

Leszek Szymański

Substytuty elementów parawerbalnych i niewerbalnych w komunikacji tekstowej w Internecie

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 3-4, 148-157

2007-2008

Artykuł został 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.

Leszek Szymański

Substytuty elementów parawerbalnych i niewerbalnych w komunikacji tekstowej w Internecie

Słowa kluczowe: komunikacja w Internecie, komunikacja parawerbalna, komunikacja niewerbalna, emotikony

Key words: Internet communication, paraverbal communication, nonverbal communication, emoticons

Porozumiewając się za pomocą synchronicznych tekstowych form komunikacji w Internecie, w których nadawca i odbiorca są równocześnie obecni w procesie aktu komunikacyjnego, użytkownicy próbują „pisać tak, jak się mówi” – czyli używają pisemnego kanału komunikacyjnego do imitacji kanału mówionego. Synchroniczna tekstowa komunikacja oparta na Internecie, w przeciwieństwie do interakcji „twarzą w twarz”, narzuca interlokutorom pewne ograniczenia. Ich źródło stanowią różnice między tradycyjnymi kanałami komunikacyjnymi, pismem i mową, jak również połączenie obu kanałów komunikacyjnych w formę przekazu, w której następuje stylizacja pisma na język mówiony. Niemniej jednak internauci starają się przekazywać elementy komunikacji mówionej, wykorzystując tekstową naturę środowiska komunikacyjnego Internetu. Użytkownicy czatów, jak i innych form komunikacji internetowej opartej na tekście i prowadzonej synchronicznie, stosują różne znaki umowne mające na celu zrekompensowanie braku kodu parawerbalnego, czyli sposobu artykulacji danej wypowiedzi, jak i niewerbalnych cech komunikacji mówionej, czyli komunikatów nadawanych przez postawę ciała. Komunikaty te są nieobecne w synchronicznej komunikacji internetowej opartej na tekstowej formie przekazu. Znaki stosowane są także w celu uniknięcia bądź wyjaśnienia niezrozumień występujących ze względu na wykorzystywanie tekstowej formy przekazu do imitacji komunikacji mówionej.

1. Zastępowanie sygnałów parawerbalnych

1.1. Znaki interpunkcyjne

Spośród narzędzi używanych przez internautów w celu zastępowania sygnałów parawerbalnych nietrudno zauważyć obecność symboli charakterystycznych dla pozainternetowych form komunikacji pisemnej, a mianowicie

nowicie wykrzykników „!” i pytajników „?”. W komunikacji internetowej znaki te używane są z zachowaniem ich znaczenia i funkcji przejętej z tradycyjnej komunikacji pisemnej (w przykładach zachowano pisownię oryginalną):

```
<osoba1> jest tu kto?
<osoba2> tak!
<osoba3> ja tez!
```

Powyższy przykład ilustruje zastosowanie tradycyjnych znaków interpunkcyjnych w środowisku czatu internetowego. W związku z tym, że użytkownicy czatów oraz im podobnych form komunikacji internetowej często ograniczają się do używania symboli graficznych znajdujących się na klawiaturze komputera, jak i z tym, że te formy komunikacji nie umożliwiają zastosowania intonacji w formie dźwiękowej, stosuje się znaki interpunkcyjne w celu zapewnienia komunikatowi jednoznaczności. Najczęściej spotykanymi znakami są znaki emocji, będące jednocześnie znakami prozodycznymi – wspomniane znaki pytajnik i wykrzyknik. Podobnie jak w tekście pisanym, pytajnik „?” wskazuje na intonację rosnącą, charakterystyczną dla pytań, podczas gdy wykrzyknienie wyrażane jest przy użyciu wykrzyknika „!”.

Omówione wyżej dwa symbole nie są jednak jedynymi stosowanymi przez internautów. Wykorzystują oni także inne znaki wspomagające wyrażanie prozodii, jak na przykład znak wielokropka „...”. Jego zadaniem jest odzwierciedlenie pauz i zastanawiania się, cech charakterystycznych dla komunikacji werbalnej, na przykład:

```
<ktoś> niech pomysle... jeszcze chwilke.
```

W podobny sposób używany jest w funkcji prozodycznej znak myślnika „-”, sugerujący pauzę bądź moment zastanowienia.

Inne zauważalne zjawisko to brak w synchronicznej tekstowej komunikacji w Internecie znaków oddzielających. Niezwykle rzadko można zaobserwować zdania zakończone kropką; najczęściej znak ten jest pomijany:

```
<neotnap> w mych sluchawkach leci techno
<kysiu> czesc
<neotnap> kysiu co za refleks
<kysiu> widzisz moje zycie jakos tak nie kreci sie wokol irc przepraszam
<neotnap> ehhe
<neotnap> moje tez
<neotnap> :)
<kysiu> wiec nie wymagaj zebym pisal odpowiedzi natychmiast
<neotnap> :)
<neotnap> sora
<neotnap> moj blad
<kysiu> przepraszam ale troche zly jestem wybaczcie
<neotnap> luzik
<neotnap> masz wkoncu „te” dni
```

Powyższa rozmowa, przeprowadzona w sytuacji komunikacji werbalnej „twarzą w twarz”, mogłaby być nazwana „wymianą zdań”. Jednakże biorąc pod uwagę substancję graficzną tego dialogu, nie można żadnej z tych wypowiedzi nazwać zdaniem, gdyż żadna z nich, wbrew zasadom interpunkcji, nie została zakończona odpowiednim znakiem przestankowym. Zamiast wpisywania znaków przestankowych, w tym przypadku kropek, użytkownicy wciskali klawisz „Enter”, co powodowało zakończenie danej wypowiedzi oraz pojawienie się napisanego tekstu na ekranach interlokutorów.

Dialog między <kysiu> i <neotnap> pozbawiony jest także innego znaku przestankowego, a mianowicie przecinka. W przeciwieństwie do kropek, zastępowanych „przeskoczeniem” do kolejnej linii tekstu, przecinki nie zostały zastąpione w żaden sposób. Przyczyn pomijania znaków kropki i przecinka można doszukiwać się w pośpiechu towarzyszącym komunikacji synchronicznej, który przekłada się na zachwiania norm poprawnościowych.

1.2. Zwielokrotnienie symboli

Zabieg przejścia znaków interpunkcyjnych z tradycyjnego pisma wydaje się mało skuteczny w odzwierciedlaniu cech komunikacji mówionej, szczególnie prozodii. Jak zauważa Světlá Čmejrková, znaki interpunkcyjne są często zestawiane oraz zwielokrotniane. Stosowanie wielu znaków interpunkcyjnych, na przykład: „.....”, „?????????????” czy „!!!!!!!!!!!!!!!”, ma na celu zastąpienie nieobecnych cech prozodycznych¹. Poza tym wielokrotność znaków interpunkcyjnych jest ukierunkowana na ukazanie dodatkowej intensyfikacji wyrażenia przez nadawcę oraz wyrażenie stanu emocjonalnego:

```
<sven> from hungary
<otto> hungarian?????????????????
<sven> right :)
<otto> great!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
```

Jednakże internauci zwielokrotniają nie tylko znaki interpunkcyjne. Proces ten można zauważyć także w odniesieniu do liter. Ma to na celu emfazę danego fragmentu wypowiedzi:

```
<lila> hiiiiiiiiiiii !!!!!!!!!!!!!!! :)
<rosie> HELOOOOOOOOOO
<mala^^> jaaaaaaak mnie wszystko boliiiiii
```

Powyższe przykłady ukazują zastosowanie zwielokrotnienia liter w celu wyrażenia wydłużonej artykulacji samogłosek, podkreślenia ekspresywnej

¹ S. Čmejrková, *Czech on the Network: Written or Spoken Interaction?*, [w:] *Dialogue Analysis and the Mass Media. Proceedings of the International Conference, Erlangen, April 2-3, 1998*, red. B. Naumann, Tübingen 1999, s. 113–126.

intonacji². W przypadku <lila> i <rosie> mnogie użycie liter wyraża radość towarzyszącą obu osobom w momencie powitania kogoś znajomego. Przeciwnieństwem ich radości jest ból i smutek, a także narzekanie na formę fizyczną, wyrażone przez osobę o pseudonimie <mala^^>. Zwielokrotnienie samogłosek w tym przypadku ma wyrazić rozpacz i cierpienie, a jednocześnie wywołać u odbiorcy współczucie. Powielenie samogłosek stanowi odzwierciedlenie wydłużenia głósłki w mowie. Jest to proces naturalny dla przekazu mówionego; jednak takie wydłużenie samogłósłki w mowie jest właściwe w przypadku samogłósłek akcentowanych, podczas gdy w „boliiii” przedłużeniu ulega samogłósłka nieakcentowana. Jest to czynność nienaturalna w komunikacji mówionej.

1.3. Wielkie litery

Ostatni przytoczony fragment czatu zawiera przykład kolejnego sposobu używanego przez internautów w celu zastąpienia cech paralingwistycznych nieobecnych w synchronicznej tekstowej komunikacji internetowej. Zastosowane przez <rosie> wielkie litery (dodatkowo powielone) mają uwydatnić wyrażenie, dodać mu ekspresji. Zgodnie z zasadami Netykiety, czyli zbioru reguł zachowań obowiązujących w komunikacji internetowej, stosowanie wielkich liter oznacza krzyk i dlatego wielkich liter powinno się używać z umiarem, tylko w uzasadnionych sytuacjach. Jednakże nie wszyscy internauci przestrzegają tej zasady, bądź też nie są świadomi jej znaczenia. Obrazuje to następujący fragment czatu:

```
<mech> CZE WSZYSTKIM CZATOWNIKOM!!!!
<krzysio> cze mech! nie krzycz!
<krzysio> wylacz capslock'a
```

Jest to przykład nieświadomego użycia wielkich liter przez użytkownika kryjącego się pod pseudonimem <mech>, który dalej jest instruowany o tym znaczeniu przez internautę o pseudonimie <krzysio>. Prawdopodobnie <mech> użył wielkich liter bez żadnego powodu. Mógł też jednak, za pomocą wielkich liter, chcieć podkreślić swoje powitanie oraz wyrazić towarzyszące mu emocje. W przytoczonym fragmencie <krzysio> prosi, aby <mech> przestał krzyczeć, a co za tym idzie, aby przestrzegał Netykiety.

Ciekawą interpretację znaczenia zapisu wyrazów wielkimi literami w komunikacji internetowej zaprezentował Markus Schulze. Jego zdaniem, komunikaty pisane wielkimi literami wyróżniają się spośród potoku komunikacyjnego, który zazwyczaj zapisywany jest małymi literami³.

² Ch. C. Werry, *Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat*, [w:] *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-cultural Perspectives*, red. S. C. Herring, Amsterdam 1996, s. 47–63.

³ M. Schulze, *Substitution of Paraverbal and Nonverbal Cues in the Written Medium of IRC*, [w:] *Dialogue Analysis and the Mass Media...*, s. 65–82, 77.

Warto też zwrócić uwagę na brak wielkich liter na początku wypowiedzi. Ta cecha, podobnie jak brak znaków interpunkcyjnych oddzielających, może wynikać z pośpiechu internautów. Nie zaobserwowano jednak żadnej funkcji celowego pisania małą literą wyrazów rozpoczynających wypowiedzenia.

2. Zastępowanie sygnałów niewerbalnych

Jak już wspomniano, podczas interakcji „twarzą w twarz” interlokutorzy wspomagają wyrażanie znaczeń mową ciała, zarówno celowo, jak i bezwiednie. Jednakże tekstowa natura komunikacji w Internecie uniemożliwia wykorzystanie informacji przekazywanych przez niewerbalną stronę interakcji. W związku z tym internauci wprowadzili i stosują różne zabiegi w celu wyrażenia emocji, nastrojów, mimiki twarzy czy postaw ciała.

2.1. Wbudowane komendy

Jednym ze sposobów radzenia sobie z brakiem elementów komunikacji niewerbalnej jest używanie przez internautów wbudowanych komend, będących integralną częścią oprogramowania dedykowanego synchronicznej tekstowej komunikacji w Internecie. Wpisanie komendy powoduje pojawienie się w oknie czatu odpowiedniego komunikatu, wyrażonego w trzeciej osobie liczby pojedynczej i dodającego niejako narracji do rozmowy. Na przykład jeśli użytkownik o pseudonimie <hatchet> wpisze „+me nods”, „!me nods” bądź „/me nods”, w zależności od używanego programu, to na ekranie pojawi się komunikat:

```
*hatchet nods  
[*hatchet kiwa głową]
```

Oprócz powyższej komendy, programy dedykowane rozmowom w czasie rzeczywistym umożliwiają użycie wielu innych komend, których zadaniem jest wspomoczenie komunikacji pozbawionej elementów niewerbalnych. Christopher Werry wymienia 38 różnych komend⁴, które znalazł w jednym tylko kanale rozmów IRC⁵. Można tam znaleźć, między innymi, POKE (szturchnąć), KISS (dać buziaka), CARESS (pieścić), KNEEL (klękać), WINK (mrugnąć) czy POUT (dąsać się). W zależności od kanału, na którym używa się komend, polecenie KISS może zostać użyte w następujący sposób: najpierw internauta, przykładowo o pseudonimie <brian>, pisze komendę „!kiss meg”. Rezultat wyświetlony na ekranie monitora zależy

⁴ Ch. C. Werry, dz. cyt.

⁵ IRC to skrót od Internet Relay Chat; jest to usługa sieciowa umożliwiająca komunikację tekstową w czasie rzeczywistym.

od tego, jak zaprogramowano aplikację, żeby reagowała na ową komendę. W wyniku tego możemy otrzymać:

*brian meg a passionate kiss
[*brian daje meg czułego buziaka]

lub

*brian kiesses meg
[*brian całuje meg]

lub

*brian serdecznie cmoka meg w policzek oczywiscie :P

Oprócz opisanej funkcji, niektóre z komend mogą także wytwarzać elementy mające odzwierciedlać w swej formie graficznej konkretne rzeczywiste przedmioty. Przykładem może być tutaj komenda ROSE, używana na kanałach komunikacyjnych programu IRC. W wyniku użycia tej komendy na ekranie pojawia się symbol, który ma reprezentować kwiat róży (ang. *rose*):

Juliet sends thee a rose... @}-'-'--- 6.

2.2. Gwiazdki

Inną formą zastępowania brakujących sygnałów niewerbalnych w komunikacji internetowej jest znak gwiazdki „*”. Używa się go w celu uzupełnienia wiadomości komentarzem zawierającym czasownik bądź całe wyrażenie czasownikowe. Szczególne zastosowanie gwiazdek to przekazanie zachowania nadawcy, które w naturalnej sytuacji interakcji „twarzą w twarz” byłoby widoczne dla odbiorcy:

<hatchet> witam panstwa
<krzysio> witamy, witamy *podaje dlon na powitanie*

W powyższy sposób najczęściej wyraża się uściski, uściski dłoni, pocałunki, a także inne czynności fizyczne, obecne w komunikacji werbalnej, a z oczywistych powodów wyeliminowane z interakcji internetowej. Poza tym gwiazdki używane są w celu wyrażania emocji:

<jack> zdalem!!!! *happy*

Ciekawe spostrzeżenie odnośnie genezy tego znaku przedstawia Schulze. Zauważa on, że już wcześniej za pomocą gwiazdek wyrażano komunikaty niewerbalne w komiksach⁷.

⁶ Ch. C. Werry, dz. cyt., s. 61.

⁷ M. Schulze, dz. cyt., s. 75.

Analizując komunikację na polskich czatach internetowych, nie sposób nie zauważyć, że znakiem mającym tę samą funkcję co gwiazdka, ale częściej używanym, jest nawias ostrokątny „< >”. Oto przykłady jego zastosowania:

<ella> spac mi sie chce <zief>

lub

<kriiss> do zobaczenia <macha chusteczka na pozegnanie>

Powodu częstszego użycia nawiasu ostrokątnego należy upatrywać w charakterystyce najpopularniejszego w Polsce komunikatora internetowego, Gadu-Gadu. Jedną z funkcji tego programu jest możliwość wzbogacania rozmowy dodatkowymi elementami, na przykład obrazkami, które można wstawiać, korzystając z okienka wyboru. Owe elementy graficzne pojawiają się również wtedy, kiedy między „<” a „>” wpisujemy odpowiednią komendę. Stąd też użytkownik znający owe komendy stosuje je również w innych środowiskach komunikacyjnych, w których widoczne są one jedynie w postaci tekstu wpisanego w nawiasy.

2.3. Emotikony

Narzędziem najczęściej używanym w celu zastąpienia brakujących sygnałów komunikacji niewerbalnej są emotikony. Za ich pomocą internauci wyrażają myśli i emocje, bez konieczności pisania słów czy też całych wyrażeń. W komunikacji bezpośredniej „twarzą w twarz” nadawca wspomaga odbiorcę w percepcji komunikatu kodem niewerbalnym, adekwatnie do zamierzonych intencji. Jednakże w interakcji internetowej możliwość ekspresji jest ograniczona zestawem symboli znajdujących się na klawiaturze. W związku z tym interlokutorzy w przeróżny sposób układają owe symbole z klawiatury w konwencjonalne kombinacje, za pomocą których przekazują komunikaty niewerbalne.

Termin „emotikon”⁸ powstał jako złożenie leksemów *emotion* (ang. ‘emocja’) oraz *icon* (ang. ‘ikona’). Istnieje też pogląd, że termin ten to złożenie leksemów *emotion* oraz *console* (ang. ‘konsola’). Niemniej jednak oba poglądy wskazują, że – czy to wyrażany za pomocą konsoli, czy też jako obrazek albo ikona – emotikon wyraża emocje nadawcy.

Za pierwszy przypadek użycia emotikonu uznaje się wiadomość przekazaną pocztą elektroniczną w kwietniu 1979 roku, kiedy Kevin Mackenzie zastosował kombinację znaków klawiaturowych „-)” (symbol łącznika „-” reprezentuje język, natomiast zamknięty nawias okrągły „)” – wydęty policzek). W ten sposób Mackenzie chciał wyrazić, że jego wiadomość mia-

⁸ Można także spotkać żeńską odmianę tego terminu – emotikona.

ła żartobliwy charakter⁹. Pomysł Mackenziego nie zyskał jednak aprobaty wśród internautów, wskutek czego ów pierwszy emotikon nie został rozpowszechniony.

W obecnie znanej formie pierwsze emotikony pojawiły się 19 września 1982 roku¹⁰. W związku z niewłaściwą percepcją wypowiedzi pojawiających się na forum dyskusyjnym Carnegie Mellon University w Pittsburgu (Stany Zjednoczone), które w intencji ich nadawców miały być humorystyczne, Scott Fahlman, tamtejszy informatyk, zaproponował nowe kombinacje symboli znajdujących się na klawiaturze komputerowej. Chodziło mu o wyrażenie mimiki twarzy. Fahlman zasugerował, aby kombinacją klawiszy „;-)” oznaczać zadowolenie lub żart, natomiast kombinacja symboli „:(“ miała oznaczać niezadowolenie. Zgodnie z koncepcją Fahlmana, dwukropek „:” reprezentuje oczy, łącznik „-” nos, natomiast nawias okrągły „)” lub „(“ kształt ust w momencie wyrażania danego stanu emocjonalnego¹¹. Propozycje Fahlmana szybko zyskały swoich zwolenników, a ich użycie rozpowszechniło się wśród innych użytkowników sieci. Potrzeby komunikacyjne internautów doprowadziły jednak do dalszego rozwoju emotikonów. Konieczność przekazywania innych emocji czy komunikatów, wyrażanych w interakcji „twarzą w twarz” za pomocą mimiki, doprowadziła do powstawania coraz to nowszych symboli. Te najczęściej spotykane prezentuje poniższa tabela.

Tabela 1

Najpopularniejsze emotikony oraz ich znaczenie¹²

Emoticon [emotikon]	Meaning [znaczenie]
:-) or :)	happiness, pleasure, humor, satisfaction, smile [szczęście, zadowolenie, humor, satysfakcja, uśmiech]
:(or :(sadness, frown, unhappiness, dissatisfaction [smutek, bocyć się, niezszczęście, niezadowolenie]
;-) or ;)	winking one's eye [mrugnęcie okiem]
;(or ;(crying [płacz]
:o or :o	shock, surprise, "with one's mouth widely open" [szok, zaskoczenie, „otorzył szeroko usta”]
:@	screaming, shouting [wrzask, krzyk]
: or : or :/ or :/	indifference [obojętność]
:-] or :-[sarcasm [sarkazm]
:-D or :D	grin [szeroki uśmiech]
:-P or :P	sticking out one's tongue [wystawienie języka]

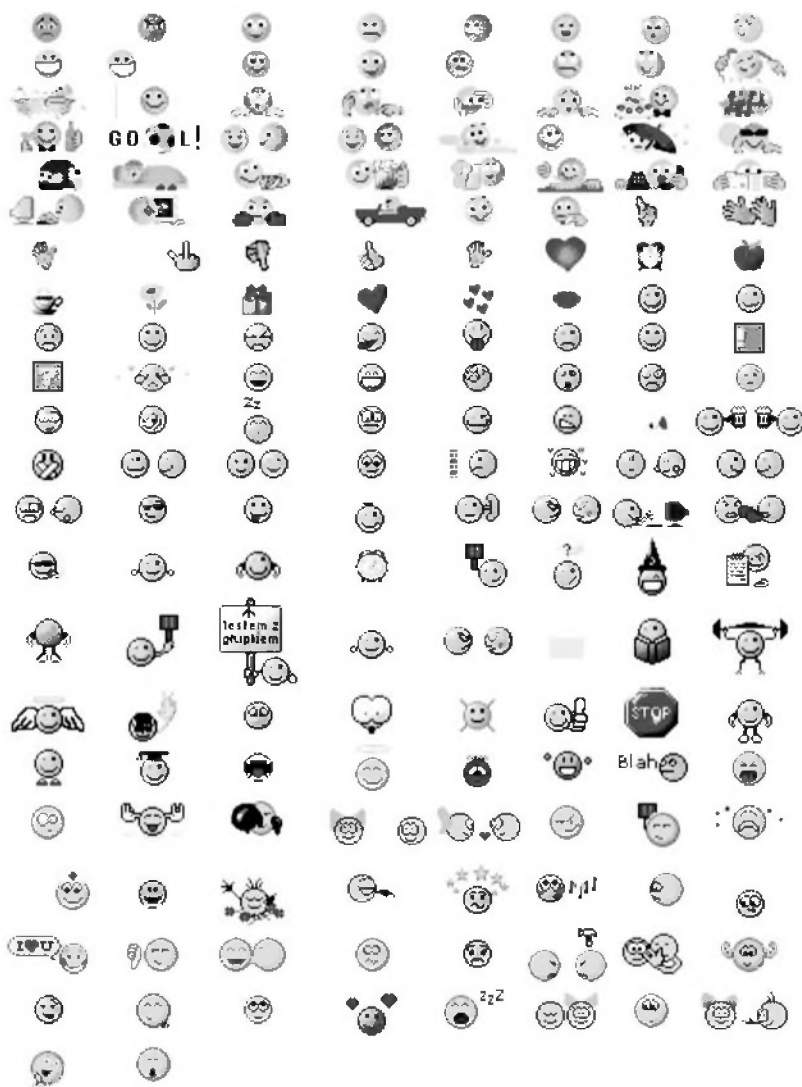
⁹ M. Loftus, *Great Moments in E-mail History*, „U.S. News & World Report”, 22 marca 1999, [online] <<http://www.keepmedia.com/ShowItemDetails.do?itemID=223030&extID=10032&oliID=213>>, dostęp: 10.11.2006.

¹⁰ S. Mohun, *Emoticons*, „Guardian Unlimited”, 19 września 2002, [online] <<http://www.guardian.co.uk/netnotes/article/0,6729,795227,00.html>>, dostęp: 10.11.2006.

¹¹ Odtworzony oryginał wypowiedzi Scotta Fahlmana można znaleźć w Internecie, np. pod adresem: <<http://www.smileyworld.com/emoticons/story.asp>>, dostęp: 10.11.2006.

¹² Na podstawie: L. Szymański, *Misunderstandings in Internet Chat Rooms*, Poznań 2004, s. 75.

Wraz z rosnącą popularnością komunikacji tekstowej w Internecie rosła także popularność emotikonów. Pojawiały się nowe, pełniące nowe funkcje. Wiele z nich tworzyło nowe kategorie tematyczne, jak na przykład nastroj, sławni ludzie czy zawody¹³.



Rys. 1. Emotikony używane obecnie.

Źródło: Gadu-Gadu, [online] <<http://gg.wiadomosc.info>>, dostęp: 10.11.2006.

¹³ Kategorie tematyczne emotikonów można znaleźć w: K. Moczyński, *Język czatów*, Poznań 2004, oraz np. na stronie <www.smileyworld.com>, dostęp: 10.11.2006.

Rozwój w dziedzinie komunikatorów internetowych pociągnął za sobą także rozwój w dziedzinie emotikonów. Coraz bardziej rozbudowane graficznie komunikatory zostały wzbogacone o kolorowe emotikony, które już nie składały się ze znaków dostępnych na klawiaturze, lecz były małymi kolorowymi obrazkami. Część z nich została nawet animowana.

Emotikony spotykane obecnie (rys. 1) różnią się znacznie od opartych na koncepcji Fahlmana. W dodatku pełnią nowe funkcje. Wraz ze swym ruchem i kolorytem, nowsze emotikony, nieoparte na symbolach klawiaturowych, ożywiają rozmowę oraz dodają element humoru do tekstowej natury synchronicznej komunikacji w Internecie. Czasem przypominają nawet małe dzieła sztuki.

Zakończenie

W związku z tym, że internauci próbują używać tekstowej formy przekazu do interakcji, tak jak gdyby znajdowali się w naturalnej sytuacji komunikacji werbalnej, pojawiają się trudności związane z niezrozumieniem wiadomości. Dzieje się tak, gdyż tekstowa natura synchronicznych form komunikacji w Internecie pozbawiona jest zarówno sygnałów parawerbalnych, jak i niewerbalnych. Niemniej jednak internauci próbują radzić sobie z tymi niedogodnościami. Używają sposobów opisanych powyżej w celu umożliwienia odbiorcy odczytania wiadomości zgodnie z intencją nadawcy. Należy także pamiętać, że w różnych środowiskach komunikacyjnych Internetu użytkownicy mogą stosować różne sposoby, aby przekazać te same informacje. Co więcej, jak widać na przykładzie emotikonów, sposoby te mogą ulegać rozwojowi oraz powielaniu, a to może sprawiać trudności w ich całościowym poznaniu i skutecznym posługiwaniu się nimi. Jak dotąd nie powstały jednak skuteczniejsze sposoby uniknięcia bądź wyjaśnienia niezrozumień występujących ze względu na wykorzystywanie tekstowej formy przekazu do imitacji komunikacji mówionej w synchronicznej tekstowej komunikacji w Internecie.

Summary

Substitutes of paraverbal and nonverbal elements in the Internet textual communication

Synchronous text-based Internet communication is utilized as a substitute for oral "face to face" communication. The limitation to the textual form prevents the users from utilizing paraverbal (connected with sounds) and nonverbal (connected with body language and gestures) communication. Internet users, however, have created certain means to make up for these deficiencies. Among them one may find: punctuation marks, reduplication of symbols, capitalization of letters, in-built commands in software, asterisks or emoticons. These are the focus of the present article.