

Virtualna komunikacija - Kako je virtualni internetski medij promijenio pravila komunikacije

Sparožić, Bruno

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:105728>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-18**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Filozofski fakultet u Rijeci
Odsjek za kulturalne studije
godina 2014./2015.
Mentor: dr. sc. Benedikt Perak

VIRTUALNA KOMUNIKACIJA -

- kako je virtualni internetski medij promijenio pravila komunikacije-

Student: Bruno Sparožić
Rijeka, 16.09.2015.

NAPOMENA:

Rad će sadržavati izraze i neologizme na engleskom jeziku, može također sadržavati i psovke na istom jeziku.

Ključne riječi: Komunikacija, Internet, forum, pravila, emotikoni, meme, akronimi

SADRŽAJ

1. UVOD.....	4
2.RAZRADA.....	6
Svojstva i karakteristike medija – podloga.....	6
Svojstva i karakteristike medija – prilagodba.....	8
2.1 Forumski pravila.....	8
2.2.Uloga imena komentatora i stvaranje zajedničkog sadržaja.....	10
3.ZAKLJUČAK.....	23
4.LITERATURA.....	24

UVOD

Moglo bi se reći da komunikacija tipkanjem putem Interneta leži na pola puta između pisanog formata, tipičnog za književno izražavanje te verbalne komunikacije. S jedne strane format internetskog medija dozvoljava trenutačnu komunikaciju, sukladno prirodi razgovora kojeg bi mogli imati i uživo, no istovremeno taj isti format postavlja jedinstvene prepreke koje preoblikuju način na koji se možemo izražavati. Nadograđuje se priroda pisane riječi i to putem interaktivnosti koju nude različite platforme dostupne na web-u, od messenger-a do internetskih foruma. Ta interaktivnost pruža mogućnost ispravljanja početnih izjava uživo, za razliku od već napisane knjige, te pruža mogućnost odgovora od samog trenutka čitanja.

Naravno, priča o virtualnoj komunikaciji ne staje samo na odtipkanim slovima koje čitamo sa svojih monitora. Bit će spomena i o takozvanim meme-ovima¹, pojavi kojoj trag možemo pratiti unazad desetak godina, a čije izvorište su bile stranice poput 4chana, Youtubea te Reddita, koje su popularizirale događaje koji su se dogodili u online sferi pa i u stvarnom životu i od njih napravili slike sa određenom porukom, ponekad humoristične, s vremena na vrijeme tematski nešto s čime se promatrač te slike može poistovjetiti.

Osim memeovima koji se pojavljuju u obliku slika ili kratkih videa te tekstom, komunikacija se postiže putem emotikona, čija se složenost povećala kako su godine odmicala, pogotovo putem ASCII koda koji je korisnicima pružao veći raspon u izražavanju te emotikona koji su se dizajnirali putem grafičkih programa, umjesto da ih se tipkalo preko tipkovnice.

Za potrebe ovog rada i u svrhu istraživanja, kao izvori koristit će se teorije i literatura iz područja lingvistike, i njenih daljnjih podijeljenih disciplina, te platforma internetskih foruma, prvenstveno Reddita, uzevši u obzir njegovu prirodu obuhvaćanja raznih polja interesa, te privlačenja različitih profila posjetioca, 4chana, kao stranice koja je bila ključna u proizvodnji najranijih meme-ova.

Rad se dijeli u tri cjeline: tokom prvog poglavlja će se razmatrati koje karakteristike posjeduje virtualna komunikacija, uspoređujući ju istovremeno sa komunikacijom lice u lice te njenim karakteristikama (prvenstveno kroz perspektivu prozodijskih pravila), dok će se u drugom dijelu proučavati sadržaj razgovora vođenih putem internetskih foruma te će se ponuditi pregled najvažnijih pravila. U trećem dijelu se razmatra priroda memeova, akronima i emotikona.

¹ Iz grčkog jezika μίμησις (*mīmēsis*) = imitirati

Po Merriam-Webster rječniku riječ je o "Ideji, ponašanju, stilu, ili upotrebi koja se širi od osobe do osobe unutar kulture." (originalna definicija je na engleskom jeziku na slijedećoj adresi : <http://www.merriam-webster.com/dictionary/meme>)

Nakon što smo postavili smjernice po kojima ćemo se kretati tokom ovog rada, vrijeme bi bilo da se osvrnemo na ciljeve.

Cilj ovog rada je da se pruži uvid u današnju upotrebu virtualne komunikacije putem odabranog pregleda određenih internetskih foruma te istovremeno fraza koje se koriste na tim stranicama. Jedino što uistinu i možemo, jest pružiti isječak u moru komunikacije koja se odvija putem internetskih stranica, stoga ovaj rad ni u kojem slučaju ne pokušava biti sveobuhvatno djelo, uvelike zbog toga što je internet kao medij u stanju neprestanog razvitka te je broj oblika komunikacije prisutnih na njemu uvijek u rastu. Ono što možemo postići putem ovog rada jest uhvatiti komunikaciju putem Interneta u trenutačnom stanju, na jednoj od vodećih internet-forum stranica², pružiti uvid u mehanizme koji su pridonijeli specifičnosti pisanog oblika komunikacije putem foruma te koliko anonimni posjetioci i stalni prebivaoci Internet sfere mogu biti dosjetljivi u smišljanju novih fraza i pošalica.

² Reddit je u trenutku pisanja ovog rada među 50 najposjećenijih stranica u svijetu po broju dnevnih posjetioca, prema podacima stranice za mjerenje popularnosti Alexa.com, u posjedu kompanije Amazon. (<http://www.alex.com/siteinfo/reddit.com>). Uzevši u obzir opseg stranice ali istovremeno i otvorenu prirodu pruženu formatom internetskog foruma, Reddit je razumljiv izbor za proučavanje komunikacije na jednoj općenitijoj razini.

SVOJSTVA I KARAKTERISTIKE MEDIJA – USPOREDBA

Za dekonstrukciju internetske komunikacije i otkrivanje njenih sastavnica, dobro početno mjesto bilo bi navođenje karakteristika jezika i pod koja pravila potpada, kako bi mogli prepoznati osobine koje su prešle u internetsku sferu te neke koji su se morale izmijeniti u novoj okolini. Govoreći o jeziku, znamo da potpada pod nekoliko osnovnih pravila; fonološka, semantička, sintaktička, prozodijska, semiotička i dr.. Pomoću tih se pravila oblikuje način na koji komuniciramo putem verbalne komunikacije, kako pišemo te kako se interpretiraju naše poruke. Naravno da postoje lingvističke discipline čije polje interesa seže onkraj gore navedenih, no u okviru ovoga rada koristit ćemo ih u razmjeru s tim koliko su srodne s našom temom. Bez obzira što neke kategorije verbalne komunikacije ne postoje u izvornom obliku unutar virtualne komunikacije ne znači da za njih ne postoji nadomjestak.

Prozodija je prva disciplina koje ćemo se dotaknuti, prvenstveno jer je upravo u tom polju jedna od najočiglednijih razlika između te dvije vrste komunikacije te nadomještanja kategorija verbalne komunikacije. Prozodija se u najosnovnijem obliku bavi tonom i ritmom govora te kako zajedno pridonose značenju. Istovremeno, prozodija se preklapa sa emocionalnim stanjem tokom izričaja, s obzirom da su raspoloženje i izrečena izjava u direktnom kauzalnom odnosu. Halliday, iz britanske škole prozodije definirao je ton kao : "Kompleksni obrazac stvoren od osnovne opozicije između sigurnog i nesigurnog polariteta. Ako je polaritet siguran, visina tona opada, u slučaju da je nesiguran, on raste." (Halliday, 1967:30, Manell, 2007.) Polaritet u ovom slučaju znači istinitost određene tvrdnje, tj. izjava u kojoj se ton spušta je asertivna i u sebi nema polariteta, dok izjava u kojoj ton titra naznačuje kolebanje u datoj izjavi. Uzevši u obzir i emocije u kontekstu razgovora, evidentno je da postoji više slojeva neverbalnog izričaja na kojeg u nekim slučajevima nemamo utjecaja (posebice evidentno u stanju ljutnje gdje osoba povećava brzinu izgovora i glasnoću ili gnjeva gdje dolazi do nepravilnog izgovora i nepotpune artikulacije glasova).

Kao što je netom spomenuto, tokom verbalne komunikacije postoje faktori koji prilagođavaju našu izjavu, a ti faktori imaju toliki utjecaj zbog jednog ključnog razloga; trenutačne prirode razgovora.

Tokom naše verbalne komunikacije baratamo riječima i formuliramo rečenice unutar vrlo uskog vremenskog okvira, koji zauzvrat stvara okolnosti da naši podsvjesni, neverbalni dijelovi komunikacije dođu do izražaja. Ivas i Žaja u svojem radu "Znakovi usmene komunikacije u pisanoj komunikaciji" dotiču se ove teme, govoreći da: "Vremenskim otklonom (produženim vremenom formulacije poruke) pisanje omogućuje tijelu da izbjegne nehотиčno obavješćavanje o trenutnom stanju ("neverbalno curenje"), to jest, da se predstavi na poželjan način." (Ivas, L. Žaja, 2003:79)

Upravo je to "neverbalno curenje" mjesto s kojim možemo započeti sa usporedbama. Dok je verbalna komunikacija neodvojiva od neverbalnih elemenata, u slučaju virtualne komunikacije ne samo da to nije slučaj, već je potrebno uložiti trenutak pažnje kako bi se prepoznao i uobličio ton poruke, nešto što u fizičkom razgovoru postaje evidentno od trenutka kada formuliramo govor. U slučaju pisanja preko interneta, bez obzira što se komunikacija odvija u trenutku, mi još uvijek imamo dovoljno vremena za odluku hoćemo li na kraju poruke dodati *smiley* emotikon kako ne bismo zvučali preozbiljno, ili ćemo sva slova pisati veliko kako bi izrazili negodovanje, poruka je do jedne mjere formirana u umu odašiljatelja a naknadno se nijansira prizvuk koji će imati njegove napisane riječi. Ono za što bi koristili tijelo i što bi proizašlo u jednoj mjeri i bez našeg svjesnog pristanka u ovome je slučaju kontekstualizirano virtualnim medijem, kojim se, kao i tijelom služimo da prenesemo informacije. To što smo zakinuti za prozodijske elemente govora unutar virtualne komunikacije ne znači da u verbalnoj nema nedostataka. To što naše tijelo služi kao sredstvo za komunikaciju sa sobom nosi i svojevrsna ograničenja, naime time što se oslanjamo na naša osjetila kako bi proizveli ili čuli zvuk izlažemo se prilici da u nekim razgovorima dođe do nesporazuma, tj. šuma u komunikacijskom kanalu. Osoba može nerazgovijetno izgovarati svoje rečenice ili slušatelj može u trenutku primanja poruke biti preopterećen vanjskom bukom, može biti predaleko udaljen ili jednostavno ne posjeduje koncentraciju potrebnu za pratiti razgovor. U slučaju pisane internetske komunikacije, pogotovo preko foruma, tome nije slučaj. Svaki se od ostavljenih komentara može iznova urediti (što naravno nije slučaj u verbalnoj komunikaciji, jednom kada je poruka izgovorena nema mijenjanja te činjenice) i svaki čitatelj kojemu je nešto promaklo može se povratiti i pročitati komentar iznova (osim naravno ako korisnik nije pobrisao svoj komentar).

David Crystal, jedan od vodećih lingvista koji se bavim jezikom Interneta govori o tome da "nekim odgovorima će trebati par sekundi ili pak nekoliko mjeseci te da je to ovisno o kompjuteru primatelja (ovisno o tome ima li dojavu o pristigloj poruci), njegovoj osobnosti i navikama (da li se na poruke odgovara u regularnim intervalima ili nasumično) i opremi odašiljatelja." (Crystal, David 2004. str 31.) Još jedna bitna stavka koja odvaja virtualnu komunikaciju putem foruma i verbalnu komunikaciju je anonimnost, putem koje izlazimo iz okvira pristojnog ponašanja i očekivanja koja inače nose razgovori sa drugim osobama ili pred publikom. Dok sa konferencije ili razgovora sa jednom osobom ne možemo jednostavno odšetati i uzeti si pauzu, u slučaju dopisivanja je to i više nego moguće.

To što su na drugom kraju komunikacijskog kanala osobe koje su usmjerile svoju pažnju i pogled na nas uvjetuje da ćemo se u njihovoj prisutnosti pokušavati ponašati sukladno utvrđenim obrascima pristojnog ponašanja. Odsutnost te sastavnice je i razlog zašto na nekim od forumskih zajednica vlada ponekad neprijateljski stav između novopridošlica i starijih korisnika ili zašto se sporne rasprave započinju. Jedan od čimbenika kojeg korisnici internetskih foruma uspijevaju smetnuti s uma jest činjenica da u raspravi ili svađi preko interneta na drugom kraju iza ekrana sjedi prava osoba, sa svojim stavovima i emocijama. Kao što je već spomenuto, prozodijska pravila sačinjavaju tu emocionalnu komponentu kojom putem našeg glasa dočaravamo u kakvom smo stanju dok vodimo razgovore, što je apsolutno ključno u shvaćanju perspektive druge osobe i u razrješavanju konflikata. Ta emocionalna nabijenost u razgovoru pruža mogućnost shvaćanja da naposljetku, govornik može biti otresit jer je na taj određeni dan doživio nešto što daje legitimitet njegovom stavu, do čije spoznaje možemo doći relativno brzo, ovisno o našoj razini raspoznavanja izraza lica te boje glasa. Razlog zbog kojeg smo došli do eventualnog razrješavanja konflikta je empatija. "Empatija je sposobnost da identificiramo i razumijemo osjećaje i situaciju drugih. Naša sposobnost da empatiziramo utječe na to koliko dobro prenosimo svoje misli i osjećaje drugima, koliko dobro razumijemo druge i koliko se ugodno drugi osjećaju pri komunikaciji sa nama." (Rice, Katz, 2000. str. 237.) Činilo bi se da s obzirom da neverbalni elementi razgovora nedostaju u virtualnoj komunikaciji, Internet ne bi bio povoljno mjesto za empatiziranje.

Pitanje koje se samo postavlja jest "Pružila li internetska okolina mogućnost da korisnici budu empatični?" Odgovor je uvjerljivo potvrđan. Rice i Katz su analizirali oko 2000 poruka raspršenih unutar 100 različitih Usenet³ grupa te je čak 81% poruka sadržavalo empatični element u sebi, dok je poruka koje su bile agresivno nastrojene bilo 8%. (Rice, Katz, 2000. 247.) Ti su postotci sabrani od proučavanja svih vrsta zajednica, od onih općenitih do onih koje su usredotočene na ispomoć drugima. Na Redditu, zajednice koje se druže na podforumima poput r/GetMotivated⁴, r/relationships⁵, r/babybumps⁶ i dr. su usmjerene pomaganju i otvoreno pozdravljaju novopridošlice te je za očekivati da bi u tim zajednicama postotak empatičnog dijaloga bio visok. Važno je napomenuti da za razliku od Usenet grupa koje su bile predložak za Rice i Katz, redditovi podforumi su moderirani, što osigurava korisnicima siguran prostor za dijalog.

3 Globalne stranice za diskusije utemeljene 1980.

4 Podforum u kojem se stavljaju motivirajuće slike, citati ili osobna iskustva -<https://www.reddit.com/r/GetMotivated/>

5 Podforum u kojem korisnici traže pomoć zajednice u rješavanju romantičnih, obiteljskih, prijateljskih ili profesionalnih problema - https://www.reddit.com/r/relationships/?ref=search_subreddits

6 Podforum za podršku i savjetovanje trudnica - https://www.reddit.com/r/BabyBumps/?ref=search_subreddits

Uspjeli smo utvrditi neke od osnovnih značajki i različitosti virtualne komunikacije (prvenstveno nedostatak prozodijskih sastavnica te anonimnost) i verbalne komunikacije ali isto tako smo utvrdili da ne samo da sadržaj razgovora putem interneta u većinskom dijelu nije neprijateljski nastrojen, već i da postoje stranice koje intervencijom moderatora dodatno osiguravaju da to agresivnih stavova ne dođe. koje će nam poslužiti kao podloga za daljnji rad.

U slijedećem ćemo se dijelu osvrnuti na pravila koje je virtualna komunikacija postavila, prvenstveno u području pisane komunikacije putem foruma.

SVOJSTVA I KARAKTERISTIKE MEDIJA

REDDITOVA FORUMSKA PRAVILA

Komunikacija koja se odvija putem foruma, pogotovo redditovog pa i 4chanovog (koji slovi kao jedna od najliberalnijih internetskih imageboard stranica) je moderirana pravilima prema kojima se *posta* (tj. pišu poruke unutar teme ili objavljuje vlastita tema). Postoji skup pravila ⁷kako *postati* i što pri tome treba izbjegavati, koji je globalan preko cjelokupne stranice, neovisno o kojem se podforumu (subredditu ili boardu na 4chanu) radi.

S obzirom da se Reddit i 4chan dijele na podforume, koji se usredotočavaju na specifične teme, tok rasprave se u pravilu odvija unutar te određene teme, što je moderirano od strane moderatora. Osim same relevantnosti komentara gleda se i kakve je vrste ostavljeni komentar. Komentari koji sadrže samo akronime poput *lol*, *wtf*, *lmfao* ili komentari od 2-3 riječi će se u određenim slučajevima smatrati neproduktivnim komentarima (tj. u internetskom žargonu *low-effort* komentari), tj. da ne pridonose trenutačnoj raspravi. Takvi se kriteriji mijenjaju u *subredditima* poput *r/funny* ili *r/wtf*, koji su stvoreni kao mjesto gdje se ljude može iznenaditi, začuditi ili nasmijati te su tako kratki komentari i za očekivati i sasvim su prikladni unutar tog konteksta. Dok ostavljanje takvoga tipa komentara ima instance u kojima je prikladno, općenito je pravilo da se na forumima ne *trolla*, *spamma* ili *flamea* (o ova tri oblika postanja govorit će se ubrzo) te da se na takve komentare ne odgovara u slučaju da ih je netko i ostavio. Također, znak odobravanja određenog komentara je *upvote* ili u slučaju neodobravanja *downvote*, s time da to nije namijenjeno kao sredstvo putem kojeg pokazujemo negodovanje oko nečijeg ostavljenog komentara ili stava već vrednujemo njegov doprinos diskusiji.

⁷ Na redditu je tom skupu pravila nadjenuto ime *reddiquette* (spoj *reddit* + eng. *etiquette*)
<https://www.reddit.com/wiki/reddiquette>.

Reddit je također specifičan po svojem sistemu karme⁸, gdje korisnici putem *upvoteova* ili *downvoteova* sakupljaju pozitivne bodove ili negativne bodove, ovisno o kvaliteti vlastitog komentara, što korisnicima pruža poticaj da pridonose na značajan način. Utvrdili smo da postoje konkretna pravila, stvorena od strane moderatora i administratora stranice, kako *postati* te da postoje određena poticajna sredstva da se ostavljaju komentari.

ULOGA IMENA KOMENTATORA I STVARANJE ZAJEDNIČKOG SADRŽAJA NA REDDITU

Gledano iz lingvističke perspektive, u podlozi mnogih situacija leži interaktivna funkcija jezika koja diktira prirodu cijelog dijaloga. Lingvisti Evans i Green tvrde da se " jezik može koristiti za stvaranje scena ili okvira iskustva, indeksirajući ili stvarajući specifični kontekst. " tj. "Drugim riječima, korištenje jezika doziva okvire bogate strukturama znanja kojima se nadopunjuje znanje u pozadini." (Evans, Green, 2006., str. 11.).

Evans i Green za ispunjavanje pozadinskog znanja daju konkretan primjer putem fraze "Once upon a time...", (Evans, Green, 2006., str. 11.) koja se najčešće koristi kao uvod u naraciji bajki.

Izricanjem te fraze usmjerili smo očekivanja čitatelja/slušatelja prema tome da će uslijediti priča.

U slučaju Reddita to se manifestira na dva načina; prvi jest taj da korisnici postavljaju temelje za lanac komentara koje će uslijediti putem određene fraze koju su ostavili kao komentar te stvaranjem takozvanih *novelty*⁹ korisničkih računa. Jedna od značajki Reddita po kojoj se razlikuje od stranice poput 4chana (koja pruža korisnicima potpunu anonimnost) jest ta da svaki korisnik ima mogućnost nadjenuti si svoje korisničko ime, što u nekim slučajevima zna igrati ulogu kako će se razgovori odvijati, pogotovo u razgovorima ležernije prirode. Možemo i ponuditi konkretan primjer, sa subreddita *r/mildlyinteresting*¹⁰ i *r/funny*¹¹:

8 Iznos karme može se vidjeti na individualnom korisničkom računu, ne unutar same rasprave na forumu <https://www.reddit.com/wiki/karma>.

9 Za dodatno objašnjenje postanka i rast popularnosti takvih korisničkih računa prikladna je slijedeća stranica: <http://knowyourmeme.com/memes/novelty-reddit-accounts>, dok je za pregled samih računa dostupan subreddit Novelty accounts na adresi <https://www.reddit.com/r/NoveltyAccounts>.

10 <https://www.reddit.com/r/mildlyinteresting/>

11 <https://www.reddit.com/r/funny>

Primjer br. 1



The screenshot shows a sequence of three comments on Reddit. The first comment is by user **lost118** with 107 points, posted 2 months ago. The text of the comment is "I just lost my shit." Below the text are links for "permalink", "save", "source", "parent", "report", "save", "give gold", and "reply". A second comment, by user **[deleted]** with 93 points and 3 children, is shown in a greyed-out box. The third comment is by user **lost_shit_finder** with 35 points, posted 2 months ago. The text is "I can help you". Below it are the same set of links. A fourth comment, by user **YourShit** with 23 points, posted 2 months ago, is nested under the third comment. Its text is "I heard someone lost me." and it also has the same set of links.

(https://np.reddit.com/r/mildlyinteresting/comments/1547fp/after_discovering_rmirealized/c7jdqvq)

Primjer br. 2

(https://np.reddit.com/r/funny/comments/3kh16b/8376th_day_of_work/cuxk71d)

[\[-\]A_Hobo_In_Training](#) 9 points 33 minutes ago

I don't work. I earn whatever I find on the floor. Last month, I found ten bucks outside a costco and got to eat a hot dog. It was a good day.

^ [perma0link](#)

^ [parent](#)

[\[-\]epicluxe](#) 4 points 22 minutes ago

User name checks out

Kao što se može zamijetiti, u prvom primjeru postoji lanac komentara korisnika koji su se pojavili pravovremeno i nastavili niz tematski u skladu sa početnim. Korisnik **lost118** je izrekao frazu "I just lost my shit", želeći time ukazati da ne uspijeva suzdržati svoju reakciju na jedan od prethodnih komentara i ubrzo su uslijedili korisnici **lost_shit_finder** i **YourShit** koji su igrali uloge po imenima svojih korisničkih računa. U drugom primjeru korisnikovo se ime u potpunosti poklapa sa radnjama koje opisuje¹².

¹² Hobo je engleska sleng riječ sa skitnicu, lualicu, više o etimologiji riječi na slijedećoj stranici: <http://blog.oup.com/2008/11/hobo/>

Da ovo nisu samo izolirani slučajevi pokazuje i subreddit */r/beetlejuicing*¹³, kojem je svrha sakupljanje upravo takve vrste razgovora u kojoj korisničko ime komentatora igra ulogu u razgovoru.

Postoji i mogućnost dozivanja korisnika u diskusiju upisivanjem njegovog imena (na primjer u/user) unutar teme. Osim samih imena postoji i otprije spomenuti drugi način pružanja okvira iskustava. Kao što se uz ime komentatora veže okvir značenja koji upotpunjava pozadinu komunikacije (pogotovo ako su ti računi specijalizirani u određenoj tematici te je onda donekle predvidljiv sadržaj kojeg će pružiti i što možemo očekivati) tako se to značenje može i naći na početku lanca komentara.

Korisnici reddita često se poigravaju sa značenjem riječi, tako zna i uslijediti tema puna tzv. *punova*¹⁴, znaju pokazati opseg upućenosti u trenutačne memeove, fraze koje su popularne ili sadržaj koji je aktualan na forumima. Trend koji traje nekoliko godina na Redditu jest započinjanje lanca komentara ispunjenog tekstom pjesme Bohemian Rhapsody grupe Queen. Prvi korisnik u lancu započinje pitajući pitanje "Is this a dream?" i ostatak komentatora uslijedi nastavljajući pjesmu. Ta se ista pjesma zna i često kolektivno izrecitirati sa izmijenjenim tekstom, kojeg zajedno stvaraju korisnici subreddita o kojem se radi. Nije teško primjetiti da korisnici Reddita traže priliku za humorističan dijalog ispunjen referencama i poznavanjem popularne kulture gdje ga god mogu naći. Osim putem imena korisnika i lanaca komentara korisnici stvaraju sadržaj i na treći način.

Dok bi u normalnom razgovoru šum i kriva interpretacija poruke bili povod za neuspješan dijalog, u slučaju Reddita tome nije slučaj.

Tome ima i jedan duhoviti, nedavni primjer; korisnik je na forumu za aute postavio pitanje na koji način najbolje laštiti svoj novi auto, s time da je umjesto riječi car napisao greškom cat. Članovi tog podforumu za aute umjesto da odgovore ozbiljno na pitanje su mu uistinu i započeli odgovarati kako ulaštiti svoju mačku na najbolji način

(http://np.reddit.com/r/cars/comments/30nwow/so_what_the_concensus_on_waxing_a_new_cat/)

13 <https://www.reddit.com/r/beetlejuicing/>

14 Pun - Paronomasia – igranje sa riječima <http://www.merriam-webster.com/dictionary/paronomasia>

Drugi primjer je upit korisnika za savjetima kako najbolje započeti nastavu u Dublinu, s time da nije naznačio da misli na koledž, bilo je samo po sebi implicitno da se o tome radi. Odgovori koji su uslijedili od korisnika koji su komentirali kako bi mu pomogli su bili puni savjeta kako se ponašati u osnovnoj školi .

(https://np.reddit.com/r/ireland/comments/3d3r9t/starting_school_in_dublin_in_september_what_do_i/)

[\[-\]Eoiny 3029 points 2 months ago](#)

Small break is at 11 o'clock. Big break is at 1pm. Be nice to the other children and no running in the corridor.

- [permalink](#)

[\[-\]raverbashing 612 points 2 months ago](#)

and no running in the corridor.

Especially while handling pointy scissors

- [permalink](#)
- [parent](#)

[\[-\]Brave_Horatius 296 points 2 months ago](#)

No! Scissors are dangerous. If you find some you're supposed to run with them to the neatest adult.

MEMEOVI

U ovom dijelu bavit ćemo se definiranjem meme-a unutar okvira discipline mimetike kao i na prostoru internetskih foruma, razaznavanjem kako se konkretni internetski meme-ovi razlikuju od znanstveno definiranog meme-a, kako se stvaraju, reproduciraju i šire u upotrebi . Kao što smo mogli zapaziti u opasci u uvodnom dijelu rada, meme-ovi su definicijom određeni kao kulturni obrazac koji putuje od jednog do drugog korisnika. Prema Richardu Dawkinsu koji je skovao termin "meme je kognitivni ili bihevioralni obrazac koji može biti odašiljan od jednog korisnika do drugog. S obzirom da pojedinac koji je prenio meme nastavlja sa njegovim nošenjem, prijenos se može smatrati replikacijom. Kopija memea je usađena u primateljevo sjećanje, čineći njega nositeljem memea. "(Dawkins, 1976; Moritz, 1991). U trenutku kada je Dawkins skovao termin, Internet kakvog danas poznajemo bio je tek u svojim idejnim začecima ¹⁵tako da se ta definicija koju je ponudio prvenstveno ticala meme-a kao jedne određene ideje ili obrasca ponašanja koji se od svojeg trenutka nastanka uspio reproducirati u svojem izvornom obliku te proširiti u upotrebi bez da se sadržajno izmijenio u procesu reprodukcije te kao znak njegovog opstanka biva izrečen od strane novog odašiljatelja.

¹⁵ TCP/IP protokolni program (osnovni komunikacijski jezik) je dovršen 1982., 6 godina nakon objave Dawkinsonovog dijela "The Selfish Gene"

Postoje dvije temeljne razlike između začetnog termina memea i internetske upotrebe istog izraza; prva je dihotomija dvaju koja proizlazi iz svjesnosti i nesvjesnosti upotrebe/reprodukcije memea dok druga leži u trenutku upotrebe memea od strane krajnjeg korisnika.

Sagledano iz perspektive memetike, meme je nomenklatura koja se koristi za pojavu ideje koja se putem selekcije izdiže iznad drugih te postaje općeprihvaćena, s time da krajnji korisnik i interpretator te ideje ne mora nužno biti svjestan da je uistinu riječ o meme-u kao takvom. U toj nesvjesnosti leži razlika između klasično shvaćenog meme-a i internetskih memeova koje možemo pronaći na najpopularnijim društvenim mrežama.

Meme-ovi koji se pojavljuju na platformama poput Facebook-a, Reddit-a, 4chana i drugih stranica korišteni su u situacijama u kojima su obje strane potpuno svjesne da koriste i preoblikuju sadržaj koji je u jednom trenutku smislila druga osoba. Korisnici su postali samosvjesni do te mjere da je nastao šaljivi meme kojim se ironično čestita korisniku na primjenjenom meme-u koji je u tom trenutku odveć popularan a ponekad i pretjerano korišten.

Primjer ironično korištenog meme-a, sa likom žabe Pepea¹⁶



Osim ironičnih ilustriranih "čestitki" korisnicima, vrlo učestala fraza u odgovoru na klišeiziranu upotrebu memeova je "*what a dank meme*" ili varijanta "*2dank4me (too dank for me, tj. da je meme neizdrživo kvalitetan)*". *Dank* je pridjev koji kao i riječ *cool*¹⁷ ima više od jednog značenja i čak upotpunjava vrlo sličnu ulogu unutar krugova u kojima se koristi.

¹⁶ Lik Pepea je preuzet iz serije stripova Matta Furiea po imenu Boy's Club, te je preinačen u raznovrsnim kontekstima, koji su navedeni na adresi <http://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>

¹⁷ <http://www.merriam-webster.com/dictionary/cool>

Dank znači vlažno u engleskom jeziku, no istovremeno u žargonu ta riječ se pridjenjuje visoko kvalitetnom kanabisu koji je sastavnica mladenačke internetske kulture (tj. one koja je i najviše izložena javnom mnijenju na forumskim stranicama¹⁸)

U žargonu ima tu kvalitativnu svrhu ali također i ironičnu te je čest dodatak zajednicama koje se bave parodiziranjem. Osim pridjeva *dank*, *nice pasta* i *nice may-may* su sadržajno isti izrazi koji se koriste kada želimo napomenuti nekome da meme koji koriste je odveć dobro iskorišten.

Također, Dawkinsonova i internetska upotreba istog izraza se razilaze u načinu njegove reprodukcije, s obzirom da je meme, shvaćen unutar polja biologije kojim se Dawkins bavi, reproduciran u izvornom obliku putem imitacije dok putem internetske platforme tome nije slučaj. Internetski memeovi slijede predodređene predloške, koji su ponuđeni na specijaliziranim stranicama poput meme.com-a i memegeneratora, no na korisnicima je da prilagode poruku memea po vlastitoj volji. Stvaranje memea je uistinu pojednostavljen proces, odabire se jedan od mnogobrojnih ponuđenih likova koje često vidimo u upotrebi kao predložak te upisujemo svoju poruku. Dawkins govori o doslovnom slučaju imitacije te utoliko, internetski meme se razlikuje od svojeg idejnog začetnika, s obzirom da njemu nije namjera na identičan način kopirati svojeg prethodnika već preuzeti okvir unutar kojeg je on izlagao svoj sadržaj te ga preinačiti u svoje svrhe, odašiljajući svoju poruku i svoj sadržaj. Iako se ne poklapa u aspektu imitacije, način na koji se širi je ipak srodniji sa teorijom mimetike. Dawkins kao biolog govori o prirodnoj, organskoj selekciji, na sličan način kao i Darwin, kada spominje selekciju gena. U svojoj revidiranoj verziji knjige "Sebičnog gena" zagovara da je "gen koji surađuje dobra alternativa" jer središnji dio knjige "zagovara oblik suradnje unutar gena sa vlastitim interesom. To empatički ne znači da grupe gena uspjevaju na štetu njihovih članova, ili na štetu drugih grupa. Radije, svaki gen se može smatrati da vodi svoju shemu iz vlastitog interesa." (Dawkins, 1976. str 10.) Za njega je meme analogan koncept gena, to je jedna misao ili ideja koja se izdiže svojim osobinama iznad drugih unutar grupa memeova te gotovo poput virusa kopira sebe. Poveznica između repliciranja mimetičkog memea i internetskog memea jest ta da oba funkcioniraju kako se i pojedinačni gen ponaša u svojoj sredini, s time da naravno gen imao putem biološkog imperativa kao cilj da se replicira, memeovi u oba slučaja ne posjeduju razinu samosvjesti.

18 Najveći dio korisnika reddita je između 18 i 29 godina starosti dok je na Facebooku najveći broj korisnika 18 do 24 godine starosti

Također, podforumi r/trees (u kojem se okupljaju entuzijasti za kanabis) i r/woahdude (u kojem se okupljaju entuzijasti za psihodelična iskustva) broje u trenutku pisanja više od 700 000 i 800 000 korisnika, što ih smješta među 100 najpopularnijih *subreddita* (tj. podforuma)

<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/07/reddit-demographics-in-one-chart/277513/>

<http://sproutsocial.com/insights/new-social-media-demographics/>

<http://www.reddit.com/r/trees>

<http://www.reddit.com/r/woahdude>

Jednom kada je meme odabran radi svojih superiornijih kvaliteta on se od nosioca prenosi do slijedećeg prenositelja memea, kako bi se replicirao. Kada govorimo o širenju internetskih memeova, usporedba sa virusom nije iznenađujuća (*going viral*¹⁹) s obzirom da njegovo širenje počinje putem onih koji su u neposrednoj blizini te oni ga sami šire dalje(ako je naravno meme dovoljno kvalitetan da se stigne umnožavati). Osim memeova koji nastaju od strane korisnika putem spomenutih stranica imamo i živuće memeove, tj. osobe iz pravog života ili osobe koje su popularne na internetu, čije se fraze ili sadržaj preuzimaju, među najpopularnijima su glumac Chuck Norris, ruski bariton pjevač Eduard Khil čija pjesma "I am very glad, as I'm finally returning back home", koja je postala neslužbena himna za internetske trollove, Rick Astley sa svojom pjesmom Never Gonna Give You Up, i još mnogi drugi pojedinci koji imaju utjecaja na popularnu kulturu.

Pitanje koje je potrebno upitati jest vrijednost memeova kao kulturalno-društvenih jedinica, pogotovo memea "zarazne" prirode, koji se uspijevaju širiti u tolikoj mjeri da podržavaju sklonost prema homogenosti u svjetskoj kulturi (Heylighen, 1996, Marshall). Mogli bismo sagledati problematiku hiperprodukcije memeova kao postmoderan problem. Virtualan prostor kojim se kreću korisnici i barataju memeovima je izrazito tranzitan i fragmentiran, može se i tvrditi da je praktički na samom rubu nekakvog opipljivog iskustva, pogotovo u slučaju 4chana. Na 4chanu se u prosjeku u dva tjedna nakupi i po 5,5 milijuna objava, od kojih svaka ostaje vidljiva na prvom mjestu samo na par minuta, za očekivati je da uz toliko dinamičan prostor korisnicima je u potpunosti dostupna mogućnost da preuzmu koju god ulogu žele te se kretati u kojem smjeru žele što je također potpomognuto potpunom anonimnosti. U ovom bi se fenomenu, ovoj anonimnosti, prema Jamesonovom radu, mogla vidjeti smrt modernog, autonomnog sebstva i zajedno s njim i gotovo univerzalno prakticiranje pastichea, neutralnog prakticiranja isprazne parodije (Jameson (1991. str. 17). Ako je osnova za nazivanje internetske kulture kulturom pastichea zbog iznimno visokog broja mogućih identiteta onda je potrebno prvo razmisliti u kakve nove okvite nas smještaju okolnosti medija, pogotovo u novim okvitima poimanja prostora. Turke smatra da pojavom Interneta smo došli u položaj da iznova evaluiramo naše identitete, naše poimanje tijela i strojeva.

¹⁹"go viral" - "postati viralno" - referira se na internetski sadržaj koji prolazi kroz elektroničku poštu i društvene mreže (Facebook i dr.): prizor, video ili link koji se velikom brzinom širi kroz stanovništvo putem učestalog dijeljenja sa određenim brojem pojedinaca je postao 'viralan'. "- Urban Dictionary <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=viral>

Homepage, tj. početna stranica je metafora za "novu vrstu sebstva, jednu čije su sobe različitih stilova smještene na svim kompjuterima diljem svijeta. Zajedničkim naporima se spajaju kako bi bile dio nečega...Home page na Webu su nedavna i dramatična ilustracija novih poimanja identifikacija koje su mnogobrojne no ipak koherentne." (Turkle(2011. Str. 259.). Ako shvatimo konstrukciju identiteta po Turkeovoj možemo razumijeti da korisnici interneta koriste medij na najbolji mogući način te da bez obzira koliko fragmentirano i isključujuće (u tome nema sumnje s obzirom da poznavanje memeova i korištenje stranice zahtijeva uronjenost u kulturu) se to činilo to ne obezvrijeđuje proces kojim barataju novim konceptima prostora i dolaze do kohezivnih identiteta.

AKRONIMI KOJI SE KORISTE NA REDDITU

Prije nego što krenemo sa listom popularnih akronima na Redditu i 4chanu važno je napomenuti da se korpus akronima zna uvelike razlikovati od jedne zajednice do druge te općenito, platforme koja se koristi za komunikaciju. Tako bi na primjer na Skypeu, IRC-u (Internet Relay Chat) i Facebooku akronimi poput brb (be right back), bbiab (be back in a bit), brt (be right there) i afk (away from keyboard) bili u potpunosti sukladni trenutačnoj prirodi prijenosa poruka koji se vodi. Na forumskim stranicama takvi akronimi se koriste u manjoj količini s obzirom da ponekad treba nekoliko minuta dok se ne osvježi stranica sa najnovijim komentarima.

AFAIK = As Far As I Know – U mojem iskustvu

AMA = Ask Me Anything – Pitaj me bilo što

ASAP =As soon as possible – Što prije moguće

ATM= At the moment - Trenutačno

DEA = Does Anybody/Anyone Else – Da li itko drugi (slaže sa mnom,obično se stavlja u naslov)

DM;HS = Doesnt Matter, Had Sex.

FFS=For fuck's sake

FTFY = Fixed That For You – Popravio sam to za tebe (Kada se želi ispraviti nečiji komentar, ili ga prepraviti na način koji ispravljач smatra duhovitim)

FTW=For the win – Odobravanje nečega

FUBAR= Fucked up beyond repair

FUGLY= Fucking ugly

FWIW= For what it's worth

FYI =For your information

GJ = Good job

GL = Good luck

GTFO = Get The Fuck Out

IANAL = I am not a lawyer – prvenstveno se odnosi na slučajeve kada korisnik želi pružiti pravni savjet ali se istovremeno želi ograditi od posljedica davanja nestručnog savjeta

IIRC = If I Recall Correctly
IMO = In My Opinion
IRL = In Real Life
ITT = In This Thread – Sumiranje događaju u trenutačnoj temi
JK = Just kidding
LOL = Laughing out loud
M8 = Mate – Dio je vokabulara kojim se korisnik pretvara da je iz Engleske, često se koristi u parodijama
MFW = My face when – Izraz lica koji imamo u nekom trenutku, vrlo često korišteno na 4chanu
MOTD = Message of the day
MVP = Most valuable player – Osoba koja je unutar teme bila od najveće pomoći
NSFL = Not safe for life – Sadržaj koji se ne preporuča za gledanje radi uznemirujućeg sadržaja
NSFW = Not safe for work – Sadržaj koji nije preporučljiv za gledanje na poslu
OMG = Oh my god
OP = Original Poster – Osoba koja je otvorila temu
OTOH = On the other hand – S druge strane
POV = Point of view
ROFL = Rolling on the floor laughing
ROFLMAO= Rolling on the floor laughing my ass off
SMH = Shaking my head – Odmahivanje glavom kao znak neodobravanja
SFW = Safe for work – Sigurno za gledanje na poslu
SO = Significant Other – Životni/a partner/ica
TBH= To be honest
THX = Thanks
TIL = Today I Learned
TL;DR = Too long, didn't read – Komentira se da je tekst predug, traži se sumiranje u par riječi
YMMV = your mileage may vary – Tvoje iskustvo može biti drukčije od mojeg
TMI = Too much information – Previše informacija, može se odnositi na korisnike koji dijele previše osobnih detalja
TY= Thank you
TYVM= Thank you very much

IZRAZI I NEOLOGIZMI SPECIFIČNI ZA REDDIT

bazillion – hiperbola kojom se želi izraziti velika količina

briganding – akt u kojem se sakupljaju pripadnici jednog subreddita te se gomilaju u jednom topicu

burn – opekлина koja prouzrokovana nečijim kontra-argumentom sinonim za frazu "spustio ti je" u hrvatskom jeziku

butthurt – netko tko je teško prihvatio neku činjenicu, uznemiren

circlejerk – grupa u kojoj članovi jedan rugom podilaze, diskusija kojoj nedostaje kritike

derail – skrenuti temu na nešto sporedno, obično u kontekstu

dox – otkriti nečije osobne informacije

edgy – bestidno, provokativno

feels train – korisnici se kolektivno pridružuju u osjećajnosti unutar neko emocionalne diskusije

good pasta (nice maymay je istog značenja)– ironičan komentar na priloženi meme, skraćeno od copy-paste

hype train – također znači pridruživanje no odnosi se na uzbuđenost oko nečeg novog (filma, albuma i dr.)

haxor - haker

good guy op (op delivers) – osoba koja je otvorila temu se ponaša izrazito simpatično (ili ispunjava prethodno obećanje)

I can't even – Korisnik je ostao bez riječi

I've lost it – Isto značenje kao i prethodni izraz

I have lost my toucan – I have lost my ability to can (*to* i *can* se spajaju u *toucan*, pticu koja simbolizira korisnikovu sposobnost da podnosi daljnje komentare)

noob – novak, neznalica, netko tko nije upoznat sa potankostima, u igraćoj zajednici ima negativne konotacije s obzirom na natjecateljski duh online igara

pitchforks – viljuške, u diskusiji naznačuju pozivanje na kolektivno negodovanje, podsjećaju na bunu seljaka

salty– ako se komentaru nadjene pridjev "*salty*" to naznačuje da je komentator izrazito uznemiren, potencijalno jer je netko imao bolji argument te mu je na "ranu" natrljana sol

shitposts – Komentari ili teme niske kvalitete

shots fired – otvorena je paljba, netko je započeo žestoku raspravu ili je napao drugog korisnika

this – Obično se referira na komentar u lancu iznad same fraze *this*, ponekad ukazujući i strelicom prema gore, komentator nema ništa drugog pridodati osim da je sa "ovim" tj. nečijim prijašnjim komentarom u potpunoj suglasnosti

typo – greška u pisanju

vitriol – sumporna kiselina, ako je diskusija ispunjena njom, atmosfera je izrazito negostoprmljiva ili nabijena tenzijama

whoosh –zvučni opis za neku šalu koja je korisniku preletjela preko glave, tj. nije shvatio njenu bit

wahmbulance – spoj „Wah wah“ izraza kojim se dočarava plakanje i *ambulance* – komentira se na nečiju nesposobnost da primi kritiku, netko tko je lako uvredljiv

white knight – vitez na bijelom konju, obično se koisti kako bi se opisalo korisnike koji brane ženske komentatorice

woot – izraz koji označava iznenađenje, u pozitivnom smislu

you da real MVP-pohvala korisnika

EMOTIKONI

Naše reakcije, pogotovo emocionalne, uvjetovane su intersubjektivnošću koja leži u nama i internetska sfera, kao što smo pokazali, nije iznimka od pravila, bez obzita na drukčije postavke. Kako bi se u nama izazvala iskrena reakcija, kao što je npr. "istinski smijeh mora postojati vanjski podražaj koji bi potaknuo naše centre za smijeh, bilo to putem medija TV-a, radija ili novina (Kramer (2012. sr 11.) U istom radu Kramera naveden je slučaj pacijentice Christine koja je patila od poremećaja koji joj onemogućio nesvjesnu spoznaju svojeg vlastitog tijela. Ono što je bilo ključno u njenom oporavku nije bilo ponovljeno učenje motoričkih vještina već vizualni podražaj putem kojeg je pred očima tijelom stvarala geste i pokrete koje refleksno nije mogla. (Kramer, 2012. str. 8.) Očigledno je da na nekoj razini spoznaja naših tijela izvire onkraj naših fizičkih senzacija, već se nalazi negdje usađeno na konceptualnoj razini. Tijelo je u Christininom slučaju bilo nositelj prethodnih naučenih pokreta putem vizualnih predodžbi, što joj je omogućilo da se iznova priuči kretanju na skladan način.

Emotikoni u tom svijetlu definitivno mogu prizvati i referirati se na iskustva bez da bude konkretnog fizičkog podražaja, pogotovo ako se radi o kompleksnijim uprizorenjem radnje.

PRIMJERI ASCII EMOTIKONA

ಠ_ಠ - ljutit

(ಽಽಽ) -

ಠ_(ツ)ಠ #meh

(•_•)>ಠ-ಠ-ಠ

(ಠ-ಠ_ಠ) #Yeeaaaahhh – Imitacija protagonista Horatia Canea iz serije CSI, emotikon je uvijek zajedno povezan sa nekim poigravanjem riječi

(ಽ°□°) ಽ ◡ ▬ (•_•) – Bacanje stola, kada je sve prevršilo mjeru

┌──┐ (°-°) vraćanje stola

In Soviet Russia table flips you! ಽ┌──┐ಽ ◡ (\o°o)\ - primjer memea o Rusiji u kojoj se sve događa naopako, tj. zamjenjuju se pozicije subjekta i objekta

Going for a walk □(□)□

Θ_Θ #happy

(^ ▽ ^) #happy

(•_•) #happy

(♫ ∇) #happy

^_ ^ #happy

(づー 3ー)づ #love

(つ~3(~~) #kissing

Flexing muscles (alternate) □(ò_ó)□

ZAKLJUČAK

Moglo se doći do nekoliko zaključaka tokom ovog rada. Prvi i najočitiji jest da je virtualan prostor uvjetovao pojavu novih pravila načina na koji komuniciramo, kako doživljavamo sebe ili kako doživljavamo druge. Drugi zaključak je da će bez obzira na medij i način na koji se vrši, ljudi potraživati razgovore te da će se prilagoditi izazovima koje im nova sredina pruža. Virtualni prostor je korisnike udaljio od verbalne komunikacije i suptilnih nijansi koje ono nosi sa sobom no u njegovom odsustvu forumski su korisnici naučili kako koristiti to odsustvo kako bi izgradili svoje identite u novim smjerovima. Jedan od tih smjerova je putem prostora, gdje se fragmentirani dijelici identiteta stapaju u dijelove veće cjeline, komuniciraju vizualnim simbolima koji označuju radnju te se poigravaju značenjima tekstualnim putem.

Također se pokazalo da te radnje izgrađuju jednu postmodernu, raspršenu kulturu, no ne na tako negativan, repetitivan način kako bi ga neki interpretatori popularne kulture htjeli prozvati. Sa novim tehnologijama je došlo i novo doba sa svojim jedinstvenim oruđima, putem kojih se vježbaju druge vještine od onih na koje smo se prethodno oslanjali. Te vještine su specifične za tu sredinu te se tako skeptici ne moraju brinuti o budućnosti cjelovitog jezika koji postoji izvan Interneta. U potpunosti je moguće razvijati obje dimenzije identiteta u odnosu supostojanja bez da se zakidamo za one vještine koje smo stekli dosadašnjim uvjetovanjem putem standardne komunikacije.

Naposlijetku u ljudskoj je prirodi tražiti dijalog i komunikaciju te se individua pritom neće ustručavati od toga da koristi sredstva koja im leže na raspolaganju. Kakav otisak će to imati na društvo je tekuće pitanje, uzevši u obzir dinamičnu prirodu Interneta koja putem novih tehnologija pruža nove mogućnosti da svoj identitet gradimo na drukčiji način.

LITERATURA

Crystal, David (2004), Language and the Internet, Cambridge University Press

Dawkins Richard(1976): The Selfish Gene, (Oxford University Press, New York).

Dawkins Richard- The Selfish Gene (1976) - 30th Anniversary edition (2006)

Goda Rumšiene (2009), Word formation patterns in internet English: Neologism Glossary, Kaunas

Halliday, M.A.K. (1967) Intonation and grammar in British English, The Hague: Mouton str.281-282, citirano u članku

Jameson, Frederic (1991.) Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism, Duke university Press

Robert Mannell, Phonetics and phonology: Introduction to Prosody - Theories and Models, Macquarie University, 2007

(<http://clas.mq.edu.au/speech/phonetics/phonology/intonation/prosody.html>)

Ivan Ivas, Lana Žaja (2003), Znakovi usmene komunikacije u pisanoj komunikaciji na IRC-u i ICQ-u

Marshall, Garry, The Internet and Memetics (2012), School of Computing Science, Middlesex University, Trent Park, Bramley Road, London N14 4XS, England.

F. Heylighen, Memetics (2001) Principia Cybernetica Web
<http://pespmc1.vub.ac.be/memes.html>

Ronald E. Rice, James E. Katz, The Internet and Health Communication(2000): Experiences and Expectations, SAGE Publications