

5 Ιδιόλεκτος του διαδικτύου (computer slang): Ερμηνεία και παιδαγωγική αξιοποίηση

Ντόρα Λεονταρίδου, Τιμολέων Θεοφανέλλης

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μια τάση που είναι φανερή πλέον στην εκπαίδευση και οφείλεται στη διάδραση του σύγχρονου ψηφιακού κόσμου με το περιβάλλον της τάξης είναι η ιδιόλεκτος που προκύπτει και διαδίδεται από το διαδίκτυο (internet slang). Οι μαθητές που είναι ψηφιακά «αυτόχθονες», γεννημένοι στην Κοινωνία της Πληροφορίας, συζητούν μεταξύ τους με ένα δικό τους ιδίωμα επικοινωνίας και δημιουργούν νέες λέξεις, που πολλές φορές δεν κατανοούν οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι στην πλειοψηφία τους αποτελούν μέρος των ψηφιακών «μεταναστών». Οι λέξεις αυτές είναι συνήθως ακρωνύμια. Συχνά πρόκειται για παγκόσμιες λέξεις που χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο για επικοινωνία όπως κατά τη διάρκεια διαδικτυακών παιχνιδιών ή κατά την ανταλλαγή άμεσων μηνυμάτων, μπορεί όμως να είναι και ελληνικές συντομογραφίες. Οι λέξεις αυτές εξυπηρετούν για λόγους ταχύτητας και μυστικότητας της επικοινωνίας η οποία γίνεται κατανοητή μόνον στα μέλη της ομάδας. Η παρούσα εργασία εστιάζει στις φράσεις και τον λόγο που οι μαθητές τις χρησιμοποιούν. Αρχικά, το ερώτημα θα διερευνηθεί μέσα από ερωτήματα στους μαθητές σχετικά με τις πλατφόρμες επικοινωνίας όπως διαδικτυακά παιχνίδια και χώροι κοινωνικής δικτύωσης. Τέλος, θα προταθούν τρόποι και μεθοδολογία για την ερμηνεία αυτών των φράσεων και με ποιους τρόπους μπορούν να αξιοποιηθούν κατά την εκπαιδευτική διαδικασία σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα μεταξύ των οποίων η Πληροφορική και οι Ξένες Γλώσσες.

Computer slang: interpretation and pedagogical utilization

Dora Leontaridou, Timoleon Theofanellis

ABSTRACT

A trend that is now evident in education and is due to the interaction of the modern digital world with the classroom environment is the use of internet slang. Students who are “digitally indigenous”, born in the Information Society, talk to each other with their own communication idiom and create new words that teachers often do not understand, who in their majority are “digital immigrants”. These words are usually acronyms. Often these are global words used on the Internet for communication such as online gaming or instant messaging, but they may also be Greek abbreviations. These words are used for the sake of speed and secrecy of communication that is understood only by the members of a group. The present work focuses on the phrases and the reason that students use them. Initially, the question will be explored through questions to students about online communication platforms such as online games and social networking sites. Finally, ways and methodologies for the interpretation of these phrases will be proposed and how they can be utilized in the educational process in various disciplines including Information Technology and Foreign Languages.

0 Εισαγωγή - Διευκρινίσεις των όρων

Οι Lorimer et al. (1994) δηλώνουν ότι η ιδιόλεκτος του διαδικτύου (internet slang) είναι η ευρέως χρησιμοποιούμενη και κατανοητή γλώσσα, που αποτελείται από νέες έννοιες που αποδίδονται σε υπάρχουσες λέξεις ή εντελώς νέες λέξεις γενικώς αποδεκτές αλλά έξω από την τυποποιημένη χρήση. Οι J.B. Greenough and C.L. Kitteridge την ορίζουν ως «ένα ιδιότυπο είδος γλώσσας, που βρίσκεται στα όρια της νόμιμης ομιλίας αλλά συνεχώς απλώνεται ή “προσπαθεί να μπει” στην πιο αξιосέβαστη γλώσσα».

Οι εκφράσεις της ιδιολέκτου του διαδικτύου έχουν διαφορετικό και άτυπο χαρακτήρα, διαφέρουν έτσι από την επίσημη ομιλία. Οι νέοι και τα μέλη διαφόρων επαγγελματικών ομάδων συχνά τις χρησιμοποιούν για την επικοινωνία τους εντός της ομάδας όπου ανήκουν. Έτσι αυτοί οι όροι είναι συχνά ιδιαίτεροι για μια συγκεκριμένη ομάδα. Σύμφωνα με τον Abdulwahab (2016), η ιδιόλεκτος συχνά περιγράφεται ως άτυπη γλώσσα και συχνά σε διαφωνία με την τυπική γλώσσα. Ουσιαστικά αποτελεί τη μη τυπική γλώσσα μιας συγκεκριμένης επαγγελματικής ή κοινωνικής ομάδας. Ο τομέας χρήσης της όμως δεν περιορίζεται σε μια μικρή κοινωνική ή επαγγελματική οντότητα αλλά μπορεί μέσω του διαδικτύου να διατρέχει όλο τον κόσμο. Συνεπώς είναι δυνατόν να υπάρχουν πολλές ιδιόλεκτοι (παγκόσμια ιδιόλεκτος, ιδιόλεκτος χώρας, περιφερειακή ιδιόλεκτος, φοιτητική ιδιόλεκτος κ.ά). Παγκοσμίως οι ιδιόλεκτοι της νεολαίας (γνωστές και ως νεανικές, εφηβικές ιδιόλεκτοι) αποτελούν ένα ισχυρό μέσο αυτο-έκφρασης (J.B. Greenough and C.L. Kitteridge).

Αυτές οι ιδιόλεκτοι που δημιουργούνται σε κάθε γενιά, μπορεί να είναι προσωρινές σε ορισμένες περιπτώσεις αλλά είναι δυνατόν – ακόμη και – να γίνουν ευρέως αποδεκτές και να χρησιμοποιηθούν από μεγάλο μέρος της κοινωνίας (Yahaya, 2010). Με την πάροδο του χρόνου, οι περισσότερες λέξεις των διάφορων ιδιολέκτων (αργκό) ξεθωριάζουν και εξαφανίζονται (J.B. Greenough and C.L. Kitteridge). Μια έκφραση αργκό μπορεί να διαρκέσει για κάποιο χρονικό διάστημα σε ένα κοινωνιογλωσσικό περιβάλλον και αργότερα να εξαφανιστεί αν δεν καταστεί ευρέως αποδεκτή και δεν χρησιμοποιείται (Adeyanju, 2007). Μία ιδιόλεκτος (ή κάποιες εκφράσεις της) μπορεί να σταματήσει να χρησιμοποιείται αλλά μπορεί να γίνει όλο και πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη μέχρι του σημείου που να γίνει ακόμη ο κυρίαρχος τρόπος ομιλίας και ευρέως αποδεκτή στην κύρια γλώσσα (Yahaya, 2010).

Η παρούσα εργασία εστιάζει στην αποκρυπτογράφηση αυτών των λέξεων και φράσεων και για ποιον λόγο οι μαθητές τις χρησιμοποιούν. Αρχικά, το ερώτημα θα διερευνηθεί με την παρατήρηση βασικών πλατφορμών επικοινωνίας όπως ηλεκτρονικά παιχνίδια και χώροι

κοινωνικής δικτύωσης. Κατόπιν, μέσα από ερωτηματολόγιο που συμπλήρωσαν οι μαθητές, εντοπίστηκαν οι λέξεις (ακρωνύμια) που θα παρουσιαστούν με οπτικό τρόπο.

1 Γιατί χρησιμοποιείται η ιδιόλεκτος του ίντερνετ;

Οι αντικειμενικοί λόγοι για την ευρεία χρήση της ιδιολέκτου του διαδικτύου (internet slang - αργκό του διαδικτύου) είναι οι:

1. Ανάπτυξη του διαδικτύου και διείσδυση της τεχνολογίας σε όλους τους τομείς της κοινωνίας, όπως παιχνίδια και επικοινωνία μέσα από το διαδίκτυο.
2. Πολιτιστική παγκοσμιοποίηση, με εντατικοποίηση της διείσδυσης έργων τέχνης, όπως ταινιών, μουσικής από διάφορους πολιτισμούς, που προάγει αντίστοιχα και λέξεις ή εκφράσεις. Ενδεικτικά:
 - α. ένα «spoiler» – πρόωγη αποκάλυψη πληροφοριών που μπορεί να επηρεάσουν την εμπειρία ενός παιχνιδιού / βιβλίου / ταινίας.
 - β. ένα «τρέιλερ» – ένα σύντομο βίντεο παρουσίασης μιας ταινίας, που αντικατοπτρίζει την κύρια αλυσίδα των γεγονότων.
 - γ. ένα «meme» – ένα δημοφιλές βίντεο ή άλλο μέσο επικοινωνίας που έχει διαδοθεί γρήγορα στο διαδίκτυο.
3. Ανάγκη να εκφράζονται συναισθήματα στα κοινωνικά δίκτυα γρήγορα και καθαρά.

Η ιδιόλεκτος εξυπηρετεί συχνά κοινωνικούς σκοπούς και δεν στοχεύει μόνο στην ανταλλαγή πληροφοριών. Οι πιο συνηθισμένοι λόγοι για τη χρήση των ιδιολέκτων (αργκό) από τους νέους είναι οι εξής:

1. Εσωτερική επιθυμία να ξεχωρίζουν από το πλήθος, να δείχνουν μια τολμηρή και αποφασιστική στάση.
2. Έντονη ανάγκη να αντιμετωπίσουν τον κόσμο των ενηλίκων, την πλήξη και τη ρουτίνα.
3. Πάθος για κοινωνικά δίκτυα και παιχνίδια στο διαδίκτυο. Η ιδιόλεκτος του διαδικτύου (internet slang), είναι ένας τύπος ιδιολέκτου που είναι δημοφιλής στους χρήστες του διαδικτύου και περιλαμβάνει κυρίως συντομογραφίες, αφού κατά τη συνομιλία ή την ενημέρωση της κατάστασής τους, οι νέοι χρησιμοποιούν συχνά σύντομους κώδικες για να εξοικονομήσουν χρόνο στην πληκτρολόγηση. Παραδείγματα αποτελούν οι συντομογραφίες: BTW – by the way, OMG – oh my God, LOL – laugh out loud, AMA – ask me anything, BFF – best friends forever, BBL – be back later, thx – thanks, bro – brother στα αγγλικά. Στα γαλλικά ενδεικτικά αναφέρουμε: slt – salut, g – j'ai, C – c'est, GT – j'étais; ALP – A la prochaine, MDR – mort de rire, AMA – A mon avis κ.ά. (Leontaridou, 2013).

Μερικές συντομεύσεις που είχαν αρχικά ως στόχο την εξοικονόμηση χρόνου στο διαδίκτυο αποτελούν πλέον μέρος της επίσημης αγγλικής γλώσσας. Το Αγγλικό Λεξικό της Οξφόρδης (OED) συμπεριλαμβάνει αρκετά ακρωνύμια μαζί με ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες σχετικά με την προέλευση των εκφράσεων που απορρέουν από τη χρήση του διαδικτύου. Παρόλο που «αρκτικόλεξα» που αναφέραμε παραπάνω, όπως OMG ή LOL, συνδέονται στενά με τη

γλώσσα επικοινωνίας στο διαδίκτυο, δημιουργήθηκαν στην πραγματική ζωή εκτός του διαδικτύου (Barseghyan, 2013).

Θεματικά, αναλύσεις, δείχνουν ότι οι εκφράσεις ιδιολέκτου γύρω από θέματα που αφορούν το σεξ έχουν την υψηλότερη συχνότητα εμφάνισης, ενώ οι εκφράσεις ιδιολέκτου που αφορούν χαιρετισμό εμφανίζονται πιο σπάνια. Η διαφορά οφείλεται στη λειτουργία της ιδιολέκτου, η οποία μεταξύ άλλων έχει ως σκοπό να εξασφαλίσει τη μυστικότητα/εμπιστευτικότητα μεταξύ των χρηστών της και να μην την καταλαβαίνουν αυτοί που είναι εκτός της ομάδας (Okrapnachi, 2000, Abdulwahab, 2016).

Υπάρχει αντίκτυπος στην επικοινωνία γονιού-παιδιού εξ αιτίας των ιδιόμορφων συνθηκών στην επικοινωνία μέσω του διαδικτύου που αντικατοπτρίζεται και στην επικοινωνία γονιού παιδιού. Κάποιες φορές φαίνεται να δυσχεραίνει λόγω των διαφορετικών κωδικών επικοινωνίας που χρησιμοποιούν τα παιδιά και οι ενήλικες. Η παρατηρούμενη ασυμφωνία στα επίπεδα γνώσης της γλώσσας του διαδικτύου μεταξύ παιδιών και ενηλίκων υπογραμμίζει τη σοβαρότητα του χάσματος μεταξύ των δύο γενεών και μπορεί να επιλυθεί και με σχετική γονική εκπαίδευση. Τα ευρήματα παρατήρησης των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης απέδειξαν ότι οι κυρίαρχοι χρήστες του διαδικτύου ήταν οι έφηβοι. Οι έρευνες κατέληξαν επίσης στο συμπέρασμα ότι οι γονείς δεν διαθέτουν τις γνώσεις του εναλλακτικού κώδικα επικοινωνίας του διαδικτύου (leet) καθώς δεν καταλαβαίνουν και δεν κατανοούν την τεχνολογία. Η ιδιόλεκτος του διαδικτύου για αυτούς είναι μια ξένη γλώσσα. Όσο μεγαλώνει η ηλικιακή ομάδα η γνώση του διαδικτυακού κώδικα επικοινωνίας του μειώνεται. Το κενό στη γνώση της γλώσσας του διαδικτύου δημιουργεί ενδεχομένως ένα χάσμα στην επικοινωνία γονέα-παιδιού. Η μελέτη προτείνει τη γονική αυτοδιδασκαλία και τη διαγενεακή εκπαίδευση στο λεξιλόγιο του διαδικτύου μέσω άμεσων παρατηρήσεων και αλληλεπιδράσεων με τους χρήστες της γλώσσας του διαδικτύου. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω διαθέσιμων διαδικτυακών πηγών και προγραμμάτων που απευθύνονται στην εκπαίδευση για την ασφάλεια στο διαδίκτυο καθώς και μέσω διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας μεταξύ παιδιού-γονιού όπου το παιδί καθίσταται δάσκαλος και ο γονέας, μαθητής.

Όσον αφορά την παραγωγή ή δημιουργία όρων, θα πρέπει να γίνει κατανοητό ότι τα διάφορα λεξιλόγια ιδιολέκτου παράγονται με τη δημιουργία νέων όρων ή με την προσθήκη νέων σημασιών σε ήδη υπάρχουσες λέξεις (Yahaya, 2010). Όσον αφορά τον σχηματισμό των ιδιολέκτων («αργκό»), ο Abdulwahab (2016) διαπιστώνει ότι η χρήση συντομογραφίας, δανεισμού και αποκοπής αποτελούν βασικές διεργασίες οι οποίες εμπλέκονται στη δημιουργία της.

1.1 Παιχνίδια

Η ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στο πρόγραμμα σπουδών συναντά συχνά δυσκολίες. Παρά την πρόσφατη τεχνολογική πρόοδο στα παιχνίδια υπολογιστών, την ταχεία ανάπτυξη του κλάδου και τον αριθμό των ωρών που αφιερώνουν οι μαθητές στα ψηφιακά παιχνίδια των υπολογιστών, αυτά δεν έχουν ενσωματωθεί ακόμη στο εκπαιδευτικό σύστημά μας. Η Pisan (2005) εξέτασε διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να αξιοποιηθούν τα παιχνίδια στη διδασκαλία.

Ενδεικτικά, πολλοί παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου «MMORPG» (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), που είναι μια μορφή παιχνιδιού ρόλων (Role-Playing Game ή RPG) αφιερώνουν τουλάχιστον τέσσερις (4) ώρες την ημέρα «βυθισμένοι» στο παιχνίδι. Το προφίλ του παίκτη «MMORPG» δεν είναι παρόμοιο με αυτό ενός παίκτη που παίζει βιντεοπαιχνίδια. Η «κατοίκηση» ενός συνθετικού κόσμου είναι μια γνωστική διαδικασία μάθησης. Υπάρχει αλληλεπίδραση με το ίδιο το παιχνίδι και τους άλλους παίκτες μέσω των «avatars που χρησιμοποιούν. Οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παικτών μπορούν να επηρεάσουν τη συμπεριφορά τους εντός και εκτός του παιχνιδιού. Ο Sarbu (2011) προσπαθεί να κάνει συσχετίσεις με τυχερά παιχνίδια, εξετάζοντας επίσης τη συμβολή των χρηστών στο επίσημο ή ανεπίσημο φόρουμ του παιχνιδιού, διότι, όπως και στους φανατικούς των «άνιμε» και «μάνγκα» (otaku), ο χρήστης είναι πολύ αφοσιωμένος και δεσμευμένος σε δραστηριότητες παιχνιδιών, αφού για να γίνει ένας χρήστης αποδεκτός στις κοινότητες παικτών πρέπει να καταλαβαίνει τη φύση του παιχνιδιού (gameplay).

Με βάση το ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκε σε μαθητές της Α' ΓΕΛ οι συντομογραφίες που χρησιμοποιούνται στα παιχνίδια παρουσιάζονται με τη μορφή συννεφολέξου (wordcloud), όπου όσο μεγαλύτερη είναι η συχνότητα τόσο μεγαλύτερα εμφανίζονται τα γράμματα (σχήμα 1).



Σχήμα 1: Αφορά τις απαντήσεις για συντομογραφίες που χρησιμοποιούνται σε παιχνίδια και δημιουργήθηκε με την διαδικτυακή εφαρμογή «wordart» [<https://wordart.com>]. Για παράδειγμα «gg» σημαίνει «good game».

τον Durkheim, η τάξη της κοινωνίας διατηρείται από την ηθική (Cole, 2019). Η ηθική έχει ορισμένους κανόνες και συμπεριφορές που κάθε μέλος της κοινωνίας συμφωνεί και εξαρτάται από αυτό. Η ηθική είναι λειτουργική αφού έχει εξουσία και κανονικότητα. Επομένως, οι άνθρωποι γνωρίζουν πώς να συμπεριφέρονται και τι είναι σωστό ή λάθος στη ζωή εκτός του διαδικτύου. Στον χώρο του διαδικτύου, ωστόσο, οι άνθρωποι δεν αντιλαμβάνονται σαφείς κώδικες συμπεριφοράς, ούτε εξουσία και κανονικότητα, σύμφωνα με τα αποτελέσματα του Shin (2008). Σε αντίθεση με την ηθική εκτός του διαδικτύου, που ενισχύεται από την εκπαίδευση, οι ηθικές αρχές στο διαδίκτυο δεν είναι γνωστές και δεν συζητούνται, οπότε φαίνεται πως υπάρχει έλλειμμα. Αυτό το έλλειμμα θα πρέπει να το καλύψει η εκπαίδευση ως φορέας παροχής παιδείας.

Η ιδιόλεκτος του διαδικτύου, αποτελεί έναν σημαντικό φορέα της κουλτούρας του διαδικτύου και έχει μεγάλη επιρροή στους ανθρώπους. Οι νέοι, ως σημαντικοί συμμετέχοντες και χρήστες του πολιτισμού της καθημερινότητας, διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στη δημιουργία και την ανάπτυξη της καθημερινής κουλτούρας. Η πλήρης κατανόηση της ιδιολέκτου του διαδικτύου, η εξοικείωση και η δημιουργική μάθηση του καθημερινού πολιτισμού στο διαδίκτυο μπορούν να κατευθύνουν την ανάπτυξη του με σωστό τρόπο, αλλά εμπλουτίζουν την πολιτιστική ζωή, γεγονός που αποτελεί ωφέλιμη καινοτομία για τον εθνικό πολιτισμό σύμφωνα με τη MIN Yi (n.d.).

Ειδική ιδιόλεκτος, όπως αυτή των υπολογιστών, είναι η γλώσσα που χρησιμοποιούν οι ομιλητές για να δείξουν ότι ανήκουν σε μια ομάδα και να δημιουργήσουν αλληλεγγύη ή οικειότητα με τα άλλα μέλη της ομάδας. Συχνά χρησιμοποιείται από τους ομιλητές για να δημιουργήσουν τη δική τους ταυτότητα, συμπεριλαμβανομένων διαφόρων πτυχών όπως η κοινωνική κατάσταση και η γεωγραφική ένταξη, ή ακόμα και η ηλικία, η μόρφωση, το επάγγελμα, ο τρόπος ζωής και τα ειδικά ενδιαφέροντα ή και συμφέροντα. Χρησιμοποιείται από ανθρώπους μιας κοινής ηλικίας και εμπειρίας για την ενίσχυση των δεσμών εντός της ομάδας των ομοτίμων τους, διατηρώντας την παλαιότερη γενιά σε απόσταση. Χρησιμοποιείται τελικά από ανθρώπους που μοιράζονται μια στάση ή έναν τρόπο ζωής για να ενισχύσουν τη συνεκτικότητα των ομάδων τους, κρατώντας κοντά τους συντρόφους τους και μακριά τους «άλλους» (Stepanenko & Lipskaya, n.d.). Αξιοποιώντας αυτά τα χαρακτηριστικά θα μπορούσαν οι εκπαιδευτικοί να προωθήσουν στην τάξη τους την εκπαίδευση μεταξύ ομοτίμων (συμμαθητές). Αυτού του είδους η παιδαγωγική προσέγγιση έχει πολλά πλεονεκτήματα αφού οι μαθητές-δάσκαλοι θα είναι πιο κοντά στους συμμαθητές τους και ως προς τη γλώσσα και σε θέματα δικού τους ενδιαφέροντος π.χ. ασφάλεια στο διαδίκτυο, σχολικός εκφοβισμός κ.ά.

Πρέπει να αναφερθεί ότι η διαδικτυακή ιδιόλεκτος έχει γίνει αναπόσπαστο κομμάτι της επικοινωνίας μεταξύ των νέων στη σύγχρονη κοινωνία αλλά χρησιμοποιείται επίσης ευρέως και σε συνομιλίες κοινωνικής δικτύωσης μεταξύ φίλων και συναδέλφων και στις μεγαλύτερες ηλικίες. Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται, τα μέσα επικοινωνίας μέσω διαδικτύου γίνονται ολοένα και πιο ποικίλα και εύκολα στη χρήση. Η μελέτη της γλώσσας της διαδικτυακής επικοινωνίας είναι σημαντική καθώς οι κοινότητες του διαδικτύου εξελίσσονται συνεχώς και βελτιώνονται, φέρνοντας νέες λέξεις και εκφράσεις στο λεξιλόγιο των ανθρώπων.

3 Αναγκαιότητα εκπαίδευσης από το σχολείο στα μέσα

Οι González-Patiño & Esteban-Guitart (2014) περιγράφουν μερικές από τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα σχολεία ή η τυπική εκπαίδευση γενικά, ως συνέπεια της σημερινής «κινητοκεντρικής» κοινωνίας (mobile-centric society – MCS). Ο όρος MCS χρησιμοποιείται για να δηλώσει το νέο περιβάλλον μάθησης μέσω διαδικτύου που προέκυψε από τη μαζική διείσδυση των ψηφιακών μέσων στην καθημερινή ζωή. Η επανεξέταση μερικών από τις ιδέες του McLuhan και του Vygotsky υπό το φως αυτού των νέων ψηφιακών τεχνολογικών δεδομένων, οδήγησε στην περιγραφή πέντε χαρακτηριστικών του MCS, όπως και στην κατανόηση των προκλήσεων που ενδεχομένως η εκπαίδευση θα αντιμετωπίσει άμεσα. Με αυτόν τον τρόπο τα σχολεία θα είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε λειτουργίες που υποστηρίζονται από τις ΤΠΕ όπως η αυτομάθηση (εξατομικευμένη απόκτηση γνώσεων) αλλά και η κοινωνικοποίηση. Οι González-Patiño & Esteban-Guitart (2014) θεωρούν ότι, παρά την εμφάνιση του MCS, η κύρια λειτουργία του σχολείου είναι να παράσχει το «κιβώτιο εργαλείων» (ένα σύνολο εκπαιδευτικών-εργαλείων, όπως ανάγνωση, γραφή, μαθηματική σημειογραφία, ψηφιακή παιδεία κλπ.) που επιτρέπουν να αναπτύξουν οι μαθητές τις δεξιότητες μάθησης και ανθρώπινες και κοινωνικές δεξιότητες (soft skills) ώστε να γίνουν μέλη κοινοτήτων και ομάδων. Ωστόσο, η πολυπλοκότητα και η κινητικότητα των νέων μαθησιακών περιβαλλόντων καθώς και η μείζονα επίδρασή τους στο σύγχρονο γίνεσθαι αποτελεί πρόκληση για το σχολείο του σήμερα, αλλά και του αύριο. Οι μαθησιακές πρακτικές και η εκπαιδευτική διαδικασία του σημερινού σχολείου πρέπει να επανεκτιμηθεί ενόψει των άτυπων μαθησιακών διαδρομών και εμπειριών – τόσο στο διαδίκτυο όσο και εκτός διαδικτύου – στις οποίες έχουν πλέον πρόσβαση οι εκπαιδευόμενοι. Πρέπει επίσης να επανεκτιμηθεί το νόημα του ίδιου του σχολείου ως θεσμού και ως προς το μοντέλο του μαθητεύομένου που καλείται να εκπαιδεύσει (González-Patiño & Esteban-Guitart, 2014).

Ο Vizgirdaite (2009) μελέτησε τον αντίκτυπο της διαδικτυακής επικοινωνίας σχετικά με τη οικοδόμηση και διατήρηση σχέσεων και συγκεκριμένα τον αντίκτυπο της επικοινωνίας με τη μεσολάβηση του υπολογιστή στη σχέση γονέα-παιδιού. Η χρήση της ιδιόλεκτου του

διαδικτύου (Internet slang ή leet speak) μεταξύ των εφήβων στα περιβάλλοντα συνομιλίας του διαδικτύου και ο αντίκτυπός του στην επικοινωνία και τη σχέση με τους γονείς δημιουργεί πρόβλημα ως προς την τελευταία. Η παρατηρούμενη ασυμφωνία στα επίπεδα γλωσσικής γνώσης του διαδικτύου μεταξύ παιδιών και ενηλίκων υπογραμμίζει τη σοβαρότητα του χάσματος μεταξύ των δύο γενεών και συνιστά αναγκαία τη γονική (επαν)εκπαίδευση. Τα ευρήματα παρατήρησης των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης απέδειξαν ότι οι κυρίαρχοι χρήστες του διαδικτύου ήταν οι έφηβοι. Οι έρευνες κατέληξαν επίσης στο συμπέρασμα ότι οι γονείς δεν γνωρίζουν την ιδιόλεκτο του διαδικτύου και δεν κατανοούν την τεχνολογία. Η διαδικτυακή αργκό αποτελεί μια ιδιόλεκτο και η εκμάθησή της - τηρουμένων των αναλογιών – προσομοιάζει με την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας. Όσο η ηλικιακή ομάδα αυξάνει η γνώση της ιδιολέκτου μειώνεται και δημιουργεί ένα χάσμα στη σχέση γονέα-παιδιού. Η γονική αυτοδιδασκαλία και η διαγενεακή εκπαίδευση στη γλώσσα του Διαδικτύου μέσω άμεσων παρατηρήσεων και αλληλεπιδράσεων μέσω διαθέσιμων πηγών από το διαδίκτυο και προγραμμάτων που απευθύνονται στην εκπαίδευση για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο μπορεί να αποτελέσει μια λύση. Επίσης η μαθησιακή διαδικασία μεταξύ παιδιού και γονέα όπου το παιδί αναλαμβάνει τον ρόλο του δασκάλου και ο γονέας εκείνος του μαθητή μπορεί να έχει και άλλα οφέλη στη μεταξύ τους επικοινωνία (Vizgirdaite, 2009).

4 Βάζοντας τη διαδικτυακή ιδιόλεκτο στην εκπαίδευση

Οι νέοι πάντα είχαν τη δική τους διαφορετική γλώσσα επικοινωνίας (κόμικς, καρτούν κ.ά.) και οι ενήλικες συχνά έβλεπαν αυτή την έκφραση ως καταστροφική. Στην εργασία αυτή επιθυμούμε να αξιοποιήσουμε την τρέχουσα ιδιόλεκτο των νέων για να επικοινωνήσουμε μαζί τους στον δικό τους γλωσσικό κώδικα, ώστε να έχουμε καλύτερα αποτελέσματα (Barseghyan, 2013). Ως μια πρώτη αυτή εκδοχή θα μπορούσε να δοκιμασθεί η δημιουργία υλικού από τους εκπαιδευτικούς, αλλά η εμπειρία δείχνει ότι η πρακτική αυτή έχει φτωχά αποτελέσματα, αφού οι εκπαιδευτικοί δεν μπορούν να μάθουν τέλεια την ιδιόλεκτο αυτή και έχουν διαφορετική άποψη για την κοινωνία. Ακόμη συνυπάρχει και ο φόβος γελοιοποίησης μια που για πολλούς εκπαιδευτικούς αυτού του είδους η έκφραση δεν ταιριάζει στο προφίλ τους. Συνεπώς προτιμάται η εκδοχή όπου οι μαθητές θα δημιουργήσουν το δικό τους υλικό, πάνω σε προσυμφωνημένες θεματικές, με μηνύματα που έχουν συναποφασιστεί και θα αποδίδονται χρησιμοποιώντας τη διαδικτυακή ιδιόλεκτο.

Οι Mazer & Hunt (2008) εξέτασαν τον αντίκτυπο της χρήσης θετικών και αρνητικών εκφράσεων ιδιολέκτου από τους εκπαιδευτικούς ως προς την κινητοποίηση των μαθητών, τη συναισθηματική νοημοσύνη και μάθηση και τη δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη. Τα

αποτελέσματα έδειξαν ότι στις περισσότερες περιπτώσεις, η χρήση των θετικών ή χιουμοριστικών εκφράσεων της ιδιολέκτου από τους εκπαιδευτικούς είναι ένας πιο αποτελεσματικός τρόπος επικοινωνίας σε σχέση με τον λόγο που δεν χρησιμοποιεί καθόλου εκφράσεις της ιδιολέκτου των νέων.

Ο Pisan (2005) θεωρεί ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια ως εκπαιδευτικό εργαλείο δεν πρέπει να αγνοηθούν. Πολλοί ερευνητές έχουν εξετάσει διαφορετικούς τρόπους ενσωμάτωσης των διαδικτυακών παιχνιδιών στο πρόγραμμα σπουδών και υποστηρίζουν ότι οι προσπάθειες των εκπαιδευτικών πρέπει να κατευθύνονται όχι στη δημιουργία ή στην τροποποίηση παιχνιδιών αλλά στη δημιουργία ενός κοινωνικού και μεθοδολογικού πλαισίου όπου μπορούν να αναλυθούν τα παιχνίδια. Υπάρχουν φυσιολογικά σημαντικοί φραγμοί στην ενσωμάτωση των παιχνιδιών στο πρόγραμμα σπουδών. Ο στόχος δεν είναι οι μαθητές να παίξουν ή να κερδίσουν το παιχνίδι, αλλά να εξεταστούν οι κανόνες του παιχνιδιού, η κατανόηση του πολιτισμικού υποβάθρου του, η ανάλυση της δομής του και άλλοι παράγοντες που σχετίζονται με τους στόχους του εκπαιδευτικού. Τα παιχνίδια είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε να είναι σαγηνευτικά, οπότε ο καθορισμός των κατάλληλων εκπαιδευτικών διεργασιών που πρέπει να επιτευχθούν μέσα από το παιχνίδι είναι κρίσιμος, αλλιώς, οι μαθητές θα έπαιζαν ένα παιχνίδι την ώρα του μαθήματος για δεκάδες ώρες χωρίς προφανές εκπαιδευτικό όφελος.

Η ομαδική εργασία έχει αποκτήσει μεγάλη σημασία τις τελευταίες δεκαετίες με τις ομάδες να διαμορφώνονται γρήγορα για να επιτευχθεί ένα δεδομένος στόχος και να διαλύονται για να διαμορφωθούν άλλες στη συνέχεια. Ενώ οι ατομικές δεξιότητες εξακολουθούν να παραμένουν σημαντικές, η εργασία σε ομάδες διαφαίνεται συχνά ως εξίσου εάν όχι πιο σημαντική. Τα παιχνίδια είναι φυσικοί χώροι συνεργασίας και η καρικατούρα του εφήβου που παίζει μόνος του σε έναν υπολογιστή είναι πλέον ολοκληρωτικά παραπλανητική. Αρχικά γιατί τα περισσότερα παιχνίδια απαιτούν ρητή ομαδική εργασία. Ακόμα και στα παιχνίδια που δεν απαιτούν ομαδικότητα, ο παίκτης συζητάει για το παιχνίδι και αναζητεί εναλλακτικές λύσεις επικοινωνώντας με άλλους παίκτες. Στην πραγματικότητα, η εύρεση και ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με ένα το παιχνίδι δημιουργεί φυσικά μια ομάδα που είναι ενεργά εμπλεκόμενη (in). Η ιδιότητα μέλους σε αυτές τις ομάδες «ελίτ» αποτιμάται ιδιαίτερα. Στην πραγματικότητα, ένα πρόσφατα δημοσιευμένο άρθρο από τη Microsoft δείχνει πόσο σημαντικό είναι για τα παιδιά να δημιουργήσουν τη δική τους μυστική γλώσσα (Pisan, 2005).

Σε συζητήσεις με τους μαθητές φαίνεται ότι στην αρχή του Γυμνασίου αρχίζουν να χρησιμοποιούν και στην καθημερινότητά τους όλες τις διαδικτυακές συντομογραφίες που συναντούν στο διαδίκτυο, αλλά όταν ξεκινούν το Λύκειο τις βρίσκουν πλέον παρωχημένες

και αστείες οπότε αρχίζουν να χρησιμοποιούν περισσότερο την ελληνική γλώσσα. Ελάχιστες εξαιρέσεις αποτελούν οι μαθητές που παίζουν εντατικά διαδικτυακά παιχνίδια, οι οποίοι τείνουν να συνεχίζουν να τις χρησιμοποιούν. Όμως κάποιες από τις λέξεις ή εκφράσεις καταφέρνουν να επιβιώσουν και να συμπεριληφθούν στη γλώσσα της καθημερινότητας.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν, αν αισθάνονται άνετα, να χρησιμοποιούν τη διαδικτυακή ιδιόλεκτο αλλά θα πρέπει να είναι σίγουροι για το τι σημαίνει ο κάθε όρος. Αυτό μπορεί να γίνει μέσα από επίκαιρη αναζήτηση των όρων στο διαδίκτυο. Καλό είναι οι εκπαιδευτικοί να διερευνούν στο διαδίκτυο τις λέξεις της ιδιολέκτου που ακούν από τους μαθητές τους ώστε να καταλαβαίνουν για ποιο θέμα μιλούν. Ωστόσο, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, υπάρχουν και άλλοι τρόποι για να αξιοποιηθεί εκπαιδευτικά η διαδικτυακή ιδιόλεκτος στην εκπαιδευτική πρακτική .

5 Συμπεράσματα

Μέσα από την έρευνα στο σχολείο διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές, ιδιαίτερα στο Γυμνάσιο, χρησιμοποιούν στην καθημερινότητα την ιδιόλεκτο του διαδικτύου, ωστόσο η χρήση της φαίνεται να εξασθενεί όταν οι μαθητές φτάνουν στο Λύκειο, εκτός από ελάχιστες λέξεις. Η ιδιόλεκτος του διαδικτύου και η χρήση της, από τους νέους κυρίως, είναι κάτι φυσιολογικό, αφού μέσα από τη χρήση αυτή επιτελούνται σημαντικές λειτουργίες συγκρότησης της ταυτότητας του εφήβου, τόσο μέσα από την απομόνωση και τον διαχωρισμό που έχουν ανάγκη οι έφηβοι, όσο και μέσα από την ένταξη στην ομάδα των ομηλικών. Το φαινόμενο δεν είναι ανησυχητικό αφού παρόμοια χρήση αργό γινόταν και πολλά χρόνια πριν, σχεδόν σε κάθε γενιά τις τελευταίες δεκαετίες.

Θεωρούμε ότι η ιδιόλεκτος του διαδικτύου μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές για να δημιουργήσουν μέσω αφήγησης υλικό με στόχο να περάσουν μηνύματα στους ομηλικούς τους αλλά και για να συνδεθεί η τάξη με τη σύγχρονη ζωή. Τα μηνύματα και οι στόχοι θα πρέπει να έχουν συζητηθεί και να είναι αποδεκτά από όλους τους εμπλεκόμενους.

Βιβλιογραφία

- Abdulwahab M. (2016). A classificatory analysis of students slang: A case study of the university of Maiduguri students. *Journal Of Linguistics, Language and Culture*, 3(1): (2016)
- Adeyanju, D. (2007). Slang usage in Educated Nigerian English: A sociolinguistic Overview' in Adeyanju, D. (ed.), *Sociolinguistics in The Nigerian Cortex*, Ile-Ife; Obafemi Awolowo University Press.
- Barseghyan, L. (2013). On some aspects of internet slang. *Graduate School of Foreign Languages N*, 14: 19-31. Διαθέσιμο από <http://ysu.am/files/Liana%20BARSEGHYAN.pdf>
- Cole, N. C. (2019). What Is Social Order in Sociology? Overview and Theoretical Approaches. Διαθέσιμο από <https://www.thoughtco.com/social-order-definition-4138213>.

- González-Patiño, J. & Esteban-Guitart, M. (2014). Some of the challenges and experiences of formal education in a Mobile-Centric Society (MCS). *Digital Education Review*, 25, 64-86.
- Greenough, J & Kittridge, G. L. (1902). *Words and their ways in English speech*. London: Macmillan and Co.
- Leontaridou, Dora (2013). Le langage sms dans la classe de FLE. Dora Leontaridou, Vassiliki Pantazi, Pratiques innovantes appliquées pour l'enseignement du fle, Athènes, U-Publish, 59-71.
- Lorimer, L.T. (ed) (1994) *The New Webster's Dictionary of the English Language*, New York: Lexicon International publishers Guild group.
- Mazer, J. P. & Hunt, S. K. (2008). The Effects of Instructor Use of Positive and Negative Slang on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate. *Communication Research Reports*, 25(1): 44-55.
- MIN Yi (n.d.). Interaction between Popular Internet Culture and the Youth: A View from Internet Slang, *Journal of Huaihai Institute of Technology (Humanities & Social Sciences Edition)* 2012-14.
- Okpanachi, M. (2000). *Sociolinguistic Significance of Campus Expression in English*, in *Language in Education and society*, Lagos: University of Lagos press.
- Pisan, Y. (2005). Everything I learned from the sims™: putting games in context. πρόσβαση 10 Ιουλίου 2019]. Διαθέσιμο από: <https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/1413/3/2005003140.pdf>
- Sarbu, G. (2011). MMORPG – learning to “live” in a synthetic world. Conference proceedings of eLearning and Software for Education« (eLSE), 2:474-481.
- Shin, J. (2008). Morality and Internet Behavior: A study of the Internet Troll and its relation with morality on the Internet. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2008--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2834-2840). Las Vegas, Nevada, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). πρόσβαση 26 Ιουνίου 2019]. Διαθέσιμο από: <https://www.learntechlib.org/primary/p/27652/>.
- Stepanenko, O. I. & Lipskaya, V. I. (n.d.) *The development of slang in the English language* Διαθέσιμο από: <https://rep.polesu.by/bitstream/123456789/10836/1/24.pdf>
- Vizgirdaite, J. (2009). Filling the Child-Parent Relationship Gap via the Parent Self-Education and Intergenerational Education on Internet Slang. *Social Sciences* 64(2): 57-66.
- Yahaya, A. (2010). *Hausa Slang used on campus: A case study of University of Maiduguri* B.A. Project, University of Maiduguri.

Ντόρα Λεονταρίδου

Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης ΠΕ05, Αθήνα
Ηλ-ταχ.: dora@leontaridou.eu

Τιμολέων Θεοφανέλλης

Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης ΠΕ86, Μυτιλήνη, Λέσβου
Ηλ-ταχ.: timtheo@sch.gr