

# Ιδιόλεκτος του Διαδικτύου (computer/internet slang)

Παιδαγωγική αξιοποίηση στο σύγχρονο σχολείο

Ντόρα Λεονταρίδου Δρ. Πανεπιστημίου της Σορβόννης, Paris III

Τίμος Θεοφανέλλης, Δρ. Περιβαλλοντολογίας, Πληροφορικός

# Τι εννοούμε με τον όρο «computer/internet slang»;

- Πρόκειται για :
- ιδιόλεκτο (ένα είδος «αργκό») που επινοούν καθημερινά οι χρήστες του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης
- που μοιράζονται και οι μαθήτριες και οι μαθητές, ως χρήστες των παραπάνω, αλλά και άλλων ψηφιακών εργαλείων ή διαδικτυακών παιχνιδιών.
- Είναι :
- συνήθως ακρωνύμια ή/και
- παγκόσμιες λέξεις που χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο για επικοινωνία μεταξύ των χρηστών των διαφόρων κρατών και ηπείρων

# Λόγοι που οδήγησαν στην επινόηση και στη χρήση τους

- Σε γενικές γραμμές, πρόκειται κυρίως για ανάγκες επικοινωνίας με
- ταχύτητα &
- μυστικότητα (pos – parent over shoulder)
- μέσω «κώδικα»
- *Αλλά και*
- αίσθηση του «ανήκειν» σε μία κοινότητα/ομάδα
- εναρμόνιση με τις συνήθειες της ομάδας

# Αντικειμενικοί λόγοι για την ευρεία χρήση της ιδιολέκτου του διαδικτύου είναι (ίσως μεταξύ άλλων) οι παρακάτω:

- 1. Ανάπτυξη του διαδικτύου και η διείσδυση της τεχνολογίας σε όλους τους τομείς της κοινωνίας, όπως παιχνίδια, σπουδές, αγορές, προώθηση προϊόντων και επικοινωνία μέσα από το διαδίκτυο.
- 2. Πολιτιστική παγκοσμιοποίηση, με εντατικοποίηση της διείσδυσης έργων τέχνης, όπως ταινιών, μουσικής από διάφορους πολιτισμούς, η οποία προάγει αντίστοιχα και λέξεις ή εκφράσεις, όπως:
  - «spoiler» - πρόωρη αποκάλυψη πληροφοριών που μπορεί να επηρεάσουν την εμπειρία ενός παιχνιδιού / βιβλίου / ταινίας.
  - «τρέιλερ» - ένα σύντομο βίντεο παρουσίασης μιας ταινίας, που αντικατοπτρίζει την κύρια αλυσίδα των γεγονότων.
  - «viral» ή «memes»- ένα δημοφιλές βίντεο ή άλλο ψηφιακό μέσο επικοινωνίας που έχει διαδοθεί γρήγορα στο διαδίκτυο.
- 3. Ανάγκη να εκφράζονται συναισθήματα στα κοινωνικά δίκτυα γρήγορα, με σαφήνεια και να είναι κατανοητά από όλους.

## 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 πολύ δημοφιλής και περιλαμβάνει κυρίως συντομογραφίες, αφού κατά τη συνομιλία ή την ενημέρωση της κατάστασης τους, οι νέοι χρησιμοποιούν συχνά σύντομους κώδικες για να εξοικονομήσουν χρόνο στην πληκτρολόγηση.
4. Παραδείγματα αποτελούν οι παρακάτω συντομογραφίες:

# Παραδείγματα συντομογραφιών στα αγγλικά:

- 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

# Παραδείγματα συντομογραφιών στα γαλλικά

- 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.
- G1 pb – J'ai un problème
- A2m1 – à demain
- Bap – bon après midi

Ποιες συντομογραφίες  
χρησιμοποιούν οι  
μαθητές στην Ελλάδα;

Αφορά στις απαντήσεις  
για συντομογραφίες που  
χρησιμοποιούν μαθητές  
και μαθήτριες σε  
παιχνίδια.

Δημιουργήθηκε με την  
διαδικτυακή εφαρμογή  
«wordart». («gg»  
σημαίνει «good game»).





Αφορά στις απαντήσεις για συντομογραφίες που χρησιμοποιούν οι μαθητές και οι μαθήτριες σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Δημιουργήθηκε με την διαδικτυακή εφαρμογή «wordart»



# Υπάρχει αναγκαιότητα εκπαίδευσης στα ψηφιακά μέσα στο σχολείο;

- 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 των νέων ψηφιακών τεχνολογικών δεδομένων, οδήγησε στον εντοπισμό **πέντε χαρακτηριστικών του MCS**, όπως και στην κατανόηση των προκλήσεων που ενδεχομένως η εκπαίδευση θα αντιμετωπίσει άμεσα.

## Τα πέντε χαρακτηριστικά της «κινητοκεντρικής» κοινωνίας (mobile-centric society- MCS).

- πολυτροπικότητα (multimodality)
- σύγκλιση (convergence)
- κοινή χρήση δημιουργιών (creating & sharing)
- διαδραστικές κοινότητες επί τη βάσει των ενδιαφερόντων (fluid communities of interest)
- διάχυση της γνώσης (distributed knowledge)

- 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 μαθητευόμενου που καλείται να εκπαιδευθεί (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.
- Φάνηκε ότι η χρήση της ιδιολέκτου του διαδικτύου (Internet slang ή leet speak) μεταξύ των εφήβων στα περιβάλλοντα συνομιλίας του διαδικτύου και ο αντίκτυπός της 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 ενδεχομένως αναγκαία τη γονική (επαν)εκπαίδευση.

## Κι αν εισάγαμε 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.
- Είναι δυνατόν να αξιοποιηθεί η τρέχουσα ιδιόλεκτος 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 δοκιμαστεί η δημιουργία υλικού από τους εκπαιδευτικούς, αλλά η εμπειρία δείχνει ότι η πρακτική αυτή έχει φτωχά αποτελέσματα.
- Συνεπώς προτιμάται η εκδοχή όπου οι μαθητές θα δημιουργούν 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.

# Συμπεράσματα

- Υπάρχει αναγκαιότητα εκπαίδευσης στα ψηφιακά μέσα και σε όσα εμπλέκονται στη χρήση τους. Ακόμη είναι σημαντικό να υπάρξει ένας αναστοχασμός σχετικά με τα περιεχόμενα της εκπαίδευσης και τη διδακτική διαδικασία.
- Μέσα από το ερωτηματολόγιο που δόθηκε στους μαθητές του στο σχολείο διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές, ιδιαίτερα στο Γυμνάσιο, χρησιμοποιούν στην καθημερινότητα την ιδιόλεκτο του διαδικτύου. Ωστόσο η χρήση της φαίνεται να εξασθενίζει όταν οι μαθητές φτάνουν στο Λύκειο.
- Η χρήση της ιδιολέκτου του διαδικτύου 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 ομηλίκων. Το φαινόμενο δεν είναι ανησυχητικό αφού παρόμοια χρήση της «αργκό» γινόταν και πολλά χρόνια πριν, σχεδόν σε κάθε γενιά τις τελευταίες δεκαετίες.



- Θεωρούμε ότι η ιδιόλεκτος του διαδικτύου μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδακτική διαδικασία, είτε από μαθητές για να δημιουργήσουν μέσω αφήγησης υλικό με στόχο να περάσουν μηνύματα στους ομηλικούς τους είτε ως δραστηριότητα σε κάποιο γνωστικό αντικείμενο (πχ ξένες γλώσσες) ώστε 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. Retrieved from <http://ysu.am/files/Liana%20BARSEGHYAN.pdf>
- Cole, N. C. (2019). What Is Social Order in Sociology? Overview and Theoretical Approaches. Retrieved from <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.
- 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. Retrieved July 10, 2019 from <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). Retrieved June 26, 2019 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/27652/>.
- Stepanenko, O. I. & Lipskaya, V. I. (n.d.) The development of slang in the English language <https://rep.polessu.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.

Ευχαριστούμε πολύ  
για την  
προσοχή σας