

ANNA GRANAT*

Przemoc językowa jako zachowanie towarzyszące grającym w gry cyfrowe

Linguistic Violence as a Phenomenon Accompanying Digital Game Users

Abstrakt

Artykuł podejmuje z perspektywy językoznawczej problem przemocy językowej jako zjawiska charakterystycznego dla użytkowników gier komputerowych. Istnienie tego problemu społecznego jest dowodzone za pomocą badań o charakterze jakościowym. W celu wyodrębnienia językowych wyznaczników przemocy z wyartykułowanych podczas gry zachowań werbalnych w badaniach posłużono się analizą i interpretacją wypowiedzi interlokutorów. Wysznułe wnioski pozwalają na postawienie tezy o przyczynach popularności gier cyfrowych.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, język, przemoc, środowisko użytkowników gier komputerowych

Abstract

The fact that linguistic violence is a phenomenon characteristic of computer game users has been observed by many researchers, mostly psychologists. They usually express their views on this subject on presumptive grounds. In this article, the author approaches the problem from the linguistic perspective. Analysis and interpretation of the statements of interlocutors is undertaken in order to extract linguistic exponents of violence from the verbal behavior during the game. The conclusions also include claims concerning the rationale behind the high popularity of digital games.

Keywords: digital games, language, violence, community of computer game users

* Dr hab. Anna Granat – Katedra Informatologii, Bibliologii i Edukacji Medialnej, Instytut Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach, Wydział Politologii i Dziennikarstwa, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, e-mail: anna.granat@mail.umcs.pl, ORCID: 0000-0002-9388-4831.

Wstęp

O języku graczy komputerowych pisało wielu badaczy. Dominika Urbańska-Galanciak zauważyła zjawisko komputerowego mediatyzowania komunikacji w języku cyberrozrywki: „Internetowe środowisko użytkowników gier komputerowych zachowuje spójność dzięki swoistej komunikacji językowej, poprzez celowe podkreślenie językowej odmienności [...]. Posługują się oni słownictwem bogatym w zapożyczenia, neologizmy, wyspecjalizowaną terminologię, stosując liczne leksykalne, syntaktyczne oraz morfologiczne innowacje”¹. Zjawisko agresji werbalnej graczy komputerowych opisywano już od dawna. Za przykład mogą posłużyć badania Grzegorza Kudlaka, Stanisława Tokarskiego i Cezarego Wicińskiego. Porównali oni grupę eksperymentalną (graczy) z grupą kontrolną (niegrających) i odnotowali, że: „Istotne różnice dają się zauważyć w skalach badających napastliwość fizyczną, słowną i urazę. Duża ilość czasu spędzonego przy grach powodować więc może [...] wzrost najbardziej «zewnątrznych» form agresji”².

Celem niniejszego artykułu jest zwrócenie uwagi na jedną z cech języka graczy komputerowych, a mianowicie na przemoc. Na wstępie zostaną odróżnione dwa pojęcia przemocy i agresji, często stosowane synonimicznie³, aby umotywić wybór jednego z nich do realizacji badania. Według definicji słownikowej agresja to „zachowanie zmierzające do wyładowania niezadowolienia lub gniewu na osobach lub rzeczach”⁴, przemoc zaś to „siła przeważająca czyjaś siłę, fizyczna przewaga wykorzystywana do czynów bezprawnych dokonywanych na kimś; narzucona bezprawnie władza, panowanie; czyny bezprawne, dokonane z użyciem fizycznego przymusu”⁵. Różnica polega na tym, że zachowanie przemocowe zakłada większą siłę napastnika wobec słabszego krzywdzonego, w przypadku zachowania agresywnego taki determinant nie występuje. Idąc tym tokiem rozumowania i trawestując definicję słownikową, należy założyć,

¹ D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 107.

² G. Kudlak, S. Tokarski, C. Wiciński, *Gry komputerowe a wybrane elementy osobowości młodzieży gimnazjalnej*, w: *Agresja wirtualna vs realna. Poglądy i badania*, red. Z. Majchrzyk, J.F. Terelak, Wyższa Szkoła Administracji Publicznej im. Stanisława Staszica, Białystok 2011, s. 65.

³ „W latach 2000–2003 zespół badawczy [...] pod kierunkiem prof. dr. hab. Ryszarda Tokarskiego realizował grant KBN *Przemoc w języku mediów* [...]. Zgodnie z wstępnymi założeniami tego projektu przedmiotem badań uczyniono audycje radiowe [...], szczególną uwagę poświęcając pojawiającym się w nich mechanizmom manipulacji i agresji językowej” (R. Dybalska, D. Kępa-Figura, P. Nowak, *Przemoc w języku mediów? Analiza semantyczna i pragmatyczne audycji radiowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004, s. 7).

⁴ *Agresja*, w: *Słownik języka polskiego*, t. 1, red. M. Szymczak, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1979, s. 17.

⁵ *Przemoc*, w: *Słownik języka polskiego*, t. 2, red. M. Szymczak, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1979, s. 986–987.

że przemoc językową można określić jako wykorzystanie przewagi komunikacyjnej, wynikające z nierównorzędnej relacji pozycji (rang) uczestników aktu komunikacyjnego do dokonywania na kimś bezprawnych językowo czynów, za które uznają nienormatywne zachowania językowe⁶. „Norma językowa to zbiór wszystkich środków danego języka [...], które dzięki aprobachie społecznej muszą być właśnie tak używane przez wszystkie osoby mówiące tym językiem, gdyż w przeciwnym wypadku odbiorca odczuwa, że nie mówi się tak, «jak się powinno mówić»”⁷. Andrzej Markowski i Jadwiga Puzynina wskazali, że norma językowa ma dwa znaczenia. W pierwszym – to „zbiór jednostek językowych i społecznie zaaprobowanych reguł ich łączenia (norma użytkowa)”, w drugim – „zbiór reguł posługiwania się jednostkami językowymi, sformułowanymi i skodyfikowanymi przez językoznawców (norma skodyfikowana)”⁸. Pojęcie normy języka wiąże się z jego odmianami funkcjonalnymi, np. socjalnymi, terytorialnymi, i z jakością kontaktu, np. język mówiony, pisany. To odmiany języka determinują stopień rygorystyczności normy skodyfikowanej⁹. W związku z tym trzeba zauważyć, że norma językowa w społeczności graczy komputerowych będzie odbiegać od kryteriów normy języka ogólnopolskiego. Dlatego też aby zakwalifikować zachowania językowe towarzyszące osobom grającym w gry komputerowe jako normatywne lub nie, przyjęto, że punktem odniesienia będzie norma wzorcowa obejmująca „wyrazy (formy, znaczenia, połączenia z innymi wyrazami, które są akceptowane przez większość wykształconych Polaków i które nie rażą w różnych typach kontaktów językowych [...]). Norma wzorcowa opiera się przede wszystkim na kryterium znajomości historii języka i tradycji językowej”¹⁰. W takim rozumieniu jest ona skodyfikowana przez językoznawców w słownikach, leksykonach, gramatykach i poradnikach językowych. Biorąc pod uwagę przyjętą definicję, należy stwierdzić, że autorowi wypowiedzi celowo nienormatywnej może zależeć na przykład na tym, aby odbiorca miał dyskomfortowe odczucie

⁶ „Do zachowań językowych zaliczam: wytwarzanie ciągów fonicznych w postaci wyrazów, które mogą być (ale nie muszą) łączone w grupy składniowe wyższego rzędu; używanie frazeologizmów, używanie wyrazów i wyrażeń onomatopiecznych; stosowanie wykładników prozodycznych: przestankowanie, akcenty, intonacja; zmienianie barwy głosu; wprowadzanie «gestów wokalnych» (takich, jak na przykład: krzyk, mruknięcie, chrząknięcie, śmiech). Nieodłącznie towarzyszą im kinetyka, proksemika, okulestyka i chronemika. Obecność zjawisk z tego zakresu ostatecznie pozwala odczytać właściwą semantykę przekazu językowego” (A. Granat, *Podstawy interakcyjności w komunikacji językowej. Interakcje językowe z udziałem dzieci w wieku przedprzedszkolnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2014, s. 10–11).

⁷ *Norma językowa*, w: *Encyklopedia języka polskiego*, red. S. Urbańczyk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1991, s. 226.

⁸ A. Markowski, J. Puzynina, *Kultura języka*, w: *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2001, s. 53.

⁹ Tamże, s. 53–54.

¹⁰ *Norma wzorcowa*, w: *Słownik nauki o języku*, red. D. Podlaska, I. Płóciennik, Wydawnictwo Park, Bielsko-Biała 2003, s. 287.

przymusu wchodzenia w interakcję z kimś, kto komunikuje się w sposób nieaprobowany społecznie. Podobne rozumienie przemocy językowej można odnaleźć także u innych badaczy:

Przemoc w radiu nie może dotyczyć jedynie wulgaryzacji, pauperyzacji języka oraz łamania zasad poprawności w wypowiedziach dziennikarzy. Znacznie istotniejsze, ciekawsze i mniej wyraziste, ale obecne w różnych komunikatach emitowanych na antenie radiowej jest oddziaływanie nadawcy na opinie, gusta i system wartości słuchaczy, które mimo postulowania i werbalizowania równości obu podmiotów przybiera często formę przymusu komunikacyjnego, opierając się na bezalternatywnym odbiorze ukrytym za wieloma mechanizmami językowymi¹¹.

Powyższa wypowiedź o przemocy językowej zakłada relację międzyludzką, ale należy zauważyć, że sądy zawarte w cytowanej publikacji pochodzą z 2004 roku. Zostały więc sformułowane ponad 20 lat temu. Tymczasem od 1994 roku, kiedy doszło do udostępnienia w naszym kraju globalnej sieci komunikacji cyfrowej, oficjalnie rozpoczął się proces rozpowszechniania komunikowania się ludzi za pomocą mediów cyfrowych. Rok 1993 uważam zatem za schyłkowy dla dominacji w Polsce „komunikacji analogowej”, przez którą rozumiem komunikowanie się osób dzięki sygnałowi analogowemu będącemu przeciwieństwem sygnału cyfrowego. Dnia 16 stycznia 2019 roku oficjalnie uruchomiono w Polsce asystenta Google, dzięki czemu każdy posiadacz urządzenia cyfrowego typu smartfon może w nieograniczony sposób komunikować się z aplikacją będącą produktem z kategorii sztucznej inteligencji¹². Ów rozwój technologiczny i powstanie nowych możliwości werbalnego wchodzenia przez człowieka w interakcje z obiektami z rzeczywistości wirtualnej i cyfrowej pozwala na przyjęcie tezy, że przemoc językowa może występować także w tego typu komunikacji.

W sytuacji uczestnictwa w grze cyfrowej przewaga rangi nadawcy komunikatu nienormatywnego wynika ze specyfiki tego typu rozrywki. Chodzi o to, że paradoksalnie każdy gracz „wciela się”, wchodzi w rolę z przekonaniem o owej wyższości rangi wobec przeciwnika realnego czy wirtualnego. Może to naturalnie skutkować różnymi zachowaniami językowymi, w tym przemocowymi. Dla odróżnienia od gier komputerowych, przytaczam definicję gier cyfrowych. Są nimi: „Produkty elektroniczne w postaci kodu, który uprawnia do pobrania gry na swoje urządzenie. Decydując się na zakup takiego egzemplarza odbieramy sobie możliwość ustawienia pudełka na półce, ale w zamian otrzymujemy cały

¹¹ R. Dybalska, D. Kępa-Figura, P. Nowak, *Przemoc w języku mediów? Analiza semantyczna i pragmatyczna audycji radiowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004, s. 7.

¹² Zob. A. Granat, *Human Aspects of Human-Machine Dialog*, w: *Матеріали 11-ої Міжнародної наукової конференції «Інформація, комунікація, суспільство 2022»*, Видавництво Львівської політехніки, Львів 2022, s. 190–191.

szereg korzyści”¹³. Aby uniknąć pominięcia gier dystrybuowanych inaczej niż tradycyjnie czy uruchamianych na innych urządzeniach niż komputer, przyjmuje jednak nazwę gry cyfrowej dla wszystkich gier komputerowych: „cyfrowość to nadrzędna cecha gier odnosząca się do właściwości kodu tworzonego przez programistę”¹⁴. Według definicji, której zacytowanie uznaję za najwłaściwszą do wyjaśnienia podjęte problemu, grą komputerową jest „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym [...] program komputerowy spełniający funkcję ludyczną poprzez umożliwienie manipulacji generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym [...] obiektami graficznymi lub tekstem, zgodnie z określonymi przez twórców gry regułami”¹⁵. W tej definicji podstawową funkcją gry jest zapewnienie jej użytkownikom rozrywki, dlatego mogło by się wydawać, że powinna być założona równość rang graczy, przynajmniej w warstwie komunikacyjnej. Tymczasem przyjęta przeze mnie hipoteza brzmi: przemoc językowa jest zachowaniem towarzyszącym graczom. Opieram ją na badaniach psychologicznych, poświadczających taką specyfikę gier komputerowych: podczas nich „następuje zjawisko utożsamiania świata medialnego z rzeczywistością”¹⁶ i może dojść dzięki temu do rozładowania agresji, określanego w starożytności jako *katharsis*. Ponadto bardzo istotna w tym wypadku zasada *mimesis* powoduje, że gracz „niejako zapomina o swojej prawdziwej tożsamości i przyjmuje nową tożsamość swojego *alter ego*, czyli bohatera poruszającego się w wirtualnym świecie gry”¹⁷. Należy wyraźnie podkreślić – choć nie dotyczy to wszystkich graczy – że „podczas aktywnego uczestnictwa w grze następuje odwróżnienie i znieczulenie na przemoc”¹⁸. Osoba grająca może zatem naśladować emocjonalnie postać charakteryzującą się przewagą fizyczną lub psychiczną w interakcji komunikacyjnej z innymi graczami, a nawet z samym sobą, reagując przemocą językową wobec osób zarówno ze świata wirtualnego, jak i rzeczywistego:

¹³ *Cyfrowe wersje gier – czym się cechują?*, https://www.komputronik.pl/informacje/cyfrowe-wersje-gier-czym-sie-cechuja/?gclid=Cj0KCQjwh6XmBRDRARIsAKNInDHNbU5ZQZ7f4fpFRIOVRK5cAmiZ-38dS Yi2BGVjOrPMtaJRGAYcjdYaAsVxEALw_wcB (dostęp: 25.04.2022).

¹⁴ M. Babecki, *Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach*, „*Studia Medioznawcze*” 2018, t. 19, nr 1 (72), s. 45, przyp. 2.

¹⁵ S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Wydawnictwo Mikom, Warszawa 1998, s. 11.

¹⁶ I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005, s. 102.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ A. Andrzejewska, *Świat gier komputerowych i internetu źródłem przemocy*, w: *Media a przemoc. Poradnik opracowany na podstawie wystąpień na konferencji pod hasłem „Media a przemoc”, Góra św. Anny, 21–22.10.2009 r.*, oprac. W. Mende, Wydawnictwo i Drukarnia Świętego Krzyża, Opole 2009, s. [35].

Interakcja, ale jedynie bezpieczna, zapośredniczona np. przez medium gier (można tu wymienić także inne media), zastępuje właściwą komunikację na poziomie języka naturalnego i języka ciała, wyrażającego emocje, uczucia, całą skomplikowaną, nieodgadnioną i groźną (?) duchowość człowieka – tradycyjne zwierciadło sacrum. Reifikacja ciała ludzkiego w grach, obdarzenie go niekiedy tzw. nieśmiertelnością (porównywalną do niezniszczalności bohaterów zwierzęcych w kreskówkach Disneya), a z drugiej strony akcentowanie „somatycznych” atrybutów postaci (hektolitry krwi na monitorze) wygląda na obsesyjnie i na opak manifestowaną potrzebę kontaktu z drugim człowiekiem, paradoksalnie najbardziej intymnego i najodleglejszego, bo wyraża się w aktach przemocy¹⁹.

W celu udowodnienia słuszności przyjętej hipotezy posłużę się triangulacją metodologiczną. Najpierw pozyskam metodami sondażowymi (pisemne wypowiedzi respondentów na zadane pytania i polecenia) oraz za pomocą obserwacji materiał badawczy w postaci metatekstów i tekstu dialogowego, a następnie dokonam analiz owych wypowiedzi i dialogów pod względem semantycznym. Przeanalizuję zatem odpowiedzi ankietowe respondentów z różnych grup wiekowych (przedszkolaków, uczniów ze szkół podstawowych, gimnazjum, szkoły średniej) oraz dłuższe wypowiedzi argumentacyjne studentów na temat ich zachowań językowych będących skutkiem uczestnictwa w grach cyfrowych. Dokonam także analizy dialogu graczy z tzw. streamu internetowego, czyli transmisji gry na platformie YouTube w czasie rzeczywistym. Ponadto wezmę pod uwagę zachowania językowe wyrażone eksplicitnie, jak i presuponowane lub implikowane. Wnioskowanie oprę na wyodrębnieniu lingwistycznych wyznaczników przemocy z pozyskanych w grupach badawczych zachowań werbalnych podczas gry.

Materiał badawczy i analiza

Dobór badanych ankietowo grup wiekowych nie jest przypadkowy. Thomas Feibel stwierdził, że „przemoc należy do kultury młodzieżowej”²⁰, a Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski i Aleksy Uchański ułokowali gry komputerowe na szczycie młodzieżowej rozrywki²¹, dlatego też skoncentrowałam się na badaniach dzieci w wieku szkolnym, młodzieży i studentów. Jednak nie wolno

¹⁹ K. Kralkowska-Gątkowska, *Gry komputerowe. Rekonesans*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Wydawnictwo Energeia, Warszawa 1997, s. 117.

²⁰ Th. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju*, tłum. A. Malinow, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006, s. 14.

²¹ Zob. P. Gawrysiak, P. Mańkowski i A. Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa 1998, s. 8.

zapominać, że graczami cyfrowymi są już przedszkolaki. Na potwierdzenie przytaczam fragment zogniskowanego wywiadu grupowego przeprowadzonego przez nauczycielkę wśród dzieci z przedszkolnej grupy Montessori:

- A czy rozmawiałaś kiedyś z mamą albo z tatą w domu o jakiejś ciekawej rzeczy yyy, którą widziałeś eee... w telewizji albo w komputerze, albo słu...yszałaś w radiu?
- Nie.
- Nie?
- Nie.
- A z dziećmi w przedszkolu?
- O *Majnkrafcie* [niewyraźnie].
- O *Majnkrafcie*?... To co to jest ten *Majnkraft*?
- To jest taka gra [niewyraźnie].
- Z kim rozmawiałaś o *Majnkrafcie*?
- Elze [głosy dzieci nakładają się; wyraźnie słychać tylko, że w tle jedno z dzieci wypowiada właśnie to imię bohaterki popularnej bajki filmowej]²².

Wprawdzie w powyższym dialogu nie ma informacji o przemocy słownej podczas gry, ale przywołuję tę rozmowę, ponieważ w internetowej publikacji *Minecraft – krótki podręcznik rodzica*²³ również nie ma wzmianki o agresji czy przemocy. Tymczasem w dalszych przykładach wypowiedzi dzieci w wieku szkolnym można odnaleźć zupełnie inny opis zachowania językowego podczas gry *Minecraft*.

Badania nad lingwistycznymi skutkami odbioru mediów²⁴ przez dzieci i młodzież oraz studentów przeprowadziłam w latach 2016-2018²⁵: w 2016

²² Niepublikowane badanie własne.

²³ J. Kowalski, *Minecraft – krótki podręcznik rodzica*, <https://parenting.pl/minecraft-krotki-podrecznik-rodzica> (dostęp: 25.04.2022).

²⁴ Prezentację metod badawczych, przebiegu badań oraz szczegółowe wnioski można znaleźć w następujących publikacjach: A. Granat, *Jak media wpływają na zachowania komunikacyjne? Odbiorcza samoświadomość dzieci w wieku szkolnym*, w: *Recepcja mediów przez dzieci w wieku szkolnym*, red. B. Boniecka, A. Granat, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2017, s. 75–111; też, *Jak media wpływają na zachowania komunikacyjne? Odbiorcza samoświadomość młodzieży w wieku szkolnym – komunikat o wynikach badań*, w: *Recepcja mediów przez młodzież i osoby dorosłe*, red. B. Boniecka, A. Granat, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2018, s. 71–74; też, *Jak media wpływają na zachowania komunikacyjne? Odbiorcza samoświadomość studentów dziennikarstwa i komunikacji społecznej – komunikat o wynikach badań*, w: *Recepcja mediów przez młodzież i osoby dorosłe*, red. B. Boniecka, A. Granat, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2018, s. 229–232; też, *Rola badań nad zachowaniami językowymi dzieci w wieku przedszkolnym we wdrażaniu edukacji medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2018; też, *Badania nad odbiorem przekazów masowych w praktyce edukacji medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2019.

²⁵ Ze względu na warunek anonimizacji zawarty w zgodach na przeprowadzanie badań, nie podaję nazw placówek edukacyjnych ani ich lokalizacji.

roku w klasach IV–VI szkoły podstawowej – odpowiedzi na pytania zawarte w kwestionariuszu opracowanej przez mnie ankiety udzieliło 155 dziewcząt i chłopców; wśród zadanych pytań najistotniejsze dla realizacji tego tematu jest: „Czy zdarzyło się, że jakaś gra internetowa (komputerowa, na tablecie, na telefonie) spowodowała, że coś powiedziałeś? Jeśli tak, to proszę, napisz, jaka to była gra i co powiedziałeś. Może było więcej takich sytuacji? Jeśli tak, opisz tyle, ile zechcesz”; w 2017 roku w gimnazjum oraz w szkole średniej – odpowiedzi na to samo pytanie zadane uczniom ze szkoły podstawowej udzieliło 171 uczennic i uczniów; w 2018 roku wśród studentów dziennikarstwa i komunikacji społecznej – na pytanie: „Czy odbieranie przekazów medialnych skutkuje określonymi zachowaniami językowymi?” odpowiedziało w formie rozprawki 46 osób. Wypowiedzi respondentów w postaci odpowiedzi na pytanie z ankiety oraz w formie dłuższej wypowiedzi argumentacyjnej służyły jednemu celowi: miały oddać przemyślenia respondentów nad własnymi reakcjami językowymi będącymi skutkiem odbioru przekazów medialnych. I to właśnie wybrane spośród nich wypowiedzi, pod kątem zakwalifikowania jako „przemocowych”, stały się podstawą analiz w niniejszym artykule.

Przykładowe odpowiedzi respondentów można zakwalifikować do grup zachowań językowych, które na mocy analiz uznaję za werbalnie przemocowe. W poszczególnych grupach przywołuję przykłady opisów własnych werbalizacji dokonanych przez dzieci, młodzież i osoby dorosłe, zaznaczam jednak, że niektóre z tychże wypowiedzi można by uwzględnić także w innych klasach, ale dla uniknięcia powtórzeń przywołuję je jednokrotnie jako ilustrację dla danego typu przemocy werbalnej. Wśród wypowiedzi czwartoklasistów znajduje się m.in. odpowiedź:

Uczennica (10 lat): *Minecraft* jak klną, to ja też czasami klnę.

Uczennica wprost poinformowała o tym, że w czasie tej, pod każdym względem, teoretycznie wolnej od przemocy gry, o której rozmawiają już przedszkolaki, dziewczynka klnie. W jej wypowiedzi można zauważyć również presupozycję o wielokrotności zachodzenia tego zjawiska wśród innych i powtarzalności przeklinania przez dziewczynkę. Według *Słownika języka polskiego PWN* przekleństwo to „wulgarne lub obelżywe słowo używane w celu wyrażenia złego stosunku do kogoś lub czegoś”²⁶. Wyraz „przekleństwo” traktuję zatem jako synonim wulgaryzmu, który stanowi „wyraz, wyrażenie lub zwrot odczuwany współcześnie przez użytkowników języka ogólnego języka narodowego jako ordynarny, prostacki [...]”. Wulgaryzmu używa się m.in. w celu wyrażenia skraj-

²⁶ Przekleństwo w: *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/przeklenstwo;2510340.html> (dostęp: 25.04.2022).

nie negatywnego stosunku do określonych ludzi, przedmiotów lub zjawisk²⁷. Można więc stwierdzić, że ze względu na wywoływanie negatywnych odczuć odbiorczych, nadawca wulgaryzmu zachowuje się wobec swojego interlokutora nienormatywnie językowo. Oczywiście, wulgaryzmy mają rozmaite inne funkcje w zależności od środowiska czy sytuacji komunikacyjnej, ale punktem odniesienia w niniejszym artykule jest tylko skodyfikowana norma wzorcowa. Użyty zatem przez dziewczynkę wyraz „kłać” jest przejawem przemocy językowej w tym sensie, że odzwierciedla charakter interakcji, w jakiej znalazła się uczennica, a nie jest zacytowanym wulgaryzmem.

Na podstawie powyższego przykładu można zauważyć, że już w przypadku dziesięcioletniej dziewczynki, wskutek jej udziału w teoretycznie zupełnie „niewinnej” grze, doszło do zastosowania przez nią przemocowego zachowania językowego w odniesieniu do normy wzorcowej. Przykład ten nie jest odosobniony. Tego typu werbalizacje podczas gier dokumentują również inne wypowiedzi:

Uczeń (10 lat): W grze *Lenuge of Legends* czasem klną i trochę tych słów czasem używam.

Przywołując przykład gry, uczeń zauważył, że naśladuje postaci, w które się „wciela”, w tym powiela używane przez nie przekleństwa (wulgaryzmy) lub wzoruje się na zachowaniach językowych innych graczy. Niezależnie od tego, z kim lub z czym wchodzi w interakcję werbalną, ani kogo lub co imituje, wciąż stosowane przez siebie przeklinanie uznaje się za niezgodne z normą skodyfikowaną.

Uczennica (10 lat): Usłyszałam wtedy wiele przekleństw lub zagrożeń o hackwaniu. Gra *Movlestar Planet*. Zagrożenie o [słowo nieczytelne]. Gra *Talking Angela*. Brzydkie słowa, głównie przekleństwa itd. Gra *StarStable* online.

Zacytowana uczennica wprawdzie nie napisała, że używa brzydkich słów, w tym przede wszystkim przekleństw, ale potwierdziła, że słyszała o takich zachowaniach. O tym, że skutkiem udziału w grach cyfrowych mogą być takie właśnie werbalizacje. Interesujące jest także to, że dziewczynka odniosła się do normy wzorcowej, określając niektóre wyrazy jako „brzydkie”, co świadczy o ich nieakceptacji czy negatywnej ocenie. Kolejne wypowiedzi respondentów zawierają opisy własnych zachowań dotyczących przeklinania podczas udziału w grach komputerowych:

²⁷ *Wulgaryzm*, w: *Encyklopedia języka polskiego*, red. S. Urbańczyk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1991, s. 380.

Uczeń (12 lat): Gdy zabijali mnie, np. w *The* [słowo nieczytelne], dużo przeklinałem i byłem agresywny, a więc ja zbijałem, to mnie cieszyło.

Uczeń (15 lat): W jeden z wieczorów grałem w *LOL*. Jeden z przeciwników używając jednej umiejętności zabił mnie. Pod wpływem emocji, zdarzyło mi się przekląć.

Uczeń (16 lat): Wiele razy zdarzało się aby podczas grania w *CS: GO* lub *League of Legends* padło wiele przekleństw wywołanych przez emocje.

Uczennica (16 lat): Przeklęłam se jak przegrałam.

Uczeń (17 lat): Przekleństwa w *CS: GO*.

Uczeń (17 lat): Tak często ciśnie mi się na usta słowa wulgarne jak myślę o grze *Counter Strike: Global Offensive* nie będę cytował tych słów, co są wymienione przeze mnie.

Uczeń (18 lat): Tak zdarzały się czasem momenty, w których poniosły mnie emocje zarówno pozytywne, jak i negatywne, i rzucałem wtedy różnymi słowami.

Uczeń (19 lat): Jest wiele gier, w których używa się komunikatoru głosowego, zdarza się słyszeć i te niekulturalne słowa.

Uczeń (19 lat): *Counter Strike* użyłem wielokrotnie wulgaryzmów w kilku językach.

Student: Jestem ogromnym fanem gry zatytułowanej *Devil May Cry 4*, prezentującej historię młodzieńca imieniem Nero, młodego członka Zakonu Świętych Rycerzy. Bohater podejmuje się trudnych zadań, a także słynie z trudnego charakteru i porywczosci. W produkcji nierzadko zdarzało mi się zarówno zwyciężać, jak i przegrywać w walkach o różnym poziomie trudności. Wskutek porażek również reagowałem zachowaniem werbalnym. W tym przypadku były to – na szczęście – kontrolowane wybuchy agresji w formie wulgaryzmów skierowanych do monitora z różnym natężeniem głosu i tempem ich wymowy.

Powyższe opisy zachowań werbalnych są bardzo interesujące. Uczniowie zasadniczo uogólnili, że używali przekleństw, wulgaryzmów, słów niekulturalnych. Student natomiast uzupełnił opis swojego udziału w interakcji komunikacyjnej przez wskazanie cech fonetycznych i suprasegmentalnych werbalizacji. Co istotne, napisał także, że kierował swoją wypowiedź „do monitora”, co potwierdza, iż w dzisiejszych czasach coraz powszechniejsza staje się swoista autokomunikacja, polegająca na pseudokomunikacji człowieka z maszyną.

Oprócz przykładów, w których respondenci opisali swoje zachowania językowe, można znaleźć także takie cytaty wypowiedzianych podczas grania słów, uznanych przez nich za wulgaryzmy:

Uczeń (11 lat): Jak *Foxy* zrobił mi jumsker z gry *Five Nights at Freddy's*, to powiedziałem: „O kurwa!”.

Jedenastolatek przywołał dosłownie użyty wulgaryzm. Miał on w tym wypadku oddać emocje chłopca i możliwe, że zupełnie nie miał on podłoża przemocowego wobec osoby lub obiektu odbierającego. Nie ma jednak co do tego pewności. Inny gracz może przekleństwa akceptować lub nie, a przecież w odniesieniu do normy wzorcowej przytoczone wyrażenie trzeba uznać za przejaw przemocy językowej:

Uczeń (11 lat): Po tym, jak w grze *Five Nights of Freddy's* zabił mnie Golden Freddy, na co zareagowałem wieloma wulgaryzmami, np. frajer, kamper, down, debil i idiota.

Inny uczeń wymienił cztery obraźliwe²⁸ wyrazy, które nazwał wulgaryzmami:

Uczeń (12 lat): Jak w *C9: GO* spotykam [słowo nieczytelne], to mówię: „Kurcze”.

Zatem dla dwunastolatka wyrazem oddającym silne emocje jest eufemizm „kurcze”.

Uczeń (17 lat): *CS: GO* powiedziałem cytuję: „Wy kurwy jebane polaczki”.

Uczeń ze szkoły średniej przytoczył użyte przez siebie dwa wulgaryzmy, a także obraźliwie nazwał Polaków, gdyż użył w tym celu ironicznego spieszczenia i zapisu małą literą. Innym zachowaniem będącym skutkiem uczestnictwa w grze, może być takie, które jest opisywane przez respondentów jako niegrzeczne. Potwierdzenie stanowi poniższy cytat:

Uczennica (12 lat): Tak, była taka sytuacja, ale nie ze mną, tylko z moją młodszą siostrą, to grała w *Księżniczki*, a później po tej grze była bardzo niegrzeczna, trwało to ponad godzinę.

Dziewczynka opowiada o niegrzeczności swojej siostry, która przez godzinę po zakończeniu gry źle się zachowywała. Wprawdzie nie ma tu mowy o lingwistycznej przemocy w czasie gry, ale o jej skutku, czyli językowej niegrzeczności

²⁸ Obrażanie jest formą przemocy językowej, o czym więcej w dalszej części artykułu.

(w domyśle językowej, gdyż może to implikować zadane w badaniu pytaniem). Jak wspomniałam, opisane zachowanie nie współlistnieje w czasie z okresem udziału w grze, ale jest następstwem.

O tym, że graczom towarzyszą bardzo silne emocje piszą głównie psychologowie. W moich badaniach dotyczących języka graczy zjawisko to znalazło potwierdzenie, dokumentując jednocześnie, że werbalizacje podczas gier łączą się ściśle z uczuciami wypływającymi z emocji, stanowiąc zarówno ich przejaw (np. ujście agresji, złości czy bezsilności), jak i zaangażowania w kreację swojego wirtualnego *alter ego*:

Uczennica (11 lat): Kiedy grałam na telefonie w *My Talking Angels* i wydałam NIECHCĄCY 5 tysięcy, powiedziałam: „O kurcze!”. I się rozplakałam.

Na podstawie analizy semantycznej tej wypowiedzi wnioskuję, że dziewczynka zareagowała zeufemizowanym wulgaryzmem na swoje niepowodzenie w grze. W ten sposób wyzwoliła się ze złych emocji, a to oczyszczenie prawdopodobnie znalazło także wyraz w płaczu. Uważam jednak, że w takim wypadku użyty wulgaryzm można uznać również za protest wobec własnego ucieleśnienia w grze. Byłby to rodzaj demonstracji wyższej rangi człowieka, jako twórcy postaci, wobec owej postaci, z którą to istota ludzka się identyfikuje.

Warto zauważyć, że w pisemnych wypowiedziach respondentów często występują wykrzykniki, co uzupełnia semantykę wypowiedzi z emotywnego pola znaczeniowego. Czternastoletnia dziewczynka wzmocniła swoje wykrzyknienie użyciem obok siebie dwóch wykrzykników:

Uczennica (14 lat): Tak. Ostatnio grałam w grę *Hexa* układa się takie kształty. I przegrałam i się zdenerwowałam i powiedziałam: „Kurcze no!!”

Zacytowany poniżej chłopiec eksplicytnie napisał natomiast o krzyku ze złości. Wydawanie głośnych dźwięków może być nieakceptowane przez ich odbiorcę, więc w tym sensie nienormatywne według skodyfikowanych zasad komunikacyjnych.

Uczeń (12 lat): W grze *Counter Strike: Global Offensive* ze złości krzyknąłem: „Jak to możliwe!”

Uczeń ten napisał, że dał upust swojej złości krzykiem i specyficznym pytaniem retorycznym²⁹, stanowiącym implikaturę konwersacyjną, którą można

²⁹ Zob. B. Boniecka, *Struktura i funkcjonowanie pytań w języku polskim*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2000.

odczytać jako wyrażenie sprzeciwu wobec zaistniałej sytuacji. Werbalizacja „Jak to możliwe!” w tym przypadku stanowi odbicie przemocowego – poprzez krzyk – zachowania językowego.

Uczennica (11 lat): Grałam w *Geometry Dash*. Powiedziałam: „Ojejku. Nie mogę tego przejść!”

W tym przykładzie dziecko użyło wykrzyknienia „ojejku” i wykrzyknika prawdopodobnie w celu pozbycia się nagromadzonych emocji. Możliwe także, że na znak okrzyku miał na celu wyrażenie protestu. Naturalnie nie można tego zachowania językowego jednoznacznie zakwalifikować jako protest, ale gdyby przyjął właśnie taką interpretację, wówczas mógłby on wynikać z braku zgody osoby grającej na bezradność własnego *alter ego*. Przemoc ze strony dziecka dotyczyłaby zatem w tym przypadku okrzyku protestu wobec własnego awatara niespełniającego oczekiwań, człowiek jest bowiem wyższy rangą od wirtualnej postaci, którą personifikuje.

W poniższym przykładzie uczeń użył werbalizacji aż trzech wykrzykników. Musiał być to bardzo głośny krzyk protestu wobec postępu przeciwnika. Warto zauważyć, że autor wypowiedzi również obraził go, nazywając „gnojkiem”.

Uczeń (12 lat): *FIFA 16* – „No nie, Boże, czy Ty to widzisz? Ten gnojek mi strzelił gola. No nie!!!”

Do przemocowych zachowań werbalnych towarzyszącym graniu w gry cyfrowe proponuję zaliczyć również obrażanie przeciwnika lub awatara. O odreagowywaniu agresją słowną na niepowodzenie można mówić w przypadku poniższej wypowiedź jedenastolatka:

Uczeń (11 lat): Jak grałem w *Gang Ciar Vegas*, to nagle ktoś mnie zabił, a ja na to: „Co za frajer, skąd on się tam pojawił, przecież to jakiś [słowo nieczytelne]!”

Gracz, który nawet traci swoje wirtualne życie, nie traci przewagi. Ten akurat, używając wobec zabójcy swojego awatara negatywnego przymiotnika „frajer”, a także ubierając wypowiedź w formę wykrzyknienia, zobrazował wyższość swojej rangi wobec postaci czy innego gracza reprezentowanego przez tę postać. Takie nazwanie interlokutora może go obrazić, „w ten sposób nie powinno się mówić”. Nie jest to zatem normatywne zachowanie werbalne, przy zobrazowanym we wstępnej części artykułu rozumieniu normatywności, i w połączeniu z przyjętym przez nadawcę obraźliwego komunikatu wyobrażeniem o własnej przewadze nad interlokutorem, stanowi przykład przemocy językowej gracza wobec „swojego wirtualnego zabójcy”.

Uczeń (15 lat): Grałem sobie w grę *Counter Strike: Global Offensive* i gdy gracz Patriczi, o niebywałych umiejętnościach skutecznego planowania skomplikowanych taktyk, strzelił mnie w głowę krzyknąłem: „CYKA BLYAT” i zacząłem wyzywać jego rodziców.

Sprawą kontrowersyjną może być uznanie za przemocowe zachowania werbalne graczy wchodzących w negatywne interakcje językowe³⁰, przez które rozumiem zachowania językowe odbiorców przeciwstawne w stosunku do zachowań nadawców. Powstają one bowiem w sytuacjach „całkowitej sprzeczności interesów nadawcy i odbiorcy, obie strony próbują bezskutecznie realizować odmienne, całkowicie wykluczające się wzajemnie cele”³¹. Wyrażają się „podniesionym tonem głosu, stosowaniem partykuły przeczącej nie, brakiem ciągłości semantycznej w kolejnych wypowiedziach; przerywaniem komunikacji; manifestowaniem niechęci do komunikacji przez brak zachowań werbalnych, wykładnikami ironii, sarkazmu, niechęci, typu: zdrobnienia, zgrubienia, spieszczenia, intonacją, tonem głosu, jego barwą, sprzeczną z semantyką poszczególnych tekstów”³². Kontrowersyjność wynikałaby z tego, że nie ma dowodu na jednoznaczne zakwalifikowanie tychże wskaźników jako przemocowych, ale gdyby taką interpretację przyjąć, do tego typu reakcji można by było zaliczyć następujące przykłady:

Uczennica (11 lat): Kiedy grałam *Five Night's at Fredays 2* miałam jumpscare i krzyknęłam: „Panie Mietku no nie, nie!”

Uczennica (11 lat): Grając w *Fivae 2*, do pokoju wszedł mi Banonocy, powiedziałam: „No nie on czeka na tę emerytkę?!”

Uczennica (11 lat): Kiedy grałam we *FNAFA 2* i kiedy wyskoczyła mi Foxy, krzyknęłam: „No znowu Foxy!”

Uczennica (11 lat): Gdy grałam w *FNAF 2*, powiedziałam: „Aaa! Foxy!” lub „Aaa! Tam jest Fredy!” albo „OMG! Chicka”.

Za przemoc językową może uchodzić również krytykowanie, które jest zachowaniem ocennym. Osoba krytykowana albo jest, albo uważa się za wyższą rangą od osoby przez siebie ocenianej. Wprawdzie może to być tylko przekonanie o owej wyższości, ale wystarcza, aby werbalne negowanie poczyniła krytykowanej

³⁰ A. Granat, *Podstawy interakcyjności w komunikacji językowej. Interakcje językowe z udziałem dzieci w wieku przedprzedszkolnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej 2014, s. 21.

³¹ Tamże.

³² Tamże.

postaci człowieka lub awatara – co zazwyczaj jest przez nią nieakceptowalne – można było uznać za przemocowe.

Uczennica (11 lat): Były to słowa: „Przywaliłeś dziobem w rurę”.

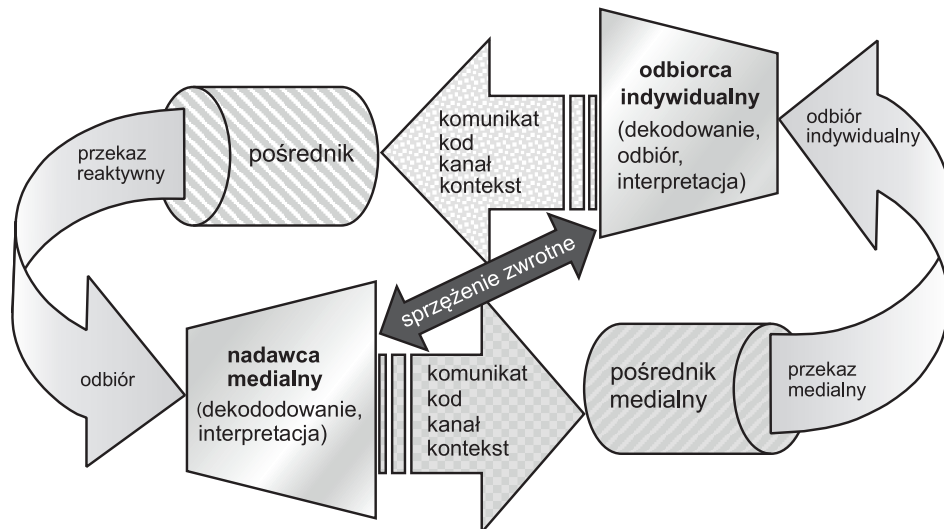
Uczeń (12 lat): W grze *League of Legends*: „No ten typ jest smurfem, za duże obrażenia «Wgwalndo»”.

Inny sposób przemocy werbalnej zaprezentowała piątoklasistka, również krytykująca, tym razem jednak samą grę:

Uczennica (11 lat): Czasem mówię podczas gry w *Geometry Dash*, że to jest głupia, nieprzyjemna.

Taka odpowiedź na pytanie ankietowe unaoczniała zjawisko interakcji werbalnej użytkownicy z „grą”. Mam tu na myśli interakcję medialną z udziałem odbiorcy indywidualnego, w której charakterystyczne jest sprzężenie zwrotne, polegające na reakcji odbiorcy na przekaz medialny (diagram 1).

Diagram 1. Interakcja medialna z udziałem odbiorcy indywidualnego



Źródło: A. Granat, *Badania nad odbiorem przekazów masowych w praktyce edukacji medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2019, s. 49.

W omawianej wypowiedzi pierwotny nadawca to producent gry. Treść, przebieg gry jest przekazem, a odbiorca uczestniczy w niej, reagując na jej treść w różny sposób, w tym werbalnie. Dochodzi zatem do interakcji między użytkownikiem

i producentem gry poprzez wzajemne komunikaty – treść gry i zachowanie jej uczestniczki. Językowe zachowanie przemocowe przejawiało się w tym przykładzie w formie użycia negatywnie nacechowanych przymiotników dotyczących treści gry przez zajmującą wobec niej nadrzędną pozycję krytykującą interlokutorkę. Zjawisko to obrazują kolejne wypowiedzi:

Uczeń (15 lat): Kiedyś zdarzyło się, że grałem w grę *Dota 2*, która spowodowała, że powiedziałem: „Ale to jest niezbalansowana gra” i przestałem w nią grać.

Uczennica (14 lat): Wzbudziła we mnie zażenowanie i moich znajomych gra *Niebieski wieloryb*.

Uczeń (15 lat): Tak, jestem uzależniony od gry *League of Legends*. Wiem jestem przegrywym życiowym. I dobrze mi z tym.

Za przemoc werbalną niekiedy powinno się uznać relacjonowanie nieudanych działań przeciwnika czy awatara. Naoczny świadek, który opowiada o czymś, czyli relacjonuje, jest w danej chwili w centrum zainteresowania słuchaczy, implikując w pewnym sensie wyższość swojej rangi. Opowiadanie o nieudanych działaniach można uznać za swego rodzaju krytykę.

Uczeń (12 lat): *GTAV* – „Kurde Bolek, zadźgał mnie” i kopnąłem krzesło i rzuciłem pada.

Uczeń (12 lat): Była to gra *FIFA 16* i gdy graliśmy na boisku, jak kolega nie trafił w bramkę, powiedziałem: „Żenada, naprawdę żenujące wydarzenie”.

Innym zjawiskiem językowym o charakterze przemocowym jest obwinianie:

Uczennica (12 lat): Na przykład: „O jej, straciłam punkty przez tego chłopaka”.

Student: Pierwszym przykładem, który udowadnia tezę, jest granie na komputerze w ulubioną grę. Część z ludzi od czasu do czasu wykonuje taką czynność. Nie od dzisiaj wiadomo, że samo granie w gry już samo w sobie wzbudza wielkie emocje. Kiedy zdarzy się taka sytuacja, z której nie jest się zadowolonym w grze, wtedy zaczyna się uaktywniać zachowanie językowe, takie jak krzyczenie, a nawet przeklinanie. Niejednokrotnie osobiście padłam ofiarą takiego zachowania, grając w *Wiedźmina 3*, gdzie najczęściej było to obwinianie samej gry, że jest np. za trudna lub wróg, z którym walczyłam, nie dawał mi szansy na pokonanie go: „Nigdy tego nie zrobię!” lub „To jest za trudne!”.

Za zachowanie przemocowe uznają również zmuszanie, zarówno kogoś do czegoś, jak i siebie samego. Pragnienie posiadania czegoś można wyrazić roz-

maitymi leksemami, np. pragnąć, chcieć. Wyraz „musieć” zakłada brak wyboru, konieczność, bezalternatywność, co traktuję jako wyznacznik takiej interpretacji:

Uczeń (11 lat): Tak, zobaczyłem, że wyszła gra o nazwie *Overwatch*. Zobaczyłem, jaka jest grafika i powiedziałem: „Muszę ją mieć”.

Swoistym rodzajem zmuszania jest konieczność wejścia w rolę odbieraną jako niebezpieczna. Przemocowość w tym wypadku zasadza się, jak powyżej, na konieczności, niemożliwości wolnego wyboru, czyli na pewnego rodzaju zniewoleniu. Obrazuje to poniższa wypowiedź:

Uczennica (11 lat): Grałam w grę o nazwie *Five Nights at Freddy's 2*. Przechodziłam tę grę i w pewnym momencie wyskoczyło mi obrzydliwe zwierzę i powiedziałam: „O Boże, ale to jest straszne”.

Zacytowana uczennica zmusiła się do gry mimo strachu, a starsza od niej o rok koleżanka, przywołana poniżej, zwerbalizowała ulgę po przymusowym oczekiwaniu. Podobnie jak wcześniej, nie są to wypowiedzi skierowane do odbiorcy z intencją przemocową, ale odzwierciedlają udział grających w interakcji tego rodzaju. Należy zatem uznać odnośne werbalizacje za przemoc interakcyjną odzwierciedloną w języku:

Uczennica (12 lat): Kiedy grałam w *Geometry Obsh Lite* i wygrałam poziom na praktycie, powiedziałam: „Nareszcie!”.

Groźenie jest z natury przemocowym aktem mowy. Przykładem takich zachowań werbalnych uczniów uczestniczących w grach komputerowych jest poniższa wypowiedź:

Uczeń (14 lat): Tak zdarza się, a treść zawsze brzmi „Ale mnie wkurza”, „odinstalowuję”.

Nastolatek grozi werbalnie. Nie jest istotne komu lub czemu, ważne że groźbę artykułuje osoba, która ma lub sądzi, że ma wyższą rangę od obiektu podlegającego groźbie. Może to dotyczyć samej gry, jak i innych uczestników, i oznaczać groźbę przerwania udziału w interakcji, co jest zasadniczo nieakceptowalne przez odbiorcę takiego komunikatu. Kolejna wypowiedź przybrał natomiast formę wyzwania do pojedynku dzięki zwrotom do innego gracza lub awatara:

Uczeń (19 lat): *FIFA 08*. „Pokaż mi swoje towary, wyzywam cię na pojedynek. Chodźmy na arenę. Boisz się, że oberwiesz tchórzku?”.

Rozkaz to akt mowy, w którym wyraźnie występuje różnica rang i należy go uznać za przemocowy, gdyż zakłada konieczność wykonania go pod groźbą sankcji. Groźący ma władzę nad obiektem grożenia, a ten z kolei nie ma wolności wyboru. W poniższym przykładzie występuje przywołanie wypowiedzi perswazyjnych. Można je interpretować jako prośby, ale jeszcze bardziej jako polecenia czy rozkazy. Takie akty mowy są również w mniejszym lub większym stopniu przemocowe:

Student: Innym wytworem są gry komputerowe oraz konsolowe, które mają wpływ na nasze zachowania językowe. Gracze, zagłębiając się w świat gier, często podczas grania zwracają się do bohaterów, mówiąc: „Dawaj!”, lub gdy ktoś ich atakuje: „No chodź!”.

Za przykład towarzyszenia graczom przemocy językowej może posłużyć także tzw. stream z YouTube³³ zawierający transmisję w grę CS:GO, która polega na wybieraniu przez uczestników broni dla swoich awatarów i strzelanie z niej do wirtualnych przeciwników o ludzkich postaciach. Poniżej przytaczam fragment od trzeciej do czwartej minuty trwania ponad dziesięciominutowego nagrania (transkrypcja została sporządzona kodem półfonetycznym i ortograficznym).

- No kurwa. Gość kupił emkę bez [słowa niewyraźne].
- [głośny śmiech]
- Co się dzieje?
- [głośny śmiech; słowa niewyraźne]
- Al bes snejk fołoł mi. Al bes snejk fołoł mi [obydwaj gracze strzelają i głośno się śmieją].
- [słowa niewyraźne]. Tafił mnie.
- [słowa niewyraźne].
- Łoł, ilu ich tam jest! Co oni robią?! Łoo hoo! Ło! O co chodzi?
- E... [odnośnie do wziętego przez rękę swojego awatara noża]. O, dziękuję!
- Teraz cię zabiję. Ha ha [śmiech].
- [śmiech] No kurwa! Dawaj mu w dupe!
- [słowa niewyraźne].
- To kurwa ten, Maciek.
- Co on tu? Nic nie widzę! Pomocy! Kurwa!
- Andrzej! Nie denerwuj się.

Dialog zawiera liczne przykłady wykrzyknień, wykrzykników i wulgaryzmów, co potwierdziło obecność werbalnych zachowań przemocowych w autentycznie prowadzonej rozgrywce, a opisanych przez wcześniej cytowanych respondentów.

³³ *Zbyt wulgarnie momenty w CS:GO. Funny Moments*, https://www.youtube.com/watch?v=wza-9c_GS X4&t=156s (dostęp: 28.04.2022).

Warto zauważyć, że gracze także śmieją się, dokumentując realizację funkcji ludycznej i relaksacyjnej gry, a jeden z nich stosuje formułę grzecznościową: „O, dziękuję!”. Obrazuje to, że grających w gry komputerowe charakteryzuje nie tylko przemoc językowa, ale również inne zachowania werbalne.

Wnioski

Na podstawie zaprezentowanych przykładów można stwierdzić, że przemoc językowa jest jednym z zachowań towarzyszących graczom. W czasie grania w gry cyfrowe często stosują oni wulgaryzmy, ich wypowiedzi cechuje niegrzeczność językowa – krzyczą, obrażają, negują, krytykują, obwiniają, zmuszają, grożą i rozkazują. Zaprezentowany wykaz przemocowych wykładników językowych, wynikający z analizy pozyskanego materiału badawczego, nie jest zbiorem zamkniętym. Celem było bowiem udokumentowanie występowania omawianego zjawiska na konkretnych przykładach, a nie uzyskanie reprezentatywnych wyników ilościowych. Należy stwierdzić, że język graczy cechuje nie tylko agresja, ale i przemoc, gdyż w grach cyfrowych nie ma równości graczy, jak w grach tradycyjnych, w których ktoś wrywa, a ktoś inny przegrywa. W grach cyfrowych zasadniczo nie ma przegranych. Wynika to z tego, że z góry założona jest przewaga każdego gracza, ponieważ jeśli nawet nie będzie on wyższy rangą nad innym graczem, to zawsze będzie górował nad własnym awatarem i nad maszyną. Stąd też można mówić o przemocy językowej wobec obiektów innych niż ludzie. Od kiedy pojawiły się pierwsze gry cyfrowe, ich popularność ciągle rośnie, a rynek gier jest jednym z najbardziej dochodowych na świecie. Wielu badaczy zadaje pytanie, z czego wynika tak ogromne zainteresowanie grami tego typu. Moim zdaniem jedną z odpowiedzi może być ta, że grający dzięki udziałowi w rozgrywce, niezależnie od jej wyniku, uzyskuje świadomość spełnienia jednej z podstawowych potrzeb człowieka – potrzeby szacunku i uznania³⁴. O ogromnej popularności tego typu rozrywki decyduje zatem to, że gracz każdorazowo uzyskuje satysfakcjonujące poczucie posiadania wyższej rangi wobec przynajmniej jednego obiektu swoich zachowań, w tym językowych.

³⁴ Zob. A.H. Maslow, *Teoria hierarchii potrzeb*, w: *Problemy osobowości i motywacji w psychologii amerykańskiej*, wybór i oprac. J. Reykowski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1964, s. 135–164. Abraham Maslow w zakresie potrzeb szacunku i uznania włączył potrzeby: uznania, prestiżu w oczach własnych i innych ludzi, potęgi, wyczynu, wolności, respektu, dobrego statusu społecznego, sławy, dominacji oraz zwracania na siebie uwagi.

Bibliografia

- Agresja, w: *Słownik języka polskiego*, t. 1, red. M. Szymczak, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1979, s. 17.
- Andrzejewska A., *Świat gier komputerowych i internetu źródłem przemocy*, w: *Media a przemoc. Poradnik opracowany na podstawie wystąpień na konferencji pod hasłem „Media a przemoc”, Góra św. Anny, 21–22.10.2009 r.*, oprac. W. Mende, Wydawnictwo i Drukarnia Świętego Krzyża, Opole 2009, s. [23–37].
- Babecki M., *Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach*, „*Studia Medioznawcze*” 2018, t. 19, nr 1 (72), s. 45–55.
- Boniecka B., *Struktura i funkcjonowanie pytań w języku polskim*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2000.
- Cyfrowe wersje gier – czym się cechują?*, https://www.komputronik.pl/informacje/cyfrowe-wersje-gier-czym-sie-cechuja/?gclid=Cj0KCQjwh6XmBRDRARIsAKNInDHNbU5ZQZ7f4fpFRIOVRK5cAmiZ-38dSYi2BGVjOrPMtaJRGAYcjYaAsVxEALw_wcB (dostęp: 25.04.2022).
- Dybalska R., Kępa-Figura D., Nowak P., *Przemoc w języku mediów? Analiza semantyczna i pragmatyczne audycji radiowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2004.
- Encyklopedia języka polskiego*, red. S. Urbańczyk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław – Warszawa – Kraków 1991.
- Feibel Th., *Zabójca w dzieciennym pokoju*, tłum. A. Malinow, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2006.
- Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A., *Biblia komputerowego gracza*, Wydawnictwo Iskry, Warszawa 1998.
- Granat A., *Podstawy interaktywności w komunikacji językowej. Interakcje językowe z udziałem dzieci w wieku przedprzedszkolnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2014.
- Granat A., *Jak media wpływają na zachowania komunikacyjne? Odbiorcza samoświadomość dzieci w wieku szkolnym*, w: *Recepcja mediów przez dzieci w wieku szkolnym*, red. B. Boniecka, A. Granat, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2017, s. 75–111.
- Granat A., *Jak media wpływają na zachowania komunikacyjne? Odbiorcza samoświadomość młodzieży w wieku szkolnym – komunikat o wynikach badań*, w: *Recepcja mediów przez młodzież i osoby dorosłe*, red. B. Boniecka, A. Granat, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2018, s. 71–74.
- Granat A., *Jak media wpływają na zachowania komunikacyjne? Odbiorcza samoświadomość studentów dziennikarstwa i komunikacji społecznej – komunikat o wynikach badań*, w: *Recepcja mediów przez młodzież i osoby dorosłe*, red. B. Boniecka, A. Granat, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2018, s. 229–232.
- Granat A., *Rola badań nad zachowaniami językowymi dzieci w wieku przedszkolnym we wdrażaniu edukacji medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2018.
- Granat A., *Badania nad odbiorem przekazów masowych w praktyce edukacji medialnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2019.
- Granat A., *Human Aspects of Human-Machine Dialog*, w: *Materiali 11-oi Miżnarodnoi naukovoi konferencii „Informaciã, komunikaciã, suspil’stvo 2022”*, Vidavnictvo L’vivs’koi politehniky, L’viv 2022, s. 190–191.
- Kowalski J., *Minecraft – krótki podręcznik rodzica*, <https://parenting.pl/minecraft-krotki-podrecznik-rodzica> (dostęp: 25.04.2022).
- Kralkowska-Gątkowska K., *Gry komputerowe. Rekonosans*, w: *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Wydawnictwo Energeia, Warszawa 1997, s. 109–120.
- Kudlak G., Tokarski S., Wiciński C., *Gry komputerowe a wybrane elementy osobowości młodzieży gimnazjalnej*, w: *Agresja wirtualna vs realna. Poglądy i badania*, red. Z. Majchrzyk, J.F. Terelak, Wyższa Szkoła Administracji Publicznej im. Stanisława Staszica, Białystok 2011, s. 55–70.
- Łukasz S., *Magia gier wirtualnych*, Wydawnictwo Mikom, Warszawa 1998.

- Markowski A., Puzynina J., *Kultura języka*, w: *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2001, s. 49–71.
- Maslow A.H., *Teoria hierarchii potrzeb*, w: *Problemy osobowości i motywacji w psychologii amerykańskiej*, wybór i oprac. J. Reykowski, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1964, s. 135–164.
- Norma wzorcowa*, w: *Słownik nauki o języku*, red. D. Podlawska, I. Płóciennik, Wydawnictwo Park, Bielsko-Biała 2003, s. 287.
- Przekleństwo*, w: *Słownik języka polskiego PWN*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/przeklenstwo;2510340.html> (dostęp: 25.04.2022).
- Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2005.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
- Zbyt wulgarnie momenty w CS:GO. Funny Moments*, https://www.youtube.com/watch?v=wza-9c_GSX4&t=156s (dostęp: 28.04.2022).