

Anna Stefan* 

Wpływ wypowiedzi polskich youtuberów na kształtowanie się kompetencji językowej u dzieci – zarys problematyki

Influence of Polish YouTubers on the development of children's language competence: introduction to the issue

Słowa kluczowe: youtuber, Minecraft, kompetencje językowe, błędy językowe

Keywords: YouTuber, Minecraft, language competence, language mistakes

Wprowadzenie

Na przestrzeni ostatnich lat obserwuje się niesłabnącą popularność serwisu internetowego YouTube. Każdy może w nim umieszczać tworzone przez siebie nagrania, a ci, którzy robią to regularnie na swoich kanałach, są nazywani youtuberami. Wychowywane w erze cyfrowej młode pokolenie właśnie tutaj odnajduje swoich idoli. Na pytanie, kim jego przedstawiciele chcieliby zostać w przyszłości, wielu bez wahania odpowiada: „Youtuberem!”.

Obserwowanie fenomenu youtuberów i ich wpływu na zachowania językowe współczesnych dzieci stało się inspiracją do powstania tego tekstu. Wypowiedzi dzieci pokazują bowiem, że „niewinne oglądanie” krótkich filmików może mieć na nie duży wpływ. Przedmiotem artykułu jest krótka analiza językowa komentarzy youtuberów na temat popularnej wśród dzieci i młodzieży gry Minecraft. Wypowiedzi te cechują różnego rodzaju odstępstwa od normy językowej, przejawiające się na przykład nagminnym stylem potocznym. Podjęte rozważania językoznawcze chcę odnieść do procesu kształtowania się prawidłowych nawyków językowych u dzieci. Nagrania youtuberów są (niestety!) bardzo popularne wśród dzieci, również w wieku wczesnoszkolnym, a często, jeśli mają one młodsze

* Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Katedra Filologii Słowiańskiej, ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź, e-mail: anna.stefan@uni.lodz.pl, <https://orcid.org/0000-0001-6152-4164>

rodzeństwo, również wśród dzieci w wieku przedszkolnym. Chcę zwrócić uwagę na ich szkodliwość i możliwy negatywny wpływ na kształtowanie się prawidłowych wzorców językowych.

YouTube i Minecraft

YouTube jest otwartym serwisem internetowym założonym w lutym 2005 roku, umożliwiającym bezpłatne umieszczanie, odtwarzanie, ocenianie i komentowanie filmów oraz wszelkiego rodzaju nagrań w internecie. W serwisie wyświetlane są zamieszczane przez użytkowników filmy – zwiastuny filmowe lub telewizyjne, wideoklipy oraz miniprodukcje amatorskie, na przykład wideoblogi. Ponad 1,9 miliarda zalogowanych użytkowników odwiedza co miesiąc YouTube’a, a widzowie oglądają codziennie ponad miliard godzin filmów i generują miliardy wyświetleń [YouTube].

Czym jest Minecraft? Jak czytamy na stronie oficjalnej, jest to „komputerowa gra survivalowa o otwartym świecie, polegająca na układaniu klocków i chodzeniu na przygodę” [Czym jest Minecraft?]. Została stworzona w 2009 roku (w wersji testowej), wydana w 2011 roku i rozwijana przez studio Mojang AB. Jeszcze przed oficjalną premierą zdobyła dużą popularność i liczne nagrody. Sukces gry spowodował, że zaczęto sprzedawać związane z nią przedmioty: książki, zabawki, tematyczne klocki Lego czy ubrania.

Ideą Minecrafta jest budowanie i niszczenie konstrukcji składających się z bloków. Świat gry zbudowany jest z obiektów 3D, głównie sześcianów, ułożonych w stałej strukturze siatki. Od kilku lat mówi się o prawdziwym fenomenie Minecrafta, polegającym na tym, że nie ma w nim niemal żadnych ograniczeń – można tworzyć praktycznie wszystko. Graczy ogranicza tylko wyobraźnia. I choć według znawców gier „grafika jest dość uboga, a uniwersum Minecrafta jest znacznie mniej rozbudowane niż w innych twórcach popkultury, to, że każde dziecko może tworzyć własny świat, okazało się metodą na sukces” [Nowy kwadratowy świat...].

Nie mniejszym zainteresowaniem niż sama gra cieszą się umieszczane w internecie filmiki o niej, mające po kilkaset tysięcy, a czasem nawet kilka milionów odsłon. Znaczącą rolę w popularyzacji Minecrafta odegrały media społecznościowe – YouTube, Facebook czy Reddit. Duża grupa graczy dowiedziała się o grze właśnie z nagrań internetowych. Nagrania te zazwyczaj zawierają przechwycony obraz gry wraz z nałożonym głosem osoby nagrywającej, która komentuje wydarzenia rozgrywające się na ekranie. Gry nie od dziś przenikają do popkultury, tym razem jednak temat trafił na bardzo podatnych odbiorców – dzieci.

Kształtowanie się mowy i kompetencji językowych

W ostatnich latach obserwuje się niesłabnące zainteresowanie mową dzieci. To właśnie na jej przykładzie można zaobserwować proces nabywania kompetencji językowej, która „jest traktowana jako zdolność swobodnego posługiwania się danym językiem, możliwość porozumiewania się w nim i wyrażania za jego pomocą wszystkiego, co chce się wyrazić” [Łuczyński, 2004, s. 39]. Dziecko od urodzenia dysponuje wrodzonym mechanizmem przyswajania języka, który jest przekazywany genetycznie i umożliwia analizę abstrakcyjnych reguł językowych z wypowiedzi otoczenia. Konstruuje poprawne zdania i rozumie wypowiedzi wcześniej niesłyszane. W ten sposób tworzy własne konstrukcje werbalne przez transformację nagromadzonych danych. Jest przy tym aktywnym poszukiwaczem i eksperymentatorem w dziedzinie języka [Stefan, 2016, s. 194].

Pewne komponenty kompetencji językowej, takie jak podstawy biologiczno-fizyczne, mają charakter wrodzony, jednak większość jej elementów zdobywa się przez werbalne obcowanie z otoczeniem i naukę. Kompetencję językową stanowią różne umiejętności, odpowiadające poszczególnym płaszczyznom języka: fonologicznej, morfologicznej, syntaktycznej i semantycznej. Uczenie się mówienia jest ważnym „skokiem intelektualnym” w życiu jednostki, otwiera ono przed dzieckiem nowy świat – pytań, rozumowania, komunikacji społecznej i opinii, które powodują ogromne przyspieszenie wszystkich innych rodzajów uczenia się. Dziecko ucząc się języka, poznaje umowę społeczną, która łączy znaczeniem sekwencję dźwięków (formę językową) z oznaczaną przez nią rzeczą, zjawiskiem, relacją (treścią). Umiejętność językowa jest elementem bardzo ważnym w sprawnym funkcjonowaniu społecznym i nauczaniu szkolnym. Zdolność poprawnego i swobodnego wypowiadania swoich myśli jest wielkim ułatwieniem dla człowieka w każdym okresie jego życia.

W badaniach nad mową dziecięcą wiele uwagi poświęca się aspektowi fonetyczno-fonologicznemu języka. Składa się na niego biegłość artykulacyjna, czyli prawidłowe wymawianie poszczególnych głosek danego języka oraz tworzenie ciągów tych głosek w mowie. Rozwój kompetencji fonetyczno-fonologicznej zależy od przebiegu procesów neurofizjologicznych zachodzących w centralnym układzie nerwowym. Na ich prawidłowość mają wpływ wrodzone indywidualne zdolności dziecka oraz oddziaływanie środowiska. Badacze mowy dziecięcej [Kaczmarek, 1977; Grabias, 1997] są zgodni, że cechą rozwoju fonologicznego jest etapowość. Najbardziej znaczącego podziału na etapy rozwoju mowy dokonał Leon Kaczmarek [1977, s. 49–54].

Współcześnie mowę dziecka traktuje się jak proces nabywania sprawności w komunikowaniu się z otoczeniem za pomocą języka. W jego trakcie dziecko przyswaja nie tylko system językowy i reguły gramatyczne, ale przede wszystkim uczy się odpowiedniego zachowania komunikacyjnego, zależnie od sytuacji, w jakiej komunikowanie się z innymi jest realizowane [Gajda, 2003; Porayski-Pomsta, 2011; Grabias, 2014; 2017]. Rozwój mowy przebiega dzięki kontaktom dziecka z opiekunami posługującymi się

mową; dziecko ma możliwość „zanurzyć się w języku”, poznać dźwięki mowy w różnych kontekstach. Opanowywanie słów jest procesem złożonym i skomplikowanym. Wymaga współwystępowania kilku elementów: plastycznego mózgu, wysokiej wrodzonej wrażliwości na mowę ludzką, środowiska sprzyjającego uczeniu się mowy. Dziecko w trakcie tego procesu – na podstawie komunikatów kierowanych przez otoczenie w jego stronę – poznaje melodię języka, zapamiętuje pojedyncze słowa, orientuje się, że dane słowo odnosi się do ściśle określonego fragmentu rzeczywistości, uczy się łączyć słowa w dłuższe wypowiedzi [Kuszek, 2014, s. 56]. Równocześnie z przyswajaniem systemu fonetyczno-fonologicznego uczy się również reguł gramatycznych.

Tabela 1. Okresy rozwoju mowy dziecka według Leona Kaczmarka

| Okres | Wiek | Cecha |
|--------------------------|-----------------|--|
| Melodii | 0.–1. rok życia | Krzyk, głuzenie i gaworzenie, pod koniec 1. roku życia pojawiają się pierwsze wyrazy. |
| Wyrazu | 1.–2. rok życia | Między 1. i 2. rokiem życia dziecko potrafi wypowiadać wszystkie samogłoski z wyjątkiem nosowych [a, ɛ], głoski wargowe [f, v], głoski palatalne [ś, ż, ć, ź] oraz [r, j]. Pod koniec tego okresu pojawiają się pierwsze wypowiedzi dwuwyrzowe, np. [mama da]. |
| Zdania | 2.–3. rok życia | Między 2. i 3. rokiem życia ustala się system fonologiczny, dziecko realizuje wszystkie samogłoski (również nosowe) oraz większość spółgłosek. W tym okresie gwałtownie rozrasta się zasób leksykalny. |
| Swoistej mowy dziecięcej | 3.–7. rok życia | Między 3. i 7. rokiem życia, nadal poszerza się zbiór fonemów o głoski [l], [š, ž, č, ž] oraz [r]. Dziecko porozumiewa się za pomocą zdań, jednak zasady ich budowania nie są jeszcze w pełni ukształtowane, stąd takie zjawiska jak: metatezy [<i>masolot</i> > <i>samolot</i>], neologizmy [<i>česovačka</i> > <i>ščotka</i>] czy agramatyzmy [<i>míš čebíe</i> > <i>tfui míš</i>]. Stopniowo mowa upodabnia się do mowy osób dorosłych. |

Źródło: opracowanie własne.

Niezwykle istotnym systemem językowym nabywanym w procesie akwizycji języka jest system morfologiczny. Według Edwarda Łuczyńskiego opanowanie przez dziecko kategorii przypadku odbywa się według określonej strategii. Dzieci dokonują wyboru tych elementów, które są im potrzebne w mowie, omijają elementy trudniejsze z ich punktu widzenia. Pierwszy system w ramach kategorii przypadku jest trzejelementowy i tworzą go mianownik, biernik i wołącz. Jako kolejne pojawiają się w ontogenezie dopełniacz, narzędnik, miejscownik i celownik. W mowie dziecka na przełomie drugiego i trzeciego roku życia nie pojawiają się jeszcze wszystkie elementy systemu przypadku rzeczownika. Nie występują na przykład formy liczby mnogiej, mało licznych wzorców odmiany i wyjątki fleksyjne. W dalszym rozwoju dzieci przyswajają sobie budowę morfologiczną nowo poznanych wyrazów i dzięki temu utralają wiedzę dotyczącą budowy wyrazów znanych, wykorzystują znane formy w nowych funkcjach i opanowują peryferyjne elementy systemu oraz liczne w polszczyźnie wyjątki fleksyjne [Łuczyński, 2004, s. 194–198].

Nie jest jasne, kiedy (i czy w ogóle) dzieci uczą się zasad składni [Clark, 2007, s. 137]. Coraz liczniejsze badania potwierdzają natomiast, że dzieci uczą się właściwości składniowych charakterystycznych dla konkretnych jednostek leksykalnych. Podkreśla się zależność rozwoju składniowego od systemu leksykalnego. Dzieci uczą się form składniowych, które stosuje się do określonych jednostek leksykalnych, i stopniowo powiększają zasób słów, podlegających tym samym przekształceniom.

Wspólną cechą podejmowanych analiz kompetencji językowych u dzieci jest to, że uczą się one języka przez naśladowanie mowy dorosłych, uczestnictwo w rozmowie oraz obserwację zachowań werbalnych i niewerbalnych. Za dostarczenie wzorów poprawnego mówienia jest zatem odpowiedzialne otoczenie. To styl mowy dorosłych, najpierw rodziców, a następnie nauczycieli (a także idoli), kształtuje mowę dziecka. W języku codziennym dzieci często korzystają ze skrótów, uproszczeń. Obok języka literackiego rozwija się język potoczny, często w postaci żargonu szkolnego. Jednak w przypadku, gdy otoczenie dziecka nie dostarcza mu odpowiednich wzorów językowych i nie dba o kulturę języka w codziennych sytuacjach, może się on utrwalić i zgeneralizować na inne sytuacje porozumiewania słownego.

W ostatnich latach różni specjaliści, lekarze, terapeuci mowy czy psychologowie z niepokojem obserwują stopniowe obniżanie umiejętności językowych u dzieci. Współczesne dzieci od najmłodszych lat pozostają pod ogromnym wpływem multimediów, przez co wychowują się w coraz uboższym językowo świecie. Rozwijający się mózg dziecka atakowany jest przez agresywne, szybko zmieniające się bodźce wzrokowe (komputer, telewizja, bilbordy, reklamy, emotikony) przetwarzane w prawej półkuli mózgu. Badania neurobiologów wykazują, że jej wysoka aktywność zwalnia lub nawet hamuje rozwój lewej półkuli, odpowiedzialnej za uczenie się języka mówionego lub pisanego.

Ódpowiednio dobrane treści internetowe prezentowane na urządzeniach mobilnych mogą mieć pozytywny wpływ na rozwój dzieci, jednak zbyt wczesne oraz intensywne korzystanie z tych urządzeń negatywnie wpływa na rozwój psychofizyczny dziecka, rozwój mowy oraz kształtowanie kontaktów interpersonalnych czy rozwijanie więzi społecznych. To, w jaki sposób ograniczyć dostęp dzieci do multimediów, jest ogromnym wyzwaniem cywilizacyjnym i wychowawczym. Jest to bardzo ważne w odniesieniu do niepokojących wyników badań dotyczących korzystania ze sprzętów elektronicznych przez coraz młodsze dzieci (pięcio-, sześćioletnie) i coraz częstszych przypadków ich uzależnienia od internetu czy gier komputerowych. Problem zauważyła również Światowa Organizacja Zdrowia (WHO), która w roku 2019 wpiisała uzależnienie od gier na listę chorób¹.

1 Takie zarządzenie wprowadziło WHO w trakcie 72. Światowego Zgromadzenia Zdrowia. Zmiany wejdą w życie od 2022 roku. Następną, 11. edycja międzynarodowej klasyfikacji chorób (ICD-11) będzie już zawierać to zaburzenie [WHO oficjalnie uznaje...].

Analizowane filmy o grze Minecraft, nagrywane przez osoby o różnych kompetencjach językowych, dostarczają dzieciom i młodzieży wzorców językowych, które niekoniecznie należy naśladować, jednak częstotliwość ich oglądania i słuchania jest tak duża, że zostawiają one trwałe ślad w ich świadomości.

Cechy języka youtuberów

Filmy i nagrania dotyczące gry Minecraft, udostępniane w serwisie YouTube, trwają od kilku do kilkudziesięciu minut. Na ekranie widzimy obraz gry, a w tle słyszymy komentarz osoby lub osób², które w niej uczestniczą i które najczęściej używają pseudonimów³. Wiele nagrań polega na tym, że uczestnicy podejmują jakieś wyzwanie, na przykład w konkretnym czasie (zazwyczaj bardzo krótkim) budują określony świat lub (częściej) uzyskują założoną liczbę polubień („lajków”), najczęściej bardzo dużą. Takie ograniczenia czasowe narzucają szybkie tempo gry, a co się z tym wiąże – często również szybkie tempo mowy⁴.

Wypowiedzi youtuberów tworzących nagrania o Minecraftcie nie spełniają kryteriów poprawności językowej. Spotyka się w nich różne błędy językowe obejmujące różnorodne zjawiska, choć odznaczające się pewną cechą wspólną – są to nieświadome odstępstwa od obowiązującej normy językowej, czyli takie innowacje, czy szerzej – takie użycia określonych elementów językowych, które nie znajdują uzasadnienia funkcjonalnego [Markowski, 2018, s. 57]. Błędem językowym określa się też taki sposób użycia jakiegoś elementu języka, który razi jego świadomych użytkowników, gdyż pozostaje w sprzeczności z dotychczasowymi przyzwyczajeniami, a nie tłumaczy się funkcjonalnie.

Cechą charakterystyczną wypowiedzi youtuberów jest styl potoczny. Przejawia się on na różnych płaszczyznach – leksykalnej, morfologicznej i składniowej. Do najbardziej widocznych przeobrażeń i właściwości odmiany nieoficjalnej należy przede wszystkim rapizacja, czyli przyspieszanie tempa mówienia, częste używanie skrótów, uproszczona, spłaszczona artykulacja, występowanie potoków składniowych, czyli szeregu zdań niezharmonizowanych, luźno ze sobą powiązanych, niewielka dbałość o poprawność i kształt estetyczny komunikatu, mająca wyraz w obecności anakolutów, czyli przejęzyczeń i wadliwie zbudowanych wypowiedzeń [Romanowski, 2004,

2 W Minecrafta może grać równocześnie kilku graczy i jest to jedna z jego cech pozytywnych, ponieważ gracze pozostają ze sobą w interakcji, a więc na przykład podejmują dialog, a nie tylko „ślepo oddają się grze”.

3 Popularnymi polskimi youtuberami nagrywającymi filmy o grze Minecraft są osoby używające pseudonimów GPlay, LakiYT czy Vito.

4 Szybkie tempo mowy w wypowiedziach kierowanych do dzieci nie jest zjawiskiem pożądanym, ponieważ powoduje między innymi trudności w prawidłowym odbiorze komunikatu, a to często prowadzi do frustracji osób, które za tym komunikatem „nie nadążają”.

s. 128]. Ich przyczyną jest oczywiście szybkie tempo życia, dążność do przekazania jak największej ilości wiadomości w jak najkrótszym czasie i oszczędność wysiłku wkładanego w akt komunikacji. Zdarza się również, że mamy do czynienia z celowym popełnianiem błędów, aby zachować „oryginalność” wypowiedzi (najczęściej spotykane to np. *wogle czy zdanzać*). Innymi często pojawiającymi się błędami fonetycznymi słyszanyymi w nagraniach są różne upodobnienia, jak np. kultowe już *włanczać, gupi, czy ‘trzy’* oraz odnosowienia typu *bede, robie* itd.

W przeciwieństwie do pierwotnych wpływów gwarowych i dialektalnych na język potoczny współcześnie na rozwój tego wariantu duży wpływ ma adaptacja słów obcych, zwłaszcza pochodzących z języka angielskiego. Komentarze do gry są nimi przesycone, cały świat komputerowy oparty jest bowiem na angielszczyźnie. Można tutaj wskazać następujące często pojawiające się przykłady:

- 1) *mamy zatem niezły czelendżyk* (ang. *challenge* ‘wyzwanie’);
- 2) *ale ban* lub *dostać bana* (ang. *to ban* ‘zakazać’) jako określenia pozbawienia prawa do korzystania na przykład z czatu albo jakiejś funkcji gry;
- 3) *slicz* (ang. *switch* ‘wyłącznik’);
- 4) *bookować* (ang. *to book* ‘rezerwować’);
- 5) *debeściak* (ang. *the best* ‘najlepszy’);
- 6) *pigmeny* (ang. *pig* ‘świnia’) – jedni z bohaterów Minecrafta, świnie zombie;
- 7) *świat mi laguje* (ang. *to lag* ‘opóźnić’),
- 8) *wszystko jest na mnie sfokusowane* (ang. *to focus* ‘skupiać’).

Kolejnym procesem zachodzącym w języku potocznym jest onomatopeizacja, czyli zwracanie uwagi na stronę dźwiękową wyrazu. Można zaobserwować, że słowa o łatwym do zapamiętania i przyjemnym brzmieniu szybko zdobywają popularność. Przykładem takiego wyrazu jest powitanie *Elo!*, które – przejęte z różnych źródeł internetowych – w języku dzieci wyparło tradycyjne „Cześć!”. Podobnie jest z wyrazami *Jol!* oraz *lol* (z ang. *laughing out loud* ‘śmiejąc się głośno’ lub *lots of laughs* ‘dużo śmiechu, kupa śmiechu’, ale najczęściej używane w sprzecznym znaczeniu ‘idiota’, ‘kretyn’). Można tutaj przytoczyć również często pojawiające się w trakcie nagrań określenie zachwyty *wow!* lub inne wykrzyknienia typu *ej! czy ojej!*.

Język potoczny charakteryzuje się większą swobodą, niż nakazuje norma poprawnościowa, mniejszą dbałością o staranność, większą troską o skuteczność przekazu, która jest dla nadawcy bardzo ważna, choćby ze względu na ograniczenie czasowe. Wśród cech leksykalnych o zabarwieniu potocznym można wskazać nagminne używanie słownictwa nacechowanego ekspresywnie oraz dużą eufemizację i tolerancję wulgaryzmów. W większości kilkunastominutowych nagrań jednego youtubera kilkadziesiąt razy pojawiają się słowa *kurcze* lub *kurde*. Są one bardzo częste, w zasadzie nie ma wypowiedzi, w której by się nie pojawiły, co powoduje, że wrażliwe ucho słuchacza jest nimi zmęczone już po kilku wypowiedziach.

Wśród zjawisk fleksyjnych należy zauważyć bardzo silną tendencję do używania w bierniku rzeczowników nieżywoтных końcówki *-a*. Żywotność, z którą

łączy się ten problem, jest morfologiczną kategorią rzeczowników rodzaju męskiego, przejawiającą się w bierniku liczby pojedynczej końcówką równą dopełniaczowi, najczęściej *-a*. Kategoria żywotności przeniknęła z praindoeuropejszczyzny i zachowała się w językach słowiańskich, w których w bierniku liczby pojedynczej rzeczowników rodzaju męskiego nastąpiło zróżnicowanie: męskie żywotne – męskie nieżywotne. Rzeczowniki męskie żywotne, niezależnie od typu deklinacyjnego, przejęły w tym przypadku końcówkę *-a*, przeniesioną z dopełniacza, na przykład *widzę człowieka, psa*, nieżywotne pozostały przy końcówce równej mianownikowi, na przykład *widzę telefon, zamek* [Stefan, 2017, s. 266]. Istnieje pewna grupa rzeczowników nieżywotnych, które mają w bierniku końcówkę *-a*, jak na przykład nazwy samochodów, tańców, kart, planet itd. W polszczyźnie potocznej produktywność biernika równego dopełniaczowi jest bardzo duża. Jest ona obserwowana zwłaszcza w odniesieniu do różnych technologii elektronicznych oraz wszystkich aktywności czy działań z nimi związanych (np. *pisze maila, bloga, wysyła smsa, ma iPhona*). W nagraniach występują jednak skrajne przykłady, które nie mogą być akceptowane. W grze *Minecraft* jednym z zadań graczy jest zbieranie różnych przedmiotów – w związku z tym pojawiają się konstrukcje typu: *mam diamenta; mogę diamenta wylosować; udało Ci się zdobyć szmaragda; weź tego kamienia*. Same nagrania powstają po to, by *zdobyc lajka*, a w zasadzie jak najwięcej *lajków*.

Z odmianą tych wyrazów wiąże się jeszcze jeden problem, a mianowicie dobór odpowiedniej końcówki dopełniacza. Rzeczowniki męskie nieżywotne mogą przybierać końcówki *-a* oraz *-u*, jednak zasady doboru są skomplikowane. Jedna z nich mówi o przyjmowaniu końcówki *-u* przez wyrazy obce, dlatego prawidłowe są formy *bursztynu, diamentu*, natomiast w nagraniach w zdaniach przeczących notorycznie słyszymy: *nie udało Ci się zdobyć diamenta*. Błędy można zaobserwować nie tylko w użyciu dopełniacza i biernika, dotyczą one również innych przypadków, na przykład: *nie tylko ty potrzebujesz pomocy, również inne superbohaterzy*.

Na płaszczyźnie składniowej w nagraniach przeważają zdania pojedyncze nad złożonymi i współrzędnie złożone nad złożonymi podrzędnie. Zdania są krótkie, niepełne, eliptyczne, bardzo często występują równoważniki zdań. Wynika to przede wszystkim z chęci przekazania jak największej ilości treści, ale przy jak najmniejszym wysiłku słownym. Można tutaj wskazać następujące przykłady: *no weź, graj; ja Cię, no co ty* itd. Równocześnie obserwuje się tendencję do wypierania przypadków syntetycznych przez formy analityczne [Nagórko, 2012, s. 26], na przykład: *zobaczcie na to / na mój filmik*. Niepotrzebny jest tutaj przyimek *na* – czasownik *zobaczyć* wymaga bezprzyimkowego biernika. W przypadku konstrukcji *O! jest kamień, który szukamy; to jest diaks, który potrzebujesz* przy czasownikach wymagających rekcji dopełniaczowej użyty jest mianownik. Także w zdaniach przeczących zamiast oczekiwanej formy dopełniacza występuje biernik, na przykład: *żeby nam tylko koło fortuny nie zniszczył*.

Wskazane powyżej przykłady zjawisk uznawanych za błędy językowe pokazują, że odstępstwa od normy, związane z posługiwaniem się językiem, są niejednorodne i dotyczą różnych płaszczyzn języka. Szybko rozwijające się, plastyczne mózgi dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym nie mają jeszcze utrwalonych wzorców poprawnościowych, gdyż dopiero zaczynają proces edukacji. Dlatego bezkrytycznie kopiują one język swoich idoli, śmiało się nim posługując i utralając błędy.

Podsumowanie

Spośród wszystkich kompetencji językowych za najważniejszą uznaje się mówienie. O opanowaniu tej umiejętności przez dziecko nie świadczy ani zdolność rozumienia kierowanych do niego komunikatów, ani zdolność wypowiedzania słów. Dopiero kiedy dziecko przekazuje innym powszechnie przyjęte znaczenia, można uznać, że naprawdę posługuje się mową. Jest to najczęściej używana umiejętność we wszelkiego rodzaju kontaktach społecznych. Stanowi ona również podstawę wyższych czynności intelektualnych człowieka.

Dzieci uczą się mowy przez naśladownictwo, kształtują swój język pod wpływem najbliższych, obserwując i wzorując go na otaczającym środowisku, dlatego należy dbać o to, aby od początku dostarczać im właściwych wzorców. Nie należy zatem używać zdrobnień, spieszczeń, a dodatkowo trzeba unikać błędów językowych. Dziecko nieświadomie kalkuje zachowania językowe osób ze swojego najbliższego otoczenia. Dane dostępne na oficjalnej stronie YouTube'a, mówiące o milionowych odsłonach dziennych, udowadniają, że współcześnie trudno ograniczyć dzieciom dostęp do multimediów. Są one wszechobecne w ich życiu. Jeśli więc dzieci spędzają dużo czasu, oglądając i słuchając swoich internetowych idoli, przyswajają również ich sposób mówienia.

Język youtuberów opowiadających o grze Minecraft jest oparty przede wszystkim na stylu potocznym. Ich błędy językowe najczęściej wynikają z nieznamośności zasad obowiązujących w polszczyźnie oficjalnej, ale niektórzy podkreślają, że może to być również zabieg celowy, który ma przyciągnąć uwagę odbiorcy-dziecka, dopiero poznającego normy poprawnościowe. Błędy popełniane przez youtuberów dotyczą różnych płaszczyzn językowych. Najpowszechniejsze są błędy morfologiczne, dotyczące zarówno odmiany słów rodzimych, jak i dostosowywania do polskich standardów fleksyjnych słów obcych. Dzieci powielają te błędy, nie dbając o estetykę wypowiedzi, przez co nie utralają norm poprawnościowych.

Literatura

- Clark E.V., 2007, *Przyswajanie języka: słownik i składnia*, [w:] B. Bokus, G.W. Shugar (red.), *Psychologia języka dziecka. Osiągnięcia, nowe perspektywy*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, s. 136–174.
- Czym jest Minecraft?, www.minecraft.net/pl-pl/what-is-minecraft (dostęp: 20.06.2019).
- Gajda S., 2003, *Lingwistyczne podstawy logopedii*, [w:] T. Gałkowski, G. Jastrzębowska (red.), *Logopedia. Pytania i odpowiedzi. Podręcznik akademicki*, t. 1, Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, s. 11–82.
- Grabias S., 1997, *Mowa i jej zaburzenia*, [w:] T. Gałkowski (red.), *Audiofonologia*, t. X, Lublin: Polski Komitet Audiofonologii, s. 9–36.
- Grabias S., 2014, *Teoria zaburzeń mowy. Perspektywy badań, typologie zaburzeń, procedury postępowania logopedycznego*, [w:] S. Grabias, M. Kurkowski (red.), *Logopedia. Teoria zaburzeń mowy. Podręcznik akademicki*, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, s. 15–71.
- Grabias S., 2017, *Język w diagnozowaniu umysłu. Terapia logopedyczna a poznawcza i interakcyjna funkcja języka*, [w:] D. Pluta-Wojciechowska, B. Sambor (red.), *Współczesne tendencje w diagnostyce i terapii logopedycznej*, Gdańsk: Wydawnictwo Harmonia, s. 35–63.
- Kaczmarek L., 1977, *Nasze dziecko uczy się mowy*, Lublin: Wydawnictwo Lubelskie.
- Kuszek K., 2014, *Kompetencje językowe małego dziecka – zarys problematyki*, „Studia Edukacyjne”, nr 33, s. 45–67.
- Luczyński E., 2004, *Kategoria przypadku w ontogenezie języka polskiego, czyli o wchodzeniu dziecka w rzeczywistość gramatyczną*, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Markowski A., 2018, *Kultura języka polskiego. Teoria. Zagadnienia leksykalne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Nagórko A., 2012, *Podręczna gramatyka języka polskiego*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Nowy kwadratowy świat. Na czym polega fenomen gry MINECRAFT?, www.technologia.dziennik.pl/internet/artykuly/479283,nowy-kwadratowy-swiat-na-czym-polega-fenomen-gry-minecraft.html (dostęp: 20.06.2019).
- Porayski-Pomsta J., 2011, *Zagadnienie periodyzacji rozwoju mowy dziecka*, „Studia Pedagogiczne. Problemy Społeczne, Edukacyjne i Artystyczne”, t. 20, s. 173–198.
- Romanowski R., 2004, *Współczesny język potoczny: analiza i charakterystyka w kontekście aktualnych zjawisk kulturowych*, „Pisma Humanistyczne”, nr 6, s. 128–142.
- Stefan A., 2016, *Substytucje fonetyczne w procesie nabywania kompetencji językowej u dzieci*, [w:] E. Boksa, A. Rosińska-Mamej, J. Senderska (red.), *Język – człowiek – świat. Różne aspekty komunikacji międzyludzkiej*, Kielce: Kieleckie Towarzystwo Naukowe, s. 193–201.
- Stefan A., 2017, *O żywotności rzeczowników nieżywotnych w języku polskim i słoweńskim*, [w:] A. Kołodziej, T. Piasecki (red.), *Słowiańszczyzna dawniej i dziś – język, literatura, kultura. Monografia ze studiów slawistycznych III*, Nakladatelství Pavel Mervart, Červený Kostelec, s. 263–275.
- WHO oficjalnie uznaje uzależnienie od gier wideo za chorobę, www.purepc.pl/rozrywka/who_oficjalnie_uznaje_uzaleznienie_od_gier_wideo_za_chorobe (dostęp: 26.06.2019).
- YouTube, www.youtube.com/intl/pl/yt/about/press (dostęp: 20.06.2019).

Streszczenie

Na przestrzeni ostatnich lat obserwuje się niesłabnącą popularność serwisu internetowego YouTube. Każdy może w nim umieszczać tworzone przez siebie nagrania, a ci, którzy robią to regularnie na swoich kanałach, są nazywani youtuberami. Obserwowanie fenomenu youtuberów i ich wpływu na zachowania językowe współczesnych dzieci stało się inspiracją do powstania tego tekstu. Wypowiedzi dzieci pokazują bowiem, że „niewinne oglądanie” krótkich filmików może mieć na nich duży wpływ. Przedmiotem artykułu jest krótka analiza językowa wypowiedzi youtuberów opowiadających o popularnej wśród dzieci i młodzieży grze Minecraft. Wypowiedzi te cechują różnego rodzaju odstępstwa od normy językowej, przejawiające się na przykład nagminnym stylem potocznym. Podjęte rozważania językoznawcze chcą odnieść do procesu kształtowania się prawidłowych nawyków językowych u dzieci. Nagrania youtuberów są (niestety!) bardzo popularne nawet wśród przedszkolaków. Chcę zwrócić uwagę na ich szkodliwość i możliwy negatywny wpływ na kształtowanie się prawidłowych wzorców językowych.

Abstract

Over the last years, the popularity of the YouTube website has been steadily growing. Everyone can upload the recordings they create, and those who do it regularly on their channels are called YouTubers. The inspiration for this text was observation of the phenomenon of YouTubers and their influence on the linguistic behaviour of modern children. Children's statements show that “innocent watching” of short clips can have a big impact on them. The subject of the article is a short language analysis of YouTuber's statements about the Minecraft game which is popular among children and adolescents. These statements are characterized by various kinds of deviations from the linguistic norm manifested, for example, in the common colloquial style. I want to refer to linguistic considerations to the process of shaping correct language habits in children. YouTuber recordings are (alas) very popular among children, also in early school age, and often if they have younger siblings, also among pre-school children. The paper draws attention to their harmfulness and possible negative impact on the development of correct language patterns.