



ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ- ΤΜΗΜΑ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ
ΔΙΕΡΜΗΝΕΙΑΣ

ΠΜΣ «ΠΟΛΙΤΙΚΗ, ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ»

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ: **ΘΕΟΔΟΣΙΑ ΧΑΡΑ ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ (ΠΓ2018314)**

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: κ. ΜΑΡΙΑ ΤΣΙΓΚΟΥ

ΜΕΛΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ: κ. ΣΩΤΗΡΗΣ ΛΙΒΑΣ

κ. ΙΩΑΝΝΗΣ ΚΑΡΡΑΣ

ΚΕΡΚΥΡΑ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2022

Η ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.

Περίληψη

Οι παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών (gamers), όπως και οποιαδήποτε άλλη κοινωνική ομάδα, έχουν αναπτύξει ένα δικό τους κώδικα επικοινωνίας εντός της ομάδας, μία κοινωνιόλεκτο, με στόχο να σηματοδοτήσει την ταυτότητα, τη σύνδεση, την ιδιότητά τους ως μελών της κοινότητας αλλά και για να αποκλείσει εκείνους που βρίσκονται έξω από την ομάδα αυτή. Η εργασία αυτή έχει διπλό σκοπό: αφενός να παρουσιάσει το φαινόμενο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού (gaming), αναλύοντας τις συνέπειες τόσο στην κοινωνία όσο και τους ίδιους του παίκτες, και από την άλλη να αναλύσει τις γλωσσικές επιλογές των παικτών (gamers), οι οποίοι έχουν αναπτύξει τη δική τους γλωσσική ποικιλία, με ορολογίες βαθιά επηρεασμένες από την αγγλική γλώσσα. Πιο συγκεκριμένα, αντικείμενο της έρευνάς μας είναι η παρατήρηση της συμπεριφοράς των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως προς τη γλώσσα που χρησιμοποιούν με τους συμπαίκτες τους εντός και εκτός παιχνιδιού. Πέρα από τη βιβλιογραφική παρουσίαση του φαινομένου, αναλύεται η ποιοτική έρευνα με τη μέθοδο της ημιδομημένης συνέντευξης, που εκπονήθηκε σε 75 παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Με βάση τις απαντήσεις των συμμετεχόντων, παρουσιάζονται όλα τα δεδομένα και γίνεται μία απόπειρα αποδελτίωσης αυτής της κοινωνιολέκτου. Τα αποτελέσματα της έρευνας αποδεικνύουν τη χρήση κοινωνιολέκτου μεταξύ των παικτών τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όσο και εκτός αυτού, με χρήση ορολογίας που αποτελείται από δάνεια της αγγλικής. Πολλές φορές όμως, δεν υπάρχει απόλυτη υιοθέτηση του συνόλου της κοινωνιολέκτου από όλους τους παίκτες, καθώς φαίνεται να παίζει σημαντικό ρόλο η ιδιόλεκτος στον τρόπο επικοινωνίας τους. Τέλος, δίνονται προτάσεις για περαιτέρω ακαδημαϊκή έρευνα, η οποία, ιδιαίτερα στον ελληνικό χώρο, είναι πολύ φτωχή για το πεδίο αυτό.

Λέξεις Κλειδιά

Ηλεκτρονικό παιχνίδι, Παίκτης Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού, Κοινωνιόλεκτος Παικτών
Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού

Abstract

Gamers, like any other social group, have developed their own code of communication within the group, a sociolect, in order to mark their identity, connection, status as a member of the community but also to exclude those outside this group. This study has a dual role. On the one hand, it presents the phenomenon of electronic gaming, analyzing the consequences for both society and the players themselves, and on the other hand, it analyzes the language choices of gamers, who have developed their own linguistic variety, the terminology of which being deeply influenced by the English language. In addition to the bibliographic presentation of the phenomenon, the qualitative research is analyzed with the method of semi-structured interview, which was conducted on 75 electronic game players. The object of our research is to observe the behavior of electronic game players in terms of the language they use with their teammates inside and outside the game. Based on the answers of the participants, all the data were presented and an attempt was made to index this sociolect. The results of the research proved the use of this special linguistic variety between the players both during the game and outside it, using terminology that is borrowed from the English one. Many times, however, there is no absolute adoption of the whole sociological term by all players, as many times the idiolect plays a role in the way they communicate. Finally, suggestions were made for further academic research, which, especially in Greece, is scarce in this field.

Key Words

Video games, Gamer, Gamers' Sociolect

Contents

Περίληψη	9
Λέξεις Κλειδιά	9
Abstract.....	10
Key Words	10
Εισαγωγή	13
Κεφάλαιο 1	16
1.1 Τι είναι βιντεοπαιχνίδι;	16
1.2 Η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παγκόσμια αγορά	17
1.3 Χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	18
1.4 Είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	19
1.5 Παιχνίδια με έναν παίκτη (Single player games) και Παιχνίδια με πολλούς παίκτες (multiplayer games).....	19
1.6 Το διαδικτυακό μαζικό παιχνίδι για πολλούς παίκτες (Massively Multiplayer Online Game -MMOG).....	20
1.7 Ο gamer	20
Κεφάλαιο 2	23
Οι Ποικιλίες της Γλώσσας.....	23
Οι ποικιλίες με βάση τον χρήστη	24
Οι ποικιλίες με βάση τη χρήση	26
Κοινωνικές Γλωσσικές Ποικιλίες	28
Συνθηματικές Γλώσσες	32
Ιδιόλεκτος	34
Κοινωνική Διγλωσσία	34
Ποικιλότητα λόγω συνύπαρξης/επαφής στον γεωγραφικό και κοινωνικό χώρο:	36
Τα γλωσσικά δάνεια	38
Η έννοια των γλωσσικών στάσεων	38
Γλωσσικός ηγεμονισμός και γλωσσισμός: η περίπτωση του της αγγλικής γλώσσας	42
ΜΕΡΟΣ Β- Η ΕΡΕΥΝΑ	49
Η γλώσσα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	49
Το ερευνητικό πεδίο της έρευνας.....	53
Το θεωρητικό υπόβαθρο.....	53
Η μέθοδος παραγωγής ερευνητικού υλικού.....	54
Στρατηγική της δειγματοληψίας- Περιορισμοί.....	55
Αρχές και ζητήματα δεοντολογίας	56

Η συνέντευξη- Παρουσίαση αποτελεσμάτων	58
Συμπέρασμα.....	80
Πρόταση για περαιτέρω έρευνα.....	81
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ.....	82
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ	85

Εισαγωγή

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μια από τις «πιο σημαντικές μορφές λαϊκής έκφρασης και ψυχαγωγίας στη σημερινή ευρύτερη κουλτούρα» (Jones, 2008, όπως αναφέρεται στον Esslin, 2012), ενώ σύμφωνα με έρευνες το 64% του πληθυσμού παίζει συστηματικά ηλεκτρονικά παιχνίδια (2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, Entertainment Software Association). Άλλωστε, η βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών αποτελεί πλέον έναν από τους σημαντικότερους κλάδους δημιουργικών βιομηχανιών στις ΗΠΑ, την Ευρώπη και την Ιαπωνία, καθώς χάρη στην πανδημία (ή εξαιτίας αυτής), το 2020 θεωρήθηκε έτος ρεκόρ για κέρδη στον κλάδο των παιχνιδιών (Euronews.com).

Παρά την δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η γλωσσική πραγματικότητα και στάση των παικτών και του ίδιου του gaming στερούνται ακαδημαϊκής μελέτης, τόσο στην Ελλάδα όσο και σε διεθνές επίπεδο. Παρόλα αυτά, η γλώσσα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θεωρείται ιδιαίτερα πολύπλοκη καθώς συνδυάζει ταυτόχρονα πολλά κανάλια επικοινωνίας (γραφτό, προφορικό και ηλεκτρονικό λόγο) και οπτικοακουστικά ερεθίσματα, περιλαμβάνοντας πολλά επίπεδα σημασίας και αντανακλώντας κοινωνικές σχέσεις και νόρμες. Χαρακτηρίζεται σε μεγάλο βαθμό ως εξειδικευμένη τεχνική φρασεολογία ή τεχνολογική ομιλία που απαιτεί εμπειριστατωμένη γνώση, συνδυαζόμενη από μία μη τυποποιημένη μορφή αγγλικών, με διαστρεβλωμένες ορολογίες που ταυτίζονται με το gaming (McGrath, 1998, όπως αναφέρεται στον Ensslin, 2012).

Η ίδια η κοινωνιόλεκτος των gamers είναι μία μορφή αυθόρμητης προφορικής επικοινωνίας, χαρακτηριζόμενη από ποικιλίες, με πολλές όμως ομοιότητες, οι οποίες ταυτίζονται με την κοινή ταυτότητα των ομιλητών και φυσικά τους ίδιους στόχους (Esslin, 2012). Η εξαιρετικά ομαδική φύση της κοινωνιολέκτου των gamers έχει πολλές φορές κρυπτική σημασία, προσπαθώντας να αποκλείσει τους «εκτός παιχνιδιού» και να δημιουργήσει ασύμμετρες σχέσεις εξουσίας μεταξύ των παλαιών και νέων παικτών (Shortis, 2001), ενώ βασικός λόγος είναι η αίσθηση της κοινής ταυτότητας. Δεν πρόκειται λοιπόν για ειδικό λεξιλόγιο, όπως η «τεχνολογία» που

χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές παιχνιδιών, και ούτε αποκλείεται κάποια στοιχεία αυτής της ειδικής γλώσσας και επικοινωνίας να απαντώνται στην καθημερινή ομιλία, δηλαδή πέρα από τα πλαίσια του παιχνιδιού, ακόμα και από άτομα που δεν ανήκουν στην κοινότητα των gamers. Επίσης, η κοινωνιόλεκτος των gamers δεν περιλαμβάνει μόνο λεξήματα, αλλά και συναισθηματικά φορτισμένες χειρονομίες, άναρθρες κραυγές, επιτονισμό κοκ. (Ensslin, 2012).

Επιλέξαμε να ασχοληθούμε με την κοινωνιόλεκτο των gamers, καθώς το gaming αποτελεί μία πολύ σύγχρονη συνήθεια που κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος σε οικονομικό και κοινωνικοπολιτικό επίπεδο, και θεωρήσαμε αυτή την κοινωνιογλωσσική μελέτη ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα, δεδομένης της έλλειψης σχετικής επιστημονικής βιβλιογραφίας.

Στόχος της διερεύνησής μας ήταν η κατανόηση των γλωσσικών συμπεριφορών που ακολουθούν οι παίκτες με ευρύτερο σκοπό την καταλογογράφηση των ειδικών λέξεων και φράσεων που χρησιμοποιούν οι gamers. Επιλέξαμε να μελετήσουμε το συγκεκριμένο θέμα για δύο λόγους. Πρώτον, εφόσον, η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι ένας ολοένα αναπτυσσόμενος κλάδος, με ιδιαίτερα αξιοθαύμαστα ποσοστά «ακολουθών» ανά τον κόσμο. Η γλώσσα των παικτών, όπως και κάθε άλλη γλώσσα, εξελίσσεται συνεχώς ακολουθώντας τις επιταγές της κοινωνικής και τεχνολογικής εξέλιξης. Πρόκειται λοιπόν για μία γλώσσα η οποία, εξαιτίας της κρυπτικής της μορφής είναι άγνωστη προς το ευρύ κοινό και για αυτό το λόγο η μελέτη της θεωρείται ιδιαίτερα σημαντική. Δεύτερον, παρατηρήσαμε ότι υπήρχε μεγάλη έλλειψη σχετικής βιβλιογραφίας, τόσο ξενόγλωσσας όσο και ελληνικής, κάτι που παρουσιάζει μεγάλο ακαδημαϊκό ενδιαφέρον.

Μέσα από την έρευνα σε μορφή συνεντεύξεων που εκπονήσαμε, προσπαθήσαμε να προσδιορίσουμε τις συνήθειες των σύγχρονων gamers στη χώρα μας, να αποτυπώσουμε ένα μέρος της επικοινωνίας τους αυτής και να φτιάξουμε ένα μικρό ευρετήριο αυτών των ειδικών ορολογιών. Βασιστήκαμε στα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα:

- i. Οι παίκτες αναπτύσσουν διαφορετικό τρόπο ομιλίας όταν μιλούν με τους συμπαίκτες τους σε σχέση με τον καθημερινό τρόπο ομιλίας τους;

- ii. Πέρα από τα πλαίσια του παιχνιδιού, οι παίκτες χρησιμοποιούν στην καθημερινή τους ζωή όρους που σχετίζονται με την πληροφορική και το gaming; Από πού έμαθαν τους όρους αυτούς;
- iii. Η χρήση ειδικής γλώσσας εντός και εκτός παιχνιδιού, έχει ως στόχο να αποκλείσει τους μη παίκτες από το να καταλάβουν;
- iv. Κατά πόσο έχει επηρεαστεί η επάρκεια αγγλικής γλώσσας των παικτών μέσα από την επικοινωνία με άλλους παίκτες και τη χρήση ειδικής κοινωνιολέκτου;
- v. Ποιες είναι αυτές οι ειδικές λέξεις και εκφράσεις που αποτελούν την κοινωνιόλεκτο των παικτών;

Στο σημείο αυτό, οφείλουμε να τονίσουμε ότι σχέση με το τελευταίο ερευνητικό ερώτημα που θέσαμε, προσπαθήσαμε να καταλογογραφήσουμε όλες εκείνες τις λέξεις και φράσεις που θα συγκεντρώναμε, προσπαθώντας να σχεδιάσουμε έτσι την κοινωνιόλεκτο των παικτών. Με βάση τις απαντήσεις, δώσαμε έμφαση στην επιρροή της αγγλικής γλώσσας στην ειδική αυτή γλώσσα των gamers, προσπαθώντας να αποδείξουμε το γλωσσικό ηγεμονισμό της αγγλικής για τον οποίο κάναμε λόγο στο πρώτο μέρος.

Συγκεκριμένα, λοιπόν, η εργασία μας είναι δομημένη ως εξής:

- Στο πρώτο κεφάλαιο, παρουσιάζουμε τις διαστάσεις και την ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και του gaming, δείχνοντας την επιρροή τους στη σύγχρονη κοινωνία.
- Στο δεύτερο κεφάλαιο, εκθέτουμε κάποιες κοινωνιογλωσσολογικές θεωρίες σχετικά με τη γλώσσα, τις ποικιλίες της, τις γλωσσικές στάσεις, καθώς και το φαινόμενο του γλωσσικού δανεισμού και της επιρροής της αγγλικής γλώσσας.
- Στο τρίτο και τελευταίο κεφάλαιο, που αποτελεί το δεύτερο μέρος της εργασίας μας, αυτό της έρευνας πεδίου, παρουσιάζεται η μεθοδολογία της έρευνας που διεξήγαμε καθώς και τα σχετικά αποτελέσματα.

Κεφάλαιο 1

Στο κεφάλαιο αυτό, παρουσιάζουμε τις διαστάσεις και την ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και του gaming καθώς και την επιρροή τους στη σύγχρονη κοινωνία.

1.1 Τι είναι βιντεοπαιχνίδι;

Με τον όρο παιχνίδι αναφερόμαστε σε ένα σύνολο εθελοντικών δραστηριοτήτων, έναν σωματικό ή πνευματικό διαγωνισμό που διέπεται από κανόνες, στόχους και στοιχεία ανταγωνισμού ακόμη και αν αυτός ο ανταγωνισμός διενεργείται μεταξύ του παίκτη και του εαυτού του. Ο διαγωνισμός αυτός αποσκοπεί στη διασκέδαση ή την ανταμοιβή των συμμετεχόντων (Zyda, 2005). Σύμφωνα με τον Zyda (2005), ο ορισμός αυτός δεν διαφέρει από αυτόν για το ηλεκτρονικό παιχνίδι, το οποίο ο ίδιος ορίζει ως έναν «πνευματικό διαγωνισμό», με τη βοήθεια ενός υπολογιστή, με συγκεκριμένους κανόνες και σκοπό τη διασκέδαση, την ψυχαγωγία ή κάποιο έπαθλο.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για υπολογιστή ή κονσόλες είναι όροι που χρησιμοποιούνται συχνά. Περιλαμβάνουν αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη (User Interface), δηλαδή επικοινωνία του βιντεοπαιχνιδιού με τον άνθρωπο, με σκοπό την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Τυπικά, υπάρχει μια οθόνη, μέσω της οποίας ικανοποιούνται οι αισθήσεις του παίκτη και αντιμετωπίζεται το παιχνίδι. Οι συσκευές εισόδου ποικίλουν, ανάλογα με το παιχνίδι και το υλικό, και μπορεί να είναι ένα πληκτρολόγιο, ένα ποντίκι, ένα χειριστήριο joystick, μία οθόνη αφής κλπ. Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να παίζονται σε οθόνη τηλεόρασης, ηλεκτρονικό υπολογιστή, κονσόλα, κινητό τηλέφωνο κλπ. (Kirriemuir, 2002).

Ο όρος βιντεοπαιχνίδι απαντάται πολύ συχνά ως συνώνυμο του όρου «ηλεκτρονικό παιχνίδι». Ο Esposito (2005) στο άρθρο του “A Short and Simple Definition of What a Videogame is” έδωσε έναν σαφή ορισμό του όρου video game, ως *ένα παιχνίδι το οποίο παίζουμε χάρη σε μια οπτικοακουστική συσκευή και το οποίο μπορεί να βασιστεί σε μια ιστορία* (Esposito, 2005). Αυτό που το διαφοροποιεί είναι ότι ένα

βιντεοπαιχνίδι έχει ένα στοιχείο βίντεο σε αυτό, συνήθως μια τηλεόραση ή μια ενσωματωμένη οθόνη. Ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι χρησιμοποιεί τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα και έναν προσαρμοσμένο πίνακα κυκλωμάτων. Η λέξη βίντεο στο βιντεοπαιχνίδι παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης γραφικών raster. Ωστόσο, επειδή όλη η προτεινόμενη βιβλιογραφία δεν επισημαίνει τη λεπτομέρεια αυτή ως ειδοποιό διαφορά για τη διαφοροποίηση του όρου, στη συγκεκριμένη εργασία θα χρησιμοποιούμε και τους δύο όρους ως συνώνυμους.

1.2 Η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παγκόσμια αγορά

Ως ημερομηνία σταθμός στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θεωρείται η 25η Ιανουαρίου του 1947, όταν ο Thomas T. Goldsmith Jr συνέλαβε την ιδέα του «Cathode Ray Tube Amusement Device». Επρόκειτο για αναλογική συσκευή, η οποία επέτρεπε στον χρήστη να χειρισθεί ένα ανυσματικό σημείο που έμοιαζε με βλήμα και προοριζόταν για μια σειρά από σχεδιασμένους στόχους στην οθόνη (Winter, 2008).

Η ταχεία ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών οφείλεται στην ευρεία αποδοχή τους από το νεανικό κοινό και στη νέα μορφή διασκέδασης που προάγουν (Kirriemuir, 2002). Τις τρεις τελευταίες δεκαετίες, το ηλεκτρονικό παιχνίδι έγινε ένα από τα βασικότερα μέσα ψυχαγωγίας και συγκρίσιμο με τη βιομηχανία του κινηματογράφου και της μουσικής. Σύμφωνα με την οικονομικού περιεχομένου ιστοσελίδα Business Insider (το 2019, η αγορά των βιντεοπαιχνιδιών στις Ηνωμένες Πολιτείες εκτιμήθηκε σε 19,72 δισεκατομμύρια δολάρια ΗΠΑ.¹

Τα παιχνίδια όμως δεν περιορίζονται μόνο στον τομέα της ψυχαγωγίας. Ο επιχειρηματικός τομέας έχει χρησιμοποιήσει κατά καιρούς τα παιχνίδια και τις προσομοιώσεις προκειμένου να εκπαιδεύσει προσωπικό σε οικονομικές και εμπορικές δεξιότητες. Στο στρατό, φαίνεται ότι χρησιμοποιούν τα βιντεοπαιχνίδια προσομοιώνοντας μάχες. Τέλος, για πιλότους αεροσκαφών και οδηγούς άλλων οχημάτων χρησιμοποιούν συχνά τέτοιου είδους προσομοιώσεις για τα πρώτα στάδια εκπαίδευσής τους και για εξοικείωση (Kirriemuir, 2002).

¹ <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-120-billion-future-innovation-2019-9>

Η «θέση» των ηλεκτρονικών παιχνιδιών φαίνεται να ανεβαίνει τόσο ραγδαία στα μάτια του επιχειρηματικού κόσμου, που τον Αύγουστο του 2019 η ιστοσελίδα του BBC δημοσίευσε ένα άρθρο στο οποίο ενθαρρύνει τους νέους να περιλαμβάνουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο βιογραφικό τους, υποστηρίζοντας ότι οι ικανότητες που αποκτούν οι παίκτες από το παιχνίδι (gaming skills) είναι ένα σημαντικό εφόδιο στην αγορά εργασίας.² Το παραπάνω αποδεικνύεται μάλιστα από το γεγονός ότι ο Βρετανικός στρατός, στις αρχές του 2019, είχε προσθέσει στα προσόντα των υποψηφίων την εμπειρία σε βιντεοπαιχνίδια³, σε μία απόπειρα να αποστασιοποιηθεί από τα στερεότυπα που ακολουθούν την λεγόμενη Generation Z και τους Millennials (δηλαδή όσους έχουν γεννηθεί την περίοδο μεταξύ 1985-2005). Ακόμη, σημαντική απόδειξη των όσων αναφέρθηκαν είναι το γεγονός ότι, σύμφωνα με άρθρο του BBC, ποδοσφαιρικές ομάδες προσλαμβάνουν ως αναλυτές νέους με εμπειρία στο παιχνίδι Football Manager.⁴

Το γεγονός ότι το gaming δημιουργεί εφόδια στους ΠΗΠ δε θα πρέπει να μας εκπλήσσει. Άλλωστε, Σύμφωνα με τον Tapscott (2009) η σημερινή, ψηφιακή γενιά έχει ως μητρική γλώσσα την τεχνολογία, η οποία και αποτελεί προέκταση του είναι της. Οι παίκτες των παιχνιδιών και οι χρήστες του διαδικτύου θεωρούνται ότι έχουν αναπτυγμένες ικανότητες παρατήρησης και χωρικής αντίληψης, ενώ είναι ταχύτεροι στην εναλλαγή εργασιών, στην αναζήτηση πληροφοριών, και εμφανίζουν ευελιξία και άνεση στην χρήση της τεχνολογίας και των πολυμεσικών εφαρμογών. Έχουν μάθει να συγκεντρώνουν οι ίδιοι τις πληροφορίες αντί να τις αποδέχονται σαν παθητικοί δέκτες, καθώς η διαδραστικότητα του ψηφιακού κόσμου κινητοποιεί την αυτενέργεια. Είναι άψογοι χρήστες αλλά και δημιουργοί οπτικοακουστικού υλικού πράγμα που ενισχύει την συνθετική τους ικανότητα και ανοίγει τους ορίζοντες τους για καλλιτεχνική δημιουργία. Συνεπώς, είναι σαφές ότι οι ΠΗΠ αποκτούν προσόντα τα οποία, όπως φαίνεται, αρχίζουν να αναγνωρίζονται και να εκτιμώνται από την κοινωνία και τον επιχειρηματικό κόσμο.

1.3 Χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Σύμφωνα με τον Prensky (2001), το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελείται επίσης από έξι βασικά δομικά χαρακτηριστικά:

² <https://www.bbc.com/news/business-49317440>

³ <https://www.telegraph.co.uk/news/2019/01/03/army-targets-snowflakes-binge-gamers-millennials-new-recruitment/>

⁴ <https://www.bbc.co.uk/bbcthree/article/8536ba52-8c2e-4bc8-aa12-5a9fa0b7f199>

- Κανόνες
- Σκοπούς και στόχους
- Έκβαση και ανάδραση
- Σύγκρουση/ανταγωνισμός/πρόκληση/αντιπαράθεση
- Διάδραση
- Αναπαράσταση ή σενάριο

1.4 Είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ταξινομούνται σε διάφορα είδη (genres) με κύριο κριτήριο την αλληλεπίδραση του χρήστη με το παιχνίδι (gameplay). Τα είδη αυτά βασίζονται στη μέθοδο του παιχνιδιού, το είδος των πρωταρχικών στόχων και της τέχνης (γραφιστική, στυλ) (Manningham YMCA Video Game Report – 2012). Οι Perron and Wolf (2014) αναφέρονται σε οκτώ βασικές κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών: δράσης (action), περιπέτειας (adventure), πάλης (fighting), γρίφων (puzzle), παιχνιδιών ρόλων (role playing games - RPGs), προσομοιώσεων (simulation), αθλητικών (sports) και στρατηγικής (strategy).

Τα περισσότερα παιχνίδια εμπίπτουν σε μια συγκεκριμένη κατηγορία. Κάποια, σύμφωνα με τους Perron and Wolf (2014) αποτελούν γέφυρα μεταξύ διαφορετικών μορφών παιχνιδιών και, επομένως, θα μπορούσαν να εμφανιστούν ταυτόχρονα σε περισσότερες από μία κατηγορίες. Επίσης, υπάρχουν πολλές υποκατηγορίες. Στην παρούσα εργασία, ομαδοποιούμε τα παιχνίδια τα οποία εξετάζουμε, με βάση την επίσημη κατηγοριοποίηση που προκύπτει από τις πληροφορίες στην ιστοσελίδα της εταιρίας που σχεδίασε το εκάστοτε παιχνίδι.

1.5 Παιχνίδια με έναν παίκτη (Single player games) και Παιχνίδια με πολλούς παίκτες (multiplayer games)

Τα βιντεοπαιχνίδια με έναν παίκτη (single player video games) είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών στα οποία είσοδος από έναν μόνο παίκτη καθ' όλη τη διάρκεια της περιόδου του παιχνιδιού. Ένα παιχνίδι single player είναι συνήθως ένα παιχνίδι το οποίο μπορεί να παιχτεί μόνο από ένα άτομο, ενώ η λειτουργία "single-player" είναι συνήθως μια λειτουργία παιχνιδιού που έχει σχεδιαστεί για να παιχτεί από ένα μόνο

παίκτη, αν και το παιχνίδι περιέχει επίσης λειτουργίες πολλαπλών παικτών. (Perron & Wolf, 2014).

Ως βιντεοπαιχνίδι για πολλούς παίκτες (multiplayer video game) ορίζεται ένα παιχνίδι στο οποίο περισσότερα από ένα άτομα μπορούν να παίξουν στο ίδιο περιβάλλον ταυτόχρονα, είτε τοπικά είτε σε απευθείας σύνδεση μέσω του διαδικτύου (Perron & Wolf, 2014)

1.6 Το διαδικτυακό μαζικό παιχνίδι για πολλούς παίκτες (Massively Multiplayer Online Game -MMOG)

Ο όρος Διαδικτυακό μαζικό παιχνίδι για πολλούς παίκτες (Massively Multiplayer Online Game -MMOG) αναφέρεται σε βιντεοπαιχνίδια που επιτρέπουν σε μεγάλο αριθμό παικτών να συμμετέχουν ταυτόχρονα μέσω σύνδεσης στο διαδίκτυο. Αυτά τα παιχνίδια συνήθως πραγματοποιούνται σε έναν κοινό περιβάλλον στο οποίο μπορεί να έχει πρόσβαση ο παίκτης μετά την αγορά ή την εγκατάσταση του εκάστοτε λογισμικού. Η εκρηκτική ανάπτυξη των MMOGs, οφειλόμενη στο αίσθημα ανταγωνισμού παίζοντας με άτομα από ολόκληρο τον κόσμο, έχει ωθήσει πολλούς σχεδιαστές παιχνιδιών να δημιουργήσουν online multiplayer μεθόδους σε πολλά παιχνίδια που παραδοσιακά σχεδιάστηκαν ως single-player.

1.7 Ο gamer

Ο παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών (εφεξής gamer ή ΠΗΠ) είναι ένας χομπίστας ή άτομο που απολαμβάνει να παίζει διάφορα είδη ψηφιακών ή online παιχνιδιών. Γενικά, ο όρος αφορά οποιοδήποτε είδος παιχνιδιών, αλλά όταν χρησιμοποιείται στην τεχνολογία πληροφορικής, αναφέρεται σε εκείνους που χρησιμοποιούν ένα πλήρες φάσμα ηλεκτρονικών ή ψηφιακών παιχνιδιών. (oxfordlearnersdictionaries.com)

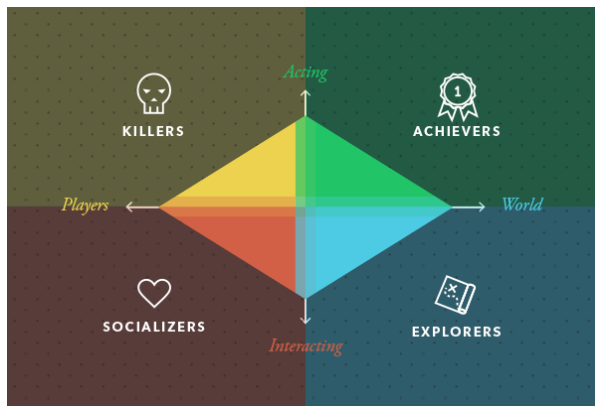
Σύμφωνα με το technopedia, το ψηφιακό παιχνίδι είναι ένα ποικιλόμορφο περιβάλλον, που μπορεί δηλαδή να λάβει διάφορες μορφές - από βασικά παιχνίδια προσαρμοσμένα από εκδόσεις υπολογιστών για να παίξουν σε smartphones ή άλλες κινητές συσκευές, σε πιο περίπλοκα παιχνίδια ρόλων ή ανταγωνιστικά παιχνίδια που λειτουργούν μέσω δικτύων IP. Οι περισσότερες συζητήσεις μεταξύ των παικτών επικεντρώνονται σε εκείνες που εμπλέκονται σε "κόσμους" πολλαπλών χρηστών που ενεργοποιούνται από παγκόσμιες ευρυζωνικές συνδέσεις. Πολλές φορές, τα παιχνίδια

αυτά ακολουθούν τις ευρύτερες τάσεις του gaming και δημιουργούν μικρότερες υποομάδες μέσα στην ευρύτερη κοινότητα των ΠΗΠ (για παράδειγμα, υπάρχει η «κοινότητα» των παικτών lol στην γενική κοινωνική ομάδα των ΠΗΠ).

Κατά την μελέτη των παικτών ως κοινότητα, οι αναλυτές προσπαθούν συχνά να κατανοήσουν τις κυρίαρχες τάσεις μιας ομάδας παιγνίων, αναζητώντας δηλαδή πώς οι νέες κυκλοφορίες επηρεάζουν μια κοινότητα παιχνιδιών και τι οδηγεί το ενδιαφέρον σε μια συγκεκριμένη μορφή παιχνιδιού. Ταυτόχρονα, τα άτομα αναγνωρίζουν τον εαυτό τους και τους άλλους ως gamers με βάση παράγοντες όπως οι συνήθειες του παιχνιδιού και η εμπειρία στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

Η ταξινόμηση Bartle των τύπων παικτών (Bartle taxonomy of player types) είναι μια ταξινόμηση των παικτών παιχνιδιών βίντεο (gamers) με βάση την έρευνα του Richard Bartle (1996) σχετικά με τις προτιμώμενες ενέργειες των gamers στα πλαίσια του παιχνιδιού. Ο Bartle κατατάσσει τους παίκτες σύμφωνα με τις προτιμώμενες δραστηριότητές τους στο παιχνίδι:

- Οι επιτελείς (Achievers), οι οποίοι επιθυμούν να κερδίσουν πόντους και γενικά να επιτύχουν μέσα στις παραμέτρους του παιχνιδιού, συλλέγοντας όλες τις ανταμοιβές και τα διακριτικά παιχνιδιών.
- Οι εξερευνητές (Explorers), οι οποίοι επιθυμούν να ανακαλύψουν όλους τους τομείς του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των κρυφών περιοχών και δυσλειτουργιών.
- Οι κοινωνικοποιητές (Socialisers), που προτιμούν να παίζουν παιχνίδια για την κοινωνική πλευρά, και όχι τόσο για το ίδιο το παιχνίδι.
- Οι δολοφόνοι (Killers), στους οποίους αρέσει ο ανταγωνισμός με άλλους παίκτες.
- Οι ολοκληρωτές (Completionists), οι οποίοι είναι συνδυασμοί τύπων Achiever και Explorer. Συμπληρώνουν κάθε πτυχή του παιχνιδιού (κύρια ιστορία, αναζητήσεις πλευράς, επιτεύγματα) ενώ βρίσκουν κάθε μυστικό μέσα σε αυτό.



Εικόνα 1-Το Διάγραμμα του Bartle

Στο παραπάνω διάγραμμα, ο οριζόντιος άξονας αντιπροσωπεύει προτίμηση για αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες έναντι της αλληλεπίδρασης με τον κόσμο και ο κάθετος άξονας αντιπροσωπεύει μια προτίμηση για δράση ή αλληλεπίδραση έναντι μίας άλλης δράσης ή αλληλεπίδρασης. Έτσι, οι επιτελείς είναι δραστήριοι στον κόσμο του παιχνιδιού, ενώ οι κοινωνικοποιητές προτιμούν να αλληλεπιδρούν με άλλους παίκτες.

Ο Bartle (1996) υποστήριξε ότι οι παίκτες τείνουν να ανήκουν σε μια πρωταρχική κατηγορία, αλλά παρασύρονται μεταξύ πολλών άλλων, ανάλογα με τη διάθεσή τους, την κατάσταση και το προτιμώμενο στόχο στο παιχνίδι. Έχοντας κατηγοριοποιήσει αυτούς τους τύπους παικτών, που αναφέρονται στον ίδιο εικονικό κόσμο και που εξακολουθούν να ενεργούν και να αλληλεπιδρούν στο ίδιο πεδίο, υποστήριξε ότι έτσι εξισορροπείται καλύτερα το παιχνίδι.

Κεφάλαιο 2

Στο κεφάλαιο αυτό εκθέτουμε κάποιες κοινωνιογλωσσολογικές θεωρίες σχετικά με τη γλώσσα, τις ποικιλίες της, τις γλωσσικές στάσεις, καθώς και το φαινόμενο του γλωσσικού δανεισμού και της επιρροής της αγγλικής γλώσσας.

2.1 Οι Ποικιλίες της Γλώσσας

Η γλώσσα, όπως και η κοινωνία στην οποία μιλιέται, είναι ένας ζωντανός οργανισμός. Βρίσκεται διαρκώς σε εξέλιξη, επηρεάζοντας η μία την άλλη. Η εξέλιξη της κοινωνίας δηλαδή, επηρεάζει την εξέλιξη του λεξιλογίου και της φρασεολογίας των μελών της, άρα η ίδια η γλώσσα αλλάζει ακολουθώντας τις κοινωνικές αλλαγές (Τσίγκου, 2020: 21). Ήδη από την εμφάνιση του ανθρώπινου είδους, η γλώσσα και η κοινωνία συνδέονται μεταξύ τους. Οι γλώσσες, δηλαδή, οφείλουν την ύπαρξή τους στην κοινωνία των ομιλητών τους, και εξελίσσονται μέσω αυτών (Τσίγκου, 2020). Όπως μια κοινότητα, ανάλογα με τη γεωγραφική θέση της, την ανάπτυξη στον πολιτικό, οικονομικό και κοινωνικό τομέα, το τεχνολογικό επίπεδο και την πνευματική της πρόοδο, διαμορφώνει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, έτσι και η γλώσσα, ως κοινωνικό προϊόν, αντικατοπτρίζει κατά κάποιον τρόπο τις ιδιαιτερότητες αυτές, με αποτέλεσμα οι ομιλητές της εκάστοτε γλωσσικής κοινότητας να χρησιμοποιούν διαφορετικές γλωσσικές ποικιλίες.

Η Τσίγκου (2020), ως προς τη γλώσσα και τη σχέση της με την κοινωνία παρατηρεί πως «η γλώσσα αποτελεί μέσο ανάπτυξης και διατήρησης σχέσεων ανάμεσα στα μέλη της κοινωνίας» (Τσίγκου 2020:17). Αποτελεί στοιχείο ταυτότητας του ομιλητή, αλλά και κοινό στοιχείο ταυτότητας και αλληλεγγύης ανάμεσα στα μέλη της κοινωνικής ομάδας, με παράλληλο ρόλο διαφοροποίησής τους από τα μη μέλη.

Σύμφωνα με τις Κακριδή και Χειλά (1996) η ιδέα ότι σε κάθε γλωσσική κοινότητα χρησιμοποιείται μία κοινή ομοιογενής γλώσσα είναι οπωσδήποτε διαδεδομένη καθημερινή αντίληψη. Ειδικότερα η εκπαίδευση έχει παραδοσιακά στηριχτεί σε αυτή την παραδοχή. Ακόμα κι αν εμείς θεωρούμε τους εαυτούς μας μονόγλωσσους, στην καθημερινότητά μας, ανάλογα με τον εκάστοτε σκοπό επικοινωνίας, χρησιμοποιούμε διαφορετικούς τύπους κάθε φορά (Calvet, 1999). Ο μύθος της ομοιογένειας της γλωσσικής πραγματικότητας και της υιοθέτησης μίας πρότυπης γλώσσας-νόρμας καλλιεργήθηκε και συνεχίζει να καλλιεργείται εξυπηρετώντας πολιτικούς,

κοινωνικούς και εθνικούς σκοπούς (Τσίγκου, 2020:30). Ωστόσο, η γλωσσολογία, κυρίως στο δεύτερο μισό του 20ού αιώνα, έδειξε ότι αυτή η παραδοχή συσκοτίζει την πραγματικότητα της γλωσσικής επικοινωνίας, η οποία είναι πολύ πιο περίπλοκη. Συγκεκριμένα, κάθε ομιλητής χρησιμοποιεί διαφορετικά τα στοιχεία της γλώσσας, ενώ ομάδες ομιλητών χαρακτηρίζονται από δικές τους γλωσσικές ποικιλίες. Ανάμεσα στα μέλη της ίδιας γλωσσικής κοινότητας δεν μπορεί να υπάρχουν ούτε δύο ομιλητές να μιλούν ακριβώς την ίδια γλώσσα με ακριβώς τον ίδιο τρόπο (Τσίγκου, 2020:29). Η πραγματικότητα συνεπώς χαρακτηρίζεται από εγγενή γλωσσική ανομοιογένεια και διαφοροποίηση, η οποία μπορεί να προκύπτει και από την ταυτότητα του χρήστη - ομιλητή και από τη συγκεκριμένη χρήση-περίσταση της ομιλίας. Το φαινόμενο αυτό ονομάζεται γλωσσική ποικιλία. Η Τσίγκου (2020: 41) παρατηρεί ότι «γλωσσική ποικιλία υφίσταται είτε όταν έχουμε δύο σημαίνοντα για το ίδιο σημαίνόμενο (άρα ποικιλία με βάση το χρήστη), είτε όταν διαφορετικά σημαίνόμενα εκφράζονται σε διαφορετικές περιστάσεις επικοινωνίας (ποικιλία με βάση τη χρήση)». Όσον αφορά τον τομέα της κοινωνιογλωσσολογίας, ο όρος γλωσσική ποικιλία «αναφέρεται σε οποιαδήποτε μορφή γλωσσικής πραγμάτωσης (γεωγραφικής διαλέκτου, προφοράς, κοινωνιολέκτου, ύφους ή επιπέδου χρήσης) την οποία ο γλωσσολόγος επιλέγει να επεξεργαστεί ως ξεχωριστή οντότητα για συγκεκριμένους σκοπούς (Trudgill στο Τσίγκου, 2020: 34). Η διάκριση, επομένως της γλωσσικής ποικιλίας «είναι τεχνητή και γίνεται για ερευνητικούς και διδακτικούς μόνο σκοπούς» (Τσίγκου, 2020: 43).

Η γλωσσική ποικιλία, όπως άλλωστε και η ίδια η γλώσσα, δηλώνει την ατομική και συλλογική ταυτότητα του χρήστη της (Τσίγκου, 2020). Είναι αυτό που ο Hoffman ονομάζει «ενωτική και διαχωριστική λειτουργία της γλώσσας» (Hoffman στο Τσίγκου, 2020: 46), καθώς, αποτελώντας αναγνωριστικό σημείο του ομιλητή και της ομάδας στην οποία ανήκει, λειτουργεί ενωτικά, για όσους βρίσκονται μέσα στην κοινωνική ομάδα, και διαχωριστικά για τους έξω από αυτή, κάτι που επιβεβαιώνεται από την ύπαρξη των συνθηματικών γλωσσών, που θα δούμε παρακάτω. Συνεπώς, οι ποικιλίες στη γλώσσα δεν είναι μόνο γλωσσικές, σχετίζονται συγχρόνως με κοινωνιολογικούς παράγοντες και την ισχύουσα κουλτούρα (Τσίγκου, 2020: 47).

Οι ποικιλίες με βάση τον χρήστη αποκαλύπτουν στοιχεία της ταυτότητας του ομιλητή. Τέτοια στοιχεία είναι π.χ. το φύλο, η γεωγραφική και κοινωνική καταγωγή,

το επάγγελμα. Οι διαφοροποιήσεις της γλώσσας στην περίπτωση των ποικιλιών αυτών δείχνουν είτε ποιος είσαι είτε ποιον κοινωνικό ρόλο «υποδύεσαι» στη συγκεκριμένη περίπτωση. Ταξινομούνται σε: γεωγραφικές ποικιλίες, κοινωνικές ποικιλίες, ή αλλιώς κοινωνιολέκτους και χρονικές ποικιλίες.

- Οι γεωγραφικές ποικιλίες χωρίζονται συμβατικά σε διαλέκτους και ιδιώματα. Γενικά, ως διάλεκτοι χαρακτηρίζονται γλωσσικές ποικιλίες που μιλιούνται σε συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή (Κακριδή-Φερράρι. 2007). Ο Κοντοσόπουλος στο Τσίγκου (2020: 58) υπογραμμίζει ως ειδοποιό διαφορά της διαλέκτου από το ιδίωμα, τόσο στην έκταση της γεωγραφικής περιοχής όπου ομιλείται η συγκεκριμένη ποικιλία, όσο και στη διαφοροποίηση από την κοινή γλώσσα. Πρόκειται στην ουσία για μία γλώσσα όπου θα δυσκολευτεί να κατανοήσει ένας μη ντόπιος (π.χ. ποντιακά, κυπριακά), ενώ ιδιώματα ονομάζονται μικρότερης έκτασης τοπικές ποικιλίες χωρίς μεγάλες διαφορές από την κοινή ή από κάποια διάλεκτο, της οποίας πολλές φορές θεωρούνται υποδιαίρεσεις (π.χ. το ιδίωμα της Μάνης, τα δωδεκανησιακά ιδιώματα). Οι διαφορές δηλαδή του ιδιώματος από την κοινή γλώσσα έγκειται κυρίως σε φωνολογικό- λεξιλογικό και μορφοσυντακτικό επίπεδο και για αυτό δεν δυσχεραίνεται η κατανόηση από τους μη ντόπιους (Τσίγκου, 2020).
- Οι κοινωνικές ποικιλίες, σύμφωνα με τους Κακριδή κ.α. (1999), δηλώνουν στοιχεία της κοινωνικής ταυτότητας του ομιλητή και έχουν άμεση σχέση κοινωνική διαστρωμάτωση μίας γλωσσικής κοινότητας (Hatim and Mason στο Τσίγκου, 2020), μιας και ο τρόπος ομιλίας του καθενός επηρεάζεται από παράγοντες όπως είναι η ηλικία (π.χ. ιδιώματα των νέων), το φύλο (διαφοροποίηση γλωσσικών συνηθειών ανδρών-γυναικών), η μόρφωση (π.χ. λόγια έναντι λαϊκής γλώσσας), η κοινωνική θέση (π.χ. γλώσσες περιθωρίου), η ιδεολογία (π.χ. ιδίωμα της Αριστεράς), το επάγγελμα ή η ασχολία (π.χ. «ειδικές γλώσσες» νομικών, στρατιωτικών, ναυτικών, χρηματιστών, μηχανικών αυτοκινήτων, μπογιατζήδων κ.λπ.) Στη συνέχεια της παρούσας μελέτης θα παρουσιάσουμε πιο αναλυτικά την κοινωνιολέκτο, καθώς η ίδια η κοινωνιολέκτο των ΠΗΠ αποτελεί και κύριο θέμα της εργασίας μας.

- Οι χρονικές ποικιλίες, ή αλλιώς χρονική διάλεκτος, αντικατοπτρίζουν τις αλλαγές της γλώσσας στην πορεία του χρόνου (Hatim & Mason, 1990, στο Τσίγκου, 2020: 81). Σύμφωνα μάλιστα με τη Baker (1992) όπως αναφέρεται στο Τσίγκου (2020), το περιεχόμενο της σημασίας της χρονικής διαλέκτου είναι διττό: από τη μία αφορά λεξιλογικές μονάδες και δομές στρέφοντας τη μελέτη σε διαφορετικές περιόδους της ιστορίας της γλώσσας (πχ γραφή της γενιάς του '30 σε αντιπαράβολή με τους σύγχρονους ποιητές του 21^{ου} αιώνα), από την άλλη αναφέρεται στον τρόπο ομιλίας διαφορετικών ηλικιακών μονάδων κατά την ίδια χρονική περίοδο.

Ωστόσο, πολλές φορές οι γεωγραφικές και οι κοινωνικές ποικιλίες εμφανίζουν ομοιότητες ανάμεσά τους, με κύρια κριτήρια τα όρια και την απόσταση (Trudgill στο Τσίγκου, 2020: 72). Ακόμη και η κοινωνική ποικιλία συγχέεται με τη χρονική διάλεκτο. Για παράδειγμα, αυτό που ονομάζουμε *γλώσσα των νέων*, θα μπορούσαμε μάλιστα να το ταξινομήσουμε στη χρονική διάλεκτο, καθώς αφορά τρόπο ομιλίας ατόμων συγκεκριμένης ηλικίας, από την άλλη το εντάσσουμε στην κοινωνική διάλεκτο, μιας και οι νέοι ανήκουν σε μία κοινωνική ομάδα με χαρακτηριστικά κοινωνικής ταυτότητας. Πολλές φορές, η διάκριση μεταξύ τους δεν είναι πάντοτε σαφής «καθώς χαρακτηριστικά μίας γεωγραφικής ποικιλίας μπορούν κάλλιστα να γίνουν αντιληπτά ως κοινωνικά χαρακτηριστικά, και το αντίστροφο» (Τσίγκου, 2020:72)

Οι ποικιλίες με βάση τη χρήση ονομάζονται συνήθως **επίπεδα ύφους** [registers] και έγκεινται στον τύπο της εκάστοτε περίπτωσης επικοινωνίας (Halliday, 1978). Η κατάλληλη επιλογή επιπέδου ύφους είναι μέσα στις δυνατότητες του ομιλητή και γίνεται συνήθως αυτόματα. (Κακριδή κ.α., 1996). Άλλωστε, όπως υπογραμμίζει ο Trudgill στο Τσίγκου (2020) στην ποικιλία της γλώσσας δεν παίζουν ρόλο μόνο κοινωνικοί παράγοντες του ομιλητή, αλλά και το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο εκείνος βρίσκεται.

Σύμφωνα με τους Κακριδή κ.α. (1996), η ποικιλία ως προς τη χρήση ορίζεται από τις παρακάτω διαστάσεις:

- Το στόχο και το θέμα της επικοινωνιακής περίπτωσης (πχ αγορά στην Βουλή)
- Το τύπο κειμένου, που με τη σειρά του ορίζεται από διαφορετικές συμβάσεις (για παράδειγμα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομίου)

- Τις σχέσεις ανάμεσα στους ομιλητές, ή την εξουσία του που έχει ο ομιλητής ως προς τους συνομιλητές του (λχ συνομιλία ενός εργοδότη με τους υπαλλήλους ή με τη σύζυγό του).

Ακόμη, οι Hatim and Mason (στο Τσίγκου 2020: 38) ορίζουν τρεις παράγοντες ως προς τη χρήση που επηρεάζουν την ομιλία:

1. Το κανάλι που μεταδίδεται το μήνυμα
2. Την τυπική γλωσσική οργάνωση
3. Τις συνθήκες επικοινωνίας

Στην πραγματικότητα της επικοινωνίας όλες αυτές οι διαστάσεις τέμνονται και αλληλεπιδρούν με αποτέλεσμα τα επίπεδα ύφους να μην είναι αυτόνομα και πραγματικά ξεχωριστά. Συγχρόνως, στοιχεία από διαφορετικά επίπεδα λόγου είναι πιθανόν να παρεισφρέουν στην ίδια πρόταση ή κείμενο. Η ταυτότητα του συνομιλητή, το πλαίσιο της συζήτησης, το κανάλι ή η αιτία της επικοινωνίας είναι παράγοντες που επηρεάζουν τις γλωσσικές παραγωγές μας, ορίζοντας διαφορετικά επίπεδα γλώσσας ή επίπεδα ύφους.

Ο Halliday (1978) τονίζει ότι οι ποικιλίες με βάση τη χρήση έγκεινται σε σημασιολογικό επίπεδο, καθώς από μία έννοια εκφράζονται διαφορετικές σημασίες.

Όσον αφορά τη σχέση ύφους και γλωσσικής ποικιλίας, η Τσίγκου (2020) αναφέρει ότι *«η γλωσσική ποικιλία ως χαρακτηριστικό της κοινωνικής πλευράς της γλώσσας οφείλεται στις διαφορετικές χρήσεις που οι ομιλητές της ίδιας γλώσσας κάνουν ανάλογα με το σκοπό τους και το τι θέλουν να πουν, διενεργώντας επιλογές σε όλα τα επίπεδα-φωνητικό, φωνολογικό, μορφολογικό, συντακτικό, λεξιλογικό και πραγματολογικό ανάλογα με τις συνθήκες με τις οποίες εκτυλίσσεται επικοινωνία: ποιος μιλάει σε ποιόν, για ποιο θέμα, κάτω από ποιες συνθήκες χώρου- χρόνου κτλ, αλλά και ανάλογα με επιπρόσθετους εξωγλωσσικούς παράγοντες όπως η γεωγραφική προέλευση, η ηλικία το φύλο, η κοινωνικο-οικονομική κατάσταση, η κοινωνική τάξη, η θρησκεία, το επάγγελμα. Το μορφωτικό επίπεδο, η παιδεία, οι πολιτικές πεποιθήσεις, η προσοχή στον τρόπο ομιλίας, οι υφολογικές επιλογές ανάλογα με την περίσταση κ.α.»* (Τσίγκου, 2020: 33-34).

2.2 Κοινωνικές Γλωσσικές Ποικιλίες

Οι όροι «κοινωνιόλεκτος» και «κοινωνιογλώσσα» (sociolect), χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν το διαφορετικό κώδικα επικοινωνίας που έχουν ενστερνιστεί διάφορες κοινωνικές ομάδες του πληθυσμού, με την παράλληλη επιρροή κοινωνικών παραγόντων. Ειδικότερα, ως κοινωνιόλεκτος ορίζεται «ο τρόπος ομιλίας με λεξιλογικά, πραγματολογικά και δομικά χαρακτηριστικά που χρησιμοποιείται υπό ορισμένες συνθήκες επικοινωνίας και είναι μέρος της γλωσσικής συνείδησης μιας κοινότητας» (Ανδρουτσόπουλος, 2001). Ενώ σε αρχική μορφή συνεπαγόταν με την κάστα, η άμβλυνση των κοινωνικών διαφορών ανάμεσα στις τάξεις και οι ανακατανομές στην κοινωνική διαστρωμάτωση, πλέον είναι σαφές ότι είναι πολλοί οι παράγοντες που μπορούν να ορίσουν τη συμμετοχή (ή μη) ενός ατόμου σε μία κοινωνική ομάδα (Τσίγκου, 2020). Πράγματι, όπως τονίζει ο Ντάλτας (1997), ένα άτομο μπορεί να οριστεί κοινωνικά από τη συμμετοχή του ή μη σε διάφορες ομάδες, είτε βιολογικές (φύλο, φυλή, συγγένεια, ηλικία, κ.ά.) είτε κοινωνικο-ψυχολογικές (εκκλησία, έθνος, κοινωνική τάξη, επάγγελμα κ.ά.). Η γλώσσα, ως κοινωνικό προϊόν, αντικατοπτρίζει την ποικιλία αυτή.

Ο επιστημονικός κλάδος που ασχολείται με τις κοινωνιολέκτους είναι η Κοινωνιογλωσσολογία, αντικείμενο μελέτης της οποίας αποτελεί «η ανάλυση της γλώσσας ως κοινωνικής πρακτικής, η οποία καθορίζεται από την ηλικιακή, γεωγραφική και εθνοτική κατανομή τόσο σε μονογλωσσικές όσο και σε πολυγλωσσικές κοινότητες. Ενδιαφέρεται να περιγράψει τη γλωσσική χρήση ως ένα κοινωνικό φαινόμενο και, όπου είναι δυνατόν, επιχειρεί να ανακαλύψει αιτιακές σχέσεις μεταξύ γλώσσας και κοινωνίας, εξετάζοντας τη συνεισφορά της γλώσσας στη δημιουργία της κοινότητας, καθώς και το πώς οι κοινότητες διαμορφώνουν τη γλώσσα τους μέσω της χρήσης» (Κωστούλα- Μακράκη, 2002). Άλλωστε, σύμφωνα

με την Τσίγκου (2020) η κοινωνιογλωσσολογία, και ως εκ τούτου η γλωσσολογία, μελετούν τη σχέση μεταξύ γλώσσας και κοινωνίας. Μάλιστα, ο Calvet (2002) σημειώνει ότι αντικείμενο της γλωσσολογίας δεν είναι απλά και μόνο η ίδια η γλώσσα, αλλά και η κοινωνία από γλωσσικής άποψης.

Η ταξινόμηση και η αναγνώριση των γλωσσικών κοινωνικών ποικιλιών ή κοινωνιολέκτων εξαρτάται από το τι ορίζεται εκάστοτε ως κοινωνική ομάδα. Ο Wilkon (στον Lewandowski, 2010) υποστηρίζει επίσης ότι η κύρια προϋπόθεση για μια κοινωνιόλεκτο είναι η ύπαρξη μιας κοινωνικής ομάδας της οποίας τα μέλη διατηρούν ισχυρούς δεσμούς (επαγγελματικούς, κοινωνικούς ή πολιτιστικούς) που δημιουργούνται μέσω συχνών επαφών μεταξύ τους. Εάν πρόκειται να εξελιχθεί μια κοινωνιόλεκτος, η ομάδα των χρηστών της πρέπει να είναι σταθερή, να έχει μια καθιερωμένη παράδοση και να επιδεικνύει μια αίσθηση διαφορετικότητας από άλλες ομάδες.

Ο Grabias (1994, στον Lewandowski, 2010), που μελέτησε της κοινωνικές διαλέκτους της Πολωνίας, προτείνει τρία κριτήρια για την ταξινόμησή τους: τον επαγγελματισμό (τη χρησιμότητά τους στην επαγγελματική δραστηριότητα μιας ομάδας), τη μυστικότητα (την ικανότητα να κωδικοποιούν πληροφορίες και να τις διαθέτουν σε επιλεγμένα πρόσωπα) και την εκφραστικότητα (τη δήλωση στάσεων απέναντι στην εξωγλωσσική πραγματικότητα). Έτσι, προκύπτει η διάκριση των κοινωνιολέκτων σε επαγγελματικές και εκφραστικές. Η Τσίγκου (2020) υπογραμμίζει ότι σύμφωνα με τα κοινωνικά στερεότυπα, η κοινωνιόλεκτος συνδέεται άμεσα με το κύρος ή γόητρο, έχοντας άμεση σχέση με το πόσο «ψηλά» βρίσκεται κανείς στην κοινωνία. Σύμφωνα με την Δελβερούδη (2001), η κοινωνική θέση ενός ατόμου είναι ο σπουδαιότερος παράγοντας ομαδοποίησης και αυτός που έχει μελετηθεί εκτενέστερα. Παράγοντας που επηρεάζει επίσης την γλώσσα της κοινωνικής ομάδας δεν άλλος από την ηλικία (βλ γλώσσα των νέων) αλλά και το επάγγελμα. Στην περίπτωση αυτή, στην επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ίδιας επαγγελματικής ομάδας, παρατηρούνται ειδικά λεξιλόγια, που στην αγγλόφωνη βιβλιογραφία αναφέρονται συνήθως με τον όρο register και στη γαλλόφωνη με τον όρο langues spéciales ή και με τον μειωτικό όρο jargon. Ακόμα, μέσω της γλώσσας μπορούμε να αναγνωρίσουμε ομάδες με κοινά ενδιαφέροντα και ασχολίες, όπως είναι οι διανοούμενοι, οι οπαδοί ποδοσφαιρικών ομάδων, οι θιασώτες ενός κόμματος ή μιας πολιτικής τάσης, οι φαντάροι. Άλλωστε, Το λεξιλόγιο και η φρασεολογία που

χρησιμοποιείται σε κάθε κοινωνιόλεκτο εξαρτάται από τους τομείς ενδιαφέροντος κάθε κοινωνικής ομάδας (Τσίγκου, 2020).

Όπως είπαμε, το αίσθημα αυτοπροσδιορισμού σε μία ομάδα, σε συνδυασμό με τη δημιουργία κοινής ταυτότητας, είναι ένας από τους κύριους λόγους ύπαρξης της κοινωνιολέκτο, ενώ η μη ύπαρξη αυτής αποτελεί εξαιρετικό παράγοντα για τα μη μέλη της κοινωνικής ομάδας. Άλλωστε, η γλώσσα ως κώδικας, όπως και ο τρόπος ένδυσης, μπορεί να λειτουργεί ως εισιτήριο στην ομάδα ή, αντίθετα, να είναι κριτήριο αποκλεισμού από αυτήν (Andersson & Trudgill, στο Δελβερούδη, 2001).

Ο Grabias (1994 στον Lewandowski, 2010) υποστηρίζει ότι η αλληλεξάρτηση μεταξύ γλώσσας και κοινωνίας είναι πιο εμφανής στις κοινωνιολέκτους από ό,τι σε οποιαδήποτε άλλη ποικιλία γλώσσας. Αυτό συμβαίνει επειδή μια κοινωνική ομάδα δημιουργεί τη δική της γλώσσα και, ταυτόχρονα, η γλώσσα αυτή διαμορφώνει και ενισχύει την εν λόγω ομάδα. Αρχικά, όπως έχουμε δει, μία κοινωνιόλεκτος συνδέει άτομα με την κοινότητα των χρηστών της και αποδίδει κύρος στην ομάδα αυτή. Λειτουργεί επίσης ως σημαντικός δείκτης ταυτότητας, διακρίνοντας έτσι μια συγκεκριμένη ομάδα από άλλες. Τέλος, και ίσως το πιο σημαντικό σύμφωνα με τον Lewandowski (2010), μια κοινωνιόλεκτος, όπως κάθε γλώσσα, παρέχει εργαλεία για την ερμηνεία της πραγματικότητας και επιβάλλει στους χρήστες της μια συγκεκριμένη εικόνα του κόσμου για κάθε ομάδα, ενισχύοντας τις κοινωνικές αξίες που έχει μια συγκεκριμένη ομάδα. Αυτή η λειτουργία έρχεται στο προσκήνιο ιδιαίτερα στις γλώσσες των βίαιων ομάδων: μια βίαιη ομάδα δημιουργεί μια βίαιη γλώσσα, η οποία με τη σειρά της εδραιώνει τα πρότυπα συμπεριφοράς της ομάδας (Grabias, 2001 στο Lewandowski, 2010).

Όπως σημειώνει η Τσίγκου (2020), η κοινωνιόλεκτος μπορεί να διακρίνεται σε επιμέρους ποικιλίες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι εκείνο της Σελλά σχετικά με την κοινωνιόλεκτο του στρατού (παρατίθεται στο Τσίγκου, 2020: 70), σύμφωνα με την οποία η κοινωνιόλεκτος αυτή διακρίνεται σε τέσσερις υποκατηγορίες: α) την ορολογία της διοίκησης, β) τη σχετική με τα χρησιμοποιούμενα τεχνικά μέσα ορολογία, γ) την γλωσσική ποικιλία που χρησιμοποιούν οι αξιωματικοί απευθυνόμενοι στους οπλίτες και δ) τη γλωσσική ποικιλία που χρησιμοποιούν μεταξύ τους οι στρατιώτες. Επομένως, για να ορίσουμε και να οριοθετήσουμε την εκάστοτε κοινωνιόλεκτο πρέπει να είμαστε σίγουροι για το τι ακριβώς μελετάμε από

κοινωνικής άποψης σχετικά με τον τρόπο έκφρασης και επικοινωνίας των χρηστών συγκεκριμένης κοινωνικής ομάδας με συγκεκριμένο σκοπό επικοινωνίας, καθώς όπως είδαμε, όσο ο σκοπός αυτός αλλάζει, τόσο μεταβάλλονται και τα χαρακτηριστικά της γλωσσικής ποικιλίας που χρησιμοποιείται.

Στο ευρύτερο πλαίσιο των κοινωνιολέκτων ανήκουν και οι ειδικές γλώσσες, δηλαδή οι διάλεκτοι επαγγελματικών ομάδων, καθώς αποτελούν και αυτές κοινωνικές ομάδες (Τσίγκου, 2020). Λέγοντας ειδική γλώσσα, εννοούμε μία γλώσσα η οποία χρησιμοποιείται μόνο από επαγγελματικές ομάδες ατόμων σε ειδικές περιστάσεις (Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής Γλώσσας). Οι ειδικές γλώσσες συνανήκουν αυτές στην κοινή γλώσσα και αντιστοιχούν στην κοινωνική και επαγγελματική κατανομή και ειδίκευση της κοινωνίας. (Δελβερούδη, 2001). Όμως, οι ειδικές γλώσσες δεν περιορίζονται μόνο στην ορολογία. Περιλαμβάνουν επίσης συγκεκριμένες εκφράσεις, μορφολογικές ιδιαιτερότητες και προτιμήσεις σε συντακτικές δομές, όπως πχ στην παθητική φωνή ή στην απρόσωπη σύνταξη (Τσίγκου, 2020:71). Για το λόγο αυτό, δεν πρέπει να ταυτίζονται με τα ειδικά λεξιλόγια, δηλαδή τις ορολογίες ή ζαργκόν. Η διαφοροποίηση των ειδικών γλωσσών από τη γενική γλώσσα υπηρετείται κυρίως από τα ειδικά λεξιλόγια. Σύμφωνα με την Δελβερούδη (2001), το ειδικό λεξιλόγιο είναι ένας τεχνικός όρος της γλωσσολογίας που απλά αναφέρεται στο λεξιλόγιο και σε άλλα γλωσσικά χαρακτηριστικά που συνδέονται με συγκεκριμένα θέματα και δραστηριότητες. Σύμφωνα με τους Andersson και Trudgil (στο Δελβερούδη 2001) τα ειδικά λεξιλόγια δεν είναι τα ίδια αργκό, αλλά μπορούν να εμπεριέχουν την αργκό, φτάνει το ειδικό λεξιλόγιο να είναι ανεπίσημο. Οι γιατροί για παράδειγμα μπορεί να λένε στους ασθενείς ότι θα ελέγξουν τα αντανακλαστικά τους, αλλά σε έναν συνάδελφο μπορεί να αναφέρουν ότι έλεγξαν τα τινάγματά τους. Ο ασθενής αφήνει ένα δείγμα των ιστών του για εξέταση, αλλά οι γιατροί μπορεί να πούνε πως στέλνουν λίγο κρέας στο εργαστήριο. Ως ασθενής μπορεί να πηγαίνετε στο τμήμα ακτινογραφιών, αλλά οι “από μέσα” μπορεί να το λένε ακτίνες. Αυτές οι λέξεις δεν ορίζονται σε βιβλία ιατρικής, όμως μαθαίνονται και χρησιμοποιούνται στην πράξη. Στα περισσότερα είδη εργασίας υπάρχει ταυτόχρονα, εντός του ειδικού λεξιλογίου, μια επίσημη ορολογία και μια ανεπίσημη ορολογία ή εξειδικευμένη αργκό.

Σύμφωνα με τη Δελβερούδη (2001), ένα ακόμα γεγονός που καθιστά δύσκολη την κατηγοριοποίηση του κάθε ομιλητή σε μία συγκεκριμένη κοινωνική ποικιλία είναι η πολυπλοκότητα των ρόλων μας μέσα στην κοινωνία. Τα μέλη μιας κοινωνίας

μεταβαίνουν από τον ένα ρόλο στον άλλο, και κατά συνέπεια από τη μια γλωσσική ποικιλία στην άλλη. Μπορεί να μην μπορούμε να αλλάξουμε την ηλικία μας, αλλά σίγουρα κατά το πέρας της ζωής μας, ή ακόμα και μέσα σε μία μόνο μέρα αλλάζουμε πολλούς ρόλους και κατά συνέπεια γλωσσικές επιλογές. Για να γίνει πιο σαφές το παραπάνω, ας δούμε το παρακάτω παράδειγμα. Ένας νέος ηλικιακά γιατρός, μπορεί να είναι παράλληλα και μέλος λέσχης σκακιού, σύντροφος, πατέρας κοκ. Καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας του, θα αλλάξει πολλούς ρόλους που με τη σειρά τους θα επηρεάσουν και τον τρόπο που μιλάει. Με τους συναδέλφους του, μιλώντας για δουλειά, θα χρησιμοποιήσει την ειδική γλώσσα της επαγγελματικής ομάδας των ιατρών, έπειτα στην καφετέρια με έναν φίλο του, ίσως μιλήσει τη γλώσσα των νέων, στη λέσχη σκακιού θα χρησιμοποιήσει την κοινωνιόλεκτο των παικτών σκακιού κοκ.

Συνοψίζοντας, ο καθένας από εμάς, ακολουθώντας το βασικό ένστικτο, επηρεαζόμενος φυσικά από την ιδιόλεκτο, για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω, αλλά και την ανάγκη της επικοινωνίας, σχηματίζει τα δικά του κανάλια, τους δικούς του τρόπους ομιλίας και ενίοτε δημιουργεί νέες γλώσσες. Είναι αυτή η ανάγκη μας, η οποία αντικατοπτρίζει τόσο τις επιταγές της ζωής μέσα σε μία κοινωνία, όσο και η εξέλιξη της τελευταίας, που δημιουργεί την εξέλιξη, την αλλαγή αλλά και τη δημιουργία των γλωσσών. Άλλωστε, σύμφωνα με τη Φραγκουδάκη (2001), αντίθετα με όλα τα λοιπά ανθρώπινα, που ο χρόνος με την αλλαγή και την αλλοίωση τα φθείρει έως και τα εξαφανίζει, η γλώσσα είναι το μόνο κοινωνικό φαινόμενο που έχει την ενδιαφέρουσα ιδιοτυπία να διαρκεί στον χρόνο επειδή αλλάζει και αλλοιώνεται. Κατά το πέραςμα των γενεών, τη δημιουργία νέων ιδεών και νέων τρόπων σκέψης, εμφανίζονται και νέες ανάγκες επικοινωνίας, στις οποίες οι γλώσσες ανταποκρίνονται με την αλλοίωση και την αλλαγή. Όπως μάλιστα έχει γράψει ο Μιχάλης Σετάτος (παρατίθεται στο Φραγκουδάκη, 2001: 47), «η γλώσσα αναγκαστικά προσαρμόζεται στις νέες ανάγκες επικοινωνίας, η χρήση του λόγου εισάγει νέα στοιχεία στη γλωσσική δομή, και έτσι αλλάζουν οι γλώσσες».

2.3 Συνθηματικές Γλώσσες

Σε σπάνιες περιπτώσεις κοινωνιολέκτων, η διαφοροποίηση φτάνει σε τέτοιο βαθμό, ώστε να είναι αδύνατη η κατανόησή τους από ομιλητές που δεν ανήκουν στη συγκεκριμένη κοινωνική ομάδα, οπότε γίνεται λόγος για *συνθηματικές γλώσσες* ή

αντιγλώσσες. Ο Halliday δηλώνει ότι οι αντι-γλώσσες (όρος εισαγόμενος από τον ίδιο) δημιουργούνται με πρότυπο τη νόρμα για να αντιταχθούν σε αυτή, και κυρίως στην κοινωνία που τη μιλά (Halliday στο Τσίγκου, 2020: 76). Εμφανίζονται κυρίως σε περιθωριακές ομάδες με παράνομες δραστηριότητες, αλλά και από γενικά αντισυμβατικές ομάδες που δεν είναι απαραίτητο να εκτρέπονται (Τσίγκου, 2020). Κύρια λειτουργία αυτών των ποικιλιών, που συνήθως εντοπίζονται σε ομάδες του “περιθωρίου” είναι η κρυπτική/ συνθηματική. Σε αυτές τις ποικιλίες υπάγονται τα καλλιαρντά των ομοφυλόφιλων “της πιάτσας”, η αργκό στη Γαλλία, που αρχικά ήταν η γλώσσα των κακοποιών, ή στην Αγγλία η λεγόμενη cant (Τριανταφυλλίδης, 1993).

Σύμφωνα με την Τσίγκου (2020: 77) οι συνθηματικές γλώσσες:

- Δημιουργούνται ως αντίδραση στο κατεστημένο,
- Αποτελούν στοιχείο ταυτότητας των ομιλητών τους,
- Χαρακτηρίζονται από δημιουργικότητα και φαντασία.

Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με την Τσίγκου, χρησιμοποιείται η τεχνική της αναλεξικοποίησης, δηλαδή αντικατάσταση παλαιότερων τύπων λέξεων από νέους τύπους, και υπερλεξικοποίησης, δηλαδή δημιουργία πολύ περισσότερων λέξεων από όσες στη γλώσσα. Πολλές φορές συναντάμε μεθόδους σύντμησης ή/ και λεξιπλασίας, με αναγραμματισμούς ή/και ανασυλλαβισμούς. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν λέξεις από την κοινή γλώσσα, με τελείως διαφορετικό περιεχόμενο (μεταφορική σημασία). Ακόμη, όπως θα δούμε και στην κοινωνιόλεκτο των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών που μελετάμε στη συγκεκριμένη εργασία, εντοπίζεται ο δανεισμός ξένων λέξεων με αφομοίωσή τους στην ελληνική και μερική αλλοίωση της σημασίας τους.

Τέλος, δεδομένου ότι μιλάμε για ίδια σύνταξη και γραμματική, μα διαφορετικό λεξιλόγιο, για θεματικές που ενδιαφέρουν τα μέρη της κοινωνικής ομάδας, η παρατήρηση αυτή, όπως τονίζει η Τσίγκου (2020) οδηγεί πολλούς μελετητές να υποστηρίζουν ότι δεν πρόκειται για γλώσσα, αλλά για λεξιλόγιο, που πολλές φορές μάλιστα εμπλέκεται με το ειδικό λεξιλόγιο, το οποίο, όπως είδαμε, έχει να κάνει με συγκεκριμένες επαγγελματικές ομάδες. Δηλαδή η ζαργκόν συγγέεται συχνά με την αργκό. Οι όροι αυτοί, σύμφωνα με την Τσίγκου, αντιπροσωπεύουν δύο διαφορετικά γλωσσικά φαινόμενα, «που όμως συνυπάρχουν, όταν ένας όρος επαγγελματικής ζαργκόν χρησιμοποιείται με κρυπτική διάθεση, προκειμένου οι συνομιλούντες

επαγγελματίες να μη γίνουν κατανοητοί από τους μη ασκούντες το επάγγελμά τους» (Τσίγκου, 2020: 81), φαινόμενο που περιγράφεται από τον όρο jargon, που αποτελεί συνύπαρξη των λέξεων jargon και argot.

2.4 Ιδιόλεκτος

Όπως έχουμε ήδη πει, ο καθένας μας μιλάει και γράφει με το δικό του τρόπο. Όπως μάλιστα τονίζει ο Newmark (στο Τσίγκου 2020 :85), «πιθανόν λίγοι μόνο άνθρωποι να μπορούν να γράψουν 500 λέξεις δίχως να χρησιμοποιήσουν μία ή δύο ιδιαίτερες παραλλαγές, χαρακτηριστικές της ομιλίας τους. Οι διαφορές και οι ομοιότητες στον τρόπο ομιλίας του καθενός, αποτελούν την ιδιόλεκτο κάθε ομιλητή (Crystal στο Τσίγκου, 2020: 85). Είναι δηλαδή ο τρόπος που μιλάει ο καθένας μας σε κάθε περίπτωση, επηρεαζόμενος από όλες τις συνθήκες που είδαμε παραπάνω (χώρος-χρόνος-περίσταση- ηλικία κα) αποτελώντας έτσι το προσωπικό του γλωσσικό αποτύπωμα στον κόσμο της επικοινωνίας, γραπτής και προφορικής (Τσίγκου, 2020), και ταυτόχρονα ορίζοντας την ταυτότητά του. Χαρακτηριστικά της ιδιολέκτου μπορεί να είναι η χρήση ιδιαίτερων μορφο-συντακτικών δομών, αγαπημένων στον ομιλητή εκφράσεων, ιδιαίτερης προφοράς ορισμένων λέξεων κ.α (Hatim and Mason, στο Τσίγκου, 2020: 86). Αν για παράδειγμα αποκωδικοποιήσουμε τον τρόπο ομιλίας κάποιου ατόμου, θα βγάλουμε συμπεράσματα για τον ίδιο σχετικά με την ηλικία, το φύλο, την καταγωγή, τη μόρφωση, το επάγγελμά του κ.α. Το να περιγράψει κανείς την ιδιόλεκτο ενός ατόμου μπορεί να αποδειχτεί τόσο σύνθετο όσο και να περιγράψει το χαρακτήρα του (Τσίγκου, 2020).

2.5 Κοινωνική Διγλωσσία

Οι γλωσσολόγοι διαχώρισαν την αυστηρή διγλωσσία (bilingualism), κατά την οποία το άτομο μαθαίνει, μέσω διδασκαλίας ή άτυπα, από την αρχή και ταυτόχρονα δύο νόρμες γλωσσών, τη μητρική και τη δεύτερη ξένη γλώσσα, από την κοινωνική διγλωσσία (diglossia) κατά την οποία το άτομο μαθαίνει διαφορετικές μορφές της ίδιας γλώσσας (Ανδρουλάκης, 2008: 122). Η έννοια κοινωνική διγλωσσία εισήχθη το 1959 από τον Ferguson για να περιγράψει τη συνύπαρξη δύο ή περισσότερων ποικιλιών της ίδιας γλώσσας σε μία γλωσσική κοινότητα, που ως εκ τούτου μπορεί να οδηγήσει στη χρήση μίας εξ αυτών ως υψηλού κύρους ποικιλία και της/των άλλης/ άλλων ως χαμηλού κύρους ποικιλία-ες (Τσίγκου, 2020: 73).

Σχετικά με την κοινωνική διγλωσσία, οι Αρχάκης και Κονδύλη (2011: 99-101) κάνουν τις εξής παρατηρήσεις:

- Η υψηλή ποικιλία (Y) χρησιμοποιείται σε επίσημες περιστάσεις ενώ η χαμηλή (X) σε ανεπίσημες
- Η Y έχει υψηλότερο κύρος και θεωρείται ανώτερη σε σχέση με την X
- Η Y απαντάται περισσότερο στη λογοτεχνία
- Κάθε ποικιλία κατακτάται με διαφορετικό τρόπο (πχ εκπαίδευση, οικογένεια, συναναστροφές κα)
- Η Y έχει κωδικοποιηθεί σε λεξικά, γραμματικές κτλ, ενώ η X όχι
- Πολλές λέξεις είναι κοινές και στις δύο ποικιλίες
- Πολλές φορές προκύπτουν νέες γλωσσικές μορφές μέσα από τη συνύπαρξη υψηλής και χαμηλής ποικιλίας
- Η Y έχει δομή συνθετικής γλώσσας ενώ η X αναλυτικής γλώσσας
- Οι φωνολογικές διαφορές μεταξύ των δύο είναι ελάχιστες και μη σημαντικές

Χαρακτηριστικό παράδειγμα στην Ελλάδα, όπως υπενθυμίζει η Τσίγκου (2020) είναι το γλωσσικό ζήτημα, ήτοι η διαμάχη της καθαρεύουσας ως υψηλής και της δημοτικής ως χαμηλής. Ακόμα ένα παράδειγμα είναι η συνύπαρξη της κοινής γλώσσας ως υψηλής, που διδάσκεται στα σχολεία και γενικά αποτελεί την επίσημη γλώσσα, με τοπικές διαλέκτους ως χαμηλής, όπως πχ τα αρβανίτικα, που ομιλούνται μόνο στα πλαίσια της κοινότητας ή/ και της οικογένειας, όλο και λιγότερο πλέον, γι' αυτό και βρίσκονται υπό εξαφάνιση.

Όπως και να χει, αυτό που δεν πρέπει να ξεχνάμε είναι πως κάθε γλωσσική ποικιλία όσο διατηρείται από μία ομάδα ομιλητών, και ακριβώς επειδή διατηρείται, εξυπηρετεί τις κατάλληλες για την περίπτωση επικοινωνιακές τους ανάγκες (Montgomery στο Τσίγκου, 2020: 49). Συνεπώς «όλες οι γλωσσικές ποικιλίες είναι ίσες, όπως και όλες οι γλώσσες είναι ίσες». (Τσίγκου, 2020: 49). Όσο υπάρχουν και εξελίσσονται παράλληλα με την κοινή-πρότυπη γλώσσα, η οποία εξυπηρετεί τη βασική ανάγκη της αμοιβαίας κατανόησης μεταξύ όλων των ομιλητών, υπάρχουν και εξελίσσονται για να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των χρηστών τους και για αυτό και μόνο είναι όλες τους σημαντικές.

2.6 Ποικιλότητα λόγω συνύπαρξης/επαφής στον γεωγραφικό και κοινωνικό χώρο:

Γλωσσική Επαφή-Γλωσσολογία Επαφής

Μετά τις γεωγραφικές, κοινωνικές και λειτουργικές ποικιλίες, υπάρχει και μια τέταρτη σημαντική διάσταση ποικιλότητας, η οποία σχετίζεται με τη γλωσσική επαφή. Το έργο του U. Weinreich, *Languages in Contact* (1953) θεωρείται το θεμελιώδες έργο για τη σύγχρονη φάση της μελέτης της γλωσσικής επαφής. Η μελέτη της γλωσσικής επαφής υπάγεται στο γενικότερο πλαίσιο της Κοινωνιογλωσσολογίας (με άμεση σχέση με διάφορους άλλους κλάδους της Γλωσσολογίας: Εφαρμοσμένη Γλωσσολογία, Ψυχογλωσσολογία, Ιστορική Γλωσσολογία) ενώ τελευταία έχει δημιουργηθεί ένας ειδικός κλάδος «εξειδίκευσης», αυτός της Γλωσσολογίας Επαφής. Ο κλάδος αυτός, προβάλλει την ανάγκη αφενός της εστίασης στους ομιλητές, ατομικά ή/και ως κοινότητες παρά στις ίδιες τις γλώσσες και από την άλλη τονίζει ότι είναι αναγκαίο να λάβουμε υπόψη τις γλωσσικές και πολιτισμικές παραμέτρους των καταστάσεων πολυγλωσσίας.

Ο Φίλος (2010) επισημαίνει ότι σύμφωνα με τις θεωρίες της Γλωσσολογίας Επαφής, κατά τη μελέτη της γλώσσας πρέπει να εστιάσουμε σε τρεις παράγοντες: τη γλωσσική χρήση, το γλωσσικό χρήστη και τη γλωσσική σφαίρα (language use, language user, language sphere). Η τελευταία σχετίζεται με ευρύτερα θέματα όπως η γλωσσική οικολογία, η γλωσσική πολιτική και ο γλωσσικός σχεδιασμός, η γλωσσική αναγέννηση/θάνατος κτλ. Ο τύπος της πολυγλωσσίας επίσης έχει σημασία: π.χ. ατομική, θεσμική, κρατική, κοινωνική (πβ. διαλέκτους, κοινωνιολέκτους, ιδιολέκτους, αλλά και τη διγλωσσία), αν είναι φυσική ή τεχνητή (πβ. όρους όπως ημιγλωσσία, διαγλωσσία). Η γλωσσική επαφή μπορεί να μελετηθεί τόσο με μια συγχρονική όσο και με μια διαχρονική προσέγγιση. Οι ομιλητές των γλωσσών έρχονται σε επαφή κάτω από διάφορες συνθήκες, άλλοτε ειρηνικές (π.χ. εμπόριο, ταξίδι) και άλλοτε εχθρικές, ιδίως στο παρελθόν (π.χ. πόλεμος, κατάκτηση κτλ) –πβ. και όρους γλωσσικό υπόστρωμα, επίστρωμα και παράστρωμα (substrate, superstrate, adstrate). Το χρονικό διάστημα της επαφής δύο ή περισσότερων γλωσσών καθώς και οι όροι (πολιτικά, πολιτισμικά κτλ) υπό τους οποίους λαμβάνει χώρα διαδραματίζουν αποφασιστικό ρόλο στα αποτελέσματα της γλωσσικής επαφής. Συνήθως η γλωσσική σύγκρουση είναι η επιφανειακή μορφή μιας πολιτικοοικονομικής αντιπαράθεσης

στην οποία εμπλέκονται διαφορετικές αξίες, κώδικες κοινωνικής συμπεριφοράς, μορφωτικού επιπέδου, εθνικής αυτογνωσίας κτλ. Υπάρχουν φυσικές και τεχνητές γλωσσικές συγκρούσεις: οι πρώτες όταν μια ασθενέστερη ομάδα αρνείται να υποταχτεί (και) γλωσσικά (π.χ. Ν. Ιρλανδία, Βοσνία, Ναμίμπια κτλ), ενώ οι δεύτερες σχετίζονται με τον επιθετικό συχνά ρόλο των διεθνών γλωσσών, π.χ. Αγγλικής στην ΕΕ, τα σχολεία κτλ. Συχνά μπορεί αυτή η τάση να παρουσιαστεί και σε ισχυρότερες κοινότητες εφόσον υπάρχουν και πολιτικοί λόγοι (π.χ. Φλαμανδοί), ενώ γλωσσικές συγκρούσεις μπορούν να σημειωθούν και σε μονόγλωσσες κοινότητες (π.χ. το γλωσσικό ζήτημα στην Ελλάδα).

Η Thomason (2013) ξεχωρίζει τα παρακάτω βασικά σημεία της σύγχρονης Γλωσσολογίας Επαφής:

- Γλωσσική επαφή υφίσταται μεταξύ ομιλητών και γλωσσικών κοινοτήτων, όχι μεταξύ γλωσσών γενικά και αφηρημένα
- Δεν υπάρχει κανονικά γλωσσική επαφή χωρίς γλωσσική σύγκρουση (νόμος του Nelde)
- Η γλωσσική σύγκρουση είναι συνήθως μια ακόμη όψη μιας πολιτικο-οικονομικής, θρησκευτικής, πολιτισμικής, εθνοτικής, εκπαιδευτικής σύγκρουσης δύο γλωσσικών κοινοτήτων
- Η γλωσσική σύγκρουση μπορεί να έχει και θετικές πλευρές, καθώς μέσα από τη σύγκρουση αυτή μπορεί να προκύψουν νέες γλωσσικές δομές
- Γλωσσική επαφή υφίσταται όταν ομιλητές διαφορετικών γλωσσών έρχονται σε επαφή ή όταν σημειώνεται χρήση περισσότερων της μιας γλωσσών (ή διαλέκτων ενίοτε) στο ίδιο μέρος ταυτόχρονα⁵ (Thomason, 2013)
- Η γλωσσική επαφή μπορεί να οδηγήσει σε διάφορους βαθμούς και τύπους γλωσσικής αλλαγής, όπως (γλωσσική) σύγκλιση και φθορά. Ωστόσο υπάρχει μία μείζων διάκριση ανάμεσα σε δύο πολύ γενικά είδη αλλαγής: αλλαγές από επαφή, στις οποίες η ατελής εκμάθηση παίζει ρόλο (παρεμβολή από μεταβολή) και αλλαγές από επαφή, στις οποίες η ατελής εκμάθηση δεν είναι σημαντικός παράγοντας (δανεισμός) (Thomason, 2013). Η πρώτη διαδικασία

⁵ Ο ορισμός αυτός μπορεί να εκληφθεί είτε με μια ευρύτερη είτε με μια στενότερη έννοια: στην πρώτη δεν προϋποτίθεται πραγματική διγλωσσία (ή πολυγλωσσία) ενώ στη δεύτερη απαιτείται επάρκεια γνώσης και χρήσης δύο ή περισσότερων γλωσσών.

έχει μεγαλύτερη επίδραση στη γλωσσική δομή και μικρότερη στο λεξικό, ενώ για τη δεύτερη, δηλ. το δανεισμό, ισχύει το αντίστροφο. Η πρόσληψη ξένου υλικού είναι μια περίπλοκη διαδικασία, γλωσσική, κοινωνική, ψυχολογική, γνωσιακή/γνωστική. Ακόμη, η Thomason (2013), ξεκαθαρίζει ότι βασικοί μηχανισμοί, οι οποίοι σχετίζονται και με το δανεισμό, είναι η εναλλαγή (γλωσσικού) κώδικα και η κατάκτηση της δεύτερης γλώσσας (Γ2)

2.7 Τα γλωσσικά δάνεια

Το πιο συνηθισμένο αποτέλεσμα της γλωσσικής επαφής είναι η αλλαγή σε μερικές ή σε όλες τις γλώσσες: κανονικά, αν και όχι πάντοτε, τουλάχιστον μία από τις γλώσσες θα ασκήσει τουλάχιστον κάποιου βαθμού επίδραση σε τουλάχιστον μία από τις υπόλοιπες. Το συνηθέστερο συγκεκριμένο είδος επίδρασης είναι ο λεξιλογικός δανεισμός. Γλωσσικός δανεισμός είναι η διαδικασία μέσα από την οποία μια γλώσσα παίρνει στοιχεία από μια άλλη γλώσσα και τα ενσωματώνει κατά κύριο λόγο στο λεξιλόγιο, αλλά και στη γραμματική, στο συντακτικό ή στην προφορά της (Γλωσσάρι όρων γλωσσολογίας, Η Πύλη για την ελληνική Γλώσσα, greek-language.gr). Η αγγλική, για παράδειγμα, είναι γνωστή για το ότι διαθέτει ένα τεράστιο αριθμό δανείων -από κάποιους υπολογίζεται ότι ανέρχεται στο 75% του συνολικού της λεξιλογίου-, τα οποία προέρχονται κατά κύριο λόγο από τη γαλλική και τη λατινική. Ένα μεγάλο ποσοστό αυτών των δανείων πλημμύρισε τη γλώσσα λίγο μετά την κατάκτηση της Αγγλίας από τους Νορμανδούς το 1066, οι οποίοι έφεραν μαζί τους τη γαλλική. Ασφαλώς δεν είναι δυνατό να εισχωρήσουν χιλιάδες λέξεις σε μια γλώσσα χωρίς να υπάρχει επαφή, και επομένως το λεξιλόγιο της αγγλικής παρέχει αδιαμφισβήτητη μαρτυρία για στενή επαφή με τη γαλλική κατά το παρελθόν. Ωστόσο, τα συμπεράσματα που μπορούμε να συναγάγουμε από τις μαρτυρίες των δανείων δεν είναι συμμετρικά: η παρουσία πολυάριθμων δάνειων λέξεων αποτελεί βέβαιο δείκτη επαφής με τη δότρια γλώσσα, αλλά η απουσία πολυάριθμων δανείων δεν σημαίνει αναγκαστικά και απουσία επαφής. (Thomason, 2013)

2.8 Η έννοια των γλωσσικών στάσεων

Οι γλωσσικές στάσεις (language attitudes) συνιστούν ένα πολυδιάστατο φαινόμενο με πλήθος επιπτώσεων τόσο στην ίδια τη γλώσσα όσο και στους ομιλητές της και, γι'

αυτόν τον λόγο, συγκεντρώνουν το ενδιαφέρον των κοινωνικών γλωσσικών προσεγγίσεων κατά τις τελευταίες δεκαετίες (Κακριδή-Φερράρι 2007). Έτσι, λοιπόν, αποτελούν ένα βασικό κεφάλαιο στην κοινωνιογλωσσολογική έρευνα, καθώς οι στάσεις απέναντι στη γλώσσα ή στις γλώσσες μιας κοινότητας ή άλλων κοινοτήτων ενέχουν υποκειμενική διάσταση και εντάσσονται στο πεδίο της γλωσσικής ιδεολογίας (language ideology), η οποία εξετάζει το σύνολο των στάσεων και απόψεων μιας κοινότητας για τη γλώσσα (Τσιτσιπής 2001). Ειδικότερα, η έννοια των γλωσσικών στάσεων συνδέεται, σύμφωνα με την Κακριδή-Φερράρι (2007), με τις υποκειμενικές αντιλήψεις ατόμων ή/και ομάδων ομιλητών, εθνοτικών και κοινωνικών, για τις διάφορες γλωσσικές ποικιλίες του περιβάλλοντός τους, καθώς και με τον τρόπο με τον οποίο συγκεκριμενοποιούνται στη συμπεριφορά τους αυτές οι αντιλήψεις απέναντι στις διάφορες ποικιλίες. Θεωρούνται ως «εσωτερική νοητική κατάσταση ετοιμότητας» και εξαρτώνται από την εμπειρία του ατόμου, ενώ, παράλληλα, ρυθμίζουν και επιδρούν δυναμικά στην αντίδρασή του απέναντι στη γλώσσα. Οι στάσεις αυτές, όταν περιορίζονται αποκλειστικά σε στάσεις απέναντι στη γλώσσα, ενδέχεται να αναφέρονται είτε σε αισθητικές αξιολογήσεις μιας γλώσσας ή γλωσσικής ποικιλίας (π.χ. «όμορφη»-«άσχημη», «εύηχη»-«κακόηχη» κτλ.) είτε στην καταλληλότητα χρήσης της σε συγκεκριμένη επικοινωνιακή περίσταση. Συνήθως, όμως, ο ορισμός των γλωσσικών στάσεων διευρύνεται, με αποτέλεσμα να συμπεριλαμβάνονται σε αυτές και οι στάσεις απέναντι στους ομιλητές μιας γλώσσας ή διαλέκτου, οι στάσεις, δηλαδή, απέναντι στα κοινωνικά χαρακτηριστικά ή στα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των ομιλητών, ή επεκτείνεται ακόμη περισσότερο περιλαμβάνοντας όλα τα είδη των συμπεριφορών που σχετίζονται με τη γλώσσα, όπως τις στάσεις απέναντι στη διατήρησή της και στις προσπάθειες του γλωσσικού προγραμματισμού (Κωστούλα-Μακράκη, 2001). Η Τσίγκου (2020: 18) υπογραμμίζει ότι «οι υποκειμενικές κρίσεις ή στάσεις των ομιλητών απέναντι στις γλωσσικές ποικιλίες με κριτήριο την ορθότητα ή την καθαρότητά τους, ορίζονται με βάση γλωσσολογικά κριτήρια, καθορίζονται όμως ως επί το πλείστον από κοινωνικά κριτήρια». Έτσι, σύμφωνα με τους Ryan κ.ά. (1982) και Papapanlou (1998) (αναφέρονται από την Κακριδή-Φερράρι 2007), στις στάσεις εντάσσουμε κάθε συναισθηματικούς, νοητικούς ή συμπεριφορικούς δείκτες που αφορούν αξιολογικές αντιδράσεις απέναντι σε διάφορες γλωσσικές ποικιλίες ή τους ομιλητές τους. Ανάλογα με τις απόψεις τις οποίες υιοθετούν τα μέλη της κοινότητας, καθορίζεται η συμπεριφορά τους απέναντι στους ομιλητές των διαφόρων

γεωγραφικών ή κοινωνικών ποικιλιών, ενώ προβαίνουν, παράλληλα, και σε μια αξιολόγηση των ποικιλιών ως «ανώτερων» ή «κατώτερων», με κριτήρια τα οποία συνήθως δεν ευσταθούν σύμφωνα με τα πορίσματα της γλωσσολογίας, αλλά απορρέουν από τις συγκεκριμένες ιδεολογίες που επικρατούν σε μια κοινότητα, διαμορφώνοντας, κατ' επέκταση, ουσιώδη ζητήματα εκπαίδευσης και κοινωνικών διακρίσεων και οδηγώντας σε ταξικές και εθνοτικές ανισότητες (Τσιτσιπής, 2001). Η προσπάθεια περιγραφής της γλώσσας, όμως, με όρους ανωτερότητας και κατωτερότητας σχετίζεται με απόψεις που εξετάζουν τη γλώσσα ως μια «οντότητα αυτόνομη, υπερκοινωνική και απαλλαγμένη από κοινωνικούς κανόνες και κοινωνικά νοήματα» (Φραγκουδάκη 1999: 89), με αποτέλεσμα να μετατίθεται η αναφορά στη γλωσσική ποιότητα στο γλωσσικό πεδίο των κοινωνικών διακρίσεων, καθώς η υποτίμηση της γλώσσας κοινωνικών ομάδων επιφέρει σωρεία κοινωνικών επιπτώσεων, όπως π.χ. η υποτίμηση των λαϊκών τάξεων και του τρόπου ομιλίας τους. Ακόμη, μεταθέτει στο γλωσσικό πεδίο αξιολογήσεις που εκφράζουν κοινωνικές αντιθέσεις, οικονομικές ανισότητες και πολιτικούς ανταγωνισμούς και ενισχύει τους κατόχους πολιτικής και μορφωτικής εξουσίας, οι οποίοι χρησιμοποιούν την πρότυπη ποικιλία (Φραγκουδάκη 1999). Οι αξιολογήσεις αυτές, ωστόσο, δεν αποτελούν στάσεις τόσο απέναντι στη γλώσσα όσο απέναντι στους ομιλητές των ποικιλιών αυτών, καθώς και στις αντίστοιχες εθνοτικές και κοινωνικές ομάδες στις οποίες αυτοί ανήκουν, οδηγώντας, κατ' επέκταση, σε κατηγοριοποιήσεις των διάφορων κοινωνικών ομάδων και επηρεάζοντας πολλές γλωσσικές όψεις αλλά και τη ζωή των ίδιων των ομιλητών. Η κατάσταση αυτή έχει ως αποτέλεσμα να επηρεάζεται, εκτός από τη διάρκεια των γλωσσικών ποικιλιών, και η ιστορική τύχη των ομιλητών τους (Κακριδή-Φερράρι 2007). Αυτό συμβαίνει επειδή ο στιγματισμός ορισμένων ομιλιακών στοιχείων οδηγεί στην αναγνώριση ενός ιδιώματος, στον στιγματισμό του σε σχέση με άλλα ιδιώματα και, κατ' επέκταση, στον συνακόλουθο στιγματισμό ορισμένων κοινωνικών ομάδων σε σχέση με τις υπόλοιπες του κοινωνικού συνόλου. Κατά συνέπεια, εξαιτίας των προηγούμενων ενεργειών, διαμορφώνονται σχέσεις κύρους μεταξύ των υψηλών και χαμηλών χρήσεων, ιδιωμάτων και χρηστών. Με άλλα λόγια, οι γλωσσικές στάσεις απορρέουν από τις κυρίαρχες γλωσσικές ιδεολογίες και τα κρατούντα γλωσσικά μεταπραγματολογικά στερεότυπα, σύμφωνα με τα οποία οι ομιλητές, ως μέλη ενός κοινωνικού συνόλου και φορείς μιας επικρατούσας κοινωνικοπολιτισμικής ιδεολογίας, διατυπώνουν αξιολογικές κρίσεις για τις διάφορες

γλωσσικές ποικιλίες, οριοθετώντας, κατ' επέκταση, τη γλωσσική χρήση (Κακριδή-Φερράρι, 2007).

Επομένως, για τον περιορισμό και, ει δυνατόν, την εξάλειψη των όποιων γλωσσικών προκαταλήψεων απαραίτητη προϋπόθεση συνιστά η προσπάθεια εξάλειψης των κοινωνικών προκαταλήψεων στην ευρεία τους έννοια (Κωστούλα-Μακράκη, 2001). Για τη διαμόρφωσή τους, καίριο ρόλο διαδραματίζουν γενικότερες ιδεολογικές, πολιτικές, κοινωνικές και πολιτισμικές εικόνες και αντιλήψεις που επικρατούν, καθώς και ιστορικοί παράγοντες (Κακριδή –Φερράρι, 2007). Οι τάσεις αυτές ενισχύονται στις δυτικές κοινωνίες από τις απόψεις για υπεροχή της πρότυπης ποικιλίας, η οποία θεωρείται ως ο σωστός τρόπος ομιλίας, διότι συνδέεται με τις επίσημες επικοινωνιακές περιστάσεις και τη λογοτεχνία, με αποτέλεσμα να αξιολογούνται θετικά οι ομιλητές της εις βάρος των ομιλητών των γεωγραφικών και κοινωνικών ποικιλιών (Αρχάκης & Κονδύλη, 2004). Έτσι, για παράδειγμα, μπορεί στις γλωσσικές απόψεις να αποτυπώνονται οι αντιλήψεις του ηγεμονικού θεσμικού πλαισίου μιας κοινωνίας που προωθεί την «καθαρολογική άποψη» υπέρ της πρότυπης ποικιλίας, καθώς υιοθετείται η άποψη της υποτιθέμενης υπεροχής της, επειδή βρίσκεται σε θέση κυριαρχίας έναντι των άλλων ποικιλιών της κοινότητας. Σε περιπτώσεις, μάλιστα, που υπάρχει δομική ομοιότητα ανάμεσα στην πρότυπη ποικιλία και στις μειονοτικές γλώσσες, δημιουργείται στους ομιλητές των δευτέρων η πεποίθηση ότι η δική τους γλώσσα είναι μια «φθαρμένη, ατελής ποικιλία» (Τσιτσιπής 2001). Επίσης, σημαντικό είναι το γεγονός ότι οι γλωσσικές στάσεις αποτελούν μέρος της κοινωνικοποίησης των ατόμων, καθώς σχετίζονται με την εκμάθηση των απόψεων και των συμπεριφορών οι οποίες θεωρούνται αποδεκτές από την κοινωνική ομάδα τους. Γι' αυτό, καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωσή τους διαδραματίζουν —τόσο οι θεσμοθετημένοι όσο και οι άτυποι— φορείς κοινωνικοποίησης, όπως η οικογένεια και η στάση των γονέων, η εκπαίδευση σε όλες τις βαθμίδες, τα ΜΜΕ, η παρέα των συνομηλίκων κτλ. Σημαντική, επίσης, είναι η επίδραση παραγόντων όπως το φύλο, η ηλικία, η προσωπική εμπειρία, το γλωσσικό και πολιτισμικό υπόβαθρο, η στάση της κοινότητας και των θεσμών της κτλ. (Andersson & Trudgill, 1990). Σημαντικό μερίδιο ευθύνης στην καλλιέργεια γλωσσικών στάσεων φέρουν και τα ΜΜΕ, τα οποία δημιουργούν συχνά τους λεγόμενους «ηθικούς πανικούς» σχετικά με τη γλώσσα, μέσω μεταγλωσσικών αναφορών, ακόμη και συμπτωματικών, διαιωνίζοντας αντιλήψεις με έντονο ιδεοληπτικό χαρακτήρα και ακολουθώντας

ευρέως διαδεδομένες πολιτισμικές συμβάσεις που σχετίζονται με τη φύση της γλώσσας. Τέλος, η μειωμένη διακίνηση των επιστημονικών γνώσεων για τις ποικίλες παραλλαγές της γλώσσας και τη λειτουργικότητά τους ευνοούν την επικράτηση και τη διάδοση αξιολογικών μύθων για την ιδανική γλώσσα, περιορίζοντας την επικοινωνία μεταξύ άνισων κοινωνικά ομιλητών και προωθώντας την υπεροχή του γραπτού λόγου έναντι του προφορικού (Φραγκουδάκη, 1999).

2.9 Γλωσσικός ηγεμονισμός και γλωσσισμός: η περίπτωση του της αγγλικής γλώσσας

Ο Crystal (1997) δηλώνει ότι «μια γλώσσα επιτυγχάνει της θέση της ως πραγματική παγκόσμια κατάσταση όταν αναπτύσσει έναν ειδικό ρόλο που αναγνωρίζεται σε κάθε χώρα» (Crystal, 1997:3). Με βάση αυτό, οδηγούμαστε στο συλλογισμό ότι η αγγλική γλώσσα δεν είναι η σημαντικότερη παγκόσμια γλώσσα, επειδή είναι η μητρική γλώσσα των ομιλητών στις περισσότερες χώρες, αλλά μάλλον η δύναμή της οφείλεται στους ειδικούς ρόλους που παίζουν τα αγγλικά στον κόσμο. Η κοινωνικοοικονομική εξουσία που είναι ενσωματωμένη στην αγγλική γλώσσα της δίνει μια υψηλή κοινωνική θέση και ενθαρρύνει τους ανθρώπους να την υιοθετήσουν ως γλώσσα σε παγκόσμιο επίπεδο. Ο λόγος που μια γλώσσα γίνεται παγκόσμια γλώσσα δεν έχει να κάνει με τον αριθμό των ανθρώπων που την μιλούν. Έχει πολύ περισσότερη σχέση με το ποιοι είναι αυτοί οι ομιλητές. Μια γλώσσα δεν γίνεται μια παγκόσμια γλώσσα λόγω των εγγενών δομικών της ιδιοτήτων ή λόγω του μεγέθους του λεξιλογίου της ή επειδή υπήρξε ένα όχημα μιας μεγάλης λογοτεχνίας στο παρελθόν ή επειδή συνδέθηκε κάποτε με ένα μεγάλο πολιτισμό ή θρησκεία. Αυτοί είναι όλοι οι παράγοντες που μπορούν να παρακινήσουν κάποιον να μάθει μια γλώσσα, φυσικά, αλλά κανένας από αυτούς μόνος ή σε συνδυασμό, δεν μπορεί να εξασφαλίσει την εξάπλωση ενός κόσμου της γλώσσας. Πράγματι, τέτοιοι παράγοντες δεν μπορούν ούτε να εγγυηθούν την επιβίωση ως ζωντανή γλώσσα - όπως είναι ξεκάθαρο από την περίπτωση των λατινικών. Αντίστοιχα, δομικά χαρακτηριστικά που κάνουν τους μη φυσικούς ομιλητές να τη χαρακτηρίζουν ως δύσκολη γλώσσα (πχ πολυπλοότητα στην ορθογραφία) και πάλι δεν εμποδίζουν τη γλώσσα αυτή να κατέχει παγκόσμια δύναμη. Μια γλώσσα έχει γίνει παραδοσιακά μια διεθνής γλώσσα για έναν κύριο λόγο: τη δύναμη του λαού της - ειδικά την πολιτική και στρατιωτική της δύναμη. (Crystal, 1997)

Ο Robert Phillipson (1992) ορίζει τον γλωσσικό ηγεμονισμό (linguistic imperialism ή hegemonism) ως ένα μηχανισμό άσκησης ιδεολογικής εξουσίας που στοχεύει στην εξασφάλιση της συναίνεσης σε επιλογές της κυρίαρχης κοινωνικής τάξης μέσα από την αποδοχή τους ως φυσική τάξη πραγμάτων. Ο μηχανισμός αυτός εμπεριέχει την απαξίωση των διαλέκτων, την επιβολή μίας διαλέκτου ως επίσημης, την ανάδειξη μίας γλωσσικής ποικιλίας που ανήκει σε συγκεκριμένη κοινωνική τάξη σε νόρμα, και τέλος την επιβολή μίας γλώσσας ως ανώτερης από μία άλλη. Ο γλωσσικός ηγεμονισμός είναι μέρος ενός ευρύτερου γλωσσισμού. Ως γλωσσισμός (linguicism ή linguistic discrimination) θεωρούνται όλες οι ιδεολογίες, δομές και πρακτικές που χρησιμοποιούνται για να νομιμοποιήσουν- να καθορίσουν και να ρυθμίσουν έναν άνισο καταμερισμό της εξουσίας καθώς και όλων των υλικών και άυλων πόρων μεταξύ των ομάδων που ορίζονται με βάση τη γλώσσα (Phillipson & Skutnabb-Kangas, 1986).

Η ιστορία μας έχει δείξει ότι η επιβολή της γλώσσας ως πολιτικής για την εξάπλωση της εξουσίας δεν είναι ένα σύγχρονο φαινόμενο. Το 1492, για παράδειγμα, η βασίλισσα Ιζαμπέλα επέβαλε τα καστιγιάνο θεωρώντας την επιβολή της γλώσσας μέσο κατάκτησης και απόκτησης πολιτικής εξουσίας. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το γεγονός ότι το 18^ο αιώνα, όπου τα γαλλικά αποτελούσαν την *lingua franca* της εποχής. Την περίοδο εκείνη είχαν εκδοθεί μελέτες όπου χαρακτήριζαν ως παράλογες τις γλώσσες που δεν έχουν παρόμοια σύνταξη με τη γαλλική γλώσσα. Τέλος, η διάκριση με βάση τη γλώσσα ήταν διακριτή στο παρελθόν με παραδείγματα το ότι Welsh στα αρχαία αγγλικά σημαίνει ξένος, ή ακόμα στην αρχαιότητα η λέξη βάρβαρος χαρακτήριζε όποιον δε μιλούσε ελληνικά.

Σχετικά με την αγγλική γλώσσα, ο Warschauer (2000) επικεντρώνεται σε τρία κρίσιμα ζητήματα που συμβάλλουν στη διάδοση της γλώσσας αυτής: παγκοσμιοποίηση, ακαδημαϊκή τάση και τάση απασχόλησης, νέα τεχνολογία της πληροφορίας. Η επανάσταση της «Πληροφορικής» και ο συνδυασμός της με την καθημερινή ζωή των ανθρώπων προωθούν την επικοινωνία από τοπική σε διεθνή κλίμακα και διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στην εξαγωγή της αγγλικής γλώσσας σε χώρες του κόσμου. Συνεπώς, η εκκίνηση του World Wide Web, ως παγκόσμιο μέσο απόκτησης και ανταλλαγής πληροφοριών, έχει καθορίσει τελικά την κυριαρχία των αγγλικών στον κόσμο. Ωστόσο, με τόσες πολλές κοινωνικές, πολιτισμικές και

γλωσσικές παραλλαγές στον κόσμο, η μεταφορά του «παγκόσμιου χωριού» μπορεί να θεωρηθεί ως ένα σύνθετο δίκτυο χωριών (Jacobson, 2003).

Ο Phillipson (1992) αναφέρει ότι το θέμα της ισότητας των γλωσσών δεν μπορεί να διερευνηθεί ανεξάρτητα από οικονομικές και πολιτισμικές παραμέτρους, καθώς και από πολιτικούς και στρατιωτικούς παράγοντες. Τονίζει ότι ο γλωσσικός ηγεμονισμός δε διαφέρει και πολύ από τον πολιτικό ηγεμονισμό και υπογραμμίζει ότι τα τέσσερα βασικά σημεία που επιτρέπουν την επιβολή του πολιτικού ηγεμονισμού είναι κυρίως η εκμετάλλευση, καθώς επίσης και η διείσδυση, η αποσπασματοποίηση και η περιθωριοποίηση. Δημιουργούνται έτσι ασύμμετρες σχέσεις ανάμεσα στον ισχυρό και τον ασθενή πόλο -σχέσεις δηλαδή που δεν διέπονται από αντιστρεψιμότητα- με τον έλεγχο των ιδεών ως την πιο εκλεπτυσμένη μορφή προσπάθειας για ηγεμόνευση. Μιλώντας για γλωσσικό ηγεμονισμό εκ μέρους της Αμερικής και της Αγγλίας, ο Phillipson καταδεικνύει πώς και τα τέσσερα σημεία του πολιτικού ηγεμονισμού μπορούν να ανιχνευτούν στη στάση των δυο χωρών στην προσπάθεια για εξάπλωση της γλώσσας τους. Ένα ακόμη βασικό στοιχείο προσθέτει ο Tsuda (1994) στην ανάλυσή του για τα μοντέλα γλωσσικού προγραμματισμού, διακρίνει εκείνο της διάχυσης του αγγλικού παραδείγματος -που εμπεριέχει την "ομοιογενοποίηση" της παγκόσμιας κουλτούρας- και τον αντίποδά του, τον "οικολογικό" γλωσσικό προγραμματισμό.

Η αγγλική γλώσσα, σύμφωνα με τον Phillipson χρησιμοποιείται ευρέως για να διατηρείται μία σχέση ανισότητας ανάμεσα στις κεντρικές και στις περιφερειακές χώρες. Οι αγγλόφωνες χώρες δηλαδή, είναι πάντα ένα βήμα μπροστά από τις χώρες των οποίων οι κάτοικοι δεν είναι φυσικοί ομιλητές της αγγλικής γλώσσας. Σε συνέχεια των αναλύσεων του Phillipson, αλλά και σε διαφοροποίηση από αυτόν, ο Pennycook (1994) πιστεύει ότι όλα κρίνονται στο επίπεδο της παρουσίας και επομένως της δύναμης του λόγου της κάθε πλευράς. Η αγγλική επικράτησε, διότι με επιτυχία διέδωσε μια εικόνα της ως γλώσσας φυσικής, ουδέτερης και ευεργετικής. Αυτή τη στιγμή η εικόνα αυτή πολλαπλασιάζεται από μόνη της. Έτσι, δεν χρειάζεται τόσο να καταπολεμήσουμε τον ρόλο μιας γλώσσας ηγεμονίας, όπως πιστεύουν οι παραπάνω ντετερμινιστές. πιο σημαντικό είναι, κατ' αυτόν, να αντικρούσουμε με επιτυχία τον λόγο της. Τότε θα καταστήσουμε ανίσχυρο και τον ρόλο της.

Αν προσπαθήσουμε λίγο να κατανοήσουμε τους λόγους που η αγγλική επικράτησε ως διεθνής γλώσσα, θα κατανοήσουμε γιατί οι μελετητές μιλούν για γλωσσικό ηγεμονισμό και όχι για μια απλή γλωσσική πραγματικότητα.

Γύρω στα 1900, η γαλλική γλώσσα δέσποζε ως κυρίαρχη στα πεδία της διεθνούς διπλωματίας, του πολιτισμού και της λογοτεχνίας. Η γαλλική γλώσσα παρουσιάζεται ως η “lingua franca” της διπλωματίας και των διεθνών οργανισμών διαχρονικά. Στην πορεία των χρόνων, η εξάπλωση της αγγλικής βασίστηκε κατά πολύ στο μεταναστευτικό ρεύμα προς τη Βόρεια Αμερική, την πρώιμη βιομηχανοποίηση και την εδραίωση της αυτοκρατορίας στην Αφρική και την Ασία (Hamel, 2005). Η Al Hosni (2015) αναφέρει σε άρθρο της ότι μαζί με την «πολιτική δύναμη που συνέβαλε στην εξάπλωση της αγγλικής γλώσσας, η Βιομηχανική Επανάσταση τον 19ο αιώνα στη Μεγάλη Βρετανία και αργότερα τον 20ο αιώνα στις Η.Π.Α.» ενδυνάμωσε στο μέγιστο την παντοδυναμία της αγγλικής γλώσσας σε παγκόσμιο επίπεδο. Ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος λειτούργησε ως σταθμός στην τύχη της αγγλικής και της γαλλικής γλώσσας. Μετά τη λήξη του, οι συζητήσεις για αμοιβαία ειρήνη διεξήχθησαν στις δύο αυτές γλώσσες ενώ η Συνθήκη των Βερσαλλιών γράφτηκε και στις δύο γλώσσες. Η αγγλική και η γαλλική γλώσσα έγιναν, στη συνέχεια, οι επίσημες γλώσσες της Κοινωνίας των Εθνών και του Μόνιμου Δικαστηρίου Διεθνούς Ειρήνης (Liebersohn, 1982). Αντίστοιχα, στις Ευρωπαϊκές Κοινότητες, ενώ από την ίδρυσή τους είχε θεσπιστεί το καθεστώς των ίσων δικαιωμάτων για τις επίσημες γλώσσες όλων των κρατών- μελών, η γαλλική ήταν η κυρίαρχη γλώσσα μέχρι το 1972, οπότε και το σκηνικό ανατράπηκε με την εισχώρηση της Δανίας, της Μεγάλης Βρετανίας και της Ιρλανδίας στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Ο βασικός λόγος που η αγγλική γλώσσα κλυδώνισε την ηγεμονία της γαλλικής ήταν η εμπορική και οικονομική άνοδος των Η.Π.Α. σε συνδυασμό με την εκτεταμένη χρήση της αγγλικής γλώσσας στις αποικίες της Μεγάλης Βρετανίας (Gaz, 2012). Η αγγλική γλώσσα διαδόθηκε αρχικά με την αποικιακή πολιτική της Βρετανικής Αυτοκρατορίας αλλά η κυριαρχία της αγγλικής δε σταμάτησε με τη διάλυση του αποικιακού βρετανικού καθεστώτος, αντιθέτως, ενισχύθηκε με την οικονομική και τεχνολογική εξέλιξη και ανάπτυξη μιας νέας δύναμης σε διεθνές επίπεδο, των Η.Π.Α., χρονικά μετά το τέλος του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου (Κουτσούρης, 2009). Μια χώρα που είναι οικονομικά ανταγωνιστική, όπως οι Η.Π.Α., έχει προβάδισμα σε σχέση με άλλες χώρες στην προώθηση του κύρους και της ζήτησης της γλώσσας της (Παπαρίζος, 1997, όπως

αναφέρεται στον Κουτσούρη, 2009) ασκώντας πολιτική «ήπιας ισχύος». Ο οικονομικός παράγοντας είναι καθοριστικός στην καθιέρωση μιας “lingua franca” για την ικανοποίηση της ανάγκης για επικοινωνία μεταξύ των εμπορευομένων. Οι εμπορικές σχέσεις και οι οικονομικές συναλλαγές σε διακρατικό επίπεδο επηρεάζουν και τη γλωσσική επικοινωνία με αποτέλεσμα η αγγλική να έχει φτάσει στο σημείο να θεωρείται άρρηκτα συνδεδεμένη με το καπιταλιστικό οικονομικό σύστημα, τα αντίστοιχα εμπορικά και επενδυτικά μοντέλα, των οποίων κύριος εκφραστής είναι οι Η.Π.Α. (Κουτσούρης, 2009). Κατά τον Phillipson (1992), το γεγονός ότι οι Η.Π.Α. ήταν υπολογίσιμη στρατιωτική δύναμη παγκοσμίως και πρωτοπόρος στην τεχνολογία με το τέλος του Β’ Παγκοσμίου Πολέμου, επέσπευσε την ηγεμονία της αγγλικής γλώσσας παγκοσμίως. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με το σχετικό άρθρο του Aitchison (2001), κατά τις διαπραγματεύσεις που πραγματοποιούνταν ανάμεσα στη Γερμανία και την Ιαπωνία αναφορικά με τη συμμαχία τους ενάντια στις Η.Π.Α. και τη Μεγάλη Βρετανία το 1940, οι δύο Υπουργοί Εξωτερικών, Joachim Von Ribbentrop και Yosuke Matsuoka διεξήγαγαν τη συζήτηση στην αγγλική γλώσσα, παραβιάζοντας, προφανώς, ένα «άτυπο» πρωτόκολλο χρήσης της γαλλικής γλώσσας σε διπλωματικό επίπεδο, που ακολουθούνταν πιστά μέχρι τότε. Η γαλλική γλώσσα είχε καθιερωθεί ως γλώσσα της διπλωματίας από την εποχή της Γαλλικής Επανάστασης. Πολύ αργότερα χρονικά, το 1973, με την είσοδο της Μεγάλης Βρετανίας στην τότε Ευρωπαϊκή Οικονομική Κοινότητα άλλαξε το τοπίο και ανατράπηκε η ηγεμονική θέση της γαλλικής γλώσσας στην Ε.Ο.Κ. Η αγγλική πήρε τα σκήπτρα ως η κυρίαρχη γλώσσα της μετέπειτα Ε.Ε. Άλλωστε και στο 85% των διεθνών οργανισμών χρησιμοποιείται η αγγλική ως μία από τις επίσημες γλώσσες τους. Ενδεικτική του αισθήματος της παντοδυναμίας και της αυτοπεποίθησης της Μεγάλης Βρετανίας στις διεθνείς σχέσεις είναι η δήλωση του Υπουργού Εξωτερικών της Μεγάλης Βρετανίας, Malcolm Rifkind, ότι η χώρα του είναι μία «παγκόσμια δύναμη με παγκόσμια συμφέροντα χάρη στην Κοινοπολιτεία, την Ατλαντική Συμμαχία και την αυξανόμενη χρήση της αγγλικής γλώσσας». Έχοντας επίγνωση της δύναμης της αγγλικής γλώσσας, η Μεγάλη Βρετανία επένδυσε πολλά στην επιβολή των θέσεων και των συμφερόντων της σε πολιτικό, οικονομικό και πολιτισμικό επίπεδο. Η προσχώρηση των Σκανδιναβικών χωρών του Βορρά στην Ε.Ε. υπήρξε σταθμός στην εδραίωση της πρώτης θέσης της αγγλικής μέσα στην Ένωση αλλά και στις υπηρεσίες της μετάφρασης και της διερμηνείας, καθώς παίζει το ρόλο της «μεταβατικής» γλώσσας εις βάρος της γαλλικής (Koskinen, 2000). Εντούτοις,

σύμφωνα με την Koskinen, η ηγεμονική θέση της αγγλικής γλώσσας εις βάρος κάποιας άλλης δεν είναι τόσο το ζητούμενο των βόρειων χωρών, όσο η καλύτερη μετάφραση και η αποτελεσματικότερη επικοινωνία. Στις μέρες μας, η συνύπαρξη της πολυγλωσσίας με τον ηγεμονισμό της αγγλικής γλώσσας είναι μία πραγματικότητα με πολλές προεκτάσεις.

Όπως και να έχει, η αγγλική γλώσσα στις μέρες μας αποτελεί το κύριο εξαγωγίμο πολιτισμικό αγαθό τόσο της Μ. Βρετανίας όσο και της Αμερικής, κάνοντας έτσι πιο σαφή την προώθηση της διδασκαλίας της αγγλικής γλώσσας ως ξένης σε όλο τον κόσμο.

Στο βιβλίο του, ο Phillipson αναφέρει ότι υπάρχουν δύο μηχανισμοί γλωσσικού ηγεμονισμού της αγγλικής γλώσσας: ο αγγλοκεντρικισμός (anglocentricity), με βάση τον οποίο όλα συγκρίνονται με την αγγλική γλώσσα και την κουλτούρα της (κατ' επέκταση τα αγγλικά θεωρούνται η μόνη «ισχυρή» γλώσσα), καθώς και τον επαγγελματισμό, δηλαδή την εκπαιδευτική πολιτική προώθησης της διδασκαλίας των αγγλικών -όλο δηλαδή αυτό που στην εφαρμοσμένη διδασκαλία ονομάζεται curriculum (Phillipson, 1992). Η εκπαιδευτική αυτή πολιτική, όπως ήδη αναφέραμε παραπάνω, συμφέρει πολύ οικονομικά τις δύο χώρες, καθώς έχουν εκατομμύρια έσοδα κάθε χρόνο μόνο από τις εξετάσεις πιστοποίησης επάρκειας της αγγλικής. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρουμε το ρόλο του Βρετανικού Συμβουλίου (British Council) που έχει συμβάλει με μεγάλη επιτυχία στην προώθηση της «προπαγάνδας» για την ανάγκη εκμάθησης αγγλικών.

Η αγγλική ως πρόσθετη γλώσσα (English as an Alternative Language, εφεξής EAL) βασίζεται συνήθως στα πρότυπα αγγλικής γλώσσας με την ενσωμάτωση ξένων όρων. Η αγγλική ως διεθνής γλώσσα (English as an International Language, εφεξής EIL) είναι στην ουσία EAL με έμφαση στην εκμάθηση διαφορετικών μορφών διαλέκτου. Ειδικότερα, στοχεύει να εξοπλίσει τους μαθητές με τα γλωσσικά εργαλεία για να επικοινωνήσουν διεθνώς.

Τα αγγλικά ως lingua franca (English As a Lingua Franca, εφεξής ELF) είναι η χρήση της αγγλικής γλώσσας ως «κοινό μέσο επικοινωνίας για ομιλητές διαφορετικών πρώτων γλωσσών» (Vienna Oxford International Corpus of English). Είναι δηλαδή η γλώσσα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Ενώ όλες οι γλώσσες που αποτελούν lingua franca έχουν χρησιμοποιηθεί για αιώνες, αυτό που κάνει τα ELF ένα νέο

φαινόμενο είναι ο βαθμός στον οποίο χρησιμοποιείται - τόσο λειτουργικά όσο και γεωγραφικά. Μια τυπική συνομιλία στα ELF μπορεί να περιλαμβάνει έναν Ιταλό και έναν Σουηδό να μιλάνε σε ένα διάλειμμα για καφέ σε ένα διεθνές συνέδριο που πραγματοποιήθηκε στις Βρυξέλλες ή ένας Ισπανός τουρίστας ζητώντας έναν τοπικό για το δρόμο στο Βερολίνο (Hülmbauer, 2008). Στην περίπτωση της μελέτης μας, συγκεκριμένα, θα πρέπει να τονίσουμε ότι οι συμμετέχοντες στην έρευνά μας, οι ΠΗΠ, χρησιμοποιούν ELF και όχι απλά αγγλικά, καθώς τις περισσότερες φορές συνομιλούν παίκτες όπου κανένα από τα δύο μέρη δεν είναι φυσικός ομιλητής των αγγλικών. Για να ενισχύσουμε το επιχείρημά μας, σημειώνουμε ότι για παράδειγμα στην περίπτωση του παιχνιδιού League of Legends, οι παίκτες της Ελλάδας συμμετέχουν σε server της Ανατολικής Ευρώπης και επομένως παίζουν και συνομιλούν με συμπαίκτες από τις χώρες αυτές.

Εξυπηρετώντας ή όχι πολιτικούς σκοπούς, το σίγουρο είναι ότι τα αγγλικά πλέον παίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή μας, καθιστώντας έτσι τους αγγλόφωνους (είτε φυσικούς ομιλητές είτε όσους έχουν γλωσσική επάρκεια των αγγλικών ως δεύτερη ή ως ξένη γλώσσα) πιο δυνατούς σε σχέση με τους ομιλητές άλλων, λιγότερο ισχυρών γλωσσών. Σε ακαδημαϊκό επίπεδο, για παράδειγμα, είναι εμφανής ο γλωσσικός ρατσισμός που επικρατεί στους μη ομιλητές των αγγλικών, καθώς η βιβλιογραφία σε μία γλώσσα αριθμητικά και πολιτικά "αδύναμη" είναι πολλές φορές περιορισμένοι. Πολλοί ακαδημαϊκοί, παρότι μη φυσικοί ομιλητές της αγγλικής, επιλέγουν τα αγγλικά ως γλώσσα των επιστημονικών δημοσιεύσεών τους, καθιστώντας όλο και πιο σπάνια την ύπαρξη βιβλιογραφίας σε λιγότερο ισχυρή γλώσσα.

ΜΕΡΟΣ Β- Η ΕΡΕΥΝΑ

Το δεύτερο μέρος της παρούσας εργασίας, αποτελεί την παρουσίαση και την ανάλυση της ποιοτικής έρευνας που διενεργήσαμε, η οποία βασίστηκε σε συνεντεύξεις 75 παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, στους οποίους τέθηκαν ερωτήματα που εξυπηρετούσαν του στόχους της έρευνάς μας.

Ας δούμε όμως, πρώτα κάποια θεωρητικά στοιχεία σχετικά με την γλώσσα των ΠΗΠ.

3.1 Η γλώσσα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Η γλώσσα και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ένα βασικό κοινό στοιχείο: διέπονται από κανόνες. Ο Montgomery (2008) μάλιστα παρομοιάζει τη γλώσσα με το σκάκι, ένα παιχνίδι δηλαδή από κανόνες, στοιχεία και συμμετέχοντες, όπως άλλωστε γνωρίζουμε ότι ισχύει και με το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Σκόπιμο είναι, εφόσον θέμα της παρούσας εργασίας είναι αυτό που ονομάζουμε γλώσσα των gamers, να γίνει μία σύντομη αναφορά στον ορισμό και στα χαρακτηριστικά της γλώσσας.

Ο Saussure (1979), όρισε τη γλώσσα ως σύστημα σημείων που εκφράζουν ιδέες. «Είναι το κοινωνικό μέρος του λόγου, το έξω από το άτομο, που δεν μπορεί από μόνο του ούτε να το δημιουργήσει, ούτε να το τροποποιήσει (Saussure, 1979: 44). Αν και αποτελεί «αφηρημένο» σύστημα, καθίσταται συγκεκριμένη και «χειροπιαστή», καθώς αποτυπώνεται υλικά και παγιώνεται μέσω της γραφής. Συγκεκριμένα ο ίδιος κάνει μια τριμερή διάκριση στη γλώσσα, με τις έννοιες: langage - langue - parole. Το langage είναι ο ανθρώπινος λόγος, δηλ. δεν είναι η γλώσσα, ούτε απλώς λόγος, ούτε ομιλία. Είναι η γενική ικανότητα του ανθρώπου να συνομιλεί με τον συνάνθρωπό του. Το langue είναι το αφηρημένο σύστημα σημείων και κανόνων που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος. Το parole είναι η πραγμάτωση του langue, δηλαδή η πρακτική εφαρμογή του, η ομιλία. Η γλώσσα δηλαδή σύμφωνα με τον ίδιο μπορεί να μελετηθεί σε διάκριση από την ομιλία (πχ μπορούμε να μελετήσουμε τις «νεκρές γλώσσες» χωρίς να τις μιλάμε). Βασικές μονάδες/στοιχεία από τα οποία απαρτίζεται η δομή της

γλώσσας είναι τα σημεία: κάθε σημείο αποτελεί ένωση μιας ιδέας (σημαινόμενο) και μιας ακουστικής εικόνας (σημαίνον) (Saussure, 1979: 100), ένωση της μορφής μιας λέξης και του περιεχομένου της.

Η Τσίγκου (στο Τσίγκου και Λίβας, 2019:35) ορίζει τη γλώσσα ως «μία τεχνητή και αφηρημένη έννοια που δηλώνει μια ουδέτερη, μη χρωματισμένη μορφή μίας γλώσσας, όπως αυτή καθορίζεται από τις χρήσεις του συνόλου των ομιλητών της και όπως περιγράφεται σε γραμματικές και συντακτικά». Ο Brown (1973) πιστεύει ότι η γλώσσα διακρίνεται από τρεις ιδιότητες: Το σημασιολογικό μέρος, όλες οι λέξεις πρέπει να έχουν την ίδια σημασία για όλους τους ομιλητές της, τη μετάθεση, όπου καθίσταται δυνατή η επικοινωνία για το παρόν, το παρελθόν και το μέλλον, και τρίτον η παραγωγικότητα, που δηλώνει ότι μέσα από συνδυασμό ενός περιορισμένου αριθμού ήχων και σημάτων, μπορούν να δημιουργηθούν απεριόριστα μηνύματα.

Σύμφωνα με τον Ensslin (2012), μολονότι η γλώσσα των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και Επικοινωνίας (media discourse) έχει μελετηθεί εκτενώς, η γλώσσα που χρησιμοποιείται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υστερεί μελέτης, κάτι που ο ίδιος αποδίδει στην έλλειψη ακαδημαϊκής υπόληψης προς τον κλάδο αυτό. Παρόλα αυτά, υποστηρίζει ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια καθιστούν ένα από τα πιο περίπλοκα είδη media, καθώς περιλαμβάνουν γραπτή και προφορική επικοινωνία, εικόνα, ήχο, ενώ στο σύστημά τους παρέχουν γραμμική και μη γραμμική επικοινωνία, συνδυάζοντας αφήγηση με επικοινωνία που προκύπτει από άλλες αισθήσεις (μέσω εικόνας, ήχου και απτών πηγών), περιλαμβάνοντας πολλά επίπεδα σημασίας και αντανακλώντας κοινωνικές σχέσεις και νόρμες. Ο McGrath (1998, όπως αναφέρεται στον Ensslin, 2012) καθιστά σαφές ότι υπάρχουν λεπτές αποχρώσεις στο ένα άκρο του φάσματος όπου συναντάμε μια εξαιρετικά εξειδικευμένη τεχνική φρασεολογία ή τεχνολογική ομιλία που χρησιμοποιείται από επαγγελματίες προγραμματιστές παιχνιδιών απέναντι στην απλουστευμένη ομιλία παικτών, επιστημονικά μη ειδικών, οι οποίοι βρίσκονται στο άλλο άκρο του φάσματος. Η πρώτη κατηγορία είναι ένας κώδικας εμπειρογνομόνων, ο οποίος απαιτεί εμπειριστατωμένη γνώση και εμπειρογνωμοσύνη, ενώ ο τελευταίος είναι σε μεγάλο βαθμό μια τυποποιημένη μορφή αγγλικών, με διαστρεβλωμένες ορολογίες που ταυτίζονται με το gaming.

Αναφορικά στη δεύτερη κατηγορία, τον τρόπο ομιλίας των παικτών κατά την επικοινωνία της, που εμείς ονομάζουμε κοινωνιόλεκτο των gamers, ο Ensslin (2012),

υποστηρίζει ότι δεν υπάρχει μία κοινή γλώσσα gaming, καθώς όπως οποιαδήποτε άλλη γλώσσα, και δη αυθόρμητη προφορική επικοινωνία, χαρακτηρίζεται από ποικιλίες, ωστόσο μπορούμε να βρούμε πολλά κοινά στοιχεία στον τρόπο ομιλίας των παικτών, οι οποίοι συνδέονται με βάση την ασχολία τους (είναι όλοι παίκτες) και τον κοινό τους στόχο (τη νίκη στο παιχνίδι ή την επίτευξη των στόχων). Έτσι, οι παίκτες ενσωματώνονται σε μία ποικιλία από μερικώς αλληλεπικαλυπτόμενα «κοινωνικά δίκτυα» τα οποία λειτουργούν ως φορέας «αλληλεγγύης». (Milroy και Milroy, 1997, όπως αναφέρονται στον Ensslin, 2012). Εκπληρώνοντας επικοινωνιακές και κοινωνικές λειτουργίες, η γλώσσα που προκύπτει όχι μόνο δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να ανταλλάσσουν πληροφορίες, αλλά η χρήση τους «μπορεί να είναι σκόπιμα κοινωνικά προσανατολισμένη» (Shortis, 2001: 36). Μπορεί δηλαδή να χρησιμοποιηθεί για να σηματοδοτήσει τη συμμετοχή σε μια κοινωνική ομάδα και, ex negativo, να αποκλείσει τους ξένους ή να παρακωλύσει τους αρχάριους. Η εξαιρετικά ομαδική φύση της κοινωνιόλεκτου των gamers έχει πολλές φορές κρυπτική σημασία, προσπαθώντας να αποκλείσει τους εξωτερικούς και να δημιουργήσει ασύμμετρες σχέσεις εξουσίας μεταξύ των παλαιών και νέων παικτών (Shortis, 2001).

Η κοινωνιόλεκτος των gamers τείνει να χρησιμοποιείται ως κώδικας εντός της ομάδας για να σηματοδοτήσει την ταυτότητα, τη σύνδεση, την ιδιότητά τους ως μέλους της κοινότητας αλλά και για να αποκλείσει εκείνους που βρίσκονται έξω από την ομάδα αυτή. Άλλωστε, όπως μας υπενθυμίζει ο Shortis (2001), η ειδική δραστηριότητα δημιουργεί αναπόφευκτα την ανάγκη για μια σχετική εξειδικευμένη γλώσσα να αναφέρεται σε αυτή. Επομένως, δεν είναι μια (επίσημη) τεχνική ορολογία όπως η «τεχνολογία» που χρησιμοποιούν οι προγραμματιστές παιχνιδιών. Εντούτοις, παρά την άτυπη μορφή της, η γλώσσα τους αποτελεί ένα εξειδικευμένο σύνολο εκφράσεων και επικοινωνιακών πρακτικών, οι οποίες εφαρμόζονται από τους αρμόδιους χρήστες σε διάφορους βαθμούς και αποτελέσματα. Αυτό δεν σημαίνει, φυσικά, ότι τα μεμονωμένα στοιχεία του παιχνιδιού δεν μπορούν να εισέλθουν στο γενικό, στην καθημερινή ομιλία δηλαδή πέρα από τα πλαίσια του παιχνιδιού, ακόμα και από άτομα που δεν ανήκουν στην κοινότητα των gamers. Αυτό μάλιστα καλούμαστε να αποδείξουμε και μέσα από την έρευνά μας, ότι δηλαδή οι ΠΗΠ χρησιμοποιούν λέξεις και φράσεις από αυτή την κοινωνιόλεκτο τόσο εντός όσο και εκτός παιχνιδιού. Πράγματι, τα όρια των λεξικών αποθετηρίων που χρησιμοποιούνται

από τους παίκτες είναι διαπερατά και τα επιμέρους αντικείμενα αντιγράφονται εκλεκτικώς από μη-παίκτες που εργάζονται, για παράδειγμα, στη δημοσιογραφία ή τη διαφήμιση, για να επιτύχουν συγκεκριμένες ρητορικές επιδράσεις (όπως το χιούμορ, η αγανάκτηση, δράση) στο συγκεκριμένο κοινό-στόχο τους.

Κατά τη σχεδίαση της ποιοτικής έρευνας, λάβαμε υπόψη μας τις παρακάτω μεταβλητές:

1. Το ερευνητικό πεδίο της έρευνας
2. Τους στόχους της διερεύνησης
3. Το θεωρητικό υπόβαθρο
4. Τα ερευνητικά ερωτήματα
5. Τη μέθοδο παραγωγής ερευνητικού υλικού
6. Τη στρατηγική της δειγματοληψίας
7. Τις αρχές και τα ζητήματα δεοντολογίας στην ερευνητική διαδικασία.

3.2 Το ερευνητικό πεδίο της έρευνας

Το αντικείμενο της έρευνάς μας είναι η παρατήρηση της γλωσσικής συμπεριφοράς των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως προς τη γλώσσα που χρησιμοποιούν με τους συμπαίκτες τους εντός και εκτός παιχνιδιού. Επομένως, η μελέτη μας εντάσσεται στην κοινωνιογλωσσολογική διερεύνηση της ειδικής γλώσσας μίας υποομάδας, στην συγκεκριμένη περίπτωση της κοινωνιολέκτου των gamers.

3.3 Το θεωρητικό υπόβαθρο

Για τη διεξαγωγή της έρευνάς μας, απαραίτητη ήταν η μελέτη της υπάρχουσας βιβλιογραφίας πάνω στο θέμα, όπως την παραθέσαμε στα προηγούμενα κεφάλαια της παρούσας εργασίας. Η βιβλιογραφική έρευνα κρίθηκε απαραίτητη, ελλείψει ουσιαστικών γνώσεων πάνω στο θέμα αυτό. Καθώς δηλαδή η ερευνήτρια δεν παίζει η ίδια ηλεκτρονικά παιχνίδια, στερούταν βασικών γνώσεων σχετικά με τη γλωσσική συμπεριφορά των παικτών, και έπρεπε, πέρα από την παρατήρηση στο φυσικό τους χώρο και την μετέπειτα συζήτηση με τους ίδιους τους παίκτες, να ανατρέξει στη θεωρία σχετικά με το θέμα αυτό.

Ακόμη, αναζητήσαμε στοιχεία σχετικά με το πεδίο της έρευνάς μας, παρακολουθώντας δημοσιεύσεις στον τύπο πάνω στο θέμα μας, παρακολουθώντας σχετικά βίντεο στο YouTube όπου παίκτες κάνουν streaming, δηλαδή παίζουν σε απευθείας μετάδοση στο διαδίκτυο, και βεβαίως συζητώντας με άτομα του κύκλου

μας οι οποίοι, ως παίκτες οι ίδιοι, μας βοήθησαν να κατανοήσουμε τα δεδομένα που αργότερα κληθήκαμε να μελετήσουμε.

Αφού μελετήσαμε καλά τις παραπάνω παραμέτρους, αναπτύξαμε τα ερευνητικά μας ερωτήματα. Σημαντικό είναι στο σημείο αυτό να υπογραμμίσουμε ότι επιλέξαμε την απαγωγική μέθοδο στην έρευνά μας. Είχαμε δηλαδή σχηματίσει μία υπόθεση και προσπαθήσαμε μέσα από την έρευνά μας να επαληθεύσουμε ή να διαψεύσουμε την υπόθεση αυτή. Ωστόσο, μιας και, όπως θα συζητήσουμε παρακάτω, η έρευνά μας έγινε με τη μορφή συνεντεύξεων, κατά την ερευνητική διαδικασία είμαστε ανοιχτοί στη δημιουργία νέων υποθέσεων και συνεπώς τη διεξαγωγή νέων συμπερασμάτων που θα προέκυπταν από το διάλογο με τους συνεντευξιζόμενους (εφεξής υποκείμενα).

3.4 Η μέθοδος παραγωγής ερευνητικού υλικού

Η έρευνά μας επιλέξαμε να στηρίζεται σε συνεντεύξεις υπό τη μορφή συζήτησης (informal conversational interviews). Επιλέχθηκε η μέθοδος της ημιδομημένης συνέντευξης, με στόχο το κάθε υποκείμενο να αντικρίζει από τη δική του οπτική γωνιά το θέμα και να περιγράφει τις εμπειρίες που προκύπτουν από τη δική του υποκειμενική πραγματικότητα. Για το λόγο αυτό, σχεδιάσαμε ένα ερωτηματολόγιο βασισμένο πάνω στην υπόθεση και τα ερευνητικά μας ερωτήματα, το οποίο θα καθοδηγούσε τη συζήτηση με τα υποκείμενα. Επιλέξαμε την ημιδομημένη συνέντευξη με τη χρήση ερωτηματολογίων καθώς κρίναμε ότι ο τύπος αυτός παρουσιάζει ευελιξία: α) ως προς την τροποποίηση του περιεχομένου των ερωτήσεων ανάλογα με τον ερωτώμενο, β) ως προς την εμβάθυνση σε κάποια θέματα με συμμετέχοντες που κρίνονται κατάλληλοι, γ) ως προς τη σειρά με την οποία τίθενται οι ερωτήσεις και δ) ως προς την πρόσθεση ή αφαίρεση ερωτήσεων ή θεμάτων για συζήτηση.

3.5 Στρατηγική της δειγματοληψίας- Περιορισμοί

Κατά την διαδικασία της επιλογής των υποκειμένων, επιλέχθηκε η μέθοδος της δειγματοληψίας τυπικής περίπτωσης (typical case sampling) με βάση συγκεκριμένα κριτήρια (criterion sampling). Προσπαθήσαμε δηλαδή να επιλέξουμε υποκείμενα που άνηκαν στην «τυπική» περίπτωση, δηλαδή που τοποθετούνται στον μέσο όρο ως προς τα χαρακτηριστικά που μας ενδιαφέρουν. Αρχικά προσδιορίζονται τα χαρακτηριστικά που έχει ένας «μέσος», τυπικός άνθρωπος ή κατάσταση (δηλαδή οι παιγνιώδεις συνήθειες) που ενδιαφέρει τον ερευνητή και στη συνέχεια το δείγμα επιλέγεται από αυτές τις «τυπικές» περιπτώσεις. Αναζητήσαμε λοιπόν τα τυπικά χαρακτηριστικά που έχει ένας παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, και με βάση αυτά τα χαρακτηριστικά αναζητήσαμε το δείγμα μας. Στόχος μας ήταν να μπορέσουμε να κάνουμε κάποιες λογικές γενικεύσεις ως προς τα ευρήματά μας, δηλαδή ότι τα ευρήματά μας θα ανταποκρίνονται σε μεγάλο βαθμό στο σύνολο του πληθυσμού (δηλαδή των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών) και συνεπώς οι πληροφορίες μας να μην μπορούν να απορριφθούν στη βάση του επιχειρήματος ότι αφορούν ειδικές ή αποκλίνουσες περιπτώσεις.

Αναζητήσαμε, λοιπόν, άτομα ηλικίας 16 ετών και άνω, οι οποίοι να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια με πολλούς παίκτες (MMORG games), να γνωρίζουν αγγλικά και να έχουν επίγνωση της ειδικής γλώσσας που χρησιμοποιούν. Η ενημέρωση για τη δήλωση ενδιαφέροντος για συμμετοχή στην έρευνα έγινε στους ερευνητικούς κύκλους του Ιονίου Πανεπιστημίου (κατά τη διάρκεια των μαθημάτων) είτε μέσα από τους κύκλους της ερευνήτριας.

Σημειώνουμε ότι, εφόσον το δείγμα δεν άνηκε στον γενικό πληθυσμό, αυτό το γεγονός από μόνο του απέκλειε μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων. Για το λόγο αυτό, επιλέξαμε υποκείμενα που να ανήκουν σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, ώστε να μπορούμε να οδηγηθούμε σε κάποια μέσα συμπεράσματα. Δεν κάναμε όμως επιμέρους ταξινόμηση των αποτελεσμάτων (πχ ανά ηλικία, φύλο, μορφωτικό επίπεδο) λόγω της μη ύπαρξης επαρκούς αριθμού συμμετεχόντων. Ένας άλλος περιορισμός που αντιμετωπίσαμε ήταν σε χώρο-χρονικό επίπεδο. Επειδή δηλαδή η μελέτη μας έγκειται στην δια ζώσης συζήτηση με τα υποκείμενα, τα υποκείμενα

έπρεπε να βρίσκονται στην Κέρκυρα, τόπου κατοικίας της ερευνήτριας και διεξαγωγής των συνεντεύξεων.

Λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω περιορισμούς, καταλήξαμε, όπως προαναφέρθηκε, σε 75 υποκείμενα, των οποίων τα δημογραφικά χαρακτηριστικά θα περιγράψουμε παρακάτω.

3.6 Αρχές και ζητήματα δεοντολογίας

Κατά τη σχεδίαση και την υλοποίηση της έρευνάς μας, δώσαμε μεγάλη σημασία στην τήρηση των αρχών δεοντολογίας της έρευνας. Για τους λόγους αυτούς, δώσαμε έμφαση στις παρακάτω προϋποθέσεις:

- Πληροφορημένη συγκατάθεση στην έρευνα (informed consent). Στην προκαταρκτική συζήτηση με τους υποψήφιους συμμετέχοντες, ενημερώθηκαν λεπτομερώς σε απλή και κατανοητή γλώσσα, σχετικά με το ποιος είναι ο λόγος που διεξάγεται η έρευνα, πού αποσκοπεί, ποιες διαδικασίες θα ακολουθηθούν. Τονίσαμε το δικαίωμα των υποψηφίων να αποσυρθούν από την όλη διαδικασία σε οποιοδήποτε στάδιο της έρευνας, καθώς και να ζητήσουν απόσυρση των δεδομένων που προέκυψαν από αυτούς, χωρίς να υπάρχει κάποιο κόστος. Μόνο εφόσον τα υποκείμενα έδωσαν τη συγκατάθεσή τους, προχωρήσαμε στις συνεντεύξεις.
- Ανωνυμία και εμπιστευτικότητα. Στην προκαταρκτική συζήτηση με τα υποψήφια υποκείμενα που αναφέραμε παραπάνω, καταστήσαμε σαφές ότι η έρευνά μας θα είναι ανώνυμη και ότι δε θα χρειαστεί να δώσουν προσωπικά στοιχεία. Τα δεδομένα που έχουν συλλεχθεί υπάγονται στη δεοντολογία και τη νομοθεσία περί προστασίας προσωπικών δεδομένων, για αυτό και δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στη σωστή χρήση αλλά και στην ασφαλή αποθήκευσή τους (σε ηλεκτρονική και χειρόγραφη μορφή). Επίσης, ξεκαθαρίστηκε το ποιος θα έχει πρόσβαση σε αυτά κατά τη διάρκεια της έρευνας αλλά και μετά το πέρας αυτής (αξιοποίηση ή δευτερογενής ανάλυση), πριν τη δημοσίευσή της. Εν προκειμένω, τονίσαμε ότι πρόσβαση στις απαντήσεις τους θα έχει μόνο η υπεύθυνη της έρευνας και συγγραφέας της διπλωματικής εργασίας,

μεταπτυχιακή φοιτήτρια Θεοδοσία Χαρά Σωτηροπούλου, καθώς και η υπεύθυνη επιστημονική συντονίστρια, καθηγήτρια κ. Μαρία Τσίγκου.

Επιπλέον, αναγνωρίσαμε ότι κάθε συμμετέχων διατηρεί το δικαίωμα να λάβει γνώση των αποτελεσμάτων ή και να ζητήσει κάποιο αντίτυπο της σχετικής δημοσίευσης .

- Η περίπτωση των ανήλικων υποκειμένων. Στη περίπτωση των ανηλίκων που συμμετείχαν στην έρευνά μας, απαραίτητη ήταν η συγκατάθεση των γονέων ή κηδεμόνων τους (θυροφύλακες), οι οποίοι ήταν παρόντες στη διαδικασία της συνέντευξης. Παρόλα αυτά, εξακριβώσαμε ότι τα παιδιά, που ήταν οι πραγματικοί συμμετέχοντες στην έρευνα, αντιλαμβάνονταν τους στόχους, όρους και τις προϋποθέσεις της συζήτησης αυτής. Η μεταχείριση των παιδιών προσπαθήσαμε να είναι συμβατή με τις ανάγκες, την ηλικία και το αναπτυξιακό τους επίπεδο, τις ικανότητες και τα ενδιαφέροντά τους.

Πριν προχωρήσουμε στην παρουσίαση της έρευνάς μας, αναφέρουμε επιγραμματικά τα βήματα που ακολουθήσαμε κατά τη σχεδίαση της ερευνητικής διαδικασίας:

- Προσδιορισμός της ερευνητικής περιοχής και των στόχων της έρευνας.
- Θεωρητική προεργασία - Επιλογή εννοιολογικού πλαισίου για την προσέγγιση των εξεταζόμενων φαινομένων.
- διατύπωση ερευνητικών ερωτημάτων και υπόθεσης.
- Επιλογή μεθόδου παραγωγής δεδομένων - Έλεγχος της συμβατότητας της μεθόδου με τα ερευνητικά ερωτήματα.
- Προετοιμασία για την πρόσβαση στο πεδίο (αναζήτηση ανθρώπων – κλειδιών και «θυροφυλάκων»).
- Επιλογή στρατηγικής δειγματοληψίας.
- διευθέτηση ενδεχόμενων δεοντολογικών ζητημάτων.
- Εκτίμηση πρακτικών ζητημάτων.
- Διαδικασία συνεντεύξεων.
- Αποδελτίωση συνεντεύξεων και ανάλυσή τους.
- Συγγραφή της εργασίας.

3.7 Η συνέντευξη- Παρουσίαση αποτελεσμάτων

Όπως προαναφέρθηκε, επιλέχθηκε η μέθοδος της ημιδομημένης συνέντευξης σε 75 ερωτώμενους, οι οποίοι είχαν προκύψει από την διαδικασία δήλωσης ενδιαφέροντος που είχε προηγηθεί και οποίοι κάλυπταν τα «τυπικά» κριτήρια που αναζητούσαμε.

Ο τύπος της ημιδομημένης συνέντευξης που χρησιμοποιήθηκε, επιλέχθηκε επειδή κρίναμε ότι επιτρέπει στους ερωτώμενους να εκφραστούν ελεύθερα σε κάποια έκταση αλλά και ότι προσφέρει και αρκετή δομή ώστε να αποφευχθεί άσκοπη συζήτηση. Τα θέματα της συνέντευξης καθορίστηκαν σύμφωνα με τους στόχους της έρευνας και η ακριβής διατύπωση των ερωτήσεων προέκυψε μέσα από συζητήσεις με την υπεύθυνη συντονίστρια.

Ο ερευνητής στις συνεντεύξεις μπορεί να καταγράψει τις ιδέες, να εξετάσει επισταμένα τις απαντήσεις, να διερευνήσει κίνητρα και συναισθήματα, να διαλευκάνει οποιεσδήποτε παρεξηγήσεις και να εξετάσει μια ποικιλία θεμάτων σε βάθος, πράγματα τα οποία ένα ποσοτικό ερωτηματολόγιο δεν μπορεί να κάνει. Ως αποτέλεσμα, οι συνεντεύξεις έχουν έναν αριθμό δυνατοτήτων, όπως: την ελευθερία, την αμεσότητα στην επαφή και στην ανατροφοδότηση και την ταχύτητα στις απαντήσεις. Παράλληλα, τα δεδομένα τους μπορούν να επιβεβαιώσουν ή να απορρίψουν τα ευρήματα από άλλες πηγές. Στις δυνατότητες της τεχνικής αυτής εντάσσεται και το γεγονός ότι ο καθορισμός των θεμάτων βοηθά στο να συγκεντρωθούν παρόμοια δεδομένα από κάθε συνέντευξη και έτσι διευκολύνεται η ανάλυση.

Στις αδυναμίες των συνεντεύξεων εντάσσεται το γεγονός ότι είναι συνήθως χρονοβόρες, υπάρχει ο κίνδυνος της προκατάληψης, η ανάλυση των απαντήσεων μπορεί να παρουσιάσει προβλήματα, μπορεί να είναι δύσκολο να τεθούν κανόνες για τη διεξαγωγή τους, το όργανο μέτρησης μπορεί να μην είναι κοινό και τέλος, υπάρχουν κίνδυνοι αλλοίωσης των αποτελεσμάτων, τόσο από τη χρήση πολλών συνεντευκτών όσο και από την υποκειμενική τους κρίση (από την τάση του ερευνητή για εξοικονόμηση χρόνου, από τη χρήση του μαγνητοφώνου κ.ά.). Λαμβάνοντας υπόψη αυτές τις δυσκολίες και σε μια προσπάθεια αντιμετώπισής τους, υπεύθυνη για τις συνεντεύξεις ήταν η ίδια η ερευνήτρια, δεδομένο που της παρείχε τη δυνατότητα

να γνωρίζει το στόχο κάθε ερώτησης και το τι πραγματικά χρειαζόταν να διερευνήσει. Όσον αφορά δε την αξιοπιστία της συνέντευξης αποφασίστηκε να διασφαλιστεί με δυο τρόπους. Ο πρώτος τρόπος είναι αυτός του ελέγχου της εσωτερικής αξιοπιστίας με ετεροχρονισμένα ερωτήματα τύπου διευκρίνισης που θέτει ο συνεντευκτής κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, τα οποία αποσκοπούν στον έλεγχο της αξιοπιστίας. Ο δεύτερος τρόπος είναι τα ερωτήματα τύπου διευκρίνισης ή συμπλήρωσης που μπορεί να θέσει ο συνεντευκτής μετά το πέρας της συνέντευξης τηλεφωνικά. Συγκεκριμένα, έγινε έλεγχος αξιοπιστίας μέσω τηλεφώνου με δείγμα ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα για να διαπιστωθεί ο βαθμός στον οποίο οι ερωτηθέντες θεωρούν ότι οι απόψεις τους καταγράφηκαν σωστά. Λήφθηκε, επίσης, πρόνοια ώστε όλες οι συνεντεύξεις είτε να μαγνητοφωνηθούν για να απομαγνητοφωνηθούν αργότερα για περαιτέρω ανάλυση είτε να καταγραφούν με πλήρη λεπτομέρεια με τη συγκατάθεση των ερωτώμενων. Δόθηκε μεγάλη σημασία στην εμπιστευτική, διακριτική αλλά και επιστημονική ανάλυση των πληροφοριών που θα έδιναν τα άτομα κατά τις συνεντεύξεις.

Οι συνεντεύξεις έλαβαν χώρα την περίοδο του Φεβρουαρίου 2019, στην Κέρκυρα. Η συνέντευξη είχε διάρκεια είκοσι λεπτά και χωρίστηκε σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος ήταν δημογραφικού περιεχομένου, ενώ το δεύτερο ήταν διαμορφωμένο σε τέσσερις ενότητες: α) τη σχέση των υποκειμένων με το gaming, β) τη σχέση των υποκειμένων ως προς την επικοινωνία με τους συμπαίκτες και τη χρήση κοινωνιολέκτου γ) το επίπεδο αγγλικών των υποκειμένων και το κατά πόσο αυτό βελτιώθηκε μέσα από το gaming δ) τη συγκεκριμένη ορολογία gaming που χρησιμοποιούν οι παίκτες με απώτερο στόχο τη δημιουργία ενός ευρετηρίου.

Πριν παρουσιάσουμε τα αποτελέσματα της έρευνάς μας, κρίνουμε σκόπιμο να παραθέσουμε την αναφορά της Entertainment Software Association, η οποία μελετάει θέμα παρόμοιο με το δικό μας, προσπαθώντας έτσι να αντιπαραβάλλουμε τις ομοιότητες και διαφορές και μεταξύ τους. Συγκεκριμένα, το Μάιο του 2019 η Entertainment Software Association (ESA) δημοσίευσε την ετήσια αναφορά της «2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry», έχοντας ως δείγμα 4000 αμερικανούς πολίτες. Στην αναφορά αυτή αναλύονται τα δημογραφικά στοιχεία των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς και οι συνήθειες και οι στάσεις τους απέναντι στο παιχνίδι. Ο λόγος που κρίνουμε ότι η αναφορά αυτή έχει ακαδημαϊκό ενδιαφέρον για την εργασία μας, είναι ότι δημοσιεύτηκε ίδια περίοδο με

την τέλεση των συνεντεύξεων για την έρευνά μας, επομένως θα μπορούσαμε να συγκρίνουμε τα αποτελέσματα και να έχουμε μία πιο γενική θεώρηση για τις παιγνιώδεις συνήθειες των ανθρώπων σήμερα.

Από την αναφορά αυτή προκύπτουν τα παρακάτω στοιχεία:

- Το 65% των Αμερικανών ενηλίκων παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Η μέση ηλικία ενός gamer είναι τα 33 έτη ενώ παίζει κατά μέσο όρο τα τελευταία 13 χρόνια.
- Το 60% επιλέγει να παίζει παιχνίδια από το κινητό τους τηλέφωνο (smartphone), το 52% από τον προσωπικό του υπολογιστή, ενώ το 49% επιλέγει μία κονσόλα (gaming console).
- Το 52% των gamers είναι πανεπιστημιακού επιπέδου.
- Το 46% των gamers είναι γυναίκες (μέση ηλικία 34 έτη) και το 54% άνδρες (μέση ηλικία 32 έτη).
- Το 63% αλληλεπιδρά με άλλους παίκτες.
- Περνούν 4,8 ώρες την εβδομάδα παίζοντας με άλλους παίκτες στο διαδίκτυο (online gaming), και 3,5 ώρες την εβδομάδα παίζοντας μαζί με άλλους παίκτες στον ίδιο χώρο (in person).
- 75% των νοικοκυριών στην Αμερική έχουν έναν gamer στην οικογένειά τους, εκ των οποίων το 21% είναι κάτω των 18, το 40% έχει ηλικία 18-35, το 18% είναι 36-49, ενώ το 21% είναι άνω των 50.
- Το 70% των οικογενειών έχουν ένα παιδί που παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- Το 90% των γονιών δίνουν σημασία στο τι παίζουν τα παιδιά τους.
- Το 57% των γονιών παίζουν μαζί με τα παιδιά τους, ενώ των 74% των γονιών θεωρούν ότι τα παιχνίδια αυτά είναι εκπαιδευτικά.
- Η μέση ηλικία των ατόμων που αγοράζουν παιχνίδια για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή είναι 38 έτη, 37 έτη για εκείνους που αγοράζουν παιχνίδια στο κινητό τους και 33 έτη για εκείνους που αγοράζουν παιχνίδια για κάποια κονσόλα, ενώ προτιμούν να ενημερώνονται για τις κριτικές ενός παιχνιδιού πριν προβούν στην αγορά του. Ακόμη, το 87% των γονιών απαιτούν να δώσουν έγκριση πριν τα παιδιά τους προβούν στην αγορά ενός παιχνιδιού.
- Το 51% επιλέγει Ψυχαγωγικά παιχνίδια (Casual Games), το 53% Παιχνίδια Δράσης (Action games) ενώ το 47% προτιμά Παιχνίδια Πυροβολισμών

(Shooter Games). Για την κατανόηση της συγκεκριμένης ταξινόμησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θα δώσουμε τον ορισμό τους, όπως προκύπτει από την βιβλιογραφία:

Ψυχαγωγικά παιχνίδια (casual games) είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που στοχεύουν το ευρύ κοινό της μαζικής αγοράς , σε αντίθεση με τα Σκληροπυρηνικά παιχνίδια (Hardcore games), τα οποία απευθύνονται σε πιο εξειδικευμένο. Σύμφωνα με τους Rollings και Ernest (2006) τα ψυχαγωγικά παιχνίδια ως κατηγορία εμπίπτουν σε οποιοδήποτε είδος ή τύπο παιχνιδιού, ενώ έχουν σχετικά εύκολους κανόνες, μικρή διάρκεια και δεν απαιτούν ιδιαίτερες ικανότητες.

Τα παιχνίδια δράσης (action games) είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών που περιλαμβάνει οποιοδήποτε παιχνίδι όπου ο παίκτης ξεπερνάει τις προκλήσεις με φυσικά μέσα, δηλαδή ακριβή στόχο και γρήγορο χρόνο απόκρισης. (Rollins&Morris, 2000) .

Τα Παιχνίδια Πυροβολισμών (Shooter Games) είναι μία υποκατηγορία των παιχνιδιών δράσης, κατά την οποία οι παίκτες μέσα από άβαταρ συμμετέχουν σε μία μάχη, με κύριο στόχο την ήττα των εχθρών χρησιμοποιώντας όπλα που παρέχονται στο παιχνίδι. Συχνά δοκιμάζουν την ευαισθητοποίηση του χώρου, τα αντανakλαστικά και την ταχύτητα του παίκτη ενώ ο αντίπαλος είναι είτε ο υπολογιστής είτε άλλοι παίκτες μέσω του άβατάρ τους κατά τη διάρκεια ενός διαδικτυακού παιχνιδιού με πολλούς παίκτες (online multiplayer game) (The Next Generation 1996 Lexicon A to Z")

- Τέλος, σύμφωνα με τη συγκεκριμένη έκθεση, πρώτα σε πωλήσεις παιχνίδια είναι τα παιχνίδια δράσης (action) με ποσοστό 26,9%, ακολουθούμενα από τα παιχνίδια πυροβολισμών (shooter), με ποσοστό 20%.

RANK	TITLE	ESRB
1	Call of Duty: Black Ops IIII	Mature (M)
2	Red Dead Redemption II	Mature (M)
3	NBA 2K19	Everyone (E)
4	Madden NFL 19	Everyone (E)
5	Grand Theft Auto V	Mature (M)
6	Super Smash Bros. Ultimate	Everyone 10+ (E10+)
7	Marvel's Spider-Man	Teen (T)
8	Far Cry 5	Mature (M)
9	God of War 2018	Mature (M)
10	Monster Hunter: World	Teen (T)
11	Minecraft	Everyone 10+ (E10+)
12	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Mature (M)
13	Assassin's Creed: Odyssey	Mature (M)
14	FIFA 19	Everyone (E)
15	Mario Kart 8	Everyone (E)
16	Rocket League	Everyone (E)
17	PlayerUnknown's Battlegrounds	Teen (T)
18	Battlefield V	Mature (M)
19	Call of Duty: WWII	Mature (M)
20	Super Mario Odyssey	Everyone 10+ (E10+)

Source: The NPD Group/Rebill Tracking Service/Digital Games Tracking Service

Εικόνα 2- Τα 20 παιχνίδια με τις περισσότερες πωλήσεις στις ΗΠΑ το 2018

ΜΕΡΟΣ 1- ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

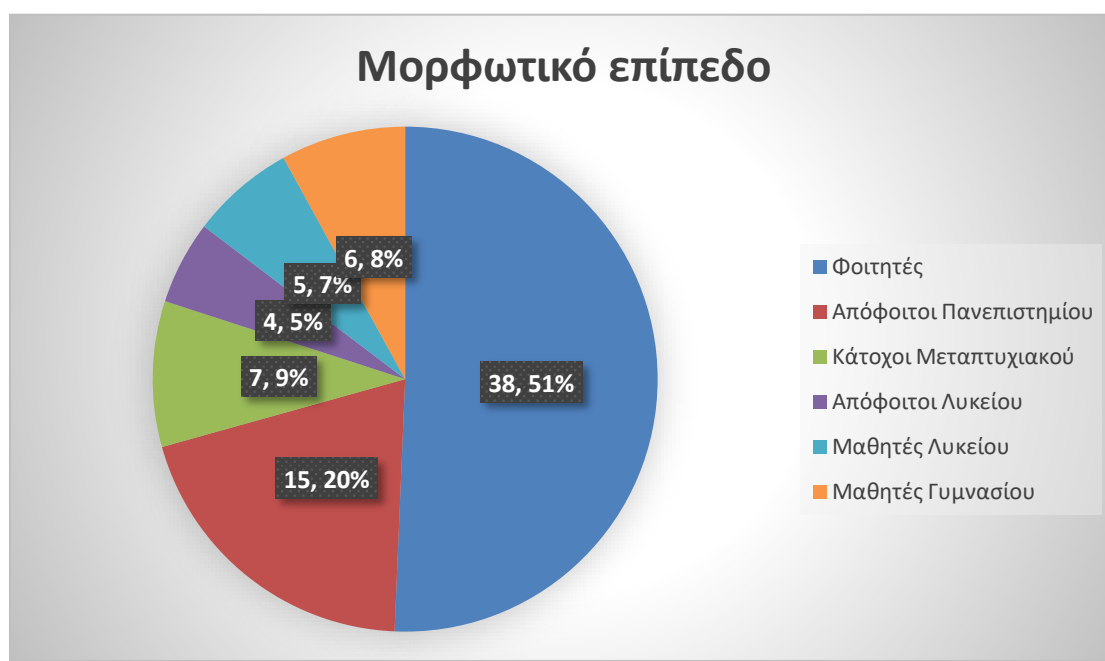
Όπως προαναφέρθηκε, στην έρευνά μας συμμετείχαν 75 υποκείμενα. 61 από αυτούς (81%) ήταν ηλικίας 18-29 ετών, 11 (15%) ήταν κάτω των 18 και 3 (4%) ήταν άνω των 30 (Πίνακας 1). Ο λόγος που η συντριπτική πλειοψηφία ανήκει στην ηλικιακή ομάδα 18-30 έγκειται κυρίως την πρόσβαση της ερευνήτριας στη φοιτητική κοινότητα.

Πίνακας 1



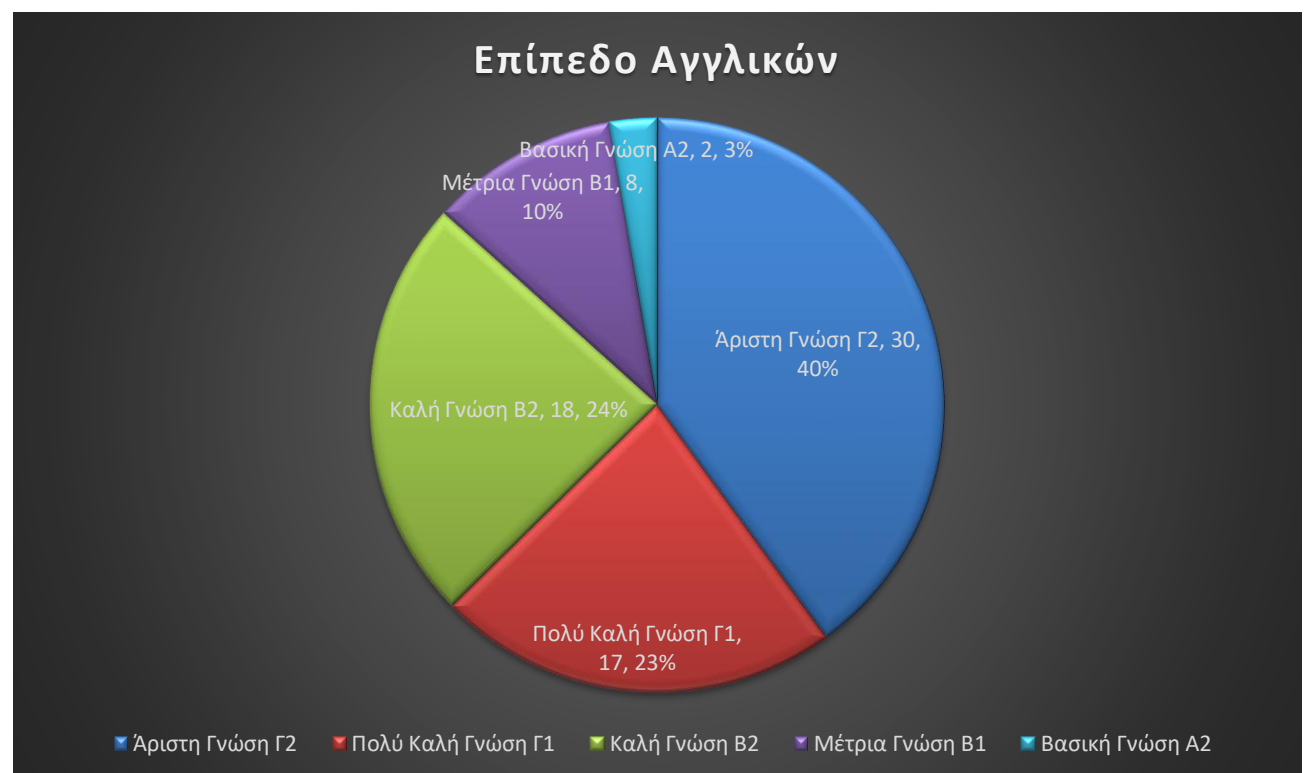
Πράγματι, οι φοιτητές ήταν πολύ πρόθυμοι ως προς τη δήλωση ενδιαφέροντος, και αποτέλεσαν το 51% του δείγματός μας (38 συμμετέχοντες), ακολουθούμενοι από 15 αποφοίτους Πανεπιστημίου (20%) και 7 κατόχους Μεταπτυχιακού τίτλου (9%). Από την ηλικιακή αυτή ομάδα επίσης, 4 (5% του συνολικού δείγματος) ήταν κάτοχοι Απολυτηρίου Λυκείου. Ως προς τα υποκείμενα κάτω των 18, 6 ήταν μαθητές Γυμνασίου (8%) και 5 (7%) μαθητές Λυκείου. Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων με τα ανήλικα υποκείμενα, παρόντες ήταν οι γονείς-κηδεμόνες τους, και επίσης αντί για μαγνητοφώνηση επιλέχθηκε η χρήση προσωπικών σημειώσεων από την ερευνήτρια (Βλ Πίνακα 2).

Πίνακας 2



Σχετικά με το επίπεδο Αγγλικών των ερωτώμενων, το οποίο και κρίθηκε απαραίτητο να συζητηθεί αφού όπως είδαμε στο θεωρητικό κομμάτι της εργασίας μας η ειδική ορολογία του gaming αποτελεί δάνεια και έκτυπα από την αγγλική γλώσσα, 30 άτομα (40%) δήλωσαν ότι έχουν επάρκεια γνώσης Αγγλικών επιπέδου Γ2 (Άριστη Γνώση). 17 ερωτώμενοι (22,7) δήλωσαν ότι έχουν Πολύ Καλή Γνώση επιπέδου Γ1, 18 (24%) δήλωσαν Καλή Γνώση (B2), 8 (10,7%) Μέτρια Γνώση (B1) και 2 (2,7%) Βασική Γνώση A2. Η διαβάθμιση των επιπέδων ορίστηκε σύμφωνα με το Το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες, το οποίο καθορίζει τα επίπεδα γλωσσομάθειας από A1 έως Γ2 ανάλογα με το επίπεδο γνώσης της γλώσσας, ικανότητας χειρισμού της και επικοινωνίας. Ακόμη, επισημαίνουμε ότι δε ζητήσαμε να μας πουν τι πιστοποιητικό έχουν στην αγγλική γλώσσα αλλά πως αξιολογούν οι ίδιοι τον εαυτό τους ως προς την επάρκεια χρήσης της γλώσσας.

Πίνακας 3



ΜΕΡΟΣ 2

Α) Η σχέση των παικτών με το gaming.

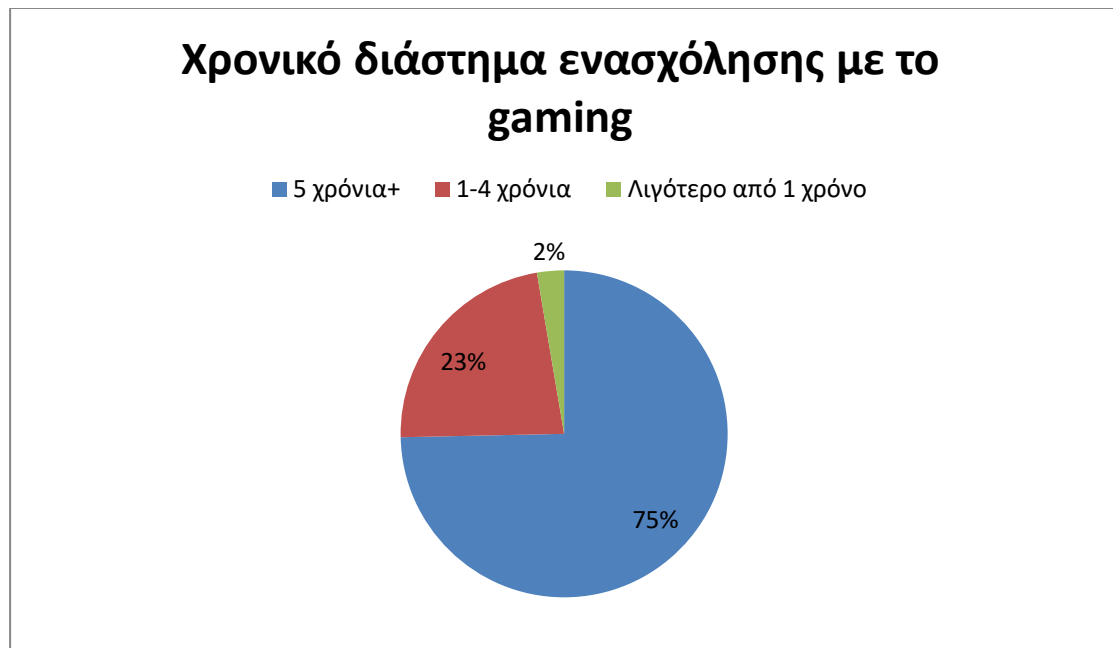
Στο σημείο αυτό της συνέντευξης, συζητήσαμε με τα υποκείμενα σχετικά με τις συνήθειές τους όσον αφορά το παιχνίδι (τι παιχνίδια παίζουν, πόσο χρόνο περνάνε παίζοντας, πόσο καιρό παίζουν. Η συζήτηση αυτή είχε προηγηθεί κατά τις προκαταρκτικές συνομιλίες με τα δυνητικά υποκείμενα, που είχαν σκοπό την επιλογή του δείγματός μας.

Στην ερώτηση ποια παιχνίδια παίζετε, πήραμε πολλές απαντήσεις. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα παρακάτω παιχνίδια:

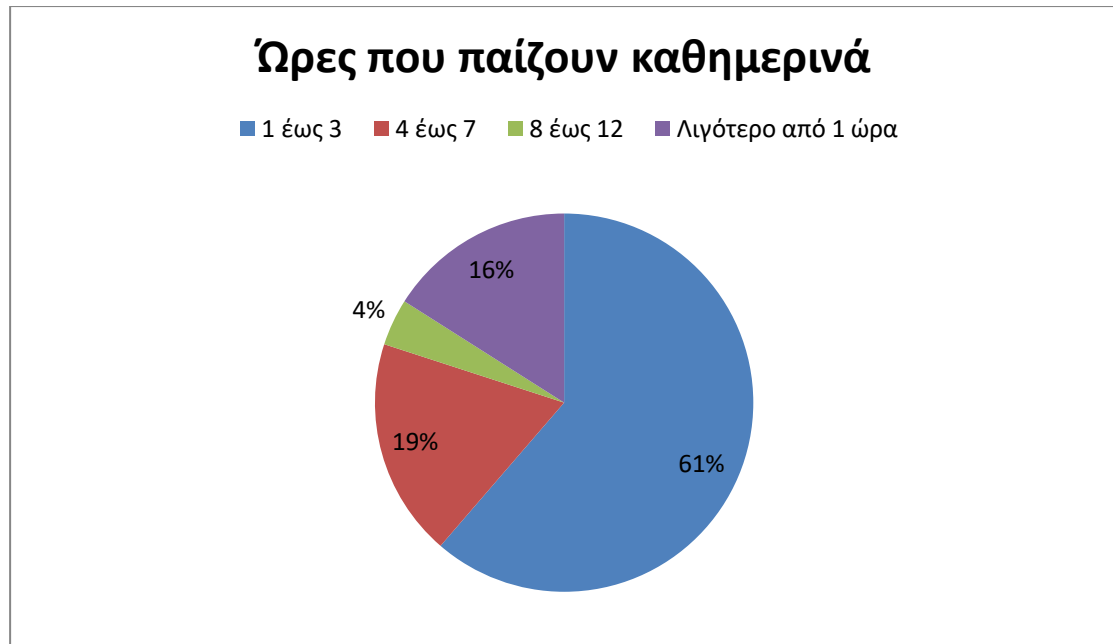
League of Legends (LOL), PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Fortnite, Minecraft, FIFA, Assassins Creed, World of Warcraft, Grand Theft Auto κ.α. Ιδιαίτερα δημοφιλές στις ηλικίες κάτω των 18 ήταν το παιχνίδι Fortnite ενώ στην ηλικία 18-29 το League of Legends. Και τα δύο παιχνίδια είναι στρατηγικής και επιβίωσης με πολλούς παίκτες (Multiplayer Online Battle Arena- MOBA), τα οποία παίζονται (κυρίως) ομαδικά. Για το λόγο αυτό, επειδή δηλαδή η ίδια η φύση του παιχνιδιού απαιτεί επικοινωνία ανάμεσα στους παίκτες, στη συνέντευξή μας εστίασαμε την προσοχή μας σε αυτά τα δύο παιχνίδια, προσπαθώντας να επιβεβαιώσουμε την αρχική μας υπόθεση σχετικά με τη χρήση κοινωνιολέκτου κατά την επικοινωνία με τους συμπαίκτες. Ένα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο σχετικά με τις απαντήσεις των ερωτηθέντων ήταν ότι κανένα υποκείμενο δεν απάντησε ότι παίζει μόνο ένα παιχνίδι. Αντιθέτως, κατονόμασαν τουλάχιστον τρία παιχνίδια ο καθένας, τα οποία είχαν ως κοινό την επιβίωση και τη στρατηγική.

Σχετικά με το πόσο «φανατικοί» παίκτες είναι τα υποκείμενα, 56 από τους 75 (74,7%) δηλώνουν ότι ασχολούνται με το gaming πάνω από 5 χρόνια ενώ μόλις 12 ερωτηθέντες (16%) του συνολικού δείγματος απάντησαν ότι παίζουν λιγότερο από μία ώρα την ημέρα. Στα παρακάτω διαγράμματα, παρουσιάζονται τα ποσοστά απαντήσεων ως προς το πόσο καιρό ασχολούνται με το gaming (Πίνακας 4) και ως προς το πόσο χρόνο παίζουν (Πίνακας 5).

Πίνακας 4



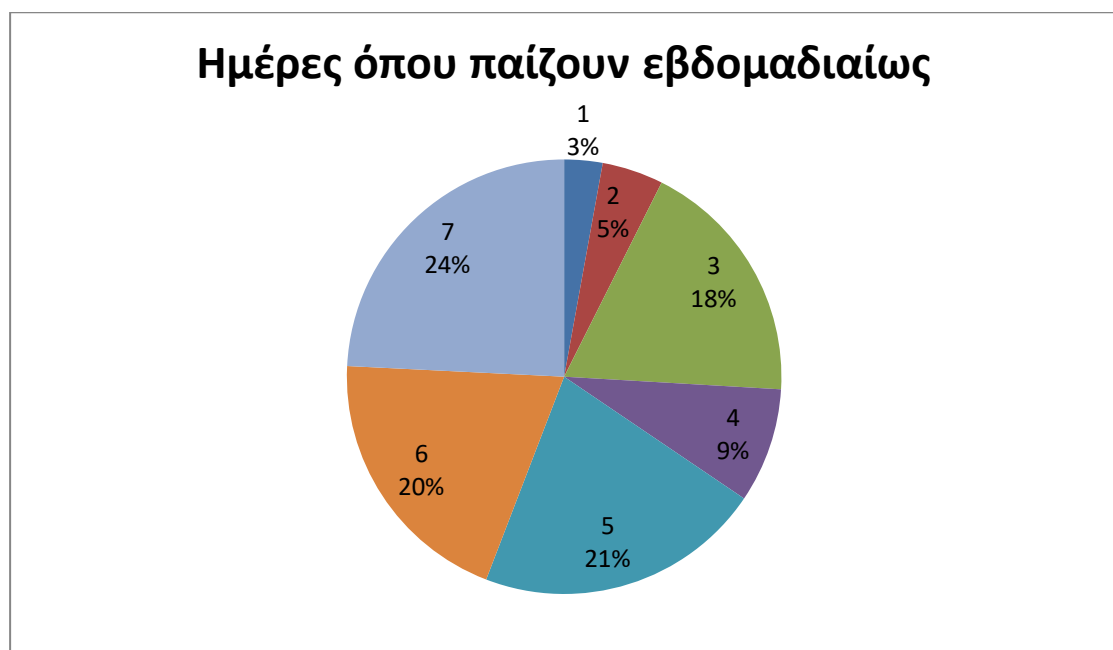
Πίνακας 5



Σχετικά με το χρόνο που παίζουν καθημερινά, ζητήσαμε από τα υποκείμενα να μας ζητήσουν ένα μέσο χρονικό διάστημα, καθώς όπως τόνισαν σχεδόν όλοι υπάρχουν μέρες (κυρίως τα σαββατοκύριακα) που μπορεί να παίζουν πάνω από 6 ώρες, ενώ τις καθημερινές να παίζουν 1-2 ώρες λόγω έλλειψης χρόνου.

Αναφορικά με το πόσες ημέρες την εβδομάδα παίζουν, λάβαμε διαφορετικές απαντήσεις, που παρουσιάζονται στον Πίνακα 6. Αυτό που συμφώνησαν όμως όλοι στην επεξηγηματική ερώτηση που ακολούθησε, ήταν ότι παίζουν περισσότερο τα σαββατοκύριακα και τις διακοπές, λόγω περισσότερου ελεύθερου χρόνου, ενώ αντίστοιχα ο μόνος λόγος που μπορεί να μην παίζουν κάθε μέρα είναι η έλλειψη ελεύθερου χρόνου. Όπως και να χει, το γεγονός ότι το 65% του συνολικού δείγματος παίζει κατά μέσο όρο πάνω από 5 ημέρες την εβδομάδα, έχει ιδιαίτερο επιστημονικό ενδιαφέρον ως προς το φανατισμό ή και τον ενδεχόμενο εθισμό τους στο gaming.

Πίνακας 6



B) Η επικοινωνία των υποκειμένων με τους συμπαίκτες και η χρήση κοινωνιολέκτου

Όταν ρωτήσαμε τα υποκείμενα αν χρησιμοποιούν άλλο τρόπο ομιλίας με τους συμπαίκτες τους σε σχέση με την καθημερινή τους ομιλία, το 56% (42 ερωτώμενοι) απάντησαν θετικά. Έπειτα, κρίναμε σκόπιμο να εξηγήσουμε τι εννοούμε τον όρο «κοινωνιόλεκτο» με βάση όσα προκύπτουν από τη βιβλιογραφική μας μελέτη, και

τότε και οι 75 απάντησαν ότι χρησιμοποιούν την κοινωνιόλεκτο αυτή, η οποία ως επί το πλείστον περιέχει όρους σχετιζόμενους με το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μάλιστα, το 57,3% (43 ερωτώμενοι) απάντησαν ότι χρησιμοποιούν τη γλώσσα αυτή όχι μόνο εντός παιχνιδιού αλλά και στην καθημερινή τους ζωή. Όταν ρωτήσαμε για ποιο λόγο επιλέγουν να τη χρησιμοποιήσουν, πήραμε πολλές όμοιες απαντήσεις οι οποίες σχετίζονται με το αίσθημα του ανήκειν (κοινή γλώσσα επικοινωνίας με τους συμπαίκτες), την κρυπτική σημασία (να μην καταλαβαίνουν εκείνοι που δεν είναι gamers), αλλά και τη συνήθεια (γιατί διευκολύνει την ομιλία, ή επειδή λόγω της συνεχούς χρήσης τους βγαίνει αυθόρμητα). Στην ερώτησή μας πώς «έμαθαν» πρώτη φορά τη γλώσσα αυτή, οι ερωτώμενοι μας απάντησαν ότι «έμαθαν» από τα ίδια τα παιχνίδια και το διαδίκτυο και έπειτα «εμπλούτισαν» τις γνώσεις τους μέσα από τη συνομιλία με τους συμπαίκτες.

Έπειτα, ζητήσαμε από τα υποκείμενα να καταγράψουν μερικούς όρους που θεωρούν χαρακτηριστικούς της κοινωνιόλεκτου των gamers, τους οποίους παρουσιάζουμε παραπάνω. Όπως είχαν παρατηρήσει οι ίδιοι οι ερωτώμενοι, χρησιμοποιούν τους όρους αυτούς εξαιτίας της μικρής περιφραστικότητας και σαφήνειας των λέξεων, κάτι που ωφελεί το ίδιο παιχνίδι δεδομένου ότι απαιτούνται γρήγορες κινήσεις και επομένως δεν υπάρχει χρόνος για μεγάλες συζητήσεις. Ωστόσο, παρατηρήσαμε ότι πολλές λέξεις δεν είναι λιγότερο περιφραστικές, είναι απλά δάνεια της αγγλικής με ελληνικές καταλήξεις (πχ Χιλάρω αντί για θεραπεύω, φειλάρω αντί για αποτυγχάνω, λιβάρω αντί για αποχωρώ κτλ). Όταν ρωτήσαμε την άποψη των υποκειμένων σχετικά με την επιλογή αυτή, μας απάντησαν ότι αυτό συμβαίνει επειδή η κοινωνιόλεκτος αυτή αποτελεί προσαρμογή στα ελληνικά από την αντίστοιχη στα αγγλικά, και δεδομένου ότι οι επιλογές στα παιχνίδια είναι κυρίως στα αγγλικά τους είναι πιο αυθόρμητο να χρησιμοποιούν τον «ελληνοποιημένο» αγγλικό όρο παρά τον ελληνικό που είναι εννοιολογικά αντίστοιχος. Αντιθέτως, επειδή πολλοί όροι στα αγγλικά αναφέρονται σε συγκεκριμένες διεργασίες-τεχνικές στο παιχνίδι, και έτσι οι παίκτες δανείστηκαν τους όρους αυτούς ελληνοποιώντας τους λόγω μη ύπαρξης αντίστοιχης ορολογίας στα αγγλικά, όπως συμβαίνει σε όλους τους όρους που σχετίζονται με την τεχνολογία, την πληροφορική και το διαδίκτυο όπου «μητρική γλώσσα» του «τόπου καταγωγής» τους είναι τα αγγλικά. Άλλωστε, οι ερωτώμενοι δε φάνηκαν πρόθυμοι να αντικαταστήσουν τους όρους αυτούς με αντίστοιχους ελληνικούς, καθώς όπως

δήλωσαν οι ίδιοι, πλέον έχει θεσμοθετηθεί η συγκεκριμένη γλώσσα ως γλώσσα επικοινωνίας μεταξύ των παικτών και θα είναι δύσκολο να την αλλάξουν.

Γ) Το επίπεδο αγγλικών των υποκειμένων και η βελτίωση του επιπέδου αυτού μέσα από το gaming

Συζητήσαμε συνοπτικά με τα υποκείμενα σχετικά με την επικοινωνία τους στα αγγλικά. 66 ερωτώμενοι (88%) δήλωσαν ότι μιλούν με παίκτες από το εξωτερικό στα πλαίσια του παιχνιδιού, με γλώσσα επικοινωνίας τα αγγλικά. Μάλιστα το 86,7% δήλωσε ότι έχει βελτιωθεί το επίπεδο τους μέσα από την επικοινωνία αυτή, δικαιολογώντας την απάντηση λέγοντας ότι μέσα από την εξάσκηση όχι μόνο βελτιώνουν την επικοινωνία τους, αλλά έρχονται σε επαφή με ειδικό λεξιλόγιο και ιδιωτισμούς που δε γνώριζαν πριν την ενασχόλησή τους με το gaming. Στον αντίποδα, οι δέκα που απάντησαν πως δεν νιώθουν να έχουν βελτιωθεί από την επικοινωνία, τόνισαν ότι το επίπεδο είναι χαμηλό, καθώς, κυρίως λόγω των γρήγορων ρυθμών του παιχνιδιού, παρατηρούνται πολλά γραμματικά και συντακτικά λάθη.

Δ) Όροι της κοινωνιολέκτου

Ρήματα

ΟΡΟΣ	ΘΕΜΑ	ΚΑΤΑΛΗΞΗ	ΣΗΜΑΣΙΑ
Λαγκάρω	αγγλ. Lag (καθυστερώ, μένω πίσω)	-άρω	Όταν το παιχνίδι κολλάει, ανταποκρίνεται αργά ή άσχημα
Μπαφεριάζω	αγγλ. Buffer (αποθηκεύω σε ενδιάμεση μνήμη)	-άζω	Όταν ένα πρόγραμμα «φορτώνει»
Κρασάρω	αγγλ. Crash (συντρίβομαι-	-άρω	Ο όρος αναφέρεται σε περίπτωση δυσλειτουργίας

	καταρρέω)		ενός προγράμματος, ενός συστήματος, μιας συσκευής.
Μπαγκάρω	Όρος πληροφορικής bug (πρόβλημα σε πρόγραμμα του υπολογιστή)	-άρω	Αναφέρεται στην περίπτωση όπου το σύστημα του παιχνιδιού δεν ανταποκρίνεται, εξαιτίας κάποιου τεχνικού προβλήματος.
Τρολάρω	αγγλ. Trolling (κάνω τυχαία ανεπιθύμητα και / ή αμφιλεγόμενα σχόλια σε διάφορα φόρουμ διαδικτύου με σκοπό να προκαλέσω αντιδράσεις)	-άρω	Προκαλώ με τα σχόλια μου, πολλές φορές με στόχο να έρθω σε αντιπαράθεση
Σπαμάρω	Αγγλ. Όρος gaming spam (επιτίθεται επανειλημμένα στους εχθρούς, χωρίς συγκεκριμένο στόχο)	-άρω	Κάνω κάτι επανειλημμένα
Τσιζάρω	Αγγλ. Cheese (τυρί)	-άρω	Όπως και στα αγγλικά, ο όρος στην κοινωνιόλεκτο των gamers απαντάται με δύο σημασίες: 1) Ακολουθώ την εύκολη στρατηγική για να κερδίσω (cheese strategy) 2) Προσπαθώ να βρω τις αδυναμίες του παιχνιδιού
Κριντζάρω	Αγγλ. Cringe	-άρω	Ανατριχιάζω- μορφάζω. Ο

	(μορφάζω)		όρος στα αγγλικά απαντάται με όμοια σημασία στη νεανική αργκό.
Κικάρω	Αγγλ. Kick (κλωτσάω)	-άρω	Διώχνω κάποιον από το παιχνίδι
Τιτάρω	Αγγλ. Tilt (γέρνω)	-άρω	Νευριάζω. Ο αγγλικός όρος απαντάται επίσης με ίδια σημασία κυρίως στη νεανική αργκό
Φαρμάρω	αγγλ farm (καλλιεργώ)	-άρω	Όπως και ο αγγλικός όρος, στην κοινωνιόλεκτο των gamers χρησιμοποιείται με την έννοια ότι ασχολούμαι με το παιχνίδι ώστε να κερδίσω επιβραβεύσεις, κυρίως πόντους εμπειρίας (experience points)
Λουτάρω	Αγγλ. Loot (ληηλατώ)	-άρω	Παίρνω τα λάφυρα από κάποιον χαρακτήρα ή αντίπαλο που μόλις σκότωσα
Φεϊλάρω	Αγγλ. Fail (αποτυγχάνω)	-άρω	Αποτυγχάνω
Σποουνάρω	Αγγλ. Spawn (γεννάω)	-άρω	Γεννιέμαι- εισάγεται το avatar μου στο παιχνίδι
Φλεξάρω	Αγγλ. Flex (επιδεικνύω)	-άρω	Κάνω επίδειξη
Γκλιτσάρω	Αγγλ. Glitch (πρόβλημα)	-άρω	Όταν υπάρχει τεχνικό πρόβλημα
Στριμάρω	Αγγλ. Stream (ρέω)	-άρω	Προβάλλω σε άλλους ανθρώπους live αυτό που κάνω
Σπλιτπουσάρω	Περιφραστικός αγγλ.	-άρω	Πηγαίνω μόνος μακριά

	Όρος split+ push (σπάω και ωθώ)		από την ομάδα μου για να πιέσω τους αντιπάλους από μια ακόμα μεριά
Χαστλάρω	Αγγλ. Hustle (σπρώχνω)	-άρω	Πιέζω καταστάσεις, παίζω έντονα
Λολάρω	Παιχνίδι LOL (League of Legends)	-άρω	Παίζω LOL
Νταϊβάρω	Αγγλ. Dive (βουτώ)	-άρω	Κινούμαι προς τα κάπου
Καουντάρω	Αγγλ. Πρόθυμα counter- (αντι-)	-άρω	Χρησιμοποιώ μεθόδους του αντιπάλου
Λιβάρω	Αγγλ. Leave (φεύγω)	-άρω	Αποχωρώ από το παιχνίδι
Σκιπάρω	Αγγλ. Skip (παραλείπω)	-αρω	Παραλείπω κάτι στο παιχνίδι
Χαϊπάρω	Αγγλ. Hype (προωθώ)	-άρω	Προωθώ μία συγκεκριμένη τακτική
Ροουμάρω	Αγγλ. roam (περιφέρομαι)	-άρω	Μετακινούμαι μέσα στο χώρο του παιχνιδιού
Μπουστάρω	Αγγλ. Boost (στηρίζω-ενισχύω)	-άρω	Βοηθάω το συμπαίκτη μου ενισχύοντάς τον
Καμπερώνομαι	Αγγλ. Camp (κατασκηνώνω)	Παθ. - ώνομαι	Κρύβομαι κατασκηνώνοντας σε μία (ευνοϊκή) περιοχή
Κοπιάρω	Αγγλ. Copy (αντιγράφω)	-άρω	Αντιγράφω
Χιλάρω	Αγγλ. Heal (θεραπεύομαι)	-άρω	Θεραπεύομαι-αναπληρώνω ζωή
Γιοϊνκάρω	Αγγλ. Yoink (slang) αρπάζω κάτι	-άρω	Κλέβω κάτι
Ρασάρω	Αγγλ. Rush σπεύδω βιαστικά	-άρω	Επιτίθεμαι βιαστικά προς τον αντίπαλο
Πουσάρω	Αγγλ. Push (πιέζω)	-άρω	Ασκώ πίεση στα πλαίσια του παιχνιδιού
Ουλτάρω	Κίνηση ULT (Ultimate)	-άρω	Κάνω την κίνηση ult στο

	στο παιχνίδι League of Legends		παιχνίδι League of Legends (LOL). Ο όρος απαντάται και περιφραστικά ως «κάνω ουλτ».
--	--------------------------------	--	---

Όπως βλέπουμε, η συντριπτική πλειοψηφία των παραπάνω όρων της κοινωνιόλεκτου των gamers έχει κατάληξη –άρω. Σύμφωνα με το λεξικό του ιδρύματος Τριανταφυλλίδη⁶, η κατάληξη –άρω αποτελεί επίθημα ρημάτων παράγωγων συνήθως από λέξεις ξενικής προέλευσης. Δηλώνει ότι το υποκείμενο του ρήματος συνήθως εκτελεί την ενέργεια που συνεπάγεται η πρωτότυπη λέξη. Δεδομένου λοιπόν του ότι οι νέοι όροι προέρχονται από την αγγλική γλώσσα, είναι λογικό να χρησιμοποιείται η παραπάνω κατάληξη η οποία και υποδηλώνει την ξένη προέλευσή της, όπως συμβαίνει και άλλους όρους που εμφανίστηκαν τα τελευταία χρόνια και αναφέρονται συνήθως στη γλώσσα του διαδικτύου (βλέπε γκουγκλάρω, κλικάρω κοκ).

Επίθετα-Ουσιαστικά

Τραϊχαρντεράς	Αγγλ. Περιφραστικός όρος try hard (προσπαθώ σκληρά)	-άς	Αναφέρεται στον παίκτη που καταβάλλει πολύ μεγάλη προσπάθεια μέσα στο παιχνίδι.
Νουμπάς	Αγγλ. Slang newbie (νέος, αρχάριος)	-άς	Ο αρχάριος και άρα περιορισμένων δυνατοτήτων παίκτης
Μπρονζάς	Αγγλ. Bronze (χάλκινος)	-άς	Ο κακής ποιότητας παίκτης, είναι αναφορά στο παιχνίδι League Of Legends, όπου το Bronze τότε ήταν η χειρότερη

⁶ Πηγή: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (Πύλη) greek-language.gr

			κατηγορία.
Φιντεράς	Αγγλ. Feed (ταΐζω)	-άς	Ο παίκτης ο οποίος χάνει συνεχώς από τον αντίπαλο και τον «ταΐζει» χρυσό ή/και αντικείμενα. Συνήθως συνώνυμο του μπρονζάς
Μποτάκι	Αγγλ. Όρος πληροφορικής bot (πρόγραμμα υπολογιστή)	Υποκοριστικό -άκι	παίκτης υποκινούμενος από τον υπολογιστή. Πολλές φορές και ως υποτιμητικός όρος για κανονικό παίκτη.

Όπως βλέπουμε οι νέοι όροι σε μορφή επιθέτου έχουν κατάληξη –άς. Σύμφωνα με το λεξικό του ιδρύματος Τριανταφυλλίδη, η παραπάνω κατάληξη (με σπάνια κλίση του θηλυκού γένους σε -ού και του ουδέτερου σε -άδικο / -ούδικο) αποτελεί επίθημα ανισοσύλλαβων ονομάτων παράγωγων από ουσιαστικά. Μέσα στην πρόταση τα ονόματα αυτά λειτουργούν συνηθέστερα ως κατηγορούμενα και λιγότερο ως επιθετικοί προσδιορισμοί και δηλώνουν το πρόσωπο (άντρα, γυναίκα, παιδί ή γενικά έμψυχο ουδέτερου γένους) που χαρακτηρίζεται σε μεγάλο βαθμό από την ιδιότητα που συνεπάγεται η πρωτότυπη λέξη: (γλώσσα) γλωσσάς - γλωσσού - γλωσσάδικο, (λόγος) λογάς - λογού - λογάδικο, (φαϊ) φαγάς - φαγού - φαγάδικο / φαγούδικο.⁷

Σχετικά με τη δημιουργία νέων λέξεων στην κοινωνιόλεκτο αυτή, κρίνουμε σκόπιμο να παραθέσουμε παρακάτω κάποια βασικά χαρακτηριστικά της μεθόδου αυτής, όπως προκύπτουν από τη βιβλιογραφία. Όπως θα δούμε, πολλά από αυτά που οι θεωρητικοί έχουν αναφέρει, αποδεικνύονται έμπρακτα από τις απαντήσεις και τα παραδείγματα των συμμετεχόντων στην έρευνά μας.

Νέες δημιουργίες: στη νέα αυτή γλώσσα σχηματίζονται νέες λέξεις που δεν έχουν συνδέσμους με υπάρχουσες λέξεις κάτι που συχνά εμφανίζεται σε καινοτόμους

⁷ Πηγή: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (Πύλη) greek-language.gr

κλάδους όπως η ηλεκτρονική, η ρομποτική, η τεχνολογία υλικού ή λογισμικού. Παραδείγματα περιλαμβάνουν το Teflon, το Kodak, το Xerox και, πιο πρόσφατα, το Wii (Ensslin, 2012). Στη σύνθεσή τους, την ορθογραφία και την προφορά τους, οι νέες λέξεις είναι πιθανό να περιοριστούν από τη λεξική, τη φωνολογία και τη γραμματική της γλώσσας: για παράδειγμα, θα ήταν δύσκολο να έχουμε μια λέξη όπως 'cgsxhewltd' [στα αγγλικά] να ταιριάζει με τα υπάρχοντα πρότυπα σύμφωνων, φωνηέντων, μορφής ή ορθογραφίας. (Shortis, 2001, σελ. 53)

1. Πολλές από τις νέες λέξεις είναι σύνθετες. Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Ελληνικής Γλώσσας, ως σύνθεση ορίζεται η *συνένωση δύο ή περισσότερων λέξεων για το σχηματισμό μιας σύνθετης λέξης*.
2. Το λεξιλόγιο που δημιουργείται πολλές φορές σχηματίζεται από το φαινόμενο που ονομάζεται γλωσσική μετατόπιση. Σύμφωνα με το λεξικό γλωσσολογικών ορών της Πύλης για την νεοελληνική γλώσσα (greek-language.gr) έτσι ονομάζεται το φαινόμενο κατά το οποίο μια γλωσσική κοινότητα (συνήθως δίγλωσση) υιοθετεί τη χρήση μιας νέας γλώσσας (συνήθως «ισχυρότερης»), ενώ ταυτόχρονα χάνει τη γλώσσα που χρησιμοποιούσε μέχρι τότε ως πρώτη. Σύμφωνα με τον Ensslin (2012), η μετατόπιση αυτή μπορεί να είναι είτε σημασιολογική είτε λειτουργική (semantic and functional shifts).
3. Πολλές λέξεις είναι ακρωνύμια, αρκτικόλεξα και συντομογραφίες
4. Πολλές λέξεις αποτελούν δάνεια από άλλες γλώσσες, χωρίς ωστόσο, σύμφωνα με τον Ensslin (2012) να ακολουθούν πάντα τα κοινά φωνολογικά και γραφολογικά πρότυπα στη γλώσσα του δανειολήπτη.
5. Δεν είναι λίγες οι φορές όπου προκύπτουν μίγματα, δηλαδή λέξεις που δημιουργούνται συνδυάζοντας και συντομεύοντας άλλες λέξεις, όπως «vodcast» (από βίντεο και podcast).
6. Χρήση μεταφορικής σημασίας της γλώσσας. Οι λέξεις χρησιμοποιούνται πάντα στο πλαίσιο του παιχνιδιού, και οι έννοιες δεν είναι πάντα κυριολεκτικές αλλά πολύ συχνά μεταφορικές (Ensslin, 2012). Ότι η γλώσσα των παιχνιδιών μπαίνει μεταφορικά στο σημασιολογικό πεδίο του πολέμου δεν προκαλεί εντελώς έκπληξη γιατί, τις περισσότερες φορές, δεν παίζουμε μόνο ένα παιχνίδι. Αντίθετα, παίζουμε εναντίον άλλων: άλλων παικτών ή μάλιστα του ίδιου του υπολογιστή. Στην πραγματικότητα, οι κανόνες των

παιχνιδιών σχεδιάζονται με όρους επίτευξης και ένας από τους πιο απλούς και ενδεχομένως πιο διασκεδαστικούς τρόπους μέτρησης και τεκμηρίωσης της επίτευξης είναι η σύγκριση ή ο ανταγωνισμός με τους άλλους. Ως εκ τούτου, πολλά βιντεοπαιχνίδια βασίζονται στα σημασιολογικά πεδία του πολέμου, του αθλητισμού, του εγκλήματος και της τρομοκρατίας, τα οποία χαρακτηρίζονται από σαφώς πολωμένες αφηγηματικές δομές όπως ο πρωταγωνιστής έναντι του ανταγωνιστή, ο ήρωας έναντι του κακού ή του τέρατος, καλός έναντι κακού, ένας νικητής έναντι ενός ηττημένου. Στα περισσότερα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια, ο παίκτης εκπροσωπείται στον κόσμο από ένα avatar – μία περσόνα στο κόσμο του παιχνιδιού που εκτελεί τις ενέργειες που ενεργοποιούνται από τον παίκτη μέσω κινητικού υλικού και διεπαφής αλληλεπίδρασης. Η σχέση μεταξύ του παίκτη και του avatar του είναι πολύπλοκη δεδομένου ότι το πρόσωπο του παιχνιδιού ενσωματώνει εκ νέου τον παίκτη. Όταν, λόγου χάρη, λέμε ότι στο παιχνίδι «σκοτώσαμε» δύο «τέρατα», είναι προφανές ότι δεν μιλάμε κυριολεκτικά, αλλά εννοούμε ότι το avatar μας σκότωσε δύο τέρατα στα πλαίσια του παιχνιδιού. Πολλές φορές, η μεταφορική σημασία είναι προσωπική, κάνοντας χρήση αντωνυμιών όπως «εγώ», «εσείς», «εμείς», χωρικά, με χρήση επιρρημάτων όπως «εδώ», «εκεί», ή χρονική, με χρήση επιρρημάτων όπως «τώρα», «αργότερα».

7. Πολλές φορές, χρησιμοποιείται ιδιαίτερη συχνότητα στην χρήση κάποιων όρων, καθώς και χρήση λέξεων-κλειδιών. Ο Ensslin, στο βιβλίο του *The Language of Gaming* (2012), παραθέτει μία έρευνα που έκανε, στα πλαίσια της οποίας καταμέτρησε τις λέξεις που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι και παρατήρησε ότι χρησιμοποιούνται κατά μεγάλο ποσοστό οι ίδιες λέξεις και εκφράσεις. Για παράδειγμα, αναφέρει ότι χρησιμοποιούνται συχνά κατά τη συνομιλία λέξεις όπως “haha” (δηλώνει γέλιο), “lol” (ακρωνύμιο του Laughing Out Loud, που πάλι δηλώνει γέλιο και το χρησιμοποιούν ε μία αστεία ή περίεργη κατάσταση στα πλαίσια του gaming (Ensslin, 2012, σελ. 77-81).
8. Πολλές φορές κατά τη διάρκεια της επικοινωνίας μεταξύ των παικτών παρατηρούνται συμπεριφορές που θεωρούνται ακατάλληλες σε άλλα κοινωνικά πλαίσια, όπως το να χρησιμοποιούν βωμολοχίες και ακατάλληλο λεξιλόγιο, να φωνάζουν ή να γελούν υστερικά (Ensslin, 2012, σελ. 6).

9. Ο Ensslin (2012) υπογραμμίζει ότι κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασης των παικτών (conversational interaction)- συνομιλίας πρόσωπο με πρόσωπο ή επικοινωνία μέσω υπολογιστή, οι παίκτες ασχολούνται με να αποδίδουν καλά στο παιχνίδι και παρόλα αυτά να διεξάγουν διαδραστική αλληλεπίδραση για να διατηρήσουν τους κοινωνικούς δεσμούς στον πραγματικό κόσμο. Στην πραγματικότητα, ομάδες φίλων gamers αναπτύσσουν και χρησιμοποιούν τους δικούς τους επικοινωνιακούς κώδικες και στρατηγικές ή «buddylects» (από το αγγλικό buddy, δηλαδή πολύ στενός φίλος), ενώ παράλληλα διαχειρίζονται, ταυτόχρονα, τον ανταγωνισμό και την αντιπαράθεση εντός του παιχνιδιού. Αυτό που είναι επίσης ενδιαφέρον είναι οι τρόποι με τους οποίους οι παίκτες αλλάζουν τα οντολογικά τους πλαίσια αναφοράς, αναφερόμενοι με τη σειρά τους στις πραγματικές συνθήκες και τα γεγονότα χωρίς να συγχέονται. Στις συνομιλίες του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να επικεντρωθούν σε δύο τουλάχιστον πράγματα: το ίδιο το παιχνίδι και τον συμπαίκτη τους. Είναι στη φύση των συνομιλιών παιχνιδιού ότι οι συνομιλητές εκφράζουν την ισχυρή συναισθηματική τους συμμετοχή στο παιχνίδι. Σε ό, τι αφορά τη στροφή, αυτό εκδηλώνεται όχι μόνο με τη χρήση εκφραστικών ενεργειών ομιλίας αλλά με τον τρόπο με τον οποίο η διαχείριση γίνεται, ή μάλλον δεν γίνεται. Τέλος, όπως προαναφέρθηκε, το gameplay απαιτεί την πλήρη προσοχή των παικτών στην δική τους απόδοση και αλληλεπίδραση με το παιχνίδι. Επομένως, συναντάται συχνά το γεγονός ότι οι συνομιλίες του παιχνιδιού παρουσιάζουν υψηλή συχνότητα σύντομων και μεγάλων παύσεων, ακόμη και κατά τις μεμονωμένες στροφές. Ωστόσο, σε αντίθεση με άλλους τύπους συνομιλιών πρόσωπο με πρόσωπο, οι συνομιλίες παιχνιδιού επιβάλλουν μεγάλες παύσεις για χάρη της εστίασης στο ίδιο το παιχνίδι. Με άλλα λόγια, η buddylect λειτουργεί όχι μόνο σε ένα λεξιλογικό, φρασολογικό και συντακτικό επίπεδο, αλλά παράλληλα και σε μεταγλωσσικό επίπεδο, όσον αφορά την (τεντωμένη) άρθρωση, την χαμηλή ή δυνατή φωνή και την υψηλή ταχύτητα. (Ensslin, 2012, σελ 96-99).
10. Η πολυτροπικότητα είναι ένα κοινό χαρακτηριστικό του γραπτού λόγου με τη μεσολάβηση υπολογιστών (εφεξής CMD- Computer Mediated Discourse), όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, στιγμιαία μηνύματα και μηνύματα κειμένου, συζήτηση σε πραγματικό χρόνο και φόρουμ συζήτησης. Παρά τις γενικές τάσεις στην οπτικοακουστική,

πολλοί CMD εξακολουθούν να είναι κατά κύριο λόγο τυπογραφικοί και ως εκ τούτου να βασίζονται σε οπτικά μεταφρασμένη γλώσσα (Herring, 2001, όπως αναφέρεται στον Ensslin, 2012). Σε αντίθεση με την επικοινωνία «πρόσωπο με πρόσωπο», η επικοινωνία μέσω υπολογιστή (Computer Mediated Communication CMC) είναι ένα πιο ελαφρύ θα λέγαμε μέσο επειδή δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τόσα αισθητήρια κανάλια. Επιπρόσθετα, πολλοί χρήστες του CMD εξοικονομούν προσπάθεια δακτυλογράφησης, μιμούνται τα λόγια της ομιλούμενης γλώσσας ή εκφράζονται δημιουργικά (Herring, 2001, όπως αναφέρεται στον Ensslin, 2012), για παράδειγμα για να εξοικονομήσουν χρόνο ή να ακολουθήσουν τα πρότυπα συγκεκριμένων κοινοτήτων πρακτικής. Με αυτόν τον τρόπο, αντισταθμίζουν «κειμενικά» τροποποιώντας την τυποποιημένη γραπτή γλώσσα, καθιστώντας έτσι τον CMD ιδιαίτερα εκφραστικό. Έτσι λοιπόν, η επικοινωνία μεταξύ των παικτών, ακολουθεί τις νόρμες της CMC, με χρήση για παράδειγμα emoticons⁸.

Κλείνοντας, συνοψίζουμε ότι τα περιβάλλοντα του ηλεκτρονικού είναι εξαιρετικά εξειδικευμένα μικροσυστήματα, τα οποία συχνά τοποθετούνται σε (ημι-) φανταστικά περιβάλλοντα και πρέπει να διαθέτουν ένα πλήθος αντικειμένων και χαρακτήρων για ποικίλη αλληλεπίδραση παικτών. Η προκύπτουσα εννοιολογική πολυπλοκότητα δημιουργεί λεκτική ποικιλομορφία, οδηγώντας έτσι σε πλούσια λεξιλόγια, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ουσιαστικά μόνο από ειδικούς, δηλαδή παίκτες. Η κοινωνιόλεκτος των παικτών, μπαίνει δημιουργικά σε συναφείς γλωσσικές πρακτικές καθώς οι παίκτες αναπτύσσουν πολύ εξειδικευμένους κώδικες εντός ομάδας για να σηματοδοτούν την ταυτότητα και το ανήκειν και να αποκλείουν τους ξένους. Μεταξύ των χρήσεων της γλώσσας του παιχνιδιού είναι οδηγίες, αναπαραστατικές και εκφραστικές πράξεις ομιλίας, οι οποίες χαρακτηρίζουν τη φύση των παιχνιδιών από τη μία πλευρά και τις εξαιρετικά συναισθηματικές τους επιπτώσεις από την άλλη. Έχουμε επίσης δει πώς οι παίκτες αντικατοπτρίζουν, σύμφωνα με την αλληλεπίδραση πρόσωπο με πρόσωπο, τους συνήθεις κανόνες ευγένειας (ή μη) με τα δικά τους πρότυπα εντός του ομίλου της κατάλληλης γραμμικής συμπεριφοράς, όπως η εξαντλητική γλώσσα και η προκλητική επικοινωνιακή συμπεριφορά. Αυτές οι πρακτικές μπορούν να αποδοθούν, τουλάχιστον εν μέρει, στις ψυχολογικές και

⁸ Σύμφωνα με Cambridge Advanced Learner's Dictionary, emoticon ονομάζεται μια εικόνα που αποτελείται από σύμβολα όπως σημεία στίξης, που χρησιμοποιούνται σε μηνύματα κειμένου, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κ.λπ. για να εκφράσουν ένα συγκεκριμένο συναίσθημα.

κοινωνικές επιπτώσεις του ίδιου του gaming. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιούργησαν μια πληθώρα δημιουργικών και επικοινωνιακών φαινομένων, όπως πχ online πλατφόρμες συνομιλίας και συζητήσεων, blogs και wikis. Αυτοί οι «χώροι» χρησιμεύουν ως παραγωγικός χώρος για κοινωνικές, γλωσσικές και αισθητικές πρακτικές στις οποίες συζητούν και προβληματίζονται τα παιχνίδια, το gameplay και τα ευρύτερα κοινωνικά και επικοινωνιακά περιβάλλοντά τους. Με τον ίδιο τρόπο, για να σχηματίσουν μια αίσθηση ότι ανήκουν στις κοινότητες των gamers, οι παίκτες πρέπει να σιγουρευτούν ότι ταιριάζουν μεταξύ τους, και δεδομένου ότι οι διαδικτυακές ταυτότητες τείνουν να κατασκευάζονται με γραπτή διαδικασία, συνδυαζόμενες σε αυξανόμενο βαθμό με εικονογραφικές συσκευές, οι παίκτες πρέπει να γίνουν εγγράμματοι στον μεταδιδόμενο τόπο ή στην αντίστοιχη ορολογία για τις συγκεκριμένες μορφές παιχνιδιών, αναπτύσσοντας αυτή τη μεσολαβητική επικοινωνία. Εξίσου σημαντικό είναι να μάθουν πολύ εξειδικευμένους κώδικες εντός της κοινωνικής ομάδας, στο βαθμό που αφορά τη γλώσσα που χρησιμοποιούν με τους συμπαίκτες τους. Δεδομένου ότι ο λόγος που χρησιμοποιείται μεταξύ των φίλων-συμπαικτών τείνει να είναι ακόμη πιο εξειδικευμένος με έντονη την χρήση μίας κοινής διαλέκτου, μίας ιδιολέκτου που περιλαμβάνει τους φίλους-συμπαίκτες, θα μπορούσε κανείς να χρησιμοποιήσει τον όρο 'buddylect' για την ιδιαίτερα εξατομικευμένη επικοινωνιακή συμπεριφορά των gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό που θα θέλαμε να τονίσουμε αναφορικά με την κοινωνιόλεκτο που εντοπίσαμε είναι η ειδοποιός διαφορά της από τις άλλες κοινωνιολέκτους. Πράγματι, όπως είδαμε, η κοινωνιόλεκτος των ΠΗΠ παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με άλλες κοινωνιολέκτους αλλά και τα ειδικά λεξιλόγια όπως είναι η γλώσσα των νέων, η γλώσσα της πληροφορικής κτλ. Αυτό που επιτρέπει σε εμάς την ελευθερία να καταγράψουμε τους όρους που βρήκαμε ως χαρακτηριστικά της κοινωνιολέκτου των gamers είναι οι ίδιες οι συνθήκες επικοινωνίας αλλά και αναγνώρισης ταυτότητας των ομιλητών. Οι ομιλητές δηλαδή, όπως αποδείξαμε, έχουν πλήρη συναίσθηση συμμετοχής τους στην κοινωνική ομάδα των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών και χρησιμοποιούν την κοινωνιόλεκτο αυτή στα πλαίσια του παιχνιδιού ή με αφορμή εκείνο εξυπηρετώντας όλους τους σκοπούς που αναφέραμε και αποδείξαμε παραπάνω.

3.8 Συμπέρασμα

Ύστερα από τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων και τη μελέτη τους, επιβεβαιώσαμε όλες τις αρχικές μας υποθέσεις. Συγκεκριμένα, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι:

- Οι παίκτες αναπτύσσουν διαφορετικό τρόπο ομιλίας όταν μιλούν με τους συμπαίκτες τους σε σχέση με τον καθημερινό τρόπο ομιλίας τους. Η χρήση κοινωνιολέκτου μεταξύ των παικτών είναι εμφανής τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όσο και εκτός αυτού, με κύριο στόχο του τελευταίου το αίσθημα του ανήκειν σε μία ομάδα (αίσθηση κοινής ταυτότητας) και τον αποκλεισμό από την επικοινωνία αυτών που δεν είναι γνώστες.
- Πέρα από τα πλαίσια του παιχνιδιού, οι παίκτες χρησιμοποιούν στην καθημερινή τους ζωή όρους που σχετίζονται με την πληροφορική και το gaming. Η χρήση ειδικής γλώσσας εντός και εκτός παιχνιδιού, έγκειται στην αίσθηση κοινής ταυτότητας με τους άλλους συμπαίκτες αλλά έχει και ως στόχο να αποκλείσει τους μη παίκτες από το να καταλάβουν.
- Οι όροι που χρησιμοποιούνται, ως μέρος της κοινωνιολέκτου, αποτελούν δάνεια των αντίστοιχων αγγλικών που χρησιμοποιούνται στην κοινωνιολέκτο του gaming. , οι οποίοι έχουν «ελληνοποιηθεί» με την κυρίως καταλήξεων, όπως συμβαίνει με την γλώσσα του διαδικτύου (πχ «γκουγκλάρω»). Ο λόγος που επιλέγουν τη χρήση δανείων από τη δημιουργία νέων ελληνικών όρων έγκειται στη γενική ηγεμονία που έχει η αγγλική γλώσσα στο διαδίκτυο και την τεχνολογία, όπου αποτελεί και τη μητρική της γλώσσα.
- Οι παίκτες παίζουν και επικοινωνούν με παίκτες από το εξωτερικό στην αγγλική γλώσσα, κι έτσι μέσα από την εξάσκηση βελτιώνεται το επίπεδό τους στην αγγλική. Ωστόσο, αξίζει να επισημάνουμε ότι ως βελτίωση του επιπέδου αναφερόμαστε στις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και την ευχέρεια ομιλίας, καθώς το επίπεδο λόγου που χρησιμοποιείται είναι ανεπίσημο, προφορικό, πολλές φορές με γραμματικά λάθη και με έντονη χρήση ιδιωματισμών.

- Παρότι όλοι οι παίκτες είναι εξοικειωμένοι με τους όρους gaming που συλλέξαμε και αποδελτιώσαμε, δεν είναι απαραίτητο ότι τους χρησιμοποιούν όλους ή συνέχεια καθώς πολλές φορές παίζει ρόλο η ιδιόλεκτος στον τρόπο επικοινωνίας τους.

Πρόταση για περαιτέρω έρευνα

Η διεξαγωγή της παραπάνω έρευνας και η μελέτη του φαινομένου αυτού, μας απέδειξε πόσο μαγική είναι αυτή η ιδιότητα της γλώσσας να εξελίσσεται και να ακολουθεί τις επιταγές των εποχών. Είναι ευθύνη όλων των επιστημόνων της γλώσσας, να παρακολουθούν και να εξετάζουν τις αλλαγές αυτές και να μην απαξιώνουν τις δυνατότητες τους, επειδή πρόκειται απλά και μόνο για ένα παιχνίδι. Ελπίζουμε να αποδείξαμε, ότι πίσω από το παιχνίδι αυτό, κρύβεται μία ολόκληρη φιλοσοφία που έγκειται στους κλάδους της Κοινωνιογλωσσολογίας και της ίδιας της Κοινωνιολογίας, καθώς αντανakλά συμπεριφορές που αντιπροσωπεύουν τη γλωσσική και κοινωνική στάση των συμμετεχόντων.

Ένα επίσης ενδιαφέρον κομμάτι, που χρήζει επιπλέον μελέτης, είναι ο συνδυασμός του gaming με τη γλωσσική εκπαίδευση, αφού ήδη από την έρευνά μας δείξαμε ότι οι γλωσσικές ικανότητες και οι επικοινωνιακές δεξιότητες των παικτών βελτιώνονται, σύμφωνα με τους ίδιους, μέσα από το ίδιο το gaming αλλά και την επικοινωνία τους με τους άλλους παίκτες.

Η τεχνολογία, όπως και η γλώσσα εξελίσσονται διαρκώς, και είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον να παρακολουθήσουμε τις προόδους αυτού του διδύμου στο κομμάτι αυτό.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ



ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΠΜΣ «ΠΟΛΙΤΙΚΗ, ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ»

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ «Η ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ»

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ: ΘΕΟΔΟΣΙΑ ΧΑΡΑ
ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΤΣΙΓΚΟΥ

Το ερωτηματολόγιο που κρατάτε στα χέρια σας έχει στόχο να ερευνήσει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ομιλίας των παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, δίνοντας έμφαση στις αγγλικές επιρροές. Η έρευνα είναι ανώνυμη και τα αποτελέσματά της θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για ερευνητικούς-επιστημονικούς σκοπούς. Παρακαλώ απαντήστε με ειλικρίνεια.

- ΗΛΙΚΙΑ: Α. ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 Β. 18-29 Γ. ΑΝΩ ΤΩΝ 30
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: Α. ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ Β. ΑΠΟΦΟΙΤΟΣ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ Γ. ΚΑΤΟΧΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ/ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟΥ ΤΙΤΛΟΥ
- ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΝΩΣΗΣ ΑΓΓΛΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ Α. Α1-Α2 Β. Β1-Β2 Γ. Γ1-Γ2
- ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ- ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΚΥΡΙΩΣ:

- ΠΟΣΕΣ ΩΡΕΣ ΠΑΙΖΕΤΕ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ; Α. 0-3 Β. 4-7 Γ. 8+
- ΘΕΩΡΕΙΤΕ ΟΤΙ ΟΤΑΝ ΜΙΛΑΤΕ ΜΕ ΑΛΛΟΥΣ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ ΣΑΣ
ΕΧΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΤΡΟΠΟ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ
ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΣΑΣ ΟΜΙΛΙΑ;
- ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΣΥΧΝΑ ΟΡΟΥΣ ΣΧΕΤΙΚΟΥΣ ΜΕ ΤΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ; Α. ΝΑΙ Β.ΟΧΙ
ΑΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΤΕ ΘΕΤΙΚΑ, ΠΩΣ ΜΑΘΑΤΕ ΑΡΧΙΚΑ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ
ΑΥΤΟΥΣ;
Α. ΑΠΟ ΑΛΛΟΥΣ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ Β. ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ Γ. ΑΛΛΟ
- ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΑΥΤΟΥΣ ΜΟΝΟ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ Ή ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ ΣΑΣ;
- ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΜΙΛΑΤΕ ΜΕ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ ΑΠΟ
ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ;
Α. ΝΑΙ Β. ΟΧΙ
ΑΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΤΕ ΘΕΤΙΚΑ, ΠΟΣΟ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΙ
ΕΠΗΡΕΑΣΤΕΙ ΘΕΤΙΚΑ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΓΝΩΣΗΣ ΣΑΣ ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΚΗ
ΛΕΞΗ;
- ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΔΩΣΕΤΕ ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ
ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΟΡΟΥΣ;
Μπαφάρω:
Φαρμάρω:
Λουτάρω:
Σποουνάρω:
Καμπερώνω:
Μπρονζάς:
Νουμπας:
Καρρα:

QQ:

- ΠΩΣ ΘΑ ΕΠΙΛΕΓΑΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΟΡΟΥΣ:
Φεϊλάρω ή Αποτυγχάνω;
Τιλτάρω ή Νευριάζω;
Τραϊχαρντάρω ή Κάνω μεγάλη προσπάθεια;
Σαπορτάρω ή Υποστηρίζω;
Λιβάρω ή Αποχωρώ;
Χιλάρω ή Θεραπεύω;
- ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΟΥ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΘΟΥΝ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΟΡΟΙ ΜΕ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥΣ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ, ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΠΗΡΕΑΣΤΕΙ, ΘΕΤΙΚΑ Η ΑΡΝΗΤΙΚΑ, Η ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ ΣΑΣ;
- ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΑΛΛΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ;

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. New Riders.
- Brevik, L. M. (2019). Gamers, Surfers, Social Media Users: Unpacking the role of interest in English. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(5), 595–606. <https://doi.org/10.1111/jcal.12362>
- Brown, R. (1973). *A First language : the early stages*. Roger Brown. Mass., Harvard University Press.
- Calvet, L.-J. (2009). *La guerre des langues et les politiques linguistiques*. Hachette Littératures.
- Clouet, R. (2017). The Intercultural Dimension of English as an Academic Lingua Franca (EALF) in Scientific Publications. *Revista de Linguas Para Fines Específicos*. <https://doi.org/10.20420/rlfe.2017.348>
- Crystal, D. (2003). *English as a Global Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ensslin, A. (2012). *The language of gaming*. Palgrave Macmillan.
- Esposito, Nicolas. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is..* Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views- Worlds in Play
- Gee, J.P. (2015). *Unified discourse analysis language, reality, virtual worlds, and video games*. London Routledge.
- Hadumod Bussmann, Trauth, G., & Kazzazi, K. (1998). *Routledge dictionary of language and linguistics*. Routledge.
- Hamel, R.E., (2005) *Language Empires, Linguistic Imperialism, and the Future of Global Languages*, Universidad Autonoma Metropolitana-Department of Anthropology, Mexico.
- Holmes, J. (2001). *An introduction to sociolinguistics*. Longman.
- Hülmbauer, Cornelia et al. (2001). *Introducing English as a lingua franca (ELF): Precursor and partner in intercultural communication.*, University Of Vienna

- Ibrahim, K. (2019). Foreign language practice in simulation video games: An analysis of game-based FL use dynamics. *Foreign Language Annals*, 52(2),
- Imagine Media. (March 1996). *The Next Generation 1996 Lexicon A to Z: Text Adventure*. In *Next Generation* (#15). 335–357.
<https://doi.org/10.1111/flan.12388>
- Keith, E. (2006). *Encyclopedia of language and linguistics : editor-in-chief Keith Brown ... [et al.]*. Elsevier.
- Lars Andersson, & Trudgill, P. (1992). *Bad language*. Penguin Books.
- Lewandowski, M. (2010). Sociolects and Registers – a Contrastive Analysis of Two Kinds of Linguistic Variation. *Investigationes Linguisticae*, 20, 60.
<https://doi.org/10.14746/il.2010.20.6>
- Montgomery, M. (1995). *An introduction to language and society*. Routledge.
- Rollings, A., & Morris, D. (2009). *Game architecture and design : a new edition*. Berkeley, Ca New Riders [Ca.
- Shortis, T. (2016). *The language of ICT : information and communication technology*. Routledge.
- Kachru, B.B. (1985). *Standards, codification and sociolinguistic realism: The English language in the outer circle*, Cambridge University Press.
- Kachru, B.B. (1992). *The Other Tongue*, University of Illinois Press.
- Koskinen, K. (2000). Institutional Illusions. *The Translator*, 6(1), 49–65.
<https://doi.org/10.1080/13556509.2000.10799055>
- Louis Jean Calvet. (2002). *Linguistique et colonialisme*. Payot.
- Mul Gâz, R. (2012). *The Supremacy of English*, .Studia Universitatis Babes-Bolyai - Studia Europaea
- Phillipson, R..(1992). *Linguistic Imperialism*. Oxford University Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. Marc Prensky.
- Thomason, S.G. (2013). *Language contact : [an introduction]*. Edinburgh University Press.
- Tsouda, Y. (1994). .. *The diffusion of English: its impact on culture and communication*. Keio Communication Review
- Warschauer, M. (2000). The Changing Global Economy and the Future of English Teaching, *TESOL Quarterly*

- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2014). *The routledge companion to video game studies*. Routledge.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25–32. <https://doi.org/10.1109/mc.2005.297>

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Tapscott, D. (2009). *Ψηφιακή γενιά: Πώς μεταμορφώνει τον κόσμο μας*. Economica Publishing
- Αναγνώστου, Κ. (2009). *Βιντεοπαιχνίδια. Βιομηχανία και Ανάπτυξη*. Κλειδάριθμος.
- Αρχάκης, Α., Κονδύλη, Μ. (2011). *Εισαγωγή σε θέματα κοινωνιογλωσσολογίας*. Νήσος.
- Γεωργακοπούλου, Α., Γούτσος, Δ. (1999). *Κείμενο και Επικοινωνία*. Ελληνικά Γράμματα
- Δελβερούδη, Ρ. (2001). Γλωσσική Ποικιλία. Στο *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός, Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα*
- Κακριδή, Μ., Δ. Κατή & Β. Νικηφορίδου. (1999). Γλωσσική ποικιλία και σχολική εκπαίδευση. Στο *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός, Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα*
- Κακριδή-Φερράρι, Μ. (2007). Διάλεκτος. Στο *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός, Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα*
- Κλαίρης, Χ. (2012). *Λειτουργική γλωσσολογία*. Νεφέλη
- Κουτσούρης, Α. (2009). *Η θέση της νεοελληνικής γλώσσας στη Νοτιοανατολική Ευρώπη μετά το 1990 και η ελληνική πολιτική γλωσσικής διάχυσης*, Μεταπτυχιακή Εργασία. ΠΜΣ, «Πολιτιστική Διαχείριση» του Τμήματος Επικοινωνίας Μέσων και Πολιτισμού του Πάντειου Πανεπιστημίου Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών
- Μακρογιάννη, Τ., Μιχάλης, Αθ Καζούλη, Β. (2009) Διάλεκτοι και Εκπαίδευση. *Πρακτικά 5 ου Πανελλήνιου Συνεδρίου Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ*

- Ντάλτας, Π. 1997. *Κοινωνιογλωσσική μεταβλητότητα: Θεωρητικά υποδείγματα και μεθοδολογία της έρευνας*. Επικαιρότητα.
- Τσίγκου, Α.Μ. (2020). *Γλωσσική Ποικιλία, ορισμός και διαστάσεις*. Διάυλος
- Τσίγκου, Μ., Λίβας, Σ. (2019). *Η προστασία των γλωσσικών μειονοτήτων στην Ευρώπη: Υποσχέσεις και αντιφάσεις*. Παπαζήση
- Τσιτσιπής, Λ. (2001), Στάσεις απέναντι στη γλώσσα. Στο: Χριστίδης Α.-Φ. (επιμ.), *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός για τη Γλώσσα* (σσ. 78-80). Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Φίλος, Π. (2010) *Τυπολογικές παρατηρήσεις στα δάνεια της ελληνικής (αρχαίας και νεότερης)*. Μελέτες για την Ελληνική: Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών [Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη]: 643-654.
- Φραγκουδάκη, Α. (1999), *Γλώσσα και ιδεολογία*, Οδυσσέας
- Φραγκουδάκη, Α. (2001). Η γλωσσική φθορά και οι "μεγαλομανείς γλώσσες". Στο: Χάρης, Γ. (επιμ.) *Δέκα μύθοι για την ελληνική γλώσσα* (σσ. 45-52). Πατάκης.
- Χάρης, Γ. (επιμ.) (2009). *Δέκα μύθοι για την ελληνική γλώσσα*. Πατάκης

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

The gaming world is booming. (2021, September 15). Euronews.

<https://www.euronews.com/next/2021/09/15/the-gaming-world-is-booming>

Koksal, I. (n.d.). *Video Gaming Industry & Its Revenue Shift*. Forbes. Retrieved

March 10, 2020, from

<https://www.forbes.com/sites/ilkerkoksal/2019/11/08/video-gaming-industry--its-revenue-shift/#40515f46663e>

Webb, K. (2019, October). *The \$120 billion video game industry is rapidly changing for a new era* - Business Insider. Business Insider; Business Insider.

<https://www.businessinsider.com/video-game-industry-120-billion-future-innovation-2019-9>

What is Gamer? - Definition from Techopedia. (2019). Techopedia.com.

<https://www.techopedia.com/definition/1912/gamer>

Richard A. Bartle: Players Who Suit MUDs. (2019). Mud.co.uk.

<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>