

Czatowanie – nowa rzeczywistość kulturowa?

Czatowanie to forma komunikacji przy użyciu komputera z łączem Internetowym. W przeciwieństwie do przesyłania listów pocztą e-mail odbywa się synchronicznie w czasie rzeczywistym. Wyrażenie *czatować* pochodzi od angielskiego słowa *chat* (czyt. czat), oznacza pogawędkę i właśnie temu przede wszystkim służy. Ale sam Internet początkowo służył głównie do wyszukiwania informacji. Od końca lat 90-tych również w Polsce Internet upowszechnił się. Na początku korzystano z niego przede wszystkim za pomocą modemu i sieci telefonicznej, co było jeszcze dość niekorzystne finansowo, bo każda minuta użytkowania kosztowała kilkadziesiąt groszy. Łączenie się z Internetem przez modem nie było szybkie, a niektóre otwierane strony potrafiły „ładować się” po parę minut. Ale po roku 2000 coraz więcej firm, a nawet domów prywatnych korzysta z tzw. stałego łącza, za które płaci się, co prawda, abonament, ale już bez dopłat za wykorzystane impulsy. Z najnowszych badań NetTrack, przeprowadzonych między majem a lipcem 2005 roku, przez SMG/KRC wynika, że już 28,2 proc. Polaków powyżej 15 roku życia korzysta z Internetu. Ponad połowa użytkowników Internetu (50,4 proc.) korzysta z tego łącza codziennie lub prawie codziennie, a 24,9 proc. kilka razy w tygodniu. Raz na tydzień korzysta z Internetu 12,6 proc. badanych. Polacy najczęściej korzystają z Internetu w domu (65,9 proc.), w pracy (22,5 proc.) oraz na uczelni lub w szkole (19,6 proc.) Polacy w domu najczęściej posiadają stałe łącze (51,3 proc.), a jedynie 12 proc. modem. Sondaż pokazuje, że Internetu częściej używają mężczyźni (53,3 proc.) niż kobiety (46,7 proc.).¹

Coraz więcej osób zaczęło korzystać z dostępu do globalnej sieci informacji. A skoro przestało to być takie drogie to i przyczyny, dla których łączymy się z Internetem zmieniły się. Już niekoniecznie muszą to być niezwykle ważne informacje niedostępne inną drogą lub list e-mail pisany zresztą jeszcze bez podłączenia i dopiero później wysyłany tą drogą. Internauci zaczęli spotykać się w sieci i rozmawiać ze sobą właśnie w „czat-room’ach” czyli pokojach rozmów. Pokoje takie powstały na wielu różnych serwerach i służą wymianie informacji na temat, którego dotyczy wybrana strona www. Istnieją też pokoje towarzyskie, bez tematu wiodącego, na które można zalogować się po to, aby po prostu kogoś poznać i porozmawiać z nim. Czatować zaczęli pracownicy firm komputerowych w pracy, ich sekretarki, uczniowie wyszukujący informacji do pracy domowej, ich mamy prowadzące dom, nauczyciele obawiający się pozostawać w tyle za swoimi wychowankami.

Czatowanie zaczęło być zjawiskiem kulturowym.

Edward Sapir pisze, że „konceptja kultury, którą staramy się obecnie pochwycić, dąży do ujęcia w ramach jednego terminu tych ogólnych postaw, poglądów na życie i charakterystycznych przejawów cywilizacji, dzięki którym dana społeczność zajmuje w świecie dające się wyróżnić miejsce.”² Czatowanie jest specyficzną formą porozumiewania się. S.Kiesler, J.Siegel i T.W.McGuire wymieniają cztery cechy, odróżniające komunikację za

pośrednictwem sieci komputerowych od porozumiewania się w kontakcie osobistym. Są to:

- ubóstwo dramaturgiczne,
- anonimowość społeczna,
- niewielka ilość informacji na temat statusu społecznego rozmówcy
- brak regulującego sprzężenia zwrotnego (szczególnie w przypadku komunikacji asynchronicznej, z czym mamy do czynienia np. w przypadku czatowania)³

Chodzi tu o szczególne podkreślenie niewerbalnej formy tej komunikacji, jako że tzw. maska komputera nie pozwala w większości sytuacji na wzrokową ocenę wyglądu i zachowania osoby interakcji. „Od mowy zaczyna się jego (człowieka – przyp.aut.) rozum i kultura, bo tylko dzięki niej panuje także nad sobą samym...”⁴. Człowiek porozumiewa się z drugim, ponieważ obaj mają system kodów i symboli pozwalający im rozumieć się nawzajem. Za pomocą tego systemu tworzą swoją kulturę. „Człowiek nie stałby się współtwórcą kultury i nie przystosowałby się do warunków życia w kulturze, gdyby jego zdolności uczenia się nie wykraczały poza osobiste doświadczenie”⁵ – pisze Antonina Kłoskowska. Behawioryści twierdzą, że proces tego uczenia przebiega przede wszystkim właśnie na płaszczyźnie werbalnej za pomocą symboli.

Czatowanie jako forma zupełnie nowa i inna niż bezpośrednia rozmowa wykształciła swój specyficzny i podlegający nieustannemu przekształcaniu system symboli służących porozumieniu. Język czatowców jest właściwie wyłącznie pisany i musi on zastąpić kontakt wzrokowy z rozmówcą. Dlatego składa się nie tylko ze słów i zdań, ale także z tak zwanych "smileys", czyli kombinacji kropek, kresek, myślników i innych znaków przestankowych mających wyrażać nastrój mówiącego. I tak, na przykład:

:-) znaczy: "uśmiecham się" lub "jest mi wesoło"

:-(- jest mi smutno,

:-o - straszne!,

8-o - jestem zdziwiony,

;-) - żartuje,

:-P pokazuję język

:-D gromki śmiech

:-O zaskoczenie

:-/ sceptycyzm

:-| stanowczość

:-I obojętność

Znaki te nazywane są również *emotikonami*, ponieważ wyrażają w sposób symboliczny stan emocjonalny osoby przekazującej informację.

Istnieją również skróty, ponieważ przy dużej ilości rozmówców na czacie, tekst na ekranie przesuwają się bardzo szybko. Żeby nadążyć za tematem, trzeba błyskawicznie przekazywać swoje myśli. Podaję tu kilka anglojęzycznych (bo w języku polskim nie ma ich jeszcze wiele i najczęściej używamy angielskich) skrótów często używanych wyrażań, czyli

akronimów:

AFAICR – As Far As I Can Recall - O ile sobie przypominam

AFAICT – As Far As I Can Tell – O ile mogę powiedzieć

AFAIK – As Far As I Can Know – O ile wiem

ASAP – As Soon As Possible – Tak szybko, jak to możliwe

BBL – Be Back Later – Wracam później

BFN; B4N – Bye For Now – Do zobaczenia na razie

BRB – Be Right Back – Zaraz wracam

BTW – By The Way – Przy okazji

CU; CY – See You – Do zobaczenia

Pogaduszki internetowe cechują się bardzo ekonomicznym wykorzystaniem języka, wszystko, co tylko możliwe, ulega skróceniu. Milena Collot i Nancy Belmore przeprowadziły badania pod kątem używanych w wypowiedziach czatowych form językowych: czasu przeszłego, zaimków, przyimków, imiesłówów i innych, oraz porównaniu wyników z analizami próbek kilku rodzajów języka mówionego i pisanego. Wyniki dowiodły, że próbka języka elektronicznego wykazuje pewne podobieństwa do mowy używanej w wywiadach. Zwracając się do jednej osoby, mamy świadomość, że naszą wypowiedź „widzi” szersze grono, ale w przeciwieństwie do klasycznego wywiadu mamy pewność, że nikt nam nie przerwie (nawet, jeśli nie będzie „słuchał”) i dlatego możemy wygłaszać opinie rozwlekłe i szczegółowo.

Istnieją zasady, które w tym specyficznym „języku” obowiązują. Przedstawia je tzw. *netykieta*. Przy wpisaniu słowa „netykieta” w wyszukiwarce portalu *onet.pl* wyświetla się 34886 haseł. Poniżej przedstawiam zasady, które można przeczytać po wejściu na czat tego portalu.

Zasady podstawowe:

- Używaj czata, aby zdobywać przyjaciół, nie wrogów.
- Pamiętaj, że rozmawiasz z myślącym i czującym człowiekiem. Takim jak Ty.
- Większość czatujących to mili ludzie.
- Masz prawo do posiadania i wyrażania swoich poglądów. Pamiętaj jednak, że inni mają DOKŁADNIE TAKIE SAMO PRAWO - szanuj to.
- Baw się i daj się bawić innym

To jest mile widziane:

- Pomóż ludziom, którzy właśnie zaczynają swoją przygodę z czatem - Ty też kiedyś zaczynałeś!
- Bądź wyrozumiały dla innych. Jeśli uważasz, że musisz zwrócić komuś uwagę - zrób to na privie (na czacie istnieje możliwość rozmowy z jednym wybraną osobą w oknie tzw. privu – przyp.aut.)
- Nie zwracaj uwagi na literówki innych. Jesteśmy na czacie, nie w szkole.
- Nie przejmuj się niemiłymi natarczywcami. Złośczenie się na nich to czysta strata energii. Potraktuj ich z humorem, zlekceważ lub włącz ignorowanie (ignorowanie jest funkcją pozwalającą na unikanie komunikatów niepożądanego rozmówcy – przyp.

aut.).

- Wpisuj nicka osoby, do której się zwracasz, np. *Cerber - masz rację*, kiedy odpowiadasz na czyjeś pytanie lub komentujesz czyjąś wypowiedź. (nick to inaczej pseudonim – przyp.aut.)
- Używaj buziek i obrazków do przekazywania nastrojów. Sam tekst nie wyraża pełni emocji - unikniesz nieporozumień wynikających z tego.

Tego nie rób!

- **Nie przeklinaj** – nikt nie lubi czytać bluzgów. Nie zakładaj pokoi o wulgarnych nazwach
- **Nie flooduj** - nie zalewaj pokoju ani priwów nieprzerwanym potokiem treści lub ciągiem obrazków. Utrudnia to czatowanie.
- **Nie reklamuj** – czat służy do towarzyskich pogawędek. Reklamy w nich przeszkadzają
- **Nie pisz niepotrzebnie DUŻYMI LITERAMI** – taki tekst jest znacznie mniej czytelny. A poza tym w Internecie oznacza KRZYK. A nikt NIE LUBI NA CZACIE NIEPOTRZEBNEGO KRZYCZENIA!!!
- **Nie obrażaj innych** – jeśli ich nie lubisz, to włącz ignorowanie
- **Nie udawaj kogoś innego.** Podszywanie się pod innych czatujących jest poważnym wykroczeniem.
- **Nie używaj nicków przeszkadzających innym** – nicki wulgarne, obrażające innych, nieetyczne, niezgodne z dobrymi obyczajami czy prawem nie są mile widziane na czacie. Za używanie takiego nicka możesz zostać wyproszony z czatu.
- **Nie łam reguł pokoju** - jeżeli pokój jest dedykowany muzyce to trzymaj się tematów muzycznych. Jeżeli pokój jest przeznaczony dla dzieci to nie baw się w flirty ani nie używaj w nim obscenicznego słownictwa.
- **Nie używaj nielegalnego oprogramowania** - Na czat wchodzić jedynie poprzez stronę <http://czat.onet.pl> Wszelkie próby łączenia się z czatem innymi metodami są zabronione i będą karane stałą blokadą dostępu do czatu.
- **Nie łam regulaminu czatu**
- Korzystając z kamer internetowych **nie nadawaj obrazów**, których treści są pornograficzne, niezgodne z prawem, rasistowskie, faszystowskie, wulgarne, propagujące przemoc, obrażające uczucia religijne, naruszające prawa innych osób, są ofertami nielegalnych transakcji
- **Nie klonuj** - "klonowanie" nicków w celu sztucznego poprawiania popularności pokoju w rankingu jest zabronione. Takie praktyki będą karane blokadą dostępu do czatu osobie klonującej lub usunięciem pokoju z czatu. Co więcej, pokój, w którym są klony nie będzie miał prawa starać się o status pokoju publicznego, Anioła_Stróża czy kalambury. Pomyśl, czy warto ryzykować?

Pamiętaj!

- **Anonimowość w Internecie to fikcja.** Zawsze można dowiedzieć się, kim jesteś, skąd i

kiedy łączyłeś się z Internetem, jak z niego korzystałeś...

- **Sprawiedliwość istnieje.** Nie ma internetowej cyberpolicji czuwającej 24 godziny na dobę, ale uporczywe łamanie reguł czatu zawsze kończy się niemiłymi konsekwencjami, z odcięciem dostępu do czatu włącznie.
- **Internet nie stoi poza prawem** – nie łam prawa. Kary nie są wirtualne.⁷

„Proces przekazywania i przyjmowania określonych wzorów kulturowych podporządkowany jest normom i uznanym społecznie celom. (...) Każdy akt ludzkiego zachowania musi zatem przejść przez ucho igielne społecznej akceptacji.”⁸ Podobnie jest na czacie. Tak samo, aby zostać zaakceptowanym w danej grupie trzeba spełnić pewne warunki. Na czacie funkcje strażników pełnią moderatorzy, którzy mają możliwość usunięcia niepożądanego rozmówcy z danego pokoju czatu. Nowy uczestnik pokoju rozmów dość szybko zauważa i najczęściej dostosowuje się do istniejących tam niepisanych zasad.

Taką umiejętność szybkiego dostosowania się do nowych warunków mają jednak raczej ludzie młodzi. Kiedy rozpoczęła się ekspansja Internetu to oni właśnie próbowali okiełznać to nowe zwierzę techniki. W Polsce zmiana ustroju i nowe warunki ekonomiczne – społeczne spowodowały, że młodzież w poszukiwaniu pracy zaczęła być bardziej samodzielna. Od abiturientów szkół ponadpodstawowych zaczęto wymagać znajomości komputera i języków obcych. Ich młodszy koledzy również szybko zapoznali się z nowinkami technicznymi takimi jak Internet. Oczywiście osoby dorosłe i starsze nie chciały, a czasami również nie mogły pozostać w tyle. Widok synka sprawnie klikającego po klawiaturze komputera i mocno skupionego ojca nerwowym ruchem poprawiającego okulary i usiłującego zrozumieć coś z błyskawicznie zmieniających się obrazów na ekranie nie był rzadki.

Margaret Mead opisuje rodzaje społeczeństw dzieląc je ze względu na kierunek przekazywania wiedzy. W przeszłości istniały głównie społeczeństwa o kulturze postfiguratywnej. W nich młodzież uczyła się zachowań i wzorców od pokolenia rodziców i dziadków. Kultura, którą przejmowali młodzi ludzie nie wymagała żadnego uzasadniania, była oczywista, tradycyjna. W kulturze kofiguratywnej rolę nauczycieli wprowadzających w świat pełnią rówieśnicy. Dzieje się tak na przykład w społecznościach emigracyjnych, po przewrotach religijnych lub politycznych. W społeczeństwie prefiguratywnym to młodzi ludzie wiedzą więcej i uczą starsze pokolenie. „Nie ma dziś nigdzie na świecie takiego pokolenia starszych, które wie to, co wiedzą ich dzieci”⁹ – pisze Mead. I nie chodzi tu tylko o znajomość urządzeń technicznych, ale również o dylematy moralne, które powstają przy ich użyciu. Czy można w sieci udawać kogoś innego, skoro to takie proste? Czy romans w sieci to już zdrada? Czy nadużywanie Internetu to też uzależnienie? Pokolenie „doświadczonych” dorosłych nie zna odpowiedzi na te pytania, bo w młodości nie mieli takich problemów. Margaret Mead postuluje: „Musimy stworzyć nowe wzorce dla dorosłych, którzy powinni nauczyć dzieci nie tego, czego powinni się uczyć, lecz tego, jak powinny się uczyć i nie tego, z czym się powinny identyfikować, tylko tego, jaką wartość ma identyfikacja.”¹⁰ Według tej badaczki w kulturze prefigurtywnej powinniśmy tworzyć dla naszych dzieci formy dzieciństwa „świadomie,

rozważnie i bez podejrzeń, wychowując nieznane nam dzieci dla nieznanego nam świata”¹¹.

A tymczasem z Internetem wiąże się coraz więcej zagrożeń. Wyszczególniono i potwierdzono naukowo uzależnienie od Internetu określane jako Internet Addiction Disorder (AID), zbadane po raz pierwszy przez doktor Kimberly Young w 1998 roku. Może ono mieć miejsce nawet przy tak niewinnych czynnościach jak przeglądanie stron www, odbieranie poczty elektronicznej czy dyskusjach na kanale IRC (rodzaj programu do rozmów w czasie rzeczywistym, podobnie jak na czacie), aczkolwiek zabawa na IRC-u, gry on-line szybciej grożą wciągnięciem w nałóg¹². Michael Heim uważa, że technologia coraz bardziej eliminuje bezpośrednie relacje międzyludzkie¹³. C. Agres uważa, że społeczeństwo wirtualne spowoduje większą izolację jednostki i zmniejszanie więzi społecznej między ludźmi¹⁴. Potwierdzają to wyniki badań HomeNet, opublikowane przez Carnegie Melon University w Stanach Zjednoczonych, które mówią, że w wyniku korzystania z Internetu zwiększa się poczucie izolacji badanych osób, a także zmniejsza krąg bliskich osób z otoczenia¹⁵. Zbigniew Kwieciński opisuje zjawisko „przesunięcia socjalizacyjnego i kulturyzacyjnego” jako coraz wcześniejszą ucieczkę młodzieży od wpływu rodziców, szkoły i innych instytucji wychowawczych, co powoduje, że zostaje ona poddawana socjalizacji i inkulturacji mediów i grupy rówieśniczej¹⁶.

Coraz częściej kontakty międzyludzkie odbywają się poprzez media. Mogą one mieć charakter jednokierunkowy lub – tak jak ma to miejsce w przypadku czatowania – dwukierunkowy, czyli interakcyjny. Jadwiga Izdebska twierdzi, że „media pośredniczące w poznawaniu świata i komunikowaniu się ze światem, preferując własny język opisu świata, tworzą własne środowisko, świat mediów o specyficznych cechach i właściwościach.”¹⁷

Cechy, jakie charakteryzują społeczność Internetową, a tym samym dużą część społeczeństwa polskiego świadczą o tym, że mamy do czynienia z kulturą określoną przez Margaret Mead jako prefiguratywna. Zadania, jakie stoją przed pedagogami w tak nowej rzeczywistości są zupełnie inne niż dotychczas. Nie nauczymy już wychowanków, jak mają postępować w określonych sytuacjach, ponieważ nie jesteśmy w stanie ich przewidzieć. Nie powinniśmy się też starać tego zrobić, a jedynie podjąć się przygotowania siebie i wychowanków do rzeczywistości wirtualnej, zmiennej, nieprzewidywalnej.

1 Źródło: PAP <http://www.mediarun.pl/news/id/11581>

2 Sapir E., Kultura, język, osobowość. Wybrane eseje, Warszawa, 1978, s. 175.

3 Kiesler S., Siegel J., McGuire T.W., Social Psychological Aspects of Computer mediated Communication. *American Psychologist*. vol. 30, No 10, (pp.1123 1134), 1984.

4 Herder J.G., Mysli o filozofii dziejów, t.I, Warszawa, 1962, s. 72.

- 5 Kłoskowska A., *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa, 1983, s. 25.
- 6 Collot M., Belmore N., Linguistic and interactional features in Internet relay chat, (w:) Herring S., C. (red.), *Computer mediated communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*, Amsterdam, s.13-28, cyt. za Wallace P., *Psychologia Internetu*, Poznań, 2001.
- 7 <http://czat.onet.pl/1,1131526,1311,reguly.html>
- 8 Kłoskowska A., dz. cyt., s. 51.
- 9 Mead M., *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*, Warszawa, 2000, s. 110.
- 10 Tamże, s.128.
- 11 Tamże, s.132.
- 12 Dębek P., *Złapani w Sieć*, *Magazyn Chip*, kwiecień 2000, s. 49.
- 13 Crockett R.O., *A Web That Looks Like The World*, (w:) *Bussinee Week, E. Biz. Vol.3*, 1999, s.14-17, cyt. za. M. Noske, *Kształtowanie się społeczeństwa wirtualnego*, *Edukacja medialna*, 2003.
- 14 Agres C., Edberg D., Jgbaria M., *Transformation to Virtual Scoities: Forces and Iissues*, (w *The Infromation Society*, Taylor & Francis, 1998, cyt. za. M. Noske, dz. cyt.
- 15 Hamman R.B., *Computer Network Linking Network Communities: A Study of the Effects of Computer Networks Use Upon Pre-existing Commi.nities*, (w:) V. Thiedeke (red.), *Virtual Groups: Characteristics and Problematic Dimensions*, Niemcy, 1999, <http://www.cybersoc.com>, cyt. za. M. Noske, dz.cyt.
- 16 Kwieciński Z., *Wizje przyszłości a zmiana edukacji*, (w:) W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań, 1998.
- 17 Izdebska J., *Młodzież – media elektroniczne. Nowa przestrzeń edukacyjna*, *Edukacja medialna*, 2003, s. 24.