

Marta Więckiewicz

Emotikony - pismo obrazkowe XXI wieku

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 2, 224-237

2006

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Marta Więckiewicz

EMOTIKONY – PISMO OBRAZKOWE XXI WIEKU

W 1962 roku Marshall McLuhan obwołał wiek dwudziesty końcem Galaktyki Gutenberga¹. Na przełomie XX i XXI wieku nawiązał do tej teorii Manuel Castells. W książce *Galaktyka Internetu* postawił i udowodnił tezę, że dzisiejsze społeczeństwo to społeczeństwo sieciowe². Faktem jest, że choć Internet nie jest już nowością, jego znaczenie bywa wyolbrzymiane. Dużo przesady jest również w głosach o zagrożeniach związanych z Siecią³. Wiesław Godzic stwierdził, że wobec Internetu przyjmuje się postawę gorliwego uwielbienia albo zdecydowanego sprzeciwu⁴. Postawy te nie sprzyjają badaniu kultury Sieci, dlatego należy odnosić się do nich z dystansem.

Dla wielu ludzi Internet stał się podstawowym narzędziem komunikowania się ze światem i zdobywania wiedzy - porozumiewają się przez e-maile i komunikatory internetowe⁵, czytają elektroniczne wersje gazet i książek (tzw. *e-booki*), wymieniają uwagi na grupach dyskusyjnych, tworzą strony www. Włodzimierz Kierus zauważył jednak, że przeciętni użytkownicy Sieci nie są świadomi istoty komunikacji za jej pośrednictwem, a jest to *komunikacja obrazami*. Internet jest medium po części tekstowym, a po części wizualnym - pod tym względem jest podobny do komiksu, który jest jednym z symboli kultury obrazkowej. Internet ma demokratyczny charakter – każdy może tu publikować informacje, każdy może z nich korzystać. Komunikowanie się przy pomocy nowych mediów jest specyficzne, ponieważ zmusza ludzi do radzenia

¹ M. McLuhan, *Galaktyka Gutenberga*. W: tegoż, *Wybór tekstów*, red. E. McLuhan, F. Zingrone, Poznań 2001, s. 136 – 209.

² M. Castells, *Galaktyka Internetu*, Poznań 2003.

³ Na temat zagrożeń związanych z Siecią wypowiadają się niekiedy osoby nieposiadające odpowiedniej wiedzy na ten temat. Trafnie ujął to Bartek Felczak: *Gadająca głowa powiedziała, że Internet to złodziej czasu, dobrego smaku i moralności, gorszy niż telewizja, amerykańskie filmy i kolorowe pisma razem wzięte. Inna, nie mniej wygadana, głowa powiedziała, że korzystają z niego frustraci i eskapiści. Gadające głowy mają jeden szkopuł - z ich znajomością tematu jest zwykle jak z babcią i modnymi ciuchami - zero kompatybilności. Wszyscy ci, którzy w rozwoju Internetu dopatrują się upadku kultury; winni pamiętać, że to nie tylko produkt współczesności, ale też i jej substrakt. Taki sam, jak samochód i samolot dla futurystów*. B. Felczak, *LOGIN LOGOUT*, „Meble” 2002, nr 4, http://witryna.czasopism.pl/gazeta/artukul.php?id_artykułu=102. stan na dzień 17.11.2005.

⁴ W. Godzic, *Telewizja jako kultura*, Kraków 1999, s. 202.

⁵ Najpopularniejsze komunikatory internetowe to Gadu-Gadu, ICQ, Jabber, Tlen.

sobie z szumem informacyjnym, a to z kolei powoduje docenianie lakoniczności wypowiedzi. W owym nadmiarze informacji można dopatrywać się źródeł popularności komunikowania się za pomocą piktogramów oraz skrótów⁶. Wybiórcze czytanie informacji, porozumiewanie się przy pomocy emotikonów, lapidarny język – to sposoby dostosowania się do szybkości, z jaką funkcjonuje Internet.

Potocznie uważa się, że Sieć ułatwia komunikację. Tymczasem porozumiewanie się przez Internet może sprawiać wiele trudności, zwłaszcza gdy rozmówcy nie widzą się, a jedynie korzystają z komunikatorów (np. Gadu-Gadu) lub wymieniają uwagi na forach internetowych czy grupach dyskusyjnych. Takie rozmowy charakteryzują się wieloma niedostatkami wynikającymi z braku bezpośredniego kontaktu między nadawcą a odbiorcą. Aby ułatwić wyrażanie emocji przez Internet wymyślono znaki mające odwzorować intencję, nastrój lub postawę autora tekstu wobec przekazywanych treści. Emotikony są powszechnie stosowane przez użytkowników Sieci – pojawiają się głównie w elektronicznej korespondencji, na IRC-u⁷, podczas rozmów przez komunikatory. Niektórzy nazywają je nawet symbolami kultury Internetu.

Czym są emotikony?

Geneza słowa emotikon (ang. *emoticon*) nie została jednoznacznie wyjaśniona. Zwyczaj przyjmuje się, że pochodzi ono od ang. *emotion* (emocje) oraz *icon* (ikona, obrazek). Językoznawca Michał Słaby uważa, że to błędna teoria. Jego zdaniem, wyraz *emotikon* został utworzony z połączenia *emotion* i *icon*, choć pochodzi nie od *icon*, lecz *console*, w skrócie *con*. Słowo *konsola* (klawiatura i ekran) jest zakorzenione w tradycji systemu operacyjnego Unix. Komputery pracujące pod jego kontrolą umożliwiały użytkownikom dostęp do internetowych grup dyskusyjnych (Usenet), gdzie prawdopodobnie narodził się zwyczaj stosowania emotikonów⁸.

Emotikony nazywa się również *smileyami*, uśmieszkami, buźkami, choć są to określenia zdecydowanie rzadziej stosowane. Pewną popularność zyskały także skróty: emoty, emotki. Na marginesie rozważań warto zaznaczyć, że wyraz *emotikon* (motywowany rodzajem gramatycznym słowa *obrazek*) został przyswojony polszczyźnie jako rzeczownik rodzaju męskorzeczowego. Mirosław Bańko zapowiedział jednak, że dobiegają końca prace nad *Wielkim słownikiem wyrazów bliskoznacznych* i będzie w nim uwzględniona również żeńska forma (emotikona)⁹.

⁶ W. Kierus, *Internet jako nowa przestrzeń wystawiennicza*, http://witryna.czasopism.pl/gazeta/arttykul.php?id_arttykulu=102, stan na dzień 17.11.2005.

⁷ IRC to jedno z narzędzi do porozumiewania się w Sieci. Użytkownicy Internetu przy pomocy odpowiedniego oprogramowania (tzw. klientów IRC) podłączają się do serwerów tworzących sieć IRC.

⁸ <http://www.irc.pl/pl/irc/>, stan na dzień 23.11.2005.

⁹ <http://slovníki.pwn.pl/poradnia/lista.php?szukaj=emotikon&kat=18>, stan na dzień 17.11.2005.

⁹ Porady na temat najnowszej polszczyzny pojawiają się w Internetowej Poradni Językowej Wydawnictwa Naukowego PWN. Poradnię prowadzi kierownik Redakcji Słowników Języka Polskiego, dr Mirosław Bańko.

Emotikony są złożone ze znaków ASCII¹⁰. Składają się na nie litery oraz znaki przestankowe (np. kropka, przecinek, dwukropek, średnik, myślnik). Ewolowały one od postaci tekstowej do graficznej. Emotikony tekstowe stały się popularne dzięki uczestnikom grup dyskusyjnych, a graficzne - głównie dzięki komunikatorom internetowym¹¹. Obecnie programy pocztowe, komunikatory i *chat-roomy*¹² oferują możliwość posługiwania się grafiką, ale internauci nadal bardzo często posługują się emotikonami tekstowymi.

Najczęściej emotikony przedstawiają symboliczny ludzki wyraz twarzy. Aby go rozszyfrować, wystarczy przekręcić głowę w lewo. Użytkownicy leworęczni często stosują emotikony „odwrócone”, a więc uśmiech wygląda tak (: a nie tak :) Pewną popularnością cieszą się też emotikony japońskie, do których odczytania nie trzeba przekręcać głowy, np. ^_^ (zadowolenie) czy 0_0 (zdumienie). Wiele z nich powstało w wyniku inspiracji komiksami (manga)¹³.

Emotikony graficzne, w odróżnieniu od tekstowych, są kolorowe, animowane, a coraz częściej również trójwymiarowe. Można je znaleźć na wielu stronach internetowych¹⁴. Autorzy emotikonów tworzą całe galerie animowanych obrazków, wprowadzają podziały tematyczne, np. na emotikony związane ze sportem, samochodami, komputerami, bohaterami popkultury, znakami zodiaku, miłością. Na jednej ze stron odnotowano ponad 4 tysiące emotikonów, ale najczęściej używa się około dwudziestu. Niektóre z nich są przeznaczone do używania tylko na określonych forach internetowych czy grupach dyskusyjnych. Maria Sokół, autorka książki *Emotikony. Wirtualne emocje*, wprowadziła klasyfikację tych znaków. Podzieliła je na: emotikony wyrażające uczucia i emocje, opisujące wygląd, cechy i czynności, wyrażające miłość i sympatię, reprezentujące postaci z filmów i bajek, reprezentujące znanych ludzi i postaci historyczne, przedstawiające zwierzęta, reprezentujące narodowości, reprezentujące znaki zodiaku, emotikony o treści religijnej i emotikony na Boże Narodzenie¹⁵.

¹⁰ <http://slovníki.pwn.pl/poradnia/lista.php?szukaj=emotikon&kat=18>, stan na dzień 17.11.2005.

¹¹ ASCII - skrót od ang. *American Standard Code for Information Interchange*). Jest to kod przyporządkowujący liczby z zakresu 0-127 literom alfabetu angielskiego, cyfrom, znakom przestankowym i innym symbolom oraz poleceniom sterującym.

¹² <http://www.pl.infoslurp.com/information/ASCII>, stan na dzień 18.11.2005r.

¹³ Komunikatory internetowe są standardowo wyposażane w zestawy emotikonów graficznych.

¹⁴ *Chat* (bądź też *czat*) to jedna z usług internetowych – rozmowa za pośrednictwem Sieci. Osoby korzystające z czatu mogą rozmawiać ze sobą w tzw. pokojach (*chat roomach*).

¹⁵ Więcej informacji na temat związków mangi z emotikonami można znaleźć na stronie:

<http://club.pwp.net/~hiroette/en/facemarks/body.html>, stan na dzień 24.11.2005.

¹⁶ Są to między innymi strony:

<http://www.emotikony.leja.pl/ascii.php>, stan na dzień 17.11.2005.

<http://www.emotikony.pl/>, stan na dzień 17.11.2005.

<http://wpk.webpark.pl/emoty.php>, stan na dzień 17.11.2005.

http://www.ircx.net.pl/?show=irc_emotikony, stan na dzień 17.11.2005.

<http://forum.o2.pl/emotikony.php>, stan na dzień 17.11.2005.

<http://www.computeruser.com/resources/dictionary/emoticons.html>, stan na dzień 17.11.2005.

¹⁷ M. Sokół, *Emotikony. Wirtualne emocje*, Gliwice 2004, s. 8-21.

Emotikony – pismo obrazkowe XXI wieku

Geneza emotikonów

Według Mike'a Jonesa z Microsoftu, pierwszy emotikon został wysłany 19 września 1982 roku. M. Jones, pracując w dziale *Systems and Networking Research Group* spędził sześć miesięcy przeszukując archiwa internetowe. Jego zdaniem, po raz pierwszy użyto emotikonu w wiadomości z Carnegie Mellon University¹⁶. Osobą, która w 1982 roku zaproponowała posługiwanie się tymi znakami, był Scott Fahlman. Opisał on historię powstania emotikonów na swojej stronie internetowej. Wymyślił je, aby umożliwić użytkownikom komputerów wyrażanie emocji i zapobiec nieporozumieniom, do których dochodzi, gdy rozmówcy nie widzą się, a jedynie czytają napisane przez siebie teksty. S. Fahlman zaproponował emotikon :-) dla wyrażenia żartu oraz sekwencję :-(dla oznaczenia kwestii, które należy traktować poważnie¹⁷.

Należy odnotować, że S. Fahlman określił siebie jako jednego z wynalazców emotikonów, a nie za jedynego wynalazcę¹⁸. Wiele osób przypisuje sobie ich autorstwo. Niektórzy twierdzą, że emotikony pojawiły się jeszcze zanim stworzono Internet. Siciowa encyklopedia informatyki *Helionica* podaje, że pierwszy znany przykład użycia emotikonów w mediach pochodzi z 1953 roku, z ogłoszenia prasowego w „New York Herald Tribune”¹⁹. Inni twierdzą nawet, że pierwsze emotikony były stosowane już w telegramach²⁰.

Istnieje również teoria, że po raz pierwszy użył emotikonu Kevin MacKenzie, który 12 kwietnia 1979 roku w e-mailu wysłanym na listę dyskusyjną, przekazał sugestię, aby wyrażać emocje za pomocą określonych znaków. Objął znaczenie emotikonu i zaproponował jego używanie do wyrażania emocji w korespondencji e-mailowej²¹. Sam Mohun w artykule opublikowanym w „The Guardian” wymienia nazwisko K. MacKenziego, sugeruje jednak, że wynalazcą emotikonów jest S. Fahlman, który nie zdawał sobie sprawy z popularności języka jaki

¹⁶ R. Janus, *Urodziny „Smileya”*, <http://www.pcworld.pl/news/news.asp?id=44916>, stan na dzień 19.11.2005.

¹⁷ Wiadomość wysłana przez Scotta Fahlmana:

Here is the original message posted by on 19 September, 1982:

'9-Sep-82 11:44 Scott E Fahlman :-)

From: Scott E Fahlman Fahlman at Cmu-20c

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 :-(

¹⁸ <http://www.cs.cmu.edu/~sef/Orig-Smile.htm>, stan na dzień 19.11.2005.

¹⁹ <http://www.cs.cmu.edu/~sef/sefSmiley.htm>, stan na dzień 19.11.2005.

¹⁹ Była to informacja promująca film *Lili* z gwiazdą kina Leslie Caron:

Today

You'll laugh ;)

You'll cry :(

You'll love [Heart-shaped face]

-Lili_

²⁰ <http://helionica.pl/index.php/Emotikon>, stan na dzień 20.11.2005.

²⁰ <http://www.emotikony.leja.pl/emotikony.php>, stan na dzień 20.11.2005.

²¹ Jacek Wachowicz, *Historia i rozwój Internetu i Electronic Commerce*, <http://www.e-marketing.pl/artyk/artyk23.php>, stan na dzień 21.11.2005.

wynalazł, dlatego też nie zadbał o opatentowanie wynalazku²².

Emotikony są popularnym sposobem komunikowania się. Dlatego też firma Microsoft postanowiła opatentować emotikony w formie graficznej. W styczniu 2004 roku przedstawiciele firmy złożyli do United States Patent and Trademark Office wniosek patentowy²³. Działania Microsoftu zostały odczytane jako próba *przejęcia kontroli nad podstawowymi elementami komunikacji internetowej*. Celem firmy było uzyskanie patentu na sekwencje znaków przesyłane natychmiastowo, np. przez komunikatory internetowe. To działanie spotkało się z krytyką użytkowników Sieci, którzy zapowiedzieli bojkot postanowienia urzędu patentowego, gdyby ten uznał słuszność wniosku Microsoftu. Emotikony są już powszechnie wykorzystywane przez internautów, a nawet przez nich tworzone. Dlatego też postępowanie firmy należącej do Billa Gatesa wzbudziło tak wiele kontrowersji. Na temat wniosku patentowego wypowiedzieli się właściciele i pracownicy firm związanych z Internetem. Mark Taylor z Open Source Consortium stwierdził, że przyznanie patentu może być znaczącym problemem, ponieważ dotyczy on podstaw komunikowania się w Sieci. Potraktował wniosek Microsoftu jako próbę opatentowania ważnego elementu języka Internetu²⁴.

Osobom, które posługują się emotikonami na co dzień, wydaje się często, że istnieją one „od zawsze”. Niewiele osób pamięta o twórcach emotikonów: ponieważ obecnie każdy może je tworzyć. Stało się to nawet formą rozrywki dla osób, które interesują się grafiką. Nowe emotikony mają wzbogacić wypowiedzi zamieszczone w Internecie: czasem funkcjonują jako ilustracje do tekstu, a także jako elementy zastępujące tekst. Internauci mogą niekiedy obserwować proces powstawania emotikonów. Na jednym z forów internetowych wymyślono emotikon :€ i próbowano nadać mu znaczenie - proponowano, żeby był to symbol oznaczający eurosceptyka, Hannibala z filmu *Milczenie owiec*, człowieka z wąsami, wampira²⁵. Konsensusu nie osiągnięto.

²² Sam Mohun, *Emoticons*, <http://www.guardian.co.uk/netnotes/article/0,6729,795227,00.html>, stan na dzień 21.11.2005.

²³ Aplikacja o przyznanie patentu obejmuje tworzenie emotikony za pomocą pikseli, zamianę tego obrazka na ciąg znaków i rekonstrukcję emotikony (czyli ponowną zamianę w obrazek) po transmisji. Wniosek został złożony w styczniu 2004 roku. Urząd Patentowy Stanów Zjednoczonych jeszcze nie zdecydował, czy zostanie zaakceptowana.

²⁴ Aplikacja patentowa nr 20050156873 :

²⁵ <http://appft1.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PG01&p=1&u=%2Fnetachtml%2FPTO%2Fsrchnum.html&r=1&f=G&l=50&sl=%2220050156873%22.PGNR.&OS=DN/20050156873&RS=DN/20050156873>, stan na dzień 21.11.2005.

²⁴ M. Maj, *Microsoft opatentuje emotikony?*, www.di.com.pl, cyt. za: http://www.komunikatory.org/news_974,microsoft,opatentuje,emotikony,rss.html, stan na dzień 21.11.2005.

²⁵ Twórcy emotikonów prezentują je często na własnych stronach internetowych: <http://www.killtoy.net/portfolio.php?id=45&c=3&more=1>, stan na dzień 18.11.2005.

²⁶ Niektóre galerie emotikonów związane są ściśle z zainteresowaniami ich twórców i użytkowników. Emotikony stworzone przez kibiców Widzewa Łódź prezentowane są na stronie: <http://www.widzew.infocentrum.com/index.php?page=emotikony>, stan na dzień 19.11.2005.

Stosowanie emotikonów a specyfika komunikacji w Internecie

Pierwotnym przeznaczeniem emotikonów było wyrażanie nastroju, uczuć i emocji. Miały one stanowić substytut komunikacji niewerbalnej, a więc zastępować mimikę, intonację, gestykulację. Chciano za ich pomocą wyrażać smutek, radość, zdziwienie czy ironię. Obecnie emotikony nie ograniczają się jedynie do funkcji pierwotnej, a więc do przekazywania emocji w rozmowach za pośrednictwem Internetu. Coraz częściej wykorzystuje się je, aby poinformować o swoim lub czyimś wyglądzie, cechach charakteru, wydarzeniach. Emotikony mogą również oznaczać imiona postaci historycznych i bohaterów kreskówek. Zastępują pewne słowa, a nawet całe zdania. Wiele z nich funkcjonuje tylko w określonych grupach użytkowników (np. pojawiają się tylko na pewnych listach dyskusyjnych). Latwość posługiwania się emotikonami wynika z faktu, że wszędzie oznaczają one to samo, a ich opisy znajdują się na wielu stronach internetowych. M. Sokół zauważyła jednak, że znaczenie emotikonów bywa zmienne i zależne od kontekstu. Niektóre emotikony mogą być wieloznaczne. Niedomówienia niesie ze sobą :-X który oznacza posyłanie pocałunku, ale także może oznaczać, że osoba pisząca zachowa milczenie. Także emotikon :-@ oznaczać może krzyk, a innym razem polecenie, aby nie krzyczeć²⁶.

Tekst zamieszczony w Internecie może być wieloznaczny - odbiorca bardzo często nie zna nadawcy, a więc zazwyczaj nie wie, czy nadawca żartuje, czy pisze poważnie. Nawet jeśli osoby komunikujące się ze sobą przez Internet znają się, może dochodzić między nimi do nieporozumień, ponieważ pisane przez nich teksty, mogą nie brzmieć jednoznacznie. Emotikony mają za zadanie sprawić, aby wymowa komunikatu nie budziła wątpliwości. Idea przekazywania emocji pozostała, choć nie jest już główną funkcją emotikonów. Dziś ich celem jest również wzbogacenie, a właściwie uproszczenie rozmów prowadzonych za pośrednictwem Sieci.

Piotr Dębek, felietonista pisma „Chip”, w jednym ze swoich felietonów nazwał emotikony *semantycznymi protezami*. Uznał, że dodając na końcu zdania emotikon, nadawca przyznaje się do niezdolności tak precyzyjnego sformułowania zdania, aby odbiorca zrozumiał jego intencję. Stosowanie emotikonów sugeruje również, że odbiorca komunikatu jest zbyt ograniczony, by pojąć sens słów. „Stosując popularne buźki, przyznaję się do ociężałości umysłowej, a jednocześnie sugeruję, że i mój rozmówca do bystrych nie należy. Jeden mały zabawny znaczek i wszyscy są obrażeni” – napisał Piotr Dębek. Felietonista uważa, że stosowanie emotikonów obraża zarówno inteligencję nadawcy, jak i odbiorcy, a także jest źródłem konfliktów. Tymczasem to właśnie zaniechanie użycia emotikonów może być powodem nieporozumień pomiędzy nadawcą i odbiorcą, którzy, nie widząc wyrazu twarzy rozmówcy, nie słysząc intonacji, nie są w stanie odpowiednio odczytać przekazu, który dociera do nich np. za pośrednictwem e-maila czy komunikatora internetowego.

²⁶ M. Sokół, dz. cyt., s. 6

Piotr Dębek przyznaje jednak, że posługiwanie się piktogramami stało się nieuniknione, a problem związany z pismem obrazkowym w Internecie ma głębsze podłoże. „Grupy i fora dyskusyjne, IRC, czaty, a coraz częściej także e-maile i komunikatory internetowe to potop luźno powiązanych uwag”. Komentarze odbiegają od istoty dyskusji, często pojawiają się jednozdaniowe czy jednowyrazowe uwagi. W tej sytuacji trudno właściwie odczytać intencję autora. Felietonista stwierdził, że Internet uczynił bardziej widocznym zjawisko spłylenia dialogu i pozbawienia go kontekstu. Szybki przepływ informacji i chęć natychmiastowej reakcji na tę informację sprawia, że użytkownicy Internetu wołają, by ostrzegano, że dana wypowiedź jest kpina lub żartem. Piotr Dębek uważa, że internauci nie chcą tracić czasu na zastanawianie się nad intencją rozmówcy, jego stylem dyskusowania czy kontekstem wypowiedzi. W tym miejscu nasuwa się jednak pytanie, czy osoby, które biorą udział w dyskusji (np. na forum internetowym) mają możliwość poznać intencję rozmówcy, jeżeli ten nie wyrazi jej za pomocą odpowiednich emotikonów. To samo zdanie może zabrzmieć zupełnie inaczej z różnymi emotikonami i bez nich. Popularne na grupach dyskusyjnych sformułowanie „nie znasz się” będzie odebrane jako żart, jeśli nadawca opatrzy je uśmiechem. Taka sytuacja pojawia się zazwyczaj w momencie, gdy dyskusja zmierza ku końcowi, dyskutantom kończą się argumenty, ale problem nadal nie został rozstrzygnięty. To samo zdanie bez emotikonów oznaczających uśmiech czy zmrużenie oka (aby zasygnalizować żart) może być uznane za obraźliwe i spowodować konflikt.

Felietonista stwierdził, że nawet jeśli nie lubimy emotikonów, stosujemy je bardzo często, ponieważ bez nich jest trudniej się porozumieć. Przyczyną tego zjawiska jest prawdopodobnie fakt, że brakuje czasu, aby zastanawiać się nad intencjami rozmówców²⁷. Użytkownicy Internetu, ale nie tylko oni, oczekują od innych otwartości i wyraźnego deklarowania swoich sympatii lub antypatii. Zjawisko posługiwania się emotikonami może mieć wobec tego przyczyny głębsze niż tylko niedostatki techniczne rozmów w Sieci. Wiąże się prawdopodobnie z narastającą nieufnością wobec innych, z brakiem umiejętności porozumiewania się oraz z zanikiem empatii, która pozwoliłaby trafniej odczytywać sygnały wysyłane przez rozmówców.

Istnieje dylemat, w jaki sposób wytłumaczyć stosowanie *protez semantycznych*, a więc emotikonów. Można uznać, że jest to wymuszone przez ograniczenia techniczne związane z komunikacją w Sieci. Innym powodem bywa prawdopodobnie ubogie słownictwo rozmówców. Częstotliwość występowania emotikonów wiąże się także z rodzajem komunikacji. Znaki te odgrywają mniejszą rolę w poczcie elektronicznej, na listach dyskusyjnych, a większą - w porozumiewaniu się za pomocą komunikatorów internetowych, gdzie rozmowa toczy się szybciej.

Emotikony stały się częścią języka Internetu. Pojawiły się nawet reguły ich użycia.

²⁷ Piotr Dębek, *Poddaję się!* ;), „Chip” 2003, nr 12, http://www.chip.pl/arts/archiwum/n/articlear_75311.html, stan na dzień 23.11.2005.

Emotikony – pismo obrazkowe XXI wieku

Językoznawca Mirosław Bańko stwierdził, że nie powinno się stawiać znaków interpunkcyjnych po emotikonach. Jeżeli „uśmieški” kończą zdanie, zastępują kropkę. Jeśli pojawiają się w miejscu przecinka, również go zastępują. Mogą także zamykać nawias. Emotikony stosowane są jako znaki interpunkcyjne, ale przeciwieństwie do tradycyjnych znaków interpunkcyjnych, można je właściwie stawiać w dowolnym miejscu zdania²⁸.

Zasady używania emotikonów (dziś jeszcze dość swobodne) pojawiają się z woli samych internatów. Refleksje na temat zasadności używania „uśmiezków” pojawiają się na stronach www poświęconych Sieci. Użytkownicy Internetu niejednokrotnie nadużywają emotikonów, co zakłóca czytelność pisanych przez nich tekstów. Jednak coraz częściej pojawiają się osoby, które nie posługują się emotikonami, aby zwrócić uwagę na to, że są one nieprzydatnym wynalazkiem²⁹. Zdarzają się również opinie, że wypowiedzi, w których ilość emotikonów jest większa niż ilość słów, zazwyczaj nie wnoszą niczego do rozmowy³⁰. Jeden z użytkowników forum poświęconego komputerom i Internetowi PCLab napisał: „Emotki są przydatne. Natomiast jeżeli widzę, że w „poważnej” dyskusji ktoś stosuje co drugie zdanie kolorowa emotkę - mam wrażenie, że jest niedojrzały emocjonalnie. Albo ma problemy z wyartkułowaniem tego co chce powiedzieć - stąd proteza w postaci emotki”³¹. Użytkownicy forum PCLab dostrzegają niedostatki komunikacji w Sieci. Zdają sobie sprawę, że emotikony rekompensują brak możliwości usłyszenia intonacji, dostrzeżenia mimiki i gestykulacji rozmówcy³².

Wśród użytkowników wspomnianego forum dominuje opinia, że emotikony są potrzebne, ale nie powinny być nadużywane, ponieważ ich nadmiar źle świadczy o nadawcy tekstu i zakłóca odbiór wypowiedzi. Takie głosy pojawiają się w Internecie coraz częściej, choć można je jeszcze uznać za rzadkość. Forma komunikacji przy użyciu emotikonów zyskała popularność i jest wręcz nadużywana – pojawia się nie

²⁸ <http://slovníki.pwn.pl/poradnia/lista.php?szukaj=emotikon&kat=18>, stan na dzień 17.11.2005.

²⁹ Użytkownicy forum PCLab piszą:

²⁹ *Ismo obrazkowe pismem obrazkowym, ale to staje się protezą, coraz częściej miernym zastępstwem słowa. Wolę swoje nastroje wyrazić słowem* (Agnes);

²⁹ *Emotki to dowód postępującego regresu emocjonalnego w społeczeństwie* (spieq);

²⁹ *Hasz rację, tylko ta indywidualność jednym pozwala pisać wiersze i Ci nie mają problemu z wyrażaniem uczuć słowami, a inni (umysły bardziej techniczne) choćby referat napisał, to nie napisze tego co dokładnie by chciał i dla takich emotki są bardzo przydatne. Dlatego nie do końca rozumiem ten spór, który się tu toczy. Kto chce niech używa, kto nie chce niech nie używa.* (Press);

²⁹ <http://pclab.pl/thread37700-a.html>, stan na dzień 21.11.2005.

³⁰ Takie wypowiedzi, z powodu dużej ilości animowanych emotikonów, nazywane są *dyskoteką*.

³¹ Zachowano pisownię oryginalną:

³¹ toyak02), <http://pclab.pl/thread37700-a.html>, stan na dzień 22.11.2005.

³² Na temat zasadności używania emotikonów wypowiedziała się jedna z użytkowniczek forum PCLab (pisownia oryginalna):

³² *Słowa są w akcie komunikacji marnym procentem przekazu. emotki rozświetlają (a przynajmniej powinny) wątpliwości co do intencji autora i o ile ktoś celowo nie chce być dwuznaczny*

(ShadoWoman), <http://pclab.pl/thread37700-a.html>, stan na dzień 22.11.2005.

tylko w rozmowach internetowych i SMS-ach, ale nawet w ręcznie pisanych tekstach. Językoznawca Jan Grzenia uważa, że należy przewidywać uformowanie się języka elektronicznego, który będzie odmienny od mówionego i pisanego³³.

Pismo obrazkowe – historia lubi się powtarzać

Emotikony traktowane są jako nowość – wynalazek, który pojawił się w związku z powstaniem grup dyskusyjnych i rozwojem Internetu. Jednakże stanowią one jeden z elementów odradzającej się cywilizacji obrazkowej. Można dostrzec podobieństwo emotikonów chociażby do pisma Majów, w którym postać kota oznaczała właśnie kota (piktogram), a rysunek kota symbolizował spryt (ideogram)³⁴. Jest to ta sama zasada, która dotyczy odczytywania znaczenia emotikonów.

Pismo obrazkowe charakteryzowało się kilkoma niedoskonałościami, które doprowadziły do jego ewolucji (dziś nie można już mówić o jego zaniku). Przy pomocy piktogramu można było przedstawić procesy zachodzące między przedmiotami. W miarę upływu czasu, zaczęła pojawiać się potrzeba zapisywania pojęć abstrakcyjnych. Znaki, dzięki którym stało się to możliwe, noszą nazwę ideogramów. Pojęcia były zapisywane na zasadzie skojarzeń, np. słowo *klótnia* mogło być zapisywane ideogramem przedstawiających dyskutujących lub walczących ze sobą ludzi. We wczesnych rodzajach pisma stosowana była zasada: jeden symbol - jeden wyraz. Doprowadziło to do przesylenia systemu piśmienniczego. Dalszy rozwój pisma związany był z jego coraz większym stopniem abstrakcji. W miarę upływu czasu pismo zaczęło się przekształcać z wyrazowego w sylabiczne, w którym konkretny znak reprezentował określoną sylabę. Rozpoczął się proces integrowania pisma z mową, nie zaś, jak miało to miejsce do tej pory, z przedmiotem. Ten etap ewolucji języka związany był ze wzrostem wiedzy o języku. Powstało pismo alfabetyczne³⁵.

Materiały dostępne człowiekowi, narzędzia jakie wytwarzał, wpływały na to, w jaki sposób posługiwał się on obrazami i znakami. Decydujące znaczenie dla wyboru odpowiedniego materiału miała kwestia możliwości wytworzenia oraz kosztów. Obrazy ryto na kościach i muszlach. Używano kamieni, drewna, płytek glinianych i

³³ <http://slovníki.pwn.pl/poradnia/lista.php?szukaj=emotikon&kat=18>, stan na dzień 17.11.2005.

³⁴ Katarzyna Wilk, *Pismo i książka w okresie prekolumbijskim*, <http://www.wsp.krakow.pl/whk/wilk.html>, stan na dzień 23.11.2005.

³⁵ Istniejące obecnie oraz historyczne rodzaje można podzielić na cztery podstawowe rodziny: piktograficzno - ideograficzną, ideograficzno-wyrazową, sylabową i alfabetyczną. Zaliczyć możemy do nich następujące rodzaje pisma: 1)rodzina piktograficzno-ideograficzna: hieroglify egipskie, pismo sumeryjskie, pismo Majów, pismo Azteków; 2)rodzina ideograficzno-wyrazowa: współczesne pismo chińskie, współczesne pismo japońskie; 3) rodzina sylabowa: pismo klinowe, stosowane na terenie Mezopotamii, pismo linearne B, stosowane na Krecie; 4)rodzina alfabetyczna: protosemickie, fenickie, greckie, łacińskie, hebrajskie, arabskie, cyrylica.

¹ Sobczak, *Od obrazka do telefonu komórkowego, czyli jak ludzie porozumiewali się między sobą w czasie i przestrzeni*, http://www.promemoria.pl/arch/2003_9/komorka/komorka.html, stan na dzień 17.11.2005.

Emotikony – pismo obrazkowe XXI wieku

metalowych. Potrzeba komunikowania się, informowania, wymieniania myśli sprawiała, że ludzie szukali nowych sposobów porozumiewania się i utrwalania myśli. Przetwarzanie łatwo dostępnych włókien roślinnych na materiał do pisania, doprowadziło do powstania pierwszych poprzedników papieru³⁶. Pismo ewoluowało w miarę rozwoju technologii, które pozwalały na jego utrwalanie.

Duży wpływ na wspomniane tu zmiany miał wynalazek druku. Druk, a właściwie jedną z jego form, ksylografię, zaczęli stosować Chińczycy ok. VI w. n.e. Natomiast pomysł Johanna Gutenberga umożliwił mechanizację procesu zapisywania słów. Dzięki temu zaczęła obniżać się cena słowa drukowanego. Po wprowadzeniu do użytku maszyny drukarskiej napędzanej parą wodną (w 1814 roku) rozpoczęła się rewolucja informacyjna, polegająca na stosunkowo szybkim, tanim i powszechnym dostępie do informacji. Druki powstające pod koniec XIX wieku zawierały już ilustracje.

Dopiero w drugiej połowie XX wieku druk zaczął być zastępowany przez nośniki magnetyczne - możliwe do odczytu przy pomocy komputera³⁷. Obecnie wiele gazet i książek ukazuje się nie tylko w postaci papierowej, ale także w formie elektronicznej. Powyższy wywód pokazuje, że rozwój pisma był zależny od rodzaju materiałów, które człowiek miał do dyspozycji.

W tym miejscu należy powrócić do refleksji nad poprzednikiem emotikonów. Pismo obrazkowe składa się ze skonwencjonalizowanych, uproszczonych rysunków. Komunikację przy pomocy ikonografii, niezależnie od czasów, w jakich jest używana, cechuje istotna wada - niejednoznaczność. Dlatego interesująca jest refleksja nad współczesną kulturą obrazkową, która posługuje się piktogramami i ideogramami, pomimo ich niedoskonałości. Emotikony nie muszą być odczytane tak samo przez różnych odbiorców. Użytkownicy Internetu starają się temu zapobiec i opisują znaczenie tych znaków. Spis najczęściej używanych emotikonów wraz z opisami ich znaczenia można znaleźć na wielu stronach internetowych. Pismo obrazkowe ma jednak jeszcze jedną wadę, którą jest ogromna ilość znaków. Twórcy pisma obrazkowego XXI wieku nie zdołali tego błędu naprawić. Wystarczy przypomnieć, że na jednej ze stron internetowych odnotowano ponad 4 tysiące emotikonów. Ta ilość wynika prawdopodobnie z faktu, że nie ma jednego twórcy emotikonów – każdy może tworzyć nowe znaki lub przekształcać te, które już istnieją. Jednak większość użytkowników Internetu posługuje się zazwyczaj powyżej dwudziestoma emotikonami.

Pismo obrazkowe uważa się za nieskomplikowane, ponieważ każdy rysunek symbolizuje tu jakąś rzeczywistość konkretną. Człowiek przez wiele wieków opracowywał pismo alfabetyczne, które uznaje się za najbardziej precyzyjny sposób komuni-

³⁶ *Mala historia papieru. Od papirusu po papier. XX wieku*, oprac. D. Freyer, tłumaczył R. Plebański, <http://roman.plebanski.w.interia.pl/fruch.html>, stan na dzień 17.11.2005.

³⁷ L. Sobczak, dz. cyt

kowania się i traktuje jako najdoskonalszy wynik refleksji nad językiem³⁸. Powstanie Internetu stało się bodźcem do refleksji nad istotą komunikacji. Analizując ewolucję form komunikacji, można dojść do wniosku, że nie zawsze najbardziej skomplikowane formy porozumiewania się są najskuteczniejsze z punktu widzenia ich użytkowników.

Internetowe hieroglify

Emotikony pod wieloma względami są podobne do hieroglifów, a więc znaków pisma egipskiego³⁹. W języku egipskim istnieje tylko jedno określenie na oznaczające pisanie i rysowanie - wskazuje to na ścisły związek wyrazu i obrazu. Wśród emotikonów, podobnie jak wśród hieroglifów, można wyróżnić piktogramy, które graficznie przedstawiają przedmioty, istoty żywe, sytuacje oraz ideogramy - rysunki przedstawiające przedmioty wprost lub mające znaczenie przenośne. Np. stosowany przez starożytnych Egipcjan rysunek przedstawiający berło faraona obok znaczenia dosłownego mógł oznaczać panowanie.

Ideograficzny sposób zapisu był wystarczający, gdy tekst dotyczył przedmiotów konkretnych, zawodził zaś przy pojęciach abstrakcyjnych. Przy odczytywaniu pisma przyjmowano zasadę rebusu: zapisane wyrazy mogły mieć znaczenie konkretne lub oderwane. Powodowało to pewne trudności, np. znak wyobrażający jeden przedmiot mógł wyrażać różne treści, odpowiadać wyrazom o różnym brzmieniu. W przypadku emotikonów takie nieporozumienia starają się rozwiewać osoby tworzące strony internetowe poświęcone emotikonom, na których zamieszcza się spisy znaków wraz z ich objaśnieniami.

W piśmie egipskim, tam gdzie mogła wystąpić dwuznaczność, stawiano znaki znaczeniowe, tzw. determinatywy. Były to obrazki umieszczane na końcu słowa, precyzyjnie określające znaczenie wielofunkcyjnego znaku w konkretnym tekście. Można wskazać tu wyraźne podobieństwo do emotikonów, które mają za zadanie określić jednoznacznie intencję nadawcy, aby uniknąć nieprawidłowego odczytania znaczenia tekstu. Dodatkowa rola determinatywów polegała na stanowieniu przerwy między wyrazami, Egipcjanie bowiem nie stosowali znaków przestankowych⁴⁰. Można tu dostrzec kolejną zbieżność, ponieważ emotikony pełnią również funkcję znaków przestankowych, a właściwie zastępują je.

³⁸ B. Spieralska, *A gdyby tak to zapisać?*, http://www.wiwi.pl/kulturaantyczna/eseje/agdybytak_01.asp, stan na dzień 17.11.2005.

³⁹ Na tej podobnej zasadzie można porównać emotikony np. z pismem chińskim, gdzie również występowały piktogramy - stylizowane obrazy fizycznych obiektów. Piktogramy proste opisywały znakami pojęcia takie jak słońce (wyrażone kółkiem z kropką w środku), księżyc (w walcu półksiężyc również z kropką w środku), a także zwierzęta, przedmioty codziennego użytku itd. Piktogramy nie mogły wyrazić pojęć abstrakcyjnych, dlatego zaczęto stosować ideogramy. I tak na przykład znak, w którym z lewej strony występuje piktogram słońce, a z prawej księżyc, oznacza *oświecony*.

⁴⁰ (CRI), *Pochodzenie chińskiego pisma*, <http://pl.chinabroadcast.cn/189/2005/06/14/2@30927.htm>, stan na dzień 29.11.2005.

⁴⁰ A. Sokół, *Pismo w starożytnym Egipcie*, <http://www.wsp.krakow.pl/whk/sokol.html>, stan na dzień 18.11.2005.

Emotikony – pismo obrazkowe XXI wieku

Pismo obrazkowe ewoluowało, przeobraziło się w pismo klinowe, a następnie w pismo fonetyczne. Emotikony są jednym z ogniw w tym łańcuchu przemian. Porównanie emotikonów do hieroglifów pozwala dostrzec ewolucję kultury od przedpiśmienej do popiśmienej⁴¹.

Emotikony a kultura obrazkowa

Z cywilizacją obrazkową wiąże się wiele kontrowersji. Niektórzy uważają, że kultura wizualna jest zagrożeniem dla czytelnictwa i należy chronić przed nią młodzież. „To groźne w kraju zacofanym utożsamienie nowoczesności i pólanalfabetyzmu przenika często do programów szkolnych i jest przez nie sankcjonowane jako norma. Rozróżnienie pomiędzy narzucaniem normy a rzeczywistym brakiem potrzeb wydaje się kluczem do zrozumienia tej sytuacji” – tak o cywilizacji obrazkowej napisali: Janusz Maciejewski (prezes PEN Club-u) i Andrzej Nowakowski (prezes Polskiej Izby Książki)⁴².

Współczesna kultura masowa, również kultura Internetu, jest w coraz większym stopniu kulturą ikoniczną. Słowa zastępowane są przez obrazy. Ponieważ jest to zjawisko o szerokim zasięgu, nie można go ignorować, ale również nie należy go demonizować. Istotne jest badanie mechanizmów, dzięki którym rośnie znaczenie kultury wizualnej oraz refleksja nad wpływem kultury obrazkowej na postawy i zachowania społeczne. Dowiedziono już, że telewizja odgrywa tu znaczącą rolę, jednak wciąż niewiele jest refleksji nad Siecią. Internet jest specyficznym medium, ponieważ jego kulturę tworzą wszyscy internauci.

Elektroniczne media są nierozdzielnie związane z funkcjonowaniem kultury popularnej. Popkultura oferuje współczesnemu człowiekowi niespotykaną wcześniej możliwość wyboru. Internet jest w związku z tym nazywany najbardziej demokratycznym medium. Jednocześnie obarcza się go odpowiedzialnością za wiele negatywnych zjawisk społecznych⁴³. Jednym z zarzutów jest doprowadzenie do *macdonaldyzacji języka*. Zjawisko to polega na nadmiernym upraszczaniu wypowiedzi, wprowadzaniu zapożyczonych terminów. Użytkownicy Internetu są piętnowani za nadmierną skrótowość, uleganie presji, która sprawia, że reakcja musi być natychmiastowa. Kulturę obrazkową wini się za obniżenie jakości języka. Krzysztof Przyłucki zauważa, że zamiast pisać pozdrowienia z wakacji, ludzie coraz częściej wysyłają zdjęcia (MMS-y). „Komunikacja między ludźmi oraz między ludźmi a maszynami odbywa się w coraz mniejszym stopniu na poziomie języka, a w coraz większym - za pomocą mieszanki tekstu, obrazu i dźwięku” – dodaje. Autor artykułu zatytułowanego *Manipulator uchylnoścycznozwrotny* dodaje jednak, że język zmieniał się w miarę, jak ewoluowały

⁴¹ M. McLuhan, dz. cyt., s. 198.

⁴² *Komunikat Biura Polskiej Izby Książki nr 6 2001 - dnia 19 czerwca 2001 roku*, http://www.pik.org.pl/archiwalny/html/komunikat_6_01.htm, stan na dzień 18.11.2005.

⁴³ Waldemar Kuligowski, *Kultura popularna jako wolność*, „Polonistyka” 2002, nr 1, s. 5-8

technologie. Jest to zjawisko nieuniknione – gdyby nie te zmiany, człowiek nie byłby w stanie opisać nowego świata⁴⁴. Co więcej – gdyby nie rozwinął się nowy język, ludzie nie byłoby w stanie w pełni korzystać z technologii pozwalających na szybką komunikację.

Na początku XXI wieku można obserwować nie tylko pojawienie się nowego języka, ale również jego przeobrażenia. System komunikacji polegający na stosowaniu emotikonów zmienia się – widoczne jest tu odchodzenie od funkcji emotywnych i zwracanie większej uwagi na funkcję informacyjną języka. Emotikony, które w założeniu twórców miały służyć ekspresji uczuć, dziś w coraz większym stopniu mają przekazywać informacje. Współczesny człowiek dąży do syntezy faktów, wprowadza skróty, uproszczenia. Proces ten prowadzi do spływania sensu informacji, ale jednocześnie pozwala poradzić sobie z ich zalewem.

Współczesna kultura popularna jest w coraz większym stopniu kulturą obrazkową - słowa ustępują miejsca komunikacji wizualnej. Pojawiła się więc potrzeba interpretacji znaków ikonicznych i badania nowych zjawisk medialnych. Jadwiga Gnybek w jednym ze swych felietonów streściła historię pisma – od rysunków na glinianych tabliczkach po alfabet. Celem ewolucji jest doskonalenie, a więc człowiek przez wieki doskonalił technikę przekazywania informacji, kilka tysięcy lat spędził na budowie metod komunikacji opartych o alfabet. Felietonistka traktuje powrót do pisma obrazkowego jako dowód, że formy komunikacji międzyludzkiej ulegają uwstecznieniu⁴⁵. Uważa to zjawisko nie tylko za intrygujące, ale również za niepokojące, ponieważ powrót do pisma obrazkowego oznacza zamianę słowa pisanego na obrazek (szablon) opatrzone czasem tekstem. Pisze: „Cóż, a może to kolejny signum temporis wieku człowieka jednokomórkowego wyposażonego w cyfrowy aparat, polifoniczny dzwonek i simlock, wieku przekazu obrazkowego wypierającego mozolny przekaz słowny. Felietonistka zadaje jednocześnie pytanie: Jeśli prawdą jest to, co twierdzą naukowcy, że umysł człowieka znacznie więcej informacji przyswaja sobie z przekazu obrazkowego, to czemu straciliśmy tyle czasu na formowanie komunikacji opartej na piśmie?”⁴⁶.

Pismo obrazkowe jest jednym z charakterystycznych elementów kultury masowej, ponieważ jest proste w odbiorze. W związku z tym, posługiwanie się emotikonami postrzegane jest często jako efekt myślowego lenistwa. Fakt, że powstanie emotikonów było uwarunkowane technicznymi cechami Internetu, pozostaje niekiedy niezauważony. W pewnych sytuacjach użycie emotikonu jest wręcz wskazane – np. wtedy, gdy internauta chce nadać swej wypowiedzi jednoznaczny ton i uniknąć nieporozumień.

⁴⁴ Krzysztof Przyłucki *Manipulator uchylny i niezwrótny*, http://www.computerworld.pl/artykuly/49245_1.html, stan na dzień 03.10.2005.

⁴⁵ J. Gnybek opisuje tzw. pepety (*.ppt). Pepety są nową formą komunikacji w przedsiębiorstwach. Ten nowy sposób przekazywania informacji, będący na pograniczu literatury i plastyki, oparty jest na technologii edytora Power Point. Jadwiga Gnybek, *Pismo obrazkowe górą, a alfabet do lamusa*, „CIO. Magazyn Dyrektorów IT” 2005, nr 4, <http://cio.cxo.pl/artykuly/47657.html>, stan na dzień 17.11.2005.

⁴⁶ Tamże.

Emotikony – pismo obrazkowe XXI wieku

Emotikony są przez użytkowników Internetu niejednokrotnie nadużywane, co zakłóca czytelność pisanych przez nich tekstów. Idea, jaka przyświecała autorom emotikonów, została wypaczona, co spotkało się z krytyką samych internautów – twórców kultury Internetu. Zastępowanie słów „gram na komputerze” odpowiednim znakiem, stanowi dowód lenistwa, a nadużywanie emotikonów świadczy o niedojrzałości użytkownika Sieci. Krytycy cywilizacji obrazkowej nie zawsze potrafią odróżnić zasadne użycie emotikonu od użycia błędnego. Znaki odzwierciedlające stan emocjonalny osoby piszącej są potrzebne.

Kultura Internetu jest kontrowersyjna. Bywa krytykowana za schlebienie cywilizacji obrazkowej, upraszczanie form komunikacji, doprowadzenie do posługiwania się piktogramami zamiast alfabetem. Emotikony można jednak uznać za kolejny etap rozwoju form komunikowania się. Rozmowy za pośrednictwem Internetu bywają trudniejsze od dyskusji „twarzą w twarz”, ponieważ łatwo dochodzi w nich do nieporozumień. Rozmówcy, którzy nie widzą się, a często również nie znają, mają trudność z odczytaniem sarkazmu czy ironii w lapidarnym tekście opublikowanym np. na forum internetowym. Komentarze poważne mogą być odczytane jako żarty – i odwrotnie. Można krytykować posługiwanie się emotikonami i przypisywać ich istnienie wpływowi kultury niskiej, obrazkowej, jednak trafniej byłoby stwierdzić, że jest to element ułatwiający komunikowanie się w społeczeństwie sieciowym.