

ANNA WILECZEK

DOBRE, BO ŚMIESZNE...
AKSJOLOGICZNE ASPEKTY HUMORU
W SOCJOLEKCIE I KOMUNIKACJI MŁODZIEŻY

HUMOR I WARTOŚCI. WPROWADZENIE

Związek humoru z kontekstami aksjologicznymi wydaje się oczywisty, przynajmniej w zdroworoządkowej konceptualizacji rzeczywistości, której wyrazem jest przywołane w tytule powiedzenie: *добре, бо смieszне*¹. Można w nim usłyszeć pogłos medycznego, łacińskiego znaczenia – *humor* ‘ciecz, soki organizmu’, ożywczo wpływającego „na usposobienie człowieka” (Długosz-Kurczabowa 243; Siatkowska 143). Dopiero od XVIII wieku w języku ogólnym upowszechniło się wtórne znaczenie *humoru* jako ‘chwilowego stanu ducha’², aby następnie utrwalić się w znaczeniu pewnej dyspozycji psychicznej, sposobu ustosunkowania się do świata, optymizmu, dobrego nastroju i zdolności do partycypacji w tym, co zabawne. Określenie chwilowego nastroju uogólniono więc „jako stałą cechę charakterologiczną” (Siatkowska 143). Realizacja tej dyspozycji objawia się m.in. przez „zmysł komizmu”, będący sposobem określonego kreowania i dekodowania bodźców komicznych (por. Ruch; Radomska). Skoro, jak mawiał Johann Wolfgang Goethe: „Człowiek pokazuje swój charakter najwięcej poprzez to, co uważa za śmieszne”³, to

Dr hab. ANNA WILECZEK, prof. UJK – Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, Wydział Nauk Humanistycznych, Instytut Literaturoznawstwa i Językoznawstwa, Zakład Badań nad Dyskursem; adres do korespondencji: ul. Uniwersytecka 17, 25-406 Kielce; e-mail: anna.wileczek@ujk.edu.pl; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9851-6114>.

¹ Nazwa podstrony na Facebook.com.

² We frazeologii wskazane znaczenie jest bardzo żywe, np. *mieć humor/nie mieć humoru* ‘być w dobrym/złym nastroju’, (*mieć*) *humory* ‘fanaberie, kaprysy’, *być humorzystym* ‘miewać zmienne nastroje’, a także *dobry/zły/czarny/szampański/wielki humor*.

³ Badacze wskazują na 60 różnych narzędzi do badania zjawiska z obszaru humoru (zob. Tomczuk-Wasilewska).

analiza ludzkich predylekcji w obszarze humoru wydaje się istotna i przydatna poznawczo nie tylko ze względów neuropsychologicznych (np. dojrzałość mózgu, wiek, typ inteligencji, emocjonalność) czy estetycznych (dyspozycja do dekodowania „niezgodności” czy nonsensu), ale także społecznych (tematyczne wspólnoty humoru) i aksjologicznych (wartości ewokowane przez humor). Nie tylko bowiem sam humor i jego poczucie jest uważane za wartość, np. zdecydowana większość ludzi nie przyznaje się do braku poczucia humoru, ale i konkretne realizacje komiczne i ludyczne mogą odnosić do kontekstów aksjologicznych. Dzieje się tak, ponieważ za *aksjos* [gr. ἄξιος], a więc zarówno za to, co cenne (wartościowe), jak i ważne, ludzie uważają to, co jest dla nich pozytywne, pożądane, a także to, co sprawia im przyjemność, wprowadza w dobry nastrój, bawi.

Stanowisko konceptualizujące wartości nie tylko w kategoriach fenomenów ontycznych (wartości ontyczne o niekwestionowanym istnieniu), ale też jako dynamicznych kwalifikacji doświadczanej codzienności (*wartości kwalifikatywne* – markery aprobaty lub negacji) (Laskowska 13), jest bliskie badaczom reprezentującym różne subdyscypliny językoznawcze (por. Bartmiński; Grzegorzcyk; Kajtoch; Karwatowska, Tymiankin; Siatkowska). Ponadto semantyka aksjologiczna, inspirowana teoriami kognitywistycznymi, czyni parametr aksjologiczny niezwykle istotnym w opisie procesów konceptualizacji rzeczywistości, wszak „wartości stanowią niezbędny składnik opisu znaczenia” (Krzeszowski 18).

Jeśli potraktujemy wartości jako jakości w przestrzeni licznych międzyludzkich interakcji (Ostasz 26)⁴, to opisując aksjologiczne aspekty humoru, trzeba zwrócić uwagę na te jego wykładniki, które rejestrują nie tylko komizm – „cechę sytuacji, rzeczy lub osoby budzącej wesołość” (*Słownik Języka Polskiego PWN*), ale odnoszą się także do interakcji, osadzających ów komizm w społeczności humoru, czyniąc go tym samym nieodłącznym elementem wspólnotowej więzi. Rezerwuarem językowych efektów takich interakcji stają się wówczas socjolekty w typie slangu – ekspresywne odmiany języka potocznego, intencjonalnie jawne, które oprócz więzi fatycznej przynoszą społecznościom komunikacyjnym perspektywę wspólnej bazy aksjologicznej (por. Grabias).

Tak też się dzieje w wypadku socjolektu/slangu młodzieżowego – nieoficjalnego kodu komunikacyjnego nastolatków (por. Wileczek). Składają się nań znaki językowe, którym towarzyszą sądy, przekonania i podzielane powszechnie dyspozycje do ujmowania świata w ambiwalentną matrycę aksjo-

⁴ Pojęcie wartości jest eksplikowane przez badaczy także w kategoriach cech przedmiotów (ujęcie jakościowe lub ilościowe) czy w ich relacjach do podmiotu (zob. Laskowska; Wieczorek).

logiczną, np. dobre – złe, przyjemne – nieprzyjemne, śmieszne – nieśmieszne. W slangu młodzieżowym, będącym ludyczną odmianą socjolektu, to „komponent informujący o emocjonalnym stanie nadawcy” (Grabias 192), a także jego dyspozycje do kodowania komizmu w określonym typie odpowiedzi za rys aksjologiczny wielu struktur leksykalno-semantycznych. Orzeka się tu bowiem o stanach postrzeganych elementów rzeczywistości i zjawisk w myśl eksplikacji:

Mówię, że X jest śmiesz(n)y(e), nieśmiesz(n)y(e), ekscytujac(y)e, niezajmujac(y)e, ładn(y)e, brzydk(i)e, mądr(y)e, głup(i)e. Uważam, że to dobre lub złe. Odczuwam z tego powodu radość, obojętność, komfort lub dyskomfort. Identyfikuję się z innymi, którzy odczuwali (odczuwają) podobnie.

Tę znamiennej dwubiegunowość napędza i podtrzymuje humor środowiskowy, na którym zasadza się slang młodzieżowy. Wynika to z faktu nieustannego odnoszenia się do zastanej rzeczywistości przez jakości i strategie znamionujące komizm na płaszczyźnie językowej i pozajęzykowej, a tym samym będące sygnałem zabawy. Liczne asocjacje, kontrast, odwracanie logiki, dekonstrukcja zastanych i utartych struktur, ironia, poliznakowość są narzędziem do ujmowanie doświadczenia życia i kultury jako nieustannej zabawy i gry – dobrowolnej, nadprogramowej, ograniczonej środowiskowo i przestrzennie, zintensyfikowanej w okresie adolescencji. To ekspozycja humorystycznej „inności wobec (...) świata” (Huizinga 29), która przenika wszystkie płaszczyzny zachowań językowych młodych pokoleń. Dzieje się tak, gdyż humor jako specyficzna, wręcz niezbędna dyspozycja środowiskowa wchodzi w zakres wspólnej bazy ideowej, jest realizowany w postaci określonego typu komunikacji, w której kulturowy czynnik komizmu może zaistnieć i w pełni się objawić. Warto pamiętać, że o ile humor jest dyspozycją i postawą warunkującą określony typ komunikacji, to komizm rozumie się jako kulturowy czynnik lub bodziec tej postawy (Rusek 118).

Traktując socjolekt młodzieżowy jako repertuar środków do nadawania i transmisji znaczeń istotnych, a więc mających wartość dla młodego pokolenia, warto przyrzeć się strategiom realizacji humoru w tym rejestrze oraz ich kulturowym implikacjom. Określone znaczenia i profil aksjologiczny poddanych analizie struktur werbalno-leksykalnych aktywizują się bowiem nie tylko przez komponent emotywno-ekspresywny, ale także przez preferowane wzory uczestnictwa w kulturze. Niniejszy artykuł jest próbą eksplikacji nakreślonych wyżej założeń na przykładzie danych systemowych i tekstowych wyekscerpowanych z trzech źródeł. Pierwsze z nich stanowią bazy danych struktur językowych zgłoszonych w popularnym plebiscycie *Mło-*

dzieżowe Słowo Roku (dalej: MSR)⁵. Kolejne – to internetowy *Słownik Slangu. Miejski.pl* (dalej: SSM), należący obecnie do największych zbiorów leksemów młodego pokolenia⁶. Trzecie – stanowi zbiór wyimków tekstów językowych i werbalno-wizualnych z ostatnich dwóch lat, dokumentujących zwyczaje komunikacyjne młodego pokolenia (zbiory własne).

TAK GŁUPIE, ŻE AŻ ŚMIESZNE. WOKÓŁ KULTURY BEKI

Współcześnie jednym z podstawowych markerów młodzieżowego komizmu, który jednocześnie nosi ślady wartościowania (aprobaty lub negacji), jest leksem *beka*. Jest synonimem ogólnego ‘ubawu, zabawy, śmiechu, rozbawienia, pośmiewiska’. Należy do najbardziej popularnych i dobrze zadowonionych w slangu znaków językowych. W plebiscycie MSR *beka* była zgłaszana regularnie od 2016 r. od kilkudziesięciu do kilkuset razy. Występuje także w definicjach innych proponowanych przez młodych ludzi struktur językowych o konotacjach komicznych lub związanych ze stanem rozbawienia, głównie *xD* oraz *LOL*. Te jednak częściej znakują okoliczności pragmatyczne, np. reakcję odbiorcy lub strategię cieniowania lub personalizacji konkretnych znaczeń. W Narodowym Korpusie Języka Polskiego *beka* w analizowanym znaczeniu jest notowana 191 razy, ale wyszukiwarka Google wykazuje już ponad 1 760 000 użyć.

Słowo to było popularne w polszczyźnie młodzieżowej już w latach 90. jako żartobliwie deprecjonujące odniesienie do osoby otyłej (por. Czarnecka i Zgółkowa 20; hasło: *beka*, Poradnia Językowa PWN), ale jako socjolektalny neosemantyzm i synonim wszystkiego, co dowcipne i wywołujące „dużo śmiechu” (pot. wyrażenie *beczka śmiechu* ‘bardzo komiczna sytuacja’) pojawiło się w pierwszym dziesięcioleciu XXI wieku (Chaciński 25)⁷.

⁵ Wskazany rejestr (słowa, frazeologizmy wraz z przykładami użycia tekstowych) ze względu na powtarzalność konkursu stanowi rokrocznie aktualizowany zbiór leksemów popularnych w komunikacji młodego pokolenia. Zgodnie z intencją organizatorów „należą one do najbardziej popularnych wśród młodych ludzi słów/określeń/wyrażeń” (sjp.pwn.pl/mlodziezowe-slowo-roku/Regulamin-plebiscytu;202302.html, dostęp: 15.05.2021). Baza została udostępniona za zgodą organizatora i dyspozytora danych – Wydawnictwa Naukowego PWN.

⁶ Na 15.05.2021 r. *Słownik Slangu. Miejski.pl* zawierał 21 313 jednostek oraz 26 950 definicji lekсыkalnych.

⁷ Chaciński wywodzi etymologię *beki* nie od tylko od *beczka śmiechu*, ale popularnego niegdyś w komunikacji internetowej żartobliwego skrótu *b.k./B.K.*, czytanego jako *be ka*, ‘bez komentarza’. Dopisek *B.K.* był bowiem wskaźnikiem treści żartobliwych, zabawnych lub sprzecznych z logiką, a przez to komicznych (Chaciński 20).

Młodzieżowe inwariancje leksemu *beka* – np. *beczka*, *beczos*, *beczOOonia*, *beczunia*, określającego dziś zarówno czynność, zdarzenie, sytuację, zbieg okoliczności wywołujący śmiech, jak i stan rozbawienia czy zażenowania, idą w parze z rozszerzaniem jego semantycznej i kategoriałnej pojemności. Świadczą o tym przykłady użycia, kolokacje i derywaty, np.: *Ale beka*; *Beka była masakra*; *niezła beka*, *beka jak rzeka*; *cisnąć bekę*, *mieć bekę*, *skręcać dobrą bekę*, *robić coś dla beki*; *Lolek to bekowe słówko*; *luźne bekowe pożegnanie*; *tak samo tylko bekowo* (MSR 2020). Poświadczenia korpusowe wskazują na duży ładunek ekspresywny analizowanego słowa oraz rys aksjologiczny uzależniony od kontekstu i odczuć odbiorcy. Z jednej strony naturalni użytkownicy wskazują na żartobliwy i pozytywny aspekt *beki*, np. *beka może opisywać dobre samopoczucie i podkreślać pozytywną atmosferę*; *łączy nas beka*, z drugiej na ironiczny i negatywny efekt pragmatyczny: *beka to powód do wyśmiewania się*; *publiczne śmianie się z kogoś lub czegoś*; *wskazanie na kogoś, kto robi z siebie pośmiewisko* (Narodowy Korpus Języka Polskiego). Echa negatywnego, prześmiewczego waloryzowania osób, całych społeczności lub innego sposobu postrzegania świata zawiera także wyrażenie *beka z kogoś lub czegoś*, np. *beka z Julek*, *beka z ciebie*, *beka z typa*, *beka z nienormalsów*, *beka z madek*, *beka z głupich ludzi* itd., które stało się popularnym wskaźnikiem (*tagiem*) humoru tematycznego dla wielu społeczności internetowych. Niezliczona liczba grup udostępniających tego typu treści na portalu społecznościowym Facebook.com (*Beka z rapsów*; *Beka z kientów*; *Beka z polityków*; *Beka z dzieci na YT*; *Beka z picia*; *Beka z szefów*; *Beka z „Klanu”*; *Beka z Krakowa*; *Beka z rozmów*, *Beka z życia*; *Beka ze wszystkiego*) stanowi dowód, że współczesna multimedialna i multimodalna kultura młodzieżowa (i do niej aspirująca) zasadza się nie na kreacji w dawnym znaczeniu, ale na waloryzującej reinterpretacji, zapewniającej stałą fluktuację treści w ramach wielu społeczności.

Ślad nieustannej negocjacji znaczeń ludycznych i duża kontekstowość polszczyzny młodego pokolenia ujawnia się także w jego świadomości metajęzykowej. Wspomniany wyżej akronim *LOL* ‘ang. *Laughing Out Loud* lub *Lots of Laughts* ‘śmianie się w głos, dużo śmiechu’ – uznany bezsprzecznie za sygnał szczerego rozbawienia – może aktywizować wiele sensów. Jeśli kontekstem użycia stają się socjolektalne praktyki oparte na afektywności doświadczeń oraz ekstremalności ich opisu, to wskazane przez nastolatków przykłady odsyłają nie tyle do kognitywnych asocjacji, ile konkretnych przypadków odbioru w myśl zasady „znaczenie równa się użycie”, np.:

1. *LOL – jak coś nas rozbawi lub dobije; beka z wszystkiego;*
2. *... piszesz (...) jak coś jest śmieszne lub przypałowe; Ale też gra sieciowa **League of Legends**;*
3. *...gdy coś jest śmieszne lub żalodne; często używamy jako ironia, jak coś jest tak głupie że aż śmieszne :);*
4. *...często używamy w sprzecznym z prawdą znaczeniu (idiota, kretyn);*
5. *... używa się tego bardziej jako oznakę zażenowania lub wyrazu zdziwienia.*

(SSM, *Zapytaj.pl, Pytamy.pl*) (pisownia oryginalna)

Znaczenie kontekstowe każdorazowo uaktywnia wiązkę cech semantycznych z komponentem humorystycznym i aksjologicznym zarazem, adekwatnych do danej sytuacji, dlatego wachlarz semantyczny otwiera się od dużego rozbawienia i zdziwienia (1), zażenowania (1, 5), przez zaznaczanie ironii (2), dezaprobatę, kpinę (3), wskaźnik absurdalności czy niedorzeczności (4).

Powyższe interpretacje wskazywałyby, że młodzieżowa dyspozycja humoru jest realizowana w ramach komunikacji „karnawałowej”, wprowadzającej – po Bachtinowsku – porządek „świata na opak”, z tą różnicą jednak, że w *kulturze beki* każdy element rzeczywistości, każda sytuacja i doznanie może być powodem do śmiechu, a tym samym ironicznej lub sarkastycznej dekonstrukcji wszystkich i wszystkiego (por. Sieworek). Skoro w czasach „alergii na powagę” (Bielik-Robson), gdy przyjemne rozbawienie jest celem samym w sobie (por. internetowe tytuły o wielotysięcznych liczbach wyświetleń: *Dobre, bo śmieszne; Tak głupie, że aż śmieszne; Żenujące, że aż śmieszne; Śmieszne filmiki – spróbuj się nie zaśmiać; Super śmieszne filmiki; Śmieszne obrazki; Śmieszne memy; Śmieszne, żenujące sytuacje w szkole; Śmieszne rozmowy; Marian i jego śmieszne teksty* itd.), to tym samym granica między codziennością a karnawalem, między „normalnością” a naturalizmem, między powagą a śmiechem została zatarta (Kłocińska). Internet zapewnia bowiem możliwość uczestnictwa w karnawale w każdym czasie i w każdym miejscu, i o ile zanegowane zostały jego eschatologiczne podstawy, to współczesne „wcielenia” można ująć w ramy schematu: kognitywnego: ŻYCIE JEST BEKA. W *kulturze beki* do rangi wartości podniesione zostają formy ekstremalne, wynaturzone, nonsensowne, skrajnie obrazoburcze, epatujące cielesnością lub odwrotnie – trywialne, banalnie konkretne, „niepoważne” (por. Ranoszek).

W ramach tej estetyki uczestnicy i aktorzy dyskursu z łatwością zawiązują tzw. wspólnoty śmiechu (Karwatowska i Tymianikin 70; Matthew, Hurley, Dennett i Adams 24), skupione wokół absurdalnego tematu, hasła,

postaci, zdarzenia czy symbolu. Uczestnictwo w takiej nietrwałej i nieustrukturyzowanej *communitas* (Turner) nie tylko nie wymaga zobowiązań, ale daje szansę na przynależność do społeczności „ludzi szczerych i swobodnych w kontaktach językowych” (Bachtin 283). Dodatkowo każdy ma tu szansę na natychmiastową gratyfikację w postaci *lajków* ‘polubień’, *okejek* ‘znaków aprobaty’, komentarzy czy *szerowania* ‘udostępnienia’. Społeczność Internetu „nie śpi. Nigdy” (*Nowe memy.pl*), więc na wrzucony i odpowiednio etykietowany (*hashtag*) post, filmik, zdjęcie następuje bezpośrednio i niemal natychmiastowa reakcja podmiotów nieustannie podłączonych i połączonych ze sobą.

SPOŁECZNOŚĆ xD

„Urzeczywistnianie” wspólnotowości przez humor jest jedną z tendencji napędzającej rozwój języka współczesnej młodzieży, a umiejętność dekodowania treści komicznych jest niezbędną dyspozycją młodzieżowych *communitates*. Nośnikami i sygnałami komizmu są zwykle ironia, w tym sarkazm i kpina. Młodzi użytkownicy języka bawią się zarówno samym językiem, jak i sytuacją, w której został on użyty (Kowalikowa 94). Socjolekt młodzieżowy, który współcześnie w dużej mierze opiera się na kontaktach zapośredniczonych sieciowo, egzemplifikuje głównie cztery profile komizmu. Każdy z nich wymaga kompetencji socjokulturowej (kwalifikatorów kulturowych) do kodowania i dekodowania określonej ekspresji werbalnej. Warto je pokrótce omówić.

Pierwszy typ komizmu występuje wówczas, gdy bodziec nawiązuje do sfery semantycznej. Jest zauważalny w waloryzującym (*in plus* lub *in minus*) z odcieniem żartobliwej ironii określanii osób (*hotówa/hotuwa* ‘bardzo przystojny chłopak lub dziewczyna’, *alternatywka* ‘dziewczyna, która wyróżnia się ubiorem i poglądami’, *jesieniara* ‘egzaltowana miłośniczka jesieni’). Trzeba odnotować trend wznoszący w zakresie produkcji neologizmów z sufiksem *-ara*, które niegdyś służyły do seksistowskiej stygmatyzacji kobiet (*blachara* ‘sprzedajna materialistka’, *zmywara* ‘kura domowa’), a dziś są wykorzystywane jako *charientyzmy* (łagodne szyderstwa) do identyfikacji młodych kobiet zafascynowanych określoną dziedziną (np.: *goldeniara* ‘fanka singla Golden Harrego Styleasa, *malfoyara* ‘fanka Draco Malfoya – fikcyjnego bohatera z książki o Harrym Potterze’, *k-popiara* ‘fanka k-popu’, a także *rzepiara* ‘kobieta fotografująca się na tle łąków rzepaku’, *koniara*

‘miłośniczka koni’, *winiara* ‘miłośniczka wina’). Wśród określeń sarkastycznie waloryzujących mężczyzn ze względu na ich nieatrakcyjność seksualną znalazły się *incel*, *stulejarz*, *przegryw*, a także wyrazy o konotacjach pozagenderowych, np. *szur/szuria* czy *foliarz* ‘zwolennik teorii spiskowych’. Wywodzący się z fabuł gier internetowych *impostor* zastąpił ogólnopolskiego ‘oszusta’, *atencjusz* zaczął określać ‘osobę domagającą się nieustannej uwagi’, a *kasztan* – zastąpił poczciwego *dzbana* ‘osobnika o niskiej inteligencji’. Dawny ‘adorator’ i ‘pantoflarz’ jest substytuowany przez przejętego z angielszczyzny *simpa* ‘określenie mężczyzny wykazującego służalczą postawę wobec płci przeciwnej’ oraz *białorycerza* ulegającego poprawności politycznej. Przeciwnieństwem *incela* jest *chad*, który wywołuje skrajne emocje, bo oznacza wprawdzie niezwykle przystojnego, dobrze zbudowanego chłopaka, obiekt powszechnej adoracji, ale – tym samym – budzi zazdrość wśród przedstawicieli pozostałej części manosfery (zob. *Chad*, Obserwatorium Języka i Kultury Młodzieży). Nie jest też dobrze widziane średniactwo i przeciętność, kojarzone z brakiem indywidualności i atrakcyjności (*normals*, *normik*, *paskudryjec*).

Z powyższych przykładów wynika, że przy kodowaniu relacji przez młodzież dość wyraźnie są eksponowane markery aksjologiczne. Dotyczy to nie tylko kontaktów równoległych. Tendencja do ekspresywnego i waloryzującego określania osób znajduje odzwierciedlenie nie tylko w społecznych antagonizmach rówieśniczych, kulturowych czy międzypłciowych. W ten schemat wpisują się także reprezentacje werbalne z obszaru postfiguratywnego (Mead). Dotyczy to choćby relacji *młody* – *stary/dorosły*, które stereotypy kulturowe antagonizują w schemacie ‘postępowy, otwarty, spontaniczny, kreatywny’ versus ‘inercyjny, normatywny, epigoński, wtórny’. Znane z przeszłości slangowe określenia przedstawicieli pokoleń zstępujących: *dziadów*, *jareckich*, *starych*, *starszych*, *wapniaków* zostały zastąpione nowoczesnym i mniej trącącym *ageizmem* leksemem *boomer* – ‘przedstawiciel pokolenia *baby boom*, osoba starsza lub ograniczona’. Dlatego też popularne powiedzenie *ok boomer* jawi się jako użyteczny pragmatycznie „stoper” konwersacji z dorosłym lub jako negatywny sygnał zażenowania anachronicznymi zachowaniami i wypowiedziami oponenta (np. *japa boomer*). Wszystko, co w relacjach wskazuje na irytację jako konsekwencję anachronizmu czy głupoty, zyskuje z kolei kwalifikację *raka* lub *rakowych* treści. Wyrażenia: *Ale rak!*; *rakowy tekst*, *rakowy kid* w kontekście pragmatycznym noszą często znamiona *mykteryzmu* ‘obłudnego wyśmiewania’ przez asocjację do groźnej i często tabuizowanej choroby.

Warto także wskazać na frazy, które od dawna stanowią fundament młodzieżowej riposty, występując w wielu rozgrywkach komunikacyjnych. Reduplikowane w tysiącach inwariancji wyrażenia: *Twój stary.../Twój stary winiary.../Twój stary pijany.../Twoja stara...* są wykorzystywane do tworzenia *asteryzmów* (powtarzanie wyrażen jako zwrócenie uwagi na to, co nastąpi) oraz *diazyrmów* – wyszydzenie i deprecjonowanie przeciwnika), np. *Twój stary kapie się w gumiakach; Twój stary kampi na kanapie; Twoja stara buduje bałwany z piasku/Twoja stara tańczy rap przed telewizorem/Twoja stara smaży sól*. Figury te są użyteczne zarówno w „żartobliwym splewieniu innej osoby” (MSR 2019), jak i w tworzeniu dowcipów („prześmiewczy, nieobraźliwy żart”, MSR 2019), które funkcjonują samodzielnie, upowszechniane przez popularne strony, aplikacje internetowe, utwory muzyczne i składanki (np. aplikacja Google Play *Twoja-stara.pl*, portal *Twoja stara*; trapo-*rap*⁸ *Hotelowy freestyle o Twoim starym* Parisa Platynova, *Piosenki z tekstów o Twojej starej* (YouTube.com). Moc konfrontacyjna tych struktur wynika z pogwałcenia istotnych zasad kulturowo-językowych, związanych z „zachowaniem twarzy” (Brown i Levinson), w tym uszanowania pochodzenia i rodu interlokutora (w slangu *stary i stara* to synonimy rodziców). Tymczasem konwencja humorystycznego dystansu i rozgrywki nadaje im odmienną rolę. Czyni chwiejnym status genealogiczny (rodowy) i rozszerza znaczenie. Relewanca kontekstowa określa semantykę w zakresie przydatności do prowadzenia rozgrywki, a możliwość duplikowania łagodzi inwektywność i bierze w nawias normę kulturową. Wskazane struktury funkcjonują więc także jako *eufemizmy*, *dowcipy* lub – jak mawiają młodzi – po prostu *śmieszne teksty* (por. zakładka na stronie Jeja.pl). O dobrym rozpoznaniu takiej funkcjonalności świadczy np. odpowiedź uczestnika dialogu na negatywną ocenę nowych butów kolegi: *Maciek (...) po butach mu ciśniesz!?* *To już, nie wiem, na starą mu nie mogłeś wyjechać czy coś?* (*Mistrzowie.org*) Świadomość gry osłabia tu efekt niestosowności lub wulgarności, a użytkownicy nie ponoszą dotkliwych konsekwencji. Zyskują za to spontaniczność, balansując między rzeczywistością (każdy ma *starych* ‘rodziców’), a pozorem (ich karykaturalnym, ale umownym obrazem) (zob. Wileczek 148-149).

We „wspólnocie śmiechu” ważne są także odrębne znaczniki kontaktu. Wśród nich znajdują się liczne synonimy, np. *elo, elówa, eluwa, elówina, eluwina, nara, narka, narson, siema, siemson, siemka, siemanko, siemandero*, gdyż wyrazy motywujące i derywaty podlegają tu nieustannym modyfikacjom formalnym (głównie morfologicznym). Motywacją dla kreacji jest

⁸ Trapo-*rap* to podgatunek hip-hopu (zob. hhpl.fandom.com/pl/wiki/Trap)

zwykle wrażenie „zużycia” słowa, które straciło swój ładunek ekspresyjności, a także moc fatyczną po upowszechnieniu w języku ogólnym. Do takich poręcznych w kontekstach pragmatycznych innowacji można zaliczyć neologizm wykrzyknikowy *naura/nauuura/naurra* (ok. 12,3 tys. zgłoszeń MSR 2020 oraz 9,4 tys. MSR 2021). Stanowi wariant współczesnego ‘na razie’. Ten przykład jest także ilustracją znamiennej cechy najmłodszej polszczyzny, jaką jest niearbitralność – labilność semantyczna, a przez to duża pojemność znaczeniowa. Jeśli przyrzeć się kontekstom użycia, to *naura* – jako wykrzyknik apelatywny – może występować nie tylko w formie radosnego młodzieżowego pożegnania, ale także zaznaczać negatywne nastawienie nadawcy: *Powiedziałem, no i naura!*; *Naura z tobą*.

Drugi typ komizmu skupia się przede wszystkim na manipulacjach w strukturze formalnej leksemów i wymaga metajęzykowej refleksji nadawcy. Na poziomie języka osnową komizmu i wartościowania stają się najczęściej następujące zabiegi:

– *fonetyzacja zapisu*, która dotyczy zarówno wyrazów rodzimych, jak i tych zapożyczonych z języka angielskiego. Przykładem pierwszego typu jest choćby żartobliwa apostrofa *byczq* ‘byczku’. Występuje nie tylko jako element komunikacyjnej fraternizacji i zaznaczenia sympatii, ale też przejaw aprobaty: *Oj tak, byczq (+1)*; *Jest dobrze byczq*; *Obczajamy byczq!* Do drugiego typu można zaklasyfikować takie realizacje jak *trajhardować* (ang. *try hard* ‘bardzo się starać’, *cziter* ‘ang. *cheater* ‘oszust’, *Dżisas!* ‘Jezus!’ lub *Bilgejc*. W tym ostatnim wypadku zastosowana forma graficzna przenosi sarkastyczną ocenę postaw, poglądów i wierzeń (tu antyszczepionkowców i zwolenników szkodliwego wpływu promieniowania 5G, dla których założyciel Microsoftu jest autorem globalnego spisku). Fonetyzacja sygnalizuje często także zabawny parajęzykowy przerywnik, np. *łotego, ło matko, lecymy durś*, znakując pozytywną reakcję nadawcy;

– *gra z normą językową* przebiega na wielu płaszczyznach, ale zawsze jest sygnałem zastosowania żartobliwej, ironicznej lub autoironicznej konwencji: *200 IQ* ‘ktoś bardzo inteligentny’, *jestę* ‘częsty błąd popełniany przez młodych internautów’, *doopa* ‘alternatywny zapis znanego wulgaryzmu’, *grzibi* ‘stopy’, *maDka* ‘roszczeniowa młoda matka’, *internety* ‘zabawne określenie sieci, rozrywka internetowa’, *sześdziesiona* ‘donosiciel, skarżypyta’, *spoczi, spox, spk* ‘dobrze’, *ten uczuć, gdy...* ‘fraza wprowadzająca żartobliwy, subiektywny komentarz’;

– *akronimizacja i ekonomiczność* komunikatu jest obserwowana w popularnych realizacjach, typu: *RIGCz, POV* – ang. *point of view* ‘punkt widze-

nia', *IDK* – ang. *I don't know* 'nie wiem', *JD* 'wulgarny zwrot' oraz 'jest dobrze', *F* 'szacunek; okazanie współczucia'⁹, *MBP* 'może będę później', *UR* 'uwaga rodzice', *YOLO* – ang. *You Only Live Once* 'żyje się tylko raz', *spk* 'spoko', *zw* 'zaraz wracam', *3maj się* 'trzymaj się', *4ever* 'na zawsze'. Wskazane przykłady są zrozumiałe zazwyczaj dla wąskiego kręgu młodych odbiorców, przez co kultywują rytuał fatyczny. Bardzo popularne są też realizacje, które w internetowej „mowie zapisanej” młodzieży wyewoluowały ze znaków ikonicznych, np. *UwU* 'urocze, zachwycające', *pog/pogChamp* 'radość, entuzjazm', *SKSKS* 'emocjonalna reakcja oddająca śmiech głównie na portalu TikTok oraz Instagramie'¹⁰;

– *paronimie* wykazują zbieżność formy dźwiękowej (szczególnie w nagłosie) z wyrazem, który stanowi podstawę semantyczną określonego derywatu: *anon* 'anonimowy internauta nadmiernie korzystający portali społecznościowych lub informacyjnych', *bebz/bebzon* 'brzuch', *ekipisznia* 'ekipa', *klapensy* 'klapki', *kruci* 'eufemizm znanego przekleństwa', *gangus* 'ganster', *mendoza* 'ktoś bardzo złośliwy', *patus, patusiarnia* 'patologia', *sandacze* 'sandały', *łycha* 'whisky', *szkiety* 'skarpety';

– *kontaminacje i zestawienia* to żartobliwe lub ironiczne połączenia wyrazowe lub wyrazowo-znakowe często o negatywnych odcieniach znaczeniowych, np. *autodis* 'autoironiczny żart', *b-word* 'burak', *bad ass (badass)* – ang. 'skurczybyk, drań', *burakowóz* 'samochód budzący politowanie', *kieptaca* 'popielniczka', *dilpak* 'porcja narkotyku', *lachomat* 'dziewczyna, która źle się prowadzi', *mózgozjeb* 'tanie wino', *permban* 'długotrwały zakaz', *samojebka* 'selfie', *100% pr0* 'profesjonalnie', *gr8 b8 m8 i r8 8/8* ang. *great bait, mate I rate eight out of eight* 'świetnie', *2 na 10* 'bardzo źle'.

Powyższe przykłady dobrze uwidaczniają typową dla leksyki młodzieżowej tendencję do ujmowania zjawisk rzeczywistości w nawias i komentowania jej przez pryzmat żartu, ironii, szyderstwa, dobrze rozpoznawanych w społeczności młodzieży (por. Obara 141).

⁹ Znak wywodzi się – jak wskazuje jedno ze zgłoszeń MSR – „z gry Call of Duty, gdzie, aby oddać komuś hołd, należało wcisnąć klawisz F” (MSR 2020).

¹⁰ Źródłem humorystycznej kreacji językowej może stać się każdy obszar kultury. Na przykład wspomniana wyżej fraza *rozum i godność człowieka*, która pojawiła się najpierw w jednej z past na portalu Religia.tv, dała początek popularnemu – na początku w trollnecie – skrótowcowi *RiGCz/ RIGCZ/rigcz*, który wkrótce zaczął funkcjonować jako znak dezaprobaty (*Człowieku, trochę RiGCz!*; *Masz ty w sobie jakiś RiGCz?*), jako zarzut (*Bez RiGCz-u to chciałeś ogarnąć?*), a nawet wyraz podziwu (*Ten to ma dopiero RiGCz!*). Atrakcyjność semantyczną akronimów wykorzystuje także kultura konsumpcyjna, o czym świadczą nazwy *YOLO LOOK* – sklep z damską odzieżą czy *Yolo. Szybka Pożyczka na Raty Latwe do Splaty*.

Kolejny obszar objawiania się komizmu wiąże się z niezwykle częstymi użyciami struktur ekspresywnych w celach waloryzacji doświadczeń. Werbalizuje się głównie te, o maksymalnym nasyceniu emocjonalnym. Wpisane są one w dwubiegunowy schemat tego, co dobre i wspaniałe (*git, gituwa, giga, fest, flex, hype/hajp, koks, kozak, legancko, igła, masne*) oraz tego, co odbierane negatywnie (złe) (*cringe/krindź, fail, jebło, masakra, przyps/przypał*), *żal.pl, żenuncja, zmieść z planszy*). Hiperbolizacji podlega to wszystko, co w młodzieżowym odbiorze budzi radość i wprowadza w dobry nastrój. Świadczą także o tym neologizmy w funkcji wykrzykników i znaczników ekscytacji, np. *essa, gaziura, kappa, kox, mamale, stonks, sznio, sztos, yś*, występujące równie często w komunikacji konwencjonalnej, co i cyfrowej. Podobnie jak *es/ez/ezz* od ang. *easy* ‘łatwo’, *dobra es* ewokują doznania przyjemne i pozytywne emocje (reduplikacja liter oddaje nasilenie określonej cechy). Są jednocześnie przykładem na rolę *konsensu* społecznego w ustalaniu znaczeń. Tylko perspektywa społeczna – zanurzenie we wspólnocie fatycznej (kulturowo ukształtowanej praktyce interpersonalnej) – daje prerogatywy do właściwej interpretacji znaczeniowej owych „pomruków” zadowolenia¹¹.

Częstym zabiegiem jest także metaforyzacja i metonimizacja. Domeny stanowiące rezerwuariat źródłowy i będące podstawą rekonstrukcji metafory konotują tu wszystko, co wiąże się z fizycznością, dynamiką, ale także zaskakującą nieoczywistością doświadczenia, np. *dusić z buta/z kamasza* ‘iść pieszo’, *wykonać montaż* ‘impreza ze zrzutką’, *bardzo się sapać* ‘niecierpliwie się, denerwować’, *nakarmić telefon* ‘doładować’, *mieć spinę* ‘konflikt’, *suszyć szkliwo* ‘uśmiechać się szeroko’, *szaleć na filtry* ‘palić papierosa’, *zaliczyć incydent kałowy* ‘być bohaterem nieprzyjemnego zdarzenia lub autorem niemądrej wypowiedzi’, *nurek* ‘osoba na samym dnie społecznym’, *10 IQ* ‘osoba nierozgarnięta’.

Struktury eponimiczne stanowią syntetyczne i – dodajmy – jednoznacznie negatywne metonimie poglądów, postaw czy określonych wydarzeń związanych lub kojarzonych z danymi imionami lub nazwiskami. Na przykład *Julka/Julka z Twittera* to ‘drwiące określenie młodej, dobrze sytuowanej, progresywnej aktywistki’, a *chajzerować, górniakować* czy *sasinić* to styg-

¹¹ Młodzież nadal poszukuje określeń przeżywanych emocji, głównie tych skrajnych, które dla zabawy zyskują nowe formy słowotwórcze, m.in. za pomocą modnego formantu: *-ówa/-ówka/-uwa/-uwka* (*gitowa, smakowa, krindżowa*), a przy zestawieniach z przysłówkiem *fest* ulegają dodatkowej hiperbolizacji, np. *Ogólnie to smakowa fest. Polecamy; Humor gituwa fest; Moje psiapsi – hotuwy fest* (zbiory własne).

matyzujące i syntetyczne metonimie oceny negatywnych zachowań postaci znanych z życia publicznego¹².

Należy także dodać, że jedną z cech dyskursu z udziałem młodzieży jest jego bezkompromisowa *kakofemizacja*, odbywająca się dzięki powszechnej ekspozycji wulgaryzmów. Stanowiły one na przykład ponad 10% wszystkich zgłoszeń w ramach MSR 2020 i tylko nieco mniej w 2021 r. To odpowiada górnej granicy wskazywanej przez Macieja Widawskiego jako „limit” w zasobie czynnym słownictwa slangowego (Widawski i Domachowska). Wśród przykładów można wskazać zarówno leksemy wulgarne, znane wprawdzie z języka potocznego, ale występujące w nieco zmienionej formie, jak i „innowacje” frazeologiczne, np. *kurla* – ‘*prześmiewcza forma słowa „kur*a”, która odnosi się do wizerunku przeciętnego Polaka „Janusza” przedstawianego jako Nosacz sundajski, będącego elementem współczesnej polskiej popkultury*’ (MSR 2020), *kurwix* ‘osoba o złej reputacji lub wykrzyknik’, *pizda* ‘ocena niedostateczna’, *szon/kurwiszon* ‘rozwiązła osoba’, *szmata* ‘nieszanowana osoba, ocena niedostateczna’, *zaebyście* ‘wspaniale’, *zesrać się/Tylko się nie zesraj!* ‘emocjonować się zbyt, zapalić się w dyskusji’, *zrobić dupsko* ‘schrzanić coś’, *walić się na ryj/wal się na ryj* ‘skończyć, dać sobie spokój’, *zrób mi louda* w oficjalnej wersji ‘zrób głośniej’, por. ang. *loud* ‘głośno’, w wersji nieoficjalnej ‘zachęta do seksu oralnego’. Wśród neologizmów warto wskazać na przewrotny akronim *JD*, zgłaszany przez młodzież w znaczeniu ‘jest dobrze’ dla zmylenia „purystycznych” dorosłych, gdy tymczasem jego slangowe znaczenie tak definiuje jeden z użytkowników: „Jebać Disa – bardzo popularny wśród młodzieży akronim który wyraża przede wszystkim niechęć do pewnego złego i niekulturalnego streamera, ale także może być używany we wszelkich innych sytuacjach gdy targają nami duże emocje” (MSR 2021, pisownia oryginalna).

„Dewulgaryzacja wulgaryzmów” w nieoficjalnych kontaktach społecznych postępowała od wielu lat wraz z detabuizacją w ramach kultury popularnej. Nie przekraczała jednak granicy komunikacji nieoficjalnej. Nie można oprzeć się wrażeniu, że derywacje o konotacjach wulgarnych zostały ostatecznie „odtabuizowane” po tym, jak trafiły na sztandary ulicznych pro-

¹² Tendencja ta kontynuuje potoczną (slangową) skłonność do semantyzacji struktur o charakterze proprialitym, czego dowodem znane w polskim języku potocznym są takie leksemy, jak *janusz*, *grażyna*, *seba*, *czesiek* itp. Nazwisko, imię lub nazwa przestają być bowiem znakiem indeksalnym (niesemantycznym) i zmieniają się w apelatywy odnoszące się zwykle do syntetycznego i stereotypowego schematu pojęciowego: *X to stan umysłu*. Stają się jednoznacznym sygnałem negatywnej oceny, wykorzystując metaforyczną przyległość do kontekstu kulturowego, politycznego lub społecznego.

testów na jesieni 2020. Stały się także „zapleczem” do językowej i artystycznej (głównie muzycznej i wizualnej) kreacji. Tak stało się z często zgłaszaną do MSR 2020 i 2021 wulgarną frazą o konotacjach politycznych w postaci: ***** ***, którą można odnaleźć w tytule piosenki nastoletniego wykonawcy – Karola Krupiaka *Osiem gwiazd* (5 568 541 wyświetleń w serwisie Youtube), a potem z licznych napisach na koszulkach, kubkach czy innych gadżetach, chętnie nabywanych przez młodzież.

Czwarty typ komizmu rozwija się przez krótkie narracje werbalne (*monologi, pasty, posty*) lub werbalno-wizualne (*gify, memy, filmiki*)¹³. Wywołujące śmiech opowieści czy nagrania nieoczekiwanych zdarzeń, sytuacji, zachowań (często zresztą aranżowanych) są oddawane przez młodzieżowe nominacje, takie jak: *bait*, *b8* ‘zarzutka; nieprawdziwa wiadomość, której celem jest prowokacja, zdenerwowanie kogoś, żart’, analizowana wyżej *beka* ‘ubaw, rozbawienie’, *pompa* ‘śmieszna sytuacja, pośmiewisko’, *prank* ‘żart, wybryk, psikus’, *pojara/podjara* ‘ośmieszanie kogoś, drwiny, szyderstwa’, *zlew* ‘tworzenie ośmieszających sytuacji, wkręcanie kogoś’. We wszystkich obszarach komizm znakowany jest przez silnie zaksjologizowany kontrast jakości, odnoszących się do sytuacji (np. pozytywnych – negatywnych, typowych – dziwnych, przewidywalnych – zaskakujących, itp.) lub osób (mądrych – głupich, ładnych – brzydkich, doskonałych – dysfunkcyjnych, szczęściarzy – pechowców, naszych – obcych itp.), co zapewne wiąże się z tendencją do wykorzystywania nie tylko sytuacji, zbiegów okoliczności, absurdalnych koincydencji, ale także innych ludzi jako obiektów generujących śmiech.

Podział tekstów (realizacji werbalnych, memów, gifów, filmików itd.) na te, które są *bekowe* ‘wywołujące autentyczną wesołość’, a zarazem wartościowe, oraz *bezbeckie* ‘nieśmieszne, nietrafione’ jest konsekwencją interpersonalnej współpracy w ramach współodczuwania tego, co śmieszne. Postawy charakteryzujące się żartobliwym podejściem do życia, spontaniczną radością, reakcją wywołującą śmiech młode pokolenie uczyniło elementem szerszej nadbudowy, nazywanej *filozofią XD/xD*, *iksdeizmem* lub *essą* (MSR 2020). Nie bez przyczyny rzeczownik *XD/iksde* (młodzieżowe słowo roku 2017), o szerokim zastosowaniu semantycznym – ‘rozbawienie, śmiech, wesołość’, ale też ‘zdziwienie i zażenowanie jakąś sytuacją, odczucie absurdu’, i kategorialem – rzeczownik w funkcji wykrzyk-

¹³ Za jedną z najbardziej popularnych humorystycznych fabularnych opowiadań internetowych – *past* – uważa się *Pastę o ojcu wędkarzu* (https://coppypasta.fandom.com/pl/wiki/M%C3%B3j_stary_to_fanatyk_w%C4%99dkarstwa), a wśród filmów – kilkuninutowy monolog *Jesteś zwycięzca* (<https://www.youtube.com/watch?v=tvbyY7oMT2E>).

nika, partykuły, przymiotnika lub przysłówka, znalazł się w nazwie najmłodszego pokolenia – *pokolenie XD*¹⁴. Struktura: *xD/xD/XD* powstała na bazie emotikonu – reprezentacji graficznej roześmianej twarzy ze zmrużonymi oczami (*x/X*) i szeroko otwartymi ustami (*D*), nic więc dziwnego, że stała się markerem i symbolem wszystkiego, co komiczne. Z kolei *filozofia xD* odnosi się do takiego stanu egzystencji, który wypełniony jest przyjemnymi doświadczeniami, humorem, komfortem i radosnym dystansem do codziennych problemów. Termin ten szybko stał się *wiralem*, nawiązującym do internetowego wideocastu motywacyjnego oraz powstających na jego podstawie *past*¹⁵.

Echa młodzieżowej zasady: „Najpierw przyjemności, a potem się zobaczy”¹⁶ można usłyszeć również w niezwykle popularnym zwrocie *czilować/chillować bombę* ‘oddawać się przyjemnościom, odpoczywać’ i w jego synonimach *czilera/chillera/chillwagon* (ang. *chill out* ‘relaks’)¹⁷. Znak *XD/xD/Xddd* stał się sygnałem dla tych społeczności internetowych, dla których humor, zabawa i sarkastyczny dystans do rzeczywistości są podstawą więzi. Wystarczy wskazać na popularność takich grup i stron, jak np. *Xddd to najwyższa forma essy; Memy xD; Heheszki XD XD XD; Czillerka, Czilera Utopia Totalna* (Facebook.com), grupujących wielotysięczne rzesze użytkowników. Społeczności te wyznaczają przestrzeń do dzielenia się internetowymi „znaleziskami” spełniającymi wyznaczniki komizmu o określonym typie, przy czym jego specyfika jest substytutem więzi społecznej (Żygulski 11).

¹⁴ *Pokolenie xD* inaczej *iGen, iGeneracja* to współcześni nastolatki nieznający rzeczywistości bez Internetu i nowych technologii (Twenge). Jak deklarują, wykorzystują ją głównie do podtrzymywania i wzmocnienia więzi osobistych i społecznych (97%), dla przyjemności (74%) oraz w celach edukacyjnych (59%) (*Report The Walt Disney Company EMEA*).

¹⁵ Początek wypowiedzi Sławomira Mentzena jest reduplikowany w licznych internetowych, humorystycznych narracjach, zwanych *pastami*: „Odkąd zacząłem wyznawać filozofię XD moje życie stało się spokojniejsze. Nie denerwuję się już prawie wcale. Kiedy spotykają mnie sytuacje stresowe, myślę sobie «XD» i wszystko staje się prostsze. Naprawdę wszystkim polecam ten styl życia...” (*Pasty. Blogspot.com*).

¹⁶ Manifestacją takiej postawy jest dopisywanie – jak tłumaczy jeden z użytkowników – na końcu danej historii *xD* po to, aby „podkreślić śmieszność tematu oraz luz, jaki odczuwamy mówiąc o nim” („Koziar”: La Rambla).

¹⁷ W plebiscycie MSR 2019 zrost *chillwagon* (z ang. *chill* + pol. *wagon*) uzyskał 6111 zgłoszeń. Odnosił się wprawdzie do nazwy własnej – hip-hopowego projektu i studia muzycznego założonego przez rapera Borixona we współpracy z innymi raperami: Żabsonem, ReTo, Kizo, ZeTha i Qry, ale nazwa szybko uległa apelatyzacji, stając się także synonimem stylu życia, o których mowa w utworach muzycznych wspomnianego zespołu. Ów styl młodzi internauci nazywają *chillem, chilerą, chillwagonem*, co sprowadza się do apoteozy przyjemności, luzu, dobrego nastroju.

W czasie adolescencji wartości allocentryczne, lokowane na zewnątrz JA (Matyjas 2012), sprzyjają uznaniu tego, co śmieszne (zabawne) dla większości, za dobre i pożądane. Komizm w społecznościach młodzieżowych rozwija się – zgodnie z teorią kontrastu i niespójności – na fundamencie polemiki z normą (językowo-kulturową i obyczajową). Eksponowane jest to, co z jednej strony zniekształcone i wynaturzone, przekraczające tabu, z drugiej – to, co trywialne, naturalistycznie dosłowne, absurdalne.

Jakości te są dalekie od komunikacji „wysrodkowanej”, gdyż muszą sygnować inny styl komunikacji (por. Dziemidok 15; Carroll 28). Najczęściej więc młodzieżowy komizm wynika z zastosowania karykatury, groteski, operowania elementami językowego i estetycznego turpizmu, trywializacją i banałem (zob. *Jak będzie w akapie? Sekcja beków z absurdu; Szkieletor posting; Szkieletorawka; Shitposting*¹⁸), a jego funkcją jest rejestracja absurdów i niedorzeczności, na których – zdaniem młodych – zasadza się rzeczywistość. Wszystko, co *relatable (rel)* ‘możliwe do powiązania’ – wzięte z życia, a jednocześnie współodczuwane, może stać się źródłem komizmu. I tak na przykład popularna na Facebooku i Instagramie, Twitterze, YouTube i Twitchu strona *Jak będzie w Szkieletorze?* (ponad 46 tys. obserwujących) publikuje memy/demotywatory, w których głównym motywem jest personifikowany szkielet uchwycony w typowych dla nastolatków sytuacjach i aktywnościach. Obraz jest opatrzony stosownym podpisem, np.:

1. uśmiechnięta zawadiacko czaszka: *Ale jaja by były, gdyby starzy chcieli przeczytać wszystkie moje wiadomości XD;*
2. szkielet wychodzący ze studzienki kanalizacyjnej: *O, córciu, w końcu wyszłaś ze swojej nory. Może posiedzisz z nami;*
3. szkielet nieśmiało unoszący palec do góry: *I jeszcze ja jestem i proszę o nieprzygotowanie;*
4. szkielet z wielką kanapką w dłoni: – *Mamo, jeść mi się chce. Czy możesz mi zrobić kanapkę. – Sam sobie zrób. – To już mi się nie chce* (pisownia oryginalna)

Groteskowe przygody szkieletów, przedstawianych w sytuacjach snu, zabawy, odbywania zajęć, podczas czynności seksualnych czy fizjologicznych nie mają wiele wspólnego z metafizycznym motywem *dance macabre*. Obrazują raczej tendencję do przekraczania estetycznej i retorycznej zasady „odpowiedniości” na rzecz niewyszukanej kreacji jako wspólnotowego do-

¹⁸ *Shitposty* – trywialne, często wulgarne treści (post, mem, obraz, kolaż) zamieszczane celowo na portalach społecznościowych. Mają najczęściej funkcję ludyczną (bawią) lub pragmatyczną (wywołują zdziwienie, zażenowanie, zniecierpliwienie lub jakąkolwiek inną reakcję odbiorcy).

znania ludycznego. Internetowe społeczności traktują bowiem komizm jako „typ twórczości (...) polegającej na świadomym wytwarzaniu określonego układu zjawisk (...) w celu wywołania doznań pewnego typu” (Dziemidok 9). Ten sposób ekspozycji wspólnotowego humoru generuje także odrębne nominacje. Internetowe żarty nazywane są *heheszkami*, *podśmiechijkami*, *śmieszkowaniem*, *śmiechaniem* czy *śmieszkiem*. Została nawet stworzona aplikacja *Heheszki* „z myślą o tych – jak można przeczytać w jej opisie – którzy nie wyobrażają sobie dnia bez codziennej porcji świeżych i najlepszych memów, którymi można dzielić się z kumplami i przyjaciółmi” (*Heheszkiapp.pl*). Jej celem jest dostarczanie treści humorystycznych z niezliczonej liczby portali. Ciągłe zresztą popularne są wśród młodych użytkowników Internetu strony umożliwiające udostępnianie wybranych treści komicznych, np. *Baxu.pl*, *Blasty.pl*, *Bezlitosna.pl*, *Demotywatory.pl*, *Funny.pl*, *Hopaj.pl*, *Komixxy*, *Kwejk.pl*, *Jbzd.com.pl*, *Ripostuj.pl*, *Sadistic.pl*, *TikTok*, *Wiocha.pl*, *Yafud.pl*, *Kiep.pl*, *Mistrzowie.org*, *Ujarani.pl*, *Wrzuta.pl*, *Wykop.pl*, *YouTube*, *Zakazany-humor.pl*.

Internetowy śmiech podlega także kwantyfikacji, o czym świadczą liczne składanki najciekawszych fragmentów filmowych, tzw. *shotów* (np. *Śmieszne shoty*, *Ultra śmieszne shoty*; *Top 30 śmieszne shoty*; *Śmieszne teksty polskiego Internetu* itp.). Z kolei strony takie jak *Bash.org.pl*, *Chamsko.pl*, *Mistrzowie.pl*, *Jeja.pl*, *Yafud.pl* służą prezentacji komizmu słownego, który sprawia wrażenie spontanicznego i mimowolnego. Krótkie dialogi i wypowiedzi są gromadzone w specjalnych zakładkach, takich jak: *Dziwne dialogi*; *Kozackie teksty*; *Najbardziej epickie i śmieszne cytaty*; *Śmieszne dialogi*; *Śmieszne teksty*; *Śmieszne słowa*. Bardzo często wkomponowane są w wizualizację przypominającą zrzuty ekranu (*zrzuty z confy*) rozmów prowadzonych na Messengerze, WhatsAppie lub przez komunikatory dla graczy. Oto przykłady: (1) – *Chcę zostać milionerem jak mój ojciec. – Twój ojciec jest milionerem?*; – *Nie, on też chce*; (2) – *Nigdy se laski nie znajdziesz! – Znajdę szybciej niż ty ojca*; (3) – *Siema, doszedł ci SMS ode mnie? – Ten, żebym ci oddał 3 dychy? – No tak. – Jeszcze nie doszedł*; (4) *Gdy jest mi zimno, odpalam szloogoognisko*; (5) *Nie wiem, nie znam się, zarobiony jestem* (zbiory własne).

Można także wskazać za popularność pojemnych *frazemów*, a zarazem poręcznych „wytrychów” językowych typu: *Ale urwał!*; *Daj kamienia*; *Grappa Ice*; *Jestem hardkorem*; *Miota nim jak szatan! Nie strzel w instrybutor!* Podkreślają one z jednej strony absurdalno-satyryczny profil rzeczywistego zdarzenia lub jego parodii, uwiecznionych na krótkich filmach, z drugiej – są świadectwem czynnego uczestnictwa w narastającej wiralowo

kulturze popularnej. Niech tę prawidłowość zobrazuje symptomatyczny przykład: na znaczenie frazy *Nie strzel w instrybutor* (*Motogen.pl*) jako ‘żartobliwej obawy’ miało wpływ masowe udostępniane i komentowane nagrania ze stacji benzynowej demolowanej przez młodą kobietę, którą nieudolnie próbował powstrzymać policjant. Podekscytowany autor filmu komentował zdarzenie, używając wulgaryzmów i popełniając błędy fonetyczne i leksykalne (*k... w instrybutor, k..., nie szczel*), co stało się podstawą licznych memów, np.: (1) *...usłyszałem czask. Pacze a tu policja w instrybutor szczelo*; (2) *Tego nie postrzelisz. To jest kurla instrybutor*; (3) *W instrybutor kurla nie szczel*. W „produkcję” licznych memów zostali włączeni także inni „bohaterowie” popkultury internetowej (*nosacz, sąsiad, policja, Karol Strasburger*), a fraza szybko została skomercjalizowana (napisy na kubkach, koszulkach, poduszkach itp.).

ZAKOŃCZENIE

Zbierając ustalenia poczynione w niniejszym artykule, trzeba zwrócić uwagę na następujące kwestie. Tworzenie luźnych więzi, osadzonych nie na personalnych relacjach, ale na „zarażaniu” się humorem, wyznacza wysoką rangę strategii ludycznej w języku i komunikacji młodych. Z przekazem werbalnym i obrazowym koresponduje także wyrazisty sygnał aksjologiczny związany z potrzebą ekstremalnej (zwykle stygmatyzującej) klasyfikacji przedmiotów i przedmiotów, zachowań i doświadczeń, z demaskacją lub generowaniem absurdu, estetyzacją treści niskich i trywialnych, a przez to sprawiających wrażenie autentycznych. Więzi bez zobowiązań są dla nastolatków niezwykle atrakcyjne, a do spełnienia potrzeba niewiele – jak w zachęcie jednego z portali: „Kliknij, zacznij nas lubić i być na bieżąco. Dołącz do ekipy ze zrytym poczuciem” (*Chamsko.pl*).

Współczesna kultura młodzieżowa obserwowana z perspektywy języka i zwyczajów komunikacyjnych młodego pokolenia wykazuje cechy postkarnawałowe. Nastawienie na tropienie lub kreację znaków, sytuacji i doświadczeń ludycznych, na konkret poznawczy i afekt wypełnia preferowane sposoby uczestnictwa w kulturze. Obserwowany deficyt powagi i towarzyszącej temu refleksyjności (Siewiorek) w przeciwieństwie do nadmiaru zabawy i oczekiwanej przyjemności przekłada się na gromadzenie konkretnych, zmysłowych lub ekstremalnie atawistycznych przeżyć. Te zyskują pozytywny walor w myśl schematu: TO, CO ŚMIESZNE JEST DOBRE.

Być może masowa konsumpcja przez ludzi młodych wszystkiego, co komiczne (a więc przyjemne), wynika z potrzeby dążenia do niwelowania napięcia i egzystencjalnego lęku, ale nie można odmówić im także zdolności do umiejętnego obrazowania dysonansu istniejącego między doświadczaną i żywą egzystencją a tym, co kostyczne i martwe w ludzkim myśleniu i postrzeganiu świata (Bergson 47). Postawa ironicznego, ludycznego i często naturalistycznego „nicowania” rzeczywistości jest także w młodzieżowych „wspólnotach śmiechu” jedną z nielicznych dróg kontestacji i „poszukiwania prawdy” (*Młodzież 2016*). Humor i ironia stwarzają szansę na bezpieczne „przyglądanie się” światu i doświadczanie „tego, co niezwykle i nieznanne, w obrębie tego, co zwykle i oswojone” (Markowski). W kulturze post- to jedna z nielicznych szans na (post)refleksyjność.

BIBLIOGRAFIA

- Bachtin, Michał. *Twórczość Franciszka Rabelais’go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*. Tłum. Anna Goreń i Andrzej Goreń. Wydawnictwo Literackie, 1975.
- Bartmiński, Jerzy. „Miejsce wartości w językowym obrazie świata”. *Język w kręgu wartości*, red. Jerzy Bartmiński, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2003.
- Bergson, Henry. *Śmiech. Esej o komizmie*. Tłum. Stanisław Cichowicz. Wydawnictwo Literackie, 1977.
- Bielik-Robson, Agata. „Powaga: alergia na patos. Rozmowa z Agata Bielik Robson i Rafałem Książkiem”, 2014, www.dwutygodnik.com/artykul/5617-powaga-alergia-na-patos.html. Dostęp 14.06.2021.
- Brown, Penelope, & Stephen Levinson C. *Politeness. Some universals in language usage*. Cambridge University Press, 1987.
- Carroll, Noël. *Humor. Krótkie wprowadzenie*. Tłum. Jan Halbersztat. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018.
- Chaciński, Bartek. *Totalny słownik najmłodszej polszczyzny*. Wydawnictwo Znak, 2007.
- Chad. Obserwatorium Języka i Kultury Młodzieży, obserwatorium-mlodziezy.ujk.edu.pl/category/mlodzianizmy/page/4/. Dostęp 30.05.2021.
- Czarnecka, Katarzyna, i Halina Zgólkowa. *Słownik gwary uczniowskiej*. Wydawnictwo SAASWW, 1991.
- Długosz-Kurczabowa, Krystyna. *Wielki słownik etymologiczno-historyczny języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008.
- Dziemidok, Bogdan. *O komizmie. Od Arystotelesa do dzisiaj. słowo/obraz terytoria*, 2011.
- Głównzewski, Aleksander. *Komizm w literaturze. Studia w perspektywie komunikacyjnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2013.
- Grabias, Stanisław. *Język w zachowaniach społecznych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2003.

- Grzegorzczak, Andrzej. *Próba treściowego opisu świata wartości i jej etyczne konsekwencje*. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 1983.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Tłum. Maria Kurecka i Witold Wirpsza, Czytelnik, 1998.
- Hurley, Matthew M., Daniel C. Dennett i Reginald B. Adams. *Filozofia dowcipu. Humor jako siła napędowa umysłu*. Tłum. Rafał Śmietana, Copernicus Center Press, 2021.
- Kajtoch, Wojciech. „O niektórych systemach wartości i wiążącym się z nimi wartościowaniu”. *Językowe obrazy świata i człowieka w prasie młodzieżowej i alternatywnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008.
- Karwatowska, Małgorzata, i Leszek Tymiakin, redaktorzy. *Humor w perspektywie kulturowo-językowej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013.
- Kłocińska, Agata. „Karnawał wobec sacrum. O ludyczności kultury współczesnej”. *Kultura i Wartości*, nr 3, 2012, ss. 117-134.
- „Komizm”. *Słownik Języka Polskiego PWN*. sjp.pwn.pl/sjp/komizm;2564042.html. Dostęp 15.04.2021.
- Kowalikowa, Jadwiga. „Sygnały i nośniki humoru w języku mówionym uczniów krakowskich”. *Zagadnienia komunikacji językowej dzieci i młodzieży*, red. Józef Porayski-Pomsta, Instytut Języka Polskiego, 1991.
- Krzyszowski, Paweł. *Aksjologiczne aspekty semantyki językowej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 1999.
- Laskowska, Elżbieta. *Wartościowanie w języku potocznym*. Wydawnictwo Uczelniane Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Bydgoszczy, 1992.
- Markowski, Michał Paweł. „Powaga: Fluffy shit, ironia i głębsze znaczenie”. *Dwutygodnik.com*, 2014, www.dwutygodnik.com/artukul/5661-powaga-fluffy-shit-ironia-i-glebsze-znaczenie.html. Dostęp: 20.05.2021.
- Matyjas, Bożena. „Wartości preferowane przez młodzież gimnazjalną. Raport z badań”. *Roczniki Pedagogiczne*, t. 4 (40), nr 1, 2012, ss. 87-107.
- Mead, Margaret. *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*. Tłum. Jacek Hołówka, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2000.
- Młodzież 2016. Raport z badań*. CBOS, 2016.
- Obara, Jerzy. „Żart i ironia w socjolektalnym słownictwie młodzieżowym”. *Kody Humoru*, red. Alina Kwiatkowska i Agnieszka Stanecka, t. 3/1, Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie przy Filii Uniwersytetu Jana Kochanowskiego, 2012, ss. 141-151.
- Ostasz, Leszek. *Czym są wartości? Zarys aksjologii*. Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, 2009.
- Radomska, Alicja. „Co kogo śmieszy? O różnicach indywidualnych w preferencjach komizmu u ludzi dorosłych”. *Nowiny Psychologiczne*, nr 3, 2000, ss. 73-97.
- Ranoszek, Monika Iga. „Współczesny Karnawał – o humorze ‘krańców internetu’”. *Literatura Ludowa*, nr 2, 2017, ss. 25-37.
- Ruch, Willibald. *The Sense of humor. Explorations of a personality characteristic*. Mouton de Gruyter, 1998.
- Rusek, Anna. „Wielowymiarowość humoru”. *Innowacje Psychologiczne*, nr 1, 2012, ss. 117-127.
- Siatkowska, Ewa. „Humor jako leksem wartościujący (aksjologiczny)”. *Humor w perspektywie kulturowo-językowej*, red. Małgorzata Karwatowska i Leszek Tymiakin, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013, ss. 138-148.

- Siewiorek, Robert, „Powaga: Beka z beki”. *Dwutygodnik.com*. 2014, www.dwutygodnik.com/artukul/5610-powaga-beka-z-beki.html. Dostęp 15.05.2021.
- The Walt Disney Company EMEA*. newss.pl/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=8923. Dostęp 12.11.2020.
- Tomczuk-Wasilewska, Jolanta. „Przegląd narzędzi do pomiaru poczucia humoru”. *Roczniki Psychologiczne*, t. 13, nr 2, 2010, ss. 73-100.
- Turner, W. Victor. *The Ritual Process Structure and Anti-Structure*. Aldine Publishing Co, 1969.
- Twenge, M. Jean. *Dlaczego dzieciaki dorastające w sieci są mniej zbuntowane, bardziej tolerancyjne, mniej szczęśliwe – i zupełnie nieprzygotowane do dorosłości – i co to oznacza dla nas wszystkich*. Tłum. Olga Dziedzic, Smak Słowa, 2019.
- Widawski, Maciej, i Małgorzata Domachowska. „Zalka z koła w kampanii wrześniowej”. *Gazeta Uniwersytecka Społeczności Akademickiej Uniwersytetu Gdańskiego*, listopad 2008.
- Wieczorek, Urszula. *Wartościowanie, perswazja, język*. Księgarnia Akademicka, 1999.
- Wileczek, Anna. *Kod młodości. Młodomowa w kontekstach społeczno-kulturowych*. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2018.
- Żygulski, Kazimierz. *Wspólnota śmiechu. Studium socjologiczne komizmu*. Państwowy Instytut Wydawniczy, 1985.

ŹRÓDŁA I STRONY INTERNETOWE

- Bezlitosna.pl*. www.bezlitosna.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Blasty.pl*. www.blasty.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Chamsko.pl*. www.chamsko.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Demotywatory.pl*. demotywatory.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Facebook.com*. www.facebook.com/. Dostęp 15.05.2021.
- Funny.pl*. www.funny.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Heheszki.pl*. heheszkiapp.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Heheszkiapp.pl*. heheszkiapp.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Hopaj.pl*. www.hopaj.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Jbzd.com.pl*, jbzd.com.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Jeja.pl*. www.jeja.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Kiepl.pl*. www.kiepl.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Komixxy*. komixxy.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Kwejk.pl*. kwejk.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Instagram.com*. www.instagram.com/. Dostęp 15.05.2021.
- Mistrzowie.org*. mistrzowie.org/. Dostęp 15.05.2021.
- Młodzieżowe Słowo Roku. Regulamin*. sjp.pwn.pl/mlodziejowe-slowo-roku/Regulamin-plebiscytu;202302.html. Dostęp 15.05.2021.
- MSR. Młodzieżowe Słowo Roku. Baza zgłoszeń*. Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016-2021.
- Nowe memy.pl*. nowe.memy.pl/mem/140444/Internet_nie_spi_NIGDY. Dostęp 15.05.2021.
- Pasty.Blogspot.com*, pasty.blogspot.com/2017/03/filozofia-xd.html. Dostęp 15.05.2021.
- Repostuj.pl*. repostuj.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Sadistic.pl*. www.sadistic.pl/. Dostęp 15.05.2021.

- Słownik Słangu. Miejski.pl.* www.miejski.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- TikTok.* www.tiktok.com/pl-PL/. Dostęp 15.05.2021.
- Twoja-stara.pl.* Aplikacja Google Play. play.google.com/store/apps/details?id=com.webthesmartway.jokespl&hl=pl&gl=US. Dostęp 15.05.2021.
- Twitch.tv.* www.twitch.tv/. Dostęp 15.05.2021.
- Ujarani.com.* ujarani.com/. Dostęp 15.05.2021.
- Wiocha.pl.* www.wiocha.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Wykop.pl.* www.wykop.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Yafud.pl.* www.yafud.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Yolo Look – sklep z damską odzieżą.* yololook.com/. Dostęp 15.05.2021.
- Yolo. Szybka Pożyczka na Raty Łatwe do Spłaty.* www.yolo.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- YouTube.com.* www.youtube.com/. Dostęp 15.05.2021.
- Zakazany-humor.pl.* zakazany-humor.pl/. Dostęp 15.05.2021.
- Zapytaj.pl.* zapytaj.onet.pl/Category/015,006/2,170542,znaczenie_skratow_mlodziowozow.html. Dostęp 8.12.2019.

DOBRE, BO ŚMIESZNE...

AKSJOLOGICZNE ASPEKTY HUMORU
W SOCJOLEKCIE I KOMUNIKACJI MŁODZIEŻY

Streszczenie

Artykuł podejmuje aspekty związane ze współczesnym przeobrażeniem kategorii humoru w socjolekcie i zwyczajach komunikacyjnych młodzieży. Materiał egzemplifikacyjny stanowią teksty zaczerpnięte z języka i dyskursu młodzieżowego prowadzonego w różnych „kanałach” i typach komunikacji zapośredniczonej cyfrowo (w tym bazy danych do Młodzieżowego Słowa Roku). W przemiany kategorii humoru jako poklosia zjawisk kulturowych, np. popkulturowej ludyczności (*kultura beki*) i nowej karnawalizacji, filozofii xD, apoteozy trywialności i ekstremalności doświadczeń, wpisują się realizacje językowe jako warianty gry z normami języka ogólnego, powagą i wzorami uczestnictwa w kulturze.

Słowa kluczowe: socjolekt młodzieżowy; humor; komizm; wartościowanie; aksjologia humoru; ludyczność.

IT'S GOOD BECAUSE IT'S FUNNY...:

AXIOLOGICAL ASPECTS OF HUMOUR
IN THE SOCIOLECT AND COMMUNICATION
OF THE YOUNG PEOPLE

Summary

This article addresses aspects related to the current transformation of the category of humour in the sociolect and communication styles of the young people. The data are exemplified by digital discourses of the young taken from different channels and types of digital-oriented communication (including the database of the Youth Word of the Year). These language realisations, understood as variants of playing with the norms of language and the patterns of participation

in culture, are embedded in the current transformation of the category of humour as a result of cultural phenomena such as the ludic aspects of pop-culture, the new carnivalisation of the xD philosophy, the apotheosis of triviality and experiences of extremeness.

Keywords: the sociolect of the young people; humour; comic quality; valuation; axiology of humour; ludic aspects.