

Anna Kapuścińska  
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6316-1838>  
e-mail: a.kapuscinska@ukw.edu.pl

## O emotikonach raz jeszcze – na przykładzie emotikonu „XD” w języku polskim

### On emoticons once again – based on the example of the emoticon ‘XD’ in the Polish language

#### Abstrakt

Artykuł jest poświęcony niejednokrotnie już podejmowanemu zagadnieniu emotikonów z punktu widzenia ich przynależności do znaków kodu językowego. Powszechnie uważa się, że nie można postrzegać emotikonów jako znaków językowych, ponieważ są one oparte na kodzie ikonicznym. Kod ten jest wspólny dla wszystkich emotikonów w zachodnim kręgu kulturowym, które przedstawiają ludzką twarz obróconą o 90 stopni w lewo, wyrażającą określone stany emocjonalne. Jest to również podstawowy kod, któremu podlega emotikon „XD”, wyrażający rozbawienie. Jednocześnie zasługuje on na szczególną uwagę jako bezprecedensowy przykład werbalizacji emotikonów. Znamienny jest fakt, iż właśnie jednostka „XD” (wymawiana jako „iksde”) została wybrana Młodzieżowym Słowem Roku 2017 w plebiscycie organizowanym przez znane polskie wydawnictwo PWN, co sugeruje uznanie tego pierwotnie ikonicznego znaku przez użytkowników języka za słowo. W ogólniejszym rozumieniu rozszerzony zakres znaczeniowy jednostki „XD” można traktować jako (wprawdzie tylko jednostkowy) przykład dynamiki pozornie stabilnego systemu emotikonów oraz jego zdolności do wchodzenia w interakcje z kodem językowym.

**Słowa kluczowe:** emotikony, „nowe media”, internet, komunikacja, język młodzieżowy

#### Abstract

This article is devoted to the frequently discussed question of emoticons with reference to their belonging to the language code. It is often argued that emoticons cannot be perceived as language signs, as they are rather based on the iconic code. Such coding is common for all the emoticons in the western cultural circle depicting a human face rotated by 90 degrees to the left which express emotional states. It is also the primary code of the emoticon ‘XD’, which expresses amusement. However, this emoticon also deserves attention as a unique example of the verbalisation of emoticons. It is significant this unit pronounced in Polish was chosen the Youth Word of the Year 2017 in a competition of a well-known Polish Publishing House PWN, which at the same time grants this primarily iconic sign the status of a word. In general, the extended meaning of ‘XD’

in the Polish language may be perceived as a symptom (even though only singular) of the dynamics of the seemingly stable system of emoticons and its ability to interfere with the language code.

**Key words:** emoticons, 'new media', the Internet, communication, youth language

Od czasu, gdy Scott Fahlmann w 1982 r. jako pierwszy zaproponował użycie na internetowym forum znaku „:-)” dla oznaczenia żartu, znak ten jak i wielorakie jego modyfikacje stały się niemal nieodłącznym elementem komunikacji internetowej (Jurek 2006: 144; por. także Kapuścińska 2012: 64). Nie powinno zatem zaskakiwać, że emotikony już od ponad dwudziestu lat są przedmiotem licznych prac naukowych poświęconych nowym, elektronicznym formom komunikacji. Niejednokrotnie też wskazywano na ich niebagatelny potencjał komunikacyjny jako elementu uzupełniającego wypowiedź językową lub wręcz ją zastępującego. Przyczyną, dla której niniejszy artykuł ponownie podejmuje tematykę emotikonów, jest specyficzny status emotikonu „XD” w komunikacji w języku polskim. Artykuł ma na celu scharakteryzowanie tego (jak dotąd) jednostkowego przypadku, który wprawdzie nie podważa w żadnej mierze dotychczasowej charakterystyki emotikonów, ale wskazuje na potrzebę jej weryfikacji ze względu na dynamikę, której podlega ten stonkowo nowy system znaków. Przedmiotem artykułu nie jest zatem analiza konkretnych przykładów stosowania jednostki „XD” w tekstach, lecz raczej refleksja na temat jej statusu semiotycznego w komunikacji językowej.

Emotikony definiuje się tradycyjnie jako „znaki ułożone z liter oraz innych znaków (np. kropka, przecinek, dwukropek, średnik, myślnik), służące do wyrażania nastrojów, uczuć i emocji w zwykłych dokumentach tekstowych” (Chmura 2001: 105, cyt. za: Wach-Kąkolewicz 2005: 69). Pod względem semiotycznym uważa się je powszechnie za „znaki umowne, ikonizowane, motywowane sekundarnie, powstałe w oparciu o rzeczywiste podobieństwo do symbolizowanych zjawisk” (Szczęk 2006: 180). Już w 1999 r. Vandendorpe traktował emotikon jako znak „rozwijającej się na wielką skalę tendencji do przekraczania mowy i włączania w porządek pisma wymiaru ikonizowanego” (Vandendorpe 1999: 142). Spostrzeżeniu temu towarzyszą (jak wiadomo z perspektywy czasu nieuzasadnione) wątpliwości, czy „taki przeszczep się przyjmie” (Vandendorpe 1999: 142). Vandendorpe wyraża przypuszczenie, że „owe próby wprowadzenia do języka elementu czysto wizualnego narażone są na opór [...] obrońców słownego zakorzenienia języka i tradycji kultury piśmienniczej” (Vandendorpe 1999: 142).

Trzeba dodać, iż zależnie od możliwości technicznych emotikony mogą mieć formę konfiguracji znaków interpunkcyjnych lub liter wprowadzanych

z klawiatury, lub też graficznych „buziek” generowanych automatycznie w miejsce wprowadzonej kombinacji znaków. W tym pierwszym przypadku w amerykańsko-europejskim kręgu kulturowym podlegają konwencji, według której przedstawienie ludzkiej twarzy jest obrócone w lewo pod kątem 90 stopni (por. Kapuścińska 2014: 192; a także Beil 2009: 232; Runkehl, Schlobinski, Siever 1998: 64). Emotikony w formie grafik nie wykazują tak wysokiego stopnia skonwencjonalizowania. Ze względu na brak ograniczeń technicznych nie zachodzi w tym przypadku potrzeba obrotu przedstawionej twarzy, stąd też konwencja taka nie obowiązuje. Wprawdzie klasyczną formą takich emotikonów są tzw. żółte buźki, jednak w zależności od programu zdarzają się inne warianty kolorystyczne, a także pewne innowacje w wyglądzie emotikonu, jednak zawsze z zachowaniem wizualnego podobieństwa do ludzkiej twarzy.

Zakres funkcji emotikonów nie ogranicza się do roli „ingerującej w ciąg słowny ‘przeszkadzajki’, która wymusza rekontekstualizację przekazu” (Vandendorpe 1999: 142; por. także Kapuścińska 2013: 126). Mimo iż, zgodnie z tym, co przewidywał Vandendorpe, użycie emotikonów jest najbardziej rozpowszechnione w komunikacji prywatnej (por. Vandendorpe 1999: 142), jednostkom tym można za Szczęk przypisać co najmniej kilka istotnych funkcji, jakie mogą one pełnić w procesie komunikacji. Najbardziej podstawowa z nich to funkcja ludyczna, polegająca na przełamywaniu monotonii tekstu poprzez wprowadzenie do niego elementu graficznego. Ponadto emotikony mogą nadawać „temperaturę słowom i zdaniom”, którym towarzyszą, łagodzić ton przekazywanej treści, wyrażać nastawienie nadawcy bądź stanowić komentarz do treści. Pozwalają też na redukcję długości komunikatu poprzez możliwość zastąpienia nawet złożonych zdań, a także nadają tekstowi cechy rozmowy poprzez zastępowanie parawerbalnych elementów komunikacji – przede wszystkim mimiki (por. Szczęk 2006: 181). Nie należy również pomijać kooperatywnej funkcji emotikonów jako wyrazu przynależności do grupy, w tym chociażby do grupy „tekstowiczów”, czyli osób używających wiadomości SMS jako formy komunikacji (por. Szpila 2006: 34).

Do niedawna nie ulegało wątpliwości, iż system emotikonów pod względem statusu semiotycznego wyraźnie różni się od kodu językowego. Z reguły podlegają one kodowi ikonicznemu, opartemu na ich wizualnym podobieństwie do ludzkiej twarzy. W zależności od formy, stopień tego podobieństwa jest zmienny. Więcej cech podobieństwa wykazują emotikony jako graficzne „buzki”, mniej zaś emotikony w formie znaków wprowadzanych za pomocą klawiatury. Te ostatnie pozwalają określić minimalny stopień podobieństwa do ludzkiej twarzy, konieczny do realizacji kodu ikonicznego. Jest to obecność pary oczu i ust, choć ich przedstawienia mogą podlegać daleko idącej

schematyzacji. Można ją zaobserwować np. w odniesieniu do najpopularniejszego emotikonu przedstawiającego uśmiechniętą twarz. Trzeba podkreślić, iż występuje on obecnie w dwóch wariantach, które można uznać za równorzędne pod względem rozpowszechnienia. Pierwszy z nich to wariant trzejelementowy, tożsamy z formą emotikonu, który zaproponował Fahlmann, zaś drugi to wariant uproszczony, złożony tylko z dwóch elementów (por. Kapuścińska 2012: 66). W obu wariantach przedstawienie oczu ogranicza się do dwóch punktów, zaś przedstawienie ust do nawiasu zamykającego, którego kształt nawiązuje wyraźnie do uniesienia kącików ust podczas uśmiechu.

Wartość sygnifikacyjna emotikonów nie ogranicza się tylko do realizacji kodu ikonycznego. Wśród emotikonów występują także przykłady znaków indeksykalnych i symbolicznych. Do tych pierwszych należy emotikon „:-~)” oznaczający, że użytkownik jest przeziębiony (por. [http://www.ircx.net.pl/?show=irc\\_emotikony](http://www.ircx.net.pl/?show=irc_emotikony)). Można w tym przypadku mówić o dwóch poziomach sygnifikacyjnych. Pierwszy z nich to poziom sygnifikacji ikonicznej, wspólny dla wszystkich emotikonów. Na tym poziomie powyższy emotikon oznacza twarz osoby, która ma katar. Przypisywane mu znaczenie, związane z przeziębieniem, jest jednak rezultatem drugiego poziomu sygnifikacji – indeksykalnej. Sygnifikat pierwszej sygnifikacji staje się w tym przypadku sygnifikantem drugiej. Innymi słowy, fakt, iż użytkownik ma katar, staje się indeksem dla nowego sygnifikatu – oznacza, że użytkownik jest przeziębiony. Trzeba zauważyć, że zachodzi w tym miejscu pewne uproszczenie. Katar można uznać nie tylko za symptom przeziębienia, ale też np. reakcji alergicznej, co w tej sygnifikacji nie zostało uwzględnione (zob. Kapuścińska 2012: 194).

Przykładem emotikonu będącego znakiem symbolicznym jest natomiast „:-&” tłumaczony jako: „tajemnica, nie może mówić, zawiązany język” (<http://emotikona.pl/znaczenie.php>; por. także Kapuścińska 2012: 194). Na pierwszym poziomie sygnifikacji trudno jest w tym przypadku mówić o podobieństwie wizualnym, ponieważ dotyczy ona obrazowego przedstawienia związku frazeologicznego „mieć zawiązany język”. Można natomiast mówić o sygnifikacji ikonicznej ze względu na fakt swoistego „zilustrowania” frazeologizmu poprzez dobór takiego elementu, który najlepiej przedstawia jego znaczenie dosłowne. Drugi poziom sygnifikacji jest taki sam jak w przypadku frazeologizmu i wiąże się z wytworzeniem znaczenia przenośnego.

Ponieważ emotikony opierają się na sygnifikacji ikonicznej, która dopiero w dalszej kolejności może stanowić podstawę innych sygnifikacji, można kwalifikować je jako piktogramy. Przyczyną, dla której według Dürscheid piktogramy nie zaliczają się do znaków pisma, jest fakt, iż nie mają one skonwencjonalizowanych reprezentacji językowych. Na przykład piktogram

oznaczający zakaz palenia tytoniu można zwerbalizować na co najmniej kilka sposobów (por. Dürscheid 2012: 65).

W tym kontekście problematyczny okazuje się status emotikonu „XD” oznaczającego rozbawienie, któremu poświęcony jest niniejszy artykuł. Choć może to zaskakiwać, jednostka „XD” (wymawiana jako [iksde] / „iks de” – w obu dopuszczalnych wariantach pisowni – została wybrana Młodzieżowym Słowem Roku 2017 w corocznym plebiscycie organizowanym przez wydawnictwo PWN, zajmując jednocześnie trzecie miejsce pod względem liczby głosów (por. <https://sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/haslo/Rozstrzygniecie-plebiscytu-mlodziejowe-slowo-roku-2017;6383058.html>). Wprawdzie już w 2015 roku inny emotikon, określany oficjalnie jako „Face with Tears of Joy” został wybrany słowem roku w angielskojęzycznym plebiscycie organizowanym przez *Oxford English Dictionary* (por. <https://languages.oup.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2015>), jednak w tym przypadku nie można mówić o współlistnieniu dwóch wariantów – w tym wariantu zwerbalizowanego.

Słowo to występuje w plebiscycie w dwóch alternatywnych formach: „Iks de” oraz „XD” i jest definiowane w następujący sposób:

Wyrażenie to powstało od komputerowej minki „XD”. O ile wcześniej używane było jako szeroki uśmiech tylko w Internecie, tak teraz jest ono nadużywane praktycznie w każdej sytuacji – zarówno w świecie wirtualnym, jak i realnym (<https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/haslo/Iks-de-XD;6383026.html>).

W zaprezentowanym opisie zastanawiać może użycie czasownika o znaczeniu pejoratywnym: „nadużywać”. Jeśli było celowe, ujawnia negatywne nastawienie autora tych słów wobec stosowania wyrażenia „XD”. Oznaczałoby to, że autor zgłosił to słowo nie ze względu na własną aprobatę dla swoistej „mody językowej” (por. Kołodziejek 2006) na jego stosowanie. Wręcz przeciwnie, użyte sformułowanie należałoby odczytywać jako sygnał, że osoba ta często obserwuje używanie czy „nadużywanie” tego słowa w komunikacji i jest raczej sceptycznie nastawiona do jego popularności.

Niezależnie jednak od tego, nie ulega wątpliwości, iż element ten, stawiący dotąd domenę komunikacji pisanej, dzięki swojej werbalizacji mógł rozpowszechnić się również w komunikacji ustnej, pełniąc przy tym różne funkcje syntaktyczne. Jak wyjaśnia Marek Łaziński, „rzeczownik XD [...] może też funkcjonować jak wykrzyknik, partykuła, nieodmienny przymiotnik lub przysłówek” (<https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/haslo/Rozstrzygniecie-plebiscytu-mlodziejowe-slowo-roku-2017;6383058.html>).

„XD” jako słowo nie doczekało się dotąd opracowań naukowych, stąd o jego odbiorze można wnioskować w pierwszej kolejności z komentarzy

w przestrzeni internetowej. Choć większość z nich sprowadza się głównie do cytowania wyjaśnienia podanego przez wydawnictwo PWN, nie brakuje też takich, których autorzy dodatkowo komentują ten wybór. Autor artykułu na stronie Radia ESKA podkreśla, iż wybrane słowo składa się zaledwie z dwóch liter, czemu daje wyraz w ironicznym stwierdzeniu: „Wygadana ta nasza młodzież, nie ma co...” (<https://www.eska.pl/hotplota/news/mlodziejowe-slowo-2017-roku-wybrane-bedziecie-zaskoczeni-aa-1Y5p-2gBb-Z4TJ.html>). Na ten sam fakt zwraca uwagę autor artykułu na portalu Wirtualna Polska, który stwierdza, iż słowo to „ma tylko dwie litery i trudno określić, jaką częścią mowy jest w rzeczywistości” (<https://wiadomosci.wp.pl/co-ci-jezykoznaawcy-od-janiepawlaja-wybrano-mlodziejowe-slowo-roku-2017-xd-6197956970563201a>). Tym samym wchodzi w zapewne niezamierzoną polemikę z cytowanym powyżej opisem na stronie wydawnictwa PWN. Jeszcze bardziej daleko idącym spostrzeżeniem dzieli się autor artykułu na stronie internetowej czasopisma „Cosmopolitan”, który stwierdza, że słowo to „w rzeczywistości nie jest [...]... słowem, a wygląda tak: ‘XD’”. Jego wybór na Młodzieżowe Słowo Roku jest zdaniem autora „dosyć zaskakujący i dobitnie charakteryzuje czasy, w których żyjemy” (<https://www.cosmopolitan.pl/omg/16244/ogloszono-mlodziejowe-slowo-roku-ale-czy-to-w-ogole-slowo>).

Już tych kilka przykładów opinii wyrażanych na temat Młodzieżowego Słowa Roku 2017 na portalach internetowych stanowi inspirujący zaczątek dyskusji nad jego rzeczywistym statusem. Po pierwsze, konieczne jest doprecyzowanie dotyczące składu literowego. Faktem jest, iż słowo to w piśmie rzeczywiście zdecydowanie częściej występuje w wariantcie dwuliterowym „XD”. W Narodowym Korpusie Języka Polskiego (por. <http://www.nkjp.pl/poliquarp/>) odnotowano aż 131 przykładów użycia tego wariantu, podczas gdy wariant pięcioliterowy „iks de” występuje w korpusie tylko w jednym przykładzie. Co zaskakujące, korpus podaje też dwa przykłady użycia w zapisie „iksde”. Wariant z pisownią łączną nie został w ogóle uwzględniony w plebiscycie, a z kolei występuje (zamiast wariantu z pisownią rozdzielną) w komentarzu wydawnictwa PWN odnośnie do wyników plebiscytu. Taka niestabilność zapisu wariantu pięcioliterowego potwierdza widoczną w korpusie tendencję do jego marginalizacji, na rzecz wariantu dwuliterowego. Niemniej jednak, można uznać, że omawiany element występuje w języku, przynajmniej na obecnym etapie, w kilku wariantach.

Po drugie, trzeba stwierdzić, iż postać formalna (literowa) całości nie jest istotna dla jej statusu, zważywszy na fakt, że w języku nie brakuje także słów dwuliterowych. Niewykluczone, iż autorowi tej amatorskiej opinii na temat „długości” słowa chodzi raczej o fakt, iż ma ono pod względem formalnym postać dwuliterowego skrótowca. Należy nadmienić, iż nie jest to jednak

rzeczywisty skrótowiec, a więc „wyraz powstały z połączenia nazw pierwszych liter wyrazów tworzących jakąś nazwę wielowyrazową” (por. <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/skrotowiec;3976182.html>). W tym przypadku litery nie tworzą „nazwy wielowyrazowej”, a – według kodu ikonycznego – skonwencjonalizowane przedstawienie roześmianej twarzy.

Zastanawiać może też stwierdzenie na stronie czasopisma „Cosmopolitan”, iż wybór takiego Młodzieżowego Słowa Roku „dobitnie charakteryzuje czasy, w których żyjemy”. Można przypuszczać, iż autor za „domenę” tych czasów uznał tendencję do skrótowości komunikacji, podyktowaną względami ekonomii słownej. Nie ulega wątpliwości, iż tendencja ta miała wpływ na wytworzenie się emotikonu „XD”, podobnie jak innych emotikonów. Niemniej jednak trudno uzasadnić w ten sam sposób pojawienie się wersji zwerbalizowanej emotikonu „XD” w postaci zapisu wymowy. Fakt, iż obok wersji zapisu złożonej z dwóch liter wykształciła się również wersja pięcioliterowa można uznać wręcz za zaprzeczenie tendencji do skrótowości przekazu. Słowo to niewątpliwie nawet w zapisie pięcioliterowym spełnia zasady ekonomii semantycznej względem złożonych treści, które może ono zastępować, poczynszy od hiperbolizacji aż po ironię czy negację.

Znacznie bardziej jego powstanie można postrzegać jako przykład wzajemnego przenikania się kodów współwystępujących w komunikacji. Dotąd cechą charakterystyczną komunikacji zapośredniczonej internetowo było to, iż komunikatom językowym nierzadko towarzyszyły emotikony, które niezależnie od formy graficznej (znaki wprowadzane z klawiatury czy „buźki”) były zwykle postrzegane jako elementy kodu ikonycznego, a nie symbolicznego kodu językowego. Pojawienie się słowa „iksde” spowodowało przekroczenie tej granicy.

Rozpatrując ten problem, należy wyodrębnić trzy jednostki: „XD” jako emotikon, który nadal jest stosowany w komunikacji, „iksde” oraz „XD” jako dwa warianty zapisu słowa przypominającego skrótowiec.

Pierwsza jednostka opiera się na kodzie ikonycznym zgodnie z konwencją, jakiej z reguły podlegają emotikony. Nietrudno dopatrzeć się wizualnego podobieństwa emotikona „XD” do ludzkiej twarzy odwróconej w lewo pod kątem 90 stopni, wyrażającej rozbawienie. Litera „D” służy przedstawieniu ust, otwartych w szerokim uśmiechu, zaś „X” – zmrużonych od śmiechu oczu. Jest to taka sama zależność, jak w przypadku pozostałych emotikonów i warunkuje ona zakwalifikowanie emotikona „XD” jako piktogramu, a więc jednostki niejęzykowej.

Z punktu widzenia niniejszego artykułu najistotniejsze są zatem dwie pozostałe jednostki, które są swoistym *novum*, przez co stanowiły inspirację do podjęcia (po raz kolejny) tematyki emotikonów. Pierwsza z nich – „iksde”

– to zwerbalizowany zapis dwóch liter, które tworzą emotikon „XD”, funkcjonujący także w innej postaci ortograficznej: w zgłoszonej do plebiscytu propozycji zastosowano zapis z pisownią rozdzielną („iks de”). Ten drugi wariant ortograficzny jeszcze bardziej upodabnia „iksde” do skrótowca, mimo iż nie jest to skrótowiec w ścisłym znaczeniu tego pojęcia. Litery X i D nie są bowiem pierwszymi literami żadnego słowa ani żadnej pary słów, a ich znaczenie opiera się jedynie na wizualnym podobieństwie odpowiednio do oczu i ust. Stąd też słowo „iksde” nie jest samo w sobie sygnifikatem znaczenia opartego na kodzie językowym. Jego sygnifikacja jako wyrazu rozbawienia następuje dopiero poprzez jego odniesienie do emotikonu o tym samym znaczeniu. Ze względu na rozbieżność kodów, jakim podlegają słowo „iksde” i emotikon „XD”, a także brak jakiegokolwiek podobieństwa wizualnego pomiędzy nimi, dostrzeżenie tej zależności, a tym samym rozpoznanie znaczenia elementu „iksde” wymaga pewnego „wtajemniczenia” w sposoby komunikacji użytkowników internetu.

Nieco inaczej jest w przypadku jednostki „XD”, której forma bezpośrednio nawiązuje do emotikonu. Jej sygnifikacja jest dość specyficzna, ze względu na fakt, iż odbiorca tekstu pisanego nie jest w stanie rozpoznać, czy ma do czynienia z emotikonem, czy też ze słowem. W rezultacie nie wie, czy jednostka taka jest sygnifikatem opartym na kodzie ikonycznym (jako emotikon), czy symbolicznym (jako wyraz). Wyjątek stanowią sytuacje, gdy jednostka „XD” stosowana jest w komunikacji w wariantach odbiegających od ich formy podstawowej, czego przykładem jest zwielokrotnione użycie litery „D”, zapewne w celu dodatkowego zwiększenia siły przekazu. Narodowy Korpus Języka Polskiego zawiera 44 przykłady wariantu „XDD” (z wyłączeniem jednego przykładu, w którym „XDD” oznacza „Extended Data Disk”) oraz 16 przykładów wariantu „XDDD”. W takich przypadkach można niemal z całkowitą pewnością mówić o emotikonie. W przeciwnym razie powstałaby całość, którą należałoby wymawiać jako „iksdede...”, zaś takie słowo do tej pory nie funkcjonuje w języku. Z kolei warianty z małą literą „d” każą raczej zakładać sygnifikację symboliczną, ponieważ podobieństwo ikoniczne zostaje zachwiane przez zmieniony kształt litery.

Omówiony w artykule emotikon „XD” stanowi przykład wzajemnego przenikania się pomiędzy znakami kodu językowego i niejęzykowego. Najpierw za pomocą klawiatury komputera, służącej przede wszystkim do wprowadzania znaków językowych, zaczęto tworzyć znaki, które większość badaczy zalicza do znaków niejęzykowych. Znaki te coraz bardziej upowszechniały się w komunikacji internetowej, stając się z czasem niemal nieodłącznym elementem tekstów pisanych. Mimo iż zbudowane były ze znaków interpunkcyjnych i liter, które tradycyjnie służą do konstruowania tekstów pisanych, opierały



się one na kodzie ikonicznym, w wyraźnej opozycji do tekstów. Następnie emotikony wprowadzane z klawiatury zaczęły coraz częściej być automatycznie zastępowane przez graficzne „buźki”. Nadal zachowana pozostała zasada linearności, zgodnie z którą emotikony umieszczane są w ciągu tekstowym, nie zaś np. na marginesie strony. Niemniej buźki zyskały znacznie bardziej dowolną formę, niezależną od możliwości technicznych klawiatury. Ze względu na różnorodne warianty kolorystyczne zaczęły jeszcze bardziej wyróżniać się w tekście, któremu towarzyszą.

Wobec takiego procesu różnicowania zaskakiwać może tendencja wręcz przeciwna, którą można zaobserwować właśnie na przykładzie emotikonu „XD”. Polega ona na ponownej werbalizacji treści, których forma językowa wcześniej była zastępowana emotikonem. Werbalizacja ta nie polega jednak na rezygnacji z emotikonu i powrocie do stosowanych wcześniej językowych form wyrazu. Zamiast tego powstaje neologizm, motywowany wyglądem tego emotikonu. Co więcej, zyskuje on niewątpliwą popularność, czego dowodem jest zwycięstwo w plebiscycie na Młodzieżowe Słowo Roku. Jednocześnie nie jest on po prostu synonimem jednostek, które istniały w języku już wcześniej i służyły do wyrażania ekwiwalentnych treści. Już sama nazwa plebiscytu sugeruje specyficzne znaczenie jednostki, oparte na warstwie stylistycznej: jest to element języka młodzieżowego, a więc używany tylko w określonych kontekstach komunikacyjnych i z reguły w określonej grupie użytkowników – pomijając zjawisko tzw. kidult (por. Daszyńska 2018; Wileczek 2017; 2018: 214–221). Niemniej jednak fakt uznania tej jednostki za słowo można w szerszym rozumieniu postrzegać jako przejaw dynamiki emotikonów jako zjawiska komunikacyjnego w mediach elektronicznych oraz przykład ich zwrotnego oddziaływania na kod językowy.

## Literatura

- Beil U. J. (2009): *Das Smiley. Der Trickster des World Wide Web*. [W:] *Punkt, Punkt, Komma, Strich? Geste, Gestalt Und Bedeutung Philosophischer Zeichensetzung*. Red. T. Kammach, Ch. Abbt. Bielefeld, s. 229–242.
- Chmura R. (2001): *Internetowe akronimy i emotikony*. [W:] *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*. Red. T. Ząsepa. Częstochowa, s. 105–110.
- Daszyńska J. (2018): *Od kultu młodości do stylu życia kidult*. „Społeczeństwo i Rodzina” 54, s. 58–84.
- Dürscheid Ch. (2012): *Einführung in die Schriftlinguistik*. Göttingen.
- Jurek W. (2006): *Emotikon – ozdoba czy konieczność?* [W:] *Wyrażanie emocji*. Red. K. Michalewski. Łódź, s. 144–153.
- Kapuścińska A. (2012): *Więcej niż „buźki”. Emotikony jako sposób przenoszenia tradycyjnych symboli do komunikacji internetowej na przykładzie symbolu ryby*. „Język – Szkoła – Religia” VII/1, s. 64–75.

- Kapuścińska A. (2013): *Być albo nie być... tekstem. Problemy definicji tekstu w kontekście tekstów medialnych*. „Tekst i Dyskurs” 1(6), s. 121–130.
- Kapuścińska A. (2014): *Sind Emoticons eine neue lingua franca? Kontrastive Analyse des polnischen und deutschen Emoticon-Kodes*. [W:] *Linguistik International. Materialität und Medialität der sprachlichen Kommunikation. Akten des 47. Linguistischen Kolloquiums in Olsztyn 2012*. Red. E. Żebrowska, M. Jaworska, D. Steinhoff. Frankfurt am Main–Berlin–Bern–Bruxelles–New York–Oxford–Wien, s. 189–198.
- Kołodziejek E. (2006): „Festiwal radosnych zakupów” – moda językowa na tle współczesnych zmian kulturowych. [W:] *W kręgu polszczyzny dawnej i współczesnej. Księga ofiarowana dr. hab. Kazimierzowi Długoszowi, profesorowi Uniwersytetu Szczecińskiego*. Red. E. Kołodziejek. Szczecin, s. 219–231.
- Runkehl J., Schlobinski P., Siever T. (1998): *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Wiesbaden.
- Szczęk J. (2006): *Emotikony – wyrażanie emocji w nowych technikach komunikacyjnych*. [W:] *Wyrażanie emocji*. Red. K. Michalewski. Łódź, s. 179–186.
- Szpila G. (2006): *Przystawki SMS-y – paremia w komunikacji elektronicznej*. „Literatura Ludowa” 50, s. 33–39.
- Vandendorpe Ch. (2008): *Od papirusu do hipertekstu. Esej o przemianach tekstu i lektury*. Przeł. A. Sawisz. Warszawa.
- Wach-Kąkolewicz A. (2005): *Tradycje komunikowania a komunikowanie w kształceniu zdalnym przez Internet*. „Neodidagmata” 27/28, s. 67–78.
- Wileczek A. (2017): *Kidult (nie tylko) językowy*. „Postscriptum Polonistyczne” 19, s. 179–196.
- Wileczek A. (2018): *Kod młodości. Młodomowa w kontekstach społeczno-kulturowych*. Warszawa.

### Źródła internetowe

- Emotikona.pl, <<http://emotikona.pl/znaczenie.php>>, dostęp: 29.03.2019.
- Polska sieć IRCX, <[http://www.ircx.net.pl/?show=irc\\_emotikony](http://www.ircx.net.pl/?show=irc_emotikony)>, dostęp: 29.03.2019.
- Narodowy Korpus Języka Polskiego, <<http://www.nkjp.pl/poliqarp/>>, dostęp: 06.11.2019.
- PWN, <<https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/skrotowiec3976182.html>>, dostęp: 29.03.2019.
- Word of the Year 2015, “Oxford Dictionaries”, <<https://languages.oup.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2015>>, dostęp: 06.11.2019.
- Słownik języka polskiego PWN, <<https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/haslo/Iks-de-XD;6383026.html>>, dostęp: 29.03.2019.
- Słownik języka polskiego PWN, <<https://sjp.pwn.pl/ciekawostki/haslo/Rozstrzygniecie-plebiscytu-młodzieżowe-słowo-roku-2017;6383058.html>>, dostęp: 29.03.2019.
- Krzysztofik K. (2017): *Co ci językoznawcy „odjaniepawłają”? Wybrano młodzieżowe słowo roku 2017 XD*. „Wirtualna Polska. Wiadomości”, <[https://wiadomosci.wp.pl/co-ci-jezykoznawcy-odjaniepawłają-wybrano-młodzieżowe-słowo-roku-2017-xd-6197956970563201a](https://wiadomosci.wp.pl/co-ci-jezykoznawcy-odjaniepawlaja-wybrano-młodzieżowe-słowo-roku-2017-xd-6197956970563201a)>, dostęp: 29.03.2019.
- Dżumaga B. (2017): *Ogłoszono młodzieżowe słowo roku. Ale... czy to w ogóle słowo?*, „Cosmopolitan”, <<https://www.cosmopolitan.pl/omg/16244/ogloszono-młodzieżowe-słowo-roku-ale-czy-to-w-ogole-słowo>>, dostęp: 29.03.2019.
- Splash News (2017): *Młodzieżowe słowo 2017 roku wybrane! Będziecie zaskoczeni!*, „Eska.pl”, <<https://www.eska.pl/hotplota/news/młodzieżowe-słowo-2017-roku-wybrane-będziecie-zaskoczeni-aa-1Y5p-2gBb-Z4TJ.html>>, dostęp: 29.03.2019.