

Media społecznościowe (np. Twitter i YouTube) pełnią kluczową rolę jako źródła rozrywki dla współczesnych społeczeństw i umożliwiają powstawanie nowych form humoru (np. memów) czy niegrzeczności (takich zjawisk, jak "flame", czyli kłótnia internetowa). Humor i niegrzeczność w Internecie stanowią tematy studiowane do tej pory niezależnie. Głównym celem tego interdyscyplinarnego projektu jest analiza współzależności między humorem (zarówno werbalnym jak i niewerbalnym) i niegrzeczności werbalnej w komunikacji w mediach społecznościowych, pokazując tym samym, że agresja w Internecie może służyć celom rozrywkowym oraz, że humor internetowy może mieć swoje korzenie w agresji, czasem tylko udawanej. Efekty projektu pokażą, że te skomplikowane praktyki komunikacyjne stanowią ważną część twórczości społeczno-kulturowej. Ten szeroko zakrojony projekt znajduje współzależności nie tylko między dwoma odrębnymi tematami naukowymi, ale także między różnymi dyscyplinami, łącząc metodologie i teorie pragmatyki oraz socjolingwistyki, a także trzech interdyscyplinarnych pól badawczych ważnych dla kultury i społeczeństwa: badania nad humorem, badania dotyczące multimodalnej komunikacji i studia nad interakcjami w mediach społecznościowych.

Różne jakościowe i ilościowe analizy będą miały na celu (i) identyfikację nowych wszechobecných praktyk komunikacyjnych, zarówno werbalnych jak i multimodalnych mających agresywno-humorystyczny potencjał oraz (ii) zbadanie powodów istnienia oraz funkcji leżących u podstaw produkcji i recepcji agresywno-humorystycznych przekazów w różnych mediach społecznościowych. Będziemy systematycznie badać nowe formy i dynamikę agresywnego humoru/humorystycznej agresji, głównie w języku angielskim (lingua franca) ale także w innych językach (polskim, rosyjskim, litewskim, niemieckim, włoskim i hiszpańskim), analizując zjawiska nie tylko międzykulturowe ale i wewnątrz-kulturowe. Projekt obejmuje trzy części dotyczące humoru i niegrzeczności internetowej: 1) multimodalne formy (rzekomo) agresywnego humoru (np. memy i virale), które mają ewidentny cel rozbawienia użytkowników Internetu; 2) potencjalnie agresywny humor konwersacyjny wplatany w internetowe interakcje prowadzone "na serio"; 3) werbalna agresja, która może być źródłem rozrywki i humoru dla zewnętrznych obserwatorów w Internecie.

Ten interdyscyplinarny projekt prezentuje badania dotyczące współczesnej komunikacji i kultury, czerpiąc i poszerzając wiedzę z zakresu pragmatyki, socjolingwistyki, analizy dyskursu i innych dyscyplin, które badają humor jako zjawisko interakcyjne i komunikację w mediach społecznościowych. Wyniki analiz na temat werbalnych i multimodalnych form o charakterze agresywno-humorystycznym będą wartościowe zarówno dla pól językoznawczych (pragmatyki i socjolingwistyki), jak i dziedzin społeczno-kulturowych. Analiza wszechobecných agresywno-humorystycznych zjawisk komunikacyjnych z zastosowaniem aparatu pojęciowego z zakresu socjo-pragmatyki (szczególnie teorii niegrzeczności) pozwoli na zrozumienie współczesnych zdygitalizowanych społeczeństw i kultur, zarówno międzynarodowych jak i narodowych. Eklektyczne badania nad interakcjami w mediach społecznościowych ukażą specyfikę kolektywnego poczucia humoru, a także sposoby re-negocjowania limitów akceptowalności humoru i (nie)grzeczności.