

Tadej Praprotnik

JEZIK V (KON)TEKSTU RAČUNALNIŠKO POSREDOVANE KOMUNIKACIJE *

Nastopno predavanje za izvolitev v naziv docenta
za področje lingvistike govora in teorije družbene komunikacije

We »write« e-mails, not »speak« them. But chatgroups are for »chat«, and people certainly »speak« to each other there – as do people involved in virtual worlds.

(David Crystal, *Language and the Internet*, 2001: 29)

Računalniško posredovana komunikacija (okr. RPK) je postala pomembno komunikacijsko sredstvo uporabnikov in uporabnic, njena uporaba sega na poslovno področje, izobraževanje, uporabljajo pa jo tudi v »rekreacijske« namene. Poznamo več tipov RPK, na primer spletne strani, klepetalnice, elektronsko pošto, poštno liste. Osredotočili se bomo na »prave« komunikacijske tipe RPK, zlasti na klepetalnice in diskusijske forume, kjer je interakcijski vidik RPK še najbolj očiten. Tu so uporabniki zaradi tehnoloških in kontekstualnih značilnosti RPK najbolj soočeni z lastnimi transformacijami jezikovne prakse. Kaj se torej dogaja v odnosu med RPK in rabo jezika v njej? Ker je jasno, da večine interakcij v RPK ne bi bilo brez rabe jezika, se veliko vprašanj navezuje na lingvistični vidik te komunikacije. David Crystal (2001) v knjigi *Language and the Internet* navaja preprost, a učinkovit primer: elektronsko pošto »napišemo« in je ne »govorimo«, prav nasprotno pa je – denimo – v klepetalnicah, kjer ljudje »klepetajo« oziroma »govorijo«. Raba glagolov »pisati« in »govoriti« do določene mere kaže na to, kako uporabniki sami razumejo posamezne tipe RPK in kako te tipe uporabljajo. Seveda pa ni preprostih razlag tovrstnega komuniciranja. RPK je uporabnike soočila z novo možnostjo pisanja, ki vključuje nekatere ključne značilnosti govora, zlasti kadar govorimo o sinhronih tipih RPK (na primer klepetalnice), kjer komunikacija poteka »v živo«. Tovrstno govorjenje obstaja samo skupaj s pisanjem, kar je posebna novost. Opozoriti namreč želimo, da tako pri pisanju kakor pri govorjenju obstajajo določene strategije, značilne za vsakega od obeh tipov komunikacije, obstajajo pa tudi primeri, ko se strategije, ki so tipično vezane na govorjeni jezik, aplicirajo na pisani jezik ali narobe. Tovrstne aplikacije se dogajajo

* Besedilo je skrajšana verzija nastopnega predavanja za izvolitev v naziv docent, ki ga je Tadej Praprotnik imel 15. oktobra 2003 na ISH – Fakulteti za podiplomski humanistični študij, Ljubljana.

na podlagi ocene konteksta in cilja komunikacije, tako da lahko najdemo »nespontani« govori ali pa »spontani« pisani jezik; slednje je zlasti pogosto v računalniško posredovani komunikaciji. V klepetalnicah se nekako domneva, da bodo ljudje »govorili« oziroma »klepetali«, pa čeprav bodo morali pisati. To pisanje tako vključuje značilnosti spontanega govora, ki se odvija »v živo« in ga nadzorujejo drugi ljudje v klepetalnici. Glede na komunikacijsko situacijo lahko torej ljudje izbirajo med različno »spontanimi« rabami jezika, na kar vpliva namen komunikacije in vzpostavljene rabe jezika, ki so jih oblikovali uporabniki te komunikacije (Noblia, 1998: 6–7).

Hkrati lahko opozorimo še na drugo dihotomijo: sinhronost–asinhronost. Govorjeni jezik je sinhron, saj je čas njegove produkcije enak času »konzumpcije«. Pisani jezik pa je v tradicionalnih tipih komunikacije razumljen kot asinhron, saj obstaja časovna razlika med pisanjem teksta in branjem tega istega teksta. Naj navedemo še tretji vidik: govor se običajno navezuje na fizično prisotnost nagovorjene osebe in vsebuje nekatere paralingvistične in prozodične elemente (mimika, geste, intonacija), vse to pa omogoča (več) nadzor(a) in takojšnje medsebojno razumevanje glede interpretacije izrečenega. Pisani jezik, poleg tega, omogoča nadzor nad tem, kar je bilo zapisano. V RPK je zlasti širši vidik konteksta pogosto odsoten, tako da je pisec sporočila soočen s pomanjkanjem nekaterih kontekstualnih elementov, zato ne more nadzorovati, kako bo prejemnik sporočilo interpretiral, saj se pri običajni komunikaciji zanašamo tudi na neverbalne plati komunikacije in na kontekst, v katerega je umeščeno sporočilo. Tovrstne značilnosti RPK vsekakor vplivajo na rabo jezika v tej komunikaciji oziroma so uporabnike soočile z določenimi problemi, ki jih ti skušajo premostiti z uporabo različnih interakcijskih strategij.

Prvi val raziskav o računalniško posredovanem diskurzu (angl. *computer-mediated discourse*) je bil reakcija na nerazumevanje RPK, saj je bila ta komunikacija popularno označena kot anonimna, neosebna, egalitarna, fragmentirana, »spoken-like«, pri čemer so bile navedene lastnosti pripisane sami naravi medija. Lingvistka Susan Herring meni, da raziskavam ni uspelo razlikovati med različnimi tipi in rabami računalniško posredovanega diskurza (Herring, 2001: 1–2). Izmenjave po RPK so hitrejšje od običajnih, hkrati pa bistveno počasnejše kot govorna interakcija, saj je tudi v sinhronih klepetalnicah tipkanje počasnejše od običajnega govorjenja.

Udeleženci zaradi tovrstnih značilnosti razumejo računalniško posredovani diskurz kot posebno obliko komunikacije, različno tako od pisanja kakor tudi od govorjenja, vsekakor pa kot obliko komunikacije, ki ima svoje tipične omejitve in tudi (z)možnosti.

S stališča lingvističnega raziskovanja je zanimiva percepcija, da je raba jezika v računalniško posredovani komunikaciji manj natančna, kompleksna in koherentna kakor raba jezika v tradicionalnem pisnem jeziku. Računalniški jezik naj bi postal fragmentiran in naj bi imel skromnejši besedni zaklad. Nekateri celo predvidevajo, da bo zaradi tovrstne rabe jezika ekspresivna funkcija jezika sčasoma izginila. Susan Herring v zvezi s takimi napovedmi opozarja na dejstvo, da lahko kljub temu da jezik RPK pogosto vsebuje nestandardne jezikovne oblike, samo za relativno majhen delež

takih rab jezika ocenimo, da so to napake, katerih vzrok je nepazljivost ali pomanjkanje seznanjenosti s knjižnimi jezikovnimi oblikami. Večina »nepravilnosti« je posledica namerne izbire uporabnikov, ki skušajo skrajšati čas pisanja in pisanje približati govoru ali pa se želijo izražati ustvarjalno. (Herring, 2001: 5). Medij kot tak sicer ne povzroča osiromašenja in napak; napake so načrtne, a prav ta načrtnost tudi nakazuje proces standardizacije jezika. Nadaljnja zavestna praksa, ki se kaže v nekonvencionalni ortografiji, je tekstualna reprezentacija nekaterih »psihičnih stanj«, kot je tipkanje besede »hahaha«, ki izraža smeh. Uporabniki računalnikov so tudi razvili različne strategije, s katerimi nadomeščajo kontekstualne znake, ki so običajni v neposredni (angl. *face-to-face*) komunikaciji. Taka strategija je uporaba tako imenovanih smeškov (angl. *emoticons*, *smileys*), ki reprezentirajo obrazne ekspresije in s tem razpoloženje uporabnikov. Prav tako pa lahko tekstualno predstavijo fizična dejanja (ploskanje, objemanje sogovorca).

Tovrstne strategije torej ne odražajo nepopolnosti ali osiromašenosti komunikacije, pač pa zlasti demonstrirajo sposobnost uporabnikov, da se prilagodijo računalniškemu mediju oziroma da zmožnosti tega medija izrabijo za zadovoljevanje svojih (komunikacijskih) potreb. Taka praksa rezultira v rabi jezika, ki kljub svoji naravi zapisanega teksta pogosto vsebuje elemente oralnosti.

Čeprav je deterministični vpliv računalniškega medija na rabo jezika v številnih nereflektiranih stališčih pretiran, pa nekatere značilnosti računalniških sistemov igrajo (vsaj posredno) vlogo pri oblikovanju rabe jezika RPK. Tako značilnost smo že omenili: to je (a)sinhronost. Pri asinhronih oblikah je čas pošiljanja in čas prejemanja sporočila različen; sporočila so poslana v času X, prejemnik pa jih prebere v času Y. Tak primer je elektronska pošta ali e-forumi. V sinhronih oblikah (klepetalnice) pa sta pošiljatelj in prejemnik sporočila v klepetalnici navzoča istočasno in se pogovarjata »v živo«. V tej obliki komunikacije se sporočilo pošilja kot celota in prejemnik ne ve, da je bilo naslovljeno nanj, vse dokler se to sporočilo ne prikaže na računalniškem zaslonu, kar pomeni, da nekateri elementi govorne interakcije manjkajo, saj »govorcu« – na primer – ne moremo skočiti v besedo. Uporabniki so prisiljeni, da zatem, ko z ukazom *send* pošljejo sporočilo, počakajo na odgovor. V tem primeru torej ne prihaja do časovnega prekrivanja sporočil. V nekem trenutku uporabnik zre v bel ekran, v naslednjem trenutku pa zagleda celotno sporočilo. Zato se lahko pridružimo Crystalovi trditvi, da je ta »off-on« sistem, ki zelo ustreza samemu binarnemu računalniškemu sistemu, radikalno drugačen od kompleksne realnosti vsakdanje konverzacije (Crystal, 2001: 30).

Sinhrono oblike RPK postavljajo uporabnikom tudi časovne omejitve, ki se kažejo v redukciji lingvistične kompleksnosti, zlasti če jih primerjamo z asinhronimi oblikami. V sinhronih klepetalnicah namreč velja pravilo, da so sporočila kratka in da se – prav zaradi sinhronosti – nanje odgovarja takoj, ne pa čez pol ure. Uporabniki namreč komunicirajo »v živo«, zato morajo reagirati takoj; to je pogoj za komunikacijo, saj so govorci istočasno navzoči v določeni klepetalnici. Sinhrona komunikacija je – vsaj za nekatere komunikacijske namene – zelo privlačna, zato skušajo uporabniki to

intenzivirano interaktivnost tudi izkoristiti. Uporabnik, ki krši tovrstne norme, je za svoje komunikacijske partnerje »izgubljen«, zlasti če – naj parafraziramo Paula H. Grica – krši konverzijske maksime, ki so vzpostavljene v tej komunikaciji.

Časovni pritisk v sinhronih klepetalnicah narekuje rabo krajših besed, oblikovanje manj zapletenih stavkov. Uporabniki niso prisiljeni samo v to, da svoja sporočila natipkajo, kar je počasneje in zahteva veliko pozornosti, tipkati morajo tudi hitro. Počasnejši tipkalci bodo namreč lahko poslali sporočilo šele takrat, ko bo diskusija že povsem zamenjala temo. Vendar pa je tovrstna »zapovedana« hitrost pisanja značilna le za nekatere oblike RPK, pri kateri prihaja do izraza »rekreacijski« značaj komunikacije in gre dejansko za »klepet«, ki je podoben klepetu družine prijateljev na zabavi.

Drugače je v asinhronih oblikah RPK, kjer kateri ima uporabnik več časa za razmislek, kako bo oblikoval svoje sporočilo. Kompleksnost sporočil je tudi odsev situacijskih dejavnikov (kontekst komunikacije), ki določajo, kolikšna stopnja formalnosti (s tem pa tudi stopnja standardnosti) je ustrezna v določenem kontekstu (Herring, 2001: 6). Zasebna elektronska pošta lahko vsebuje ogromno krajšav, malih začetnic, kjer bi morale biti velike, lahko je brez uvodnega pozdrava in podobno. V kontekstu javne akademske razprave po elektronski pošti pa lahko isti posamezniki uporabljajo standardni jezik z vsemi slovničnimi pravili. Na rabo jezika v polju asinhronih RPK (e-forumi) torej vplivajo kontekstualni dejavniki, pomembno je zlasti, s kom govorijo, in sam status komunikacije (ne/formalnost komunikacije).

Omeniti moramo še nekatere posledice (a)sinhronosti RPK. V nasprotju z govorno konverzacijo oziroma njenim idealom – to je brez presledka med sogovorcema in brez prekinjanja sogovorca – računalniško posredovana komunikacija vključuje nepredvidljive in včasih dolge razmike med sporočili ali pa ne pride do običajne izmenjave, ker »hitrejši« uporabnik zastavi naslednje vprašanje, še preden naslovljenec odgovori na prejšnje vprašanje. Tovrstni pretrgani priležni pari (angl. *adjacency pairs*) so najbolj očitni v klepetalnicah, kjer si sporočila sledijo glede na časovni vrstni red pošiljanja. Tako se lahko pomeša več konverzijskih niti. Druga značilnost (a)sinhronosti pa je odsotnost simultane povratne informacije zaradi redukcije avdiovizualnih znakov. Tovrstni komunikacijski zmešnjavi in dejstvu, da je skoraj vsak priležni par (npr. vprašanje : odgovor) »prekinjen« s sporočilom nekoga tretjega, se uporabniki pogosto izognejo tako, da prejemnika eksplicitno imenujejo. Ta praksa, imenovana *adresivnost*, omogoča določanje priležnih parov. Praksa adresivnosti tudi zmanjšuje zadrege zaradi odsotnosti gestikulacije. V klepetalnicah in e-forumih, kjer je običajno navzoče večje število ljudi, ne moremo izvajati gestualne rabe deiks, ne moremo na primer poslati takšnega sporočila: »S tabo se strinjam, ti pa se motiš«. Obstoj deiks – kot ugotavlja Stephen Levinson (1983: 54) – pa kaže tudi na preprosto, a pomembno dejstvo, da so jeziki primarno oblikovani – če lahko tako rečemo – za rabo v neposredni (angl. *face-to-face*) komunikaciji. Na primer:

Luči se nenadoma ugasnejo, ko začne nekdo ravno diskutirati in reče:
»Glej, ne oporekam tebi, ampak tebi, in ne glede tega, ampak glede tega.«

Podoben problem s »temo« je tudi v RPK, samo da je tovrstna tema v RPK tako rekoč »naravno stanje«.

Podobna praksa referiranja na predhodne uporabnike obstaja v asinhronih diskusijskih forumih ali poštnih listah in se imenuje *linking*. To je eksplicitno referiranje na vsebino predhodnega sporočila (na primer: »Rad bi odgovoril na vprašanje, ki ga je zastavil X v zvezi s problemom XY.«) (Herring, 2001: 6–7). Druga praksa je *citiranje* oziroma kopiranje delov predhodnega sporočila v sporočilo. Citiranje oziroma vključevanje dela predhodnega sporočila v novo sporočilo tudi ustvarja vtis izmenjave, saj v eno samo sporočilo vključi uvodno sporočilo (citat) in odgovor nanj. Obe praksi izražata težnjo po preseganju problemov, ki jih povzroča manko konteksta. Tovrstni praksi namreč na učinkovit način omogočita, da se sporočilo natančno umesti v kontekst predhodne diskusije, s čimer se uporabniki tudi izognejo morebitnim nesporazumom. S tem komunikacija ostaja osredinjena na temo, v nekaterih okoljih RPK pa natančno citiranje velja tudi za kazalec »kompetentne« in »resne« ter argumentirane diskusije.

Praksa citiranja pa lahko tudi pokaže, da tehnične značilnosti niso odločilnega pomena za oblikovanje interakcije v RPK. Citiranje oziroma referiranje pripomore k relevantnosti sporočila oziroma k optimalnemu procesiranju sporočila, saj naslovljenec omogoči, da brez težav razumejo širši kontekst, v katerega je sporočilo umeščeno, oziroma natančno določijo, na katero prejšnje sporočilo se navezuje novo sporočilo. Raziskovalka Anita Pincas je z analizo študentske *on-line* asinhronne diskusije, ki je potekala v več modulih, ugotovila, da so posamezniki v modulu, ki je imel največ sporočil v določeni niti in v katerem je diskusijska nit potekala najdlje in ki je imel najmanjše časovne razmike med posameznimi sporočili, tudi najmanj citirali prejšnja sporočila. A. Pincas sklepa, da študenti v tem modulu niso čutili tolikšne potrebe po citiranju in dodatnem kontekstualiziranju svojega sporočila zato, ker so omenjene značilnosti njihovo računalniško posredovano komunikacijo bolj približale sinhroni komunikaciji z relativno hitrimi povratnimi informacijami in (vsako)dnevno diskusijo (Pincas, 1999: 6). Na tovrstni problem opozarja tudi Susan Herring, ki je v svojih analizah računalniško posredovane komunikacije iz zornega kota interakcijske koherence ugotovila, da večja ko je časovna in (ali) prostorska oddaljenost med sporočili v posamezni niti, težje je ugotoviti, na katero predhodno sporočilo odgovarja trenutno sporočilo (Herring, 1999: 9).

Ljudje v procesu komunikacije zavestno ali nezavedno težijo k maksimalni relevantnosti, to je maksimalnemu razumevanju ob minimalnem naporu za procesiranje informacij. Prejemnik pogosto tudi domneva, da je bil pošiljatelj kooperativen in da skuša učinkovito sporočiti neko informacijo. Pošiljatelj pa domneva, da prejemnik ima ustrezno kontekstualno podlago, da bo razumel pravi pomen, oziroma natančneje, da bo presegel vrzel med tako imenovanim *sentence meaning* in *speaker's meaning*.

V izrazito individualizirani diskusiji, ki je značilna za RPK, kjer je vsak »sam«, je torej pravilno razumevanje sporočila oziroma uspešnost prepoznavanja komunikacijske namere pošiljatelja (kaj je pošiljatelj zares želel povedati) in s tem namere sporočila izrazito odvisna od prejemnikovega poznavanja širšega kontekstualnega ozadja in komunikacijskih norm.

Tovrstne norme lahko seveda zelo variirajo glede na kontekst. To se še najlaže vidi pri ekstremnejših jezikovnih rabah, na primer pri vprašanju žaljivk v računalniško posredovani komunikaciji (angl. *flaming*), ki se pogosto simplificirano razlagajo kot učinek tehnoloških značilnosti RPK, kot so pomanjkanje širših kontekstualnih znakov, manko socialne prisotnosti uporabnikov in anonimnost. Vendar pa je žaljivo vedenje lahko v določenem kontekstu celo predpisano, oziroma povedano drugače: uporabnik s takim vedenjem signalizira svojo pripadnost (identifikacijo) določeni skupnosti. Ta pristop lahko tudi pomaga nekaterim drugim uveljavljenim modelom, ki pojasnjujejo vzroke žaljive komunikacije. Analize, ki sta jih opravila Martin Lea in Russel Spears, kažejo na to, da računalniško posredovana komunikacija v diskusijskih skupinah ne reflektira generične norme (neosebna komunikacija, usmerjenost na naloge), ampak da se norme konstruirajo sproti in šele v sami interakciji. Žaljiva komunikacija ni tipična kar za vse *on-line* interakcije, ampak variira in je bistveno odvisna prav od skupinskih norm.

V nasprotju s precej razširjenim prepričanjem, da se žaljiva komunikacija pojavlja znotraj celotne računalniško posredovane komunikacije, se naj bi ta pojavljala samo v majhnem deležu sporočil, njena absolutna ter relativna pogostnost (v primerjavi s *face-to-face* komunikacijo) pa naj bi bila precejšnja. To je med drugim posledica dejstva, da je permanentnost sporočil tekstualne internetske komunikacije bolj distinktivna in si jo udeleženci interakcije tudi lažje zapomnijo, prav tako pa sama narava medija, kjer posameznik pošilja sporočila številnim ljudem istočasno (vsako sporočilo prebere veliko ljudi), povzroči, da vsako žaljivko prebere veliko ljudi. Žaljiva komunikacija naj torej ne bi bila generalni učinek medija računalniško posredovane komunikacije. Žaljiva komunikacija je zlasti normativnega značaja in ni toliko posledica samega medija. Obstaja veliko tipov sporočil, ki bi lahko vsebovali element, ki tipično zaznamuje žaljivo vedenje, ki pa vsceno niso videni kot žaljivke. Kot primer lahko navedemo vulgarnost, ki je jezikovni element, za katerega se domneva, da je ključni indikator žaljivega vedenja. Veliko sporočil je vulgarnih, zaradi česar bi jih lahko opredelili za žaljiva, vendar pa obstaja tudi veliko primerov, ko vulgarnosti, uporabljene v sporočilu, ne bi razumeli kot žaljivko. Raba vulgarnega jezika med bližnjimi prijatelji je lahko marker tesnega prijateljstva oziroma utrjenega odnosa. Prijatelji se lahko naslavlajo drug na drugega s sovražnimi ali vulgarnimi termini, kar je oblika igre ali prijateljskega verbalnega obračunavanja, in torej uporabljajo besede, ki jih nikoli ne bi uporabili v komunikaciji z nekom, ki je zunaj njihovega socialnega omrežja. V takih primerih lahko normativna jezikovna raba znotraj skupine vključuje – ali celo predpisuje oziroma predpostavlja kot dobrodošlo – uporabo vulgarnosti. Taka jezikovna

raba markira pripadnost skupini. Žaljivo vedenje je pogosto označeno kot antisocialno, ker veliko raziskovalcev teži k neupoštevanju vpliva skupinskih norm in zato žaljivke definirajo kot protinormativne. Vendar pa so dejanja, ki bi jih zunanji opazovalci lahko razumeli kot žaljivke, lahko »zaželeni in dobrodošli« znotraj specifične skupine, katere pripadniki in pripadnice delijo norme in pravila interpretacije. Zunaj te socialne mreže, kjer prevladujejo drugačne interakcijske norme, pa bi bila lahko popolnoma enaka jezikovna raba razumljena precej bolj negativno, tako za pošiljatelja kakor za naslovnik. Skupne socialne kategorije so torej pomembni viri socialnega vpliva, ne glede na dejansko vsebino sporočila, bogatost medija in vezi, ki jih ta medij vzpostavlja. Prav zato so žaljivke in žaljiva komunikacija opredeljeni kot elementi, ki so radikalno odvisni od konteksta in ki so prepoznani kot specifika skupine in na katere zelo vplivajo normativna pričakovanja (Baym, 2002; Spears in drugi, 2001: 16–17).

Problematico žaljive komunikacije v računalniško posredovani komunikaciji, ki je tako v popularnem kot tudi v akademskem tisku (pre)pogosto opredeljena kot izključno *on-line* fenomen, skušajo na novo opredeliti, definirati »pravo« žaljivko in jo razlikovati od drugih možnih tipov (problematične) interakcije. O'Sullivan in Flanagin (2001) poudarjata pristop, v katerem žaljivka pomeni sporočilo, v katerem pošiljatelj namerno krši (splošne, situacijske) interakcijske norme, in sporočilo je razumljeno kot kršenje teh norm s strani prejemnika in tudi zunanjega opazovalca. Ta definicija predpostavlja, da interpretacije sporočil izhajajo iz različnih nizov interakcijskih norm, ki se uporabljajo pri ocenjevanju sporočil. Definicija ločuje prave »žaljivke« od nenačnih kršitev interakcijskih norm in tudi od neuspešne, zgrešene in notranje žaljivke. Pristop vključuje namero pošiljatelja, kar pomaga razlikovati načrtovane žaljivke od drugih tipov problematične interakcije, v katerih pošiljateljeva namera ni kršenje interakcijskih norm. Nenačna kršenja norm ne razumemo kot žaljivke, ampak kot nepoznavanje norm na različnih ravneh. Ti tipi so razumljeni kot ponesrečena, ne pa kot žaljiva komunikacija. Prispevek tega pristopa naj bi bil v tem, da opredeli problematične interakcije, nenačne kršitve kot posledice nepoznavanja ali neusklajenosti norm pa sugerirajo potrebo po natančnejšem in splošno sprejetem razumevanju, kaj je ustrezno interakcijsko vedenje. Tovrstni pristop opredeljuje žaljivko kot dejanje zavestnega, namernega kršenja norm, ki ga prepoznata tako pošiljatelj kot prejemnik.

Pomembno vlogo imajo tudi izkušnje in čas, ki so ga uporabniki namenili tej komunikaciji, saj to vpliva na proces prisvajanja komunikacijskih strategij. Izkušnje so tudi v tem mediju odločujoči dejavnik pri oblikovanju komunikacijskih strategij uporabnikov. Novinci se v RPK pri pisanju pogosto strogo držijo slovničnih pravil in v komunikaciji upoštevajo vse slovnične zakonitosti, ki so se jih naučili v šoli. Z razvojem izkušenj in s pogostejšo uporabo jezikovnih »standardizacij«, ki so tipične za RPK, se poveča tako zaupanje v učinkovitost medija kakor tudi sama komunikacijska učinkovitost uporabnika. Tisti, ki pogosteje uporabljajo RPK, tudi pridobijo kompleksnejšo vednost o možnostih te komunikacije. Tovrstni razvoj lahko poleg tega vidimo tudi pri stališčih znanstvenikov, ki so to komunikacijo preučevali. V začetnem

obdobju rabe RPK je bilo izrazito navzoče stališče, da zgolj na tekstu zasnovana RPK filtrira večino socialnokontekstualnih elementov in da to vodi k neosebni komunikaciji. Kasnejše raziskave pa so opozorile, da so pomemben dejavnik izkušnje in da uporabniki po določenem času aplicirajo svoje komunikacijske strategije tudi v ta prostor, tako da RPK lahko kljub svoji pregovorno skopi ortografiji ohranja socialno bogato interakcijo.

Predstavljeni primeri ponazarjajo, da računalniško posredovana komunikacija ni enoten medij; epistemološko produktivneje je opredeliti različne tipe RPK, ki nakazujejo tudi različne jezikovne rabe. Vztrajanje pri enotnosti RPK kot enovitega medija je lahko posledica želje, da se vse dokazano raznorodne tipe RPK »pomete« pod pokrov tehnološko posredovane komunikacije, s čimer je tudi preprosteje vztrajati pri ekskluzivnem vplivu tehnologije na RPK.

Susan Herring (2001) namreč ugotavlja, da vse značilnosti RPK ne sledijo nujno značilnostim računalniške tehnologije in tudi niso njena posledica, pač pa da so partikularne rabe in komunikacijski vzorci znotraj RPK tudi posledica socialnih in kulturnih dejavnikov, ki se prenašajo iz komunikacije po drugih medijih, ali pa se te rabe povsem avtonomno oziroma interno generirajo v računalniško posredovanih okoljih. Raznovrstnost diskurzivnih aktivnosti v RPK in raznovrstnost uporabniških izkušenj v tem okolju zahteva multidisciplinarni pristop, eno od središč tega pristopa pa je – ravno zato, ker gre za rabo jezika kot bistvenega elementa RPK – tudi pragmatolingvistika s svojimi raziskovalnimi interesi.

Tadej Praprotnik

ISH – Institutum Studiorum Humanitatis
Fakulteta za podiplomski humanistični študij, Ljubljana
Breg 12, Ljubljana, Slovenija
e-mail: praprotnik@ish.si

Literatura

- BAYM, Nancy K. (2002), Flame Wars. (URL: <http://aoir.org/pipermail/air-1/2002-January/001012.html>)
- CRYSTAL, David (2001), *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- HERRING, Susan C. (1999), Interactional coherence in CMC. *Journal of Computer-Mediated Communication*, University of Southern California, 4/4. (URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html>)

- HERRING, Susan C. (2001), Computer-Mediated Discourse. *The Handbook of Discourse Analysis*, edited by Deborah Tannen, Deborah Schiffrin, and Heidi Hamilton. Oxford: Blackwell Publishers, 612–634. (URL: <http://www.slis.indiana.edu/faculty/herring>)
- LEVINSON, Stephen (1983), *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- NOBLIA, Maria V. (1998), The Computer-Mediated Communication, A New Way of Understanding The Language. International Conference, 25.–27. marec 1998, Bristol, UK. IRISS'98: Conference Papers. (URL: <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper22.htm>)
- O'SULLIVAN, Patrick B., FLANAGIN, Andrew J. (2001), An Interactional Reconceptualization of »Flaming« and Other Problematic Messages. (URL: <http://www.ilstu.edu/~posull/flaming.htm>)
- PINCAS, Anita (1999), Reference in Online Discourse. *Teaching English as a Second or Foreign Language*, vol. 4, št. 1, julij 1999. (URL: <http://www-writing.berkeley.edu/TESL-EJ/ej13/a1.html>)
- SPEARS, Russell; LEA, Martin; POSTMES, Tom (2001), Social psychological theories of computer-mediated communication: Social pain or social gain? V: P. Robinson & H. Giles (ur.) *The Handbook of Language and Social Psychology*. Chichester Wiley.

Summary

Language in the (Con)Text of Computer-mediated Communication

In the following article I discuss several problems concerning communication praxes of participants in computer-mediated communication. I focus my attention on typical interactive types of such communication, i.e. discussion forums and chat-rooms. Here the interactive aspect of computer-mediated communication is especially important. The attention is drawn towards similarities and differences between synchronous and asynchronous types of on-line communication. Both types have its own peculiarities. These discrepancies lead participants to different linguistic praxes. Asynchrony makes it impossible to have control over what has been sent, nor it is possible to correct or modify the interpretation of other participants. The situation we encounter in synchronous (real-time) chat-rooms (internet relay chat) is different. Here the linguistic style of participants is influenced much stronger by technological possibilities. The result of synchrony is the high level of interactivity and the speed of interaction. In synchronous types of communication two apparently antagonistic ways converge: the purely conversational style, usually found only in face-to-face interaction, and the written form.