

Bartłomiej Kotowski

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

E-MAIL: bartlomiej.kotowski@ujk.edu.pl ORCID: 0000-0002-2952-0216

Znaki i symbole w cyberprzestrzeni

STRESZCZENIE

Komunikacja społeczna jak i przestrzeń wirtualna stale się rozwijają i zakotwiczą w kulturze popularnej. Są nieodzownym elementem życia codziennego młodzieży. Brak ograniczeń w komunikacji zapośredniczonej w światach wirtualnych, Internetie sprzyja możliwości wykorzystywania grafik, emotikonów, które mogą przybierać różne formy znaków i symboli. Celem tekstu jest przedstawienie antropologicznej refleksji osadzonej w kontekście edukacyjnym, a dotyczącej zjawiska wyrażenia celowej, kreowanej, odtwarzanej ekspozycji i replikacji symbolicznej umożliwiającej szybką, łatwą komunikację pomiędzy jednostkami. Głównymi środkami komunikacji między jednostkami są przede wszystkim szeroko dostępne i łatwe w użyciu media społecznościowe, na łamach których wykorzystywane są właśnie osobliwe znaki i symbole. Zapśredniczone w przestrzeniach wirtualnych denotacje i konotacje są heterogeniczne, płynne, co powoduje, że mogą nie być prawidłowo rozumiane poza nimi. Przedmiotem rozważań są wirtualne ekspozycje znaków i symboli wykorzystywane przez młodzież w komunikacji.

SŁOWA KLUCZOWE: cyberprzestrzeń, Internet, symbole, znaki

Wprowadzenie

Celem niniejszego artykułu jest refleksja dotycząca funkcjonowania i wykorzystywania znaków i symboli w światach wirtualnych, a zatem próba odpowiedzi na pytanie: jakim zmianom ulegają ich denotacje i konotacje w światach wirtualnych, przy założeniu, że ekspozycje przez młodzież w cyberprzestrzeni znaki i symbole mogą pełnić różne funkcje, wypełniać konkretne cele i być wykorzystywane do przekazu rozmaitych treści.

Prowadzone rozważania utrzymane są w optyce ponowoczesności i neoplemienności charakterystycznej dla światów wirtualnych. Artykuł opiera się na analizach form komunikacji cyberprzestrzennej. Przedmiotem dociekań są dostępne w cyberprzestrzeni wirtualne ekspozycje znaków oraz symboli (Łotman i Uspieński, 1975), dla których bazę stanowi zagadnienie tożsamości kulturowej w ujęciu Gordona Mathewsa (2005).

Identyfikacja, a także interpretacja znaków i symboli w Internecie ulega nieustannemu rozwojowi, który wymaga ciągłej aktualizacji badań, gdyż jest istotnym poznawczo elementem szczególnie dla osób pracujących z młodzieżą w wielokulturowym społeczeństwie, a więc dla pedagogów, socjologów, antropologów kultury, psychologów czy medioznawców.

Podjmując rozważania dotyczące komunikowania oraz znaków i symboli wykorzystywanych w światach wirtualnych konieczne jest odwołanie się do kultury popularnej, a w szczególności kultury transparencji. Bowiem, komunikowanie społeczne i wirtualna przestrzeń ciągle się rozwijają oraz zakotwiczą w kulturze popularnej. Brak ograniczeń w komunikacji zapośredniczonej w światach wirtualnych sprzyja możliwościom wykorzystywania przez młodzież znaków i symboli, które mogą przybierać różne formy (np. emotikony). Zjawisko to daje możliwość wyrażania celowej, kreowanej i re-kreowanej ekspozycji (transparencji) poprzez znaki i symbole wykorzystywane przy komunikacji na łamach mediów społecznościowych czy komunikatorów wirtualnych. Współczesna komunikacja w cyberprzestrzeni pozwala, po pierwsze, na swobodną i ciągłą obecność w świecie wirtualnym, po drugie, na niczym nieskrępowane formatowanie i eksponowanie treści w Internecie. Głównymi środkami wykorzystywanymi w komunikacji między jednostkami są przede wszystkim powszechnie dostępne i nieskomplikowane w użytkowaniu media społecznościowe.

Benjamin Lee Whorf twierdzi, że

jeśli coś nie dzieje się „w tym miejscu”, to nie dzieje się również »w tym czasie«, lecz „w tamtym miejscu” i „w tamtym czasie”. Do strefy obiektywnej, odpowiadającej z grubsza temu, co rozumiemy przez „przeszłość”, należą zarówno zdarzenia „tutejsze”, jak i „tamtejsze”; te ostatnie obiektywne bardziej odległe, a więc z naszego punktu widzenia umiejscowione dalej w przeszłości i w przestrzeni od zdarzeń „tutejszych” (Whorf, 2007, s. 440).

Stąd też niezmiernie istotne jest ciągle uaktualnianie wiedzy dotyczącej zjawisk zachodzących w światach wirtualnych. Wiedza ta opiera się na zjawiskach determinowanych przeszłością, które osadzają się w teraźniejszości i tym samym stają się bazą determinant przyszłości, które niejednokrotnie poprzez zjawisko repetycji kulturowej zdają się wyjaławiać znaki i symbole z ich pierwotnych znaczeń i nadają im nowe (zob. Krajewski, 2005, s. 215). Przestrzenie semiotyczne współczesnego świata dają również możliwości, które w swych heterogenicznych przejawach stają się nieodzownymi elementami przestrzeni wirtualnych przynależnych kulturze transparencji.

Płynność, rozmontowanie wewnętrzne jednostek, dążenie do hiperindywidualności są nieodzownymi elementami ery ponowoczesnej. Charakteryzuje je również zjawisko neoplemienności. Halina Mielicka-Pawłowska przekonuje, że „zmiany, które dokonują się w świecie współczesnym trudno uchwycić *in statu nascendi* (...)” (Mielicka-Pawłowska, 2011, s. 206). We współczesnym społeczeństwie ponowoczesnym cyberprzestrzeń i zapośredniczone w niej możliwości komunikacji służą zaspokajaniu potrzeb wspólnotowych uczestników wirtualnych światów. Wirtualna komunikacja, w tym ta, oparta na wykorzystywaniu znaków i symboli, nie pozostaje również obojętna aksjologicznie. Można zatem stwierdzić, że cyberprzestrzeń „obejmuje wszystkie obszary zjawisk, którym przypisywane jest znaczenie społeczne oraz zaspokaja potrzeby, u źródeł których leży poczucie deprywacji natury indywidualnej, społecznej i kulturowej” (Mielicka-Pawłowska, 2011, s. 206).

Osiągnięcia natury cywilizacyjnej, rozwój technologii oraz postęp, nie pozostają obojętne na funkcjonowanie i komunikację jednostek w Internecie. José Ortega y Gasset pisze, że z jednej strony,

tempo w jakim obecnie świat idzie naprzód, impet, energia, z jaką się dzisiaj wszystko dokonuje, napawają przerażeniem człowieka dawnego pokroju, a przerażenie to jest miarą różnicy między rytmem jego życia a poziomem życia epoki. Z drugiej strony, ten kto żyje pełnią życia i z upodobaniem przyjmuje obecny styl, świadomy jest związków zachodzących między poziomem naszych czasów a poziomem różnych wcześniejszych epok (Gasset, 2005, s. 26).

Gasset, co istotne z punktu podejmowanego tematu w niniejszym tekście, podkreśla również, że „świat rozrósł się w czasie” (Gasset, 2005, s. 38). I podobnie jak „całe cywilizacje i imperia, których jeszcze zupełnie niedawno nie znaliśmy nawet z nazwy, zostały włączone do naszej pamięci jako nowe kontynenty” (Gasset, 2005, s. 38). Do określanych mianem Gasseta kontynentów rozumianych jako wytwory zmieniającego się świata i cywilizacji, należy dołączyć element semiotyczny. Zatem tworzenie, rozumienie, replikowanie, re-kreowanie znaków i symboli (w tym emotikonów) wykorzystywanych w komunikacji między jednostkami, w tym międzykulturowej, coraz silniej zakotwicza się w przestrzeniach wirtualnych. Zjawisko to jest nieodzownym elementem egzystencji we współczesnej cywilizacji i wikiświatach. Inaczej rzecz ujmując, działanie człowieka w świecie realnym opiera się coraz szerzej, a nierzadko zakotwicza, czy wręcz przenosi się do przestrzeni wirtualnych, w których wykorzystywane są swoiste znaki i symbole, które poza przestrzeniami światów wirtualnych wyjaławiają się ze swoich interpretacji i znaczeń (zob. Napieraj, 2020, s. 92), jak i w samej cyberprzestrzeni mogą być

re-kreowane i denotować różne znaczenia w zależności od kanału ich dystrybucji i percepcji jednostki.

W kontekście podejmowanych w niniejszym tekście analiz istotna jest ponowoczesność, którą cechuje różnorodność, heterogeniczność stylu i idei, dygresyjność, hybrydowość, dążenie do hiperindywidualizmu, zmienność (por. Muggleton, 2004, s. 193), a także dominacja indywiduum oraz neoplemiennosc. Wszelka dowolność kompilacji, mieszania, re-kreowania, czy wręcz przekształcania znaczeń znaków i symboli doświadczanych wirtualnie lub wyobrażanych przez jednostki osadza się neoplemiennie, to znaczy jest aterytorialna i nie zakotwicza się terytorialnie lecz kulturowo. Jej środowiskiem jest cyberprzestrzeń, której ograniczeniem wydaje się być jedynie fantazja uczestników światów wirtualnych. Sam „nacisk na przestrzeń nie jest w końcu celem samym w sobie” (Maffesoli, 2018, s. 206) a „potrzeba utrzymania granic traci znaczenie” (Muggleton, 2004, s. 63). Zjawisko to sprzyja więc wszelkiej dowolności, fragmentacji, wyjąławianiu i nadawaniu nowych znaczeń, a także eksponowaniu oraz rozprzestrzenianiu znaków i symboli w cyberprzestrzeni, w wymiarach realnych jak i wyobrażeniach cyfrowych jednostek oraz grup typu *ingroups* i *outgroups* (por. Goodman, 2009, s. 68), których działania w wikiświatach można opisać przez „odniesienie do dwóch biegunów: przestrzeni i symbolu (podzielanie emocji, specyficzna forma solidarności itd.)” (Maffesoli, 2018, s. 201).

Znaki

Aby rozwinąć kontekst znaków wykorzystywany w cyberprzestrzeni przypomnijmy w tym miejscu, za Domenico Strinati, że „znaki wplątane są w relacje społeczne w tym sensie, że muszą być tworzone w sposób kulturowy” (Strinati, 1998, s. 106). Nie bez znaczenia pozostaje tu semioza rozumiana jako nierozzerwalny element kultury, który polega na przekazywaniu, tworzeniu i odbieraniu znaków, gdyż „rzeczywistość jest zawsze tworzona i staje się dostępna ludzkiemu zrozumieniu dzięki specyficznym systemom znaczeń. Znaczenie to nie jest niewinne, zawsze ma jakiś określony, kryjący się za nim cel albo interes” (Strinati, 1998, s. 93–94). Według Umberto Eco ogólna teoria znaków, jaką jest semiotyka

daje nam coś w rodzaju fotomechanicznego wytłumaczenia semiozy, ujawniając, że wtedy, kiedy wydaje nam się, że widzimy obrazy, istnieją tylko strategicznie uporządkowane związki czarnych i białych punktów, następujących po sobie obecności i nieobecności, nic nieznaczące, podstawowe cechy, niekiedy zróżnicowane pod względem kształtu, pozycji i chromatycznej intensywności (Eco, 2009, s. 53).

Zwróćmy tu szczególną uwagę na uzus semiotyczny, a zatem proces tworzenia, posługiwania się i odbierania znaków, w tym emotikonów rozumiany jako nieodzowny element kultury. Eco stosując porównanie semiotyki z teorią muzyki, stwierdza, że „tam, gdzie rozpoznajemy znajome melodie, tam występuje jedynie wysublimowane przeplatanie się interwałów i nut, zaś tam, gdzie postrzegamy nuty, tam jedynie wyłania się zespół formatów” (Eco, 2009, s. 53). A zatem, interpretacja i wykorzystywanie znaków w cyberprzestrzeni „pozwała wybrać wiele różnych dróg, których liczba się poszerza o przecinające się wzajemne ścieżki” (Eco, 2009, s. 292). Z punktu widzenia semiotyki istotnym elementem w procesie komunikacji pomiędzy uczestnikami aktu komunikacyjnego oprócz używania znaków i ich znaczeń jest też kontakt, zarówno realny jak i wirtualny zakotwiczony w cyberprzestrzeni – czyli ten o charakterze aterytoriałnym i aprzestrzennym.

Skupiając uwagę na znakach i ich znaczeniach funkcjonujących w komunikacji wirtualnej możemy dostrzec szeroki wachlarz systemów znaczeń wykorzystywanych przez użytkowników cyberprzestrzeni. Po pierwsze, dla przykładu można tu wskazać, emotikon serce (graficzny znak umowy, symbol), który jest powszechnie kojarzony i denotuje uczucie – miłość. W jednym z komunikatorów firmy Meta Platforms Inc. (por. Ptaszek, 2019, s. 46–51) występuje w funkcji „polubienia” (F1) otrzymanej wiadomości i „polubienie”/„lajk” tego typu wykorzystywane(y) wśród uczestników światów wirtualnych nie jest interpretowane jako wyznanie miłości lecz jako komentarz/reakcja odbiorcy – „super”. Po drugie, ten emotikon wykorzystywany przy komunikacji między użytkownikami komunikatora może być przesyłany jako odrębna wiadomość lub stanowić fragmentarycznie jej graficzną część, zazwyczaj kończącą poprzedzającą wypowiedź słowną i w tej funkcji (F2) jest już wyznaniem emocji. Należy odróżnić zatem, że ten sam znak graficzny może jednocześnie denotować uczucie miłości (F2) jak i być wykorzystywany w formie graficznego komentarza „super” (F1). Denotacje i konotacje tego emotikonu zależą więc od intencji użytkowników. Podkreślimy, że komunikator udostępnia całą paletę emotikonów, które mogą być wykorzystywane jedynie w funkcji drugiej (F2) oraz trzeciej (F3) odnoszącej się do wyrazu innych treści, niż te związane *explicite* z wyznaniem miłości (F2) oraz polubieniem danej wiadomości (F1). W tym przypadku (F3) użytkownik ma wiele możliwości wyboru konkretnego typu oraz koloru tego znaku graficznego. Kolor emotikonu serce ma określone znaczenia, i tak na przykład, serce koloru: czerwonego (F1) – wyznanie miłości; pomarańczowe – przyjaźń (F1, F2); żółte – szczęście (F3); radość z życia – zielone (F3); więź z naturą, zdrowy styl życia – niebieskie (F3); lojalność, wierność – purpurowe

(F3); współczucie – czarne (F3); smutek zmartwienie – czarny kontur (F3); – koniec zdania/wypowiedzi. Komunikator oprócz palety kolorów omawianego emotikonu daje możliwość wyboru jego graficznych wariantów (F1). W zależności od używanego komunikatora, lub konkretnego modelu urządzenia elektronicznego, funkcja pierwsza (F1) może być dostępna jedynie w postaci graficznie przedstawionego serca koloru czerwonego (lub innego symbolu), bez innych wariantów (F2, F3). Dostępne są bowiem emotikony – serce: złamane (pęknięte) – oznacza smutek, zranienie; dwa serca obok siebie – romantyczność, obracające się wokół siebie serca – miłość dwóch osób; lśniące serce – uwielbienie; przebite strzałą – zakochanie; wpisane w kwadrat – przychylność rozmówcy; rosnące – radość.

Nie należy zapominać o tym, że komunikat przesłany przez nadawcę, aby był rozumiany przez odbiorcę musi posiadać kontekst (coś oznaczać, np. emotikon serce). Kontekst (np. niebieskie serce – lojalność, wierność) powinien być zrozumiały dla odbiorcy (kod). Nadawca (zakodowanie) i odbiorca (odkodowanie) powinni używać takiego samego kodu, czyli zbioru znaków, a także zasad ich łączenia i używania, w celu przekazania komunikatu w taki sposób, aby był on zrozumiały. Nadawca powinien udostępnić znak w taki sposób, żeby odbiorca mógł go dostrzec i odczytać¹.

Inaczej mówiąc, istotnym elementem aktu komunikacyjnego jest to, że jego uczestnicy (*ingroups*, *outgroups*, a także komunikacja pomiędzy minimum dwoma jednostkami) powinni organizować komunikaty oraz używać znaków w taki sposób, aby były rozpoznawalne w danej grupie społecznej (funkcja estetyczna, ekspresywna, sugestywna/ekspresywna, fatyczna, meta-językowa, symboliczna, performatywna).

Nie bez znaczenia pozostaje tu sam język używany przez uczestników cyberprzestrzeni, którego charakterystycznym elementem są zbiory znaków, skrótowców literowych i literowo-liczbowych nawiązujących do emotikonów, a powszechnie stosowany podczas komunikacji zapośredniczonej w komunikatorach wirtualnych. Bowiem,

dzieło języka powstaje dopiero przy równomiernym udziale wszystkich – i staje się ono przez to zarazem najsilniejszym spoiwem między tymi, którzy je wspólnie tworzą oraz dla siebie nawzajem wypracowują (Cassirer, 2004, s. 72).

1 W przypadku użytkowników komunikatorów jest to transparentne i zazwyczaj zapisywane w historii rozmów, za wyjątkiem aplikacji Snapchat (archiwizacja dobową) oraz użycia trybu „znikających wiadomości”, który uniemożliwia odbiorcy archiwizowanie otrzymanych treści, bowiem kasowane są one automatycznie zaraz po przeczytaniu lub po 24 godzinach w przypadku Snapchata.

Na uwagę zasługują tu takie skrótowce mające dawać wyobrażenie mimiki twarzy jak „xD” bądź „XD” (Może występować jako „xP” lub „:P”) oznaczające uśmiech/śmieszność, coś śmiesznego, który ma swój odpowiednik w postaci emotikonów, przy czym im więcej elementów znaczenia w postaci znaku graficznego – litery D (np. „XDDD”) tym większy „uśmiech”, który ten zbiór liter denotuje, natomiast litera „X” w tym skrótowcu oznacza „mrużenie oczu”.

Dla przykładu można przytoczyć tu również zbiór znaków „XOXO” oznaczający „całuski” lub „uściski”.

Na szczególną uwagę zasługuje forma zapisu „uśmiechu”, który również posiada odpowiednik w postaci emotikonu powszechnie znanej „uśmiechniętej buzi” [„:-)”] i zapisywany jest ciągiem następujących kolejno po sobie znaków „:”, „-”, „)””. Programy tekstowe interpretują go automatycznie jako emotikon „uśmiechu”. Warto też wspomnieć, o interpretacji znaku graficznego w wikiświatach, jakim jest nawias „)””. Jest on wykorzystywany w komunikacji w językach wschodnich takich, jak ukraiński czy białoruski jako znak, który denotuje „uśmiech”. Istotne poznawczo jest to, że występuje on samodzielnie bez innych znaków, takich jak „:” oraz „-”, w przeciwieństwie do komunikacji cyberprzestrzennej w językach europejskich. A zatem, we wschodnim obszarze językowym, im więcej następujących po sobie nawiasów w zbiorze (w tekście przesyłanej wiadomości), tym większy/szerszy „uśmiech” w znaczeniu myślowym [„)”)”) one denotują. Stanowią doświadczenie wyobrażone, które prowokowane jest interpretacją zbioru następujących po sobie znaków lub ich kombinacji.

Abstrahując od znaków, odnoszących się w wyobrażeniach wizualnych do mimiki twarzy, można wskazać także zbiory znaków złożone z liter i liczb, czyli kombinowane, literowo-liczbowe takie jak 2L8 (z ang. *too late* – za późno), 4U (z ang. *for you* – dla ciebie), GN8 (z ang. *good night* – dobranoc), GR8 (występujący w postaci emotikonu „kciuk w górę”) (z ang. *great* – super), oraz skrótowiec zakotwiczony w języku polskim „trzymaj się” przedstawiany połączeniem liczby trzy i litery „m” (3M). W niniejszym kontekście należy również wspomnieć o skrótowcach takich jak „ZW” – zaraz wracam, „CB” – ciebie, „DB” – dobrze, „PZDR” – pozdrawiam oraz zapożyczonych z języka angielskiego, które wykorzystywane są przy komunikacji w cyberprzestrzeni i rozpowszechnione również w kontekstach formalnych przy korespondencji e-mailowej, na przykład, skróty literowe takie jak: „ATM” (z ang. *at the moment* – w tym momencie), „BTW” (z ang.) „PM” lub „PRIV” (z ang. *private message* – wiadomość prywatna).

Język, mowa, są tym, co ludzie wypowiadają, są rozległym systemem zwyczajów słownych ustalonych w pewnej zbiorowości (...). Jednostka, która pragnie powiedzieć coś szczególnie własnego, a zatem nowego, nie znajduje w wypowiedziach ludzkiej zbiorowości, w języku, własnego zwyczaju słownego, aby to wyrazić. Wtedy jednostka wymyśla nowe wyrażenie. Jeśli szczęśliwym trafem powtarza je dostateczna liczba innych osób, może ustalić się w końcu jako zwyczaj słowny (Gasset 2004, s. 169).

Zwyczaje słowne w cyberprzestrzeni, jak i używany język w ogóle, służą do porozumiewania się, wyrażania ekspresji, emocji, tym samym do zaspokajania potrzeb komunikacji oraz wspólnotowości. Są systemami, które nieustannie się formułują, re-kreują, bowiem dostosowywane są do realiów życia jednostek i środowiska ich funkcjonowania. Przy użyciu znaków, a zatem i emotikonów w komunikacji cyberprzestrzennej opisuje się graficznie otaczający świat oraz, co najważniejsze, wyraża (przekazuje) emocje. Stosowanie znaków pozwala po pierwsze, oszczędzić czas nadawcy komunikatu oraz po drugie, uatrakcyjnić wizualnie tekst skierowany do odbiorcy, po trzecie, ma wymiar międzykulturowy.

Wykorzystywane przez młodzież znaki są powszechnie rozpoznawalne, a sama komunikacja zakotwicza się w wymiarze wizualnym (por. Ogonowska, 2013, s. 137), w którym, słowa zastępowane są znakami lub ich kombinacjami. Istotna jest tu szybkość przesyłania komunikatów pomiędzy odbiorcami, tym samym używanie skrótowców (znaków) zamiast pisanie konkretnych słów przyspiesza proces przekazu i odbioru komunikatów.

Niczym nieskrępowane formatowanie i eksponowanie treści w Internecie jest cechą charakterystyczną przynależną środowiskom wirtualnym. Głównymi środkami wykorzystywanymi w komunikacji, w tym międzykulturowej, między jednostkami są przede wszystkim powszechnie dostępne i nieskomplikowane w użytkowaniu media społecznościowe. Proces ten nie pozostaje obojętny na znajomość stosowanych w światach wirtualnych znaków/systemów znaczeń i zasad ich wykorzystywania. Próby odczytania znaków poza konkretnym systemem lub środowiskiem, w którym są one wykorzystywane stają się problematyczne, szczególnie dla osób o niskim zaawansowaniu technologicznym, starszych pokoleń czy też dla osób wykazujących brak znajomości wykorzystywanego kodu. Jest to sytuacja, w której może dochodzić do mylenia intencji znaczeniowych znaków powszechnych w danym systemie semiotycznym. Nieznajomość kodu prowadzi do niezrozumienia zamieszczanych komunikatów lub do ich błędnej interpretacji. Samo zaś tworzenie, re-kreowanie znaków i przypisywanych im znaczeń w cyberprzestrzeni jest elementem charakterystycznym dla ponowoczes-

ności. Mieszanie elementów (literowo-liczbowe), tworzenie nowych ciągów znaków (kombinowane), lub wyjaławianie ich z pierwotnych znaczeń [„,]” (Znak ten powszechnie wykorzystywany jest do ustalania kolejności działań matematycznych) oraz nadawanie im nowych „,)))))” jest nieodzownym elementem egzystencji w cyberprzestrzeni oraz wirtualnego życia codziennego jednostek.

Życie codzienne jest, przede wszystkim, życiem z językiem i przy pomocy języka, którym posługuję się wraz z innymi ludźmi. Dlatego rozumienie języka ma zasadnicze znaczenie dla rozumienia rzeczywistości życia codziennego (Berger i Luckman, 2004, s. 165).

Uzus semiotyczny

Rozważając zagadnienie znaków i symboli w cyberprzestrzeni warto zwrócić uwagę na podział wprowadzony przez Ferdinanda de Saussure'a na oznaczające (*signifikat*) i oznaczane (*signifie*). Oznaczające rozumiane jest tu jako słowo lub symbol, który coś zastępuje, a oznaczane to rzecz, którą dane słowo lub symbol zastępuje (por. Barnard, 2006, s. 173). Wskażmy również, że interpretacja znaków może mieć charakter:

wewnątrzjęzykowy (interpretacja znaku języka naturalnego dokonana znakami tego samego języka), międzyjęzykowy (interpretacja znaków jednego języka naturalnego znakami innego języka naturalnego), intersemiotyczny (interpretacja znaków języka naturalnego znakami pozajęzykowych systemów znakowych) (Kępa-Figura, 2004, s. 76).

Z punktu widzenia teorii znaków możemy mówić również o ich denotacji i konotacji. Denotacja jest „własnością semantyczną pewnego systemu, który jest zarazem kulturowo rozpoznawalną własnością swoich możliwych przedmiotów odniesienia” (Eco, 2009, s. 92), a konotacja

własnością semantyczną pewnego systemu, która jest przekazywana dzięki swojej denotacji i niekoniecznie odpowiada pewnej kulturowo rozpoznawalnej własności możliwego przedmiotu odniesienia (Eco, 2009, s. 92).

Rozważania dotyczące znaków i ich znaczeń mogą odbywać się na płaszczyźnie semantycznej, czyli badania związków między znakiem i jego znaczeniem, syntaktycznej, która polega, opiera się na budowie i formie znaków, a także pragmatycznej, która dotyczy, tak jak w przypadku podejmowanych w niniejszym tekście analiz stosunków między uczestnikami cyberprzestrzennej komunikacji a znakami, które są w niej wykorzystywane, inaczej mówiąc o relacji między znakiem, odbiorcą a interpretatorem.

Komunikowanie to proces kreatywny i dynamiczny, który odbywa się w określonym kontekście społecznym.

Elementy systemu przekazującego przez kod są przypisywane do elementów systemu przekazywanego. Wówczas te pierwsze stają się wyrażeniami drugiego, drugie zaś treścią pierwszego. Kiedy pewne wyrażenie zostaje skorelowane z pewną treścią, powstaje funkcja znakowa, oba zaś ze sobą skorelowane elementy stają się funktywnymi takiej korelacji (Eco, 2009, s. 51).

Znaki mogą być przejawem każdego zjawiska, tym samym wchodzą w system semantyczny tekstu kultury, bowiem znak rozumiany jako element systemu, który łączy znaki więzią interpretacji, w której zachodzą reakcje zwrotne

ponieważ to, co ogarniam, nie jest bynajmniej najpierw jednym, następnie drugim terminem, lecz wzajemnym stosunkiem, który je łączy: istnieje zatem element znaczący, znaczony i znak, będący skojarzeniową całością dwóch pierwszych terminów (Barthes, 1970, s. 30).

Według Rolanda Barthesa każdy znak zawiera

po pierwsze, relację wewnętrzną, która wiąże jego *signifikat* (to, co znaczące) i *signifié* (to, co znaczone), a następnie dwie zewnętrzne relacje, z których pierwsza jest potencjalna – łączy ona dany znak ze swoistą rezerwą innych znaków, z której zostaje wyrwany w celu umieszczenia wypowiedzi – druga zaś jest aktualna i wiąże dany znak z pozostałymi znakami, które poprzedzają go lub następują po nim w zdaniu. Pierwszego typu relacje występują wyraźnie w tym, co potocznie nazywa się *symbolem* (Barthes, 1970, s. 266).

Relację występującą w symbolach i znakach tego typu Roland Barthes określa mianem symboli konwencjonalnych, która zakłada „istnienie, dla każdego znaku, pewnej zorganizowanej rezerwy czy »pamięci« form, spośród których się on wyróżnia dzięki najmniejszej różnicy koniecznej i wystarczającej do zmiany sensu” (Barthes, 1970, s. 266). Z kolei Charles Sanders Peirce pisze, że „znak zachowuje w pełni swoje znaczenie, niezależnie od tego, czy jest faktycznie uznawany, czy nie. Jego szczególność polega zatem na posiadaniu znaczenia, a więc na jego relacji do *interpretantu*” (Peirce, 1997, s. 140), który rozumiany jest w triadycznej koncepcji znaku jako element scalający reprezentant z przedmiotem. Zatem w takim ujęciu nic nie pozostaje najpierwszym pierwszym potem drugim, a w zachodzącej relacji między pierwszym a drugim daje inną, nową jakość, czyli trzecie. Inaczej mówiąc „nic nie może być (istnieć i bytować) samo przez się, wszystko zawsze jest związane z czymś innym, niezależnie czym jest” (Leszczak, 2008, s. 18).

Znak to czynność lub wytwór czynności dostrzeganej przez zmysły, który istnieje w sytuacji komunikacyjnej i służy do zakomunikowania czegoś w kontakcie między nadawcą i odbiorcą komunikatu. Znak lub kombinacja znaków (literowa, literowo-liczbowa) wywołuje jakąś myśl, pozwala odczytać intencje lub stan emocjonalny nadawcy (np. znaki i emotikony emocji, „uśmiech”, „smutek”). Zarówno nadawca jak i odbiorca powinni znać „sens” znaku (uzus semiotyczny), aby go rozpoznać. Znak używany w cyberkomunikacji młodzieżowej może wyrażać się w nastawieniu, intencji nadawcy (rekreacje kombinowane) lub ogólnie w organizacji komunikatu (funkcja estetyczna) lub też, jak w przypadku emotikonów odnosić się do konkretnego stanu emocjonalnego (funkcja ekspresywna), znak może również odnosić się do zjawisk pozajęzykowych (funkcja symboliczna) jak na przykład „serce” (wyraz miłości) używane w komunikacji zapośredniczonej w mediach społecznościowych.

Symbole i tożsamość

Wirtualna przestrzeń ciągle się rozwija i jest silnie zakotwiczona w kulturze popularnej, która stanowi swoiste „medium, przez które wyrażane są codzienne doświadczenia, i formą, w jakiej codzienność jest praktykowana” (Krajewski, 2005, s. 31). Popularność korzystania z aplikacji internetowych czy komunikatorów jest elementem charakterystycznym dla kultury popularnej (dominującej), w szczególności do trendu kultury transparentności. Łatwość dostępu, wygoda korzystania, przekazywania, komunikacji, a także udostępniania czy re-kreowania treści opiera się „na naszym osobistym wyborze, co nie jest nam narzucane z zewnątrz, do czego nie jesteśmy przymuszani przez innych” (Krajewski, 2005, s. 37). Marek Krajewski twierdzi, że „nie może stać się popularnym to, co jest przez jednostki traktowane jako przymus, ani to, co jest nam przypisywane” (Krajewski, 2005, s. 37). Dowolność wyboru, brak ograniczeń w komunikacji zapośredniczonej w światach wirtualnych sprzyja możliwościom re-kreowania i replikacji znaków oraz symboli (w tym emotikonów).

Wykorzystywanie symboli podobnie jak i znaków jest zależne od intencji nadawcy oraz od kontekstu, czy środowiska, w jakim się one zakotwiczają (interpretantu). W światach wirtualnych oraz rzeczywistości niewirtualnej można zaobserwować proces re-kreacji symboli. Jest to zjawisko, które polega na wyjaławianiu pierwotnych znaczeń, nadawaniu nowych, zupełnie innych lub zgodnie z kulturą repetycji fragmentaryczne czerpanie z repertuaru dotychczasowych elementów, wywodzących się z różnych kręgów kulturowych i wykorzystywanie ich do własnych celów. Semiotyczne doświadczają

nie znaczeń symboli jest więc aktem ciągłego stawania się, heterogenicznej zmiany, budowania doświadczeń wyobrażonych, dążeniem do hiperindywidualności.

Dla przykładu można wskazać tu symbole zakotwiczone w subświatach subkultur lat 50. czy 60. XX wieku. Charakterystyczna symbolika utożsamiana z aktem identyfikacji jednostek do konkretnych subkultur we współczesnym świecie społecznym jest powszechnie znana, choć nie oznacza to, że symbole mają jedynie jedno znaczenie, wręcz przeciwnie, zazwyczaj posiadają różną liczbę znaczeń oraz znaczeń ukrytych lub niedoświadczanych przez jednostkę z poziomu jej percepcji. Tak więc, w realnym, analogowym świecie współczesnym osoba nosząca spodnie typu „dzwony” może być odbierana przez innych jako uczestnik subkultury hipisowskiej. Nie jest to jednak faktem. Spodnie tego typu mogą być noszone dowolnie przez jednostki nieidentyfikujące się z tą grupą społeczną. Używanie tego typu odzieży może być zakotwiczone w chwilowym trendzie modowym, bądź stanowić indywidualną decyzję jednostki, która w żaden sposób nie nawiązuje do subświata hipisów, bądź do stylu ubierania się brytyjskich i amerykańskich żołnierzy służących w Marynarce Wojennej, dla których spodnie tego typu są przecież charakterystycznym elementem munduru. We współczesnym świecie społecznym „dzwony” zakotwiczyły się w mainstreamie. Wydaje się, że ich noszenie zostało zupełnie wyjałowione z pierwotnych znaczeń (podobnie jak np. fryzura typu irokez, niegdyś charakterystyczna dla subkultury punk). Zatem w tym przypadku noszenie spodni tego typu nie jest nacechowane symbolicznie, gdyż nie odnosi się do dorobku subkulturowego.

W swojej naturze symbole są abstrakcyjnymi jednostkami komunikacyjnymi i tym samym różnią się od znaków. Symbole funkcjonujące w jednym środowisku kulturowym mogą być inaczej nacechowane znaczeniowo w innym, na przykład na osi „realny” (płaszczyzna niewirtualna) – „cyberprzestrzenny” (płaszczyzna wirtualna), a także „znany, oswojony” obszar kulturowy – „nieznany, obcy” obszar kulturowy. Przytoczmy jako przykład gest występujący zarówno w świecie realnym, jak i w świecie wirtualnym (emotikon) jakim są „szeroko rozpostarte palce dłoni”. W zdecydowanej części europejskiego obszaru kulturowego w świecie niewirtualnym gest konotuje znaczenie sugerujące pokojowe zamiary, jednak w Grecji interpretowany jest jako wulgarny i obraźliwy. W cyberprzestrzeni natomiast emotikon tego typu oznacza powitanie „hi” (z ang.), „cześć”. Kolejnym przykładem może być występujący w świecie realnym i w światach wirtualnych (emotikon) gest uniesionego kciuka do góry czyli popularny w cyberprzestrzeni tzw. lajk/okejka. W Polsce, Ukrainie, Stanach Zjednoczonych Ameryki niewirtualnie

i wirtualnie symbolizuje życzenie powodzenia, zadowolenie, satysfakcję, spełnienie. Natomiast na Bliskim Wschodzie oraz Europie Południowej w świecie rzeczywistym denotuje negatywnie, jest obraźliwy, wulgarny.

Skupiając swoją uwagę *explicite* na symbolach występujących w światach wirtualnych, jakimi są emotikony emocji, wyraźnie widoczne jest zjawisko wyjałowiana symboli z ich pierwotnych i powszechnie znanych znaczeń. Mamy w tym przypadku do czynienia z kulturowym kształtowaniem zmian interpretacyjnych, polegających na re-kreacji interpretacji znaczeń symboli w światach wirtualnych, które jest heterogeniczne i płynne w swojej istocie. Może ono również powodować niezrozumienie intencji nadawcy (młodsze pokolenia) w akcie komunikacyjnym przez błędne rozumienie kodu (wśród starszych pokoleń). Przytoczmy więc dla przykładu emotikony typu „uśmiech”/„uśmiechnięta buźka”, „kciuk w górę” („GR8”), „śnieżynka”, a także akronim „LOL”. Wydaje się, że emotikony tego typu denotują to, co wydaje się być oczywiste w swoich symbolicznych odniesieniach i tak, „uśmiechnięta buźka” oznacza uśmiech i jest nacechowana pozytywnie w intencji nadawcy skierowanej do odbiorcy komunikatu. Założenie to jednak, nie jest tak oczywiste. We współczesnej komunikacji zostało ono wyjałowione ze swojego pierwotnego, wyżej wspomnianego znaczenia, a obecnie jest interpretowane przez uczestników cyberprzestrzeni jako wyraz ironii, kpiny, szyderstwa odbiorcy z komunikatu nadawcy. Denotuje zatem zdecydowanie pejoratywne. Nie jest przychylne i pochlebne – jak mogłoby się powszechnie wydawać z poziomu semiotycznej oczywistości. Współcześnie w roli emotikonu, który oznacza szczerzy uśmiech, a zatem denotuje pozytywnie, aprobująco i wspierająco używany jest emotikon „uśmiechniętej buźki z zaczerwienionymi policzkami”.

Podniesiony w górę kciuk, a w zasadzie to wyrażający ten gest emotikon (tzw. okejka) nie oznacza już w światach wirtualnych jedynie aprobaty wyrażanej w stosunku do nadawcy, jak było to dotychczas praktykowane. Eksplicjuje również zupełnie przeciwną intencję odbiorcy komunikatu. Używany powszechnie w komunikatorach może oznaczać również niechęć odbiorcy komunikatu do kontynuowania rozmowy z nadawcą. Wyraża zatem także negatywny stan emocjonalny i interpretowany jest jako arogancki, impertynencki czy wręcz wulgarny sposób wyrażenia niechęci odbiorcy i symbolizuje chęć zakończenia aktu komunikacji. Niechęć kontynuacji rozmowy może werbalizować się poprzez przesłanie w treści wiadomości samodzielnego emotikonu „kciuk w górę” lub przyjąć charakter skomentowania graficznego tekstu przesłanej wiadomości (tzw. polubienia). Działanie to nie zakłada przesyłania w odpowiedzi żadnej innej formy tekstu.

Podobną dwoistość znaczenia prezentuje emotikon „śnieżynka”, który niegdyś denotował jedynie odczucie chłodu, zimna. Współcześnie jednak służy również młodzieży do wyrażania emocji niezadowolenia bądź wręcz poczucia żenady, skrępowania, zakłopotania odbiorcy treści w stosunku do nadawcy.

Analogiczna sytuacja, jak w przypadku wspomnianych wyżej emotikonów dotyczy również akronimu „LOL” (ang. *laughing out loud*), który pierwotnie odnosił się jedynie do cyberprzestrzennego wyrażania głośnego śmiechu, jednak coraz częściej zostaje pozbawiany tego znaczenia i współcześnie wyraża podobnie jak emotikon „śnieżynka” żenadę odbiorcy.

Interpretacja, rozumienie tekstów kultury, komunikacji osadzonej w cyberprzestrzeni opiera się na doświadczeniu świata i nie pozostaje obojętna na poziom percepcji jednostki. Stąd też niektóre treści zapośredniczone w cyberprzestrzeni na poziomie oczywistości mogą nie być prawidłowo rozumiane (zgodnie z intencją nadawcy).

Nieustająca heterogeniczna i fragmentaryczna przestrzeń wykorzystywania emotikonów wymagają znajomości danego środowiska oraz ciągłego uaktualniania wiedzy na temat stosowanych w nim kodów wykorzystywanych w aktach komunikacyjnych. Postrzeganie warstw symbolicznych bez osadzania ich w konkretnych kontekstach może prowadzić do mylnego interpretowania nadawanych i przekazywanych treści.

Warto w tym miejscu zauważyć, że to właśnie praktyki społeczne, kulturowe i przede wszystkim językowe warunkują to „jak pojmujemy siebie i świat” (Mathews, 2005, s. 30). Opierając się na teorii Gordona Mathewsa (2005), który wyróżnia trzy poziomy kulturowego kształtowania się tożsamości możemy stwierdzić, że rozumienie znaków i symboli wykorzystywanych między innymi w mediach społecznościowych będzie różniło się w zależności od poziomu osiągniętej tożsamości przez jednostkę.

Pierwszy poziom tożsamości to poziom oczywistości, który „tworzy granitową podstawę, na której żyjemy – nawet w większości przypadków nie zdajemy sobie z tego sprawy” (Mathews, 2005, s. 30). Jest to poziom, w którym nie ma miejsca na rozważania, nie wymaga on zastanawiania się nad istotą rzeczy, gdyż są one bezwiednie przyjmowane, praktykowane i powielane przez jednostkę, a więc ograniczają się do praktyk bezrefleksyjnych. Na poziomie tym dochodzi do formowania „jednostki przez konkretny język oraz zbiór praktyk społecznych” (Mathews, 2005, s. 29). Jest to poziom kształtowania, który „znajduje się w większej części poniżej poziomu świadomości. Ponieważ myślimy zawsze w jakimś języku, niełatwo zrozumieć, jak język kształtuje nasze myślenie” (Mathews, 2005, s. 30). Dla tego poziomu zatem

charakterystyczne będzie interpretowanie znaków oraz symboli, a także przyjmowanie i rozumienie ich denotacji i konotacji w sposób oczywisty nabyty raz i niepodlegający żadnym zmianom.

Poziom drugi, to poziom środkowy (kształtowanie poza zasięgiem pełnej samokontroli ale świadome) nazwany przez Mathewsa *shikata-ga nai* (jap. nie ma na to rady). Na tym poziomie zachowanie jednostki, jak i interpretowanie przez nią otaczającej rzeczywistości doświadczane jest jako coś „z czego ona zdaje sobie sprawę jedynie wtedy gdy zostanie do tego zmuszona” (Mathews, 2005, s. 32). Jest to sytuacja, gdy jednostka dalej opiera swoje działania i zachowania na bazie poziomu pierwszego, czyli podporządkowuje się do reguł, których nie do końca może być świadoma „nawet w sytuacjach, w których różnią się one znacząco od jej własnych” (Mathews, 2005, s. 33). Wykorzystuje zatem znane warianty znaków i symboli, zdając sobie jednocześnie sprawę, że jakiegokolwiek zmiany mogły być źle odebrane przez inne jednostki. Tego rodzaju kompromis wynika „w większości z podporządkowania się naciskom otaczającego świata społecznego” (Mathews, 2005, s. 32).

Poziom trzeci, płytki, który przebiega tam, „gdzie »ja« posiada we własnym przekonaniu pełną kontrolę i zrozumienie sytuacji” (Mathews, 2005, s. 34). Jest to poziom, nazwany „supermarketem kultury”, w którym jednostki w życiu realnym, jak i w światach wirtualnych „wybierają samych siebie, negocjując z innymi i reagując na ich zachowania” (Mathews, 2005, s. 33). Charakterystyczne dla tego poziomu jest zatem szukanie prekursorskich rozwiązań, wyjąłwanie z dotychczasowych odwołań i nadawanie nowych, zupełnie innych. Aktywności tego typu są heterogeniczne i płynne w swojej istocie, zatem ponowoczesne. Nieobce jest tu odwracanie/zaburzenie dotychczasowego ładu, a czerpanie z dotychczasowego repertuaru znaków i symboli rozumianych jako formy wizualne i graficzne, w tym przypadku nabierają zupełnie nowych znaczeń (np. „kciuk w górę”). Znaki i symbole wykorzystywane w komunikacji stają się więc niezrozumiałe dla osób spoza konkretnych grup wirtualnych, użytkowników konkretnych komunikatorów, nie wspominając już o osobach, którym obce są zagadnienia komunikacji w światach wirtualnych, a dla których to w tym przypadku, przekazywane tam komunikaty stają się egzotyczne i niezrozumiałe. Nie zapominajmy również o tym, że funkcjonowanie jednostki we współczesnym, ciągle rozwijającym się świecie wymaga od niej ciągłego uzupełniania wiedzy i poszerzania zakresu tego, co było dla niej dotychczas znane i oswojone, bowiem „proces socjalizacji językowej nie kończy się wraz z okresem dzieciństwa” (Ahearn, 2013, s. 73). Funkcjonowanie jednostek wymaga zatem od nich nieustannego uzupełniania wiedzy dotyczącej aktualnych trendów, kodów komunikacyjnych, czyli tego,

co było im już znane, a wykorzystywane jest powszechnie przez młodzież w „odmiennych kontekstach społecznych” (Ahearn, 2013, s. 73).

Zakończenie

Powszechne wykorzystywanie przez młodzież znaków i symboli w komunikacji zapośredniczonej w mediach społecznościowych, w aplikacjach czy ogólnie w Internecie nie pozostaje obojętne na intencje nadawcy czy środowisko kulturowe, w którym są one stosowane. Semiotyczne doświadczenie przez młode pokolenie znaczeń symboli i ich wykorzystywanie w cyberprzestrzeni jest aktem ciągłego stawania się i sprzyja budowaniu oraz re-kreowaniu doświadczeń wyobrazonych. Forma powszechnie znanego „polubienia”, niezmienna pod względem wizualnym (graficznym), czyli „kciuk w górę” w otrzymanej wiadomości tzw. lajk może być wykorzystywana przez młodzież w światach wirtualnych niejednoznacznie: po pierwsze, jako wyraz akceptacji treści – polubienie, po drugie, jako wyraz akceptacji – polubienie, ale pod postacią samodzielnego emotikonu, który stanowi odrębną wizualnie część konwersacji lub po trzecie, jako wyraz definitywnego zakończenia rozmowy przez odbiorcę. Różne funkcje w wirtualnej komunikacji młodzieżowej pełnią także skrótowce – których konotacje zależą od liczby użytych do ich zapisu znaków, a także ich kombinacje literowe i literowo-liczbowe.

Znaki i symbole w cyberprzestrzeni wykorzystywane przez młodzież jak i samo komunikowanie społeczne oraz wirtualna przestrzeń ciągle się rozwijają i ulegają przekształceniom także w przestrzeniach semiotycznych. Brak ograniczeń w komunikacji zapośredniczonej w światach wirtualnych sprzyja możliwościom re-kreacji znaków i symboli, które mogą przybierać różne formy interpretacyjne w zależności od kontekstu, w jakim są wykorzystywane. Współczesna komunikacja w cyberprzestrzeni i wykorzystywane w niej kody pozwalają na nieskrępowane formatowanie i eksponowanie treści w Internecie, nadawanie nowych sensów i znaczeń. Nie bez znaczenia pozostaje tu percepcja jednostki oraz retoryka wizualna, która może być rozumiana nie tylko jako cecha myślenia jednostek, ale także narzędzie wykorzystywane do tworzenia świata społecznego czy więzi.

Eksponowane w cyberprzestrzeni znaki i symbole pełnią różne funkcje, wypełniają konkretne cele, służą przekazom rozmaitych treści (denotacje, konotacje). Omawiane w niniejszym tekście przykłady wykorzystywania znaków i symboli pozwalają z jednej strony, na prawidłowe rozumienie współcześnie zachodzących zjawisk komunikacyjnych w cyberprzestrzennej komunikacji, z drugiej zaś, w sferze poznawczej, mogą być wykorzystywane w celach edukacyjnych, a z trzeciej, nie pozostają obojętne na funkcjonowa-

nie jednostek w społeczeństwach wielokulturowych współczesnego świata realnego jak i światów wirtualnych.

BIBLIOGRAFIA

- Ahearn, L.M., (2013). *Antropologia lingwistyczna. Wprowadzenie*, przeł. W. Usakiewicz. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Barnard, A. (2006). *Antropologia zarys teorii i historii*, przeł. S. Szymański. PIW.
- Barthes, R. (1970). *Mit i znak. Eseje*, przeł. W. Błońska, J. Błoński, J. Lalewicz, A. Tatarkiewicz. PIW.
- Berger, P., Luckman, T. (2004). *Język a wiedza życia codziennego*, przeł. J. Niżnik. W: G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima (red.), *Antropologia słowa, zagadnienia i wybór tekstów* (s. 65–168). Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Cassirer, E. (2004). *Język i budowa świata przedmiotowego*, przeł. Bolesław Andrzejewski. W: G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima (red.), *Antropologia słowa, zagadnienia i wybór tekstów* (s. 68–76). Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Kępa-Figura, D. (2004). *Gry językowe w komunikacji radiowej*. W: R. Dybalska, D. Kępa-Figura, P. Nowak (red.), *Przemoc w języku mediów?, analiza semantyczna i paradygmatyczna na audycji radiowych* (s. 75–107). Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Eco, U. (2009). *Teoria semiotyki*, przeł. M. Czerwiński. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Gasset, J.O. y. (2004). *Mówienie jako zwyczaj społeczny*, przeł. H. Woźniakowski. W: G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima (red.), *Antropologia słowa, zagadnienia i wybór tekstów* (s. 169–171). Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Gasset, J.O. y. (2005). *Bunt mass*, przeł. P. Niklewicz. Wydawnictwo Muza.
- Goodman, N. (2009). *Wstęp do socjologii*, przeł. J. Polak, J. Ruszkowski, U. Zielińska, M. Ziółkowski. Zys i S-ka.
- Kościelniak, C. (2011). *Awangarda czy bunt? Wokół sporów o aktualną polską sztukę*. W: G. Osiki (red.), *Bunt i reforma* (s. 151–168). Wydawnictwo Homini.
- Krajewski, M. (2005). *Kultury kultury popularnej*. Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Leszczak, O. (2008). *Lingwosemiotyczna teoria doświadczenia*, t. 1. Wydawnictwo Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego Jana Kochanowskiego.
- Łotman J., Uspieński, B. (1975). *O semiotycznym mechanizmie kultury*. W: *Semiotyka Kultury wybór tekstów*, E. Janus, M.R. Mayenowa (wybór i oprac.). PIW.
- Maffesoli, M. (2018). *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, przeł. M. Bucholc. PWN.
- Mathews, G. (2005). *Supermarket kultury: kultura globalna a tożsamość jednostki*, przeł. E. Klekot. PIW.
- Mielicka-Pawłowska, H. (2011). *Religijność ponowoczesna i jej funkcje*. W: H. Mielicka-Pawłowska (red.), *Společne problemy ponowoczesności. Duchowość* (s. 206–229). Wydawnictwo Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego Jana Kochanowskiego.
- Muggleton, D. (2004). *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*, przeł. A. Sadza. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Napieraj, U.I. (2020). *Czy emotikony zagrażają uczuciom? Wpływ komunikacji niewerbalnej na kompetencje interpersonalne młodzieży gimnazjalnej*. *Acta Universitatis Lodzianis. Folia Litteraria Polonica*, 56(1), 89–97. <https://doi.org/10.18778/1505-9057.56.06>
- Ogonowska, A. (2013). *Współczesna edukacja medialna: teoria i rzeczywistość*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Peirce, Ch.S. (1997). *Wybór pism semiotycznych. Znak – Język – Rzeczywistość*, przeł. R. Mirek. Polskie Towarzystwo Semiotyczne.
- Ptaszek, G. (2019). *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Strinati, D. (1998). *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W Burszta. Zysk i S-ka.
- Lee Whorf, B. (2007). *Model uniwersum Indian*, przeł. T. Hołówka. W: E. Nowicka, M. Głowacka-Grajper (red.), *Świat człowieka – świat kultury* (s. 435–441). PWN.

SUMMARY

Signs and Symbols in Cyberspace

Social communication as well as virtual space is constantly developing and anchoring in popular culture. It is an indispensable element of everyday life of young people. The lack of limitations in mediated communication in virtual worlds, the Internet is conducive to the possibility of exemplifying graphics, emoticons, which can take various forms of signs and symbols. The aim of the text is to present an anthropological reflection embedded in the educational context and concerning the phenomenon of expressing a purposeful, created, reproduced exhibition and symbolic replication enabling quick, easy communication between individuals. The main means of communication between individuals are primarily widely available and easy to use social media, where peculiar signs and symbols are used. The denotations and connotations mediated in virtual spaces are heterogeneous, fluid, which means that they may not be properly understood outside of them. The subject of consideration are virtual exhibitions of signs and symbols used by young people in communication.

KEY WORDS: cyberspace, Internet, symbols, signs