to między innymi cyberprzemoc, uzależnienie od ekranu, kontakt z nieodpowiednimi treściami. Ale są też i pozytywne aspekty kontaktu z nowoczesnymi technologiami, które zauważył Jordan Shapiro, współczesny amerykański pedagog. Zasugerował bowiem, że coraz bardziej technologiczny charakter dzieciństwa powinien być traktowany jako sposób na przygotowanie dzieci do życia w coraz bardziej cyfrowym świecie, a także nauczanie ich umiejętności związanych z życiem offline²⁰.

Za kilkanaście lub kilkadziesiąt lat (choć to zbyt odległa przyszłość, patrząc, w jakim tempie następuje postęp cywilizacyjny) należy spodziewać się kolejnej generacji. Prawdopodobnie będzie to na przykład Generacja Beta. Jakimi będzie się charakteryzowała cechami? – trudno przewidzieć.

Wszystkie wymienione pokolenia, generacje, w dobie XXI wieku mają stały, permanentny kontakt z nowoczesnymi technologiami. Wszystkie komunikują się za pośrednictwem sieci, mediów społecznościowych i innymi kanałami. Dzisiejsza komunikacja używa wielu skrótów, uproszczeń, jest niebywale oszczędna w formie.

Emotikony i emoji stały się najbardziej popularną formą wypowiedzi wśród młodych ludzi. W sieci można spotkać artykuły, posty i blogi zatytułowane na przykład: *Przepraszamy, milenialsi, ale nie macie kontaktu z rzeczywistością, ludzie pokolenia Z tak używają emoji*²¹. I zazwyczaj po tych słowach przedstawiane są konteksty używania emoji.

Dzisiaj młodzi ludzie tweetują, używając slangowych słów i memów. Emotikony, a w szczególności emoji, nabierają nowego znaczenia lub wychodzą z mody.

¹⁹ *Children and parents: Media Use and Attitudes Report*, Ofcom. November 29, 2017, https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf.

²⁰ Za: R. Cunliffe, *Is growing up immersed in screens damaging our children?*, „New Statesman”, 2.03.2021, <https://www.newstatesman.com/science-tech/internet/2021/03/growing-immersed-screens-damaging-our-children-0>.

²¹ Zob. J. Taylor, *Sorry millennials, but you're already out of touch. This is how Gen-Zers use emojis*, 17 July 2020, <https://www.indy100.com/offbeat/emoji-millennials-gen-z-how-use-9624481>.

Aby uczcić Światowy Dzień Emoji, 17 lipca 2020 roku poproszono młodzież, by wyraziła swoje poglądy na temat stosowania emoji. Okazało się, że młodzi ludzie używają emoji nie tylko do wyrażania emocji. Bardzo często, wstawiając emoji, komentują jakieś wydarzenie, czyjeś zdjęcie lub wpis w mediach społecznościowych.

Oto kilka przykładów i wyjaśnień:

- *blagająca twarz*: 😞 słodka. Ten emoji, z dużymi, żałosnymi oczami, jest ostatnio często używany, albo gdy komentuje coś niesamowicie uroczego, albo gdy używający tego emoji sami próbują być słodcy w stosunku do rozmówcy;
- *głośno płacząca twarz*: 😂 śmiech. To emoji lub też emoji czaszki 🧠 często towarzyszy rzutowi ekranu, na którym ktoś mówi coś śmiesznie głupiego. Ale może być również użyta do wyrażenia łzawienia z powodu czegoś. Kontekst jest ważny;
- *oko, usta, oko*: 🗨️ – szok. Ten ciąg trzech emoji jest obecnie dostępny w całym TikTok i zaczął pojawiać się również na Instagramie i Twitterze. Zwykle komentuje coś szokującego, oburzającego lub zawstydzającego²².

Stosujący emoji nie mają do nich emocjonalnego przywiązania. Młodsze pokolenie tak naprawdę nie czuje tych emocji, w jaki emoji próbują je wyrazić. Starsze pokolenia rzadko używają emotikonów i emoji, ale kiedy już to robią, to w ich „wypowiedziach” widać bardziej emocjonalne przywiązanie. Używają ich po prostu po to, aby ich przekaz wyglądał bardziej zabawnie. W ten sposób próbują nawiązać kontakt z młodszą generacją.

Każdy język ewoluuje w czasie i różni się w zależności od pokoleń i grup demograficznych. Emoji nie są inne. Należy zauważyć, że używanie emoji przez ludzi jest bardzo zależne od czynników demograficznych – nawet wśród tego samego pokolenia. Różne subkultury używają emotikonów, a w szczególności emoji na różne sposoby. Niektóre subkultury są nawet definiowane przez emoji. Podstawowe etykiety emoji są „ozdabiane” różnymi dodatkowymi elementami. Tak wiele emoji używanych na tak wiele różnych sposobów może prowadzić do nieporozumień, nie tylko między pokoleniem Z a *boomerami*, ale nawet między pokoleniem Z a pokoleniem mileniów.

Pokolenie Z i różne podgrupy i subkultury w ramach tego pokolenia mają pełne prawo do przededefiniowania znaczenia emoji. To naturalne, że dostosowują słowa i symbole, aby jak najlepiej pasowały do ich własnej tożsamości i środowiska, w którym się znajdują w mediach społecznościowych. Ale niestety jest też naturalne, że nawet mileniści nie nadążają za tym trendem, zostają w tyle.

Znamiennym przykładem emoji, który jest już traktowany archaicznie przez pokolenie Alfa, jest emoji płaczące ze śmiechu. Często jest komentowane jako:

²² Prezentowane przykłady emoji miały opisywane znaczenie w czasie opracowywania niniejszego tekstu. Jak się mogą (a może już mogły) zmienić na przestrzeni kilku czy kilkunastu miesięcy – trudno przewidzieć.

Przepraszamy, milenialsi, 😊 to emoji nie jest już fajne²³. Pokolenie Z zamieniło semantykę emoji. Zamiast śmiejącej się twarzy zaczęło stosować trupa czaszkę 🧟, jako zamiennik w wyrażaniu śmiechu. To wizualna wersja slangowego wyrażenia *umieram*, w podtekście *ze śmiechu*, i oznacza coś bardzo zabawnego. Są też inne akceptowane przez to pokolenie alternatywy. Jedną z bardziej popularnych jest 😭, głośno płacząca twarz lub po prostu pisanie *lol* (ang. *laughing out loud*) – głośny śmiech. To oczywiste, że komunikacja między pokoleniami jest możliwa, ale pod warunkiem dopasowania mediów do odbiorcy. Im starszy odbiorca tym komunikacja powinna być bardziej formalna.

Każdego roku Unicode dodaje więcej opcji do swojej listy zatwierdzonych emoji, poszerzając komunikację wizualną i dywersyfikując wybór ikon.

Dokąd zmierzają emoji? Czy są w ten sam sposób rozumiane przez wszystkie pokolenia?

²³ Zob. *Pokoleniowa zmiana trendów*, „Tygodnik Angora” 2021, 13 (1606), R. 32, s. 5.

PRAKTYCZNE ZASTOSOWANIE EMOJI

7.1. Dekadencja SMS-ów – początek emoji

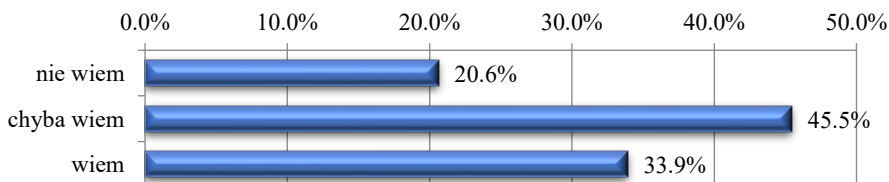
7.1.1. Emotikon a emoji w odbiorze młodzieży

Wiedza o tym, jak nastolatki i młodzież komunikują się w dzisiejszych czasach, może być wyzwaniem. Ponieważ emoji są teraz częścią kultury popularnej na całym świecie, stały się częścią strategii w SMS-ach i mediach społecznościowych. Dzisiejszy katalog emoji zawiera ponad trzy tysiące sześćset ilustracji przedstawiających wszystko, od emocji po jedzenie, zjawiska naturalne, flagi i ludzi na różnych etapach życia. Emoji są wydajne i ekonomiczne czasowo, i łatwo przekazują emocje. To daje ciekawe sposoby wyrażania siebie. Wszystko to sprawiło, że rozmowy twarzą w twarz lub rozmowy telefoniczne są rzadszą formą komunikacji między młodymi.

Elektroniczna komunikacja pisemna oraz używanie elementów emoji wiąże się z korzystaniem z usług internetowych. Czas wysyłania listów prawdopodobnie bezpowrotnie minął, głównie z powodu pojawienia się nowych technologii.

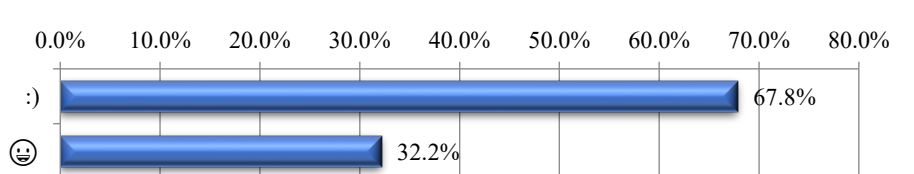
Badanie, celem którego było poznanie opinii młodzieży i studentów oraz przedstawicieli *zoomerów*, generacji Z, dotyczącej stosowania emotikonów i emoji w komunikacji mailowej i SMS-owej, pozwoliło uzyskać ciekawe informacje. Było przeprowadzone w formie ankiety online, a w badaniu wzięło udział 286 osób, w tym 92,0% stanowiły kobiety. Badani zostali podzieleni na cztery grupy wiekowe. Najliczniejszy odsetek badanych stanowiła grupa osób w wieku powyżej 26 lat (33,6%) oraz w wieku 19–22 lat (26,9%).

Wielokrotnie wcześniej opisywano i wskazywano na konkretne różnice pomiędzy emotikonami a emoji. To przecież istota dzisiejszej popkultury. Zatem wydawać by się mogło, że ludzie młodzi powinni potrafić rozróżnić emotikony od emoji, przecież to nie to samo! Chociaż istnieje podobieństwo między słowami: emoji i emotikony, etymologicznie słowa te nie są ze sobą powiązane. Jednak co piąta badana osoba wskazała, że nie wie, jakie są różnice pomiędzy emotikonami a emoji. Pozostali respondenci nie byli pewni różnic, lub byli pewni tej odmienności (ryc. 31).



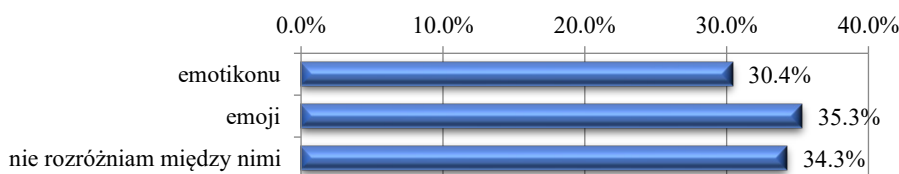
Rycina 31. Samoocena badanych dotycząca różnic pomiędzy emotikonami a emoji

Według większości badanych symbol :) jest znacznikiem emotikonu. Pozostałe osoby objęte badaniem wskazały na symbol ☺. Widać jasno, że $\frac{3}{4}$ osób miało problem z określeniem tych dwóch znaków. Aż trudno uwierzyć, że młodzi ludzie, wychowani w dobie komunikacji elektronicznej nie zauważają różnic (ryc. 32). Faktem jest, że podstawowa funkcja emoji i emotikonów jest taka sama – aby wprowadzić emocje i elementy niewerbalne do komunikacji online.



Rycina 32. Znacznik emotikonu według badanych

W przypadku pytania, do czego używa się terminu *buźka* otrzymano niemal równoliczne odpowiedzi, wskazujące na: emotikony, emoji lub odpowiedź wskazującą, że badani nie zauważali różnic pomiędzy tymi znaczkami (ryc. 33).



Rycina 33. Do określenia czego używa się terminu *buźka* według badanych

Jakkolwiek dzisiejsza komunikacja online przeładowana jest emotikonami i emoji, to używający tych ikon posługują się nimi chyba z przyzwyczajenia. Widać „wstawianie” ich do tekstu stało się normą, ale bez konkretnej wiedzy na ich temat.

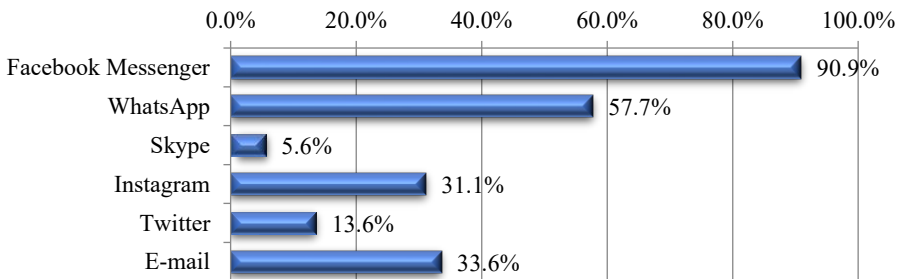
7.1.2. Być on-line znaczy istnieć

Online, w ogólnym sensie, odnosi się do tego, kiedy urządzenie elektroniczne jest włączone i połączone z innymi urządzeniami, takimi jak inny komputer lub sieć. Niedawno termin *online* zaczął oznaczać połączenie z Internetem. Urządzenia takie jak drukarki i skanery są uważane za działające w trybie online, gdy są uruchomione i podłączone do systemu komputerowego. Jeśli chodzi o połączenie z Internetem lub inną siecią, komputery byłyby technicznie uważane za podłączone do sieci (takiej jak Intranet), ale większość ludzi używa tego terminu tylko w odniesieniu do połączenia z Internetem. Gdy komputer lub urządzenie nie jest online, mówi się, że jest offline. Online może być również używane jako przymiotnik opisujący czynności wykonywane podczas korzystania z Internetu, takie jak *zakupy online*.

Jak wspomniano w rozdziale poświęconym platformom, istnieje kilka takich dostępnych dla komputerów i telefonów komórkowych, za pośrednictwem których może odbywać się komunikacja elektroniczna. Zapytani o preferowaną metodę komunikacji respondenci w większości przypadków odpowiadali, że wolą komunikować się z innymi twarzą w twarz. Jeśli jednak muszą wybierać między różnymi formami komunikacji za pośrednictwem telefonów komórkowych, preferują pisemną formę komunikacji niż ustną. Z ogólnej liczby wszystkich respondentów tylko niewielu wolało telefonować.

Młodzi ludzie wydają się być stale w mediach społecznościowych. Media społecznościowe mogą być środkiem do wyrażania siebie, otwartą przestrzenią. Media społecznościowe to platforma do poznawania innych kreatywnych ludzi, inspirowania się innymi i dzielenia się własnymi poglądami na różne aspekty życia. Pozwalają także łączyć się z wieloma ludźmi i umożliwiają młodym utrzymywanie relacji przez całe życie.

Popularność każdej platformy jest oczywiście różna w zależności od kraju, w którym odbywają się badania. W Polsce, wśród wielu platform komunikacyjnych badani respondenci najczęściej korzystają z: Facebooka Messengera, WhatsAppa, e-maila oraz Instagrama. Komunikacja e-mailowa była traktowana przez respondentów na równi z Instagramem. Widać z tego, że młodzi ludzie nie uważają jej za przestarzałą, chociaż jest to jedna z pierwszych platform komunikacyjnych (ryc. 34).

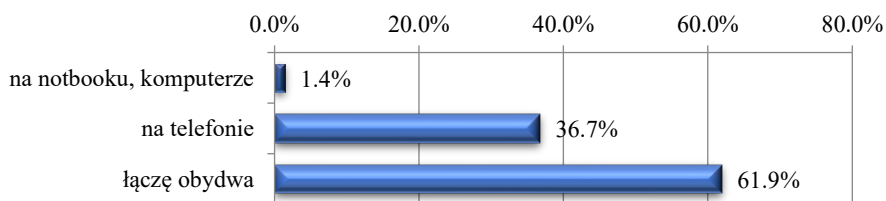


Rycina 34. Najczęściej używane platformy komunikacyjne przez badanych (dane nie sumują się – wybór wielokrotny – 3 możliwości odpowiedzi)

Oprócz komputerów stacjonarnych i laptopów można teraz łączyć się z Internetem za pośrednictwem telefonów komórkowych niemal wszędzie. Telefony komórkowe pozwalają na kontakt ze światem zewnętrznym przez Internet praktycznie w nieograniczony sposób. Wystarczy spojrzeć na młodzież w różnych miejscach: parkach, skwerach, pubach i innych, by zaobserwować, że jest online na swoich urządzeniach, ciągle wpatrzona w ekran telefonu.

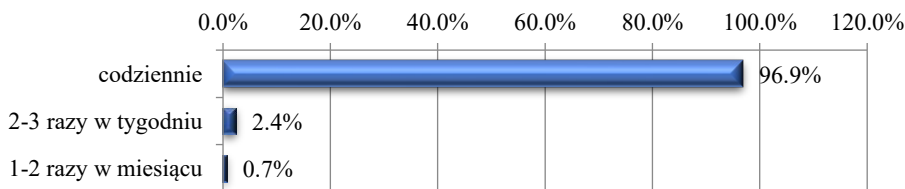
Większość badanych respondentów do korzystania z platform komunikacyjnych stosowała łącznie i komputer/notebook, i telefon. Tylko co trzeci badany używał wyłącznie telefonu. Telefon służy do porozumiewania się w szeroko po-

jętej przestrzeni publicznej i dlatego też nazywany jest urządzeniem mobilnym (ryc. 35). Obecnie wszystkie telefony komórkowe, jeżeli tylko znajdują się w obrębie tzw. stacji BTS¹ i są w jej „zasięgu”, są „w sieci” i mogą być urządzeniem nadawczo-odbiorczym. Z danych wynika, że najprawdopodobniej urządzenia stacjonarne są uzupełnieniem możliwości kontaktu w pomieszczeniach zamkniętych, np. w domu. Notebooka czy komputera stacjonarnego używają z pewnością tylko ci, którzy rzadko wychodzą z domu.



Rycina 35. Urządzenia, na których badani korzystają z platformy komunikacyjnej

Dzisiaj *bycie w sieci, online*, zajmuje pokaźną część życia młodych ludzi. Z roku na rok zmienia to krajobraz mediów społecznościowych. Fakt jest jeden – z jakiegokolwiek platformy by nie korzystali, robią to systematycznie. Wyniki wskazują, że prawie wszyscy respondenci przyznali, iż na co dzień, codziennie, regularnie komunikują się przez Internet (ryc. 36). Środowiska cyfrowe uważają za ważne przestrzenie, w których można łączyć się z przyjaciółmi i wchodzić w interakcje z innymi. Jest to sposób na spędzanie czasu z przyjaciółmi. Spędzają czas w grupach i na forach internetowych. Jak wskazują prowadzone regularnie badania dotyczące kwestii częstotliwości korzystania z platform, mediów społecznościowych, główne powody to: rozmowa z przyjaciółmi, dołączanie do rozmów grupowych, poznawanie bieżących wydarzeń i bycie na bieżąco z treściami online².



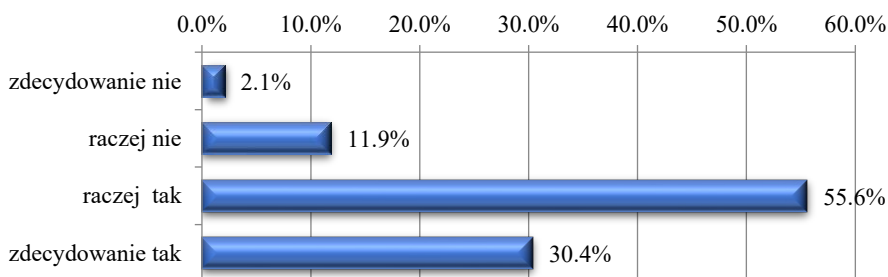
Rycina 36. Częstotliwość korzystania z platform komunikacji elektronicznej przez badanych

Telefon komórkowy jest stale „przylepiony” do dłoni młodych ludzi. Uważają, że muszą być dostępni w każdej chwili. Nie może im umknąć żadna wiadomość.

¹ BTS – baza stacji bazowych sieci komórkowych.

² Zob. raport z badań: *Teens, Social Media and Technology 2018*, <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>.

mość od grupy znajomych, muszą być na bieżąco. Telefon stale wędruje z młodymi ludźmi (i teraz już nie tylko). Jest w klasie, sali zajęć, w pracy, przy posiłkach, jak i w sypialni. Normą jest używanie go jako budzika. Więcej niż połowa respondentów przyznała, że była raczej zawsze lub na pewno zawsze dostępna online na swoim urządzeniu (ryc. 37).



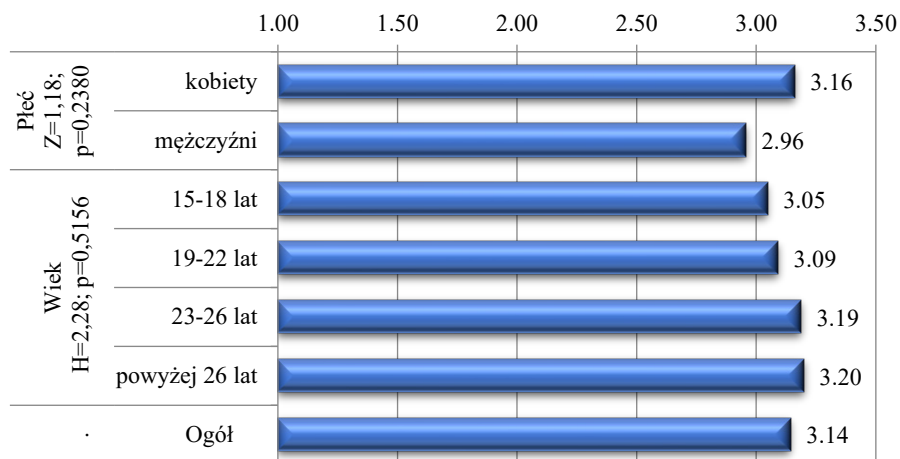
Rycina 37. Bycie zawsze online na swoim urządzeniu przez badanych

Przyporządkowując do odpowiedzi powyższego stwierdzenia – bycia zawsze online – wartości liczbowe (1 – dla odpowiedzi *zdecydowanie nie*, do 4 – dla odpowiedzi *zdecydowanie tak*) uzyskano średni wynik na poziomie 3,14 (ryc. 38). W badaniu wpływu płci oraz wieku badanych respondentów na bycie zawsze online na swoim urządzeniu analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania. Żyjemy bowiem w czasach, w których telefon stał się nieodłącznym atrybutem codzienności. Nie wyobrażamy sobie, żeby nie towarzyszył nam w każdej sytuacji.

Można sądzić, że dzisiejsza młodzież jest uzależniona od Internetu i telefonu. Badania wskazują, że telefon stał się koniecznym urządzeniem w egzystencji nie tylko młodych. Wszyscy tak przyzwyczailiśmy się do przeglądania telefonu, że nie służy już tylko wykonywaniu i odbieraniu połączeń. Nie używamy go już nawet jako źródła potrzebnej i wartościowej wiedzy. Przeglądamy wszystko, co się da, co w gruncie rzeczy nie jest nam potrzebne, jednak uważamy, że nic nas nie może ominąć. Nie wiedzieć czegoś na bieżąco jest *passé*.

W 2018 r., w Polsce, przeprowadzono badanie, w wyniku którego ustalono, że objawy lęku przed tym, co nas ominie, gdy będziemy offline, tzw. syndromu FOMO (*fear of missing out*) ma w wysokim stopniu 14–18% osób, a w stopniu umiarkowanym 64–68% badanych. Istotną zmienną był tu wiek – wśród osób w wieku 15–44 lata mniej więcej jedna na pięć była silnie uzależniona od pozostawania online. Badania te wykazały, że stale online z wyboru przebywa obecnie 2 na 3 osoby w wieku 18–35 lat (ryc. 38)³.

³ Zob. raport z badań: *Uzależnienie od bycia online wzrasta. Kolejny skutek pandemii?*, <https://centrumprasowe.dsw.edu.pl/102586-uzaleznienie-od-bycia-online-wzrasta-kolejny-skutek-pandemii-nbsp>.



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

H – wartość testu Kruskala-Wallisa

Rycina 38. Bycie zawsze online na swoim urządzeniu a płeć i wiek badanych

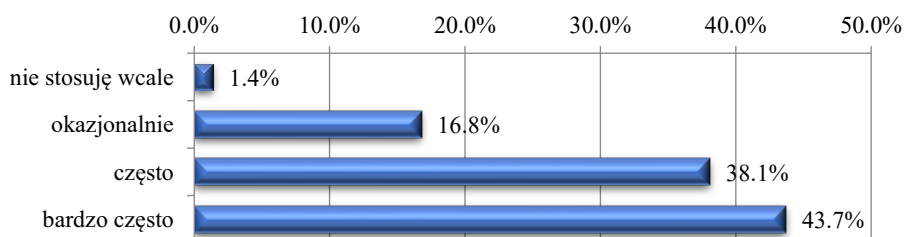
W przeszłości przeprowadzono kilka badań dotyczących wpływu uśmiechniętej buźki na czytelników w związku z emotikonami. Jedne z najbardziej znanych i najbliższych tematyce niniejszego opracowania są badania Josepha B. Walthera i Kyle’a P. D’Addario, które koncentrowały się na wpływie emotikonów na nadawany przekaz⁴. Ich badania wykazały, że ludzie postrzegają emotikony jako zamiennik niewerbalnego komponentu komunikacji twarzą w twarz, a zatem postrzegają emotikony jako wzbogacający komponent komunikacji elektronicznej. Wykazywały wpływ na wynikające z tego zrozumienie wiadomości już przy użyciu emotikonów tekstowych. Na tej podstawie można założyć, że efekt ten jest znacznie wyraźniejszy w emoji, głównie z dwóch powodów. Pierwszym powodem jest ich większe wyrafinowanie wizualne: w przeciwieństwie do emotikonów tekstowych, oferują „prawdziwą” reprezentację ludzkiej twarzy. Drugim powodem jest ich obfitość. W przeciwieństwie do klasycznych emotikonów, których nie było wiele, dzisiejsze biblioteki emoji oferują wybór tak wielu z tych zestawów znaków, że są one podzielone na określone kategorie na urządzeniach, aby ułatwić nawigację.

Emoji bardzo szybko przenikają do naszych codziennych procesów komunikacyjnych. Pojawia się też coraz więcej sytuacji, w których komunikaty w Internecie stopniowo stają się wiadomościami nietekstowymi. Dzięki szerokiemu wachlarzowi emoji możliwe jest dziś zastąpienie niezliczonych słów znakiem, czyli „słowem”, które jest ilustrowane wizualnie. Pierwotnym zamysłem, z jakim powstały emotikony i emoji, było wzbogacenie komunikacji pisemnej o emocje.

⁴ J.B. Walther, K.P. D’Addario, *The Impacts of Emoticons...*, s. 324–347.

Emotikony i emoji miały jednocześnie służyć uproszczeniu i przyspieszeniu komunikacji w Internecie. Ogromnym paradoksem jest to, że komunikacja, w którą wpisane są emocje poprzez emoji, staje się znacznie bardziej skomplikowana, ponieważ obu stronom trudno jest ją zrozumieć w ten sam sposób.

Interesującym stał się więc fakt, czy respondenci stosują te małe znaczki w swoich wiadomościach. Znikomy procent badanych wcale nie stosowało emotikonów czy emoji, a kilkanaście procent okazjonalnie wstawiało je w wiadomościach tekstowych. Pozostali badani robili to często lub nawet bardzo często (ryc. 39).



Rycina 39. Stosowanie emotikonów i emoji w wiadomościach tekstowych przez badanych

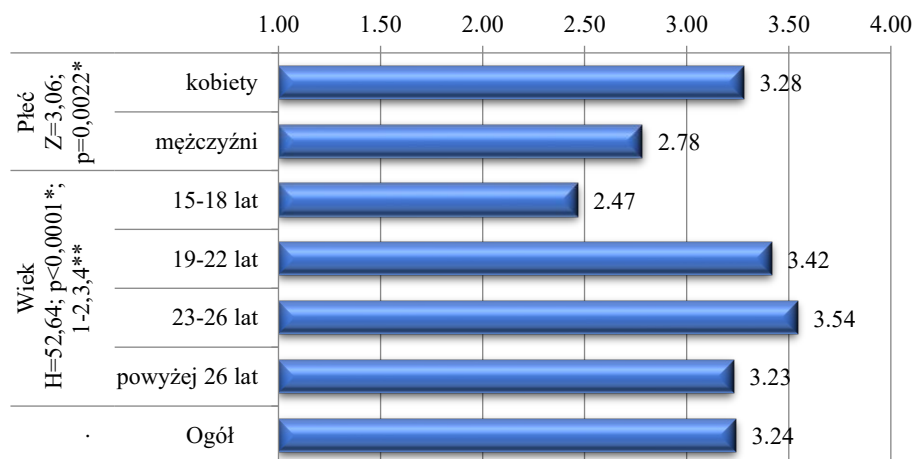
Przyporządkowując do odpowiedzi na pytanie o stosowanie emotikonów i emoji wartości liczbowych (1 – *nie stosuję* – 4 – *bardzo często*), uzyskano średni wynik na poziomie 3,24. W badaniu wpływu płci oraz wieku badanych respondentów na stosowanie emotikonów i emoji w wiadomościach tekstowych analiza statystyczna wykazała istotne statystycznie zróżnicowanie w obu przypadkach ($p < 0,05$). Istotnie statystycznie ikony emotikonów i emoji stosowały częściej badane kobiety niż badani mężczyźni, a najrzadziej osoby w wieku 15–18 lat (rzadziej niż pozostałe grupy wiekowe). Wniosek może nasuwać się taki, że kobiety są bardziej emocjonalne niż mężczyźni, dlatego używają ich częściej (ryc. 40). Dbają również o estetykę „wypowiedzi”, urozmaicając ją znakami emotikonów i emoji. Najmłodsza grupa respondentów prawdopodobnie nie ma zbyt wiele czasu na „ozdobniki” w tekście. Ich komunikacja jest błyskawiczna, często stosująca rozmaite skróty słów, akronimy (np. YOLO – *You Only Live Once* – *żyje się tylko raz*, FAQ – *Frequently Asked Questions* – *najczęściej zadawane pytanie*, DIY – *Do It Yourself* – *zrób to sam*, DOZO – *do zobaczenia* i wiele innych⁵).

Psycholog społeczny Tina Ganster twierdzi, że *emotikony są kreatywnym sposobem na obejście ograniczeń komunikacji cyfrowej*⁶. Uważa, że emotikony są takie same, jak inne formy komunikacji niewerbalnej w prawdziwym życiu.

⁵ Zob. *Internetowe skróty, które powinieneś znać*, <https://edziadkowie.pl/internetowe-skroty-ktore-powinieneś-znać/>.

⁶ Zob. T. Ganster, S. Eimler, N. Krämer, *Same Same But Differet!? The Differential Influence of Smilies and Emoticon on Person Perception*, „Cyberpsychology, Behavior and Social Networking” 2012, 15, 4, <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0179>.

Emotikony w postaci znaków interpunkcyjnych zaczęły odchodzić w zapomnienie. Chociaż istnieje grupa cyfrowych użytkowników, którzy używają emotikonów, ponieważ (panuje takie przekonanie) są zbyt leniwi, aby poprawnie pisać, precyzyjnie wyrażać myśli słowami. Stosowanie emotikonów wydaje się być łatwym sposobem na wyrażanie emocji, gdyż nie trzeba szukać odpowiednich emoji w bibliotece. Wystarczą szybkie dotknięcia ekranu telefonu, zlepek kilku znaków interpunkcyjnych i cyfr – i wiadomość gotowa. Można by sądzić, że pojawienie się emotikonów doprowadziło do pogorszenia, atrofii, a nawet śmierci języka pisanego. Ale trzeba jednak uznać, że emotikony wzmacniają, a nie zastępują słowa.



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

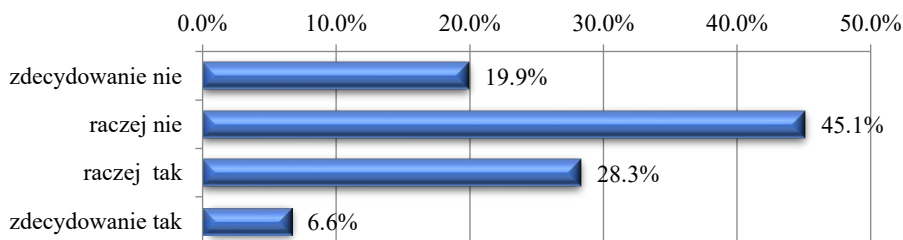
H – wartość testu Kruskala-Wallisa

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

** – zmienne pomiędzy którymi zachodzi zróżnicowanie istotne statystycznie w teście post-hoc Kruskala-Wallisa

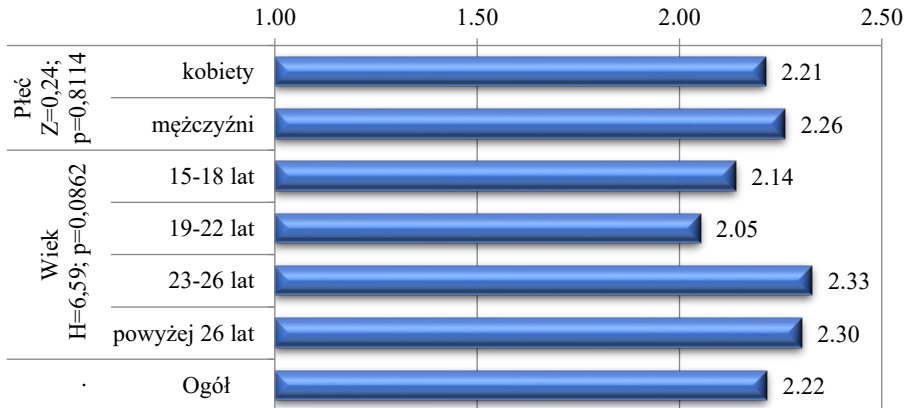
Rycina 40. Stosowanie emotikonów i emoji w wiadomościach tekstowych a płeć i wiek badanych

Badanie wykazało, że ponad $\frac{2}{3}$ osób jednak nie stosowało emotikonów (ryc. 41), a zatem teza o zmierzchu tych znaków potwierdza się.



Rycina 41. Stosowanie emotikonów w postaci znaków interpunkcyjnych przez badanych

Przyporządkowując do odpowiedzi (o stosowaniu w tekstach emotikonów) wartości liczbowych (1–4) uzyskano średni wynik na poziomie 2,22. W badaniu wpływu płci oraz wieku badanych respondentów analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania (ryc. 42).



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

H – wartość testu Kruskala-Wallisa

Rycina 42. Stosowanie emotikonów w postaci znaków interpunkcyjnych a płeć i wiek badanych

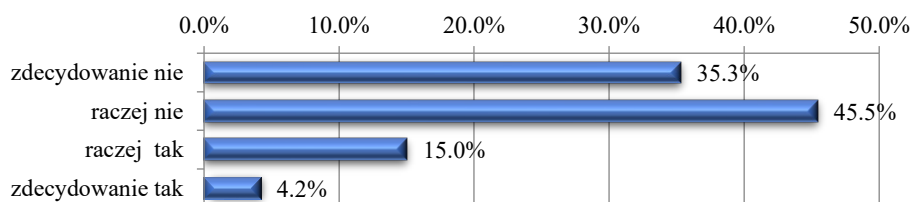
Kiedyś, gdy nie znano emoji, emotikony traktowano jako fantastyczną formę komunikacji. Choć było ich wiele, tylko kilka stanowiło rdzeń używanych wyrażeń. Wiele osób decydowało się na używanie różnych znaków interpunkcyjnych, liter i z czasem cyfr.

Emotikony (*emotion icon* – stąd ich nazwa) zostały stworzone, aby reprezentować szeroką gamę wyrażeń, a nawet charakterystyk. Ponieważ komunikacja stawała się szybsza i bardziej minimalistyczna, powszechna stała się również potrzeba większej ekspresji za pomocą mniejszej liczby naciśnięć klawiszy. Wydaje się, że emotikony mają znacznie więcej niuansów niż emoji, przynajmniej pod względem interpretacji i kreatywności podczas ich tworzenia. Dzięki Scottowi Fahlmanowi, twórcy :-), były najlepszym sposobem na bezsłowne wyrażanie emocji lub intencji podczas czatowania online, zanim pojawiły się emoji.

Być może mało kto wie, że tak jak dzisiaj w przypadku emoji, dokonywano wówczas różnych klasyfikacji emotikonów, dzielono je na grupy. I tak wyróżnić można było emotikony pospolite, takie jak: :- (uśmiech), :-/ (zmarszczone brwi), :-D (szeroki uśmiech). Kolejne to tzw. różne, np. :-* (pocałunek), :-O (zaskoczony). A opisowe emotikony były używane do opisywania wyglądu osoby, w szczególności jej rysów twarzy. Przykładem takich emotikonów mogą być :-} ktoś z wąsami czy (-:-) ktoś łysy. Inne to emotikony postaci, które były często używane na czacie, aby wyrazić charakter osoby. Była to często kombinacja znaków interpunkcyjnych, matematycznych i liter, taka jak: <:+D (klaun) czy O:-)

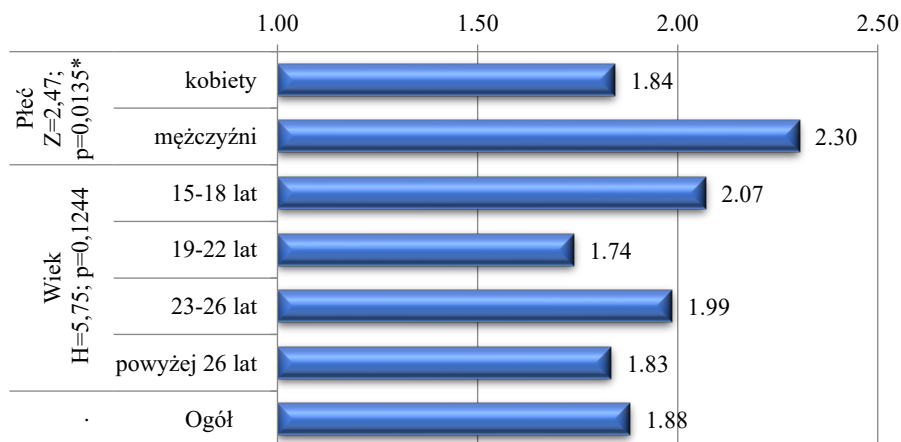
(anielska twarz). Kiedyś było kilka niepisanych zasad używania emotikonów. Gdy używane były po raz pierwszy, kuszące było, aby dodać je do każdego zdania. Ale gdy przyzwyczajono się do wyróżniania wiadomości za pomocą nich, pojawił się regularny wzorec. Dobrą zasadą było użycie tylko jednego emotikonu w dowolnym akapicie i nie więcej niż trzech lub czterech w wiadomości, w zależności od jej długości.

Jak wynika z badań, dzisiaj emotikony są bardzo rzadko używane (ryc. 43) i z pewnością nie są już tak różnorodne i wyrafinowane.



Rycina 43. Stosowanie emotikonów zapisywanych za pomocą liter i cyfr przez badanych

Po raz kolejny, przyporządkowując do odpowiedzi w powyższym zagadnieniu wartości liczbowe, uzyskano średni wynik na poziomie 1,88. W badaniu wpływu wybranych zmiennych badanych respondentów na stosowanie emotikonów zapisywanych za pomocą liter i cyfr analiza statystyczna wykazała istotne statystycznie zróżnicowanie tylko w przypadku płci ($p = 0,0135$). Istotnie, taki sposób zapisu emotikonów stosowali częściej badani mężczyźni (2,30) w stosunku do objętych badaniem kobiet (1,84) (ryc. 44).



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

H – wartość testu Kruskala-Wallis,

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

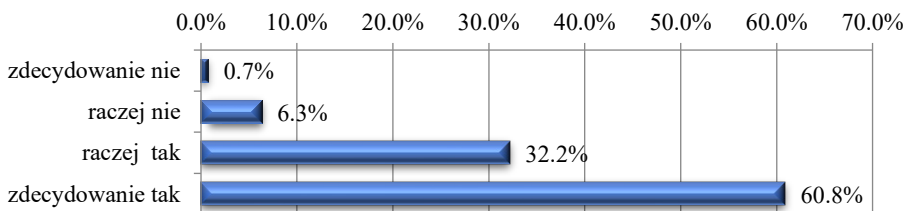
Rycina 44. Stosowanie emotikonów zapisywanych za pomocą liter i cyfr a płeć i wiek badanych

Nadszedł czas, aby poświęcić go niekwestionowanym bohaterom niniejszego opracowania. Weszliśmy w epokę emoji, która z pewnością też niebawem się skończy, jak epoka emotikonów. Kiedyś ludzie malowali obrazy na ścianach w jaskiniach. Dziś zamiast kawałka węgla używają smartfonów. Zmieniły się też tematy. Zamiast rysować mamuty z długimi kłami, ogień i ludzi odzianych w skóry i rzucających włóczniami, teraz sięgamy po komiksowe postacie, symbole emocji, ludzi trzymających się za ręce i wiele innych.

Te małe, wszechobecne symbole, znane jako emotikony lub emoji, przeszły z *quasi*-tajnego kodu (używanego przez tych, którzy uważają, że naturalne jest przedstawianie uśmiechniętej buźki za pomocą dwukropka, myślnika i zamkniętego nawiasu) do w pełni rozwiniętej graficznej części cyfrowego *lingua franca*.

Emoji mają dziś ogromny wpływ na ostateczne rozumienie przekazów komunikacyjnych, głównie ze względu na fakt, że liczba ich użytkowników stale rośnie. Użytkownikom, którzy rutynowo używają emoji do komunikowania się ze znajomymi, trudno jest zrozumieć wiadomość, która nie zawiera emoji, dlatego emoji mają pewien wpływ na ton wiadomości, czego brakuje w komunikacji tekstowej. Dzisiaj można pobrać setki ikon na większości smartfonów – od tradycyjnych uśmiechniętych buziek po potwory, emoji serca i kupy, kieliszka do szampana i wiele innych. Skoro Unicode je zarejestrował, to znaczy, że są potrzebne różne ich rodzaje. Widać takie są potrzeby komunikujących się przez Internet, to oni proponują nowe emoji i nie można się wzdragać, że niektóre są obsceniczne.

Stosowanie emoji w przekazie wiadomości zadeklarowała zdecydowana większość respondentów (ryc. 45).

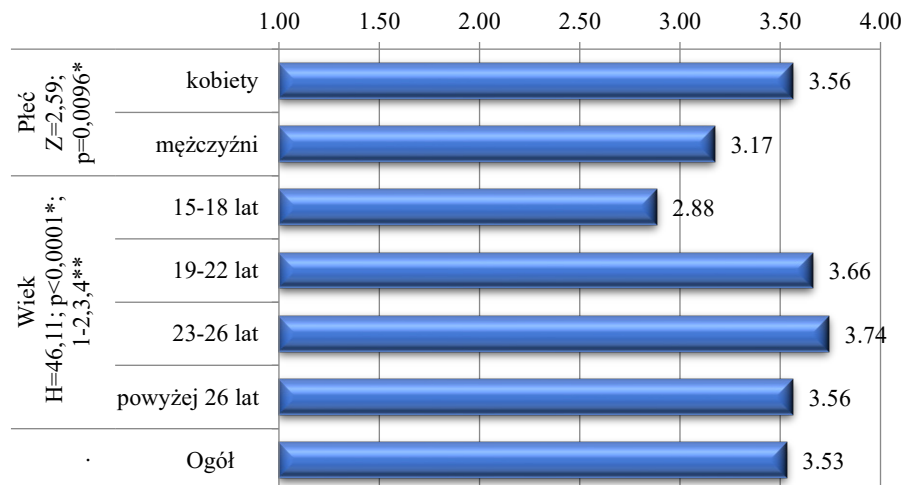


Rycina 45. Stosowanie emoji w przekazie wiadomości przez badanych

Jak poprzednio, przyporządkowując odpowiedziom wartości liczbowe, uzyskano średni wynik na poziomie 3,53. W badaniu wpływu płci oraz wieku badanych respondentów na stosowanie emoji w przekazie wiadomości analiza statystyczna wykazała istotne statystycznie zróżnicowanie w obu przypadkach ($p < 0,05$). Istotnie statystycznie emoji stosowały częściej badane kobiety niż mężczyźni, a najrzadziej osoby w wieku 15–18 lat (rzadziej niż pozostałe grupy wiekowe) (ryc. 46).

Dzisiaj trudno sobie wyobrazić, aby ktoś, kto kończy korespondencję, nawet służbową, nie zamieścił na jej końcu jakiegoś, choćby skromnego emoji. Posta-

wienie tylko kropki odbierane jest często jako coś niewłaściwego. Emoji wprowadzają przyjazną atmosferę w komunikacji.



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

H – wartość testu Kruskala-Wallisa,

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

** – zmienne pomiędzy którymi zachodzi zróżnicowanie istotne statystycznie w teście post-hoc Kruskala-Wallisa

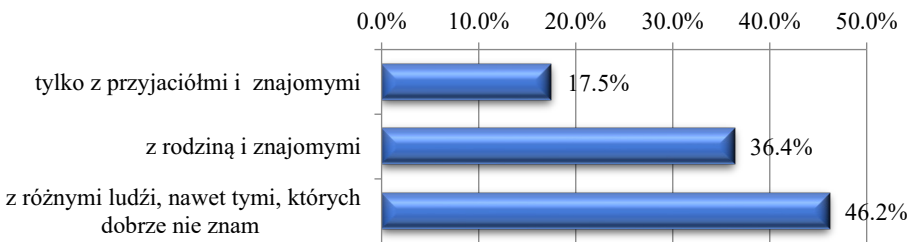
Rycina 46. Stosowanie emoji w przekazie wiadomości a płeć i wiek badanych

Kobiety częściej niż mężczyźni „wklejają” emoji do tekstu. Można to traktować jako rodzaj flirtu lub sposobu na „randkowanie”. W zależności od charakteru, temperamentu, treści czy intencji, kobiety posługują się różnymi kategoriami emoji. Czasami teksty bywają przeładowane emoji. Wszelkie emoji, wykrzykniki itp. to tekstowe wersje mowy ciała. Kiwanie głową, uśmiechy i chichoty, to jest to coś, co kobiety od dawna stosują w rozmowach twarzą w twarz. Emoji mogą być również używane ironicznie, celowo i dumnie. Niektóre kobiety używają emoji do wykorzystywania tradycyjnie kobiecych stereotypów, a czasami emoji po prostu je uszczęśliwiają.

Mężczyźni nie używają emoji, no chyba że jest to np. 🍺, 🍻 *kufel piwa* na czacie grupowym, oznaczający chęć spotkania się. W większości jednak bardzo wazą używanie emoji w obawie przed wystawieniem się na śmieszność przed kolegami. Bywają one stosowane zazwyczaj jako zakończenie wiadomości. Wiele osób uważa emoji za bardzo infantylne. Czasami wyrażanie siebie poprzez animowaną twarz wydaje się dla nich niedojrzałe.

Teza, że emoji – mimo wszystkich dowodów ich popularności – nie powinny mieć miejsca w komunikacji służbowej czy biznesowej w globalnym i zróżnicowanym kulturowo środowisku, wydaje się być słuszna. Emoji mogą być akcep-

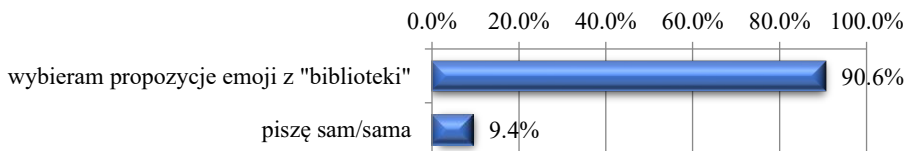
towane wśród członków rodziny i przyjaciół spoza środowiska biznesowego lub relacji biznesowych. Ale nadrzędną kwestią przed naciśnięciem przycisku „wyślij” powinny być nadal wrażliwość i stosowność ich użycia. W tzw. prywatnej korespondencji niemal niemożliwe jest przekazanie gestów, mowy ciała i tonu w krótkiej wiadomości tekstowej. W rezultacie, emoji są często jedynym sposobem wyrażania emocji w tekście online. Przywykliśmy już do emoji i ich stosowanie nie jest ograniczone żadnymi barierami. Adresatami komunikacji przy użyciu emoji są najczęściej różni ludzie, często ci, z którymi nawet dobrze się nie znamy lub wyłącznie rodzina i znajomi, lub też tylko przyjaciele i znajomi. Potwierdzają to odpowiedzi badanych (ryc. 47).



Rycina 47. Adresaci komunikacji przy użyciu emoji

Wprowadzenie naklejek i emoji zmieniło wrażenia z wysyłanych wiadomości, dla przykładu SMS-ów. Teraz można samemu stworzyć emoji, wyrażające każdy nastrój i od razu ukazać siebie w lepszy i zabawniejszy sposób. Wystarczy posiadać iPhone lub urządzenie z Androidem. Poprzez wprowadzone nowe funkcje, można tworzyć dokładne, lustrzane odbicie siebie, tylko mniejsze i animowane. Ale jest to dopiero raczkująca funkcja, nie dla wszystkich dostępna.

Duża większość respondentów przyznała, że tworząc wiadomość, wybiera emoji z dostępnej na urządzeniu biblioteki emoji, a raczej emojiteki. Tylko nieliczni tworzą je sami (ryc. 48). Należy przypuszczać, że są to te osoby, które myślą emoji z emotikonami. Udzielając odpowiedzi, sądzili z pewnością, że odnoszą się do ikon tworzonych za pomocą znaków interpunkcyjnych.

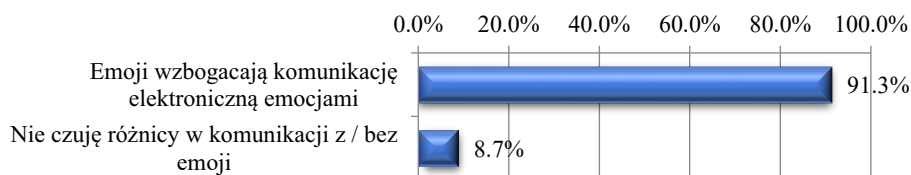


Rycina 48. Sposób tworzenia emoji przez badanych

Należy zwrócić uwagę, że mimo użycia emoji w udzielaniu szybkiej odpowiedzi nie jest ono główną wartością. Powszechną praktyką jest zastępowanie słów emoji lub pisanie krótkich wiadomości tylko za ich pośrednictwem. Tutaj

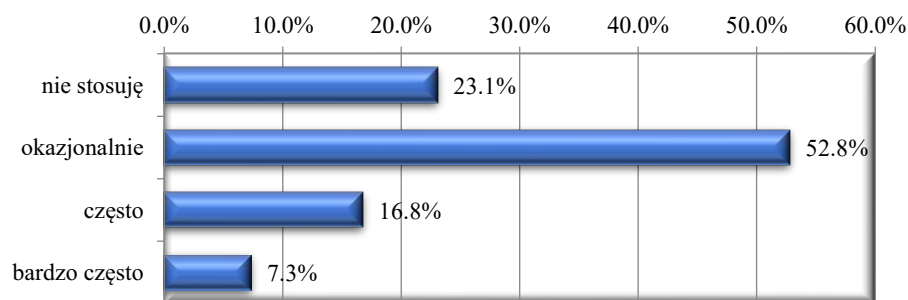
oczywiście obie komunikujące się strony muszą mieć takie samo doświadczenie w używaniu emoji, a także dokładnie przyrzeć się emocjom, które wyrażają. Gdy ten wymóg nie jest spełniony, w większości przypadków komunikacja jest źle rozumiana. Z tego powodu użytkownicy nie są zbyt chętni do zastępowania całych słów emoji.

Większość respondentów zgodziła się, że traktuje emoji jako komponent komunikacji wzbogacający ją o określone emocje, nie zastępuje w ten sposób słów. W praktyce można zauważyć, że są to w większości osoby młode, użytkownicy, którzy postrzegają emoji jako rozrywkowy aspekt komunikacji elektronicznej. Zaledwie kilka procent nie uważało, że emoji jest jakimś znaczącym elementem komunikacji (ryc. 49).



Rycina 49. Stwierdzenie o wpływie emoji na wzbogacenie komunikacji elektronicznej

Ponad połowa badanych przyznała, że okazjonalnie stosowała emoji w tekście. Można zatem sądzić, że ta część miała opory i była świadoma polisemiczności emoji. Wskazuje to również na fakt, że użytkownicy dopatrują się w emoji czegoś w rodzaju substytutu słów. Być może z tego powodu 1/5 badanych przyznała, że nie stosowała emoji w przekazie. Tylko niewielu – odważnie, bardzo często zastępowało słowa w tekście emoji (ryc. 50).

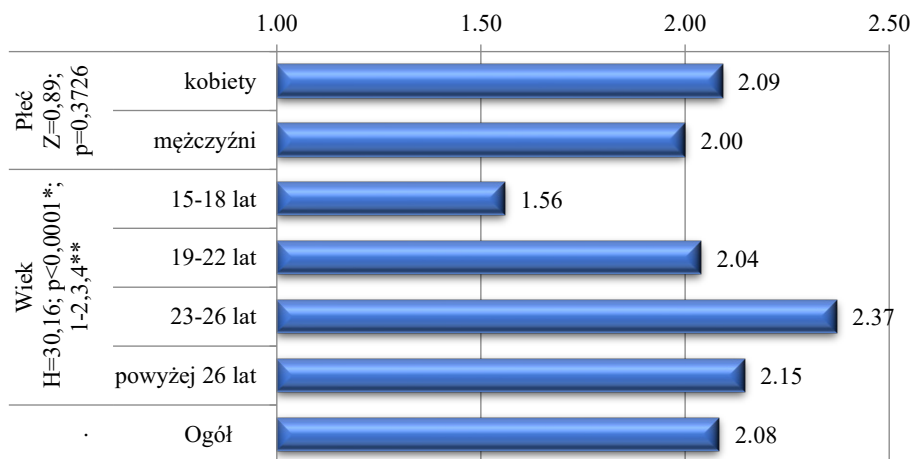


Rycina 50. Częstotliwość zastępowania przez badanych słów w tekście za pomocą emoji

Pytanie, które nasuwa się przy zastępowaniu słów emoji brzmi: czy jest możliwe, aby zjawisko emoji stopniowo opóźniało pisemną formę języka? Zastępowanie słów lub wyrażanie uczuć tylko za pomocą emoji jest obecnie jedynie zabawnym dodatkiem do komunikacji elektronicznej, ale gdzie ten trend może prowadzić, to kwestia przyszłości.

Symbole emoji pozwalają wyjaśnić, jak rozumie się wiadomość. T. Ganster⁷ uważa, że mogą wyrażać ironię lub sarkazm, co w rezultacie pozwala uniknąć nieporozumień. Dorzucenie mrugającego emoji powoduje, że zdanie: *Nie zapomnij zaprosić mamy na imprezę* nabierze zupełnie innego tonu i znaczenia. Podobnie jak w prawdziwych rozmowach, w komunikacji cyfrowej chcemy również nawiązać emocjonalne połączenie. Emoji mogą nam pomóc w budowaniu takiej relacji, nawet podczas korzystania z technologii cyfrowej.

Przyporządkowując wartości liczbowe do odpowiedzi uzyskano średni wynik na poziomie 2,08. W badaniu wpływu wybranych zmiennych badanych respondentów na stosowanie emoji w przekazie wiadomości analiza statystyczna wykazała istotne statystycznie zróżnicowanie tylko w przypadku wieku ($p < 0,0001$). Istotnie statystycznie element emoji stosowały najrzadziej osoby w wieku 15–18 lat w stosunku do pozostałych grup wiekowych (ryc. 51).



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

H – wartość testu Kruskala-Wallisa

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

** – zmienne pomiędzy którymi zachodzi zróżnicowanie istotne statystycznie w teście post-hoc Kruskala-Wallisa

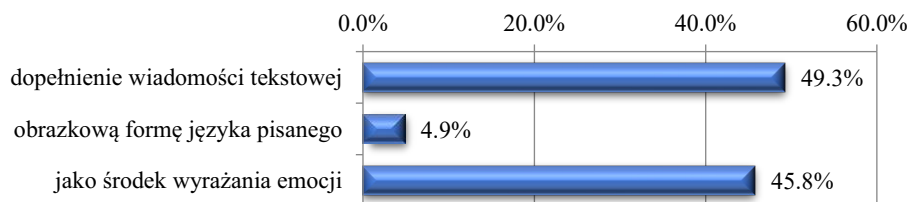
Rycina 51. Częstość zastępowania słów w tekście za pomocą emoji a płeć i wiek badanych

Milenialsi uczynili swoimi ikony emoji, którymi pogardzało poprzednie pokolenie, zakładając, że nie trzeba było przypisywać emocji do wiadomości pisemnej. To było w chwili przejścia z e-maila na SMS-y. I tak właśnie myśleli o tym ludzie należący do pokolenia X. W ten sam sposób pokolenie Z przejęło pałeczkę powszechnego sposobu używania tych emoji, przez dwie poprzednie generacje, podnosząc je na inny poziom.

⁷ Zob. tamże.

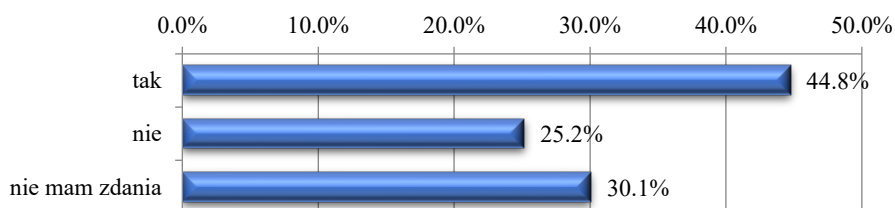
Młodzi ludzie stosują dość zniuansowany język w komunikacji. Emotikony w większości uznają za *oldschoolowe*, a obecnie emoji w użyciu jest tak wiele, że być może nabrały one dla młodzieży drugorzędno znaczenia.

Ze względu na popularność wśród użytkowników, postacie emoji mają teraz znacznie większe znaczenie niż to, dla którego zostały stworzone. Każdy ma swoją ulubioną *buźkę*, której najczęściej używa. Jednocześnie komunikacja między dwoma uczestnikami może być nadal w tym samym nastroju, więc nie wymaga to używania szerszej gamy emoji. Emoji mogą również służyć jako sposób na rozpoczęcie lub zakończenie rozmowy. Wszechstronne wykorzystanie emoji sprawiło, że użytkownicy bardzo często odpowiadają na wiadomość właśnie z ich użyciem. Zdecydowana większość respondentów traktuje emoji jako dopełnienie wiadomości tekstowej lub jako środek do wyrażania emocji. Tylko bardzo nieliczni uznali, że emoji stanowi obrazkową formę języka pisanego (ryc. 52).



Rycina 52. Funkcja emoji według badanych

Niespełna połowa badanych respondentów uważała, że emoji stanowi substytut/środek zastępczy niewerbalnego elementu komunikacji. Przeciwnego zdania był co czwarty badany, a pozostałe osoby nie miały zdania (ryc. 53).



Rycina 53. Postrzeganie przez badanych emoji jako substytut/środek zastępczy niewerbalnego elementu komunikacji

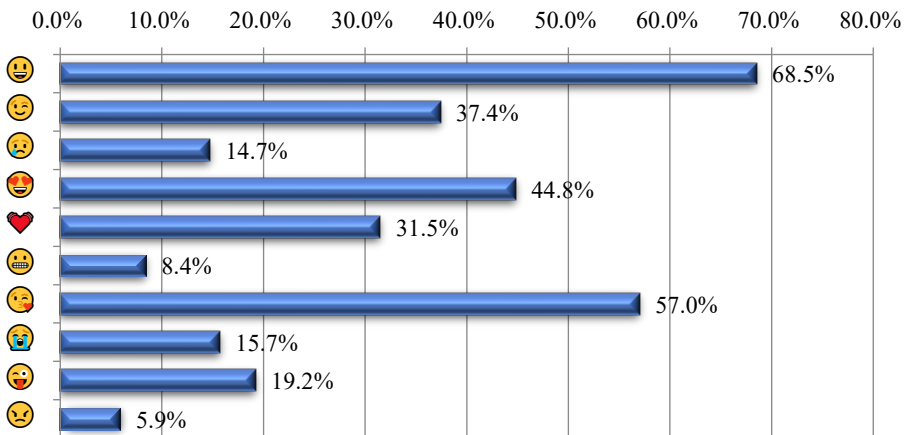
Jak już wiele razy wspomniano, emoji służą przede wszystkim do wyrażania emocji, ironii lub humoru, oraz zastępują mowę ciała i ton głosu w komunikacji tekstowej. Emoji i ich typograficzne rodzeństwo, emotikony, wywołują reakcje emocjonalne u ludzi i właśnie chyba o to wszystkim, nadawcom i odbiorcom, chodzi. W przeciwieństwie do rozmowy twarzą w twarz, piszący nie mogą polegać na pozajęzykowych wskazówkach, takich jak ton głosu i pauzy, lub niejęzykowych, takich jak mimika i gesty rąk. Jednym ze sposobów nadawania znacze-

nia swoim słowom jest używanie tekstów – takich jak emoji, nieregularnej pisowni (*taaaaaaak*) i nieregularnego użycia interpunkcji (!!!).

W dzisiejszej erze cyfrowej wysyłanie wiadomości tekstowych za pomocą emotikonów i emoji (oraz różnych skrótów, gifów i memów) stało się nową normą. Użycie na przykład kropki na końcu wiadomości tekstowej, a nie emoji, może sprawiać, że tekst będzie uważany za mniej szczerzy. W przypadku tekstów kropka jest używana retorycznie, aby dodać znaczenia, a nie ściśle gramatycznie.

Pisanie przez użytkowników tekstów i stosowanie neologizmów (*siema, nara* itp.) pokazuje ewolucję języka i komunikacji. W miarę rozwoju różnych metod komunikacji ludzie wymyślają nowe konstrukcje językowe. Emoji są w rzeczywistości ważne w przekazywaniu znaczenia i mogą być świadectwem ewolucji języka.

Każdy użytkownik komunikacji elektronicznej ma zazwyczaj swoje ulubione emoji. Często je stosuje, bo uważa, że są one najbardziej zrozumiałe i dla niego, i dla odbiorcy wiadomości. Jeżeli chodzi o emoji przedstawiające wyraz twarzy, najwyższe miejsce zajmuje emoji szeroko uśmiechniętej twarzy, które, według wypowiedzi respondentów, stosowane jest zarówno na początku, w środku i na końcu tekstu (ryc. 54).



Rycina 54. Najczęściej używane emoji twarzy wskazane przez badanych

W ankiecie przedstawiono najczęściej używane emoji z Facebook Messenger i poproszono o wybranie trzech, zdaniem respondentów, tych najpopularniejszych. Ankieta, w tym zakresie, była luźną kontynuacją badań nad popularnością emoji na świecie. W światowych badaniach w ostatnim czasie to *Face With Tears of Joy* 😄 (twarz ze łzami radości) było najczęściej używanym emoji, natomiast w prezentowanych badaniach najwięcej wskazań było na emoji *Grinning Face with Big Eyes* 😄 (uśmiechnięta twarz z dużymi oczami). Drugie miejsce zajęło emoji pocałunku *Face Throwing A Kiss* 😘 (twarz przesyłająca całusa), a na

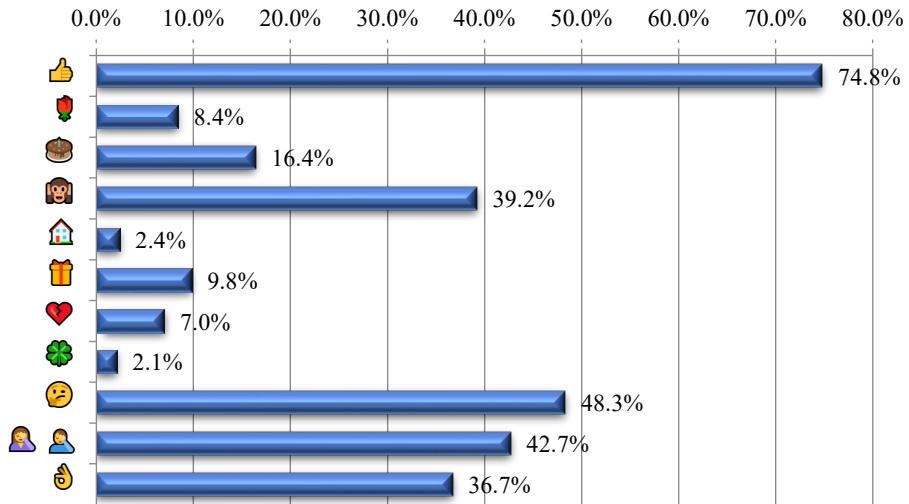
trzecim znalazło się emoji *Smiling Face with Heart-Eyes* 🥰 (*uśmiechnięta twarz z oczami w kształcie serca*). Te trzy emoji łączy podstawowa rzecz, a mianowicie radość i szczęście.

Kultura wschodnia, która dała początek pierwszemu emoji, skupiała się głównie na obszarze oczu w wyrażaniu emocji. Były zamieszczone na pierwszym miejscu i tę pozostałość widzimy aż do dnia dzisiejszego. Uśmiech i oczy wybranych emoji wydają się jeszcze bardziej wspierać pozytywne nastrój, którym mają emanować. To potwierdza tezę, że emoji są używane w przyjaznym duchu. Tylko niewielki procent respondentów uważał za popularne i wskazał na emoji wyrażające *Grimacing Face* 🤢 (*grymas twarzy*) i *Angry Face* 😡 (*zła twarz*). W zestawie najpopularniejszych emoji znalazły się również dość wysoko *Winking Face* 😜 (*twarz puszczająca oko*) oraz symbol ❤️ *Red Heart* (*czerwone serce*), który jako jedyny nie przedstawia wyrazu twarzy.

Cechy antropomorficzne emoji, ukazujące stany afektywne w Internecie, mediach społecznościowych, umożliwiły użytkownikom tworzenie treści w różnych środowiskach, które zapewniły przekaz emocji dzięki popularnemu użyciu emoji. Oprócz uśmiechniętych twarzy używają oni także innych emoji, które przedstawiają gesty, zwierzęta lub rzeczy. Kwestionariusz zatem zawierał również dziesięć losowo wybranych emoji przedstawiających sytuacje i rzeczy, a nie tylko ludzką twarz. Te symbole także skrywają emocje, nawet jeśli nie są wyraźnie wyrażone. Celem skierowania uwagi respondentów na to zagadnienie było pokazanie, że emoji od dawna jest nie tylko środkiem wyrażania emocji, ale także służy jako dodatek, który może stymulować rozmowę lub wspierać komunikację.

Jeżeli chodzi o emoji z różnych kategorii, to *Tumbs Up* 👍 (*emoji podniesionego kciuka*) było zdecydowanie najczęściej używane. Stosowane jest, by w sposób znaczący podkreślić, że coś jest godne aprobaty i uznania. Zastępuje też często słowa zgody w komunikacji cyfrowej. Bardzo popularne jest w kulturach zachodnich (ryc. 55).

Drugim najczęściej używanym emoji było emoji *Thinking Face* 🤔 (*myślącej twarzy*). Emoji to jest często używane do zademonstrowania kogoś głęboko zamyślnego lub zastanawiania się nad słusznością czegoś. Może być użyte do wyrażenia poziomu wątpliwości, np. *Hmm... nie jestem tego pewien*, w odniesieniu do kontrowersyjnego problemu. Kolejne to *Gender Emoji* wskazujące znak kobiety ♀ i znak męski ♂. Są to symbole genetyczne. Dużą popularnością cieszyło się emoji małpki zasłaniającej sobie uszy. Jest to jedna z tzw. mądrych małpek japońskiego tryptyku (graficznego przedstawienia japońskiego przysłowia), *Hear-No-Evil Monkey* 🙉, symbolizująca słowa: *nie słyszę i nie chcę słyszeć nic złego*. Często używana jest jako zabawny sposób na przekazanie, że *nie mogę uwierzyć w to, co słyszę!* lub, bardziej ogólnie, wyrażać zdziwienie lub niedowierzanie.



Rycina 55. Najczęściej używane emoji z innych kategorii wskazane przez badanych

Czy można traktować emoji przede wszystkim jako obraz czy słowo? Słowa są wypowiedziami ustnymi, które są reprezentowane na piśmie przez kombinacje liter. Piktogramy zwane emoji są zjawiskiem kulturowym, nie są to słowa *sensu stricte*. Możemy emoji używać na piśmie jak słów, możemy umieścić je wszędzie tam, gdzie możemy wstawić wtrącenia, takie jak *tsk* (kliknięcie językiem) lub *ha, haha* i inne, z których wszystkie są słowami. I możemy umieścić to w niektórych miejscach, w których możemy również umieścić inne rodzaje słów. Ale jeśli jest to słowo, jak to powiedzieć? A co to za słowo?

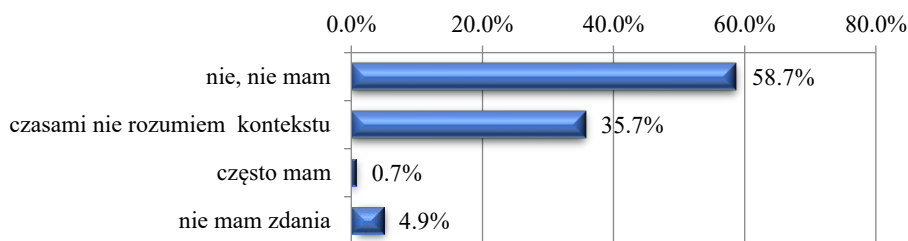
Standardowy pogląd jest taki, że język pisany reprezentuje język mówiony, o którym myślimy jako o tych rzeczach, które mówimy i które możemy zdefiniować w słowniku. Ale komunikacja ustna to tylko jeden rodzaj wglądu na całe spektrum. Tak się składa, że jest to najłatwiejszy rodzaj do sprecyzowania i ścisłego zdefiniowania – częściowo dlatego, że włożyliśmy w to najwięcej wysiłku. Słowa w zdaniach są o wiele łatwiejsze i bardziej oczywiste do zapisania. Używamy więc kilku znaków, takich jak *!*, by móc przekazać ton wypowiedzi, a poza tym jest to po prostu to, co możemy napisać za pomocą liter i kilku symboli. Słowa są zazwyczaj poprawnie rozumiane przez odbiorców. Inaczej może być z emoji.

Pierwszym czynnikiem powodującym różnice w rozumieniu emocji emoji jest różnica w ich wyświetlaniu na różnych platformach. O tej różnicy między wizerunkami emoji na różnych platformach, w odniesieniu do ostatecznego wpływu na postrzeganie emocji, wspomniano w podrozdziale 3.3. Ze względu na te odchylenia w ich reprezentacji emoji można uznać za jeden z rodzajów szumu komunikacyjnego. Największe różnice w określaniu emocji konkretnego emoji tworzą sami użytkownicy. To, w jaki sposób użytkownik interpretuje buźkę, za-

leży od kilku czynników, w tym płci użytkownika, wieku, ogólnej inteligencji emocjonalnej lub np. sprzętu, z którego korzysta.

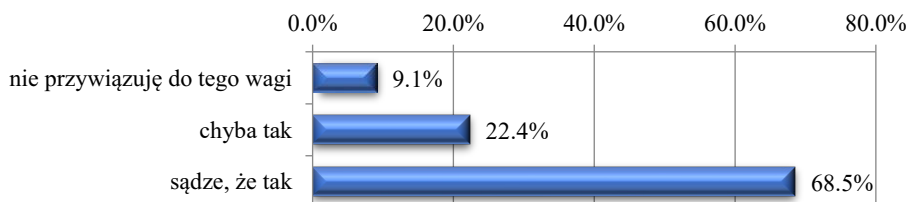
Bardzo częstym czynnikiem wpływającym na zrozumienie emoji jest również ogólny kontekst komunikacji. Następnie można odrzucić twierdzenie, że emoji wpływa na tekst. Prawda jest taka, że wchodzi z sobą w interakcje. Należy przyjrzeć się wiadomości tekstowej, w której oprócz wypowiedzi pisanej, używa się również środków emoji, w całości i nie dzielić jej na części, a następnie zbadać, który z elementów silniej wyraża emocje zawarte w wiadomości. Jeśli emoji nie reprezentuje bezpośrednio zamierzonego znaczenia, ale inne słowo o tej samej wymowie, odbiorca potrzebuje czasu. Zrozumienie emoji składa się zatem z dwóch etapów: najpierw interpretowany jest obraz, a następnie wywnioskowane słowo.

Ponad połowa respondentów nie dostrzegła problemów ze zrozumieniem niektórych emoji otrzymywanych w korespondencji. Tylko nikły procent osób wskazało, że często ich nie rozumie, a co trzeci przyznaje, że czasami nie rozumie kontekstu (ryc. 56).



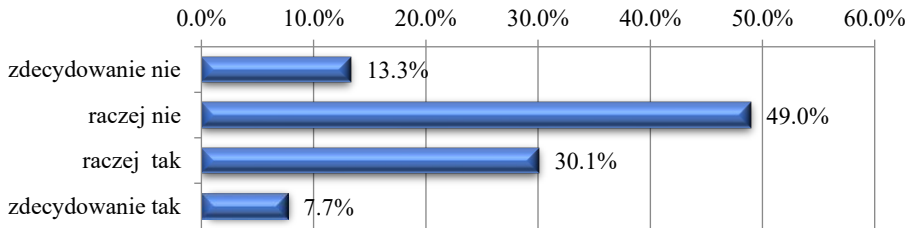
Rycina 56. Dostrzeganie problemów ze zrozumieniem niektórych emoji otrzymywanych w korespondencji

Również wysoki odsetek badanych był przekonany, że wysyłane przez nich emoji są zawsze adekwatne do przekazywanego tekstu (ryc. 57).



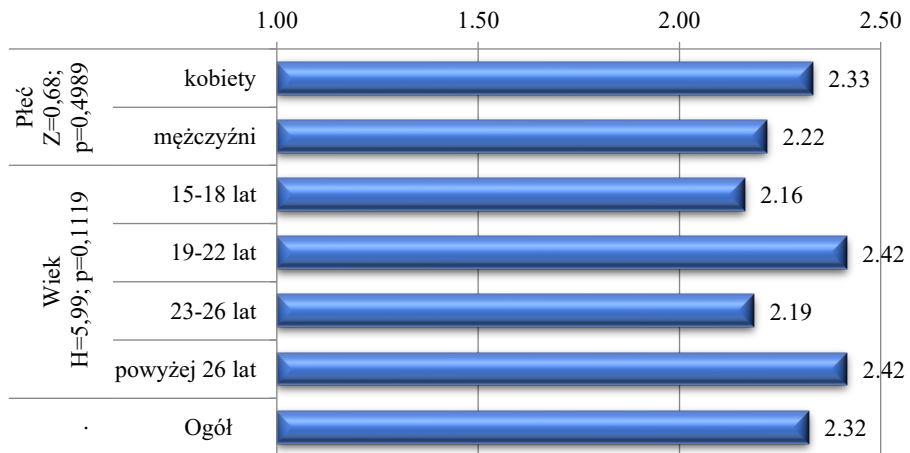
Rycina 57. Przekonanie, że wysyłane przez badanych emoji są zawsze adekwatne do przekazywanego tekstu

Na pytanie, czy emoji może zastąpić komunikację werbalną w przekazywaniu wiadomości, znacząca większość była sceptyczna i uważała, że nie jest to możliwe. Ponad $\frac{1}{3}$ uważała, że może się tak stać (ryc. 58).



Rycina 58. Przekonanie, że emoji może zastąpić komunikację werbalną w przekazywaniu wiadomości

Przyporządkowując odpowiedziom wartości liczbowe, uzyskano średni wynik na poziomie 2,32. W badaniu wpływu wybranych zmiennych badanych respondentów na przekonanie, że emoji może zastąpić komunikację werbalną w przekazywaniu wiadomości, analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania (ryc. 59).



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

H – wartość testu Kruskala-Wallis

Rycina 59. Przekonanie, że emoji może zastąpić komunikację werbalną w przekazywaniu wiadomości a płeć i wiek badanych

Emoji zostało pierwotnie zaprojektowane jako nośnik stanów afektywnych i emocji, zawierający niewerbalne informacje, które w rzeczywistych warunkach są komunikowane za pomocą mimiki twarzy i innych wskaźników fizycznych. Emoji może być używane zarówno jako niezależny język, jak i niewerbalna wskazówka do przekazywania znaczeń, co jest semantyczną funkcją emoji. Trudno sobie wyobrazić, że mogłoby zastąpić język naturalny. Prawdopodobnie pozostanie jako komunikacja wizualna, czyli potężne narzędzie do bardziej efektywnej interakcji na arenach cyfrowych.

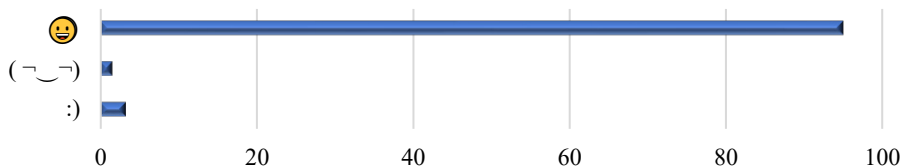
7.1.3. Emoji w percepcji młodzieży trzeciej dekady XXI wieku

Emoji, trudno się z tym nie zgodzić, to jedno z najbardziej użytecznych narzędzi komunikacji skróconej XXI wieku. Podobnie jak interpunkcja, emoji służą do wyrażania emocji – ironii lub humoru – oraz zastępowania mowy ciała i tonu głosu w komunikacji tekstowej. Niektórzy twierdzą, że nie mają wartości w świecie akademickim ani w kontekście, który wymaga obiektywnego głosu. Ale nie można przejść obok tak wszechobecnego zjawiska, które w dzisiejszych czasach widoczne jest już wszędzie. To zmiana kulturowa, której należy się przyjrzeć. Myślimy często o emoji, że mają być zabawne, bez troski i przede wszystkim skutecznie przekazywać szeroki zakres emocji. Ale ważne jest to, dlaczego są tak popularne. Ponieważ zwiększają precyzję i niuanse naszej często bardzo krótkiej i otwartej na nieporozumienia komunikacji?

Emoji nie są oznaczone, więc ich znaczenie zależy od tych, którzy ich używają. Ale ponieważ często przekazują łatwo rozpoznawalną myśl lub uczucie, są najczęściej rozumiane w kontekście. Pomagają nadać ton i przejrzystość komunikacji. Emoji można używać na nieskończoną liczbę sposobów, ale jak z doświadczenia wynika, jedne z najczęstszych to: aby rozjaśnić nastrój, wprowadzając sarkazm lub humor, aby znaleźć wygodniejszy sposób wyrażania siebie i komunikować się, gdy słowa zawodzą.

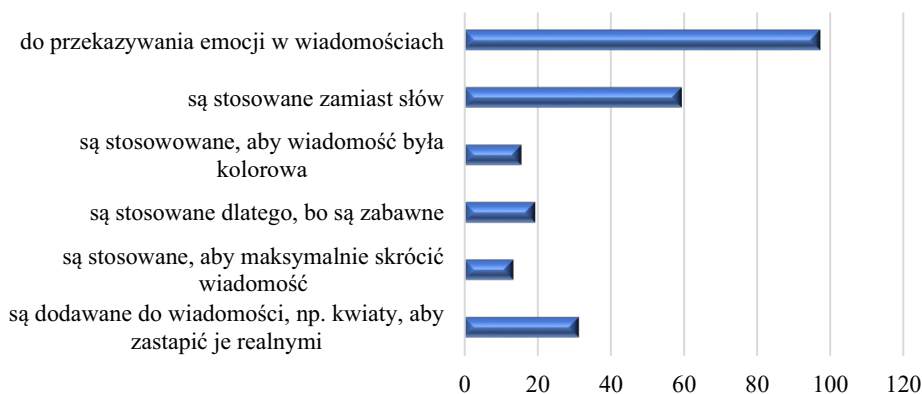
Drugą ankietę, dotyczącą popularności emoji i miejsca emoji w świadomości młodzieży akademickiej, przeprowadzono po prawie dwóch latach od poprzedniej. Odpowiedzi na jej pytania przez młodzież pozyskano od grupy docelowej (185 osób), którą stanowili studenci w wieku 18–25 lat. Ankietowani nie brali udziału w poprzednim badaniu. Niektóre pytania były podobne w swej treści do tych zadanych w pierwszej ankiecie, jednak ich analiza miała dać obraz, jak emoji są stosowane przez młodzież akademicką, czyli w konkretnym wieku. Osobiste obserwacje wskazały, że od tej grupy wiekowej można uzyskać najbardziej miarodajne dane empiryczne. Wybór był celowy – to grupa osób urodzonych na początku XXI wieku. Pierwsze emoji powstało w 1997 roku, zatem ta grupa ankietowanych wzrastała wraz z nimi. Ich opinie wydawały się cenne, by odpowiedzieć na główne pytanie problemowe: czy emoji są fenomenem XXI wieku? Poprzednie badania wykazały, że młodsze pokolenie rzadko stosuje emoji, a to starsze z kolei stosuje je przesadnie.

Pierwsze pytanie, jakie zadano ankietowanym, dotyczyło kwestii, który symbol określa emoji. Zastosowano 3 możliwości odpowiedzi, ukazując emoji uśmiechniętej twarzy, emotikon tego samego wyrazu twarzy oraz typowy japoński emotikon. Jak wynika z grafiki (ryc. 60) tylko minimalny procent badanych wskazało znany emotikon w postaci dwukropka i nawiasu. Były też osoby, które wskazały ten rozbudowany emotikon – podkreślający w japońskim stylu ważne elementy twarzy – oczy.



Rycina 60. Identyfikacja znaku emoji przez ankietowanych

Cel stosowania emoji i ich rola w wiadomościach jest różny i zależy od intensywności i potrzeb (zazwyczaj zaspokojenia potrzeb emocjonalnych) osoby wysyłającej wiadomość. Zapytano grupę młodych osób w wieku od 18–25 lat, do czego ich zdaniem służą emoji. Poproszono ich, aby wskazali 3 zaproponowane odpowiedzi (ryc. 61).



Rycina 61. Cel stosowania emoji w wiadomościach w opinii ankietowanych - zestawienie procentowe (dane nie sumują się – wybór wielokrotny)

Jak wynika z przedstawionych danych, respondenci uważali, że emoji stosuje się głównie, by przekazać emocje. Emoji są zatem niewerbalną formą przekazywanie uczuć w sytuacjach, gdy uczestnicy konwersacji nie są *face to face*. Na drugim miejscu respondenci wskazali, że emoji sprawdza się jako ograniczenie słów w przekazie. Traktują emoji jako desygnaty słów. Na trzecim miejscu uznali, że emoji mogą zastąpić przedmioty, którymi chcieliby obdarować osobę, z którą korespondują. Z braku możliwości podarowania komuś „prezentu” korzystają z szeregu możliwości, jakie daje im emojiteka. Przyznać należy, że są to konkretne, poważne i uzasadnione powody stosowania emoji w wiadomościach. Niewiele osób stosuje emoji z powodów ludycznych czy estetycznych.

Moda na emoji nie przemija, a nawet można by rzec, że tendencja do ich używania wciąż rośnie. Śledząc dane z serwisu Google Trends⁸, który udostępnia

⁸ Zob. Google Trends, <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&geo=PL&q=%2Fm%2F02kb4w>.

informacje na temat zainteresowania internautów (kierujących zapytania tylko do wyszukiwarki Google) i liczby przeszukiwań w sieci hasła *emoji*, należy zauważyć, że w ciągu ostatnich pięciu lat zainteresowanie tematem emoji utrzymywało się głównie na poziomie 75. Liczba ta reprezentuje zainteresowanie w wyszukiwaniu hasła względem najwyższego punktu na wykresie, który ma wartość 100 i oznacza najwyższą popularność hasła. Spadki, ale nigdy nie poniżej 50, odnotowano w marcu 2019 roku. W marcu i kwietniu 2020 roku nastąpił gwałtowny wzrost, który osiągał wartość 100. Takie duże zainteresowanie utrzymuje się na świecie od przełomu roku 2021 i 2022.

W tym samym okresie zainteresowanie hasłem *emoji* w Polsce było niższe. Popularność hasła była dwukrotnie mniejsza i mieściła się pomiędzy wartościami 25–50. Nagły wzrost (do wartości 100) miał miejsce w analogicznym okresie, jak na świecie – na przełomie 2021 i 2022 roku. Od połowy sierpnia 2022 osiąga wartości pomiędzy 50 a 75.

Według Jennifer Daniel, przewodniczącej podkomisji Unicode Emoji, 92% światowej populacji online używa emoji — ale jakich emoji?, z jakich kategorii?

Wygląda na to, że doniesienia o „śmierci” *Tears of Joy* – *Łzy radości* 😄 – są mocno przesadzone. Według danych zebranych przez Konsorcjum Unicode, organizację non-profit odpowiedzialną za digitalizację języków świata, *Tears of Joy* stanowi ponad 5% wszystkich używanych emoji. Jediną inną ikoną emoji, która zbliża się do tej częstotliwości, jest ❤️, a potem jest wielka przepaść – „stromie urwisko”. Dziesięć najczęściej używanych emoji na świecie to 😄 ❤️ 🙌 👍 🙏 🥰 🥳 😊⁹. Prawie $\frac{3}{4}$ z nich należy do kategorii *uśmiechy*.

Świat jest nieskończenie kreatywny i różnorodny. 100 najlepszych emoji stanowi około 82% wszystkich udostępnionych emoji. Istnieje 3633 emoji¹⁰. Dlaczego więc podkomisja Unicode Emoji przegląda propozycje i dodaje nowe? To egzystencjalne pytanie pozwoliło na analizę używania konkretnych kategorii emoji. Dowody na częstotliwość to jeden z wielu czynników branych pod uwagę przy przeglądaniu propozycji emoji, dlatego też Unicode stworzyło interaktywne narzędzie – *#UnicodeEmojiMirror*¹¹ – do śledzenia popularności poszczególnych kategorii emoji. Ranking popularnych emoji w poszczególnych kategoriach pozwala zauważyć, że największą popularnością wśród użytkowników cieszyła się kategoria *uśmiechy*. Kategoria *podróże i miejsca* też miała wielu zwolenników, choć w różnych podkategoriach. Według Unicode te emoji znacząco zyskały na popularności z powodu powrotu ludzi do podróżowania po lockdownach w czasach pandemii COVID-19 (w latach 2020–2021). Kategoria *ludzie i części ciała*, szczególnie w niektórych podkategoriach ukazujących gesty, znacząco wyprze-

⁹ Zob. J. Daniel, *The Most Frequently Used Emoji of 2021*, <https://home.unicode.org/emoji/emoji-frequency/>.

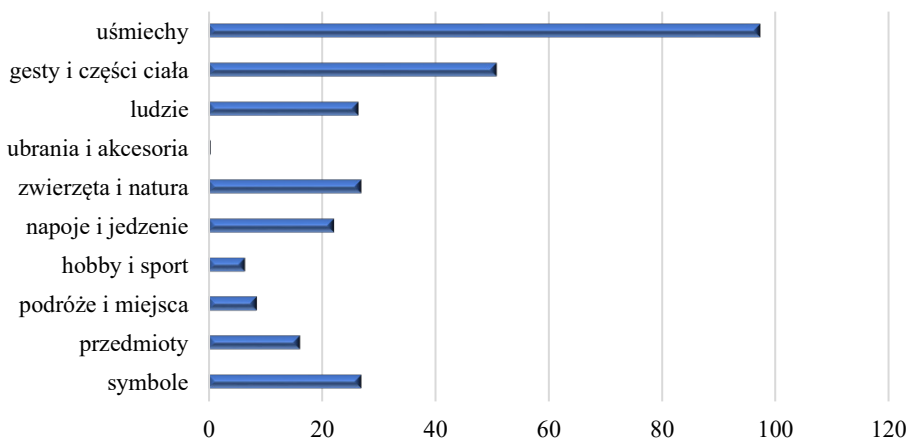
¹⁰ Dane z roku 2021

¹¹ J. Daniel, *The Most Frequently...*

działa *uśmiechy*. Dużą popularnością cieszyły się również emoji przedstawiające *zwierzęta*, szczególnie z podkategorii *ssaki*. Pozostałe pogrupowane jako: *aktywność (hobby i sport)*, *symbole, przedmioty, napoje i jedzenie, flagi* miały podobną liczbę zwolenników. Podkomitet Unicode Emoji aktualizuje standard Unicode przy użyciu różnych kryteriów, z których jednym są wzorce użycia emoji, takie jak częstotliwość.

W ankiecie sformułowano pytanie o częstotliwość używania w wiadomościach emoji z różnych kategorii. Poproszono o wskazanie 5 kategorii, z których ankietowani korzystali najczęściej, umieszczając emoji w wiadomościach. Wyniki potwierdziły dane zebrane przez Unicode.

Najwięcej było „wstawianych” do wiadomości emoji uśmiechniętej twarzy. Na drugim miejscu emoji przedstawiających gesty i części ciała, potem zwierzęta i naturę, dalej sylwetki ludzi oraz symbole. Można zatem stwierdzić, że ogólnoswiatowy trend stosowania tych samych emoji jest bardzo podobny (ryc. 62).



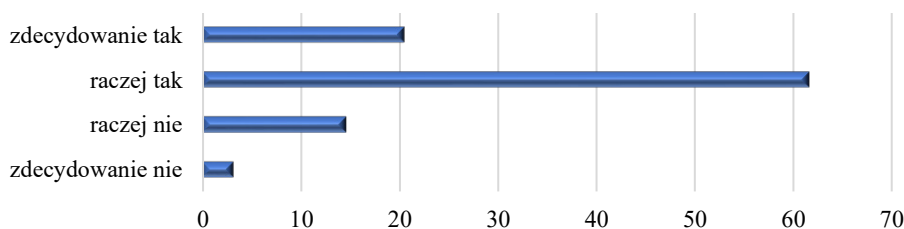
Rycina 62. Częstość używanych emoji w wiadomościach pod względem kategorii emoji – zestawienie procentowe (dane nie sumują się – wybór wielokrotny)

Emoji towarzyszą nam wszystkim w codziennej podróży po świecie mediów społecznościowych. Używamy ich, aby ożywić, uzupełnić lub „cieszyć się” komunikacją z bliskimi i znajomymi w sieciach społecznościowych, ale także w wiadomościach tekstowych i e-mailach. Język dostosowuje się z czasem, a emoji to jeden ze sposobów, w jaki ewoluowała komunikacja online. Można argumentować, że emoji sprawiają, że komunikacja online jest bogatsza i bardziej emocjonalna. W tekście zastępują gesty, ton głosu i mimikę twarzy. Emoji stały się drugą naturą podczas pisania SMS-ów i innych wiadomości w sieci.

Wraz z rozwojem mediów społecznościowych i smartfonów emoji są mocno zakorzenione w sposobie, w jaki ludzie komunikują się za pomocą tekstu. Tak bardzo, że wiele klawiatur smartfonów sugeruje emoji na podstawie wpisywa-

nych słów, oszczędzając konieczności szukania idealnego do użycia. Nie jest to zaskoczeniem, ponieważ SMS-y to krótka forma komunikacji, więc sensowne jest, aby ludzie chcieli, by ich komunikacja była krótka i prosta. W końcu ludzie używali symboli do komunikowania się od setek lat.

Zapytano ankietowanych, czy emoji są skuteczną formą komunikacji (ryc. 63).



Rycina 63. Opinie ankietowanych na temat emoji jako skutecznego sposobu na komunikację między ludźmi – zestawienie procentowe

Zdecydowana większość odpowiedziała twierdząco, przy czym ponad $\frac{1}{4}$ użyła sformułowania *zdecydowanie tak*. Taki odsetek odpowiedzi popierających stosowanie emoji ukazuje w opinii ankietowanych, że emoji dodają tekstowi osobowości i wzbudzają empatię wśród komunikujących się. W wiadomości tekstowej brakuje emocjonalnego kontekstu obecnego podczas komunikowania się twarzą w twarz, a nawet pisania czegoś dłuższego, w którym można wyrazić większą ekspresję językiem. Najważniejszą chyba cechą emoji i wartością uznaną przez osoby stosujące emoji w komunikacji jest ich prostota, łatwość umieszczania w tekście i szybka dostępność.

Rozwój procesu zmiany informacji pochodzących z realnego świata, czyli powszechna digitalizacja wszystkiego wokół, spowodował, że emoji rozwija się w szalonym tempie. Zauważyć należy, że język przybiera wiele form, a jedną z nich może być użycie symboli wizualnych. Rzeczywiście, dzisiejsze systemy pisma wyewoluowały z wczesnych języków symboli, które przypominają emoji i to nie przypadek, że ojczyzną emoji jest Japonia, kraj ze złożonym pismem i „bardzo wizualną” kulturą. Ale czy emoji przeniosą nas z powrotem do czasów przedpiśmiennych rysunków jaskiniowych? To prawda, że same przekazują znaczenie – w końcu Słowo Roku *Oxford Dictionaries 2015* nie było słowem, ale piktogramem. Tak więc, biorąc pod uwagę ich jeszcze szersze rozpowszechnianie, czy można już teraz mówić o nowej formie języka? Używanie emoji jest postrzegane bardziej jako kreatywna forma języka, gdy są obecne w wiadomościach tekstowych. Symbole te pomagają wyrażać się lepiej i bardziej pomyślowo, stanowiąc raczej uzupełnienie niż zamiennik słowa. Poza tym emoji pełnią znacznie ważniejszą rolę niż zwykle zastępowanie słów.

Dlaczego emoji są tak przebojowe? Jak wytłumaczyć ich ekspansję? Tej kwestii dotyczyło kolejne pytanie. Miało na celu uzyskanie opinii ankietowanych dotyczących przyczyn i powodów tak szybkiego rozpowszechniania się emoji (ryc. 64).



Rycina 64. Opinie ankietowanych nt. przyczyn rozpowszechniania się emoji – zestawienie procentowe (dane nie sumują się – wybór wielokrotny)

Zaproponowano 12 odpowiedzi i poproszono o wybór 5 z nich, które zdaniem ankietowanych przyczyniły się do popularności emoji. Jak wynika z danych, respondenci w zdecydowanej większości uznali, że emoji dlatego zyskują na popularności, bo *są uniwersalne i zrozumiałe w każdym języku*. Uważali również, że *rozwój sieci społecznościowych* oraz *chęć przekazywania emocji w wiadomościach* to czynniki, które zadecydowały o furorze emoji. Nie bez znaczenia dla ankietowanych była potrzeba *skracania tekstów w korespondencji – mniej słów – więcej obrazów*. Ponad $\frac{1}{3}$ twierdziła, że *ich sugestywność, dokładność w ukazywaniu intencji* mogła mieć wpływ na ich sukces. Dla ponad $\frac{1}{4}$ emoji stały się *obowiązkowym slangiem i dialektem* i duże znaczenie ma *czas w pisaniu informacji – znacznie go skracają*. Ważna jest również ich *dostępność na klawiaturze i podręcznych emoji-ach* (tak stwierdziło ok. $\frac{1}{4}$ badanych).

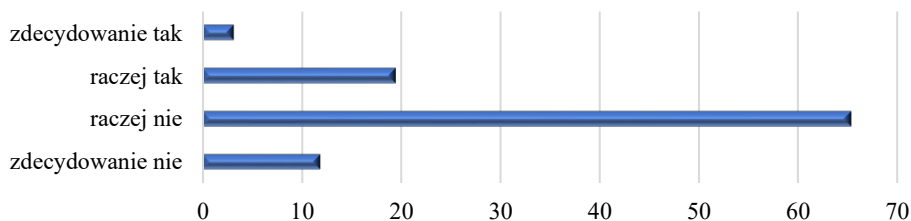
Od czasu pojawienia się emoji ludzie zmienili semantykę niektórych nich, przypisując im wywnioskowane lub metaforyczne znaczenia, które są kulturowo rozumiane. Na przykład emoji z czaszką 🧠 może być używane w odpowiedzi na coś śmiesznego lub wstydliwego. W codziennej komunikacji ludzie dzielą się emoji 🧯 ognia, płomieni, gdy coś jest uważane za „fajne”. Słowa można czasami błędnie zinterpretować w tekście, a emoji mogą pomóc w wyraźniejszym rozróżnieniu intencji. Na przykład emoji mogą stanowić o różnicy między wiadomością

rozumianą jako sarkastyczna lub nie. Emoji można również powtarzać, aby podkreślić nacisk. Ale może być też odwrotnie.

Patrząc w przyszłość, można zaryzykować tezę, że emoji będą odgrywać kluczową rolę w rozwoju komunikacji, aby stworzyć bardziej połączony świat. Stały się fenomenem trudnym czasami do wytłumaczenia, fenomenem kulturowym, kształtującym sposób wyrażania idei i emocji w różnych językach i przez różne pokolenia. Wydaje się, że to coś znacznie więcej niż tylko zabawne postacie, którymi wymieniamy się w SMS-ach, tweetach i e-mailach.

Czy emoji zniekształcają przekaz? Brak im przecież funkcjonalnych narzędzi werbalnych i niewerbalnych. W komunikacji twarzą w twarz istnieje wiele funkcji paralingwistycznych i gestów, które ułatwiają rozpoznanie zamierzonego znaczenia mówiącego, których brakuje, gdy ludzie komunikują się cyfrowo. W rezultacie, np. podczas pisania SMS-ów, można zastosować substytuty, takie jak wyraźna interpunkcja, wielkie litery itp., które ułatwiają komunikację w takich sytuacjach. Można również zastosować emotikony lub emoji. Bardziej precyzyjnie ukazują np. stan emocjonalny i stosunek nadawcy do odbiorcy przekazu. Ankietowani twierdzili, że są sugestywne i zrozumiałe praktycznie dla wszystkich. Mogą jednak wywołać inne wrażenie, jeżeli dana osoba nie zna znaczenia emoji. Wtedy może dojść do nieporozumień. Przez większość czasu wysyłamy emoji odruchowo, prawie bez zastanowienia, przyjmując za pewnik, że osoba, która je otrzymuje, podzieli nasze zrozumienie tego, co one wszystkie oznaczają w danym kontekście.

Z badań wynika, że ponad $\frac{3}{4}$ udzielających odpowiedzi było zdania, że emoji nie zniekształcają przekazu (ryc. 65). Wynika z tego, że stały się bardzo popularne, a częstotliwość ich stosowania i znajomość znaczenia większości z nich dobrze wpływa na treść wiadomości.

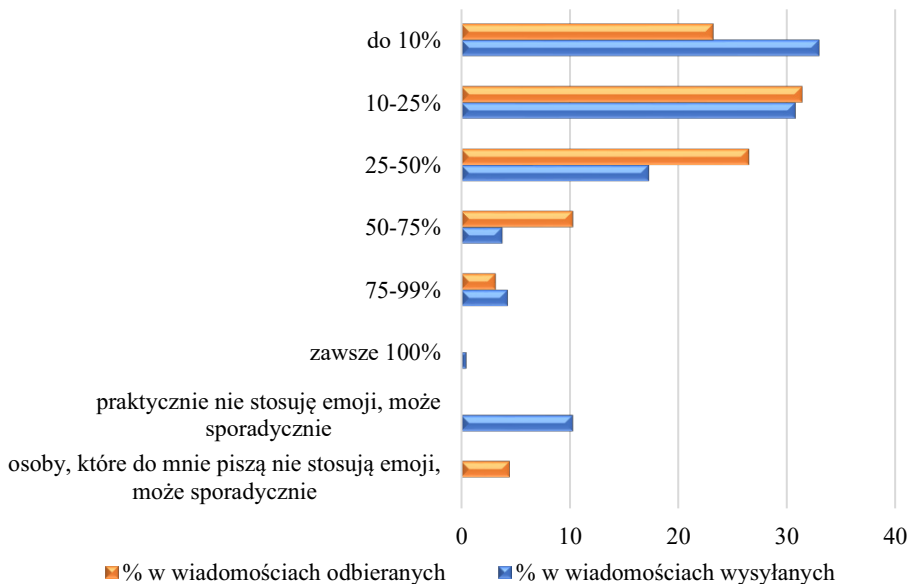


Rycina 65. Opinie ankietowanych o możliwości deformacji wiadomości z powodu braku funkcjonalnych narzędzi werbalnych i niewerbalnych – zestawienie procentowe

Elektroniczna komunikacja zapośredniczona (ang. EMC – *Electronic Mediated Communication*) stała się bardzo rozpowszechniona w naszym codziennym życiu. Wiele formatów komunikacji używanych w EMC jest opartych na tekście (np. komunikatory), a użytkownicy często umieszczają w swoich wiadomościach wizualne wskazówki paralingwistyczne. Emoji stały się powszechnym elemen-

tem nowoczesnej komunikacji, a badania pokazują, że około 92% osób¹² używało i/lub regularnie używa emoji w swoich wiadomościach. Istnieje pogląd, że osoby, które częściej używają emoji, lepiej nawiązują kontakty z innymi. Uważa się, że użytkownicy emoji są ogólnie bardziej emocjonalni. Powody, dla których ludzie używają emoji, są różne. Głównym celem ich użycia wydaje się być chęć nadania wiadomościom większej indywidualności, osobowości. Z pewnością może to być również ułatwianie wyrażania uczuć, a także to, że jest modne (*ponieważ wszyscy inni to robią – to ja też*).

Używanie emoji w tekście to jedna sprawa. Mogą pojawiać się sporadycznie. Ważne jest, jak wiele emoji pojawia się jednorazowo w przekazie. Jaki jest ich udział procentowy w wiadomościach wysyłanych i odbieranych? Z takim pytaniem zwrócono się do ankietowanych, aby szacunkowo określili, jaki procent stanowią emoji w wiadomościach, które wysyłają, a jaki procent w wiadomościach, które otrzymują (ryc. 66). Celem tak zadanego pytania była chęć dowiedzenia się, czy za pomocą emoji można utworzyć wiadomość. To, czy będzie lub jest zrozumiana przez odbiorcę, to inna kwestia. To zależy już od wiedzy i umiejętności dekodowania emoji.



Rycina 66. Szacunkowa wartość procentowa emoji w wysyłanych i odbieranych wiadomościach w opinii ankietowanych

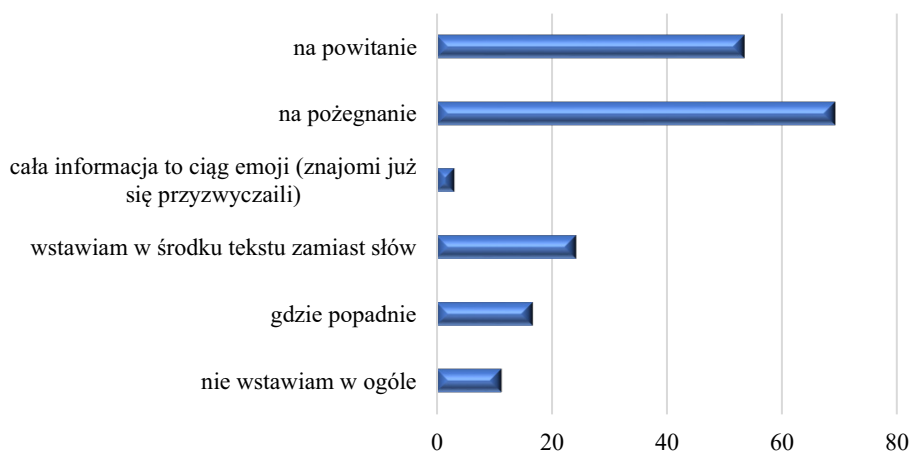
Z przedstawionych danych wynika, że emoji stanowią nawet $\frac{1}{3}$ wiadomości, zarówno tych odbieranych, jak i wysyłanych. Sądzić należy, że wykorzy-

¹² Zob. *Statistics on emoji use in internal communication*, <https://pumble.com/learn/communication/emoji-statistics-internal-communication/>.

stywanie ich w tekście służy raczej urozmaiceniu tekstu, i tylko wtedy, by dobrze zrekapitulować swój punkt widzenia. Póki co emoji nie mogą stanowić jednoznacznego przekazu bez użycia słów. To prawdopodobnie rozumieją uczestnicy komunikacji i emoji traktują jako „ozdobnik” przekazu. Przeładowanie przekazu emoji zdarza się dosyć rzadko. Prawdopodobnie są to zakodowane, umówione wcześniej informacje ukryte w ikonie emoji. Emoji stały się świetnym sposobem na uatrakcyjnienie rozmów. Można ich używać, aby dodawać emocje do swoich wiadomości lub reagować na wiadomości od innych. Można je wstawiać do wiadomości zamiast zwykłego słowa. Należy również mieć na uwadze fakt, że jeśli wysyła się wiadomość zawierającą emoji, który nie jest obsługiwany przez bibliotekę przeglądarki adresata, może on zobaczyć puste pole lub niezdefiniowane znaki. Wtedy wiadomość będzie niekompletna i niezrozumiała.

Przeglądając emojitkę, zauważa się, że emoji są jednoznaczne i wieloznaczne. Niektórym z nich można przypisać znaczenie umowne i często dzieje się tak w niektórych grupach komunikujących się dla wyrażenia siebie. Jest jednak pewien kanon – jakie na powitanie, jakie na pożegnanie. Reszta jest już inwencją i fantazją użytkowników.

Poproszono respondentów o wskazanie miejsca wstawiania emoji w wysłanym przekazie (ryc. 67).



Rycina 67. Umiejscawianie emoji w konkretnych miejscach w przesyłanych informacji – zestawienie procentowe (dane nie sumują się – wybór wielokrotny)

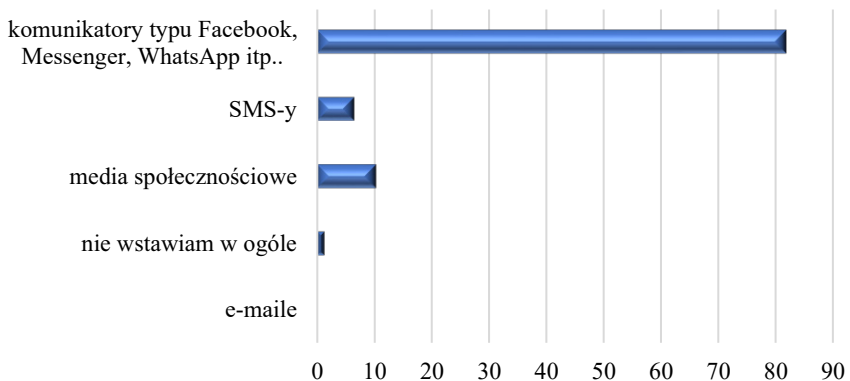
Zawsze ważne jest powitanie, nawiązanie rozmowy. Tu emojitka nie daje dużego wachlarza jednoznacznych emoji. Korzystający z emoji muszą sami wybrać sposób na powitanie i okazuje się, że połowa ankietowanych znajduje takie emoji. O wiele łatwiej zakończyć rozmowę, wstawić emoji na pożegnanie. Tu wybór jest bardzo duży, zależy od rodzaju adresata, bliskości nadawcy z adresatem, inwencji nadawcy. Często spotyka się spersonalizowane użycie emoji na

pożegnanie. Są to emoji z kategorii uśmiechy, np. 😊, 😌 lub z kategorii symbole (🔪, ❤️), a czasami są to również gesty 👍, 🤝. Przekazują określony stosunek do odbiorcy i, co najważniejsze, mają pozytywne zabarwienie emocjonalne.

Spośród ankietowanych $\frac{1}{4}$ przyznała, że wstawia emoji w środku tekstu, co oznaczałoby chęć urozmaicenia przekazu, rozbawienia, nadania innego nastroju, albo zastąpienia wyrazów emoji sytuacyjnymi, np. wskazującymi zachowanie czy rzeczy itp. Wstawianie emoji *gdzie popadnie* to również forma przekazu wskazującego na wywołanie efektu rozbawienia i humoru.

Jak wspomniano na początku niniejszego rozdziału, mamy do czynienia z powolnym zmierzchem komunikowania się przez SMS-y. Dzisiejsza młodzież, która jest stale online, „rozmawia” ze znajomymi za pośrednictwem różnych komunikatorów, korzysta z serwisów społecznościowych, takich jak Facebook, i wysyła e-maile. Często są to działania wielozadaniowe: mogą np. wysyłać SMS-y do kilku swoich znajomych, rozmawiając przez komunikator i jednocześnie słuchając pobranej najnowszej muzyki.

Odpowiedzi na pytanie o najczęściej stosowane komunikatory przyniosły jednoznaczne wyniki: ponad 80% ankietowanych opowiedziało się za korzystaniem z Facebooka, Messengera, WhatsAppa i innych (ryc. 68).



Rycina 68. Komunikatory, w których najczęściej stosowane są emoji

Większość ludzi myśli o mowie, gdy myśli o komunikacji, ale istnieje wiele innych sposobów, za pomocą których możemy się ze sobą komunikować. Najważniejsze jest, aby sposób, w jaki się ludzie komunikują, miał duży wpływ na zdolność do porozumiewania się i uzyskiwania tego, czego chcą. Dobre umiejętności komunikacyjne mogą pomóc w uniknięciu konfliktów i rozwiązywaniu problemów. Otwarta i szczerza komunikacja jest również ważna dla nawiązywania przyjaźni i zdrowych relacji, niezależnie od tego, w jaki sposób i przez jakie komunikatory będzie prowadzona. Jak widać, emoji funkcjonuje w komunikacji młodzieży i dzięki swej prostocie i łatwości użycia weszło do „mowy”.

7.1.4. Emojiteka – biblioteka emoji i jej zawartość

Konsorcjum Unicode podaje pełne informacje o nowych emoji, które mają zostać dodane do już istniejącego zestawu, oraz o możliwości haseł opartych na emoji. Prezentuje to *Emojipedia*, kompletny przewodnik po wszystkich rzeczach związanych z emoji. Witryna zawiera obszerną listę wszystkich istniejących emoji, a także pokazuje, jak wyglądają na różnych urządzeniach, takich jak iPhone, iPad, Android, Mac OS X i platformy Windows (patrz podrozdział 3.3). Emojiteka to nazwa zestawu tych emoji, które znajdują się na urządzeniach.

Jak wspomniano wcześniej, biblioteka emoji ma już bardzo okazałą ich liczbę. W lipcu 2017 roku na liście Unicode znajdowało się 2666 emoji¹³. W roku 2020 było ich już łącznie 3136, a według stanu na wrzesień 2021 roku w standardzie Unicode znajdowało się już 3633 emoji¹⁴. To jest różnica, rok do roku – o prawie 500 nowych emoji więcej. Aż trudno wyobrazić sobie, żeby przeciętny użytkownik był w stanie przejrzeć całą zawartość emojiteki.

To, jakie emoji pojawiają się na telefonach ludzi i na ich platformach społecznościowych, nie jest arbitralne, ale jest koordynowane przez Konsorcjum Unicode od 1995 roku, kiedy to zaadaptowano pierwszych 76 piktogramów¹⁵.

Kiedy Unicode po raz pierwszy zaczęło kodować emoji na klawiaturze, było ich tylko około 700¹⁶. Dzisiaj na wyciągnięcie ręki są ich ponad trzy tysiące, tych maleńkich znaczków emoji i glifów. Oznacza to, że wymaga to od użytkowników sieci przeglądania propozycji w sposób, którego być może nie musieliby używać wcześniej. Kryteria włączania ich do wiadomości są znacznie wyższe.

W zapowiedzi standardu Unicode®, wersja 15.0, czytamy: *Dostępna jest już wersja 15.0 standardu Unicode, zawierająca podstawową specyfikację, załączniki i pliki danych. Ta wersja dodaje 4489 znaków, co daje w sumie 149 186 znaków. Te dodatki obejmują dwa nowe skrypty, w sumie 161 skryptów, wraz z 20 nowymi znakami emoji oraz 4193 ideogramami CJK (chińskimi, japońskimi i koreańskimi). Nowe skrypty i znaki w wersji 15.0 dodają obsługę nowoczesnych grup językowych. Oznacza to, że Unicode dodaje obsługę rzadziej używanych języków i unikatowe wymagania dotyczące pisania na całym świecie, w tym liczne dodatki w postaci symboli¹⁷. Są to dane z dnia 3 sierpnia 2022 roku.*

Jak widać, oferta emoji jest ogromna, jednak nie oznacza to, że te wszystkie emoji są dostępne w emojitece na telefonie. Coraz więcej firm produkujących

¹³ <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=the+number+of+emojis+registered+with+unicode+>.

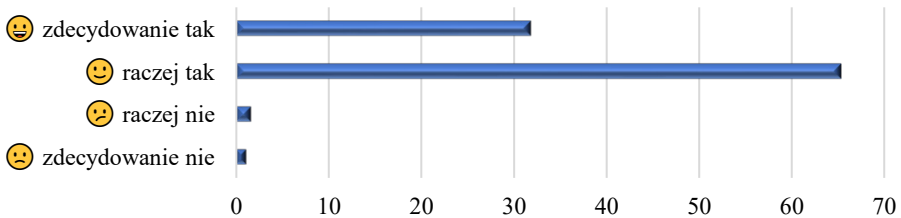
¹⁴ Zob. <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=how+many+emoji+there+are+in+the+library+>.

¹⁵ Zob. *The history of the 5 billion emojis used every single day*, <https://www.weforum.org/agenda/2020/09/emoji-numbers-facts-social-media-how-many-twitter-facebook-instagram>.

¹⁶ Zob. J. Daniel, *The Most Frequently...*

¹⁷ Zob. <https://www.unicode.org/versions/Unicode15.0.0/>. Ta strona podsumowuje ważne zmiany w standardzie Unicode, wersja 15.0.0. Ta wersja zastępuje wszystkie poprzednie wersje standardu Unicode.

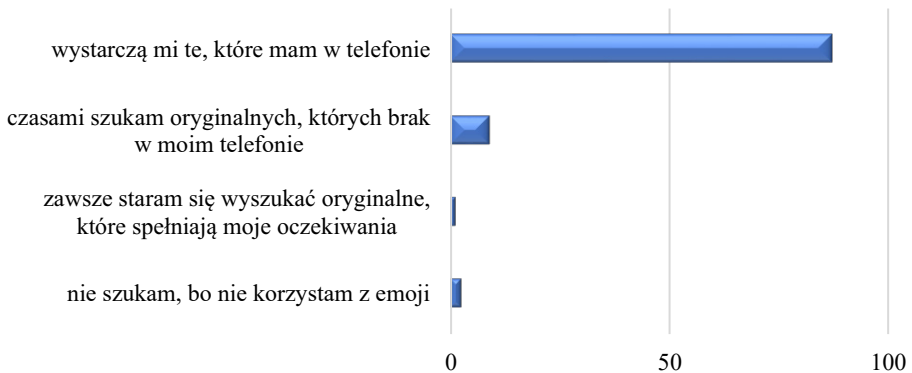
telefony komórkowe, iPady, iPfony wprowadza rozszerzone emoji, ale pełną gamę emoji można znaleźć w Internecie i szybko skopiować do wiadomości. Czy użytkownicy telefonów są zadowoleni z propozycji producentów? Z takim pytaniem zwrócono się do ankietowanych (ryc. 69).



Rycina 69. Zadowolenie ankietowanych z oferty podręcznej emoji w telefonie – zestawienie procentowe

Zdecydowanej większości użytkowników taka oferta odpowiada. Jest chyba w stanie zaspokoić wymagania użytkowników, a w razie konieczności mogą oni skorzystać z tych emoji, które funkcjonują w Internecie. Dzisiaj telefon komórkowy używany jest głównie (oprócz prowadzenia rozmów) do wysyłania SMS-ów, sprawdzania mediów społecznościowych itp. i bycia zawsze online. Emoji zatem ułatwiają i skracają dystans między komunikującymi się.

Kolejne pytanie było ściśle powiązane z poprzednim i dotyczyło kwestii poszukiwania wyrafinowanych i oryginalnych emoji (ryc. 70).

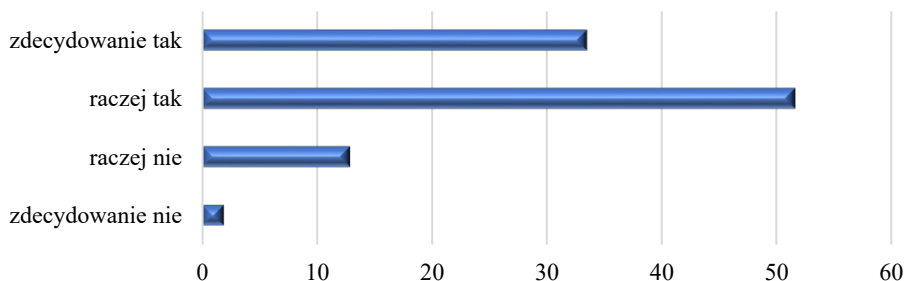


Rycina 70. Chęć poszukiwania wyrafinowanych i najnowszych emoji do użycia w wiadomościach

Zebrane dane potwierdziły stopień satysfakcji z zawartości emoji. Nie wiele jest osób pragnących w szczególności zaznaczyć swoją inność i wyróżnić się, szukając wyrafinowanych emoji. Oferta jest tak szeroka, że każdy może czuć się kimś szczególnym.

Jak opisano wcześniej, dzisiaj emoji służy do komunikowania się w sieci lub publikowania czegoś. Ludzie na całym świecie używają emoji każdego dnia. Czy

to po to, by powiedzieć, co czują, czy pokazać, co zamierzają? Ludzie używają ich w różnych sytuacjach. Te ideogramy i emoji stały się integralną częścią komunikacji wirtualnej. Blog opublikowany przez Światowe Forum Ekonomiczne poinformował, że emoji są używane prawie 5 miliardów razy dziennie na Facebooku i samym Facebook Messengerze¹⁸. Te liczby wciąż rosną. Czy zrewolucjonizowało to komunikację cyfrową i stało się fenomenem XXI wieku? O odpowiedź na tak postawione pytanie poproszono ankietowanych (ryc. 71).



Rycina 71. Opinie ankietowanych o fenomenie emoji i rewolucji, jaką wprowadziło w komunikacji XXI wieku

Zdecydowana większość ankietowanych uznała emoji za fenomen XXI wieku, który to zrewolucjonizował przekaz cyfrowy.

Niezaprzeczalny jest fakt, że w ciągu ostatnich lat stara rzecz znów stała się zaskakująco nowa. Emotikony, funkcja popularnych aplikacji komunikacyjnych z lat 90., takich jak MSN, Yahoo i AOL Messenger, stanowią dziś dużą część naszych komunikatorów. Wiele naszych kontaktów z rodziną i przyjaciółmi, przeniosło się do popularnych sieci społecznościowych, takich jak Facebook, Twitter, Snapchat i Instagram. Urządzenia, z których korzystamy, również znacznie się zmieniły. W szczególności smartfony stały się głównym sposobem, w jaki korzystamy z aplikacji i usług. Emoji ma długą historię w błyskawicznej komunikacji wizualnej. Uśmiechnięta buźka to fenomenalny, szybki skrót do wyrażania uniwersalnych emocji.

Postscriptum: dlaczego używamy emoji?

Dużo jest głosów o powodach stosowania emoji w komunikacji. Emoji zarówno mimiczne, jak i te nietwarzowe, wykazują dużą zdolność do wyrażania emocji. Jednocześnie różne kombinacje emoji mogą wzbogacać znaczenie ekspresji emocjonalnej.

Na indywidualne użycie emoji wpływa wiele czynników. Dotychczasowe badania można podzielić na trzy kategorie: charakterystyka indywidualna, tło kulturowe oraz platforma systemowa. Po pierwsze, na używanie emoji duży wpływ

¹⁸ Zob. *The history of the 5 billion emojis...*

mają cechy demograficzne, takie jak płeć i wiek użytkowników¹⁹. Kobiety używają ich częściej, a mężczyźni obficie²⁰. Kobiety częściej używają emoji w komunikacji publicznej, ale mniej w komunikacji prywatnej²¹. Z punktu widzenia poznania społecznego, emoji o silniejszych znaczeniach emocjonalnych są uważane za bardziej odpowiednie i urocze dla kobiet niż dla mężczyzn, podczas gdy emoji o słabszych znaczeniach emocjonalnych, ale bardziej przyjaznych, są uważane za bardziej odpowiednie dla mężczyzn²². Po drugie, używanie emoji jest ściśle związane z pochodzeniem kulturowym użytkownika. Użytkownicy w różnych krajach używają emoji o określonych znaczeniach narodowych lub etnicznych. Na przykład fińscy użytkownicy wprowadzają *saunę* 🧑‍🌿 (osobę w zaparowanym pomieszczeniu), Hindusi używają *Happy Diwali* 🍂 (hinduskie święto światła), a Pakistańczycy używają symboli Namaz, rytualnych modlitw muzułmańskich, takich jak np. 🙏 – kobieta w hidżabie, do projektowania emoji.

Ponadto użytkownicy w różnych krajach mają tendencję do używania emoji w różny sposób. Chińczycy częściej używają emotikonów i emoji niż Hiszpanie. Emoji wykazują wysoki stopień wrażliwości kontekstowej, a różne typy języków wpływają na ich używanie. Na przykład użycie emoji wykazuje silną korelację między krajami anglojęzycznymi, podczas gdy wykazuje mniejszą korelację między innymi językami (takimi jak włoski i hiszpański)²³. Wreszcie, różne platformy systemowe prowadzą również do różnic w użyciu emoji.

W realnym świecie gesty i mimika odgrywają kluczową rolę w sposobie komunikowania się. Pomaga to w zrozumieniu nas podczas interakcji, jednocześnie subtelnie dając wgląd w naszą osobowość. Ukazuje na przykład to, jak empatyczni lub przystępni jesteśmy, kiedy nie widzimy osoby, z którą się komunikujemy. Wtedy skuteczną opcją jest emoji. Emoji są formą ukazywania, jak emocjonalnie się wyrażamy.

Jeżeli wyobrazimy sobie, że otrzymujemy wiadomość od kogoś nam bardzo bliskiego, że potknął się i przewrócił, a następnie widzimy tę kultową roześmianą twarz, to przekaz ten daje jasno do zrozumienia, że tej osobie nic się nie stało w trakcie upadku, nie zrobiła sobie krzywdy. Emoji dodane do wiadomości wskazuje na fakt, że kpi sobie ze swojej niezaradności. To samo zdanie, po którym

¹⁹ Zob. S.C. Herring, A.R. Dainas, *Receiver Interpretations of Emoji Functions: A Gender Perspective*, https://www.researchgate.net/profile/Ashley-Dainas-2/publication/342216416_Receiver_Interpretations_of_Emoji_Functions_A_Gender_Perspective/links/5ee9348e458515814a651d7d/Receiver-Interpretations-of-Emoji-Functions-A-Gender-Perspective.pdf.

²⁰ Zob. M. Prada, D.L. Rodrigues, M.V. Garrido, D. Lopes, B. Cavalheiro, R. Gaspar, *Motives, frequency and attitudes toward emoji and emoticon use*, „Telematics Inform.” 2018, 35, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2018.06.005>.

²¹ Zob. W. Li, Y. Chen, T. Hu, J. Luo, *Mining the relationship between emoji usage patterns and personality*, Paper Presented at the Twelfth International AAAI Conference on Web and Social Media, 2018, <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/15054>.

²² Zob. Q. Bai, Q. Dan, Z. Mu, M. Yang, *A Systematic Review...*

²³ Zob. tamże.

dodane zostanie emoji z zamkniętymi oczami i z opuszczonymi ustami, klasyczna smutna twarz, wywoła zupełnie inną reakcję, a przynajmniej powinno. Żaden emoji w ogóle nie odda dosłownego znaczenia wypowiedzi i prawdopodobnie nie spowoduje takiej samej reakcji, jak smutna twarz z powodu, że ktoś jest na przykład ranny. Ale fakt, że dana osoba jest z tej przyczyny zdenerwowana, może nie być tak jasny, a użycie emoji wyjaśnia, jak się czuje. Emoji zmienia przekaz, wskazuje, jak ktoś powinien interpretować tekst.

Niezależnie od tego, czy lubimy emoji, czy nie, prawdopodobnie w pewnym momencie ich w końcu użyjemy, ponieważ są coraz powszechniejsze, mogą ujawnić czyjaś prawdziwą opinię na dany temat podczas przekazu elektronicznego.

Wydaje się, że ludzie, którzy używają emoji, są z natury bardziej pogodni. Można to zjawisko porównać do osób, które częściej używają mimiki twarzy lub różnej intonacji w relacjach twarzą w twarz. Prawdopodobnie ci, którzy używają emoji, są to ludzie, którzy w prawdziwym świecie częściej uśmiechają się do innych. Ponadto można uznać, że ludzie, którzy często używają emoji, są bardziej otwarci społecznie i empatyczni, co czyni ich bardziej przystępnymi.

Można zaryzykować stwierdzenie, że im bardziej osoby są świadome siebie, tym mniej używają emoji. Ale wiek ma oczywiście do odegrania pewną rolę. Młodszy członkowie populacji już od najmłodszych lat korzystali z komunikacji cyfrowej w ich codziennym życiu. Ale w miarę jak coraz więcej aplikacji i witryn „atakują” nasze życie, ten psychologiczny wgląd może ewoluować, ponieważ umieszczanie emoji w wiadomościach może nie być już wyborem. Emoji to jedyna opcja, jeśli ludzie chcą w przyszłości wydajnie wchodzić w interakcje. Ktoś, kto ich nie używa, nie jest skutecznym komunikatorem, a zatem nie jest skuteczny w wywoływaniu reakcji emocjonalnej. To jest coś, co teraz istnieje, i ludzie muszą z emoji korzystać. Tak właśnie jest teraz.

7.2. Emoji *vis-à-vis* dzieci

7.2.1. Główne teorie rozwoju dziecka a emoji

Teorie rozwoju dziecka skupiają się na wyjaśnieniu, jak dzieci zmieniają się i rozwijają w okresie dzieciństwa. Takie teorie koncentrują się na różnych aspektach rozwoju, w tym rozwoju społecznym, emocjonalnym i poznawczym. Teorie rozwoju dostarczają ram do myślenia o ludzkim rozwoju i uczeniu się.

Rozwój dziecka, który ma miejsce od narodzin do dorosłości, był w dużej mierze ignorowany przez większość historii ludzkości. Dzieci były często postrzegane po prostu jako małe wersje dorosłych i niewiele uwagi poświęcano licznym postępom w zdolnościach poznawczych, używaniu języka i rozwoju emocjonalnym, które mają miejsce w dzieciństwie. Zainteresowanie rozwojem dziecka zaczęło się pojawiać na początku XX wieku, ale skupiało się ono raczej na nieprawidłowościach w zachowaniu. W końcu zaczęto coraz bardziej intere-

sować się innymi tematami, w tym typowym rozwojem dziecka, a także różnymi wpływami na rozwój.

Można zadać sobie pytanie: dlaczego ważne jest, aby badać, jak dzieci rosną, uczą się i zmieniają? Zrozumienie rozwoju dziecka jest niezbędne, ponieważ pozwala w pełni docenić rozwój poznawczy, emocjonalny, społeczny i edukacyjny, przez który przechodzą. Niektóre z głównych teorii rozwoju dziecka znane są jako wielkie i znaczące. Starają się opisać każdy aspekt rozwoju, często stosując podejście etapowe. Inne znane są jako miniteorie, które skupiają się tylko na dość ograniczonym aspekcie rozwoju, takim jak wzrost poznawczy, emocjonalny lub społeczny.

Istnieje wiele teorii rozwoju dziecka, które zostały zaproponowane przez teoretyków i badaczy. Nowsze teorie przedstawiają etapy rozwoju dzieci i określają typowy wiek, w którym występują te milowe kamienie wzrastania.

Pierwszą ze znaczących, wielkich teorii rozwoju dziecka była teoria psychoseksualna Zygmunta Freuda²⁴. Kolejną wpływową teorią w pierwszej połowie XX stulecia była psychoanalityczna teoria Erika Eriksona²⁵, neofreudysty kontynuującego poprzednie idee. W tym samym czasie powstawała nowa szkoła myślenia, znana jako behawioryzm, która stała się dominującą siłą w psychologii. Zgodnie z perspektywą behawioralną, wszystkie ludzkie zachowania można opisać w kategoriach wpływów środowiskowych. Burrhus Frederic Skinner twierdził, że uczenie się odbywa się wyłącznie poprzez procesy kojarzenia i wzmacniania²⁶.

Jedną z najbardziej znanych teorii rozwoju poznawczego zaproponował Jean Piaget²⁷. Teoria ta zajmuje się rozwojem procesów myślowych człowieka. Przygląda się, w jaki sposób te procesy wpływają na to, jak dziecko rozumie i współdziała ze światem.

Ciekawą teorię społecznego uczenia się stworzył Albert Bandura²⁸, który uważał m.in., że zachowań można również nauczyć się poprzez obserwację innych i modelowanie własnych działań. Teoria rozwoju dziecka Bandury sugeruje, że obserwacja odgrywa kluczową rolę w uczeniu się, ale obserwacja ta niekoniecznie musi przybierać formę oglądania żywego modelu.

Inny psycholog, Lew Wygotski²⁹, zaproponował przełomową teorię uczenia się, która stała się bardzo wpływowa, zwłaszcza w dziedzinie edukacji. Podobnie jak Piaget, Wygotski wierzył, że dzieci uczą się aktywnie i poprzez praktyczne doświadczenia. Jego socjokulturowa teoria sugerowała, że rodzice, opiekunowie, rówieśnicy i cała kultura są odpowiedzialni za rozwój funkcji wyższego rzędu.

²⁴ Zob. F.S. Freud, *Wstęp do psychoanalizy*, Warszawa 2010.

²⁵ Zob. E. Erikson, *Tożsamość a cykl życia*, Poznań 2004.

²⁶ Zob. B.F. Skinner, *Behawioryzm*, Gdańsk 2013.

²⁷ Zob. J. Piaget, *Studia z psychologii dziecka*, Warszawa 2006.

²⁸ Zob. A. Bandura, *Teoria społecznego uczenia się*, Warszawa 2017.

²⁹ Zob. L. Wygotski, *Wybrane prace psychologiczne II. Dzieciństwo i dorastanie*, Poznań 2002.

W opinii Wygotskiego uczenie się jest nieodłącznym procesem społecznym. Poprzez interakcję z innymi uczenie się integruje się z indywidualnym rozumieniem świata.

Jak widać, niektórzy z najbardziej znanych myślicieli psychologii opracowali teorie, które pomagają badać i wyjaśniać różne aspekty rozwoju dziecka. Chociaż nie wszystkie te teorie są dziś w pełni akceptowane, wszystkie miały istotny wpływ na nasze rozumienie rozwoju dziecka.

Stosowanie emoji w edukacji dzieci wydaje się być najbliższe teorii A. Bandury, który twierdzi, że dzieci nieustannie uczą się pożądanym i niepożądanym zachowań poprzez obserwację. Uczenie się przez obserwację sugeruje, że środowisko, poznanie i zachowanie jednostki uwzględniają i ostatecznie określają, w jaki sposób jednostka funkcjonuje i modeluje swoje zachowanie. Uczenie się przez obserwację może potencjalnie uczyć i wzmacniać lub zmniejszać pewne zachowania w oparciu o różne czynniki. Szczególnie rozpowszechnione w dzieciństwie uczenie obserwacyjne, obserwowanie jak zachowują się inni, może być kluczową częścią tego, jak dzieci uczą się nowych umiejętności. Emoji, z uwagi na swoją wszechobecność i ich różnorodność, pozwalają dzieciom przyglądać się wyrazom mimicznym. Ich wygląd jest bardzo naturalny i z łatwością mogą sugerować dzieciom konkretne emocje. Emoji nie jest żywym modelem twarzy wskazującej na przejawianą emocję, zatem mogą one „zmuszać” dzieci do interpretacji według posiadanych doświadczeń, wieku, płci czy środowiska. Inne rodzaje emoji, te przedstawiające zwierzęta, przedmioty i inne, też są dość sugestywne i chyba łatwe do zinterpretowania dla dzieci.

W dziedzinie edukacji badania skupiają się na wpływie emoji na efektywność uczenia się³⁰. Emoji mogą również pomóc małym dzieciom zrozumieć abstrakcyjne pojęcia, takie jak bezpieczeństwo, zarządzanie interpersonalne i emocje, a także poprawić ich zdolność wyrażania. W prezentowanych badaniach skupiono się na identyfikacji emoji reprezentujących podstawowe, proste emocje.

7.2.2. Emocje w komunikacji dzieci

Od momentu narodzin dzieci zaczynają uczyć się umiejętności emocjonalnych, których potrzebują, aby identyfikować, wyrażać i zarządzać swoimi uczuciami. Uczą się, jak to robić, poprzez interakcje społeczne i relacje z ważnymi osobami w ich życiu, takimi jak rodzice, rodzeństwo, dziadkowie i opiekunowie. Potem krąg rozszerza się o rówieśników. Dzieci cały czas uczą się o emocjach, o istocie i możliwościach w relacjach z innymi. Zabawa daje im możliwość odkrywania emocji i wyrażania ich na różne sposoby, w tym słowami. Mogą wyrażać swoje uczucia poprzez mimikę twarzy, poprzez swoje ciało, zachowanie i zabawę. Czasami mogą okazywać swoje uczucia w sposób fizyczny, niewłaściwy lub problematyczny.

³⁰ Zob. Q. Bai, Q. Dan, Z. Mu, M. Yang, *A Systematic Review...*

Dzieci mierzą się z takimi samymi uczuciami jak dorośli. Bywają sfrustrowane, podekscytowane, nerwowe, smutne, zazdrosne, przestraszone, zmartwione, złe i zawstydzone. Jednak małe dzieci zwykle nie mają słownictwa, aby mówić o tym, jak się czują. Zamiast tego przekazują swoje uczucia na inne sposoby. Mówienie o uczuciach brzmi prosto, ale w rzeczywistości może być dość trudne. Często zakładamy, że ta umiejętność rozwinie się u dzieci w sposób naturalny, jednak wiele dzieci potrzebuje dużo praktyki, aby poczuć się swobodnie, rozmawiając o tym, jak się czują, zwłaszcza w danej chwili.

Dzieci to ważna i coraz bardziej dynamicznie wkraczająca w świat multimedialnych grupa wymagająca podejścia, które jest i będzie tworzone z myślą o ich potrzebach. Emoji są nie tylko stworzone dla dorosłych. Mogą służyć dzieciom, chociaż one nie są na takim samym poziomie zrozumienia przekazów emocjonalnych jak dorosła populacja.

Od wczesnego dzieciństwa, a potem przez całe życie, umiejętności emocjonalne stają się niezbędne do komunikowania naszych emocji innym oraz do modelowania i dostosowywania naszego zachowania zgodnie z naszymi uczuciami wewnętrznymi i reakcją innych. Umiejętność zrozumienia tego, co czujemy, radzenia sobie z emocjami własnymi i innych oraz okazywania emocjonalnej empatii są czynnikami integracji w społeczeństwie w każdym wieku. Nasze doświadczanie świata jest multimodalne, sygnały wizualne i język są kluczowymi sygnałami społecznymi, jakie zauważamy u ludzi. Wśród sygnałów wizualnych mimika jest właśnie tym rodzajem sygnałów emocjonalnych.

Dostrzeganie i rozpoznawanie emocji jest niezbędnym warunkiem doświadczania szczęścia w życiu i jednym z elementów życiowej mądrości. Emocje towarzyszą ludziom przez całe życie i kierują nim. Pozwalają odczuwać i przeżywać różne stany afektywne – te przyjemne, jak i przykre. Obydwa rodzaje są konieczne dla zdrowego funkcjonowania.

Operowanie mimiką twarzy, „wytwarzanie” mimiki twarzy, jest ważną umiejętnością, która pozwala wszystkim, a szczególnie dzieciom, dzielić się emocjami i dostosowywać je podczas interakcji społecznych z bliskimi i rówieśnikami. Zdolność rozumienia mimiki twarzy jest ważną częścią komunikacji niewerbalnej. Jeśli słuchamy tylko tego, co mówi dana osoba, i ignorujemy to, co mówi jej twarz, tak naprawdę nie zrozumimy całego jej przekazu. Często słowa nie pasują do emocji, a twarz zdradza to, co dana osoba naprawdę czuje.

W wieku przedszkolnym następuje intensywny rozwój emocji i uczuć. Trzylatki, obserwując mimikę dorosłych, uczą się od rodziców lub wychowawców odróżniać konkretne emocje. W tym wieku najczęściej dominują radość, smutek (ze łzami), gniew i złość. Czterolatki już sprawniej rozpoznają emocje własne i innych, choć brak im jeszcze śmiałości. Pięciolatki i sześciolatki są coraz pewniejsze i bardziej świadome swoich emocji, które wyraźnie kształtują obraz ich samych³¹.

³¹ Zob. H.R. Schaffer, *Psychologia dziecka*, Warszawa 2021; K. Oatley, J.M. Jenkins, *Zrozumieć emocje*, Warszawa 2003.

Jak wspomniano już wcześniej, dzieci, będące nawet w tym samym wieku, mogą różnić się między sobą poziomem rozwoju poznawczego czy emocjonalnego. Odbiór świata zewnętrznego przez dzieci uwarunkowany jest takimi czynnikami jak wiek, funkcje poznawcze, cechy osobowości, czy środowisko, w jakim dziecko żyje i funkcjonuje³².

Banalne jest pytanie, czy można uczyć dzieci operowania mimiką. Istotne jest, jak uczyć i jak pomóc dzieciom w nauce odczytywania wyrazów mimicznych. Można robić zdjęcia twarzy osób, które dziecko zna. Można rysować twarze i analizować rysy twarzy, pokazując brwi, usta, oczy, nos i czoło. Pokazywać, jak zmieniają się pod wpływem emocji. Analizować ruch twarzy. Wskazywać – pomagać zauważyć zmiany. Korzystać z różnych filmów, aplikacji. Można wykorzystać także emoji.

Powszechnie wiadomo, że dzieci znajdują kreatywne sposoby wyrażania siebie, kiedy nie mają emocjonalnego słownictwa, które pozwoliłoby im powiedzieć, jak się czują. Czasami ta ekspresja przybiera formę napadów złości, ale to nie znaczy, że jest to jedyny sposób, w jaki mogą wyrazić swoje emocje. Coraz więcej badań pokazuje, że emoji mogą w rzeczywistości pomóc dzieciom wyrażać swoje uczucia. Emoji mogą dać dzieciom neutralny sposób mówienia o swoich uczuciach. Kiedy dzieci mogą wybrać emoji pasujące do ich emocji, nie muszą dzielić się tym, co czują w swoim ciele. W rzeczywistości emoji mogą nawet sprawić, że mówienie o bardziej bolesnych emocjach, takich jak smutek lub strach, stanie się nieco bardziej bez troskie, a nawet zabawne.

Jak zauważają autorzy artykułu *Using Emoji in Research with Children and Young People: Because We Can?*³³, emoji może być doskonałym narzędziem metodologicznym w partycypacyjnych badaniach z dziećmi³⁴. Emoji jako narzędzie badawcze nie wymaga wielu nakładów, tworzenia kwestionariuszy czy ustrukturyzowanych wywiadów. Symbole są łatwe w interpretacji na różne sposoby. Czasami obraz jest wart tysiąca słów, może je z powodzeniem zastąpić. Dla dzieci to coś wspaniałego. Ich język jest jeszcze ubogi, mają trudności w zwerbalizowaniu swoich myśli. Emoji przychodzą z pomocą³⁵.

Rozważać można różne podejścia do oceny czy identyfikacji emocji przez dzieci. Przegląd piśmiennictwa ujawnił dwa podstawowe typy narzędzi zastosowanych do badań: tekstowe i wizualne. Tekstowe mają tę zaletę, że można ich

³² Zob. H. Bee, *Psychologia rozwoju człowieka*, Warszawa 2008; J. Trempała, *Psychologia rozwoju człowieka*, Warszawa 2011.

³³ C.R. Mackenzie, C. MacDougall, J. Fane, L. Gibbs, *Using Emoji in Research with Children and Young People: Because We Can?*, [w:] Vol. 1 (2018): *Proceedings of the 3rd World Conference on Qualitative Research*, 2018, vol. 1, <https://www.researchgate.net/publication/328900670>.

³⁴ J. Fane, *Why I use emoji in research and teaching*, „The Sydney Morning Herald”, April 7, 2017 – 9.13 a.m.; <https://www.smh.com.au/opinion/why-i-use-emoji-in-research-and-teaching-20170407-gvfmhw.html>.

³⁵ Zob. A. Kruszewska, *Różnorodność funkcji emoji w edukacji dzieci*, [w:] E. Ogrodzka-Mazur, U. Szuścik, A. Szafrńska (red.), *Edukacja małego dziecka. Sytuacja społeczna dzieci w rodzinie, przedszkola i szkole*, t. 17, Cieszyn – Kraków 2022.

użyć do różnych zastosowań, np. drukowanych, w ankietach internetowych itp. Wówczas można zastosować różnego rodzaju terminy leksykalne. Mają one jednak pewne ograniczenia. Pierwszym może być ograniczenie słownictwa lub poziom alfabetyzacji niektórych grup badawczych. Dotyczy to szczególnie dzieci w wieku przedszkolnym. Dodatkowo słowa wyrażające emocje mogą być trudne do zrozumienia przez dzieci, wówczas może nastąpić ryzyko utraty znaczenia. Narzędzia wizualne zaś eliminują bariery tworzone przez terminologię, zapewniając wizualizację reprezentacji emocji. Chociaż tego typu podejścia sprawiają, że są one idealne do prowadzenia wywiadów z dziećmi, to zauważyć można pewne ograniczenia jedynie w tym sensie, że wymagają zastosowania jakiegś gamy środków – planszy, zestawów obrazów.

Studiując literaturę przedmiotu stwierdzono, że w badaniach rzadko podejmowano temat rozpoznawania przez dzieci emotikonów czy emoji. Wiadomo, że dzieci szybko uczą się rozpoznawać różne emocje na podstawie mimiki twarzy³⁶. Interesujący jest fakt, czy potrafią trafnie identyfikować emocje pod postacią emoji, wirtualnych emocji³⁷. Jeśli tak, to jaka jest ich zdolność nadania konkretnym emocjom prawidłowych określeń? Żyjemy w erze cyfrowej, więc i dzieci od najmłodszych lat stykają się z jej „produktami”.

Wraz z rozpowszechnieniem emoji w komunikacji i coraz większą znajomością cyfryzacji przez dzieci, emoji zostały wzięte pod uwagę w prezentowanych badaniach, aby przekazać, jak dzieci rozpoznają wirtualne emocje.

Emoji do badań zostały wybrane ze względu na ich zdolność do angażowania dzieci w myślenie i wyjaśnianie ich rozumienia i przeżywania emocji. Wydaje się, że kluczową siłą emoji jako narzędzia badawczego jest to, że interpretacja lub narracja zewnętrzna spoczywa wyłącznie na uczestniku badania. W związku z tym użycie emoji pozwoliło na wprowadzenie metody badawczej przy bardzo ograniczonych instrukcjach lub pomysłach badacza, ograniczając wpływ badacza na interpretację materiału wizualnego przez dzieci.

Po stwierdzeniu, że emoji mogą być obiecującym narzędziem w metodach wizualnych z dziećmi, uznano, że angażowanie małych dzieci w uczenie się o technologiach cyfrowych i za ich pośrednictwem staje się coraz powszechniejsze w środowiskach wczesnej edukacji, ponieważ technologie te w coraz większym stopniu stają się częścią światów życia dzieci.

Z czasem dzieci zmierzają się z edukacją medialną. Wtedy komputer i Internet będą mogły pomóc im w komunikacji i edukacji. Ważne, by technologie infor-

³⁶ P. Ekman, H. Oster, *Facial expressions of emotion*, „Annual Review of Psychology” 1979, 30 (1), s. 527–554, <https://doi.org/10.1146/annurev.ps.30.020179.002523>; E. Walker, *Emotion recognition in disturbed and normal children: A research note*, „Journal of Child Psychology and Psychiatry” 1981, 22 (3), s. 263–268, <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1981.tb00551.x>.

³⁷ E.B. McClure, *A meta-analytic review of sex differences in facial expression processing and their development in infants, children, and adolescents*, „Psychological Bulletin” 2000, 126 (3), s. 424–453, <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.3.424>.

matyczo-komunikacyjne stały się technologiami wspomagającymi, a nie były używane jako środki zastępujące kształcenie tradycyjne³⁸. Umiejętność cyfrowa to umiejętność korzystania z szeregu technologii w celu znajdowania informacji, rozwiązywania problemów lub wykonywania zadań i powinna zostać uznana za kluczowy wynik edukacyjny dla wszystkich dzieci. Umiejętność cyfrowa może stać się ważnym elementem nowej koncepcji umiejętności czytania i pisania, w tym interpretacji i używania symboli, ikon, logo i systemów wielu znaków. Badania wizualne mają silny związek z technologią, a nowe technologie mogą przyczynić się do wzbogacenia naszej wiedzy o światach społecznych. Zwiększony nacisk na technologię w programie nauczania i projektach do uczenia się w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej może wspierać stosowanie emoji jako metody badawczej do angażowania małych dzieci w badanie ich doświadczeń, zrozumienia dobrego samopoczucia i nie tylko. Regulacja emocji jest ważna dla rozwoju społecznego i emocjonalnego dzieci. Uczenie dzieci, jak rozpoznawać swoje uczucia, uczy je samokontroli, a jak rozpoznawać emocje innych – uczy je rozumieć przeżywanie stanów emocjonalnych innych osób.

7.2.3. Dziecięca percepcja emocji w formie emoji

Technologia oparta na grafice służy do demonstrowania złożonych i różnorodnych koncepcji i stała się integralną częścią wielu procesów edukacyjnych. Wizualizacje dla dzieci są kluczową częścią procesu uczenia się i ogólnie wczesnego rozwoju dzieci.

Zastosowanie emoji w badaniach z dziećmi w wieku przedszkolnym ma istotne znaczenie, biorąc pod uwagę ich niepiśmienność. Komunikowanie się z dziećmi za pomocą emoji należy rozumieć jako ich możliwość przedstawiania w postaci graficznej (za pomocą kodu wizualnego) swoich uczuć, emocji, zachowań społecznych oraz wyrażania swojego rozumienia świata zewnętrznego.

Głównym celem badań było uzyskanie wiedzy, jak wykorzystać emoji jako narzędzie komunikacji wizualnej do poszerzania możliwości rozwojowych dzieci w wieku przedszkolnym. Istotne było to, czy dzieci prawidłowo identyfikują graficzne wyrazy mimiczne – emoji.

W roku szkolnym 2020/2021 przeprowadzono badanie, celem którego było sprawdzenie znajomości emoji przez dzieci w wieku 3–6 lat. W badaniu wzięło udział 911 dzieci. Większość stanowiły dziewczęta oraz dzieci w wieku 5 lat i 6 lat (tab. 2).

Wywiad jest generalnie techniką badań jakościowych, która polega na zadawaniu pytań otwartych w celu rozmowy z respondentami i zebraniu danych na określony temat. Celem każdego wywiadu jakościowego jest uzyskanie bogatych danych. Wprowadzanie narracji jest wyzwaniem w każdym wywiadzie. Wywiady z małymi dziećmi (w wieku 3–6 lat) stanowią dodatkowe wyzwanie ze

³⁸ Zob. M. Tanaś, J.J. Czarkowski, *Techniki informatyczne...*

względu na dostrzegane różnice w możliwościach między dziećmi a dorosłymi. Wywiady są najczęstszą formą zbierania danych w badaniach dzieci, chociaż bywa to czasami złożone i trudne zadanie. Trudno jest przeprowadzić cały wywiad bez zadawania pytań. Bardziej efektywne jest używanie pytań otwartych lub niebezpośrednich. Dzieci dostarczają dokładniejszych informacji, gdy swobodnie opowiadają, niż gdy zadawane są im bezpośrednie pytania.

Tabela 2. Charakterystyka badanych dzieci

Zmienna	N	%
Płeć		
dziewczeta	472	51,8
chłopcy	439	48,2
Wiek (w latach)		
3 lata	188	20,6
4 lata	204	22,4
5 lat	267	29,3
6 lat	252	27,7

Źródło: badania własne.

W badaniach z dziećmi zastosowano wywiad ustrukturyzowany, którego zaletą jest to, że można zebrać niezwykle uporządkowane dane. Wykorzystany jest do nawiązania kontaktu z dużą próbą populacji docelowej. Jego struktura jest stała, często daje wiarygodne wyniki i można go uznać za szybki w realizacji. Relacja między uczestnikami wywiadu, badaczem i respondentem, nie jest formalna, co daje możliwości lepszego kontaktu.


Wywiady z dziećmi (w tym badaniu w większości studenci i nauczyciele przedszkolaków byli tzw. ekspertami merytorycznymi) rozpoczynały się do nawiązania bliższej relacji z każdym dzieckiem. Proszono je o podanie swojego imienia, o samopoczucie i poinformowano o celu badania w taki sposób, aby dzieci w różnym wieku były w stanie zrozumieć jego sens.

Do przeprowadzenia wywiadu posłużono się materiałem wizualnym, tzn. kartami prezentującymi emoji sześciu emocji. Reprezentowały radość, gniew, strach, smutek, smutek ze łzami oraz ciekawość. Wybrane zostały z palety emoji dostępnych w Internecie³⁹. Były kolorowe i tej samej wielkości (tab. 3).

Prezentowane dzieciom emoji wybrano świadomie z gamy wielu proponowanych przez różnych dostawców systemów operacyjnych, producentów sprzętu, media społecznościowe, operatorów telekomunikacyjnych, itp. Materiał wizualny był prezentowany każdemu dziecku indywidualnie. Dzieci nie miały ograniczeń czasowych, jednak zachęcano je, aby podzieliły się pierwszym wrażeniem.

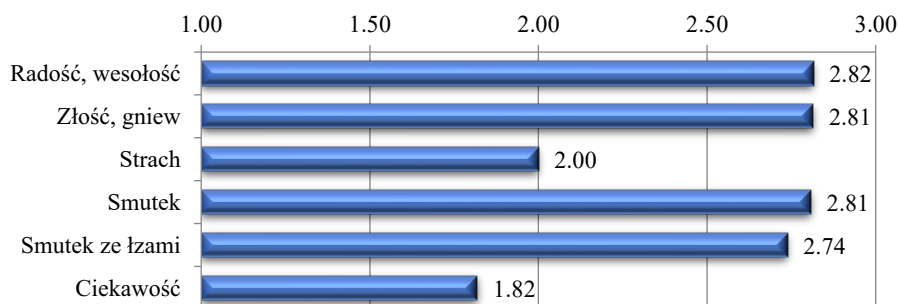
³⁹ Zob. <https://www.google.com/search?q=emotikony+i+emoji&tbn=isch&ved>.

Tabela 3. Prezentowane dzieciom emocje w postaci emoji

Prezentowana emocja	Obraz graficzny emoji
radość	
złość	
strach	
smutek	
smutek ze łzami	
ciekawość	

Odpowiedzi dzieci zapisywane były w tabelach według przyjętego klucza, tj. 1 – rozpoznaje emocję, nazywa ją prawidłowo; 2 – rozpoznaje emocję, ale nie potrafi jej dokładnie nazwać; 3 – nie rozpoznaje emocji, nie potrafi jej nazwać. Dzięki tak zastosowanej skali wyższy wskaźnik świadczył o gorszej znajomości emoji, zaś niższy – o lepszej.

Wśród grupy emoji, dzieci objęte badaniem najlepiej identyfikowały: radość, wesołość, złość, gniew, smutek oraz smutek ze łzami. Najslabiej natomiast: ciekawość i strach (ryc. 73).



Rycina 73. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci

Dlaczego trzy emoji były najlepiej identyfikowane? Można przypuszczać, że ich grafika najlepiej odzwierciedla naturalne wyrazy twarzy człowieka. Ekspresja radości – szeroko rozwarte usta w uśmiechu i „wesoły” błysk w oczach – są bar-

dzo realistyczne. Dzieci w trakcie swoich zabaw, kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi, właśnie w ten sposób reagują i przekazują pozytywne emocje. Choć nie widzą własnej twarzy podczas wyrażania emocji radości, widzą i rozpoznają twarze osób, które ją manifestują. Podobnie jest z ekspresją złości i smutku.

Emoji złości doskonale odzwierciedla realne twarze dzieci, kiedy się złością. Wówczas starają się tak wyrazić mimicznie swoje napięcie, marszczą brwi i lekko pochylają głowę. Emoji obrazujący smutek również jest przedstawiony dość realistycznie. Opuszczone powieki, lekko pochylona głowa to to, co dzieci często obserwują u swoich rówieśników tuż przed płaczem. Smutek ze łzami – ten emoji jest dodatkowo przedstawiony z kroplami łez, więc już poprzez ten „dodatek” staje się bardziej sugestywny. Często dzieci tak modelują usta, w tzw. podkówkę, i również marszczą brwi.

Strach i ciekawość to emocje, które przedstawiane za pomocą emoji mogą wprowadzić w błąd również osoby dorosłe. *Strach ma wielkie oczy* to jedyna wskazówka dla identyfikujących tę emocję. Jednak dzieci nie mają jeszcze tak dalece rozwiniętej wiedzy i możliwości percepcji. Emoji strachu może również kojarzyć się ze zdziwieniem – przez szeroko otwarte usta.

Ciekawość to emocja, która przedstawiona w postaci emoji może być identyfikowana różnie. To emoji przedstawione dzieciom może kojarzyć się z zastanowieniem, zamyśleniem, zadumą, i tak też czasami było określane. Zresztą obrazy dla emoji *ciekawość* proponowane przez różnych dostawców, w różnych systemach cyfrowych, również mają bardzo zróżnicowane postacie. Jest to doskonały przykład, jak może być interpretowana ikona emocji. Wszystko zależy od intencji nadawcy, oczekiwań i wiedzy odbiorcy.

Kolejną analizą, jaką przeprowadzono po zebraniu materiału, był poziom identyfikacji poszczególnych emoji ze względu na wiek badanych dzieci. Wiadomym jest, że wraz z wiekiem dzieci mają większy i częstszy kontakt z urządzeniami elektronicznymi. Liczne badania wskazują, że dzieci coraz częściej korzystają z telefonów komórkowych, a nawet mediów społecznościowych.

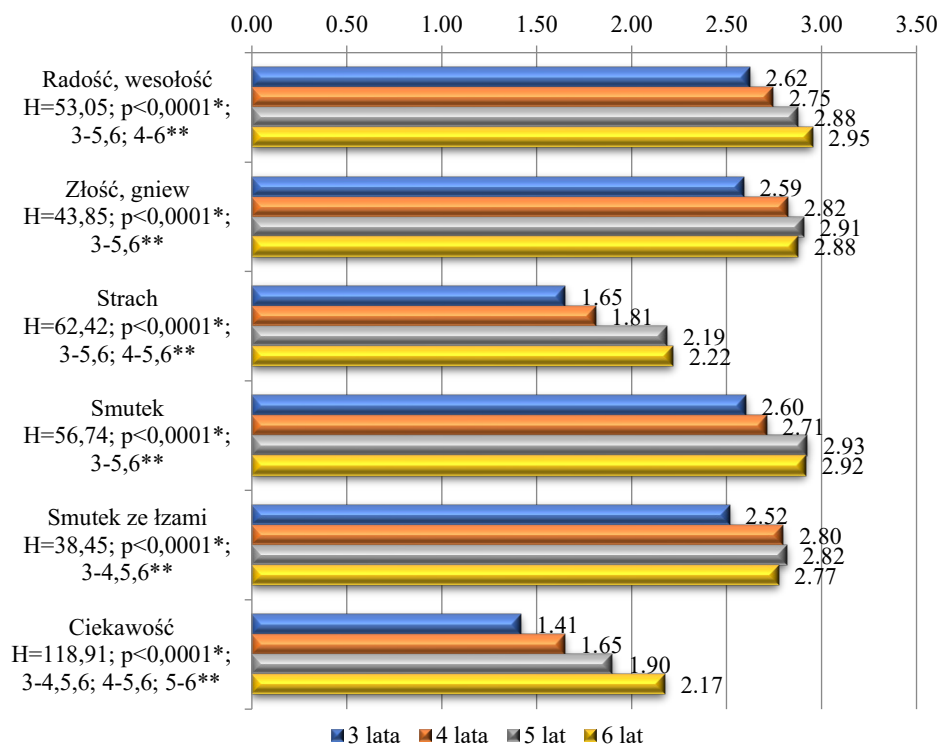
Badania konsumenckie dzieci i ich rodziców wykazały, że ponad 80% dzieci w wieku od 7 do 15 lat posiada własny telefon komórkowy⁴⁰. 10 lat to średnia wieku, kiedy dziecko otrzymuje swój pierwszy telefon. Wiek ten w szybkim tempie obniża się i najprawdopodobniej będzie się obniżał. Są również wyniki badań prowadzone wśród rodziców dzieci w wieku od 0,6 miesiący do 6,5 roku. Wskazują one, że co czwarty rodzic (26%) przyznał, że jego dziecko posiadało własne urządzenie mobilne. Wraz z wiekiem posiadanie takiego sprzętu było częstsze. Własne urządzenie mobilne posiadały już dzieci roczne i dwuletnie (13%). Procent wzrastał również z wiekiem – trzy- i czterolatki dysponowały telefonem w 25%, a pięcio- i sześciolatki w 39%. Dzieciom urządzenia te służą głównie do oglądania fil-

⁴⁰ Dane Urzędu Komunikacji Elektronicznej z dnia 13 stycznia 2020, <https://www.uke.gov.pl/akt/badanie-konsumenckie-dzieci-i-rodzicow-2019%2C277.html>.

mów, gier, do zabaw bez konkretnego celu⁴¹. Przeglądają tam aplikacje o różnym charakterze: edukacyjne, kreatywne i po prostu służące wyłącznie rozrywce.

Należy przypuszczać, że treści przekazywane w tych aplikacjach wplatają też emoji, często służące do oceny czy wyrażenia zadowolenia z wykonanej czynności. Skoro dzieci przedszkolne korzystają z urządzeń mobilnych, można przypuszczać, że ich znajomość różnych emoji, w szczególności tych przedstawiających wyrazy twarzy, jest na dostatecznym poziomie, a wraz z wiekiem coraz wyższa.

Przeprowadzając w badaniach własnych analizę statystyczną wpływu wieku na poziom identyfikacji emoji przez dzieci, wykazano istotne zróżnicowanie w każdym z analizowanych przypadków ($p < 0,05$). Istotnie statystycznie wszystkie prezentowane emoji reprezentujące emocje w wyższym stopniu rozpoznawały dzieci starsze, w wieku 5 lat i 6 lat (ryc. 74).



H – wartość testu Kruskala-Wallisa

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

** – zmienne, pomiędzy którymi zachodzi zróżnicowanie istotne statystycznie w teście post-hoc Kruskala-Wallisa

Rycina 74. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci z uwzględnieniem wieku

⁴¹ Zob. A. Bąk, *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2015.

Uzyskane dane wskazują na prawidłowość rozwojową. Rozpoznawalność i prawidłowa identyfikacja emoji wraz z wiekiem rosła. Należy przyznać, że we wszystkich grupach wiekowych była bardzo wysoka, szczególnie biorąc pod uwagę dzieci najmłodsze. Ich percepcja wszystkich emoji nie odbiegała znacząco od każdej grupy starszej o rok.

Dwie emocje przedstawiane za pomocą emoji były trudne do identyfikacji przez dzieci w każdym wieku – wspomniany strach i ciekawość. Wyniki dla pozostałych emoji, które nie osiągały górnej granicy rozpoznawalności, były i tak na wysokim poziomie. Dziwi trochę fakt, że smutek ze łzami sprawiał dzieciom pewne trudności w identyfikacji. Łzy nie kojarzyły się wszystkim ze smutkiem. Łzy w oczach to najbardziej widoczne oznaki smutku. Dzieciom kojarzyły się prawdopodobnie z krzywdą lub nieszczęściem.

Ekspresja emocji jest ważną cechą zdrowego rozwoju dziecka, która, jak stwierdzono, wykazuje różnice między płciami. Nie przeprowadzono jednak empirycznego przeglądu literatury dotyczącej płci i ekspresji mimicznej różnych typów emocji u dzieci.

7.2.3.1. Identyfikacja emoji pod względem wieku i płci

W roku 2005 Barbara Górecka-Mostowicz przeprowadziła badania mające na celu poznać wiedzę dzieci o emocjach⁴². Podobne badania, w roku 2008, przeprowadziła autorka, dążąc do określenia dziecięcej percepcji uczuć i emocji⁴³. Wówczas przeprowadzono wywiady z 445 dziećmi będącymi na początku wieku szkolnego (6- i 7-latki) i przedstawiano im graficzne wyrazy mimiczne kilku emocji – ale nie takie, jak obecne emoji, tylko schematyczne rysunki. Przedstawiały one te same „buźki”, które demonstrowano dzieciom w badaniu w roku 2021 (zob. podrozdział 7.2.2). Wówczas proszono dzieci o nazwanie emocji i próbowano określić poziom znajomości tych graficznych schematów (tak jak to było w poprzednim badaniu 3–6-latków). Tamte wyniki potwierdzały tezę sformułowaną przez G.S. Gatesa⁴⁴, mówiącą, że wraz z wiekiem wzrasta u dzieci poziom umiejętności identyfikowania emocji.

W 2017 roku również opublikowane zostały wyniki polskich badaczy, stwierdzające, że dzieci potrafią dokładnie rozpoznać emocje twarzy z emotikonów⁴⁵. Objęto wówczas badaniem dzieci, które deklarowały, że nie korzystały z mediów

⁴² Zob. B. Górecka-Mostowicz, *Co dzieci...*

⁴³ Zob. A. Skowrońska, *Identyfikacja przez dzieci 6-cio i 7-letnie wyrazów mimicznych wybranych emocji*, [w:] U. Ordon, A. Pękała (red.), *Tradycja i nowoczesność w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej (wybrane aspekty)*, Częstochowa 2008, s. 97–107.

⁴⁴ Za: W. Zagórska, *Spostrzeżanie i rozumienie ekspresji mimicznej przez dzieci*, „Psychologia Wychowawcza” 1994, 1.

⁴⁵ A. Oleszkiewicz, T. Frąckowiak, A. Sorokowska, P. Sorokowski, *Children can accurately recognize facial emotions from emoticons*, „Computers in Human Behavior” 2017, 76, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.07.040>.

społecznościowych ani telefonów komórkowych. Badania miały na celu zweryfikowanie koncepcji ekspresji emocjonalnej w komunikacji wirtualnej. Starano się wykazać, czy należy ją przypisać zdolnościom społeczno-emocjonalnym, czy raczej doświadczeniom online. Dzieci miały rozpoznawać emocje na zdjęciach ludzkiej twarzy, prezentowane za pomocą emotikonów graficznych i typograficznych. W tych badaniach eksperymentator zmieniał obrazy na ekranie i odczytywał głośno wszystkie możliwe opcje, z których dziecko miało wybrać tę prawidłową. Ich wyniki pokazały, że przy zastosowaniu takiej metody dzieci dość precyzyjnie wskazywały prawidłową odpowiedź.

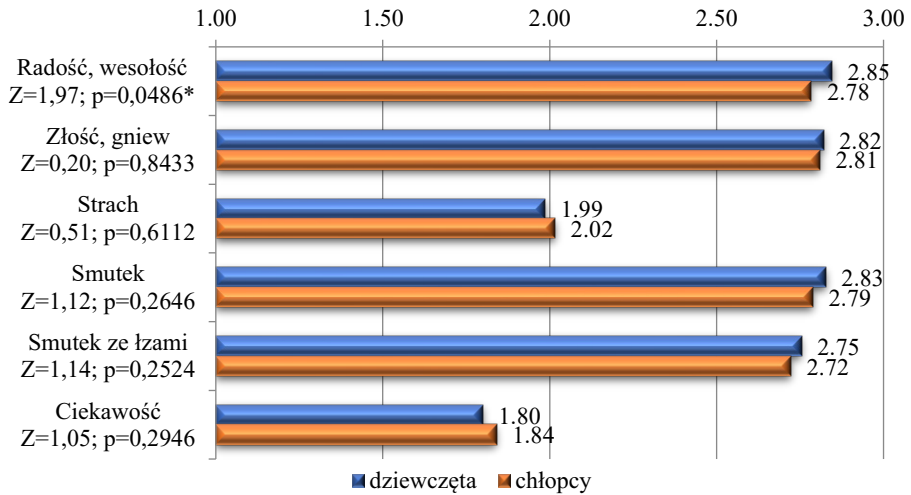
Przed przeprowadzeniem prezentowanych poniżej badań spodziewano się różnic w odpowiedziach dzieci, a mianowicie, że dziewczynki będą zdolne do identyfikacji emoji w większym stopniu aniżeli chłopcy. Jak podkreślano już wcześniej, sama nauka wyrażania emocji, jak i umiejętność identyfikacji ich wyrazów w postaci emoji, jest kluczową cechą zdrowego rozwoju społeczno-emocjonalnego. W ciągu pierwszych kilku lat życia dzieci rozwijają elastyczne wzorce mimicznej ekspresji emocji, które pozwalają im komunikować swoje uczucia, dostosowywać komunikację do sytuacji, a nawet maskować emocje. Uczą się tych zachowań od obserwacji osób z najbliższego otoczenia. Identyfikacja emocji przez dzieci ułatwia rozwój relacji społecznych i stanowi centralny element rozwoju kompetencji emocjonalnych.

Biorąc pod uwagę znaczenie wyrażania i identyfikowania emocji dla zdrowego rozwoju, niezwykle ważne jest zrozumienie, czy mają tu znaczenie różnice płciowe. Z pewnością ważny jest też tu aspekt społeczny, na co wskazują teorie społecznego rozwoju. I tu można mówić o fakcie, że dzieci uczą się poprzez socjalizację i doświadczenie. Teoria schematów płci to jedna z teorii rozwoju społecznego, która podkreśla aktywną rolę dzieci w rozwoju zachowań związanych z płcią⁴⁶. Zgodnie z tą teorią chłopcy i dziewczęta rozwijają schematy poznawcze dla płci w oparciu o obserwację swojego otoczenia. Ciekawym aspektem identyfikacji emoji była zatem płeć dzieci.

W prezentowanych badaniach eksploracyjnych stwierdzono bardzo małe różnice między płciami. I tak, niezależnie od płci badanych dzieci, wśród grupy emoji najlepiej identyfikowane były: radość, wesołość, złość, gniew, smutek oraz smutek ze łzami. Najslabiej natomiast ciekawość i strach. W badaniu wpływu płci na analizowane zjawisko analiza statystyczna wykazała istotne zróżnicowanie tylko w przypadku rozpoznawania emoji radości, wesołości ($p = 0,0486$). Istotnie statystycznie ten rodzaj emoji w wyższym stopniu identyfikowały badane dziewczęta w stosunku do badanych chłopców (ryc. 75).

Porównanie możliwości identyfikacji emoji różnych emocji w różnym wieku i pod względem płci wskazać może, jak dynamika emocjonalnego doświadczenia, ekspresja i regulacja mogą wpływać na jakość interakcji i relacji społecznych dzieci.

⁴⁶ Zob. S.L. Bem, *Gender schema theory. A cognitive account of sex typing*, „Psychological Review” 1981, 88 (4), s. 354–364, https://ahcaf.com/wp-content/uploads/2015/07/gender_schema_theory.pdf.

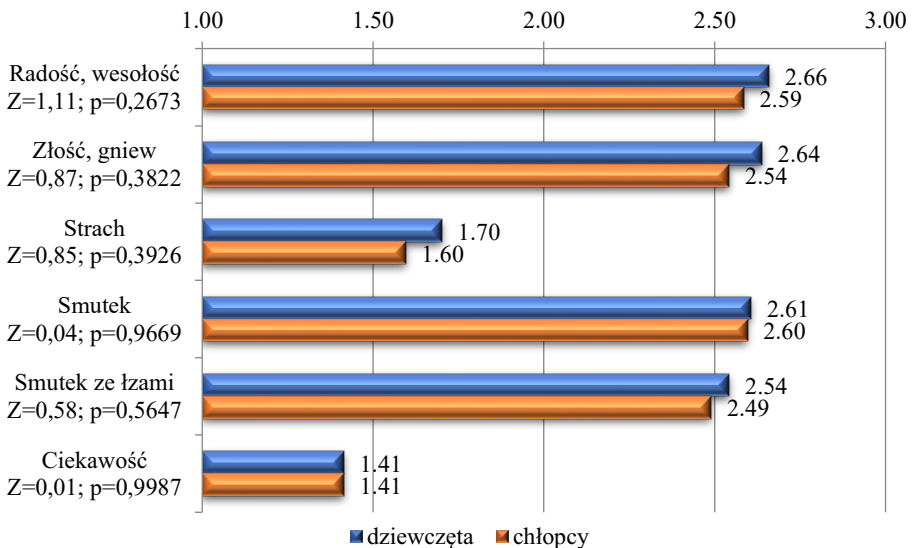


Z – wartość testu U Manna-Whitneya

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

Rycina 75. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci w wieku 3–6 lat z uwzględnieniem płci

Pomaganie dzieciom w identyfikowaniu i oznaczaniu emocji jest ważnym krokiem. Wiele dzieci w wieku przedszkolnym nie ma jeszcze słownictwa, które pozwoliłoby zidentyfikować uczucia, ani umiejętności „odczytywania” sygnałów mimicznych lub interpretacji mowy ciała.

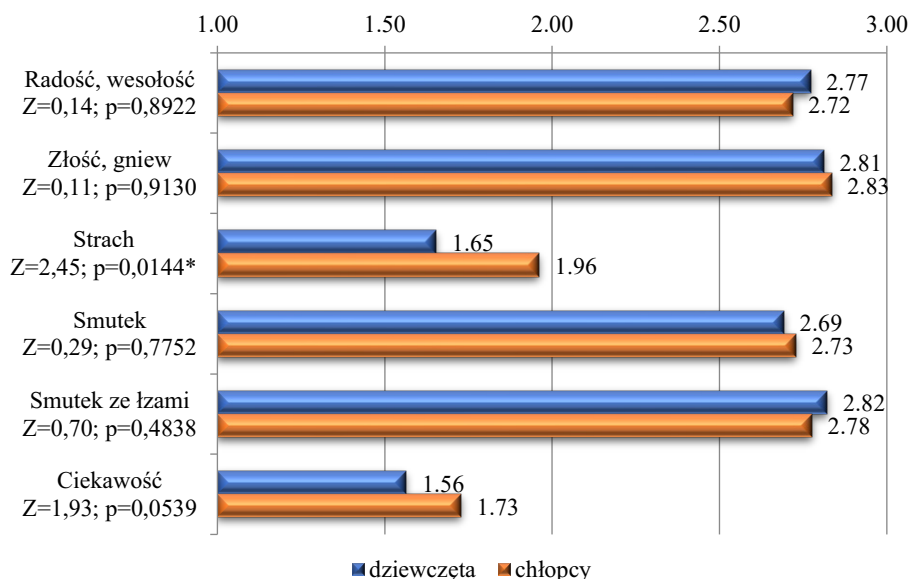


Z – wartość testu U Manna-Whitneya

Rycina 76. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci trzyletnie z uwzględnieniem płci

W badaniu wpływu płci na poziom rozpoznawania emoji wśród dzieci trzy-letnich analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania w żadnym z analizowanych przypadków (ryc. 76). W tej grupie wiekowej dzieci niemal na równi interpretowały pokazywane emoji.

Natomiast w badaniu wpływu płci na poziom rozpoznawania emoji wśród dzieci czteroletnich analiza statystyczna wykazała istotne zróżnicowanie tylko w przypadku rozpoznawania emoji strachu ($p = 0,0144$). Ten rodzaj emoji w wyższym stopniu identyfikowali badani chłopcy w stosunku do badanych dziewcząt (ryc. 77).



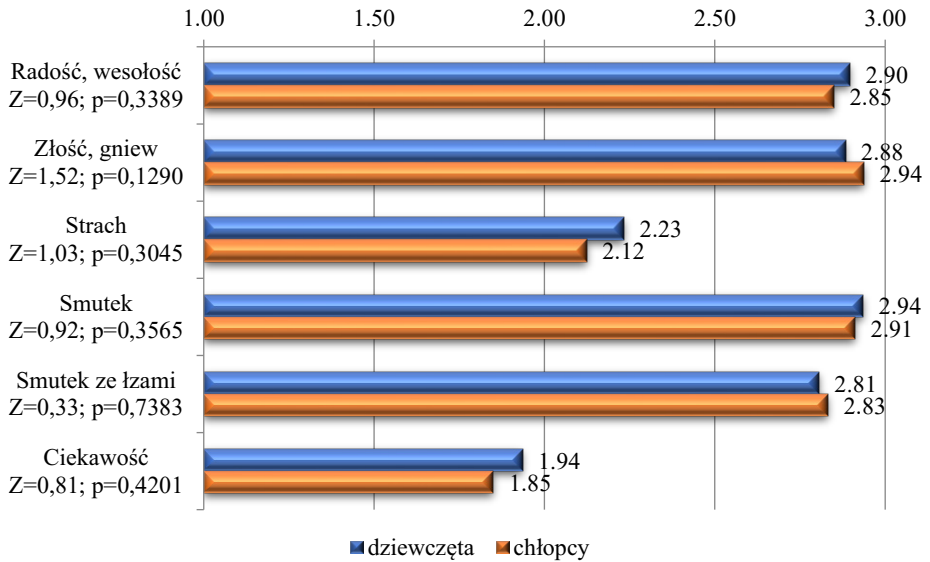
Z – wartość testu U Manna-Whitneya

* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

Rycina 77. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci czteroletnie z uwzględnieniem płci

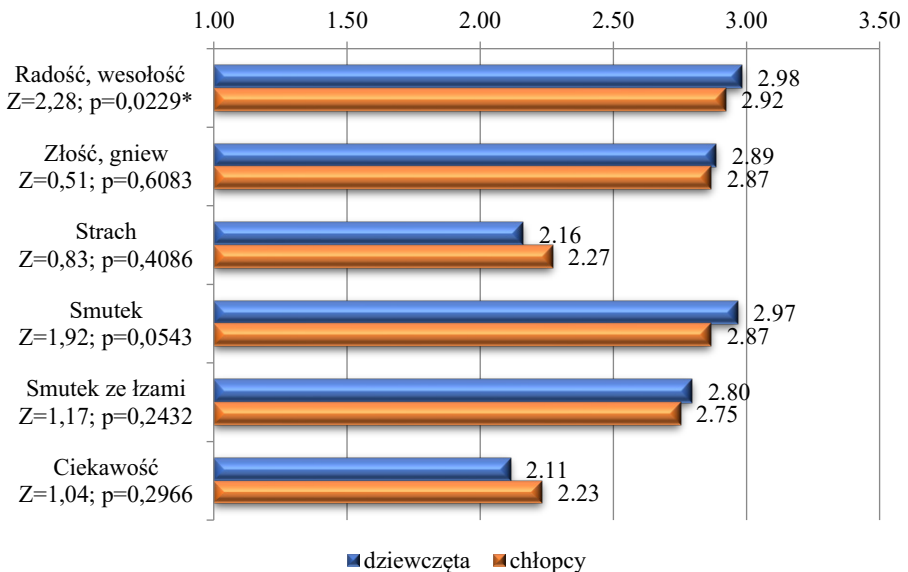
Kolejna analiza statystyczna, mająca określić wpływ płci na poziom rozpoznawania emoji wśród dzieci pięcioletnich, nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania w żadnym z analizowanych przypadków (ryc. 78).

W przypadku wyników uzyskanych wśród dzieci sześcioletnich analiza statystyczna wykazała istotne zróżnicowanie tylko w przypadku rozpoznawania emoji radości, wesołości ($p = 0,0229$). Ten rodzaj emoji w wyższym stopniu identyfikowały badane dziewczęta w stosunku do badanych chłopców (ryc. 79).



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

Rycina 78. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci pięcioletnie z uwzględnieniem płci



Z – wartość testu U Manna-Whitneya

* – istotne różnicowanie przy $p < 0,05$

Rycina 79. Poziom identyfikacji emoji przez badane dzieci sześciolatek z uwzględnieniem płci

Jak zatem widać, rozpoznawanie mimiki twarzy, wyrazu emocji, wzrasta w dzieciństwie wraz z wiekiem osoby postrzegającej. Dziewczęta są na ogół bardziej skuteczne w rozpoznawaniu emocji. Radość wydaje się być jedną z najłatwiejszych do rozpoznania, chociaż i tu dzieci miały pewne trudności (w różnym wieku i różnej płci) z prawidłowym nazwaniem emocji.

W przypadku małych dzieci emoji mogą pomóc w integracji w aspektach społecznych, które wcześniej były dla nich zamknięte, takich jak aktywny udział w poszerzaniu wiedzy na temat dobrostanu dzieci oraz bycie wysłuchanym w placówkach edukacyjnych. Emoji mogą również wspierać naukę dzieci w obszarach zdrowia, dobrego samopoczucia, bezpieczeństwa i różnorodności. Są to kluczowe aspekty wspierania dzieci w zdobywaniu wiedzy, pewności siebie i informacji, podstawowe aspekty wysokiej jakości edukacji. Emoji są wszędzie! Nawet jeśli nie korzysta się z nich na bieżąco, nie trzeba daleko szukać w obecnym wieku komunikacji mobilnej i mediów społecznościowych, aby znaleźć przykład słowa, uczucia lub emocji przekazanych za pomocą emoji.

7.2.3.2. Różne rozumienie emoji przez dzieci

Często w wieku przedszkolnym zdarza się, że dziecko nie zauważa lub nie rozumie, kiedy inni wyglądają na złych, zaskoczonych, czy nawet wesołych, szczęśliwych. Niektóre dzieci potrzebują dodatkowej pomocy w nauce odczytywania mimiki twarzy.

Większość badań rozpoznawania emocji przez dzieci prowadzona była przede wszystkim z wykorzystaniem zdjęć modeli, czyli osób nieznanymi badanym⁴⁷. Podejmując kolejne badanie, posłużono się jeszcze raz materiałem wizualnym w postaci emoji.

Interpretacja intencji nadawcy emoji w komunikacji elektronicznej często jest rozbieżna u osób dorosłych. Mimo tego, że dorośli często używający emoji w wiadomościach, znając znaczenie poszczególnych z biblioteki emoji, nadają im różne znaczenie w różnych kontekstach.

G. McCulloch⁴⁸ wysunęła prowokującą hipotezę, zakładającą, że kiedy dzieci używają emoji, może wydawać się to przypadkowe: kilka głupich obrazków na ekranie telefonu czy tabletu. Zauważa jednak, że dzieci zaczynają uczyć się języków mówionych i migowych w podobny sposób: bełkocząc bezsensowne sylaby, co uczy je rytmu rozmowy i wykonywania precyzyjnych ruchów artykulacyjnych. Innymi słowy, uważane przez dorosłych za „głupie” ciągi emoji wysyłane przez małe dzieci mogą służyć podobnemu celowi.

⁴⁷ Zob. C. Grossard, L. Chaby, S. Hun, H. Pellerin, J. Bourgeois, A. Dapogny, H. Ding, S. Serret, P. Foulon, M. Chetouani, L. Chen, K. Bailly, O. Grynszpan, D. Cohen, *Children Facial Expression Production: Influence of Age, Gender, Emotion Subtype, Elicitation Condition and Culture*, „Frontiers of Psychology” 2018, 9, 446, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00446>.

⁴⁸ Zob. G. McCulloch, *Because Internet...*

Uważa również, że emoji, które wstawiają dzieci w rytm elektronicznych rozmów, mogą być użytecznym prekursorem czytania – sposobem na przyzwyczajenie dzieci do cyfrowej rzeczywistości używania symboli do komunikowania się z osobami, na których im zależy.

To, czy dzieci rozpoznają prawidłowo emoji, czy nie, już stwierdzono w poprzednim badaniu. Ważne stało się zatem, czy dzieci mają swoje własne skojarzenia dotyczące nazewnictwa emoji. Jeśli chodzi o emoji zwierząt, rzeczy i ludzi w różnych sytuacjach, sprawa wydaje się oczywista. Mają one zazwyczaj charakter niedwuznaczny. Inaczej może być z wyrazami mimicznymi, z którymi i dorośli często miewają kłopot.

W prezentowanym badaniu wzięło udział 48 dzieci (24 chłopców i 24 dziewczynki) w wieku sześciu lat. Badania przeprowadzono z udziałem innej niż poprzednio grupy dzieci. Dzieci pracowały w dwunastu czteroosobowych grupach. Przedstawiono im cel badań, a mianowicie, poproszono je o pomoc w wyjaśnieniu, co dzieci wiedzą o uczuciach i emocjach. Emoji – „żółte buźki” (które uznano za najbardziej rozpoznawalne i wydaje się, że w stosunku do nich jest najmniej wątpliwości u osób, które je odczytują) – były jedynym narzędziem do gromadzenia danych. Zostały powiększone do rozmiarów 10 cm na 10 cm i zalaminowane, aby dzieci mogły nimi swobodnie manipulować. Badania rozpoczęto, rozdając dzieciom pięć różnych twarzy emoji reprezentujących uczucia poprzez mimikę twarzy (ryc. 80). Najpierw poproszono dzieci o zidentyfikowanie uczucia lub emocji przedstawianych przez pięć twarzy – emoji. Jedyną wypowiedzią werbalną udzieloną przez badacza było: *Czy możesz mi powiedzieć, jakie odczucia widzisz?, Co może czuć ktoś, kto ma taką minę?*



np. szczęśliwy, uśmiechnięty, zabawny, dobry



np. smutny, płaczący



np. zły, wściekły, niezadowolony



np. szczęśliwy, zadowolony, głupowaty, zabawny



np. zmartwiony, zaskoczony, samotny, senny, zawiedziony, badawczy, sfrustrowany, dziwny, znudzony, nieśmiały, nijaki

Rycina 80. Emoji – „buźki” – reprezentujące wyrazy mimiczne i skojarzenia dzieci

Na podstawie tej zachęty dzieci uczestniczące jako współautorzy w tym badaniu wygenerowały 25 różnych uczuć, emocji i pomysłów. Emoji z prostymi ustami 😊 nie tylko przyniosły najwięcej pomysłów, ale również ułatwiły dyskusję między uczestnikami, generując nieporozumienia i negocjacje między dziećmi na temat ich indywidualnych interpretacji emoji. Każde z nich uzasadniało swój wybór, podając przykłady z dnia codziennego i starając się mimikę swojej twarzy upodobnić do znaczka emoji. Cała dyskusja miała dość burzliwy

przebieg, a jej głównym efektem było zrozumienie przez dzieci różnych interpretacji wyrazów twarzy i uczuć, jakie mogą prezentować. Wszystkie pozostałe emoji nie budziły wśród dzieci wątpliwości i nie powodowały różnicy zdań.

Ogólnie rzecz biorąc, te dwa badania pokazały, że dzięki postępowi technologicznemu można mówić o nowej metodologii badań z udziałem dzieci jako aktywnych ich uczestników. Refleksje podnoszą ważne punkty w rozważaniu emoji jako korzystnego narzędzia metodologicznego w opartych na prawach partycypacyjnych badaniach dzieci. Po pierwsze, emoji to narzędzie, które przed użyciem z dziećmi wymaga niewielkiej liczby instrukcji lub jakichkolwiek wprowadzeń. Pomaga to w realizacji celów badań, szczególnie jakościowych (w odróżnieniu od tradycyjnie stosowanych ustrukturalizowanych pytań, jak np. kwestionariusze). Tradycyjne metody stosowane dotąd, mogą przyczynić się do ograniczenia reakcji i autonomii dzieci w dzieleniu się tym, co uważają za ważne i istotne. Mogą wykluczać doświadczenie dzieci, które nie posługują się jeszcze biegle językiem ojczystym lub które mogą mieć trudności w pisaniu lub werbalnej umiejętności czytania i pisania.

Drugą kluczową kwestią jest to, że podczas gdy wszystkie emoji dawały dzieciom możliwość interpretowania wewnętrznych i zewnętrznych narracji symboli na różne sposoby, zwiększona niejednoznaczność symbolu skutkowałą większą liczbą pomysłów, nieporozumień i generowała coś w rodzaju negocjacji, by ustalić najlepsze określenie danego emoji.

Ponieważ liczba emoji dostępnych do użytku w urządzeniach elektronicznych stale rośnie, a także z uwagi na różnorodność dostępnych symboli, możliwości wykorzystania emoji jako narzędzia metodologicznego w różnych dyscyplinach i tematach badawczych będą się nadal rozszerzać. Zaangażowanie dzieci w proces badawczy w drugim badaniu wskazywało, że użycie emoji pomogło przesunąć hierarchiczną równowagę sił między badaczem a dzieckiem.

7.3. Emoji – narzędzie w pracy nauczycieli

7.3.1. Wiedza nauczycieli wczesnej edukacji o emotikonach i emoji

W częstych rozmowach wielu nauczycieli postrzega emotikony i emoji jako zbędne, rozpraszające lub szkodliwe, jednak można je wykorzystać, aby pomóc dzieciom identyfikować emocje, poprawić komunikację i pogłębić zrozumienie wielu istotnych kwestii. Młodzi nauczyciele mają tendencję do dostrzegania korzyści z używania emoji, podczas gdy starsi postrzegają je jako nieprofesjonalne i przynoszące efekt przeciwny do zamierzonego. Najczęściej w pracy nauczyciele używają emoji do przedstawiania pozytywnego stosunku do dziecka i wsparcia, co może wyjaśniać ich rosnącą popularność.

Liczne badania sugerują, że nauczyciele powinni używać emoji i emotikonów w komunikacji z dziećmi. Używanie emoji, takich jak *buźka*, zwiększa prawdo-

podobieństwo, że dzieci dobrze zareagują na polecenie lub zadanie, które mają wykonać.

Odkąd pojawiły się emoji, stały się one wielkim hitem wśród dzieci. Ale to nie powinno dziwić. Wszyscy nauczyciele wiedzą, że ilustracje i obrazki pomagają dzieciom zwizualizować to, co czytają, i zwiększają zrozumienie. I cóż szkodzi, że z emoji jest mnóstwo humoru? To dodaje edukacji kolorytu. Istnieje niezliczona liczba sposobów wykorzystania emoji w pracy z dziećmi, od włączenia ich do zajęć społeczno-emocjonalnych po używanie emoji do sprawdzania zrozumienia przez dzieci wielu zagadnień.

Chcąc poznać stosunek nauczycieli do wykorzystania emotikonów i emoji w edukacji, przeprowadzono badanie ankietowe wśród nich. Jego celem było poznanie opinii nauczycieli o stosowaniu w praktyce przedszkolnej i szkolnej emotikonów i emoji oraz ich rozumienia przez dzieci. W badaniu wzięło udział 60 nauczycieli, w tym 80% stanowili nauczyciele przedszkoli, 20% zaś – nauczyciele klas początkowych. Większość badanych posiadała staż pracy nie przekraczający 5 lat lub 11–20 lat (tab. 4).

Tabela 4. Charakterystyka badanych nauczycieli (N = 60)

Zmienna	N	%
Charakter pracy		
nauczyciel przedszkola	48	80,0
nauczyciel klas początkowych	12	20,0
Staż pracy (w latach)		
do 5 lat	27	45,0
6–10 lat	8	13,3
11–20 lat	17	28,3
powyżej 20 lat	8	13,3

Źródło: badania własne.

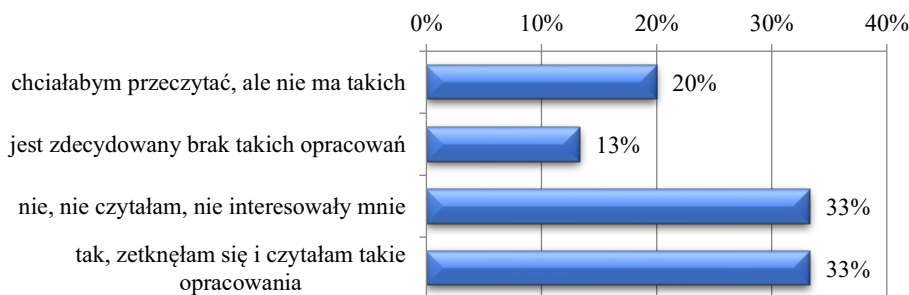
W rodzimej literaturze pedagogicznej i psychologicznej, dotyczącej rozwoju i edukacji wieku dziecięcego, trudno spotkać opracowania, czy to *stricte* teoretyczne, teoretyczno-metodyczne, odnoszące się do emotikonów i emoji w pracy nauczyciela. Najwięcej jest opracowań metodycznych, z gotowymi scenariuszami zajęć, planszami, kartami pracy itp.

Po trwającym dwa lata okresie nauczania zdalnego w czasie pandemii COVID-19, w światowej literaturze pedagogicznej ukazały się pozycje zajmujące się oceną wykorzystania emoji przez nauczycieli w nauczaniu na odległość. W większości dotyczą one szkolnictwa średniego i wyższego⁴⁹.

⁴⁹ Zob. R. Al-Zou'bi, F. Shamma, *Assessing instructors' usage of emojis in distance education during the COVID-19 pandemic*, „Cypriot Journal of Educational Sciences” 2021, 16 (1),

Skierowane pytanie do nauczycieli miało na celu zdobycie informacji, czy mieli oni kiedykolwiek kontakt z publikacjami na temat emotikonów i emoji. Sądząc po stażu pracy większości z nich, zakładano, że ich wiedza na temat emoji i ich funkcji w ogóle, na przykład w komunikacji, powinna być duża. Zatem zrozumienie funkcji może przekładać się na zrozumienie wartości, a to z kolei na poszukiwanie publikacji.

Okazało się, że tylko co trzecia badana osoba wskazała, że kiedykolwiek zetknęła się i czytała opracowania dotyczące zastosowania emotikonów lub emoji w edukacji. Co piąta osoba objęta badaniem wskazała, że chciałaby zapoznać się z takimi materiałami, ale na nie jeszcze nie natrafiła. $\frac{1}{3}$ nie była zainteresowana tego typu opracowaniami (ryc. 81).



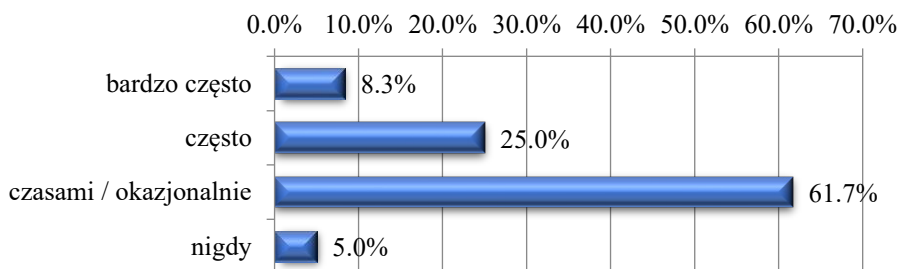
Rycina 81. Zetknięcie się z publikacjami (opracowaniami metodycznymi, artykułami itp.) dotyczącymi zastosowania emotikonów lub emoji w edukacji

Ogólnie rzecz biorąc, emoji mogą być wspaniałym dodatkiem w nauczaniu w każdej klasie, od przedszkola po liceum. Czerpią z ducha czasu współczesności, pozwalając dzieciom/uczniom na tworzenie głębokich i trwałych doświadczeń edukacyjnych, poprawiając jednocześnie ich dobrostan społeczny i emocjonalny. Są łatwe w użyciu dla nauczycieli i dzieci/uczniów i mogą urozmaicić każdą lekcję.

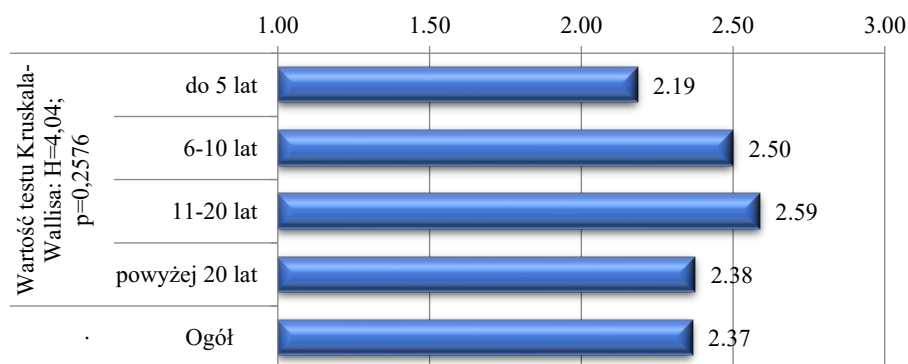
Większość badanych nauczycieli w swojej pracy zawodowej tylko okazjonalnie stosowała znaczki typu emotikony/emoji (ryc. 82).

Przyporządkowując do odpowiedzi na omawianą kwestię wartości liczbowych (1 – dla odpowiedzi *nigdy*, do 4 – dla odpowiedzi *bardzo często*) uzyskano średni wynik na poziomie 2,37. Badając wpływ stażu ankietowanych nauczycieli na stosowanie w swojej pracy znaczków emotikonów/emoji, w analizie statystycznej nie wykazano istotnego statystycznie zróżnicowania w powyższym zagadnieniu (ryc. 83). Zauważyć można, że młodzi nauczyciele, a raczej z krótkim stażem pracy, dosyć sceptyczne podchodzili do emoji i ich stosowania w edukacji dzieci.

s. 201–220, https://www.researchgate.net/publication/349612159_Assessing_instructors'_usage_of_emojis_in_distance_education_during_the_COVID-19_pandemic/citations; E. Ruvoko, *Emoticons enhance communication between lecturers, students*, <https://www.universityworldnews.com/post.php?story=20210803231706988>.



Rycina 82. Stosowanie w swojej pracy znaczków emotikonów/emoji

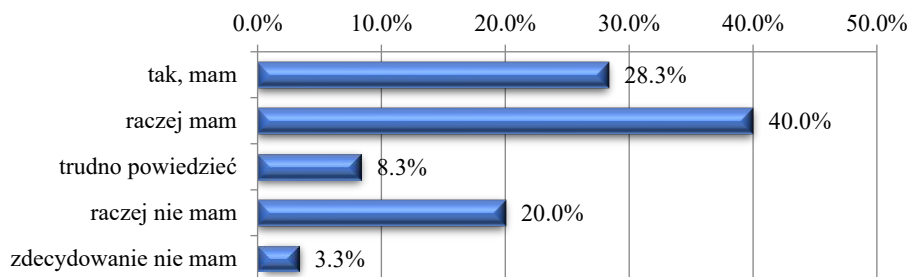


Rycina 83. Stosowanie w swojej pracy znaczków emotikonów/emoji z uwzględnieniem stażu badanych

Współczesne dzieci nazywane są pokoleniem cyfrowym. Urodziły się lub wychowały w erze cyfrowej, co oznacza, że od najmłodszych lat miały i mają szeroki dostęp do nowoczesnych technologii, takich jak smartfony, tablety, komputery, i do rozrywki czy informacji, takich jak w Internecie. Gry komputerowe, Internet i inne nowe środki komunikacji są często postrzegane jako stwarzające zagrożenie dla dzieci, ale także stwarzają nowe możliwości kreatywności i samostanowienia.

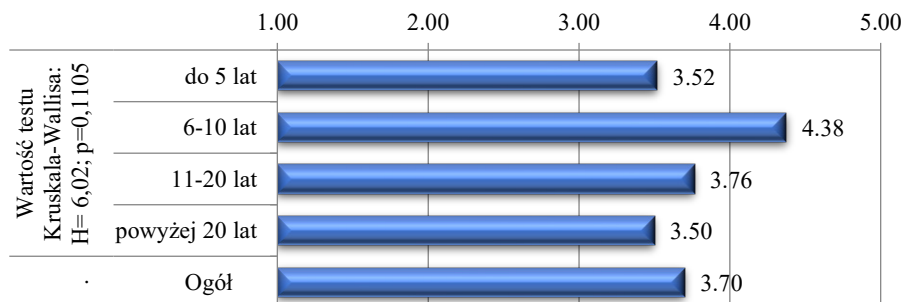
Dlaczego technologia cyfrowa jest ważna dla dzieci? Ważne jest, aby dzieci również nabrały umiejętności cyfrowych. Umiejętność korzystania z technologii cyfrowych oznacza umiejętność rozumienia technologii i korzystanie z nich. Odnosi się do umiejętności wyszukiwania, wykorzystywania i tworzenia informacji online w korzystny i użyteczny sposób. Alfabetyzacja cyfrowa obejmuje już dzieci niepiśmienne.

Tylko 28,3% badanych stwierdziło, że posiada wiedzę na temat tego, czy dzieci potrafią posługiwać się emotikonami/emoji na telefonach komórkowych, tabletach itp. Ponad 1/3 chyba nie była zainteresowana tym tematem, czym dała dowód jego bagatelizowania (ryc. 84).



Rycina 84. Posiadanie wiedzy na temat tego, czy dzieci potrafią posługiwać się emoji na telefonach komórkowych, tabletach itp.

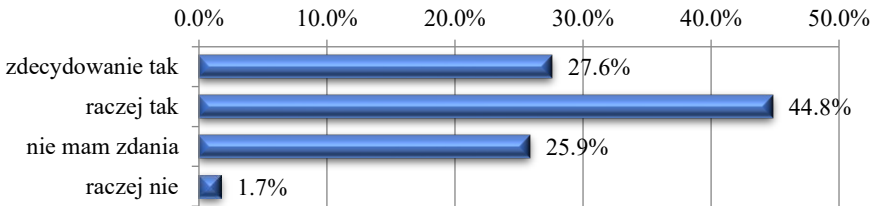
Przyporządkowując do odpowiedzi na powyższe pytanie wartości liczbowe (1 – dla odpowiedzi *zdecydowanie nie mam*, do 5 – dla odpowiedzi *tak, mam*), uzyskano średni wynik na poziomie 3,70. W badaniu wpływu stażu ankietowanych nauczycieli na posiadanie wiedzy na temat tego, czy dzieci potrafią posługiwać się emotikonami/emoji na telefonach komórkowych, tabletach itp., analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania (ryc. 85). Zauważalne jest to, że najwyższe średnie wyniki po raz kolejny uzyskali nauczyciele z 6–10-letnim stażem pracy.



Rycina 85. Posiadanie wiedzy na temat tego, czy dzieci potrafią posługiwać się emoji na telefonach komórkowych, tabletach itp. z uwzględnieniem wieku badanych

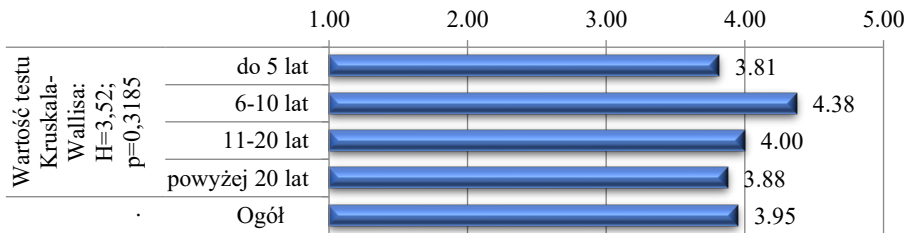
W obecnych czasach nowoczesne technologie zajmują poczesne miejsce w placówkach edukacyjnych, nawet w przedszkolach. Często stosuje się edukacyjne programy komputerowe na zajęciach i staje się to prawie powszechne.

Prawie połowa respondentów (44,8%) wskazała, że uważała, iż dzieci raczej sprawnie potrafią się posługiwać emoji na telefonach komórkowych, tabletach. W pełni z powyższym stwierdzeniem zgodziło się aż 27,6%. Tylko nieliczni wskazali, że bywają dzieci, które nie radzą sobie albo słabo radzą sobie w obsłudze sprzętu elektronicznego (ryc. 86).



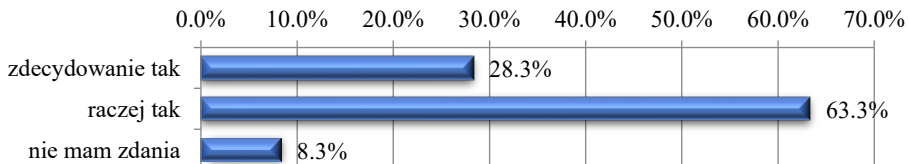
Rycina 86. Opinia o sprawnym posługiwaniu się emoji na telefonach komórkowych, tabletach przez dzieci

Przyporządkowując do odpowiedzi na powyższe pytanie wartości liczbowe (1 – dla odpowiedzi *zdecydowanie nie*, do 5 – dla odpowiedzi *zdecydowanie tak*), uzyskano średni wynik na poziomie 3,95. W badaniu wpływu stażu badanych nauczycieli na stwierdzenie o sprawnym posługiwaniu się emotikonami na telefonach komórkowych, tabletach przez dzieci analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania (ryc. 87).



Rycina 87. Opinia o sprawnym posługiwaniu się emoji na telefonach komórkowych, tabletach przez dzieci z uwzględnieniem stażu pracy badanych

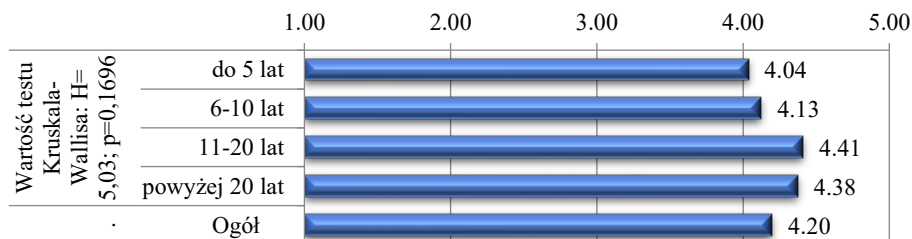
Ponad połowa respondentów (63,3%) wskazała, że uważa, iż dzieci w wieku przedszkolnym raczej były w stanie poprawnie rozpoznać graficzne wyrazy mimiczne. W pełni z powyższym stwierdzeniem zgodziło się aż 28,3%. Tylko bardzo nieliczni nie mieli zdania na ten temat (ryc. 88).



Rycina 88. Opinia nauczycieli o umiejętności poprawnego rozpoznawania przez dzieci w wieku przedszkolnym graficznych wyrazów mimicznych

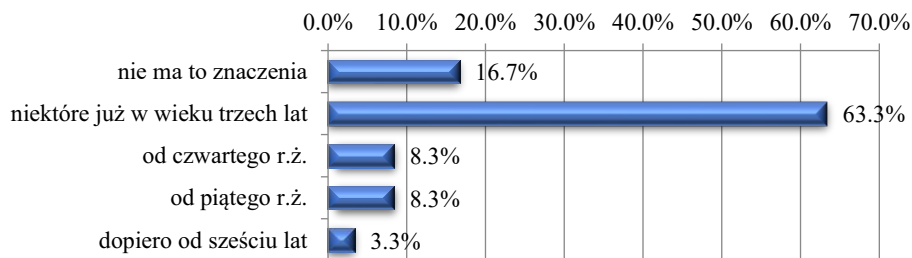
Przyporządkowując do odpowiedzi na powyższe pytanie wartości liczbowe (1 – dla odpowiedzi *zdecydowanie nie*, do 5 – dla odpowiedzi *zdecydowanie tak*), uzyskano średni wynik na poziomie 4,20. W badaniu wpływu stażu ankietowa-

nych nauczycieli na stwierdzenie, że dzieci w wieku przedszkolnym są w stanie poprawnie rozpoznać graficzne wyrazy mimiczne, analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania (ryc. 89).



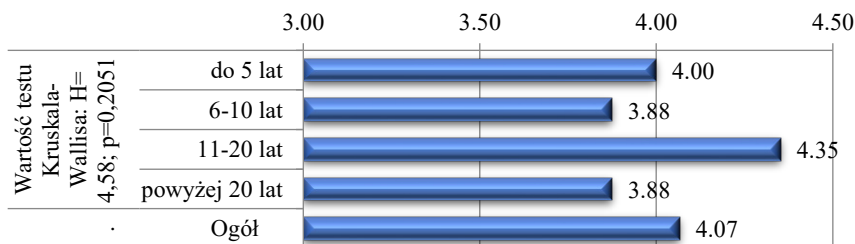
Rycina 89. Opinia nauczycieli o umiejętności poprawnego rozpoznawania przez dzieci w wieku przedszkolnym graficznych wyrazów mimicznych z uwzględnieniem stażu pracy badanych

Zapytani o wiek dzieci, w którym można by było wprowadzić do edukacji emoji, aby dzieci rozumiały ich znaczenie, większość wskazała na początek edukacji przedszkolnej (ryc. 90).



Rycina 90. Opinie nauczycieli dotyczące wieku, od jakiego można by wprowadzać emoji do pracy z dziećmi, aby były prawidłowo rozumiane

Wskazany przez badanych średni wiek wprowadzenia emoji do pracy z dziećmi, aby były prawidłowo rozumiane, wyniósł: 4,07 lat. W badaniu wpływu stażu badanych nauczycieli na powyższe zagadnienie analiza statystyczna nie wykazała istotnego zróżnicowania (ryc. 91).



Rycina 91. Opinie nauczycieli dotyczące wieku, od jakiego można by wprowadzać emoji do pracy z dziećmi, aby były prawidłowo rozumiane z uwzględnieniem stażu pracy badanych

Zebrane opinie nauczycieli na temat stosowania emoji z dziećmi w wieku przedszkolnym ukazały małe zainteresowanie tematem. Dziwi fakt, że nie wszyscy podążają za nowoczesnymi koncepcjami kształcenia umiejętności komunikacyjnych dzieci od najmłodszych lat. Współczesne dzieci, będąc w wieku 3 i 4 lat, są rozwojowo gotowe do poznawania komputerów i dlatego większość wychowawców mogłaby postrzegać tablety, komputery i telefony komórkowe jako cenny środek dydaktyczny do rozwijania aktywności poznawczej, do nauki. W tych urządzeniach znaleźć można przecież kopalnię emoji. Czas jest kluczowy. Dzieci potrzebują dużo czasu na eksperymentowanie i odkrywanie.

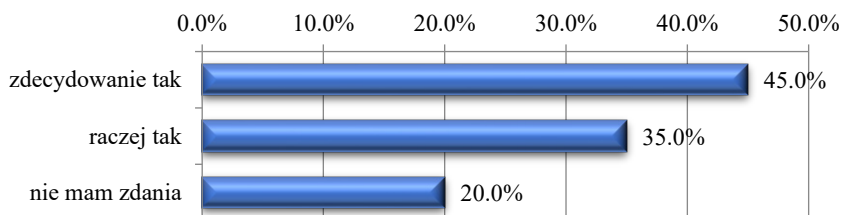
7.3.2. Emoji w przedszkolu i w klasach młodszych szkoły podstawowej

Emoji można prezentować dzieciom nie tylko na urządzeniach. Można stosować plansze, obrazki, historyjki obrazkowe. Dlatego też funkcjonują również odmienne zdania, formułowane na podłożu psychologicznym, dotyczące wieku, w którym można rozpocząć korzystanie z nowoczesnych technologii. Od narodzin do trzech lat nie powinno się dawać do ręki nowoczesnych technologii. To jest czas na rozwijanie relacji z innymi i kształtowanie innych potrzebnych umiejętności sensoryczno-motorycznych poprzez zabawę zabawkami, a także rozwijanie relacji z innymi dziećmi.

W wieku od 3 do 6 lat dzieciom można umożliwić zapoznanie się z technologią pod starannym nadzorem rodziców i nauczycieli. Być może rodzice zbyt często dają dzieciom tablet lub smartfon jako „opiekunkę” lub nagrodę za dobre zachowanie. To kluczowy czas w rozwoju dziecka, aby nauczyć się zachowań prospołecznych i zachowań społecznych. W takim razie skąd dzieci mają taką wiedzę na temat emoji? Prawdopodobnie stąd, że praktycznie bez ograniczeń mają dostęp do nowoczesnych technologii, tylko nie wszyscy to zauważają. Mimo ograniczeń, o których była mowa powyżej, emoji mogą być z powodzeniem stosowane w praktyce edukacyjnej, szczególnie w przedszkolu. Są dla dzieci tak zabawne i przyciągają ich wzrok. Emoji dodają wiele warstw do pojęcia zrozumienia emocjonalnego, ponieważ nie tylko dają dzieciom wizualizację, aby rozpoznać, co czują, ale także pomagają znaleźć sposób na pełne wyrażenie siebie, gdy ich słownictwo nie jest wystarczająco bogate.

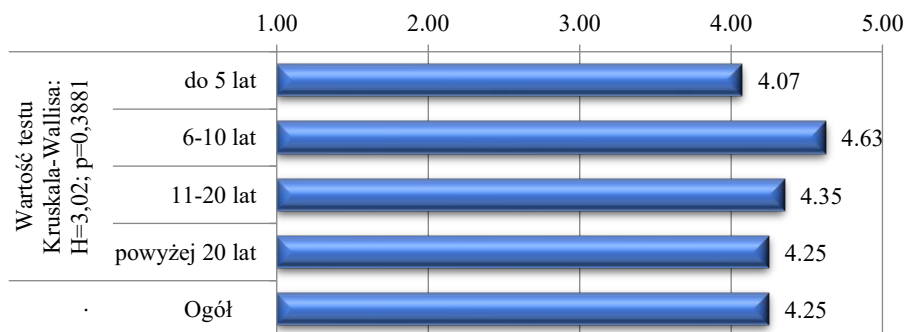
Nie tylko w przedszkolu emoji mają swoje miejsce, mogą być istotne również w klasach młodszych szkoły podstawowej. Tu pełnić mogą tę samą rolę, ale również służyć do początkowej nauki pisania i czytania, przedstawiania historyjek, prób komunikowania się z rówieśnikami. Mogą spełniać tyle funkcji, ile inwencji twórczej będą miały dzieci i ich nauczyciele.

Ze stwierdzeniem, że dzieci w młodszym wieku szkolnym są w stanie poprawnie rozpoznać graficzne wyrazy mimiczne, w pełni zgodziło się 45,0% badanych, a co piąty badany uznał, że nie ma na ten temat zdania (ryc. 92).



Rycina 92. Opinie nauczycieli o umiejętności poprawnego rozpoznawania graficznych wyrazów mimicznych dzieci w młodszym wieku szkolnym

Przyporządkowując do odpowiedzi na powyższe pytanie wartości liczbowe (1–5), uzyskano średni wynik na poziomie 4,25. W badaniu wpływu stażu badanych nauczycieli na stwierdzenie, że dzieci w młodszym wieku szkolnym są w stanie poprawnie rozpoznać graficzne wyrazy mimiczne, analiza statystyczna nie wykazała istotnego statystycznie zróżnicowania (ryc. 93).

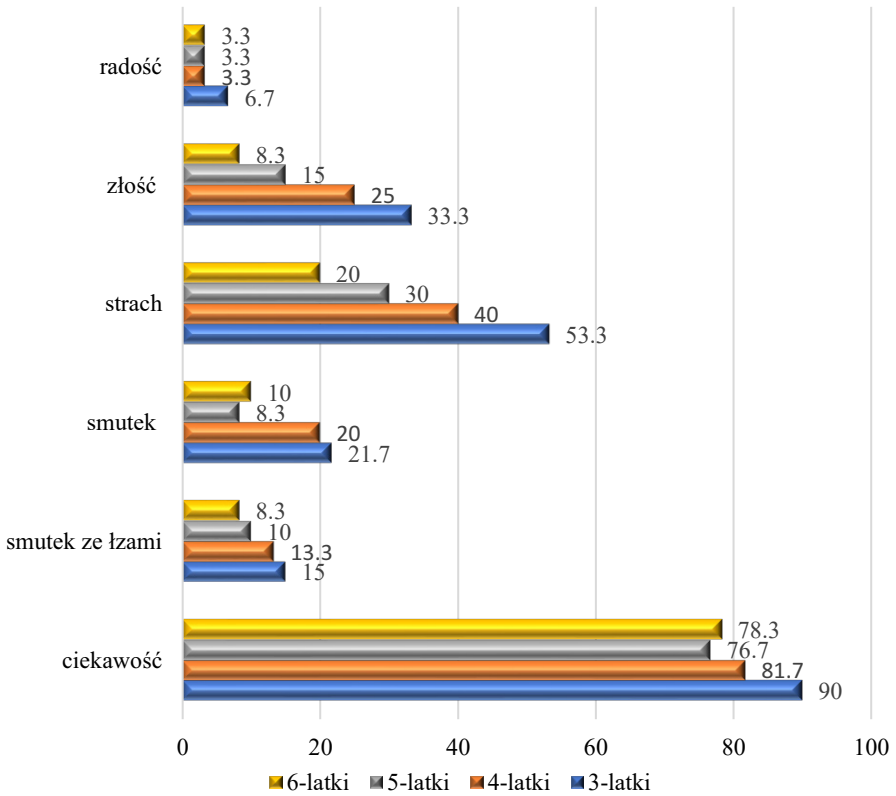


Rycina 93. Opinie nauczycieli o umiejętności poprawnego rozpoznawania graficznych wyrazów mimicznych dzieci w młodszym wieku szkolnym z uwzględnieniem stażu pracy badanych

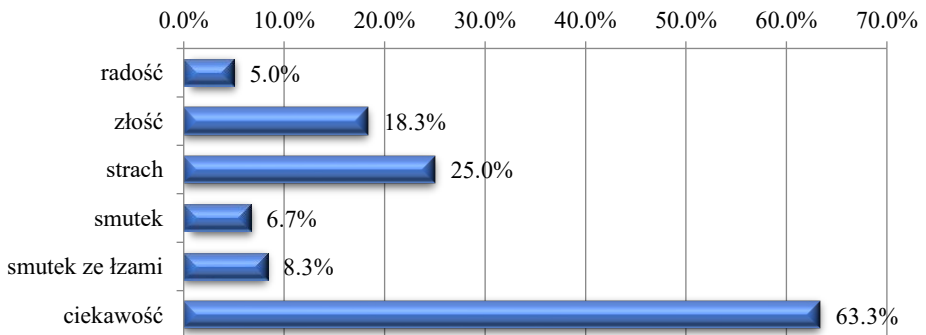
W przypadku pytania o emoji, który w opinii badanych sprawiałby dzieciom przedszkolnym największą trudność w prawidłowym rozpoznaniu stanu emocjonalnego, bez względu na wiek, nauczyciele wskazali emoji przedstawiający ciekawość (ryc. 94).

Identyczna sytuacja miała miejsce w klasach początkowych. Tu również nauczyciele byli zgodni co do tego, że właśnie z emoji *ciekawość* dzieci miały trudności w dekodowaniu (ryc. 95).

Na odpowiedź o cel stosowania emotikonów/emoji na zajęciach z dziećmi najwyższy odsetek wskazał na ocenę wykonanego zadania w celu poznania stanu samopoczucia dziecka czy ocenę zachowania dziecka. Najmniej natomiast osób wybrało odpowiedź: *do tworzenia opowiadań przez dzieci oraz do projektowania obrazków z wykorzystaniem ikon* (ryc. 96).



Rycina 94. Procentowe zestawienie opinii nauczycieli o emoji, który sprawiałby największą trudność w prawidłowym rozpoznaniu stanu emocjonalnego wskazywanego przez daną ikonę, z podziałem na wiek dzieci



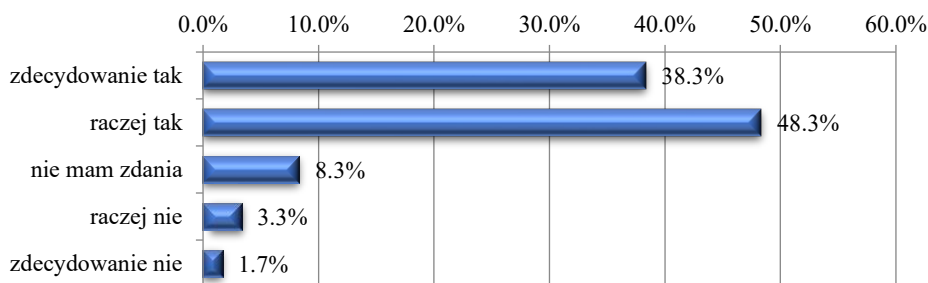
Rycina 95. Emoji, który w opinii badanych sprawiałby dzieciom w klasach 1–3 największą trudność w prawidłowym rozpoznaniu stanu emocjonalnego



Rycina 96. Cel stosowania emotikonów/emoji na zajęciach z dziećmi

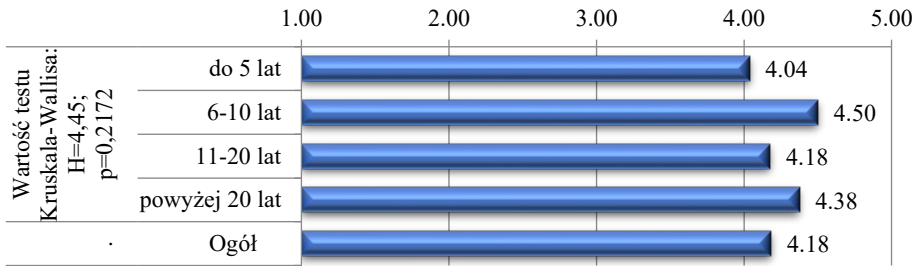
I tu ukazała się niewiedza nauczycieli na temat możliwości stosowania emoji wśród dzieci. Emoji jest właśnie doskonałym narzędziem do wykorzystywania twórczej ekspresji, a dzięki swoim formom, różnorodności i kolorystyce mogłyby stanowić bardzo atrakcyjny środek dydaktyczny. Projektowanie obrazów, układanie opowiadań na zadany temat, jak i własne koncepcje opowieści, mogłyby uczyć znaczenia i polisemiczności emoji.

Duża większość osób uważała, że emotikony i emoji mogą być „formą komunikacji” dzieci, które nie potrafią jeszcze pisać. Z powyższym stwierdzeniem w pełni zgodziło się 38,3% respondentów (ryc. 97). Skoro ponad 80% uznało emoji za środek komunikacyjny, to dlaczego nie stosuje go w praktyce?



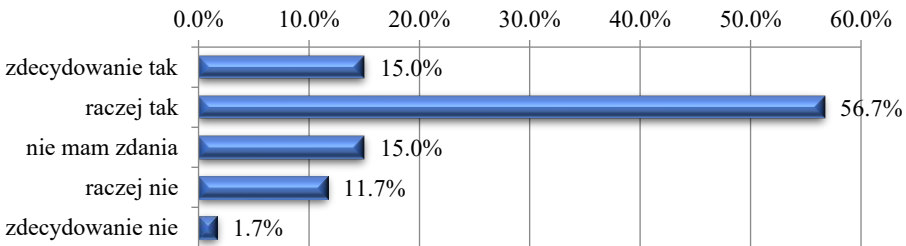
Rycina 97. Opinia nauczycieli o możliwości stosowania emotikonów i emoji jako „formy komunikacji” dzieci, które nie potrafią jeszcze pisać

W analizie statystycznej związku stażu pracy w zawodzie z opinią o możliwościach użycia emoji jako formy komunikacji między dziećmi niepiśmiennymi uzyskano średni wynik na poziomie 4,18. Po raz kolejny najwyższy wynik wskazywał na nauczycieli o 6–10-letnim stażu pracy (ryc. 98).



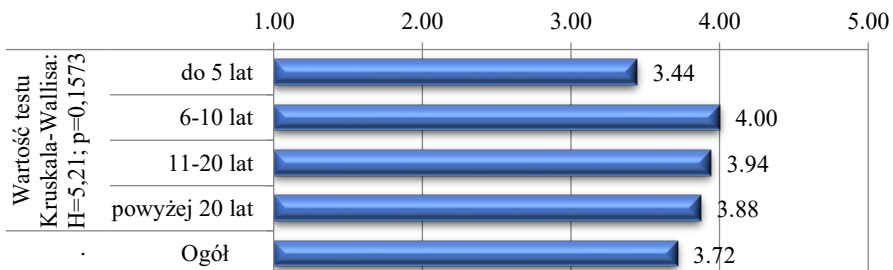
Rycina 98. Opinia nauczycieli o możliwości stosowania emotikonów i emoji jako „formy komunikacji” dzieci, które nie potrafią jeszcze pisać, z uwzględnieniem stażu pracy badanych

Jeżeli spojrzeć na opinie nauczycieli o możliwościach wprowadzenia emoji jako środka dydaktycznego, większość z nich zgodziła się z takim pomysłem (ryc. 99).



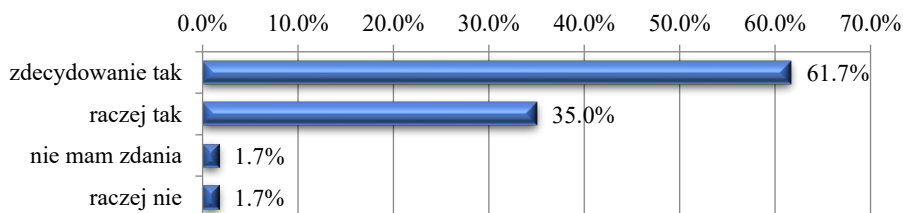
Rycina 99. Opinie nauczycieli dotyczące wprowadzenia zestawów emotikonów/emoji jako środka dydaktycznego

Po zastosowaniu testu statystycznego, po raz kolejny zauważalna była aproba nauczycieli o takim samym stażu pracy jak poprzednio (ryc. 100).



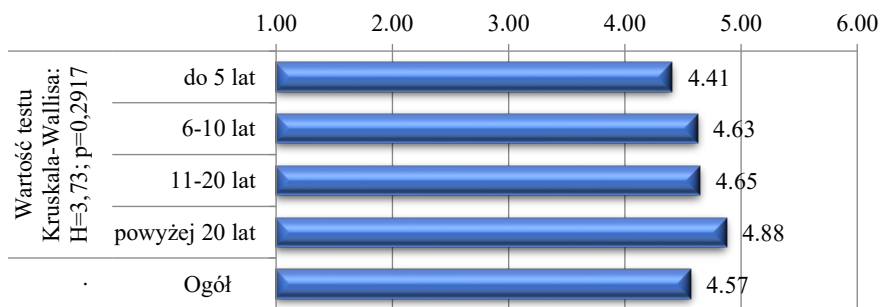
Rycina 100. Opinie nauczycieli dotyczące wprowadzenia zestawów emotikonów/emoji jako środka dydaktycznego, z uwzględnieniem stażu pracy badanych

Zdecydowana większość badanych zgadzała się ze stwierdzeniem, że emotikony i emoji mogą być pomocne przy nauce wyrażania emocji przez dzieci.



Rycina 101. Opinie nauczycieli o możliwości stosowania emotikonów i emoji w nauce wyrażania emocji przez dzieci

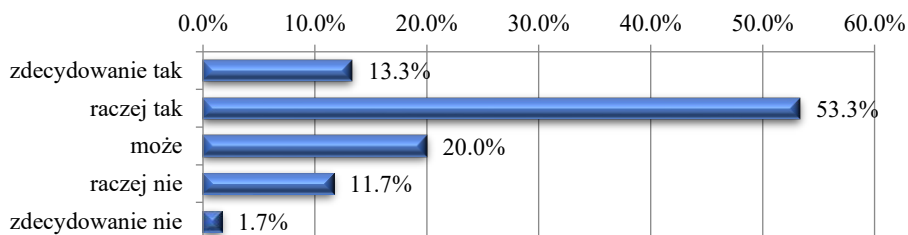
Nauczyciele o różnym stażu pracy zgodzili się ze stwierdzeniem, że emoji byłoby najlepszym środkiem niewerbalnym do nauki wyrażania i odbierania emocji. Pomimo braku istotnego różnicowania statystycznego należy zauważyć fakt, że nauczyciele o najdłuższym stażu byli w tej grupie, która doceniła emoji w edukacji emocjonalnej (ryc. 102).



Rycina 102. Opinie nauczycieli o możliwości stosowania emotikonów i emoji w nauce wyrażania emocji przez dzieci, z uwzględnieniem stażu pracy badanych

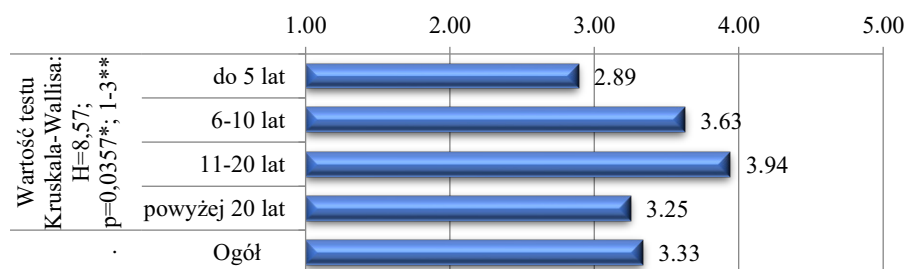
To, że emoji mogą przyczynić się do budowania i wzbogacania słownictwa dzieci, jest niezaprzeczalnym faktem. Dla jednego dziecka jakiś emoji może przedstawiać coś innego niż dla drugiego. Jak u dorosłych, mogą mieć problem ze zrozumieniem. Ponieważ jest to język obrazkowy, może pomóc dzieciom w znalezieniu słów, które je reprezentują dla każdej osoby, może być pomocnym sposobem budowania słownictwa i mówienia o synonimach i antonimach. A czy może stanowić nową koncepcję nauki czytania? Z pewnością tak. Dzieci mogą „pisać” zdania, używając emoji, i tak samo mogą „czytać” te zdania, dekodując emoji. Zaszyfrowane i rozszyfrowane informacje mogą stać się przyczynkiem do formułowania zdań na piśmie.

Zapytani o to, czy emoji mogą stanowić jakąś koncepcję nauki czytania i pisanania, ankieterzy w zdecydowanej większości zgodzili się ze stwierdzeniem, że prawdopodobnie emoji, symbole, ikony i systemy znaków mogą przyczynić się do jakiejś koncepcji wstępnej (ryc. 103).



Rycina 103. Opinie nauczycieli, że emoji, symbole, ikony i systemy znaków mogą przyczynić się do powstania jakiejś koncepcji wstępnej nauki czytania i pisania

W badaniu wpływu stażu badanych nauczycieli na stwierdzenie, że emoji mogą być pomocne w nauce czytania i pisania, analiza statystyczna wykazała istotne statystycznie zróżnicowanie ($p = 0,0357$). Istotnie z powyższym stwierdzeniem w wyższym stopniu zgodziły się osoby ze stażem pracy 11–20 lat (3,94) niż badani nauczyciele pracujący do 5 lat (2,89) (ryc. 104).



* – istotne zróżnicowanie przy $p < 0,05$

Rycina 104. Opinie nauczycieli, że emoji, symbole, ikony i systemy znaków mogą przyczynić się do powstania jakiejś koncepcji wstępnej nauki czytania i pisania, z uwzględnieniem stażu badanych

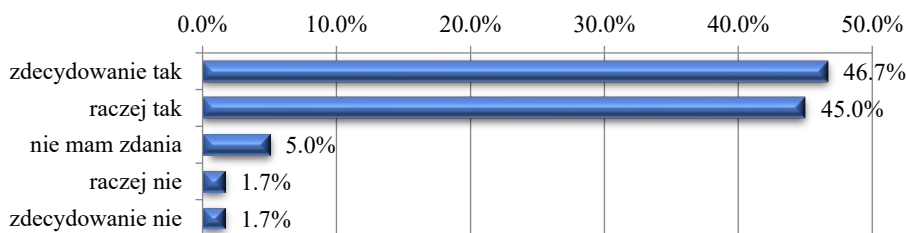
Na świecie prowadzono już szereg badań dotyczących roli emoji w poznawaniu stanów emocjonalnych, samopoczucia dzieci i ich potrzeb⁵⁰. Emoji nie muszą być jednak traktowane wyłącznie jako ikony służące do wyrażania emocji i uczuć. Te są już powszechnie używane w komunikacji cyfrowej na różnych platformach społecznościowych i smartfonach przez dorosłych i nawet dzieci w wieku przedszkolnym. Bywają też stosowane w badaniach jako reakcje emocjonalne na żywność, dając tym wyraz, jak ważną grupą konsumencką są dzieci i młodzież⁵¹.

⁵⁰ Zob. J. Fane, *Using emoji as a tool to support child wellbeing from a strengths-based approach*, <https://doi.org/10.18793/LCJ2017.21.08>.

⁵¹ Zob. J. Sick, S. Spinelli, C. Dinnella, E. Monteleone, *Children's selection of emojis to express food-elicited emotions in varied eating contexts*, „Food Quality and Preference” 2020, 83, <https://doi.org/10.1016/j.foodqual.2020.103953>.

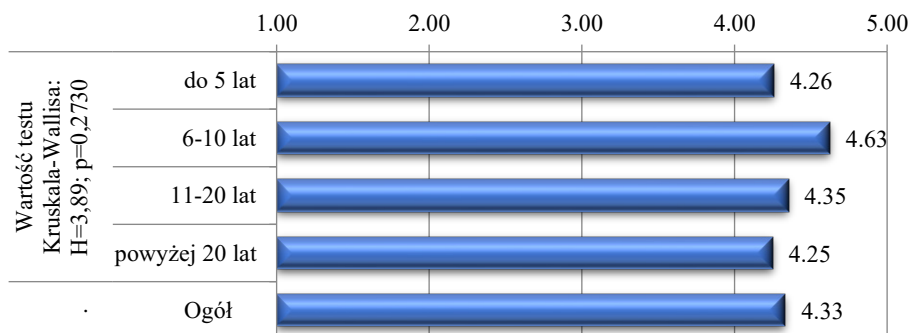
W Polsce emoji jest niszową dziedziną w edukacji. Jak wykazały badania prezentowane wcześniej, nauczyciele nie potrafią z nich korzystać, nie mają pomysłu, kiedy ich używać, a także nie „czują” potencjału, jaki mają w sobie emoji. Niektórzy nauczyciele tworzą plakaty z emoji, które przedstawiają różne emocje. Uczniowie dotykają tych, które odpowiadają ich stanom psychicznym w drodze do klasy, a nauczyciel natychmiast może zrozumieć energię i poziom emocjonalny klasy.

Najprostszym ich wykorzystaniem jest poznanie samopoczucia dzieci. Z praktyki wiadomo, że w zastosowaniu są tylko 3–5 reprezentacji emocji. Niemal wszyscy badani uważali, że stosowanie emotikonów/emoji w pracy nauczyciela może przyczynić się do zdobycia wiedzy na temat doświadczeń i samopoczucia dzieci (ryc. 105).



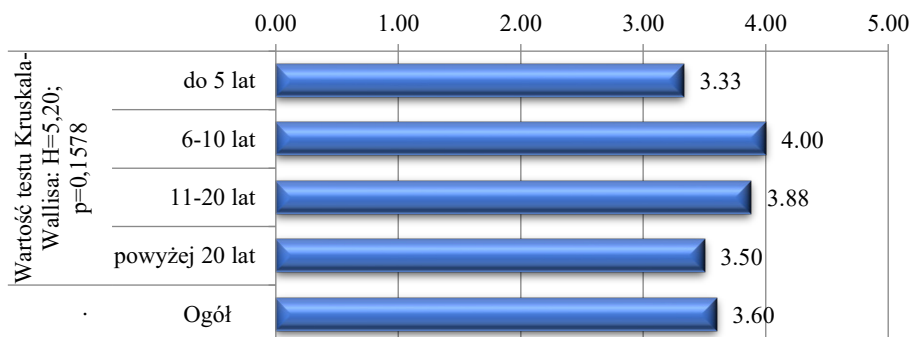
Rycina 105. Opinia, że stosowanie emotikonów/emoji w pracy nauczyciela może przyczynić się do zdobycia wiedzy na temat doświadczeń i samopoczucia dzieci

Przyporządkowując do odpowiedzi na powyższe pytanie wartości liczbowe (1–5), uzyskano średni wynik na poziomie 4,33. W badaniu wpływu stażu ankietowanych nauczycieli na stwierdzenie, że stosowanie emotikonów/emoji w pracy nauczyciela może przyczynić się do zdobycia wiedzy na temat doświadczeń i samopoczucia dzieci, analiza statystyczna nie wykazała istotnego zróżnicowania (ryc. 106).



Rycina 106. Opinia, że stosowanie emotikonów/emoji w pracy nauczyciela może przyczynić się do zdobycia wiedzy na temat doświadczeń i samopoczucia dzieci z uwzględnieniem stażu pracy badanych

Oceniając (w skali od 0 do 5, gdzie 0 to najniższa odpowiedź, a 5 najwyższa) pomysł wprowadzenia emoji i emotikonów do programów nauczania, do edukacji, uzyskano średni wynik na poziomie 3,60. W badaniu wpływu stażu badanych nauczycieli na powyższą ocenę analiza statystyczna nie wykazała istotnego zróżnicowania (ryc. 107).



Rycina 107. Ocena (w skali od 0 do 5, gdzie 0 to najniższa odpowiedź, a 5 najwyższa) pomysłu wprowadzenia emoji i emotikonów do programów nauczania, do edukacji, z uwzględnieniem stażu badanych

7.3.3. Motywy i przykłady użycia emoji przez nauczycieli wczesnej edukacji

Niezaprzeczalny jest fakt, że emoji zapewniają zarówno dzieciom, jak i nauczycielom prosty i jasny sposób komunikowania się. Dzieci mogą wybrać emoji sugerujące ich nastrój z palety emoji. Wydaje się, że nauczyciele odkryli już siłę – chociaż tylko pewnej grupy – emoji i to, że emoji to doskonałe narzędzie do zarządzania zachowaniem w grupie. Ale czy emoji służyć mogą tylko w edukacji emocjonalnej? Przecież jest ich cała gama, ich liczba ciągle wzrasta. Jest tak dużo ikon emoji, które przedstawiają inne desygnaty. Poproszono respondentów o krótkie uzasadnienie, dlaczego wprowadzenia emotikonów i emoji do edukacji to dobry bądź zły pomysł (tab. 5).

Tabela 5. Krótkie uzasadnienie nauczycieli, dlaczego wprowadzenia emotikonów i emoji do edukacji to dobry bądź zły pomysł

Łatwiejsza komunikacja z dziećmi.

Nie mam zdania na ten temat.

Jest to na pewno pomocne narzędzie, ale nie niezbędne.

Dobry, ponieważ dzięki emotikonom dzieci wzrokowo widzą, jaki jest aktualny stan.

Myślę, że to dobry sposób, ponieważ wtedy będziemy mogli porozumieć się np. z dzieckiem, które nie ma jeszcze dobrze rozwiniętego aparatu mowy. Możemy dowiedzieć się wtedy, jak dziecko się czuje.

Nie mam zdania, ponieważ się nie zagłębiałam w temat.

Tabela 5. Krótkie uzasadnienie nauczycieli... (cd.)

Myszę, że to dobry pomysł, jednak należałoby to wprowadzać „z głową”. Żyjemy w takich czasach, gdzie dzieci mają bezpośredni kontakt z urządzeniami multimedialnymi, a więc i do emotikonów.

Uważam, że to raczej zły pomysł, ponieważ dzieci i tak są otoczone ze wszystkich stron tego typu symbolami. Lepiej się skupić na innych aspektach typu radzenie sobie z emocjami, komunikacja *face to face*.

Dzieci szybciej nauczą się nazywać emocje.

Dobry, ponieważ jest to jakieś urozmaicenie.

Emotikony i emoji pomogą dzieciom lepiej zrozumieć ocenę swojej pracy daną przez nauczyciela oraz pozwolą im wyrazić swoje uczucia, ponieważ często mają z tym problem.

Moim zdaniem jest to dobry pomysł. Dzieci entuzjastycznie reagują na tematy zajęć o charakterystyce emocjonalnej, więc sądzę, że emotikony jako stały element edukacyjny jak najbardziej spodobalby się.

Można wprowadzić, bo w prosty sposób można się dowiedzieć np. o stanie emocjonalnym dziecka i o umiejętnościach rozpoznawania mimiki przypisanej do emocji.

Emotikonki są kolorowe, co będzie zachętą dla dzieci do uczestnictwa w zajęciach, nawiązują do bajek, a dzieci je lubią.

Uważam że dobry jest pomysł wprowadzenia emotikonów i emocji w przedszkolu. Ponieważ ważne jest wspieranie rozwoju emocjonalnego dzieci w sytuacjach życia codziennego – nauczenie ich rozumienia własnych stanów emocjonalnych.

W celu ośmielenia dzieci i budowania ich poczucia wartości.

Może to urozmaicić pracę, pomóc przy prowadzeniu zajęć dotyczących emocji. Dzieci poprzez wskazanie obrazka mogłyby powiedzieć nam w jakim są nastroju.

Wprowadzenie emotikonów do edukacji może ułatwić wyrażanie emocji dziecka, które nie zawsze potrafi nazwać je za pomocą słów. Może stanowić też ocenę/sygnal, że coś trzeba dopracować w zadaniu.

Ponieważ nie wszystkie dzieci są otwarte i radzą sobie w trudnych sytuacjach, a emotki ułatwiają im wyrażenie tego, co czują w danej chwili, czy coś im się podoba lub nie.

Łatwiejsze porozumiewanie się z małym dzieckiem.

Łatwiej dzieciom zobrazować mimikę twarzy przy danej emocji na konkretnym przykładzie emotikonów.

Motywuja dzieci.

Zbyt szybka technologia oraz lenistwo ludzi (dawanie komórek czy tabletek małym dzieciom aby się „zajęły”) nie powinno przyćmiewać podstawowej nauki czytania i pisania. Dzieci powinny uczyć się czytać.

Wydaje mi się, że jest to dobry pomysł. Jest to łatwy środek komunikacji z dziećmi. Uświadamiają sobie pojęcie emocji.

Wolę im czytać bajki o emocjach i uczuciach.

Ten system już i tak funkcjonuje, stałby się jedynie sformalizowanym systemem.

Uważam, że lepiej jest, gdy dzieci mogą na zdjęciach twarzy zobaczyć poszczególne emocje i uczucia. Emoji nie odzwierciedlają tego tak dobrze.

Dobry pomysł, ponieważ edukacja jest częścią świata, w którym żyje dziecko, i świadomie albo nieświadomie dziecko używa, nabiera doświadczenia w tym zakresie.

Tabela 5. Krótkie uzasadnienie nauczycieli... (cd.)

Ponieważ dziecko uczy się nazywać i rozpoznawać emocje, swoje i innych osób.

Ciekawa propozycja dla dzieci.

Różnorodność stosowanych w pracy z dziećmi metod to najlepszy sposób dotarcia z wiedzą i umiejętnościami do dzieci, które mają zróżnicowane możliwości rozwojowe.

Ponieważ dzieci mogą dzięki nim określić np. swój nastrój.

Dzieci chętnie odczytują obrazki, stany emocjonalne właśnie poprzez emotikony.

Moim zdaniem zbyt częste używanie emotikonów bądź emoji może spowodować brak chęci podejmowania dialogu u dzieci, gdyż w zamian będą stosowane tego typu środki wyrazu.

Nie wszystkie dzieci potrafią wyrazić słowami np. swój stan emocjonalny.

Jest to bardzo dobry pomysł! Udoskonali i uatrakcyjni proces dydaktyczno-wychowawczy.

Są atrakcyjne dla dzieci.

Jestem zdania, że mógłby być to dobry pomysł. Na pewno podobałyby się dzieciom, wzbudzałyby ich zainteresowanie.

Dla dzieci młodszych rozpoznawanie emocji jest w fazie kształtowania, wobec czego byłoby to trudne.

Źródło: badania własne.

Małe dzieci często mogą być przytłoczone złożonością swoich emocji podczas nowych i wymagających doświadczeń. Gdy poznają otaczający je świat, powoli odkrywają zakres swoich emocji i sposoby ich wyrażania w odpowiedni sposób. Wybuchy emocjonalne są normalną reakcją na uczucie przytłoczenia silnymi afektami i chociaż może to być frustrujące dla otoczenia, te momenty są ważną częścią procesu identyfikowania i wyrażania emocji we wczesnych latach. Pomaganie dzieciom w zrozumieniu ich emocji za pomocą emoji może być przydatnym narzędziem nie tylko dla nauczycieli, ale i dla rodziców.

Rozpoznawanie emocji to pierwszy krok, dzięki któremu dzieci są w stanie rozpoznać, jak się czują. Aby dzieci mogły rozpoznać różne emocje, muszą nauczyć się oznaczać te emocje. Pomaganie dzieciom w zrozumieniu ich emocji za pomocą emoji to doskonały i zabawny sposób na dyskusję i odkrywanie uczuć dzieci w sposób niezagrażający im oraz budowanie ich inteligencji emocjonalnej. Wykorzystywanie sytuacji z życia jako narzędzia nauczania i rozmawiania o tym, jak i dlaczego odczuwają określone emocje, jest bardzo ważne na wczesnym etapie edukacji.

Interesujące właśnie było to, kiedy, w jakich sytuacjach, i w jaki sposób emoji są stosowane na co dzień w zajęciach z dziećmi (tab. 6). Motywy stosowania emoji przez nauczycieli na zajęciach z dziećmi są różne. Dominującym sposobem ich wykorzystania było przede wszystkim używanie ich na zajęciach z edukacji emocjonalnej. Przy ich pomocy nauczyciele najczęściej stosowali emoji do rozmów o stanach emocjonalnych dzieci, o samopoczuciu w danym momencie, o wskazywaniu emocji u bohaterów opowiadań. Takie zastosowanie jest uzasad-

nione, ponieważ emocje w życiu każdego człowieka, od najmłodszych lat, są ważną składową osobowości. A ta kształtuje się szczególnie w okresie dzieciństwa i trwa przez całe życie. W tym przypadku emoji pozwala rozpoznać, zrozumieć i poznać szereg działań mających miejsce pod wpływem emocji. Owszem, to dobry sposób, bo czasami trudno jest zidentyfikować uczucia i emocje dzieci. Można wskazane przez dziecko emoji zweryfikować, przyglądając się dziecku, obserwując jego mowę ciała, słuchając tego, co mówi, i obserwując jego zachowanie. Ustalenie, co czują i dlaczego, oznacza, że można pomóc im zidentyfikować, wyrazić i lepiej zarządzać tymi uczuciami. Emoji pomagają je przedstawić, jeżeli słownictwo dzieci nie jest wystarczająco bogate.

Inne zastosowanie emoji służyło ewaluacji zajęć. Emoji były używane przez nauczycieli do oceny poprawności wykonanych zadań, a dzieci poprzez wskazywanie konkretnych ikon wyrażały swoje opinie o charakterze zajęć, jak również ich aprobatę.

Zazwyczaj jednak nauczyciele stosują emoji w skali trzystopniowej, a mianowicie 😊, 😞, 😐, co przekłada się na stwierdzenia: *podobały mi się zajęcia, nie podobały* lub „*tak sobie*” i *nie mam zdania*. To zbyt proste i instrumentalne używanie emoji. Ten sposób nauczyciele również stosują do oceny zachowania innych, np. bohaterów bajek i zachowania koleżanek/kolegów.

Tabela 6. Przykłady, w jaki sposób i w jakich sytuacjach badani stosują emotikony i emoji na zajęciach z dziećmi

1) Po przeprowadzonych zajęciach – dzieci oceniają za pomocą emotek, czy zajęcia im się podobały. 2) Po całym dniu – na tablicy motywacyjnej pojawia się odpowiednia emotka w zależności od zachowania dziecka w ciągu dnia. 3) Na kartach pracy po wykonanym przez dziecko zadaniu.

Np ocena zachowania, burza mózgow (rysuję jakieś emoji, żeby dzieciom, które nie czytają było łatwiej zapamiętać).

Nie stosuję.

Do określania swojego samopoczucia, do oceny postępowania, stanu emocjonalnego postaci z czytanych opowiadań/wierszy, przy okazji tematu o emocjach.

Podczas oceniania prac, zachowania.

Podczas ewaluacji zajęć, za dobrze wykonaną pracę, za zachowanie oraz wtedy, kiedy opisujemy swoje emocje, odczucia.

Po czytaniu opowiadań, do opisywania emocji.

Jedynie żeby ułatwić dzieciom rozmowę o swoich emocjach i przeżyciach.

1) Ocena zachowania. 2) Ocena samopoczucia dziecka.

Podczas zajęć z emocji, przy ocenianiu.

Jest to mój sposób na motywację. Posiadam zestaw pieczętek z charakterystycznymi buźkami, które wyrażają emocję. Za pozytywnie wykonane zadanie jest nagroda w postaci „wesołej minki”.

Pytanie na początku zajęć: jak się dziś czujecie oraz gdy omawiana jest tematyka związana z emocjami.

Oceniając najlepsze prace, przy tematyce emocji.

Tabela 6. Przykłady... (cd.)

W nagrodę za wykonane zadanie podczas zajęć o emocjach, wykorzystuję do oceniania przez inne dzieci i określania nastroju przez dzieci w teatrzykach i opowiadaniach.

Ocena zachowania dziecka, pochwały, oznaczanie emocji dziecka.

Pracując w przedszkolu, można spotkać się z sytuacją, że dziecko, które reaguje złością, krzykiem, biciem czy kopaniem, stwierdzamy, że to dziecko agresywne. Nic bardziej mylnego w takim stwierdzeniu ze strony nauczyciela, bo przecież dziecko wyraża w ten sposób swoje emocje, często odzwierciedlające jego niezrozumienie sytuacji czy nieumiejętność pogodzenia się z nią. Powinien reagować od razu, ale ze spokojem, wysłuchując je i próbując nazwać, co się w danym momencie z dzieckiem dzieje. Dziecko musi wiedzieć, że ma prawo do wybuchu złości tak samo jak radości, tylko trzeba mu wytłumaczyć, że o złości można mówić, zanim kogoś uderzy. Należy zatem robić wszystko, aby dzieci były otwarte, wierzyły w siebie i w swoje możliwości, i umiały nazwać i odróżniać swoje uczucia. Ja stosuję różne zabawy na zajęciach o emocjach, o to kilka z ich: – „Rozpoznaj uczucia i pokaż co czujesz” – zabawa z elementem dramy. Dziecko rozpoznaje i nazywa emocje przedstawione w formie graficznej za pomocą „buźki” (zły, smutny, wesoły, zmartwiony, zdziwiony...). Następnie dziecko wyraża emocje przedstawione za pomocą „buźki” bez użycia słów, za pomocą gestu mimiki twarzy. – Dzieci rozwiązują zagadki słowne dotyczące emocji i odnajdują daną emocję na obrazku – poprzez zabawy. „Pokaż minę – jak się teraz czujesz?” – każde dziecko pokazuje przed lusterkiem minę obrazującą jego nastrój. Pozostali uczestnicy zajęć odgadują jego nastrój, można również na kartce narysować swoje uczucie. Połóż na podłodze przygotowane kostkę z naklejonymi buźkami/emotikonami (kostka emocji) i wyrażającymi podstawowe emocje. Poproś, aby dzieci dobrze im się przyjrzały i wybrały tę buźkę, która najlepiej wyraża odczuwane przez nie w tej chwili uczucie.

Wyrażanie emocji, nagradzanie za udział w zajęciach.

Po wykonanym zadaniu pokazują, czy było trudne, czy nie, czy im się podobało, zaznaczają swoje samopoczucie na tablicy.

Podczas ewaluacji zadań ocena, czy się podobały, czy nie.

Podczas tematów o uczuciach, przy ocenianiu swojego samopoczucia przez dzieci, oceniając zadania wykonane przez dzieci.

Na zajęciach jako zachęta do dalszej pracy, jako pochwałę lub skarcenie za zachowanie, do opowiadań.

Tylko w przypadku zajęć dotyczących wyrażania emocji przez dzieci.

Wzorem odszukanym w Internecie na obcojęzycznej stronie dotyczącej edukacji, w klasie na drzwiach od wewnętrznej strony sali przyklejane są obrazki w stylu: uśmiech, uścisk, piątka, żółwik.

Za dobre wykonanie pracy.

Do samooceny wykonanej przez nich pracy.

Na zajęciach dowolnych, służą do chwalenia dziecka, w zabawie.

Dzieci określają swoje samopoczucie w danym dniu, naśladowanie różnych stanów emocjonalnych, nazywają i rozpoznają emocje.

Do określania dziecięcego samopoczucia w różnych sytuacjach dnia, do oceny postępowania bohaterów przez dzieci, do realizacji treści programowych z zakresu emocjonalnego rozwoju dziecka.

Najczęściej do oceny zachowania bohaterów historyjek obraźliwych i opowiadań.

Określenie samopoczucia dziecka.

Tabela 6. Przykłady... (cd.)

Zdarza się, że emotikony i emoji wykorzystują podczas zajęć edukacyjnych związanych z tematyką emocji i uczuć, lecz preferują ilustrację przedstawiającą faktyczne stany emocjonalne. Czasami wykorzystują do określenia stanu emocjonalnego dziecka w danym momencie; do ewaluacji zajęć – zbadania atrakcyjności zajęć.

Rysuję buźkę jako ocenę w zeszycie przedmiotowym.

Dzieci ocenę wykonanego zadania otrzymują w postaci naklejki z daną miną. Z wyczekiwaniem czekają na naklejkę. Obecnie, w edukacji zdalnej, niestety nie mam takiej możliwości, więc zastępuje to emotek.

Jako ocenę wykonanego zadania przez dziecko. W sytuacji, kiedy chcę się dowiedzieć, jakie jest samopoczucie dziecka.

Przywitanie, ocena pracy, samopoczucia.

Czasami podczas zajęć z tablicą interaktywną w nagrodę dzieci otrzymują wirtualną naklejkę za poprawne wykonanie gry lub zadania. Bardzo to lubią.

Ocena wykonania zadania, właściwe zachowanie.

Nagradzanie dzieci za wykonanie zadanie, podczas realizacji tematyki o emocjach, zaznaczanie na tablicy obecności „Jak się dzisiaj czuję”.

Stosujemy, gdy dzieci mają opisać emocje swoje lub bohaterów np. opowiadania, gdy oceniają swoje zachowanie, kolegów...

Po wykonaniu przez dziecko zadania, w rozmowach na temat emocji.

Stosuję najłatwiejsze do rozpoznania emotikony (radość, smutek), by ocenić samopoczucie dzieci lub by posegregować niektóre zachowania pożądane i niepożądane.

Źródło: badania własne.

Jak można zauważyć, nikt z nauczycieli nie stosował innych rodzajów emoji, tylko te reprezentujące twarze. Całkowicie ignorowane były postacie, zwierzęta, przedmioty dnia codziennego itp. Tu właśnie tkwi sedno rozumienia przez nauczycieli terminów: emotikony i emoji. Rozumieją je tylko w odniesieniu do emoji. To duży błąd.

Emocje, uczucia i wszelkie zachowania emocjonalne dzieci są bardzo ważne, ale ważne są również inne aspekty edukacji. A dlaczego brak w stosowaniu przez nauczycieli emoji jako możliwości poszerzania słownika biernego, tego jakim dziecko dysponuje jako słuchacz i odbiorca informacji? A czynnego, bogacenia słownictwa do wypowiedzania się i aktywnego ich używania? No i, co ważne, emoji to ważne narzędzie do rozwijania kreatywności, ekspresji twórczej poprzez stosowanie różnych ich kategorii, ich funkcji semantycznych, nie tylko emocjonalnych.

KONKLUZJE

Emoji rozwinęły się, wykraczając poza ich pierwotny cel. Nie chodzi już tylko o to, by przyjacielowi mrugnąć okiem na sarkastyczną wiadomość. Nawet dzieła literackie zostały przetłumaczone na emoji. To, co było stosunkowo prostym pomysłem, aby przywrócić emocje do mowy tekstowej, teraz przeskoczyło podział gatunkowy i jest używane wszędzie.

Codziennie coś nowego pojawia się w naszym życiu. Kładziemy się spać i zaledwie kilkanaście godzin wystarczy, abyśmy obudzili się w innej, nowej w jakimś sensie, rzeczywistości. Raczej pojawia się coś „nowego”, czego wczoraj jeszcze nie było. Świat nie zasypia, półkule świata pracują na kilka zmian, a ludzie wymyślają coraz to coś nowego. Emoji też powstały, albo któreś nocy, albo w jakiś dzień – to zależy od strony świata ich urodzin i ich multiplikacji.

Powinniśmy się już przyzwyczać, że to, co dorośli nazywają pisaniem SMS-ów, dzieci/młodzież i młodzi dorośli nazywają rozmową. Rozmawiają na swoich telefonach za pośrednictwem czatu, komentarzy społecznościowych, snapów, postów, tweetów i bezpośrednich wiadomości. I przez większość czasu rozmawiają – stuk, puk, stuk, puk, stuk... – podobnie jak muzyka w tle. W całym tym „mówieniu” język lub kod wyłania się tak, jak dla każdego pokolenia. Tylko zauważmy, że język dzisiaj używany istnieje w postaci akronimów, hasztagów, emotikonów i emoji. I chociaż slang jest doskonale rozumiany w komunikacji *peer-to-peer*, starsze pokolenia muszą googlować, aby go rozszyfrować. A ten język cały czas się zmienia. Rozszerza się, kurczy, a określone akronimy i symbole (emoji) mogą z czasem całkowicie zmienić swoje znaczenie, dlatego co jakiś czas aktualizowana jest ich lista.

Przez cały czas, podczas pracy nad książką, zastanawiałam się, czy języki narodowe, język angielski, jako język globalny, mogą dobiec końca. Czy w niedalekiej przyszłości mogą zostać zastąpione ikonami uśmiechniętych buziek, małpek, kotów i serc, gestów i szeregu innych, które już funkcjonują, a które jeszcze powstaną? Podobno ponad 1,5 miliarda ludzi na świecie mówi po angielsku, a 3,2 miliarda korzysta z Internetu, z czego trzy czwarte za pośrednictwem smartfonów wyposażonych w emoji.

Większość z nas traktuje emoji jako zabawny, może i zbyteczny element komunikacji elektronicznej. Nie traktuje ich na serio, ale psychologia jako nauka oraz inne dyscypliny zaczynają coraz częściej na poważnie traktować emoji.

Psycholog Linda K. Kaye, autorka badania na temat roli emoji w ludzkim zachowaniu, komentuje, że wielu użytkowników, którzy wzięli udział w jej badaniach, również używało emoji, aby uczynić pisemną wiadomość mniej niejed-

noznaczna¹. Doszła do wniosku, że to pokazuje, iż te symbole nie są czysto emocjonalne, ale dodają warstwy złożoności i przejrzystości do komunikacji.

Zanim przystąpiłam do pisania niniejszej książki, sama traktowałam emoji jako śmieszne i zabawne, dodające lekkiego tonu do dyskursu internetowego. Jednak z czasem uznałam, że szereg dowodów sugeruje, że może nadszedł czas, aby zacząć poważnie myśleć o emoji.

Dlaczego? Ponieważ okazuje się, że mogą pełnić szereg ważnych funkcji psychologicznych i społecznych w komunikacji międzyludzkiej. Istnieje coraz więcej dowodów na to, że emoji umożliwiają wykrywanie emocji i sentymentów w dyskursie tekstowym. Badania ankietowe, które przeprowadziłam wśród młodzieży i młodych dorosłych, potwierdzają te tezy. Ponieważ młodzi ludzie są prawie zawsze on-line, to by komunikacja z innymi była na bieżąco, by móc szybko i konstruktywnie napisać feedback, stosują wszelkie możliwe akronimy i znaki. Badani wskazali, że w zdecydowanej większości używają emoji w przekazywanych wiadomościach tekstowych na platformach, jednak prawie wyłącznie do okazywania emocji. Sądzę, że prawdopodobnie w innych sytuacjach traktują je jako slang, używając do czegoś innego niż to, co mają symbolizować. Emoji zmieniają się i ewoluują w podobny sposób jak języki naturalne.

Zwracam jednak po raz kolejny uwagę na to, że ikony te nie stanowią języka, ponieważ nie mają gramatyki pozwalającej na łączenie ich w bardziej złożone jednostki znaczeniowe. Zadaję więc pytanie: czy to może się kiedyś zdarzyć? Pewien krok w tym kierunku już został zrobiony – przetłumaczona została powieść *Alicja w Krainie Carów*, autorstwa Louisa Carrolla. W ten sam sposób przełożono *Pinokia* Carlo Collodiego (po włosku – *emojitaliano*), również *Piotrusia Pana* Jamesa Matthew Barriego i inne znane światowe pozycje.

Celem mojej książki było ukazanie, w jaki sposób niektóre środki wyrazu, jakimi są emoji, tworzą w pewnym sensie subkulturę przejawiającą się specyficzną komunikacją, stając się tym samym fenomenem teraźniejszości.

Dwa pierwsze rozdziały stanowią wprowadzenie, opisujące, jakie zmiany społeczno-kulturowe zaszły w ostatnich dziesięcioleciach, które to zmiany niewątpliwie są efektem globalizacji i rewolucji cyfrowej. Często nie uświadamiamy sobie na co dzień, jaka przyszłość czeka świat. Federico Mayor już ponad dwie dekady temu rozrzucał wizję przyszłości. *Rozwój nowych technologii – pisal – budzi wielkie nadzieje, tworzy bowiem nową generację narzędzi, które będą mogły przyczynić się do postępu, edukacji i przekazu wiedzy*². Już wówczas przewidywał zmierzch różnych języków na świecie, ich hybrydyzację i nomadyzm lingwistyczny³. Rzecz jasna nie mógł pisać o emoji, które powstały zaledwie

¹ L.K. Kaye, G.M. Darker, S. Rodriguez-Cuadrado, H.J. Wall, S.A. Malone, *The Emoji Spatial Stroop Task: Exploring the impact of vertical positioning of emoji on emotional processing*, „Computers in Human Behavior” 2022, 132, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107267>.

² F. Mayor, *Przyszłość świata*, s. 304.

³ Tamże, s. 357.

kilka lat wcześniej. Jednak zwracał uwagę, że: *Aktualna rewolucja przynosi odpowiednik nowej formy transmisji pisma i nowego druku*⁴.

Piszę tu również o edukacji i pedagogice medialnej. Dzieci coraz częściej stają się częścią świata mediów. Od najwcześniejszych lat stają się użytkownikami i odbiorcami wirtualnych emocji – emoji.

Cztery kolejne rozdziały poświęciłam zapoznaniu czytelników z istotą komunikacji i tymi małymi znakami, emoji. Wskazywałam cechy odróżniające je od emotikonów czy piktogramów. Następnie odbyła się prezentacja ich narodzin, rozwoju, stosowania, granic ich użytkowania oraz rozumienia i postrzegania emocji, jakie mają wyrażać. Należy wyróżnić granice użytkowania oraz rozumienia i percepcji emocji. Udowodniono, że emoji od dawna nie tylko wpływają na poprawę elektronicznej komunikacji pisemnej, do której były pierwotnie przeznaczone. Granice użytkowania zostały przesunięte na nasze codzienne życie – emoji można zobaczyć w reklamach, tytułach filmów czy kampaniach politycznych. Ich użycie w elektronicznej komunikacji pisemnej przesunęło się z pierwotnej komunikacji między ludźmi na bardziej poważne rozmowy. W wyniku coraz powszechniejszego używania emoji stają się niemal nieodłącznym środkiem wyrazu.

I tak, treścią trzeciego rozdziału było zapoznanie się z zasadami komunikacji elektronicznej, która stała się jedną z teoretycznych podstaw mojej książki. Duży nacisk położyłam na prezentację głównych platform komunikacyjnych, które umożliwiają korzystanie z emoji. Dzisiaj najczęściej wykorzystywane przez użytkowników media to komunikatory typu Facebook. Jest to główne narzędzie porozumiewania się młodych ludzi.

W czwartym rozdziale wprowadzenie emocji i pojęcia inteligencji emocjonalnej było podstawowym budulcem do scharakteryzowania emocji podstawowych, które były wzorem dla większości emoji. Ta próba wyjaśnienia indywidualnych emocji wskazuje na niejednoznaczność lub nieadekwatność definicji tych codziennych ludzkich uczuć. Teoretycznie, interpretacja wybranych emocji nie była częścią badania ankietowego, respondenci nie mogli więc mieć na nią wpływu. Na końcu rozdziału czwartego wspominam o ostatniej modyfikacji elementu emoji, tzw. *animoji*. Komunikacja za pomocą animoji, jak sama nazwa wskazuje, obejmuje wizualizację ruchu, a także komunikację poprzez nagrywanie ścieżki dźwiękowej. Ich użycie jest nadal bardzo ograniczone, ponieważ są dostępne tylko na jednym z urządzeń mobilnych Apple. Sądzę jednak, że w przyszłości ich użycie może mieć ogromny negatywny wpływ na pisemną komunikację elektroniczną i tekst.

W rozdziale piątym poddaję pod rozważenie koncepcje, czy emoji może być językiem. Przedmiotem ankiet było również pytanie, czy użytkownicy emoji zastępują całe słowa, czy też czasami odpowiadają tylko na te symboliczne znaki

⁴ Tamże, s. 307.

podczas komunikowania się w środowisku internetowym. Wyniki potwierdziły, że elementy emoji można uznać za język dzisiejszej generacji w komunikacji internetowej. W związku z tym pojawiło się pytanie: czy emoji zagrażają istnieniu pisanej formy języka? W rezultacie okazało się, że ich użycie jest w jakimś sensie kontrolowane przez użytkowników, nadal przebiega w sposób zrównoważony i użytkownicy bardzo często używają ich w połączeniu z wiadomością tekstową.

Jeżeli chodzi o stosunek młodzieży do emoji, to zakładałam, że jest inny, że młodzież, szczególnie ta w wieku licealnym, komunikuje się poprzez emoji i zastępuje nimi słowa w tekście. Okazuje się jednak, że nie. Ta grupa wiekowa częściej używa emotikonów i akronimów, prawdopodobnie dlatego, że szybciej „wystukują” je na klawiaturze. Gdy patrzę na młodzież wysyłającą wiadomości – czy to w postaci SMS-ów, czy na jakichkolwiek platformach – muszę przyznać, że jestem pełna podziwu dla nich. Szybkość, z jaką pracują ich obydwie dłonie, wszystkie palce – jest imponująca. Ta niezwykła umiejętność prowadzi jednak już do wielu chorób, nazywanych chorobami XXI wieku. Choroby te mają już nadane numery statystyczne. Są to: smartfonowa szyja (nadmierne przeciążenie szyjnego odcinka kręgosłupa), SMS-owy kciuk (nienaturalne wyciąganie i obciążanie kciuka) i zespół cieśni nadgarstka (przeciążanie nadgarstka spowodowane powtarzającą się przez długi czas czynnością). Młodzież jednak nie zdaje sobie z tego sprawy. Dzisiaj dzień bez obecności w sieci jest dla nich nie do zaakceptowania, o zdrowiu nie myślą.

Młodzież traktuje emoji raczej do uzupełniania słów i fraz w celu wzmocnienia znaczenia, a nieco starsi użytkownicy, młodzi dorośli, natomiast częściej zastępują słowa emoji. Uważam, że dla nich jest to trochę inny rodzaj przekazu, bardziej wysublimowany. Używają ich z rozmysłem, starając się „wstawiać” je tam, gdzie pełnią właściwą rolę i bardziej precyzyjnie oddają przekaz lub go uzupełniają. Wydaje mi się, że estetyka jest dla starszych generacji bardzo ważna. Młodzieży nie zależy na poprawnej formie, im zależy na szybkości, by nic im nie umknęło, by zawsze byli na bieżąco „na grupie”. Te „ozdobniki” w formie emoji są prawie przez nich niezauważalne.

Użytkownicy emoji rozumieją i wyrażają emocje w sposób nierówny, czyli użycie jednego znaku emoji może przedstawiać różne emocje dla różnych osób. A przecież po to powstała internetowa encyklopedia (emojipedia.org) zajmująca się semantyczną stroną emoji. To tam można znaleźć wszystkie istniejące emoji, wszystkie ich warianty na różnych platformach, a także krótki opis i jakie jest ich najczęstsze zastosowanie. Użytkownicy w większości nie są świadomi zawartości istniejących stron internetowych lub nie mają pojęcia o ich istnieniu. Każdy użytkownik interpretuje emocje przekazywane przez emoji według własnego uznania, ale może wiąże się to z możliwym problemem w czasie, gdy komunikujące się strony mają różne nastawienia emocjonalne dla tego samego emoji. Zgodnie z tym stwierdzeniem, skłonna jestem traktować emoji jako szum komunikacyjny, który jest częścią każdego środowiska komunikacyjnego, nawet w bezpośredniej komunikacji.

Częścią jednej z ankiet było również ustalenie, które emoji są najczęściej używane przez użytkowników. Jedno z pytań dotyczyło dziesięciu emoji, które zostały uznane za najczęściej używane w 2020 roku w komunikacji elektronicznej za pośrednictwem platformy Facebook. Losowo wybrano dziesięć emoji. Ten zestaw przedstawiał „buźki”, za pomocą których można wyrazić całe sytuacje lub rzeczy. Tylko w jednym przypadku nie był to emoji, który przedstawiał wyraz ludzkiej twarzy. W odpowiedziach na pytanie o najbardziej popularne emoji wyniki pokrywały się z wynikami badania najpopularniejszego emoji roku. Ciekawe było również to, że wszystkie emoji wskazywały głównie na pozytywne nastroyenie emocjonalne. To potwierdza tezę, że emoji są postrzegane pozytywnie jako uzupełnienie komunikacji elektronicznej i mają służyć jej doskonaleniu. W związku z tym przesuwane są również granice stosowania tych środków wyrazu. Badania ankietowe wykazały, że użytkownicy bardzo często komunikują się za pośrednictwem platform internetowych. Niektórzy respondenci stwierdzili, że są online na swoich urządzeniach wiele godzin dziennie i komunikują się głównie w formie elektronicznej.

Różnorodność odpowiedzi w rozumieniu emoji sugeruje, że reagowanie na emocje, które reprezentują emoji, naprawdę wygląda zupełnie inaczej. Przyczyny tych różnic nie są znane, możemy więc tylko spekulować na ich temat. Może ważna jest tu osobowość człowieka, wychowanie, a także rozumienie znaczenia emocji? Niektórych emocji nie udało się profesjonalnie opisać lub wyjaśnić, ponieważ w pracach psychologicznych brakuje ich definicji. Poznanie przyczyny różnic w rozumieniu emocji z pewnością byłoby bardzo korzystne, aby uniknąć nieporozumień, które powstają w komunikacji za pośrednictwem emoji. Jednym z możliwych wyjaśnień może być fakt, że używamy emoji w zależności od kontekstu, jaki stworzyliśmy z osobą, z którą się komunikujemy.

Emocje wyrażane były przez użytkowników przez kilka standardowych emoji. To samo zauważalne było w stosowaniu emoji innych kategorii. Na uwagę zasługuje fakt, że pomimo tak szerokiej gamy, częstotliwości i sposobów przesyłania wiadomości za pomocą emoji, większość badanych z rezerwą podchodziła do stwierdzenia, aby emoji mogły zastąpić komunikację werbalną.

Nie bez powodu piszę w książce o odbiorze emoji w różnych grupach wiekowych. Badania rozpoczęłam od młodzieży i młodych dorosłych, a potem kontynuowałam je w przedszkolu i szkole. Rozpoczęłam od tych, którzy są już „wygami”, sprytnymi i obrotnymi osobami w stosowaniu emoji, by potem dowiedzieć się, jak identyfikują proste emoji emocji dzieci, które zaczynają wchodzić do cyfrowego świata. Ciekawiło mnie, jaka jest wiedza dzieci w tym zakresie. Miałam jakieś przypuszczenia odnośnie do dzieci sześcioletnich, bo prowadziłam już wcześniej badania dotyczące emocji i uczuć dzieci na progu edukacji szkolnej, natomiast nie pytałam o emoji młodszych przedszkolaków. To przecież prężna grupa będąca w niedalekiej przyszłości „konsumentką” elektronicznych gadżetów.

Po przeprowadzonych badaniach nasunęła się refleksja i przekonanie, że emoji należy wprowadzić do programów wczesnej edukacji dziecka, pomimo tego, że z czasem mogą okazać się przemijającym zjawiskiem popkultury. Wiem też jednak, że są dwa fronty, na których znajdują się odmienne zdania nauczycieli. Niektórzy uważają, że emoji są zabawnym i wciągającym drobiazgiem, którym można przewyciężyć nudę zajęć czy lekcji. Twierdzą, że nauczanie powinno odbywać się na konkretnych atrybutach znajdujących się w programach. Druga linia argumentacji to twierdzenie, że faktycznie emoji są naprawdę interesujące. Mogą nawet być jakimś „językiem” w kontaktach z grupami dzieci.

Należy przyznać, że emoji nie tylko są skuteczną formą wyrażania i rozumienia stanu emocjonalnego, ale mogą także poprawić komunikację i pogłębić jej zrozumienie. Nie tylko dają dzieciom wizualizację, aby rozpoznać, co czują, ale z uwagi na niewystarczający zasób słów pomagają dzieciom znaleźć sposób na pełne wyrażenie siebie. Ponieważ coraz więcej dzieci albo już polega na technologii jako podstawowej formie nauki i komunikacji, albo w niedalekiej przyszłości będzie polegać, sensowne jest włączenie tych małych cyfrowych obrazów do codziennego prowadzenia zajęć. Z doświadczenia i obserwacji wiem, że nauczyciele cenią sobie poznawanie dzieci i budowanie troskliwej społeczności. Dostrzeganie, nazywanie, rozumienie i dzielenie się emocjami to duża część tworzenia pozytywnych warunków w grupie przedszkolnej, jak i uczenia się w klasie.

Pewne kwestie opisywane w książce były dla mnie bardzo ciekawe. Zadawałam sobie pytania, które częściowo zostawiam bez odpowiedzi, bo nie umiałam dać jej pełnej.

Oto one:

Czy można sądzić, że emoji zajmie swoje miejsce w mnemotechnice? Skoro mnemotechniki zaliczane są do technik elaboracyjnych, opierają się na wizualizacji i skojarzeniach, by skuteczniej i szybciej się uczyć, to może emoji będzie odpowiednim piktogramem?

Po lekturze wielu pozycji o emoji myślę, że tak. Doświadczenia emocjonalne, których udziałem są emoji, mogą wpływać i wzmacniać wspomnienia. Emocje zabarwiają nasze wspomnienia i mogą zapewnić im specjalny status, który chroni je przed utratą i zapomnieniem. Mnemotechniki to przecież różne sposoby zapamiętywania przez różne zmysły, w tym wzroku. Stosowanie w mnemotechnikach emoji, czyli obrazków i kolorów, poprzez zaangażowanie emocjonalne pobudza kreatywność i aktywność twórczą. Jak wiadomo, wielu istotnych rzeczy uczymy się poprzez przeżywanie i działanie.

Emoji są interesujące do studiowania, ponieważ są stosunkowo nowe na osi czasu ludzkiej komunikacji. Emoji są używane coraz częściej, powoli zastępując (a może już całkowicie zastąpiły?) swojego poprzednika, emotikona. Ale jaką dokładnie niszę komunikacyjną wypełniają, czego nie wypełniają istniejące paralingwistyki tekstu, takie jak interpunkcja?

Paralingwistyki są już z pewnością dla niektórych prehistorią. Nastąpiła moda na „rysunkowe” przedstawianie świata emocji i wydarzeń. Emoji to zmiana jakościowa przekazu. Interpunkcja jest zbyt uboga w „wypowiadaniu” gestów, ekspresji i bardziej zniuansowanych emocji. W tym przypadku komunikacja za pomocą emoji staje się chociaż trochę bliższa relacjom *face to face*.

Czyż mały znaczek – emoji – nie zawładnął ludzkimi umysłami i duszami?

Ależ oczywiście, że tak, tylko niektórym jest się trudno do tego przyznać. To tak, jak z właścicielami psów – dzielą się na tych, którzy śpią ze swoimi pupilami, i na tych, którzy się do tego nie przyznają.

Czy emoji to znaki? Emoji mają złożone, powiązane znaczenie, niezależne od tego, co symbolizują. Również znaczenie emoji wywodzi się z kontekstu, w jakim się pojawia. Można zatem stwierdzić i postawić pytanie: tak, emoji to znaki i symbole, ale jakiego rodzaju?

Poza innymi typami znaków (węchowych, smakowych, dotykowych, czy słuchowych) istnieją znaki wzrokowe i traktujemy je jako pewnego rodzaju sygnały. Emoji to znaki umowne, tak jak umowne są znaki ikonograficzne i wszelkie symbole. Wymyślono je i nadano im znaczenie. Jednak większość tych znaków jest schematycznym (rysunkowym) odzwierciedleniem ich odpowiedników w realu. Tak sądzę.

Czy emoji może stać się językiem ogólnoswiatowym? Czy będzie można posługiwać się nim jak ogólnie przyjętym językiem i będzie rozumiany i zrozumiany? Czy można wysnuć jakieś wnioski? Wnioskiem jest to, że póki co, nie ma żadnego wniosku.

Ja jednak pokuszę się o opinię. A może to już się stało? Skoro na świecie jest ponad 3 miliardy użytkowników Internetu (a może w tej chwili jest ich już więcej?) i zdecydowana większość, w różnych zakątkach świata, w różnych kulturach, gdzie ludzie mówią innymi (nie tylko angielskim) językami, używa emoji, to znaczy jest to jakiś język. Już nie tylko angielski, ale emoji są głównym narzędziem komunikacji elektronicznej i ekspresji. Jak zresztą widać, użycie emoji dramatycznie rośnie. Wciąż pojawiają się nowe, by móc jeszcze precyzyjniej, więcej wypowiedzieć.

Czy emoji „psują” język?

Co można odpowiedzieć? Może „psują”, bo młodzież pisze teksty nie zastanawiając się nad poprawnością gramatyczną – przede wszystkim nad fleksją. Ubożeje ich język – leksyka, stosują coraz mniej słów bliskoznacznych czy związków frazeologicznych. Czynniki paralingwistyczne zastępują znakami. A czy nie „psują”? Prawdopodobnie ilu zwolenników i przeciwników emoji, tyle odmiennych poglądów.

Studując literaturę przedmiotu, spotkałam się z wieloma poglądami internautów-bloggerów na funkcjonalność emoji na całym świecie. Wiele było głosów przeciwnych stosowaniu emoji. Były też poglądy, że często i przesadnie ich używamy, że może to być problematyczne pod wieloma względami. Były poglądy,

że są to „leniwe” środki wyrazu. Emoji często zastępują słowa. Słowa *kocham cię* stają się sercem. Aby pokazać, że się śmiejemy, nakładamy śmiejącą się twarz emoji. Do pewnego stopnia nie dają one przestrzeni do wyrażania swoich emocji i własnych myśli. Stają się narzędziem, dzięki któremu można wysłać określoną wiadomość, odchodząc od wszelkich wysiłków włożonych w przesłanie wiadomości werbalnej. Są traktowane jako „zwodnicze”. Wysyłając np. buzię z pocałunkiem, nie nadajemy wyraźnie flirtującego klimatu. Emoji często wysyłają niewłaściwą wiadomość, ponieważ można je interpretować na więcej niż jeden sposób. Ponieważ słowa są bardziej wyraźną i skomplikowaną formą wyrażenia, mniej ryzykowne jest wysyłanie sygnału mieszanego lub wprowadzającego w błąd. I nie tylko to, niektóre emoji nie odzwierciedlają emocji, które za nimi stoją. Na przykład uśmiechnięta buźka wygląda na chłodną i zdystansowaną, gdy ma oznaczać uśmiech. Jest ich „zbyt wiele” i są „dziecinne”. Niektórym wydaje się, że wyrażanie siebie poprzez animowaną twarz wydaje się niedojrzałe, argumentują to tym, że we wszystkich językach są słowa na określenie uczuć, więc po co wstawiać ją do tekstu? Brak im uczucia i więzi z rozmówcą. Emoji często odbierają szczerść dialogu lub rozmowy. Mogą być tak graficzne, intensywne, a może nie na tyle intensywne, że usztywniają więź, którą próbuje się zbudować z kimkolwiek, z kimś, z kim się rozmawia. Uważa się również, że brak im subtelności, w której jest pewne piękno. To znaczy, można wysłać wiadomość, nie wysyłając jej całkowicie. Twierdzi się, że emoji tego nie robią. Nie można ich czytać „między wierszami”. Wysyłają wiadomość na wszystkie możliwe sposoby.

Można wierzyć lub nie, ale emoji stały się najszybciej rozwijającą się formą komunikacji na świecie. Jednak wielu z nas może sprzeczać się, jak dzięki tym coraz nowszym postępom technologicznym i ich funkcjom ludzie stali się bardziej praktyczni. Łatwo jest się przekonać, że nasza zdolność do komunikowania się i wyrażania siebie została zahamowana przez pojęcie emoji.

Właściwie uważam, że jest wręcz przeciwnie. Istnieje wiele dowodów, które uzasadniają, w jaki sposób emoji pomagają nam dokładniej identyfikować nasze emocje. W niektórych okolicznościach mogą nawet znacznie zwiększyć naszą inteligencję emocjonalną. Według Marcela Danesi, posiadanie rodzaju cyfrowej inteligencji emocjonalnej, którą ukuł jako *kompetencję emoji* lub zdolność *przeplatania obrazów emoji w tekst pisany w celu nadania mu pozytywnego emocjonalnego tonu* odgrywa ogromną rolę, ukazuje, w jaki sposób wchodzimy w interakcję cyfrową i komunikujemy się. Mówiąc najprościej, emoji pomagają nam przewyciężyć wewnętrzne konflikty, wyrażając nasze prawdziwe uczucia i emocje, dodając jednocześnie odrobinę humoru i koloru.

Czas może, by to emoji przeredefiniowały nasze zdolności do wyrażania emocji. Emoji nie powodują większych sprzeczności w sytuacjach społecznych lub możliwości twórczej ekspresji, ponieważ w rzeczywistości mogą sprawić, że staniemy się bardziej wydajni i bardziej połączeni z innymi wokół nas. Dowiedzenie się, jakie są dostępne i kiedy z nich korzystać, przydaje się częściej, niż

się spodziewano. Ludzie mogliby stać się bardziej biegli w refleksji nad własnymi emocjami. Po prostu niemożliwe jest uwzględnienie mimiki twarzy i bezpośrednich symboli nastroju w piśmie, w wyniku czego powinniśmy stać się bardziej optymistyczni w kwestii używania i stosowania emoji.

Trudno jest pojąć koncepcję emoji obecnych w poważniejszych sytuacjach ze względu na sztywny obraz, jaki mają dla wielu. Emoji często były postrzegane jako głupie i dziecinne ze względu na ich wygląd – istotę przypominającą tę z kreskówki. Według wielu ekspertów od języka i komunikacji, w naszych codziennych kontaktach twarzą w twarz aż siedemdziesiąt procent naszej ekspresji emocjonalnej może pochodzić z sygnałów niewerbalnych. Emoji nie mają tonu głosu, wysokości, tempa mówienia, ale również dostarczają nam ważnych informacji emocjonalnych.

Podsumowując, czasy się zmieniają, podobnie jak wcześniejsze uprzedzenia. Emoji – czy to lodów, flagi, ludzi, elementów mody czy uśmiechnięte buźki – zaczynają odgrywać kluczową rolę w ekspresji w różnych miejscach, nawet w pracy. Nadszedł czas, aby może wzmocnić grę emoji, zanim będzie za późno.

Być może ktoś powie, że prezentowane opracowanie tylko powierzchownie porusza temat emoji w reprezentacji emocji w komunikacji czy edukacji dzieci. Emocje, które wyrażane są poprzez zjawisko emoji może powinny doczekać się kontynuacji badań, aby ujawnić wszystkie przyczyny odmiennego rozumienia emocji przez te fenomenalne znaki systemowe? Sądzę, że ta książka dostarczyła potrzebnych informacji do analizy rozumienia emoji i ich roli we współczesnej tekstowej komunikacji elektronicznej.

Na naszych oczach tworzy się nowa kategoria kulturowa oraz szerokie grupy użytkowników i zwolenników pozajęzykowych cech w komunikacji elektronicznej w różnym wieku. Stąd właśnie uważam emoji za fenomen XXI wieku w wyrażaniu głównie emocji.

Parafrazując tytuł powieści Henryka Sienkiewicza, chcę tę książkę zakończyć pytaniem:

Quo vadis, emoji?

BIBLIOGRAFIA

Druki zwarte, artykuły i Webgrafia

- :-) *turns* 25, Your Digital Wørld, September 18, 2007, <http://www.cnn.com/2007/TECH/09/18/emoticon.anniversary.ap/index.html>.
- 8 *emocji podstawowych. Po co badamy ich aż tyle?*, <https://sentimenti.pl/blog/dlaczego-mierzymy-az-8-emocji-podstawowych/>.
- A timeline of cultural and technical events in the history of emoji*, <https://emoji-timeline.com/> (informacje pochodzące z książki: D.H. Alonso, *Emoji: En historia om känslor, bajs och ett gult leende*).
- Alan Gregg, [https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Gregg_\(physician\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Gregg_(physician)).
- Alexis C. Madrigal, https://en.wikipedia.org/wiki/Alexis_Madrigal.
- All emoji, <http://www.iemoji.com/browse/emoji/category>.
- AL-ZOU'BI R., SHAMMA F., *Assessing instructors' usage of emojis in distance education during the COVID-19 pandemic*, „Cypriot Journal of Educational Sciences” 2021, 16(1), <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i1.5520>.
- An Introduction to Online Platforms and Their Role in the Digital Transformation*, Paris 2019, https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/an-introduction-to-online-platforms-and-their-role-in-the-digital-transformation_19e6a0f0-en.
- ANDERSON B., *Wspólnoty wyobrażone*, Wydawnictwo Znak, Kraków 1997.
- Animoji*, <https://emojipedia.org/animoji/>.
- Apple color emoji*, https://en.wikipedia.org/wiki/Apple_Color_Emoji.
- Are emoticons words, symbols, or what? Consider this possibility...*, <https://www.dictionary.com/e/emoticon/>.
- ARONSON E., ARONSON J., *Człowiek istota społeczna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020.
- AUGUSTYNEK A., *Komunikacja interpersonalna*, opublikowano: 24.10.2009, <http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=425>.
- BABIK W., *O natłoku informacji i zwiqzanym z nim przeciżeniu informacyjnym*, <https://ktime.up.krakow.pl/ref2010/babik.pdf>.
- BABU A.G., SASIKUMAR N., *The Paradigm Shift from Information Society to Knowledge Society and its Implications on Teaching*, „Research Review International Journal of Multidisciplinary” 2019, 4, 5, https://www.researchgate.net/publication/339252773_The_Paradigm_Shift_from_Information_Society_to_Knowledge_Society_and_its_Implications_on_Teaching
- BAI Q., DAN Q., MU Z., YANG M., *A Systematic Review of Emoji: Current Research and Future Perspectives*, „Frontieres Psychology” 2019, 10, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02221>.

- BAJ A., *Myślografia*, <http://agatabaj.pl/ksiazka/>.
- BALDY A., *Przyczynek do Ch. S. Peirce'a koncepcji znaku*, „*Studia Philosophiae Christianae*” 2007, 43, 2.
- BANDURA A., *Teoria społecznego uczenia się*, Wydawnictwo Naukowe PWN Warszawa 2017.
- BANDURA L., *Pedagogika medialna*, „*Ruch Pedagogiczny*” 1983, 3–4.
- BANKS M., *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, PWN, Warszawa 2009.
- BAŃKO M., *Emotikon czy emotikona*, <https://sjp.pwn.pl/poradnia/haslo/emotikon-czy-emotikona;5536.html>.
- BARANOWSKI K.J., *Historia pisma klinowego w południowym Kanaanie*, „*Scripta Biblica et Orientalia*” 2014, 6.
- BARNEY D., *Spółeczeństwo sieci*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- BARTHES R., *Retoryka obrazu*, „*Pamiętnik Literacki*” 1985, 76, 3.
- BAUMAN Z., *Globalizacja nie dla wszystkich*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.
- BAUMAN Z., *Globalizacja: I co z tego dla ludzi wynika*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2000.
- BAUMAN Z., *Glocalizacja, czyli komu globalizacja, a komu lokalizacja*, „*Studia Socjologiczne*” 1997, 3 (146), https://www.studiasocjologiczne.pl/img_upl/studia_socjologiczne_1997_nr3_s.53_69.pdf.
- BAUMAN Z., *Szanse etyki w zglobalizowanym świecie*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2007.
- BAUMANN Z., *44 listy ze świata płynnej nowoczesności*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2011.
- BAK A., *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*, Fundacja Dzieci Niczyje, Warszawa 2015.
- BEE H., *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Warszawa 2008.
- BELL D., *Nadejście społeczeństwa postindustrialnego. Próba prognozowania społecznego*, Instytut Badania Współczesnych Problemów Kapitalizmu, Warszawa 1975.
- BELL D., TOFFLER, A., *Szok przyszłości*, Wydawnictwo Aletheia, Poznań 2007.
- BELL, D., *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2014.
- BEM S.L., *Gender schema theory. A cognitive account of sex typing*, „*Psychological Review*” 1981, 88(4), https://ahcaf.com/wpcontent/uploads/2015/07/gender_schema_theory.pdf.
- BENCHERKI N., COOREN F., *Philosophy of Communication*, Oxford Bibliographies, <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-978019756841/obo-9780199756841-0123.xml>.

- BENDYK E. (red.), *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, Warszawa 2007, https://kpbc.umk.pl/Content/45368/Raport_Kultura_2.0.pdf.
- BEREZOWSKI E., LESIECKA H., OSTROWSKI R., *Vademecum technicznych środków kształcenia*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982.
- BIERACH A., *Komunikacja niewerbalna. Sztuka czytania z twarzy*, Wydawnictwo Astrum, Wrocław 1994.
- BIERCE A., *For Brevity and Clarity. The Collected Works of Ambrose Bierce*, XI: Antepenultimata, The Neale Publishing Company 1912.
- BIS D., *Wychowanie człowieka do mediów jako zadanie pedagogiki medialnej*, „Roczniki Pedagogiczne” 2018, 10(46), 1, <http://dx.doi.org/10.18290/rped.2018.10.1>.
- Branding, [w:] *Encyklopedia zarządzania*, <https://mfiles.pl/pl/index.php/Branding>.
- BRISSON C., *Hieroglyphs at our fingertips: Language, Semiotics and Communication through Emoji*, https://www.academia.edu/12568625/Hieroglyphs_at_Our_Fingertips_Language_Semiotics_and_Communication_through_Emoji.
- BRZOZOWSKI T.T., *Spółczesność informacyjna a gospodarowanie czasem wolnym. Etyczne konsekwencje desakralizacji życia społecznego*, <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-0cc81a63-56bf-493c-8d6a-c4106bd916eb/c/432-1324-1-PB.pdf>.
- BRZYSZCZ E., *Potrzeba edukacji medialnej dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym – ujęcie teoretyczne i praktyczne kształtowania kompetencji medialnych*, „Pedagogika Przedszkolna i Wczesnoszkolna” 2018, 6, 1(11).
- CASTELL S. DE, JENSON J., TAYLOR N., *Digital Games for Education: When Meanings Play*, „Intermedialités / Intermediality” 2007, 9, <https://www.erudit.org/en/journals/im/1900-v1-n1-im1814828/1005533ar.pdf>.
- CASTELLS M., *Spółczesność sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- CEGLAREK D., *Zastosowanie kompresji semantycznej w zadaniach przetwarzania języka naturalnego*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu” 2012, 40.
- ČERNÝ J., *Dějiny lingvistiky*, Votobia, Olomuniec 1996.
- Characters before Unicode*, <https://home.unicode.org/basic-info/overview/>.
- Children and parents: Media Use and Attitudes Report*, Ofcom, November 29, 2017, https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf.
- CHINNAMMAI S., *Effects of globalisation on education and culture*, ICDE International Conference, New Delhi 2005, https://www.researchgate.net/profile/Diki-Diki-2/publication/299508494_Interactive_Computer_Simulation_to_Support_Teaching_of_Biology_in_Distance_Learning/links/56fca07

- 808aef6d10d91c133/Interactive-Computer-Simulation-to-Support-Teaching-of-Biology-in-Distance-Learning.pdf#page=69.
- CHŁOŃ-DOMIŃCZAK A. (red.), *Raport o stanie edukacji 2012*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2013.
- Claire-Marie Brisson, <https://www.clairemariebrisson.com/>.
- COBLEY P., *Communication: Definitions and Concepts*, <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecc071>.
- COHEN-ALMAGOR R., *Internet History*, „International Journal of Technoethics” 2011, 2(2), https://www.researchgate.net/publication/215660523_Internet_History.
- CRAIG R.T., *Communication Theory as a Field*, „Communication Theory” 1999, 9, 2, [https://web.archive.org/web/20101010221521/http://web4.uwindor.ca/users/w/winter/40-328.nsf/bab13a777f84009f85256ea600759a11/10ff8b04ff3a317885256d88005720f6/\\$FILE/comm.theory.Craig.pdf](https://web.archive.org/web/20101010221521/http://web4.uwindor.ca/users/w/winter/40-328.nsf/bab13a777f84009f85256ea600759a11/10ff8b04ff3a317885256d88005720f6/$FILE/comm.theory.Craig.pdf).
- Culture*, [w:] *New Word Encyclopedia*, <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/culture>.
- CUNLIFFE R., *Is growing up immersed in screens damaging our children?*, „New Statesman”, 2.03. 2021, <https://www.newstatesman.com/science-tech/internet/2021/03/growing-immersed-screens-damaging-our-children-0>.
- CYBAL-MICHALSKA A., GROMKOWSKA-MELOSİK A., KUSZAK K., PIORUNEK M., SEGIET W. (red.), *Tożsamość pedagogiki współczesnej. Wydanie jubileuszowe z okazji XXV-lecia Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu 1993–2018*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2022.
- CZARKOWSKI J.J., *Kształcenie komplementarne człowieka dorosłego*, „Rocznik Andragogiczny” 2009.
- CZERNIEWSKA E., *Mnemotechniki. Miejsce we współczesnej psychologii*, „Psychologia Wychowawcza” 1985, 4.
- CZERNIK T., *Starożytna filozofia chińska*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2001.
- DANESI M., *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*, Bloomsbury Academic, London 2017, <https://semioticon.com/semiotix/2016/06/the-semiotics-of-emoji-the-rise-of-visual-language-in-the-age-of-the-internet/>.
- DANIEL J., *The Most Frequently Used Emoji of 2021*, <https://home.unicode.org/emoji/emoji-frequency/>.
- DARWIN K., *Wyraz uczuć u człowieka i zwierząt*, wyd. 2, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1872/1988.
- DAVIES W.V., *Egipskie hieroglify*, Wydawnictwo RTW, Warszawa 1998.
- DELORS J., *Edukacja – w niej jest ukryty skarb*, fragment Raportu UNESCO Międzynarodowej Komisji do spraw Edukacji dla XXI wieku, 1998, https://www.unesco.pl/fileadmin/user_upload/pdf/4_Filary_Raport_Delorsa.pdf.

- DENEK K., JANUSZKIEWICZ F., STRYKOWSKI W. (red.), *Edukacja – technologia kształcenia – media*, Wydawnictwo Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 1993.
- DEVITO J.A. *Human Communication. The Basic Course*, <https://archive.org/details/HumanCommunicationJosephA.DeVito>.
- DEWEY J., *Moje pedagogiczne credo*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2005.
- DIDEROT D., *Kubuś Fatalista i jego pan*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1997.
- DIJK J. VAN, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2020.
- DIMSON T., *Emoji neering part 1: Machine learning for emoji trends* [blog], 2015, <http://instagram-engineering.tumblr.com/post/117889701472/emojineering-part-1-machine-learning-for-emoji/>.
- DIRINGER D., *Alfabet czyli klucz do dziejów ludzkości*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1972.
- Dlaczego emoji nie są językiem bezkonkurencyjnym w subtelności?* Fragment wywiadu prof. J. Bralczyka udzielonego dla serwisu MobiRank 1 marca 2020, <https://mobirank.pl/2020/03/01/prof-bralczyk-o-slowach-emoji-i-udziale-w-utworze-maty/>.
- DOBROWOLSKI Z., *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego Daniela Bella*, <http://www.bbc.uw.edu.pl/Content/20/08.pdf>.
- Dofinansowanie przez Komisję Europejską projektów z zakresu edukacji medialnej*, <https://www.gov.pl/web/krrit/dofinansowanie-przez-komisje-europejska-projektow-z-zakresu-edukacji-medialnej>.
- DOŁOT A., *The characteristic of Generation Z*, „E-mentor” 2018, 2 (74), <http://dx.doi.org/10.15219/em74.1351>.
- DONSBACH W., *The Identity of Communication Research*, „Journal of Communication” 2006, 56, 3, <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00294.x>.
- DOUGLAS R.B., *Arystotelesowska koncepcja komunikacji retorycznej*, „Pamiętnik Literacki” 1977, 68, 1.
- DOWNES S., *What connectivism is*, <https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>.
- DRUCKER P.F., *Myśli przewodnie Druckera*, Wydawnictwo MT Biznes, Warszawa 2002.
- DRUCKER P.F., *Spoleczeństwo pokapitalistyczne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1999.
- DRUCKER P.F., *The Next Society*, November 1, 2001, https://enviableworkplace.com/wp-content/uploads/2010/04/The_Next_Society_drucker.pdf.
- DUDZIKOWA M., NOWAK M. (red.), *O pasjach cudzych i własnych – profesorowie*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2015.

- DUFF A.S., *Daniel Bell's theory of the information society*, „Journal of Information Science” 1998, 24 (6), <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.989.9446&rep=rep1&type=pdf>.
- DUKE B., HARPER G., JOHNTSON M., *Connectivism as a Digital Age Learning Theory*, „The International HETL Review” 2013, Special Issue, <https://www.hetl.org/wp-content/uploads/2013/09/HETLReview2013SpecialIssueArticle1.pdf>.
- DYLAK S., SKRZYDLEWSKI W. (red.), *Media – Edukacja – Kultura. W stronę edukacji medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2012.
- ECO U., *Can Television teach?*, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-349-22426-5_7#citeas.
- ECO U., RORTY R., CULLER J., BROOKE-ROSE C., *Interpretacja i nadinterpretacja*, Wydawnictwo Znak, Kraków 1996.
- Education, Skills and Learning*, World Economic Forum, Davos 2022, <https://www.weforum.org/topics/education/>.
- Edukacja*, [w:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/edukacja;3896542.html>.
- EKMAN P., DAVIDSON R.J., *Natura emocji. Podstawowe zagadnienia*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2000.
- EKMAN P., *Emocje ujawnione. Odkryj, co ludzie chcą przed Tobą zataić, i dowiedz się czegoś więcej o sobie*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.
- EKMAN P., OSTER H., *Facial expressions of emotion*, „Annual Review of Psychology” 1979, 30 (1), <http://dx.doi.org/10.1146/annurev.ps.30.020179.002523>.
- E-mail*, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/technology/e-mail>.
- Emogi research team, *2016 Emoji Report*, https://cdn.emoji.com/docs/reports/2016_emoji_report.pdf.
- Emoji na 2021 rok – co nowego?*, <https://geex.x-kom.pl/lifestyle/nowe-emoji-2021/>.
- Emoji*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Emoji>.
- Emojineering Part 1: Machine Learning for Emoji Trends*, <https://allthingslinguistic.com/post/124609017512/emojineering-part-1-machine-learning-for-emoji>.
- Emoticon*, <https://wiki2.org/en/Emoticon>.
- Emotikon*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Emotikon>.
- Emotikony*, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/emotikony.html>.
- Emotikony i emotki*, Narodowe Centrum Kultury, <https://www.nck.pl/en/projekty-kulturalne/projekty/ojczysty-dodaj-do-ulubionych/ciekawostki-jezykowe/emotikony-i-emotikonki,cltt,E>.
- ENGLER-JASTRZĘBSKA M., KAMM A., *Molekularne podstawy pigmentacji skóry. Etiologia i profilaktyka hiperpigmentacji*, „Kosmetologia Estetyczna” 2019, 3, 8.

- ERIKSON E.H., *Tożsamość a cykl życia*, Wydawnictwo: Zysk i S-ka, Poznań 2004.
- Esperanto*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_w_j%C4%99zyku_esperanto.
- Ethnologue. Languages of the World*, <https://www.ethnologue.com/browse>
- EVERAERT-DESMEDT N., *Peirce's Semiotics*, <http://www.signosemio.com/peirce/semiotics.asp>.
- Facebook Emoji List, All emojis for Facebook*, [w:] *Emojipedia*, <http://emojipedia.org/facebook/>.
- Facebook Messenger*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Facebook_Messenger.
- FAHLMAN S.E., *Smiley Lore* :-). Scott E. Fahlman's Homepage, <https://www.cs.cmu.edu/~sef/>, <http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefS-miley.htm>.
- FANE J., *Using emoji as a tool to support child wellbeing from a strengths-based approach*, „LCJ” 2017, Special Issue: 30th ACHPER International Conference, 21, <https://doi.org/10.18793/LCJ2017.21.08>.
- FANE J., *Why I use emoji in research and teaching*, „The Sydney Morning Herald”, April 7, 2017 – 9.13 a.m., <https://www.smh.com.au/opinion/why-i-use-emoji-in-research-and-teaching-20170407-gvfmhw.html>.
- FLEMING T., *Lifelong learning: The challenge for later years*, [w:] *Age and Opportunity Seminar: Learning in Later Years – The Challenge to Educational Service Providers*, Marino Institute of Education, Dublin 1997, https://mural.maynoothuniversity.ie/1066/1/LIFELONG_LEARNING.pdf.
- FRANCUZ P. (red.), *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007.
- FREUD F.S., *Wstęp do psychoanalizy*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- FRIESEN N., HUG T., *The Mediatic Turn: Exploring Concepts for Media Pedagogy*, Academia, 2009; https://www.academia.edu/189057/The_Mediatic_Turn_Exploring_Consequences_for_Media_Pedagogy
- FRITH CH., *Role of facial expressions in social interactions*, „Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci” 2009, Dec 12, 364(1535), <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0142>.
- FURMANEK W., *Pedagogika wobec wyzwań współczesności*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 2013, 26, 1–2.
- GAJDA J., JUSZCZYK S., SIEMIENIECKI B., WENTA K. (red.), *Edukacja medialna*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2002.
- GANSTER T., EIMLER S., KRÄMER N., *Same Same But Differet!? The Differential Influence of Smilies and Emoticon on Person Perception*, „Cyberpsychology, Behavior and Social Networking” 2012, 15, 4, <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0179>.
- GEBRE K., *Key features of network sociality and critical assessment of the notion of a 'networked society'*, <https://www.grin.com/document/75179>.
- GIF, <https://www.grupa-icea.pl/social-media/slownik/gif/>.

- GOBAN-KLAS T., *Media i komunikowanie masowe: teorie analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.
- GOBAN-KLAS T., *Nadchodzące społeczeństwo medialne*, „Chowanna” 2007, 2.
- GOBAN-KLAS T., SIENKIEWICZ P., *Spółeczeństwo informacyjne: szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacja Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.
- GONTARZ A., *Globalizacja nie dla wszystkich*, <https://www.computerworld.pl/news/Globalizacja-nie-dla-wszystkich,280694.html>.
- Google trends, <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&geo=PL&q=%2Fm%2F02kb4w>.
- GOTTKE J., *Instagram Emoji Study – Emojis lead to higher interactions*, <https://www.quintly.com/blog/2017/01/instagram-emoji-study-higher-interactions/>.
- GÓRCKA-MOSTOWICZ B., *Co dzieci wiedzą o emocjach?*, Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2005.
- GRODECKA K., ŚLIWOWSKI K., *Przewodnik po otwartych zasobach edukacyjnych*, Wydawca Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2014.
- GROSSARD C., CHABY L., HUN S., PELLERIN H., BOURGEOIS J., DAPOGNY A., DING H., SERRET S., FOULON P., CHETOUANI M., CHEN L., BAILLY K., GRYNSPAN O., COHEN D., *Children Facial Expression Production: Influence of Age, Gender, Emotion Subtype, Elicitation Condition and Culture*, „Frontiers of Psychology” 2018, 9, 446, <https://doi.org.10.3389/fpsyg.2018.00446>.
- GRZENIA J., *Komunikacja językowa w Internecie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- GRZESIAK I., *Humor w języku migowym*, „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2006, 2.
- Guess Emoji, <https://guessemoji.org/>.
- HEJNICKA-BEZWIŃSKA T., *Tożsamość pedagogiki w warunkach „wielkiej zmiany kulturowej”*, „Rocznik Pedagogiczny” 2013, 36.
- HERRING S.C., DAINAS A.R., *Receiver interpretations of emoji functions: a gender perspective*, Paper Presented at the 1st International Workshop on Emoji Understanding and Applications in Social Media (Emoji2018), https://www.researchgate.net/profile/Ashley-Dainas-2/publication/342216416_Receiver_Interpretations_of_Emoji_Functions_A_Gender_Perspective/links/5ee9348e458515814a651d7d/Receiver-Interpretations-of-Emoji-Functions-A-Gender-Perspective.pdf.
- Hieroglify*, http://en.wikipedia.org/wiki/Egyptian_hieroglyphs.
- Historical yearly trends in the usage statistics of content languages for websites*, https://w3techs.com/technologies/history_overview/content_language/ms/y.
- History of Apple Inc.*, https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Apple_Inc.
- HOFSTEDE G., *Kultury i organizacje. Zaprogramowanie umysłu*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2000.

- HOLLANDER J., *Moby Dick Translated Into Emoji Icons*, <https://www.bustle.com/articles/9208-emoji-dick-moby-dick-translated-into-emoji-icons-this-exists>
- HOPFINGER M. (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.
- How to create a new emoticon for skype?*, <https://superuser.com/questions/241615/how-to-create-a-new-emoticon-for-skype>.
- HUBBARD S., *Information Skills for an Information Society: A Review of Research*. *ERIC Digest*, ERIC Clearinghouse on Information Resources Syracuse New York 1987, <https://www.ericdigests.org/pre-9218/information.htm>.
- HUK T., *Refleksja nad badaniami z zakresu pedagogiki medialnej, prowadzonymi w Katedrze Pedagogiki Wczesnoszkolnej i Pedagogiki Mediów Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach*, „Chowanna” 2019, tom jubileuszowy.
- HYSA B., *Zarządzanie różnorodnością pokoleniową*, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej. Seria: Organizacja i Zarządzanie” 2016, 97.
- Ideogram*, <https://www.historyofvisualcommunication.com/02-ideograms>.
- Instagram Emoji List – Emojis for Instagram*, [w:] *Emojipedia*, <http://emojipedia.org/instagram/>
- Integracja pionowa*, [w:] *Encyklopedia zarządzania*, https://mfiles.pl/pl/index.php/Integracja_pionowa.
- Internet World Users by Language, Top 10 Languages*, Internet World States, marzec 2020, <https://www.internetworldstats.com/stats7.htm>.
- Internetowe skróty, które powinieneś znać*, <https://edziadkowie.pl/internetowe-skroty-ktore-powinienes-znac/>.
- IOS – system operacyjny Apple Inc.*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/IOS>.
- Isaac Pitman*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Isaac_Pitman.
- ISO 7001*, https://en.wikipedia.org/wiki/ISO_7001.
- IZERT M., PACHOCIŃSKA E. (red.), *Wstęp do językoznawstwa ogólnego*, http://irom.wn.uw.edu.pl/wp-content/uploads/2019/10/SKRYPT_WJ_Izert_Pachoci%C5%84ska.pdf.
- JAGOSZEWSKA J., *Cultura jako kultura. Pojęcie uprawy ducha z punktu widzenia teorii kultury*, „Acta Universitatis Wratislaviensis. Prace Kulturoznawcze” 2011, 3345, 12.
- JANCZAK D., GRZEŚLAK M., *Wykorzystanie tablic interaktywnych oraz interaktywnych monitorów dotykowych na zajęciach edukacyjnych*, Wydawnictwo Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2021.
- JENKINS H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- JENSEN K.B., *Communication Theory and Philosophy*, <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecc103>.
- JĘDRZEJKO M., TAPER A., *Jak kształtować kontakt dziecka z multimediami?*, Fundacja Pedagogium, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR 2010, Warszawa 2010.

- JHALLY S., *What is media education?*, <https://www.mediaed.org/what-is-media-education/>.
- JOST B., KETTERL M., BUDDE R., LEIMBACH T., *Graphical Programming Environments for Educational Robots: Open Roberta – Yet Another One?*, 2014 IEEE International Symposium on Multimedia, <https://doi.org/10.1109/ISM.2014.24>.
- JUNG B., *Six Types of Electronic Communication*, <https://www.techwalla.com/articles/six-types-of-electronic-communication>.
- JUROWSKI K., JUROWSKA A., KRZECZKOWSKA M., WŁASIUK P., *Mnemonic methods as a sophisticated tool in learning the science subjects from polish pupils point of view*, „Edukacja Humanistyczna” 2014, 2 (31).
- JUSZCZYK S., *Kultura wizualna – wybrane studia teoretyczne oraz badania empiryczne*, „Chowanna” 2015, 2.
- KACZMAREK B., *Ekonomiczne i społeczne następstwa globalizacji*, „Annales. Etyka w Życiu Gospodarczym” 2014, 17, 1, http://www.annaesonline.uni.lodz.pl/archiwum/2014/2014_1_kaczmarek_34_46.pdf.
- KALINA P., *Mnemonika czyli sztuka kształcenia i wzmacniania pamięci*, Wydawnictwo TKS, Warszawa 1997.
- KALUZIŃSKA E., *Echa socjalizacji medialnej. Frazemy telepochodne w wypowiedziach dzieci*, „Postscriptum Polonistyczne”, 2014, 1 (13), https://www.postscriptum.us.edu.pl/pdf/ps2014_1_10.pdf.
- Kanji*, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Kanji>.
- Kaomoji*, <http://kaomoji.ru/en/>.
- KATZ D., *Obituary: Floyd H. Allport (1890–1978)*, „American Psychologist” 1979, 34 (4), <https://doi.org/10.1037/h0078276>.
- KAYE L.K., DARKER G.M., RODRIGUEZ-CUADRADO S., WALL H.J., MALONE S.A., *The Emoji Spatial Stroop Task: Exploring the impact of vertical positioning of emoji on emotional processing*, „Computers in Human Behavior” 2022, 132, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107267>.
- KHALAF H., *Emojis are symbolic expression, the key to our hearts*, „The National”, <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/emojis-are-symbolic-expression-the-key-to-our-hearts-1.609202>.
- KISIEL P., *Milenialsi – nowy uczestnik życia społecznego?*, „Studia Socialia Cracoviensia” 2016, 8, 1 (14), <http://dx.doi.org/10.15633/ssc.1876>.
- KISIEL W., *Komunikacja pośrednia. Søren Kierkegaard i Karl Jaspers*, <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/184903>.
- KŁOSKOWSKA A., *Modele społeczne i kultura masowa*, „Przegląd Socjologiczny / Sociological Review” 1959, 13, 2.
- KOBYLIŃSKI S., *Kompas cywilizacji obrazkowej*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1982.
- Kodowanie znaków: ASCII, UNICODE, UTF – co to znaczy?*, <https://www.flynerd.pl/2019/09/kodowanie-znakow-ascii-unicode-utf-co-to-znaczy.html>.

- KOHLI M.D., DAYE D., TOWBIN A.J., KOTSENAS A.L., HEILBRUM M.E., *Social Media Tools for Department and Practice Communication and Branding in the Digital Age*, <https://pubs.rsna.org/doi/epdf/10.1148/rg.2018180090>.
- KOHN N., ENGELEN J., SCHILPEROORD J., *The grammar of emoji? Constraints on communicative pictorial sequencing*, „Cognitive Research: Principles and Implications” 2019, 4, <https://cognitiveresearchjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41235-019-0177-0>.
- KOŁODKO G., *Globalizacja a perspektywy rozwoju krajów posocjalistycznych*, Wydawnictwo Dom Organizatora, Toruń 2001.
- KOMENSKI J.A., *Wielka dydaktyka*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1956.
- KONCZAL M., *Lifelong learning. Ta koncepcja zyskuje popularność. Umiejętność uczenia się przez całe życie jedną z najważniejszych kompetencji*, „Strefa Edukacji”, 14 lipca 2022, <https://strefaedukacji.pl/lifelong-learning-ta-koncepcja-zyskuje-popularnosc-umiejtnosc-uczenia-sie-przez-cale-zycie-jedna-z-najwazniejszych-kompetencji/ar/c5-16494653>.
- Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej*, Wydawnictwo Sejmowe, Warszawa 1997, art. 65.
- KOPALIŃSKI W., *Ideograficzne pismo*, [w:] *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, http://www.edupedia.pl/map/dictionary/id/40_wyrazow_obcych_i_zwrotow_obcojezycznych.html.
- KOYAMA-RICHARD B., *1000 lat historii mangi*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- KRAJEWSKI K., *Osobowa podmiotowość i wspólnota a społeczeństwo informacyjne*, „Ethos” 2005, 1–2 (69–70).
- KRON F.W., SOFOS A., *Dydaktyka mediów*, Wydawnictwo Pedagogika GWP, Gdańsk 2008.
- KRUSZEWSKA A., *Computer in the child's education – friend or foe? (opinions of parents and teachers of early school education)*, [w:] *SGEM 2018 Conference Proceedings, 26 August – 1 September, 2018*, Vol. 5, Issue 3.4.
- KRUSZEWSKA A., *Emocje, uczucia i społeczne zachowania emocjonalne dzieci na progu szkolnym (z teorii i badań)*, Wydawnictwo Akka, Siedlce 2018.
- KRUSZEWSKA A., *Różnorodność funkcji emoji w edukacji dzieci*, [w:] E. Ogrodzka-Mazur, U. Szuścik, A. Szafrąńska (red.), *Edukacja małego dziecka. Sytuacja społeczna dzieci w rodzinie, przedszkolu i szkole*, Wydawnictwo Impuls, Cieszyn – Kraków 2022.
- KRUSZEWSKA A., BERNATOVA R., PETRASOVA A., *Emoticons – „kings” of communication in modern society*, [w:] *INTED2019 Proceedings – Rethinking Learning in a Connected Age*, Published by IATED Academy, Valencia 2019.
- KRUSZEWSKA A., NAZARUK S., SZEWCZYK K., *Polish teachers of early education in the face of distance learning during the COVID-19 pandemic –*

- the difficulties experienced and suggestions for the future*, „Education 3–13” 2022, 50, 3, <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1849346>.
- KRZYSZTOSZEK K., SZCZEPAŃSKI M.S., *Zrozumieć rozwój: od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2005.
- KUCZAMER-KŁOPOTOWSKA H., *Rola mediów społecznościowych w komunikacji pokolenia Y*, „Handel Wewnętrzny” 2016, 3 (362), http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-4e898ef6-f50f-4381-aada-a286d1d383fd/c/HW_3_2016.216-227.pdf.
- KUHN T.S., *Struktura rewolucji naukowych*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2001.
- KUKIER, J., *Kluczowe działania UNESCO w zakresie kształcenia ustawicznego*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 2019, 1.
- KULCZYCKI E., *Teoretyzowanie komunikacji*, Wydawnictwo Naukowe Instytutu Filozofii UAM, Poznań 2012.
- KURZAK T., *Historia Facebooka, czyli o tym jak Zuckerberg buduje Internet w Internecie*, Softnet.pl, 29.09.20215, https://softnet.pl/publikacje/rzuty_okiem/Historia.Facebooka.czyli.o.tym.jak.Zuckerberg.buduje.internet.w.internecie,1241.
- LAAL M., *Lifelong Learning: What does it Mean?*, „Procedia – Social and Behavioral Science” 2011, 28, https://www.researchgate.net/publication/224767020_Lifelong_Learning_What_does_it_Mean.
- LABKOVSKY M., *Co to jest kursywny – fakty historyczne i współczesna percepcja*, <https://pl.erch2014>.
- Language*, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/browse/Languages>.
- LASSWELL H.D., *The structure and function of communication in society*, <https://asset-pdf.scinapse.io/prod/2290526371/2290526371.pdf>.
- LEE J.8., *Is That an Emoticon in 1862?*, <https://cityroom.blogs.nytimes.com/2009/01/19/hfo-emoticon/>.
- LEVINSON P., *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2006.
- LEWCZUK J., *Rozpoznawanie mimicznej ekspresji emocji*, „Nowiny Psychologiczne” 2007, 3.
- LEWOWICKI T., SIEMIENIECKI B. (red.), *Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.
- LIL, YANG Y., *Pragmatic functions of emoji in internet-based communication-a corpus-based study*, „Asian. J. Second. Foreign. Lang. Educ.” 2018, 3, 16, <https://sfleducation.springeropen.com/articles/10.1186/s40862-018-0057-z>.
- LI W., CHEN Y., HU T., LUO J., *Mining the relationship between emoji usage patterns and personality*, Paper Presented at the Twelfth International AAAI

- Conference on Web and Social Media, 2018, <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/15054>.
- Logogram, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Logogram>.
- LYONS S.T., SCHWEITZER L., EDDY S.W., *How have careers changed? An investigation of changing career patterns across four generations*, „Journal of Managerial Psychology” 2015, 30, 1.
- ŁĘCKI K., SZÓSTAK A., *Komunikacja interpersonalna w pracy socjalnej*, Wydawnictwo Śląsk, Katowice 1999.
- MACKENZIE C.R., MACDOUGALL C., FANE J., GIBBS L., *Using Emoji in Research with Children and Young People: Because We Can?*, [w:] *Proceedings of the 3rd World Conference on Qualitative Research*, 2018, vol. 1, <https://www.researchgate.net/publication/328900670>.
- MADRIGAL A.C., *The First Emoticon May Have Appeared in ... 1648*, „The Atlantic” (14.04.2014), <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/04/the-first-emoticon-may-have-appeared-in-1648/360622/>.
- MAJEWSKA K., *Modern Educational Tools in the Teacher's Work*, „The New Education Review” 2018, <https://repozytorium.umk.pl/bitstream/handle/item/6208/a10.pdf?sequence=1>.
- MAMZER H., *Czy kod wizualny jest językiem?*, „Ikonosfera. Studia z socjologii i antropologii obrazu” 2006, 1, <http://www.ikonosfera.umk.pl/start/index.php?id=38>.
- MANIAK G., *Kształcenie przez całe życie – idea i realizacja. polska na tle unii europejskiej*, „Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach” 2015, 214.
- MAYER R.E., MORENO R., *A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principle*, <https://gustavus.edu/education/courses/edu241/mmtheory.pdf>.
- MAYOR F., *Przyszłość świata*, Wydawnictwo Fundacja Studiów i Badań Edukacyjnych, Warszawa 2001.
- MAZUR M., *Jakościowa teoria informacji*, Wydawnictwo WNT, Warszawa 1970.
- MAZUR-WIERZBICKA E., *Kompetencje pokolenia Y – wybrane aspekty*, „Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania” 2015, 39, 3.
- McCLURE E.B., *A meta-analytic review of sex differences in facial expression processing and their development in infants, children, and adolescents*, „Psychological Bulletin” 2000, 126 (3), <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.3.424>.
- McCRINDLE M., FELL A., *Understanding Generation Alpha*, McCrindle Research Pty Ltd., Norwest 2020.
- McCULLOCH G., *Because Internet. Understanding the New Rules of Language*, „The New York Times”, Morning Briefing, Aug. 16, 2019; <https://www.nytimes.com/2019/08/16/books/review/because-internet-gretchen-mcculloch.html>.

- McDERMOTT B., *Odczytywanie hieroglifów egipskich*, Wydawnictwo Muza, Warszawa 2002.
- McLUHAN M., *Galaktyka Gutenberga: Tworzenie człowieka druku*, Wydawnictwo: Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2017.
- McLUHAN M., *Zrozumieć media: Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
- Memorandum w sprawie uczenia się przez całe życie*, European Communities: A Memorandum on Lifelong Learning, 2000, <https://uil.unesco.org/document/european-communities-memorandum-lifelong-learning-issued-2000>.
- MĘCZKOWSKA-CHRISTIANSEN A., „Epistemologia” społeczeństwa wiedzy w kontekście rozważań nad problematyką edukacji, „Podstawy Edukacji” 2014, 7.
- MICHALUK T., *Sem(e)iotyka Charlesa S. Peirce’a jako zwinięcie systemu filozoficznego. Próba oceny formalizacji semiotyki dokonanej przez Maxa Bense’go*, Wydawnictwo DTSK Silesia, Wrocław 2006.
- MILL J.S., *Utylitaryzm. O wolności*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.
- MILLER H., KLUVER D., THEBAULT-SPIEKER J., TERVEEN L., HECHT B., *Understanding Emoji Ambiguity in Context: The Role of Text in Emoji-Related Miscommunication*, [w:] *Proceedings of the Eleventh International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM 2017)*, <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14901/14751>.
- MILLER H., THEBAULT-SPIEKER J., CHANG S., JOHNSON I., TERVEEN L., HECHT B., „Blissfully happy” or „ready to fight”: *Varying Interpretations of Emoji*, [w:] *International AAAI Conference on Web and Social Media, 2016*, <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0179>.
- MIŁKOWSKI M., *Dlaczego Wittgenstein nie był dualistą*, <https://philarchive.org/archive/MIKDWN>.
- MISIAK W., *Globalizacja – więcej niż podręcznik*, Centrum Doradztwa i Informatyki Difin Sp. z o.o., Warszawa 2010.
- MISZTAŁ K., PALUCH S., *Metody efektywnej nauki*, „Problemy Współczesnej Pedagogiki” 2017, 3 (1).
- Mobile operating systems’ market share worldwide from January 2012 to June 2021*, <https://www.statista.com/>.
- MOHSINBER M., *10 Social Media Statistics You Need to Know in 2021*, Oberlo, 2021, <https://www.oberlo.in/blog/social-media-marketing-statistics>.
- MONTGOMERY K., *Emoticons and Our Inner Ambrose Bierces ;)*, wpis na blogu 27.12.2011, <https://www.hastac.org/blogs/katherine-f-montgomery/2011/12/27/emoticons-and-our-inner-ambrose-bierces>.
- MORBITZER J., *Mikrokomputer w kształceniu studentów kierunków humanistycznych*, Wydawnictwo Naukowe WSP, Kraków 1993.

- MORBITZER J., *O wychowaniu w świecie nowych mediów – zarys problematyki*, „Labor et Educatio” 2014, 2, https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/6974/labor_2_morbitzer.pdf.
- MRUK H. (red.), *Komunikowanie się w marketingu*, Polskie Towarzystwo Ekonomiczne, Warszawa 2004.
- MURZYN A., *Johann Friedrich Herbart i jego miejsce w kontekście pokantowskiej myśli idealistycznej*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2004.
- MUSHEER Z., *ICT as a catalyst for teaching-learning process: A meta-analysis study*, „International Journal of Advanced Education and Research” 2018, 3.
- MYOO S., *Uniwersalizm komunikacji w środowisku internetowym*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2010, 1 (7).
- NA'AMAN N., PROVENZA H., MONTOYA O., *Varying linguistic purposes of emoji in (Twitter) context*, [w:] *Proceedings of ACL 2017, Student Research Workshop, July 30 – August 4 2017*, Vancouver 2017.
- NAKASHIMA S.F., LANGTON S.R.H., YOSHIKAWA S., *The effect of facial expression and gaze direction on memory for unfamiliar faces*, „Cognition and Emotion” 2012, 26–7, <https://doi.org/10.1080/02699931.2011.619734>.
- NEĆKA E., ORZECZOWSKI J., SZYMURA B., WICHARY S., *Psychologia poznawcza*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2020.
- NEĆKI Z., *Teorie komunikowania się w psychologii w aspekcie relacji międzynarodowych*, „International Journal of Management and Economics” 2008, 23, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/International_Journal_of_Management_and_Economics/International_Journal_of_Management_and_Economics-r2008-t23/International_Journal_of_Management_and_Economics-r2008-t23-s84-97/International_Journal_of_Management_and_Economics-r2008-t23-s84-97.pdf.
- NIEDŹWIECKA-ANUSZCZYK M., *Mnemotechniki – moc piktogramów*, <https://indywidualni.pl/edustrefa/mnemotechniki-moc-piktogramow>.
- NOVAK P.K., SMAILOVIČ J., SLUBAN B., MOZETIČ I., *Sentiment of Emojis*, „PLoS ONE” 2015, 10 (12), <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144296>
- Nowe media*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Nowe_media.
- NOWICKA E., WALAS B., *Edukacja medialna dzieci w wieku przedszkolnym*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2018, 4, 26.
- OATLEY K., JENKINS J.M., *Zrozumieć emocje*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.
- OBREŃBSKA A. (red.), *Komunikacja wizualna w przestrzeni społecznej*, Wydawnictwo Primum Verbum, Łódź 2009.
- OGONOWSKA A., *Edukacja medialna: ziemia wciąż nieznana? ...* „Kultura – Społeczeństwo – Edukacja” 2012, 1.
- OGONOWSKA A., *Edukacja telewizyjna jako forma edukacji kulturowej (ujęcie psychokulturowe)*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis, Studia de Cultura” 2014, 6.

- OGONOWSKA A., *Współczesna edukacja medialna: teoria i rzeczywistość*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2013.
- OKOŃ W., *Nauczanie problemowe we współczesnej szkole*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1975.
- OKOŃ W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2017.
- OKOŃ W., *Podstawy wykształcenia ogólnego*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1976.
- OKOŃ W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2003.
- OLESZKIEWICZ A., FRACKOWIAK T., SOROKOWSKA A., SOROKOWSKI P., *Children can accurately recognize facial emotions from emoticons*, „Computers in Human Behavior” 2017, 76, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.07.040>.
- OPRESCU R., *True globalization: The paradigm shift*, [w:], *2nd International Conference on Business, Economics and Tourism Management IPEDR*, vol. 24, Singapore 2011, <http://www.ipedr.com/vol24/15-CBETM2011-M10018.pdf>.
- OSIKA G., *Teoria działania komunikacyjnego J. Habermasa*, Katedra Stosowanych Nauk Społecznych, Politechnika Śląska, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/1952/Teoria%20dzia%C5%82ania%20komunikacyjnego%20J.%20Habermasa.pdf?sequence=1>.
- PALECZNY T., *Socjologia tożsamości*, Wydawca Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne sp.z o.o., Oficyna Wydawnicza AFM, Kraków 2008.
- PANEK A., *Język w przestrzeni Internetu*, „Przestrzeń Społeczna” 2016, 1 (11), <http://socialspacejournal.eu/11%20numer/Panek%20-%20J%C4%99zyk%20w%20przestrzeni%20internetu.pdf>.
- PAPERT S., *Fragment przemówienia podczas wideokonferencji w Japonii*, http://www.papert.org/articles/const_inst/const_inst5.html.
- PAPERT S., HAREL I., *Situating Constructionism*, [w:] *Constructionism*, 1991, http://hcs64.com/teaching%20CS/papert-situating_constructionism.pdf.
- PAPIŃSKA-KASPEREK J., *Społeczeństwo informacyjne*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- PARJANADZE N., *Globalisation Theories and Their Effect on Education*, „IBSU Scientific Journal” 2009, 2 (3), <https://www.econstor.eu/obitstream/10419/54631/1/644238321.pdf>.
- PAWELSKI L. (red.), *Kapitał ludzki w edukacji*, Wydawnictwo Polskie Stowarzyszenie Nauczycieli Twórczych, Szczecinek 2012.
- Pedagogika*, [w:] *Encyklopedia PWN*, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/pedagogika;3955414.html>.
- PENKOWSKA G., *Interpretacja materiałów wizualnych w badaniach naukowych*, „E-mentor” 2017, 1 (68), <http://www.e-mentor.edu.pl/artukul/index/numer/68/id/1287>.

- PETROZOLIN-SKOWROŃSKA B. (red.), *Pedagogika*, [w:] *Nowa encyklopedia powszechna*, t. 4, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996.
- Phenonemon, [w:] *Encyclopedia Britannica*, <https://www.britannica.com/topic/phenomenon-philosophy>.
- PIAGET J., *Studia z psychologii dziecka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- PIGNATTI T., *Historia rysunku*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2006.
- Pictogram, <https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Pictogram>.
- Piktogramy DOT, https://pl.wikiquibe.net/wiki/DOT_piktogramy.
- Piktogramy, <https://clp.gov.pl/clp/pl/oznakowanie/piktogramy/>.
- Pismo Bliss, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Bliss_\(pismo\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Bliss_(pismo)).
- Pitman Isaac, https://pl.wikipedia.org/wiki/Isaac_Pitman.
- Pogarda, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/pogarda>.
- Pokolenie Z, https://pl.wikipedia.org/wiki/Pokolenie_Z.
- Pokoleniowa zmiana trendów, „Tygodnik Angora” 2021, 13 (1606), R. 32.
- POKORNA-IGNATOWICZ K., BIERÓWKA J., (red.), „Stare” media w obliczu „nowych”, „nowe” w obliczu „starych”, Oficyna Wydawnicza AFM, Kraków 2011.
- POKRZYCKA L., MICH W. (red.), *Media a demokracja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej. Lublin 2007.
- POLAŃSKI K., *Encyklopedia językoznawstwa ogólnego*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1999.
- POLTERMAN A., *Education for a Knowledge-Based Society? A Concept Must be Rethought*, Belgrad 2014, <https://rs.boell.org/en/2014/04/17/education-knowledge-based-society-concept-must-be-rethought>.
- PRADA M., RODRIGUES D.L., GARRIDO M.V., LOPES D., CAVALHEIRO B., GASPAREL R., *Motives, frequency and attitudes toward emoji and emoticon use*, „Telematics Inform.” 2018, 35, <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.06.005>.
- PRICE R., *This 31-year-old Australian accidentally built a huge empire by cataloguing all the world's emojis*, „Business Insider Australia”, 19.01.2016, <https://www.businessinsider.com.au/emojipedia-jeremy-burge-emoji-encyclopedia-profile-2016-1>.
- PRISCO J., *Shigetaka Kurita: The man who invented emoji*, CNN, 23.05.2018, <https://edition.cnn.com/style/article/emoji-shigetaka-kurita-standards-manual/index.html>.
- Programowanie wizualne, https://pl.wikipedia.org/wiki/Programowanie_wizualne.
- PTASZEK G., *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2019.
- PTASZEK G., *Edukacja medialna, czyli uczenie krytycznego rozumienia mediów*, Open, AGH e-podręczniki, Kraków 2021.

- PYŻAŁSKI J. (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, Wydawnictwo Eter, Łódź 2017.
- Q&A: Mark Davis, president of the Unicode Consortium, on the rise of emojis, „The Mercury News”, 12.02.2016, <https://www.mercurynews.com/2016/02/12/qa-mark-davis-president-of-the-unicode-consortium-on-the-rise-of-emojis/>.
- Ramię w ramię z robotem. Jak wykorzystać potencjał automatyzacji w Polsce, McKinsey & Company, https://mckinsey.pl/wp-content/uploads/2018/05/Rami%C4%99-w-rami%C4%99-z-robotem_Raport-McKinsey.pdf.
- RAMLATCHAN M., *Chapter 3: Multimedia Learning Theory and Instructional Message Design*, „Instructional Message Design: Theory, Research, and Practice” 2019, 10, https://digitalcommons.odu.edu/instructional_message_design/10.
- RANKOV P., *Informačná spoločnosť. Perspektívy, paradoxy, problémy*, Kolo-man Kertész Bagala (L.C.A.), Levice 2006.
- RATAJSKI S., (red.), *Edukacja medialna jako wyzwanie*, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, Warszawa 2019.
- RATHEESWARI K., *Information Communication Technology in Education*, „Journal of Applied and Advanced Research” 2018, 3 (S1), 45, <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.169>.
- Rewolucja cyfrowa i jej długofalowe konsekwencje dla gospodarki, <https://for-sal.pl/gospodarka/artykuly/8171047,rewolucja-cyfrowa-i-jej-dlugofalowe-konsekwencje-dla-gospodarki.html>.
- REZABEK L., COCHENOUR J., *Visual Cues in Computer-Mediated Communication: Supplementing Text with Emoticons*, „Journal of Visual Literacy” 1998, 18, 2, <https://doi.org/10.1080/23796529.1998.11674539>.
- RIFKIN J., *Koniec pracy. Schyłek siły roboczej na świecie i początek ery postrykowej*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2001.
- RIORDAN M.A., *Emojis as Tools for Emotion Work: Communicating Affect in Text Messages*, „Journal of Language and Social Psychology” 2017, 36 (5), <https://doi.org/10.1177/0261927X17704238>.
- ROBB A., *How Using Emoji Makes Us Less Emotional*, <https://newrepublic.com/article/118562/emoticons-effect-way-we-communicate-linguists-study-effects>.
- ROBINSON W.I., *Theories of Globalization*, <https://robinson.faculty.soc.ucsb.edu/Assets/pdf/theoriesofglobalization.pdf>.
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego

- nego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. z dn. 14 lutego 2017 r., poz. 356.
- ROZWADOWSKI A., *Indoirańczycy – sztuka i mitologia. Petroglify Azji Środkowej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2003.
- RUVOKO E., *Emoticons enhance communication between lecturers, students*, <https://www.universityworld-news.com/post.php?story=20210803231706988>.
- RYWCZYŃSKA A., PIECHNA J., *Szkodliwe treści w Internecie. Poradnik dla nauczycieli. Bezpieczni w sieci z OSE*, NASK Państwowy Instytut Badawczy, Warszawa 2021.
- SAIDOKU M., TEMBLEY M., MUSA S., *Digital Culture*, „International Journals of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering” 2017, 7/6, https://www.researchgate.net/publication/319127319_Digital_Culture.
- SALOVEY P., SLUYTER D.J., *Rozwój emocjonalny a inteligencja emocjonalna*, Wydawnictwo Rebis, Poznań 1999.
- SAUSSURE F. DE, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1991.
- SCALL R., *Emoji as Language and Their Place Outside American Copyright Law*, „JIPeL” 2016, 5, 2, <https://jipel.law.nyu.edu/vol-5-no-2-3-scall/>.
- SCHAFFER H.R., *Psychologia dziecka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.
- SCHENKER M., *The Surprising History of Emojis*, <https://www.webdesignerdepot.com/2016/10/the-surprising-history-of-emojis/>.
- SCHNOEBELEN T., *Do You Smile with Your Nose? Stylistic Variation in Twitter Emoticons*, <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1242&context=pwpl>.
- SCHUMANN S., *Jan Van Dijk: The Network Society*. London: Sage Publications, „MedieKultur Journal of Media and Communication Research” 2012, 29 (54), 4, <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v29i54.7943>.
- SEMENOV A., *Information and Communication Technologies in Schools: A Handbook for Teachers or How ICT can Create New, Open Learning Environments*, UNESCO Press, Paris 2005.
- SHANNON C.E., *A Mathematical Theory of Communication*, reprint z poprawkami z „The Bell System Technical Journal” 1948, 27, https://web.archive.org/web/20070929091324/http://free.art.pl/fotografie/teoria_obrazu/shannon.pdf.
- SICK J., SPINELLI S., DINNELLA D., MONTELEONE E., *Children’s selection of emojis to express food-elicited emotions in varied eating contexts*, „Food Quality and Preference” 2020, 83, <https://doi.org/10.1016/j.foodqual.2020.103953>.
- SIEMENS G., *Connectivism: A learning theory for the digital age*, „International Journal of Instructional Technology and Distance Learning” 2005, 2 (1),

- <https://lidtfoundations.pressbooks.com/chapter/connectivism-a-learning-theory-for-the-digital-age/>.
- SIEMIENIECKA D., SIEMIENIECKI B., *The horizons of cognitive pedagogy*, [w:] *Society. Integration. Education. Proceedings of the International Scientific Conference*, Vol. 1, Rezneke 2016, <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/viewFile/1507/1701>.
- SIEMIENIECKI B. (red.), *Pedagogika medialna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.
- SIWIŃSKI W., *Kryzys lat 2007–2009 i luka informacyjna w sektorze finansowym*, „Management and Business Administration. Central Europe” 2013, 21 (2 (121)).
- SKIBSKA J., *Mnemotechniki jako czynnik optymalizujący nabywanie przez dzieci umiejętności czytania i pisanie*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2012.
- SKINNER B.F., *Behawioryzm*, Wydawnictwo: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2013.
- SKOWROŃSKA A., *Identyfikacja przez dzieci 6-cio i 7-letnie wyrazów mimicznych wybranych emocji*, [w:] U. Ordon, A. Pękala (red.), *Tradycja i nowoczesność w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej (wybrane aspekty)*, Wydawnictwo AJD, Częstochowa 2008.
- SKOWROŃSKI D.P., *Psychologia Internetu*, „Psychologia w Praktyce” 2018, 11.
- SKRZYDLEWSKI W., DYLAŁAK S. (red.), *Media – Edukacja – Kultura. W stronę edukacji medialnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM w Poznaniu, Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych, Poznań 2013.
- SLAVIN T. *The History of Emoticons*, <https://www.kidscodex.com/history-of-emoticons/>.
- Słowo roku 2015*, <https://emojipedia.org/face-with-tears-of-joy/>.
- Smiley*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/smiley;2575682.html>.
- SOBECKI M. (red.), *Pedagogika wobec wyzwań współczesności. Humanistyczny wymiar kapitału ludzkiego*, Łomża 2010, <http://zasobyip2.ore.edu.pl/uploads/publications/b4773c816ef3b0d6457c4ea7bf4f10c4>
- STAMP J., *Who Really Invented the Smiley Face?*, „Smithsonian Magazine”, March 13, 2013, <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/who-really-invented-the-smiley-face-2058483/?no-ist>.
- STANKIEWICZ Z., *Trening umysłu*, Wydawnictwo Comes, Warszawa 1999.
- Stanowisko w kwestii zapewnienia edukacji medialnej wszystkim grupom wiekowym i społecznym*, UNESCO, Paryż 2003, https://www.unesco.pl/fileadmin/user_upload/pdf/edukacja_medialna_PK_IFAP_stanowisko__1_.pdf.
- STARK L., CRAWFORD K., *The Conservatism of Emoji: Work, Affect, and Communication*, „Social Media + Society”, October 2015, <https://doi.org/10.1177/2056305115604853>.

- Statistics on emoji use in internal communication*, <https://pumble.com/learn/communication/emoji-statistics-internal-communication/>.
- STEPHENSON K., *What Knowledge Tears Apart, Networks Make Whole*, przedruk z „Internal Communication Focus” 2004, 36, <http://www.netform.com/html/icf.pdf>.
- STEVENS S.S., *Proceedings of the Speech Communication*, „The Journal of the Acoustical Society of America” 1950, 6, <https://asa.scitation.org/doi/10.1121/1.1906670>.
- STIEGLITZ S., DANG-XUAN L., *Emotions and Information Diffusion in Social Media – Sentiment of Microblogs and Sharing Behavior*, „Journal of Management Information Systems” 2013, 29 (4), <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222290408>.
- STRINATI D., *The big nothing? Contemporary culture and the emergence of postmodernism*, „Innovation: The European Journal of Social Science Research” 1993, 6(3), <https://doi.org/10.1080/13511610.1993.9968362>.
- STRYKOWSKI W., *Rola mediów i edukacji medialnej we współczesnym społeczeństwie*, „Chowanna” 2003, 1.
- STRYKOWSKI W., SKRZYDLEWSKI W. (red.), *Media a edukacja: Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, Wydawnictwo eMPi2, Poznań 1997.
- STRYKOWSKI W., ZAJĄC A. (red.), *Nowoczesne media w kulturze, nauce i oświacie*, Oficyna Wydawnicza TARL SA, Tarnów 1997.
- STUNŻA G.D., *Edukacja wersja beta. Pokolenie Z i pokolenie Alfa a kompetencje uczestnictwa w kulturze*, „Kultura Popularna” 2017, 1 (50).
- SWIFTKEY P.T., *Most-used emoji revealed: Americans love skulls, Brazilians love cats, the French love hearts* (blog), 2015, <http://swiftkey.com/en/blog/americans-love-skulls-brazilians-love-cats-swiftkey-emoji-meanings-report/>.
- SWIFTKEY P.T., *The Linguistic Secrets Found in Billions of Emoji – SXSXW 2016 presentation*, <https://www.slideshare.net/SwiftKey/the-linguistic-secrets-found-in-billions-of-emoji-sxsw-2016-presentation-59956212>.
- SZCZEPANOWSKI B., *Porozumiewanie się z osobami niesłyszącymi*, „Łódzkie Studia Teleologiczne” 2000, 9.
- SZCZYGIEL M., *Konstruktywizm Jeana Piageta i koncepcja zmysłu liczby a edukacja matematyczna*, „Edukacja” 2017, 1(140), <https://doi.org/10.24131/3724.170101>.
- SZEWS P., *Infografika w prasie i Internecie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020.
- SZYMAŃSKI W., *Globalizacja. Wyzwania i zagrożenia*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2001.
- ŚNIEŻYŃSKI M., *Wielostronne nauczanie w świetle badań empirycznych*, Wydawnictwo Naukowe WSP, Kraków 1991.
- TANAŚ M. (red.), *Kultura i język mediów*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2007.

- TANAŚ M. (red.), *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP, Oficyna Wydawnicza Impuls, Warszawa – Kraków 2004.
- TANAŚ M. (red.), *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, Wydawnictwo PZWL, Warszawa 2005.
- TANAŚ M., CZARKOWSKI J.J., *Techniki informatyczne w perspektywie nauk pedagogicznych*, „Edukacja Zawodowa i Ustawiczna” 2019, 4, http://www.aps.edu.pl/media/3258957/16_eziu_4-2019_tanas_czarkowski.pdf.
- TANAŚ M., *Diagnoza funkcjonowania nastolatków w sieci – aspekty społeczne, edukacyjne i etyczne*, [w:] M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu*, Wydawnictwo NASK, Warszawa 2016.
- TANAŚ M., *Dydaktyczny kontekst kształcenia na odległość*, [w:] M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ środki informatyczne*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP, Oficyna Wydawnicza Impuls, Warszawa – Kraków 2005.
- TANAŚ M., *Edukacyjne zastosowanie komputerów*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1997.
- TAPSCOTT D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- TAYLOR J., *Sorry millennials, but you're already out of touch. This is how Gen-Zers use emojis*, 17 July 2020, <https://www.indy100.com/offbeat/emoji-millennials-gen-z-how-use-9624481>.
- Teoria emocji Plutchika*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Teoria_emocji_Plutchika.
- TETTEGAH S., NOBLE S., *Emotions, Technology, and Design*, <http://tinyurl.com/zkr8lxv>.
- The Atlantic – Alexis C. Madrigal*, https://en.wikipedia.org/wiki/Alexis_Madrigal
- The history of the 5 billion emojis used every single day*, <https://www.weforum.org/agenda/2020/09/emoji-numbers-facts-social-media-how-many-twitter-facebook-instagram>.
- The Power of Visual Communication*, <https://www.pwc.com.au/the-difference/the-power-of-visual-communication-apr17.pdf>.
- The Unicode Consortium Bylaws*. A California Nonprofit Public Benefit Corporation, <http://www.unicode.org/consortium/Unicode-Bylaws.pdf>.
- The Unicode Consortium*, <https://unicode.org/consortium/consort.html>.
- TREMPAŁA J., *Psychologia rozwoju człowieka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
- Twemoji 2.0 Emoji Changelog*, Emojipedia Blog, <https://blog.emojipedia.org/twemoji-2-0-emoji-changelog/>.
- „Tygodnik Angora” 2022, 8 (1653), R. 33.
- UNESCO Institute for Lifelong Learning, <https://uil.unesco.org/lifelong-learning>.
- Unicode – The World Standard for Text and Emoji*, <https://home.unicode.org/>.

- Unicode, How Are New Emoji Selected?*, <https://home.unicode.org/emoji/about-emoji/>.
- Unicode*, <https://www.compart.com/en/unicode/>.
- URBANEK B., *Media w edukacji – pedagogiczne aspekty ich wykorzystania*, „Nauczyciel i Szkoła” 2013, 1, 53.
- URBANEK B., *Pedagogika medialna*, Wydawnictwo Szczecińskiej Szkoły Wyższej Collegium Balticum, Szczecin 2013.
- Urząd Komunikacji Elektronicznej, *Badania konsumenckie dzieci i rodziców*, <https://www.uke.gov.pl/akt/badanie-konsumenckie-dzieci-i-rodzicow-2019%2C277.html>.
- Uzależnienie od bycia online wzrasta. Kolejny skutek pandemii?*, <https://centrum-prasowe.dsw.edu.pl/102586-uzaleznienie-od-bycia-online-wzrasta-kolejny-skutek-pandemii-nbsp>.
- VALI I., *The role of education in the knowledge-based society*, „Procedia – Social and Behavioral Sciences” 2013, 76, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813006769>.
- VELENTZAS J., BRONIG G., *Communication Cycle: Definition, process, models, and examples*, [w:] *Recent Advances in Financial Planning and Product Development*, <http://www.wseas.us/e-library/conferences/2014/Istanbul/FINANCE/FINANCE-17.pdf>.
- VERBEEK P.P., *Mediation Theory*, <https://ppverbeek.org/mediation-theory/>.
- Vikipedio en Esperanto atingis 300 000 artikolojn! – Esperanto kaj Libera Scio*, <https://esperanto.wiki/2021/vikipedio-en-esperanto-atingis-300-000-artikolojn>.
- WALKER C.B.F., *Pismo klinowe*, Wydawnictwo RTW, Warszawa 1998.
- WALKER E., *Emotion recognition in disturbed and normal children: A research note*, „Journal of Child Psychology and Psychiatry” 1981, 22 (3), <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1981.tb00551.x>.
- WALTER B.A., *Communication and Response – ability: Levinas and Kierkegaard in Conversation*, Electronic Theses and Dissertation, May 2014, <https://dsc.duq.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2346&context=etd>.
- WALTHER J.B., D’ADDARIO K.P., *The Impacts of Emoticons on Message Interpretation in Computer-Mediated Communication*, „Social Science Computer Review” 2001, 19, 3, <https://doi.org/10.1177/089443930101900307>.
- WARZECHA K., *Smartfon w edukacji i komunikacji młodzieży gimnazjalnej a zagrożenie fonoholizmem*, „Ekonomiczne Problemy Usług” 2016, 123.
- WAS CH.A., HAMRICK P., *What Did They Mean by That? Young Adults’ Interpretations of 105 Common Emojis*, „Frontiers Psychology”, 31 May 2021, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.655297>.
- WAWRZAK-CHODACZEK M. (red.), *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.

- WEERT T. VAN, *Lifelong learning in the knowledge society. Implications for education*, https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/0-387-23120-X_2.pdf.
- What do children learn with emojis?*, <https://www.inoma.mx/noticias/index.php/2020/01/23/1144/?lang=en>.
- What do we know about children and technology?*, OECD 2019, <https://www.oecd.org/education/ceri/Booklet-21st-century-children.pdf>.
- What is an „online platform”?*, [w:] *An Introduction to Online Platforms and Their Role in the Digital Transformation*, Paris 2019, https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/an-introduction-to-online-platforms-and-their-role-in-the-digital-transformation_19e6a0f0-en.
- WhatsApp Emoji Meanings – Emojis for WhatsApp on iPhone and Android*, [w:] *Emojipedia*, <http://emojipedia.org/whatsapp/>.
- WIECHNIK R., *Zastosowanie mnemotechniki w nauce szkolnej*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio J” 2018, 31, 3.
- WINIARSKA J., ZAŁAZIŃSKA A., *Multimodalność komunikacji*, Wydawnictwo: e-księgarnia – Księgarnia Akademicka 2018.
- WITTEL A., *Toward A Network Sociality*, „Theory, Culture and Society” 2001, 18 (6), https://www.researchgate.net/publication/249725890_Toward_A_Network_Sociality.
- WITWICKI W., *Platon jako pedagog*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1947.
- WYGOTSKI L., *Wybrane prace psychologiczne II. Dzieciństwo i dorastanie*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2002.
- XU M., DAVID J.M., KIM S. HI., *The Fourth Industrial Revolution: Opportunities and Challenges*, „International Journal of Financial Research” 2018, 9, 2, https://www.researchgate.net/publication/323638914_The_Fourth_Indu.
- ZACZYŃSKI W., *Uczenie się przez przeżywanie. Rzecz o teorii wielostronnego kształcenia*, Wydawnictwo WSiP, Warszawa 1990.
- ZAGÓRSKA W., *Spostrzeżenie i rozumienie ekspresji mimicznej przez dzieci*, „Psychologia Wychowawcza” 1994, 1.
- Zalecenie Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej 2018/C 189/01, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=en](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en).
- ZALEWSKA D., *Zbuntowana generacja*, Wydawnictwo Instytutu Socjologii Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2013.
- ZASĘPA T., CHMURA R. (red.), *Internet – fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Św. Pawła, Częstochowa 2001.
- ZEMBIK M., *Brand image in social media – a n outline of the research related issues*, „Polish Journal of Management Studies” 2015, 11, 2, <http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.baztech-8fd45726-e3cb-47d8-8f8a-ad9591d29d21>.

- ZHANG D., LU G., *Shape-based image retrieval using generic Fourier descriptor*, „Signal Processing: Image Communication”, 2002, 17, 10, [https://doi.org/10.1016/S0923-5965\(02\)00084-X](https://doi.org/10.1016/S0923-5965(02)00084-X).
- ŻAK K., *Rola komunikacji elektronicznej w tworzeniu relacji przedsiębiorstwa z klientem*, „Ekonomiczne Problemy Usług” 2013, 105.
- ŻEBROWSKA E., *Tekst w komunikacji zapośredniczonej komputerowo*, „Lingwistyka Stosowana” 2012, 5, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Lingwistyka_Stosowana_Applied_Linguistics_Angewandte_Linguistik/Lingwistyka_Stosowana_Applied_Linguistics_Angewandte_Linguistik-r2012-t-n5/Lingwistyka_Stosowana_Applied_Linguistics_Angewandte_Linguistik-r2012-t-n5-s145-154/Lingwistyka_Stosowana_Applied_Linguistics_Angewandte_Linguistik-r2012-t-n5-s145-154.pdf.
- ŻEGNAŁEK K., *Dydaktyka Jana Amosa Komeńskiego*, https://comenius.uph.edu.pl/images/pliki/seria_pedagogika_1/tom_i_artykul_2.pdf.
- ŻUCHOWSKA-ZIMNAL G., *Socjologia wizualna kluczem do (samo)poznania*, <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/nsw/article/download/1658/1628>.