

Βασίλειος Αργύρης¹
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

ΠΑΙΓΝΙΩΔΗ ΠΛΑΙΣΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ: ΣΥΝΕΤΑΙΡΙΣΤΙΚΑ ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ TWITTER

Η παρούσα μελέτη εξετάζει μια ιδιαίτερη μορφή παιγνιώδους επικοινωνίας στο διαδίκτυο, την οποία ονομάζει «συνεταιριστικό γλωσσικό παιχνίδι» ή, για συντομία, «συνεταιρισμό». Ως γλωσσικό παιχνίδι προσδιορίζεται κάθε κατάσταση επικοινωνίας όπου παιγνιώδεις χρήσεις της γλωσσικής μορφής/σημασίας επηρεάζουν και την πραγματολογική λειτουργία της γλώσσας, κατασκευάζοντας ένα παιγνιώδες πλαίσιο που δίνει συνολικά στη διεπίδραση χαρακτήρα παιχνιδιού. Ένα τέτοιο πλαίσιο δημιουργείται και στον συνεταιρισμό, καθώς οι χρήστες ακολουθούν στις αναρτήσεις τους την ίδια θεματική εστίαση και κοινό επιτελεστικό μοτίβο, για να παίξουν σε έναν φιλικό διαγωνισμό γλωσσικής επιδεξιότητας. Αναλύοντας υλικό από το Twitter, η μελέτη διακρίνει τέσσερα είδη συνεταιρισμών και επισημαίνει ότι το παιχνίδι λειτουργεί, σε όλες τις εκδοχές του, ως συνεργατική δραστηριότητα με πολυπρόσωπη συμμετοχή και ψυχαγωγική προοπτική. Οι παιγνιώδεις συνεταιρισμοί έχουν σημαντική παρουσία στο Twitter, όχι μόνο ως πηγή διασκέδασης αλλά και γιατί υποστηρίζουν την ατομική έκφραση, τη διαλογικότητα και την ανάπτυξη δεσμών φιλίας και οικειότητας μέσα στη διαδικτυακή κοινότητα.

Λέξεις-κλειδιά: Γλωσσικό παιχνίδι, Ψηφιακή διεπίδραση, Παιγνιώδες πλαίσιο, Συνεταιρισμός, Twitter

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στη σύγχρονη εποχή η ραγδαία ανάπτυξη της ηλεκτρονικής τεχνολογίας έχει δημιουργήσει νέα πεδία ανθρώπινης διασύνδεσης, μετατοπίζοντας σημαντικό μέρος της επικοινωνιακής μας καθημερινότητας στο διαδίκτυο. Σε αυτήν την ψηφιακή διεπίδραση η χρήση της γλώσσας υπηρετεί, όπως άλλωστε συμβαίνει και στην κατά πρόσωπο επαφή, ένα ευρύτατο φάσμα συνομιλιακών προθέσεων. Κάποιες φορές αναλώνεται σε προστριβές και συγκρούσεις, τροφοδοτώντας ενοχλητικές, άκοσμες ή και επιθετικές συμπεριφορές. Άλλες φορές, ωστόσο,

¹ argyris.vasileios@ac.eap.gr

καλλιεργεί δεσμούς φιλίας και συντροφικότητας, προσφέροντας ευκαιρίες για βιωματική εμπλοκή και ανταλλαγή απόψεων σε οποιοδήποτε θέμα, χωρίς να περιορίζεται από τις χωροχρονικές δεσμεύσεις της επικοινωνίας σε συνθήκες φυσικής συμπαρουσίας.

Μια τέτοια περίπτωση φιλικής δικτύωσης στον κυβερνοχώρο θα εξετάσει η μελέτη μας. Συγκεκριμένα, θα αναφερθούμε σε μια ιδιαίτερη, κατά την άποψή μας, μορφή γλωσσικής διεπίδρασης με παιγνιώδη χαρακτηριστικά, η οποία είναι πολύ διαδεδομένη στις κοινότητες λόγου που σχηματίζονται σε εικονικό περιβάλλον, και την οποία εμείς ονομάζουμε *συνεταιριστικό γλωσσικό παιχνίδι* ή, για συντομία, *συνεταιρισμό*. Όπως θα εξηγήσουμε, πρόκειται για μια πολυφωνική, συνεργατική και ψυχαγωγική δραστηριότητα, που θα λέγαμε ότι αποτελεί την ψηφιακή εκδοχή της παρεϊστικής πλάκας, καθώς θυμίζει τα αστεία ή πειράγματα που λέγονται σε συζητήσεις μεταξύ φίλων για χαλάρωση και διασκέδαση. Στις επόμενες σελίδες θα παρουσιάσουμε, αντλώντας ελληνόφωνα κειμενικά δεδομένα από το Twitter,² τη δομή και λειτουργία του διαδικτυακού συνεταιρισμού, αναλύοντας τα είδη και τους επιτελεστικούς κανόνες του, δηλαδή πώς παίζεται το γλωσσικό παιχνίδι στις διάφορες παραλλαγές του, αλλά και την πραγματολογική του αξιοποίηση, δηλαδή τα κίνητρα συμμετοχής και πώς επηρεάζει η διεξαγωγή του παιχνιδιού τις διαπροσωπικές σχέσεις που αναπτύσσονται στην κοινότητα φιλοξενίας.

2. ΤΟ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

2.1. Γλωσσικό παιχνίδι και παιγνιώδες πλαίσιο

Είναι κατ' αρχάς απαραίτητο για τη μελέτη μας να οριοθετήσουμε το γλωσσικό παιχνίδι ως αναλυτική κατηγορία, διαχωρίζοντάς το από την παιγνιώδη γλωσσική χρήση, μια ευρύτερη έννοια που καλύπτει σχεδόν κάθε έκφανση της γλωσσικής δημιουργικότητας. Πιο συγκεκριμένα, παιγνιώδεις είναι όλες οι εμπρόθετες παρεκκλίσεις από την ομαλή διατύπωση που μετασχηματίζουν τη μορφή και σημασία κάποιας φράσης, λέξης ή και ενός μόνο γράμματος, οδηγώντας σε αντισυμβατικές και μη αναμενόμενες εκφραστικές επιλογές (Σετάτος 1997: 97). Λογοπαίγνια, νεολογισμοί, εναλλαγές ύφους ή κώδικα, ρίμες και άλλες επαναληπτικές δομές, όπως παρήχηση ή παραλληλισμός, είναι μερικές από τις πιο συνηθισμένες παιγνιώδεις χρήσεις της γλώσσας. Ωστόσο, αυτές δεν γίνονται πάντα 'χάριν παιδιάς', αφού πρωτότυπες ή αποκλίνουσες διατυπώσεις εμφανίζονται σε κάθε επικοινωνιακή κατάσταση και συχνά συνδέονται με μια σοβαρή (δηλ. μη παιγνιώδη) κειμενική κατασκευή, όπως π.χ. λογοτεχνία, διαφήμιση, πολιτική συνθηματολογία.

² Η συγκεκριμένη πλατφόρμα πλέον έχει μετονομαστεί σε X (<https://x.com>). Στο κείμενό μας διατηρούμε την επωνυμία που είχε κατά τον χρόνο συλλογής του υλικού και παρουσίασης της μελέτης.

Η έννοια του γλωσσικού παιχνιδιού έχει πιο στενά όρια και προϋποθέτει ότι η δημιουργική μετάλλαξη της κειμενικής μορφής και σημασίας αλλάζει συνολικά το ύφος της επικοινωνίας, μεταφέροντας τα διεπιδρώντα άτομα στην επικράτεια του παιχνιδιού. Αυτό συμβαίνει όταν ένας ομιλητής / μια ομιλήτρια παίζει ταυτόχρονα όχι μόνο σε μορφοφωνολογικό και σημασιολογικό, αλλά και σε πραγματολογικό επίπεδο (Cook 2000: 5), αξιοποιώντας την παιγνιώδη γλώσσα για να πάρει μέρος σε μια δραστηριότητα παιχνιδιού. Όσοι/ες ενεργοποιούνται εκεί, χωρίζονται σε ομάδες και προσαρμόζουν ανάλογα τη γλωσσική δράση τους, για να συνεργαστούν με συμπαίκτες/ριες και να ανταγωνιστούν αντιπάλους, με τελικό στόχο να νικήσουν στην αναμέτρηση.

Για την επιτυχημένη διεξαγωγή ενός γλωσσικού παιχνιδιού χρειάζεται οι ομιλητές/ριες να σηματοδοτήσουν την παιγνιώδη πρόθεσή τους, αλλά και να γίνει αντιληπτή αυτή η πρόθεση από το ακροατήριο, ώστε να αποφευχθούν ασυνεννοησίες και παρερμηνείες. Σύμφωνα με τον Goffman (1974: 10–11), νοηματοδοτούμε κάθε επικοινωνιακή κατάσταση μέσα από τη διαδικασία της *πλαίσιασης* (framing), δηλαδή την αναγωγή σε ένα σύνολο οργανωτικών αρχών που μας επιτρέπει να καταλάβουμε τα λόγια ή έργα των άλλων στη βάση προηγούμενων εμπειριών μας αλλά και με τη συνεχή διαπραγμάτευση του νοήματος κατά την προκείμενη επαφή. Αντίστοιχα, κάθε γλωσσικό παιχνίδι κατασκευάζει το δικό του *παιγνιώδες πλαίσιο* (play frame), το οποίο ρυθμίζει την παραγωγή και πρόσληψη του λόγου.

Όταν συναντάμε παιγνιώδη πλαίσια, συχνά η προσοχή μας εστιάζεται στην αντιπαλότητα, δηλαδή στη διαμάχη δύο παρατάξεων, ατόμων ή ομάδων, που (όπως και στα μη γλωσσικά παιχνίδια) ανταγωνίζονται η μία την άλλη για τη νίκη. Αφενός, όμως, σε κάθε ομαδικό παιχνίδι υπάρχει και συνεργασία (με τα άλλα μέλη της ομάδας μας, για να κερδίσουμε τους/τις αντιπάλους). Αφετέρου, ένα γλωσσικό παιχνίδι μπορεί και να έχει κυρίαρχα συνεργατική πλαίσιαση, όπως θα δούμε ότι ισχύει για τα διαδικτυακά παιχνίδια που θα αναλύσουμε συνδυάζοντας κριτικά την παισιακή θεώρηση της ανθρώπινης διεπίδρασης με την ερμηνευτική μεθοδολογία της *ανάλυσης του ηλεκτρονικά διαμεσολαβημένου λόγου* (computer-mediated discourse analysis).

2.2. Παιγνιώδη πλαίσια στο διαδίκτυο

Αν και η πλαίσιαση μπορεί να λειτουργήσει ως οργανωτικός παράγοντας της επικοινωνίας τόσο σε αναλογικό όσο και σε ψηφιακό περιβάλλον (βλ. Jacobsen 2010· Bullingham & Vasconcelos 2013), οι ιδιάζουσες τεχνοπολιτισμικές συνθήκες του κυβερνοχώρου δημιουργούν νέα δεδομένα για το πώς πραγματώνεται γλωσσικά αλλά και πώς συγκροτείται διυποκειμενικά ένα πλαίσιο. Αρχικά, η ηλεκτρονική διαμεσολάβηση φαίνεται ότι πριμοδοτεί την παιγνιώδη χρήση της γλώσσας (Danet 2001), αφού το ψηφιακό μέσο διαθέτει εγγενή χαρακτηριστικά,

όπως διαδραστικότητα, ευκολία και ταχύτητα στην επεξεργασία κειμένου, ενισχυμένη πολυτροπικότητα κ.ά., που διευκολύνουν τη δημιουργική απόκλιση από τις νόρμες του γραπτού λόγου. Η παιγνιώδης γλώσσα έχει έντονη παρουσία στο διαδίκτυο, χάρη όχι μόνο στην ψυχαγωγική προοπτική της αλλά και στην πρακτική της αξία, αφού κάθε χρήστης μπορεί να εκμεταλλευτεί αυτές τις αντισυμβατικές παραγωγές για να αποκτήσει προσωπική υπόσταση σε ένα κοινωνικό δίκτυο και να συνδεθεί φιλικά ή να αντιπαρατεθεί με άλλα άτομα, υιοθετώντας κάθε φορά τη συνεργατική ή ανταγωνιστική συνομιλιακή ταυτότητα που εξυπηρετεί καλύτερα τις επιδιώξεις του/της μέσα στην κοινότητα (Nishimura 2016: 105).

Ταυτόχρονα, όμως, η κατασκευή και διατήρηση ενός πλαισίου στο διαδίκτυο είναι πιο επισφαλής. Στην κατά πρόσωπο επαφή, ο εντοπισμός στον υλικό χώρο και χρόνο υποστηρίζει την κωδικοποίηση και αποκωδικοποίηση του μηνύματος. Η αισθητή οριοθέτηση ενός παιχνιδιού συμβάλλει στην απρόσκοπτη επικοινωνία όσων θέλουν να παίξουν, και κατευθύνει την ερμηνευτική διαδικασία για όσους/ες το παρακολουθούν. Αντίθετα, η άυλη, απομακρυσμένη και συχνά ασύγχρονη ψηφιακή διεπίδραση δεν παρέχει ανάλογη πρόσβαση σε περικειμενικές πληροφορίες και δημιουργεί ένα ρευστό τοπίο αλληλεπίδρασης (Marwick & boyd 2011), στο οποίο δεν είναι πάντοτε ξεκάθαρο πού αρχίζει και πού τελειώνει η επικράτεια του παιχνιδιού αλλά και με τι προθέσεις, ανταγωνισμού ή συνεργασίας, συμμετέχει κάποιος/α. Για να ξεπεραστούν οι δυσκολίες και να συγκροτηθεί ένα λειτουργικό παιγνιώδες πλαίσιο στην τεχνοκοινωνικότητα, θα χρειαστεί να στηριχθούμε περισσότερο, αν όχι αποκλειστικά, στη γλωσσική σημείωση, δηλαδή στη σαφή μετάδοση και πρόσληψη της επιθυμίας για παιχνίδι με τη χρήση του λόγου, σύμφωνα με τους περιορισμούς και τις δυνατότητες κειμενοποίησης που προσφέρουν τα διαδραστικά εργαλεία μιας ιστοσελίδας.

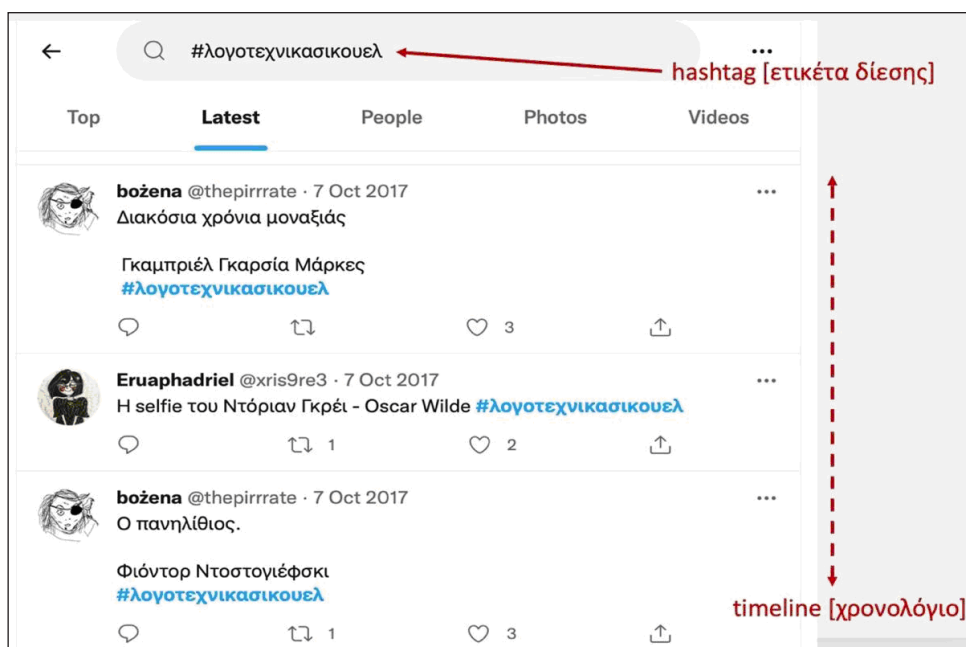
3. ΣΥΝΕΤΑΙΡΙΣΤΙΚΟ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

3.1. Ο συνεταιρισμός ως παιγνιώδης διεπίδραση στο Twitter

Ο συνεταιρισμός είναι ένα διαδικτυακό γλωσσικό παιχνίδι (Αργύρης 2018) εκ προοιμίου πολυφωνικό, καθώς συμμετέχει ενεργά μεγάλος αριθμός χρηστών, και πάντοτε συνεργατικό, αφού οι παίκτες/ριες δεν ανταγωνίζονται μεταξύ τους, αλλά ενώνονται σε μία ομάδα για να χρησιμοποιήσουν με κοινό παιγνιώδη τρόπο τη γλώσσα, ακολουθώντας διαφορετικό ανά περίπτωση μοτίβο, είτε χωρίς συγκεκριμένο «θύμα» για τη δράση τους είτε στοχοποιώντας τον ίδιο εξωτερικό αντίπαλο. Εδώ επικρατεί μια αίσθηση συντροφικότητας και ευγενούς άμιλλας, εφόσον ο χιουμοριστικός ή και σατιρικός τόνος της επικοινωνίας δεν υπηρετεί τις ανάγκες κάποιας φιλονικίας αλλά ενός διαγωνισμού γλωσσικής επιδεξιότητας με ξεκάθαρα ψυχαγωγική στοχοπροσήλωση. Τέτοια διασκεδαστικά παιχνίδια

φιλοξενούνται σε πλατφόρμες που έχουν τα κατάλληλα διαδραστικά εργαλεία για να υποστηρίξουν την πολυπρόσωπη συνεργασία, όπως το μικρο-ιστολόγιο Twitter, από το οποίο θα αντλήσουμε το ερευνητικό υλικό μας.

Αν και ο όρος «συνεταιριστικό γλωσσικό παιχνίδι» μπορεί να ξενίζει, αναφέρεται σε μια μορφή ψηφιακής διεπίδρασης που είναι πολύ διαδεδομένη, τόσο στο Twitter όσο και σε άλλα δίκτυα, και πιθανότατα οι περισσότεροι/ες από εμάς την έχουμε ήδη συναντήσει ως χρήστες του διαδικτύου, όπως μάλλον θα φανεί καλύτερα στο εισαγωγικό παράδειγμα που ακολουθεί:³



Παράδειγμα 1: Μια ενδεικτική περίπτωση συνεταιρισμού στο Twitter

Στο Twitter η επικοινωνία των μελών μπορεί να οργανωθεί με διάφορους τρόπους. Εδώ θα επικεντρωθούμε σε αναρτήσεις που τοποθετούνται σε χρονολογική σειρά (πάνω η πιο πρόσφατη, κάτω η παλαιότερη) με έναν κειμενικό δείκτη, την *ετικέτα δίεσης* (hashtag), που χρησιμοποιεί το σχετικό σύμβολο (#) μπροστά από μια λέξη ή σύντομη φράση χωρίς κενά. Αυτή η δομή φανερώνει το υπό συζήτηση θέμα και συγκεντρώνει σε ενιαία συνομιλία όσες

³ Τα στοιχεία της πηγής για αυτό και όλα τα επόμενα παραδείγματα δίνονται σε παράρτημα. Ας σημειωθεί, επίσης, ότι θα χρησιμοποιούμε το αρσενικό γένος μιλώντας για παίκτες, συμπαίκτες κλπ., χωρίς αυτό να δηλώνει ταυτότητα φύλου αλλά τυποποιημένους (άφυλους για την ανάλυσή μας) επικοινωνιακούς ρόλους.

αναρτήσεις την εμπεριέχουν, όπως βλέπουμε στο *χρονολόγιο* (timeline) του Παρ. 1. Οι ετικέτες δίεσης είναι εργαλεία ταξινόμησης του ψηφιακού λόγου, καθώς ενώνουν ατομικές συνεισφορές σε συνεκτικό διάλογο, αλλά και διαμόρφωσης κοινωνικών δεσμών μέσα σε ένα δίκτυο (Zappavigna 2012), εφόσον οι χρήστες με τη δημιουργία ή αναζήτηση hashtag σε θέματα που τους απασχολούν, μπορούν να συνδεθούν με άλλους χρήστες με τους οποίους έχουν κοινά ενδιαφέροντα.

Αντίστοιχα στο παράδειγμά μας, η ετικέτα *#λογοτεχνικασικουελ* προσκαλεί τα ενδιαφερόμενα μέλη της κοινότητας να διασκευάσουν τίτλους γνωστών λογοτεχνικών έργων, ώστε η παραποίηση του πρωτότυπου να οδηγήσει σε μια νέα και κωμική εκδοχή του. Κάθε παραγωγή προσπαθεί να ξεπεράσει σε επινοητικότητα τις προηγούμενες, και όλες μαζί, με τη βοήθεια μιας ετικέτας που δίνει τη θεματολογία και το μοτίβο της γλωσσικής δράσης, συνθέτουν ένα ευφάνταστο πολυφωνικό κείμενο προς διασκέδαση των συνομιλητών αλλά και του διαδικτυακού ακροατηρίου.

Κατά την οπτική μας, τέτοιες διεπιδράσεις συνιστούν γλωσσικά παιχνίδια, γιατί έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα και στα τρία αναλυτικά επίπεδα που προαναφέραμε. Μορφολογικά, εμφανίζουν παιγνιώδεις χρήσεις της γλώσσας σύμφωνα με τις κατευθύνσεις που υποδεικνύει η ετικέτα δίεσης. Σημασιολογικά, αυτές οι χρήσεις μετασχηματίζουν το κειμενικό νόημα για να κατασκευάσουν έναν φαντασιακό κόσμο παιχνιδιού που διαφέρει από τον αληθινό. Τέλος, πραγματολογικά, το παιχνίδι με τη γλωσσική μορφή και σημασία εντάσσει συνολικά τη διεπίδραση σε ένα παιγνιώδες πλαίσιο. Μέσα σε αυτό οι συνομιλητές αναλαμβάνουν παικτικούς ρόλους προσαρμόζοντας την επικοινωνιακή συμπεριφορά τους στους κανόνες του παιχνιδιού, ώστε να συνεργαστούν με συμπαίκτες και να ανταγωνιστούν αντιπάλους ανάλογα με την ομάδα τους. Η ιδιαιτερότητα του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι ότι ενώνει όλους τους παίκτες σε μια συμπαράταξη με κοινό στόχο, είτε χωρίς πραγματικό αντίπαλο (όπως στο προηγούμενο παράδειγμα), είτε απέναντι σε έναν απόντα από τη διεπίδραση αντίπαλο (όπως θα δούμε σε επόμενα παραδείγματα).

3.2. Ειδολογική διάκριση

Η ομαδοσυνεργατική διάσταση του συνεταιρισμού εστιάζει αρχικά την ερευνητική προσοχή μας όχι τόσο στην ατομική έκφραση της διάθεσης για παιχνίδι, δηλαδή στις κειμενικές επιλογές κάθε ξεχωριστής συνεισφοράς, όσο στους επικοινωνιακούς μηχανισμούς που εξασφαλίζουν την εναρμονισμένη γλωσσική δράση από το σύνολο των παικτών για τη συλλογική οικοδόμηση του συνεταιριστικού πλαισίου. Με κριτήριο, επομένως, το πώς κάθε φορά η ετικέτα δίεσης ρυθμίζει θέμα και μοτίβο για τη συν-επιτέλεση του παιχνιδιού, καθοδηγώντας τον λόγο και τη στοχοπροσήλωση των συμπαικτών, διακρίνουμε

στις διεπιδράσεις της ελληνόφωνης κοινότητας του Twitter, τέσσερα βασικά είδη συνεταιρισμών (Αργύρης 2018: 313–314), τα οποία συνοπτικά είναι:

- α) **Συμπληρωματικός**, όπου ζητούμενο είναι κάθε παίκτης να ολοκληρώσει με διαφορετικό τρόπο το νόημα της ίδιας ημιτελούς φράσης (π.χ. *#ΕιμαιΤοσοΠαλιοςΣτοΤουιτερ* [που...])
- β) **Καταλογικός**, όπου κάθε παίκτης προσθέτει μια καταχώριση σε έναν κοινό κατάλογο (π.χ. *#logia_manas* με χαρακτηριστικές ατάκες Ελληνίδας μητέρας)
- γ) **Παραποιητικός**, με αντικείμενο την κωμική παραποίηση ενός προτύπου (όπως το *#λογοτεχνικασικουελ* στο Παρ. 1)
- δ) **Σαρκαστικός**, που περιλαμβάνει τον ειρωνικό σχολιασμό δημοσίου προσώπου ή επίκαιρου γεγονότος (π.χ. η ετικέτα *#Greek_NASA* σατίριζε την κυβερνητική ανακοίνωση [αρχές 2019] για την άμεση ίδρυση Διαστημικής Υπηρεσίας στην ταλαιπωρημένη από την οικονομική κρίση Ελλάδα).

Στις επόμενες ενότητες θα παρουσιάσουμε αναλυτικά όλες τις κατηγορίες εξετάζοντας χαρακτηριστικά παραδείγματα τα οποία συλλέξαμε από τη θέση ενός συνηθισμένου διαδικτυακού χρήστη. Προέρχονται, δηλαδή, από κείμενα που συναντήσαμε σε διάφορα χρονικά σημεία κατά την καθημερινή μας περιδιάβαση στην πολυσύχναστη πλατφόρμα του Twitter, και τα οποία κέντρισαν το ερευνητικό ενδιαφέρον μας χάρη στον παιγνιώδη χαρακτήρα τους. Αξίζει να σημειωθεί, ωστόσο, ότι η ταυτοποίησή τους δεν επαφίεται στη διαίσθηση, ούτε είναι θεωρητικά προκαθορισμένη, αλλά βασίζεται στο γλωσσικό αποτύπωμα που αφήνει το παιχνίδι στην ψηφιακή διεπίδραση. Η αναγνώριση, δηλαδή, ενός παιγνιώδους πλαισίου και η ταξινόμησή του σε μία κατηγορία συνεταιρισμού προϋποθέτει την αναγνώριση μιας παιγνιώδους γλωσσικής χρήσης που υποστηρίζει τη συνοχή και συνεκτικότητα της συνομιλίας, μέσα από την έντεχνη αξιοποίηση κάποιας ετικέτας δίεσης, και είναι ικανή να μετατοπίσει πραγματολογικά την επικοινωνία στον μικρόκοσμο της παιδιάς.

Για καθεμία από τις τέσσερις κατηγορίες συνεταιρισμών θα εξετάσουμε δύο παραδείγματα hashtag, μαζί με μερικές ενδεικτικές αναρτήσεις από το αντίστοιχο χρονολόγιο, οι οποίες θα μας βοηθήσουν να καταλάβουμε πώς παίζεται σε κάθε περίπτωση το παιχνίδι. Επιλέξαμε παραδείγματα από το πρόσφατο αλλά και πιο μακρινό παρελθόν, ώστε να διαφανούν δύο αντίρροπες δυνάμεις που ενυπάρχουν, λιγότερο ή περισσότερο ανά είδος, σε κάθε συνεταιρισμό. Από τη μία πλευρά, δηλαδή, έχουμε τον επικαιρικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, καθώς μια ετικέτα μπορεί, μόλις εμφανιστεί, να γίνει *δημοφιλής τάση* (trend) μέσα στην κοινότητα, προσελκύοντας εφήμερα αλλά έντονη ροή αναρτήσεων. Από την άλλη πλευρά, μια ετικέτα έχει διαχρονική παρουσία και συχνά επανενεργοποιείται από τους χρήστες για να γίνει αναβίωση ενός συνεταιρισμού μήνες ή χρόνια

μετά από την αρχική του εμφάνιση. Όπως θα δούμε, η εξισορρόπηση αυτής της φαινομενικής αντίθεσης αλλά και γενικότερα η επιτυχία ενός συνεταιρισμού κρίνονται σε μεγάλο βαθμό από την επιλογή της κατάλληλης ετικέτας.

3.3. Ο συμπληρωτικός συνεταιρισμός

#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας

υπερήφανα ντροπή του έθνους.. #IStand... @ka... · 25 Dec 2020 ...
[#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) αντί για παραβολές, θα έλεγε υπερβολές

A-Charis-tos @CharisPap · 28 Nov 2015 ...
[#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) δεν θα ήταν γυμνός πάνω στον σταυρό. Θα του είχε βάλει ζακέτα η μανουλα.

Ευλογητός™ @theouilis · 27 Nov 2015 ...
[#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) σιγά μην έφευγε από το σπίτι πριν τα 40 του!

ΤουτΑρης @tweetAris · 27 Nov 2015 ...
[#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) θα έπαιρνε ταξί για το Γολγοθά

Subζέρος @NeophytosM · 27 Nov 2015 ...
[#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) θα εixaμε το κατά Ματθαίο μνημόνιο

odt @oddity_gr · 27 Nov 2015 ...
[#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) θα έκανε το νερό, φραπέ

Παράδειγμα 2

#To_Twitter_mou_didaxe_oti

Φαμώβ @famov99 · 23 Apr 2021 ...
[#To_Twitter_mou_didaxe_oti](#) όταν κρύβσαι πίσω από την ανωνυμία ενός άβαταρ, τότε αποκαλύπτεις τον πραγματικό σου εαυτό 🤪

Μπ κ λογ τ @Mpakalotodyrea · 15 Apr 2020 ...
[#To_Twitter_mou_didaxe_oti](#) αν δεν έχετε IQ 140, δεν μπορείτε να εκφραστείτε σωστά με 140 χαρακτήρες λολ 🤪🤪🤪🤪

Γκρινιάρης @stam_mous1984 · 31 Jul 2015 ...
[#To_Twitter_mou_didaxe_oti](#) το λακωνίζειν εστι φιλοσοφειν

ΚαΤι απο_K @katmpak · 24 Apr 2015 ...
[#To_Twitter_mou_didaxe_oti](#) Δεν γίνεστε τρελοί εδώ μέσα....έτοιμοι έρχεστε...!!!

Paropides @paropides · 23 Apr 2015 ...
[#To_Twitter_mou_didaxe_oti](#) μπορώ να είμαι ή λακωνικός ή αστείος. Όχι και τα δύο...

Παράδειγμα 3

Στους συνεταιρισμούς αυτής της κατηγορίας οι παίκτες καλούνται να συμπληρώσουν μια ημιτελή φράση που δίνεται με ετικέτα διέσης, όπως π.χ. [#ΑνΟιησουςΗτανΕλληνας](#) (Παρ. 2) ή [#To_Twitter_mou_didaxe_oti](#) (Παρ. 3). Ως αποτέλεσμα, σε κάθε ανάρτηση το παιχνίδι πραγματώνεται γλωσσικά με ένα συντακτικό σχήμα που χωρίζεται σε δύο μέρη, από τα οποία το πρώτο (η ετικέτα) επαναλαμβάνεται αυτούσιο, ενώ το περιεχόμενο του δεύτερου διαφέρει από δράση σε δράση, αφού κάθε παίκτης βρίσκει τον δικό του τρόπο για να ολοκληρώσει το νόημα. Το Twitter ως μικρο-ιστολόγιο είναι ιδανική πλατφόρμα φιλοξενίας για αυτό το είδος συνεταιρισμού, καθώς οι περιορισμοί που επιβάλλει στην έκταση των αναρτήσεων, ευνοούν βραχυλογικά παιχνίδια με στοχευμένη αξιοποίηση μιας λέξης, φράσης ή συνοπτικής πρότασης. Ξεκινώντας τον συνεταιρισμό με μια προσεκτικά διατυπωμένη ετικέτα (μια υπόθεση για να συμπληρωθεί η απόδοση, ένα αίτιο για να συμπληρωθεί το αποτέλεσμα, ένα μεταβατικό ρήμα για να συμπληρωθεί το αντικείμενο κλπ.), ο αρχικός παίκτης προσανατολίζει τους επόμενους σε παιγνιώδεις γλωσσικές χρήσεις που επιτάσσουν λακωνικότητα και δοκιμάζουν την εκφραστική τους ευρηματικότητα.

Άρα, η πρόσκληση που απευθύνει η ετικέτα για παιχνίδι, είναι ταυτόχρονα και μια πρόκληση για κάθε χρήστη να σκεφτεί εκείνος την πιο εύστοχη συμπλήρωση φράσης. Πρόκειται, ωστόσο, για ένα στοιχείο φιλικού συναγωνισμού, παρά ανταγωνισμού, μέσα στην παιγνιώδη διεπίδραση, εφόσον οι συνομιλητές δεν εμπλέκονται ποτέ σε λεκτικές αντιπαραθέσεις και διαπροσωπικές φιλονικίες. Εδώ, όπως και σε όλα τα είδη συνεταιρισμού, το γλωσσικό παιχνίδι έχει συνεργατική στόχευση και λειτουργεί ως ευχάριστη παρεΐστικη κουβέντα που προσφέρει ανάλαφρη διασκέδαση στη συνομιλιακή κοινότητα και ενισχύει τη συμβιωτική σχέση των μελών της.

Στα επιλεγμένα παραδείγματα βλέπουμε ότι ο κοινωνικός δεσμός επιτυγχάνεται τόσο με τη βιωματική, όσο και με τη χιουμοριστική εστίαση του λόγου. Πολλές φορές στον συμπληρωτικό συνεταιρισμό η ετικέτα τροφοδοτεί μια εξομολογητική διάθεση που διευκολύνει την αυτοέκφραση του χρήστη. Παρατηρώντας τα δύο χρονολόγια, αυτή η διάθεση είναι πιο εμφανής στο Παρ. 3, όπου το αναστοχαστικό ύφος της φράσης «Το Twitter μου δίδαξε ότι...» παρακινεί τους παίκτες να μοιραστούν προσωπικές σκέψεις ή εμπειρίες (όπως π.χ. στην πρώτη και την τέταρτη ανάρτηση) και να αποκαλύψουν ιδιωτικές πτυχές του χαρακτήρα τους (βλ. τελευταία ανάρτηση). Άλλες φορές, η ημιτελής φράση οδηγεί κυρίως σε παραγωγές με κωμικό τόνο, όπως φαίνεται στο Παρ. 2. Η παραδοξολογία της ετικέτας «Αν ο Ιησούς ήταν Έλληνας...» προδιαθέτει για χιουμοριστική συμπλήρωση του υποθετικού λόγου με αστεϊσμούς και ευφυολογήματα. Τα αστεία, όμως, δεν καταλήγουν ποτέ σε πικρόχολο ή βιτριολικό χιούμορ, ακόμα και όταν εμπεριέχουν στοιχεία σάτιρας ή ειρωνείας (εδώ ίσως πιο έντονα στη δεύτερη και την τελευταία ανάρτηση), αλλά εκμεταλλεύονται την ημιτελή φράση για φιλικά πειράγματα και καλοπροαίρετη πλάκα.

3.4. Ο καταλογικός συνεταιρισμός

Στους συνεταιρισμούς αυτής της κατηγορίας οι παίκτες επιδίδονται σε μια συνεταιριστική καταλογογράφηση. Η ετικέτα φανερώνει τον τίτλο του καταλόγου και κάθε ενδιαφερόμενος προσθέτει ένα διαφορετικό στοιχείο, για να δημιουργηθεί μια κοινή λίστα με θεματικά συναφή σχόλια. Σε αντίθεση με τους καταλόγους της καθημερινής ρουτίνας (για τις δουλειές του σπιτιού, τα ψώνια της εβδομάδας κλπ.) ο καταλογικός συνεταιρισμός δεν έχει χρηστικό περιεχόμενο. Συνεπώς, οι παίκτες είναι ελεύθεροι να διαλέξουν πιο ευφάνταστα και απροσδόκητα θέματα, πάντα σε συνεργατικό παιγνιώδες πλαίσιο, αφού κίνητρο συμμετοχής είναι, όπως και στον συμπληρωτικό συνεταιρισμό, είτε να μοιραστούν σκέψεις, συναισθήματα και προσωπικές ιστορίες είτε να αστεϊευτούν με τους συμπαίκτες και να γελάσουν μαζί (όχι σε βάρος) τους.

#anamniseis_draxmis	
Christos Manolakis @xristmanol · 27 Apr 2015	...
Γιατί τα πεντονύλιαρα δεν είναι πετσετάκια:: #anamniseis_draxmis	
Fwntana @fwntana · 27 Apr 2015	...
300 δραχμές χαρτζιλίκι για το διάλειμμα #anamniseis_draxmis	
dosemparmpa @dosemparmpa · 27 Apr 2015	...
Τα κερματα τ αφήναμε πουμπουαρ #anamniseis_draxmis	
Χριστοφ. Ζαραλίκος @zaralikos · 27 Apr 2015	...
- Ωπα εγω κερνάω - Αποκλείεται εγω θα κεράσω - Σε παρακαλώ θα τσακωθούμε εγω θα κεράσω - Να τσακωθούμε εγω θα κεράσω #anamniseis_draxmis	
Brabramos @BraBraMos · 27 Apr 2015	...
Καλό το #anamniseis_draxmis δε λέω, αλλά ρε παιδιά, ένα όριο! Ο άλλος το έφτασε στην ισοτιμία δραχμών/οβολών. Καρφώνεστε οι ηλικιωμένοι.	

Παράδειγμα 4

#pasxalina_uponooumena	
Mr.Perfect @Sakis_X · 1 May 2016	...
Φιλιά σε όλους σας! Ιούδας. #pasxalina_uponooumena	
κυκλοθυμικά @georgina_tech · 1 May 2016	...
Θα μου ανάψεις τη λαμπάδα? #pasxalina_uponooumena	
Nireas Dim. Schwartz @happydim · 1 May 2016	...
Πιαστο με το χερι να το ευχαριστήθεις #pasxalina_uponooumena	
Chrissa @Chrissa_V · 1 May 2016	...
Έλα να δούμε μαζί βεγγαλικά.. #pasxalina_uponooumena	
baby Yota @Panagiota_V · 30 Apr 2016	...
Θα έρθεις να κάνουμε μαζί Ανάσταση; #pasxalina_uponooumena	
Yorgos Tsimatsidis @YTsimatsidis · 30 Apr 2016	...
#pasxalina_uponooumena ...έχεις γύρισμα αύριο;	

Παράδειγμα 5

Στους συνεταιρισμούς αυτής της κατηγορίας οι παίκτες επιδίδονται σε μια συνεταιριστική καταλογογράφηση. Η ετικέτα φανερώνει τον τίτλο του καταλόγου και κάθε ενδιαφερόμενος προσθέτει ένα διαφορετικό στοιχείο, για να δημιουργηθεί μια κοινή λίστα με θεματικά συναφή σχόλια. Σε αντίθεση με τους καταλόγους της καθημερινής ρουτίνας (για τις δουλειές του σπιτιού, τα ψώνια της εβδομάδας κλπ.) ο καταλογικός συνεταιρισμός δεν έχει χρηστικό περιεχόμενο. Συνεπώς, οι παίκτες είναι ελεύθεροι να διαλέξουν πιο ευφάνταστα και απροσδόκητα θέματα, πάντα σε συνεργατικό παιγνιώδες πλαίσιο, αφού κίνητρο συμμετοχής είναι, όπως και στον συμπληρωτικό συνεταιρισμό, είτε να μοιραστούν σκέψεις, συναισθήματα και προσωπικές ιστορίες είτε να αστερευτούν με τους συμπαίκτες και να γελάσουν μαζί (όχι σε βάρος) τους.

Στα παραδείγματά μας ο βιωματικός λόγος έρχεται στο προσκήνιο περισσότερο με την ετικέτα «αναμνήσεις δραχμής» (Παρ. 4), που ζητάει από τους χρήστες να θυμηθούν τη ζωή τους πριν από το ευρώ. Η λίστα περιλαμβάνει διάφορα στοιχεία που σημάδεψαν εκείνη την περίοδο για κάθε παίκτη (π.χ. το γνωστό λαϊκό τραγούδι στην πρώτη ανάρτηση), αλλά και χαρακτηριστικά στιγμιότυπα του κοινωνικού βίου που αντιπαραβάλλουν το τότε με το τώρα (βλ. τέταρτη ανάρτηση). Η καταλογογράφηση συνδέει το υποκειμενικό με το διυποκειμενικό βίωμα, καθώς όλες μαζί οι καταχωρίσεις συγκροτούν ένα ψηφιδωτό αλληλένδετων εμπειριών, το οποίο απεικονίζει τη συλλογική μνήμη των παικτών για όσα έζησαν την εποχή της δραχμής.

Παρότι η βιωματική και η χιουμοριστική εστίαση δεν αποτελούν αμοιβαία αποκλειόμενες εναλλακτικές, η ετικέτα επηρεάζει αποφασιστικά τις εκφραστικές επιλογές. Αυτό φαίνεται και στο Παρ. 5, όπου φτιάχνεται μια λίστα με «πασχαλινά υπονοούμενα». Η προσχεδιασμένη αμφισημία της ετικέτας, καθώς εξ ορισμού το υπονοούμενο έχει δύο ερμηνείες, τροφοδοτεί χιουμοριστικά σχόλια, με σύνηθες μοτίβο τα σεξουαλικά υπονοούμενα που δίνουν μια ερωτική χροιά σε πασχαλινά έθιμα (π.χ. η λαμπάδα στη δεύτερη ανάρτηση, το ψήσιμο του αρνιού στην τρίτη). Ωστόσο, ενώ η παιγνιώδης γλώσσα υιοθετεί αιρετική οπτική, με αστεία που σε άλλο πλαίσιο ίσως θεωρούνταν προκλητικά και κατακριτέα, είναι ενδιαφέρον ότι εδώ το 'άσεβές' χιούμορ δεν προκαλεί αντιδράσεις, αλλά λειτουργεί ως συνοχικό στοιχείο της ομαδικής συνεργασίας. Αν δούμε ολόκληρο το χρονολόγιο στο Twitter, θα παρατηρήσουμε ότι ο υπαινικτικά άσεμνος λόγος δεν αναστατώνει την κοινότητα, αλλά γίνεται σχεδόν καθολικά αποδεκτός στο πλαίσιο του συνεταιρισμού, που φαίνεται να θωρακίζει τους παίκτες από διαμαρτυρίες, επιπλήξεις και πιθανές δυσάρεστες συνέπειες της αντισυμβατικής δράσης τους

3.5. Ο παραποιητικός συνεταιρισμός

#κορονοιος_songs

hObo_MeRoVingian @mero_vigilante · 27 Mar 2020
#κορονοιος_songs

Ξημερώματα! Χτίζεις αντισώματα..

Χρήστος Φασούλας (AKA ά-Χρήστος Φα... @chri... · 24 Mar 2020
Κυκλοφορώ κι αδιαφορώ
γιατί ποτέ δε θ' αποκτήσω τον ιό
#κορονοιος_songs

Dr Χάος @jimkallos · 16 Mar 2020
Είχε παλιόκαιρο τη μέρα που σε κόλλησα
#κορονοιος_songs

Ανζέλ @AngelLight_ · 10 Mar 2020
Πάρε πασά μου τα αντισηπτικά μου #κορονοιος_songs

Elinaart @Elinaart1 · 27 Feb 2020
Εβηξα κι έληξεεες... #κορονοιος_songs

Pantelis Hatzakis @Pantelfimon · 27 Feb 2020
Αν μια μερα κολλησω,αν μια μερα κολλησω
Θα παψω να υπαρχω θα παψω να ζω #κορονοιος_songs

Παράδειγμα 6

#JuntaAds

Olga Balomenou @OlgaBalomenou · 21 Apr 2017
Είμαι κεφάτη, γυρίζω απ' του Παπαδόπουλου #JuntaAds

Inemuri Vrwmxipissa @zuridion · 21 Apr 2016
"Γιατί εάτ-εσά σας αρέσει!" #JuntaAds

Μικροασβός @2eaterist · 21 Apr 2016
Είμαι καραβανάς ,τί να κάνουμε ;
#21aprilou #JuntaAds

Αριστοτέλης Ρήγας @aris_rigas · 21 Apr 2016
Φροντιστήρια "ο γύφος". 100% επιτυχία εισόδου στο πολυτεχνείο
#JuntaAds

κοντινοποιητής@ @sto_dromo · 21 Apr 2016
και του πουλιού το άρμα #JuntaAds

Καμένα Ντουί @mandelbrot78 · 21 Apr 2016
"Η μέρα φεύγει ο Στυλιανός Παττακός έρχεται" #JuntaAds

Παράδειγμα 7

Στους συνεταιρισμούς αυτής της κατηγορίας οι παίκτες καλούνται να παραφράσουν ένα κειμενικό πρότυπο επιφέροντας αλλοιώσεις στη γλωσσική μορφή και σημασία που καταλήγουν σε χιουμοριστικό αποτέλεσμα. Το παιχνίδι

οργανώνεται γύρω από μια εφευρετική ετικέτα, που συνδυάζει στοιχεία από το πολιτισμικό υπόβαθρο της κοινότητας (μουσική, ταινίες, αθλητισμός, πολιτική ιστορία, κοινωνική επικαιρότητα κλπ.), για να προσφέρει το διακειμενικό έναυσμα και να καθορίσει το επιτελεστικό μοτίβο. Για παράδειγμα, στο *#κορονοιος_songs* πρέπει να αλλάξουν οι στίχοι ενός τραγουδιού ώστε να συσχετιστεί με την πανδημία, ενώ στο *#JuntaAds* να αλλάξει ένα γνωστό διαφημιστικό σλόγκαν ώστε να συσχετιστεί με τη περίοδο της δικτατορίας. Ο παραποιοητικός συνεταιρισμός, επομένως, είναι ένα γλωσσικό παιχνίδι σε ύφος παρωδίας, όπου αν δεν έχουμε εξοικείωση με το πρωτότυπο που παραποιείται, δεν θα γελάσουμε με το αστείο, αφού χάνεται ο κωμικά απομιμητικός χαρακτήρας της δράσης.

Όσον αφορά την παιγνιώδη γλώσσα, σύμφωνα με τους κανόνες του συγκεκριμένου παιχνιδιού κάθε συνεισφορά αποτελείται από ένα λογοπαίγνιο ή ευφυολόγημα. Στο υλικό μας οι παίκτες δείχνουν προτίμηση συχνότερα στα φωνολογικά λογοπαίγνια και σπανιότερα στα σημασιολογικά. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, η κωδικοποίηση και αποκωδικοποίηση του κωμικού περιεχομένου βασίζονται στην αναγνώριση μιας διακειμενικής αναφοράς. Στο Παρ. 6 όλες οι επιλεγμένες αναρτήσεις διασκευάζουν ένα πρωτότυπο αξιοποιώντας κάποιο φωνολογικό λογοπαίγνιο (π.χ. «είχε παλιόκαιρο τη μέρα που σε *κόλλησα*» αντί για το «γνώρισα» του διάσημου λαϊκού τραγουδιού). Στο Παρ. 7 συναντάμε αντίστοιχα φωνολογικά λογοπαίγνια (π.χ. «και του πουλιού το *άρμα*» αντί για «το γάλα» της γνωστής διαφήμισης) αλλά και ένα σημασιολογικό (στην τέταρτη ανάρτηση η «είσοδος» στο πολυτεχνείο αποκτά διαφορετική σημασία, όταν συνδεθεί νοηματικά με τη χούντα).

Καθώς η παρωδία μπορεί να λειτουργήσει ανταγωνιστικά σε μια διεπίδραση, το παιχνίδι της παραποίησης διατηρεί τη συνεργατική προοπτική του κατευθύνοντας πάντα τον χιουμοριστικό ή και σκωπτικό τόνο του προς ένα διακείμενο, όχι συγκειμενικές παραγωγές άλλων παικτών. Ακόμα, λοιπόν, και όταν παίζει με ευαίσθητα θέματα (όπως π.χ. ίσως είναι για κάποιους το *#JuntaAds* στο Παρ. 7), παραμένει ένας ψυχαγωγικός διαγωνισμός γλωσσικής ικανότητας, που γίνεται όχημα προσωπικής αλλά και συλλογικής έκφρασης. Πέρα, δηλαδή, από το ατομικό κίνητρο συμμετοχής (που εδώ είναι διττό: να καταλάβω τα λογοπαίγνια των άλλων και να κάνω ένα αντίστοιχο ή και καλύτερο δικό μου), ο παραποιοητικός συνεταιρισμός καλεί τους παίκτες να εξερευνήσουν κοινές γνώσεις, εμπειρίες και αναμνήσεις, ώστε να διαμορφώσουν ή να αποκρυπτογραφήσουν το νόημα. Συνεπώς, μέσα από τη θεματική και επιτελεστική ομοιογένεια, το παιχνίδι πάλι λειτουργεί ενωτικά, ισχυροποιώντας υφιστάμενους δεσμούς και καλλιεργώντας νέες φιλικές σχέσεις μεταξύ των μελών της κοινότητας.

3.6. Ο σαρκαστικός συνεταιρισμός

#βενζίνη	
Spyros Yannopoulos @s_yannopoulos · 8 Apr	...
Τα σαράντα, λένε γυναίκες και άντρες, είναι τα νέα τριάντα.	
Όπως και τα 40€ βενζίνη είναι τα νέα 20€ βενζίνη.	
#βενζίνη #πετρέλαιο #gasoline	
Thanasis Kikidis @KikidisThanasis · 23 Mar	...
Περιμένω πώς και πώς τα 13€ από το επίδομα καυσίμων για να πάω κανα road trip στην Ευρώπη. #βενζίνη	
Kassarīs Nikos @KassarīsNikos · 8 Mar	...
Ο χρόνος στο βενζινόδικο είναι πλέον μικρότερος από αυτόν στα pit stop της Formula 1 #βενζίνη	
Σκυλάκος @Skylakos7 · 8 Mar	..
Πάω πρατήριο και αντί για μάνικες έχουν τοποθετήσει σύριγγες. #βενζίνη	
Tsouska @Tsouska1 · 8 Mar	..
Θυμάστε που γκρινιάζατε ότι τα διόδια Θεσσαλονίκη-Αθήνα ήταν περισσότερα από τα καυσίμα; Εντάξει, το φτιάχναν. #βενζίνη	

Παράδειγμα 8

#O_Pagkalos_kataskopos	
ilias katanas @IliasKatanas · 30 Oct 2013	
my name is Πάγκαλος. Θεόδωρος Πάγκαλος #O_Pagkalos_kataskopos	
smooochi @nkalandranis · 30 Oct 2013	
Μετά το "μαζί τα φάγαμε" του Πάγκαλου, τώρα έχουμε το "μαζί τα 'κούγαμε"... #O_Pagkalos_kataskopos	
Fun Πέρσης @geoly05 · 30 Oct 2013	
Ο κατάσκοπος που γύρισε απ'το ψυγείο. #O_Pagkalos_kataskopos	
Jeffrey Goines @sorijs_ · 29 Oct 2013	
Όταν ρώτησαν τον Roger Moore ποιοι ήταν οι μεγαλύτεροι εχθροί του, είπε τον σαγόνια και τον Πάγκαλο #O_Pagkalos_kataskopos	
Τζων Αυλακιώτης @tbaklavas · 29 Oct 2013	
Όταν ήταν #O_Pagkalos_kataskopos δε κρυφάκουγε, κρυφότρωγε	
Mixalakis @miguelitzan · 29 Oct 2013	
Έχετε δει τον Πάγκαλο να παρακολουθεί κρυμμένος πίσω από θάμνο; Όχι; Είδατε τι καλά που κρύβεται; #O_Pagkalos_kataskopos	

Παράδειγμα 9

Στους συνεταιρισμούς αυτής της κατηγορίας οι παίκτες χρησιμοποιούν καυστικό -κατά κανόνα- χιούμορ, για να διακωμωδήσουν πρόσωπα, καταστάσεις ή συμβάντα που βρίσκονται στην επικαιρότητα. Το θέμα του σαρκαστικού συνεταιρισμού δίνεται από μια ετικέτα με σατιρική διάθεση και συγχρονική εστίαση. Επιλέγει, δηλαδή, παροντικά ζητήματα που προβληματίζουν την κοινότητα, για να τοποθετήσει σε παιγνιώδες πλαίσιο τη συλλογική ανησυχία ή δυσaréσκεια και να γίνει πεδίο αιχμηρής, αν και διασκεδαστικής για τους παίκτες, κοινωνικοπολιτικής κριτικής. Στο Παρ. 8, λόγου χάρη, η ετικέτα [#βενζίνη](#) θέτει στο στόχαστρο του ειρωνικού σχολιασμού την πρόσφατη (άνοιξη 2022) αύξηση στις τιμές των καυσίμων. Στο Παρ. 9, μεταφερόμαστε περίπου μια δεκαετία στο παρελθόν (Οκτώβριος 2013), όταν δηλώσεις του γνωστού πολιτικού Θ. Πάγκαλου ότι επί υπουργίας του στο Υπ. Εξωτερικών η ΕΥΠ παρακολουθούσε τον πρεσβευτή των ΗΠΑ στην Ελλάδα, έγιναν αντικείμενο δηκτικών σχολίων στο χρονολόγιο με την ετικέτα [#O_Pagkalos_kataskopos](#).

Ο σαρκαστικός συνεταιρισμός έχει, όπως και τα άλλα τρία είδη, συνεργατική αξιοποίηση, αφού δεν πυροδοτεί εντάσεις κατά τη διεπίδραση. Οι παίκτες σχηματίζουν μια ομόθυμη ομάδα, για να μοιραστούν συμβατές απόψεις με εναρμονισμένες γλωσσικές δράσεις απέναντι σε κοινό εξωτερικό αντίπαλο. Η συγκεκριμένη κατηγορία, ωστόσο, διαφέρει κάπως από τις προηγούμενες.

Η κειμενοποίηση του παιχνιδιού στηρίζεται σε γλωσσικούς μηχανισμούς με συγκρουσιακή προοπτική, όπως η λεκτική ειρωνεία ή το σαρκαστικό χιούμορ, και ο περιπαικτικός λόγος έχει πάντα έναν στόχο. Όσο και αν η συμπεριφορά ή το γεγονός που δέχεται τα βέλη της σάτιρας, βρίσκεται έξω από τον κύκλο των συμπαικτών, είναι πιο δύσκολο να κατασκευαστεί το κατάλληλο παιγνιώδες πλαίσιο, ιδίως όταν δεν υποστηρίζει επαρκώς τη λειτουργία του η ετικέτα.

Μια περίπτωση προβληματικής πλαίσιωσης συναντάμε στο Παρ. 8, με τη γενικόλογη ετικέτα «βενζίνη». Οι χιουμοριστικές αναρτήσεις που σταχυολογήσαμε, μαρτυρούν ότι ορισμένοι χρήστες έρχονται στη συζήτηση με πρόθεση για παιχνίδι. Ωστόσο, αν βλέπαμε συνολικά το χρονολόγιο, θα παρατηρούσαμε ότι οι περισσότεροι αντιμετωπίζουν εντελώς σοβαρά το ζήτημα, χρησιμοποιώντας την ετικέτα για να διαμαρτυρηθούν για την ακρίβεια στα καύσιμα και να φιλονικήσουν με άλλους χρήστες για τα μέτρα και τις πολιτικές της κυβέρνησης. Άρα, το παιχνίδι εγκιβωτίζεται σε μια συνομιλία που εκτός από κάποια μικρά αποσπάσματα δεν έχει παιγνιώδη γνωρίσματα, και θα λέγαμε ότι αυτή η απόπειρα για συνεταιρισμό είναι μάλλον ανεπιτυχής.

Αντίθετα, στο Παρ. 9 το παιγνιώδες πλαίσιο υποστηρίζεται από μια ετικέτα με εμφανώς σατιρικό ύφος («Ο Πάγκαλος κατάσκοπος») και το παιχνίδι εξελίσσεται χωρίς παρεκβάσεις σοβαρότητας, καθώς όλοι ακολουθούν το ίδιο μοτίβο με θεματικά συναφή αστεία και λογοπαίγνια (δείτε π.χ. το διακειμενικό παιχνίδι με παραπομπές σε κατασκοπευτικές ταινίες στην πρώτη, τρίτη και τέταρτη ανάρτηση). Ο χιουμοριστικός λόγος ξεπερνάει τα όρια του αστεϊσμού ή του φιλικού πειράγματος και φτάνει στην καυστική σάτιρα ή ακόμα και στον προσωπικό χλευασμό, που όμως με τη βοήθεια της ετικέτας κατευθύνεται προς έναν αναγνωρίσιμο και απόντα από το παιχνίδι αντίπαλο. Καθώς δεν υφίσταται ανταγωνισμός (δηλ. αντίλογος στις δράσεις των συμπαικτών, είτε από το θύμα είτε από κάποιον υποστηρικτή του) ο σαρκασμός ενώνει τους χρήστες σε έναν συνεταιρισμό που γίνεται δημόσιο βήμα για ομόφωνη κριτική αλλά και, ταυτόχρονα, πηγή χαράς για τη συνομιλιακή κοινότητα.

4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε όλες τις παραλλαγές του, το συνεταιριστικό γλωσσικό παιχνίδι είναι κατά την οπτική μας ένα αυτόνομο και αυτοτελές γεγονός διαδικτυακής κοινωνικοποίησης. Για την ερμηνευτική του προσπέλαση, η μελέτη μας το προσέγγισε ως ένα παιγνιώδες πλαίσιο, η αναγνώριση του οποίου δεν γίνεται διαισθητικά, αλλά πηγάζει από τα κειμενικά δεδομένα που προσφέρει κάθε διεπίδραση. Διερευνώντας τη γλωσσική πραγμάτωση του παιχνιδιού, προτείναμε μια λειτουργική κατηγοριοποίηση σε τέσσερα είδη συνεταιρισμού, καθένα με τη δική του γραμματική, που ορίζει διαφορετικούς επικοινωνιακούς στόχους (συμπλήρωση φράσης, δημιουργία καταλόγου, παραποίηση προτύπου,

σαρκαστικός σχολιασμός επικαιρότητας) και προβλέπει συγκεκριμένους κανόνες χρήσης της γλώσσας, διακριτούς ανά κατηγορία, για την υλοποίηση αυτών των στόχων.

Εντοπίσαμε, όμως, και κοινά στοιχεία όλων των συνεταιρισμών, τα οποία συνοψίζονται σε τρεις βασικές έννοιες: *ψυχαγωγία, πολυφωνία, συνεργασία*. Τονίσαμε πόσο διασκεδαστικό είναι το παιχνίδι για όσους/ες συμμετέχουν, αλλά και ότι η ψυχαγωγική του διάσταση δεν περιορίζεται, όπως ίσως ισχύει στην κατά πρόσωπο επαφή, στον ιδιωτικό χώρο μιας παρέας φίλων ή γνωστών. Ο συνεταιρισμός επιτελείται ως ανοιχτό και δημόσιο δρώμενο στην πλατφόρμα φιλοξενίας, προσφέροντας διασκέδαση σε όλο το δικτυωμένο κοινό. Αυτή η διάσταση, όμως, κατ' εμάς δεν αναιρεί την πρακτική χρησιμότητα του συνεταιρισμού. Θα λέγαμε, δηλαδή, ότι παίζουμε συνεταιριστικά παιχνίδια τόσο γιατί μας αρέσουν, όσο και γιατί μας βοηθάνε να διαχειριστούμε προκλήσεις και ιδιαιτερότητες της διαμεσολαβημένης επικοινωνίας.

Μια τέτοια πρόκληση είναι η πολυφωνικότητα που χαρακτηρίζει τον συνεταιρισμό αλλά και ευρύτερα τη διαδικτυακή κοινωνικοποίηση. Πολυσυμμετοχικές διεπιδράσεις, σαν αυτές που εξετάσαμε, συχνά λανθάνουν της ερευνητικής προσοχής, καθώς αντιμετωπίζονται ως «*εικονικός θόρυβος*» (virtual noise, Chen 2010: 760), δηλαδή άνθρωποι που μιλάνε παράλληλα μέσα στο πολύβουο ψηφιακό περιβάλλον, ίσως για παρόμοιο θέμα αλλά χωρίς να ακούει ο ένας τον άλλον. Αντίθετα, η μελέτη μας υπογραμμίζει τη διαλογικότητα του συνεταιρισμού, ότι έχει δηλαδή τη συνοχή και συνεκτικότητα μιας συζήτησης όπου κάθε συνεισφορά τροφοδοτεί και ανατροφοδοτείται από τις άλλες. Καθοριστική για την πολυπρόσωπη συνομιλία είναι η επιτυχημένη πλαισίωση, με τη βοήθεια μιας ετικέτας που θα συγκεντρώσει τις ατομικές παραγωγές σε ένα μωσαϊκό συμβατών δράσεων με κοινή στόχευση. Με αυτόν τον τρόπο, όπως είδαμε με παραδείγματα, το γλωσσικό παιχνίδι αναδεικνύεται σε εύχρηστο μηχανισμό για την οργάνωση της ψηφιακής διεπίδρασης, που πολλές φορές μπορεί πράγματι να είναι θορυβώδης και χαοτική.

Εκτός από πολύβουη, η ψηφιακή διεπίδραση ενίοτε γίνεται και αφιλόξενη, εφόσον ο απρόσωπος χαρακτήρας της εικονικής επαφής διευκολύνει διαξιφισμούς και αντιπαραθέσεις. Η παρούσα μελέτη, ωστόσο, έρχεται να προστεθεί σε μια σειρά ερευνητικών προσπαθειών (μεταξύ άλλων, βλ. Tufekci 2008· Tsakona 2018· Marengo κ.ά. 2021) που σημειώνουν ότι το διαδίκτυο είναι εξίσου ικανό να υποστηρίξει τη θετική αλληλεπίδραση, τη συντροφικότητα, τη φιλία, την οικειότητα. Αυτούς τους στόχους υπηρετεί και ο συνεταιρισμός ως παιχνίδι συνεργασίας που αντικατοπτρίζει με το ύφος και τη θεματολογία του τα κοινά ενδιαφέροντα, την αισθητική και τις αξίες μιας αυτοπροσδιοριζόμενης ομάδας. Η αναλυτική μας προσέγγιση, επομένως, θέτει σε αμφισβήτηση στερεοτυπικές αντιλήψεις για τον κυβερνοχώρο ως ένα εγγενώς τοξικό

περιβάλλον επικοινωνίας, και αναδεικνύει τις δυνατότητες που προσφέρει το παιγνιώδες πλαίσιο για προσωπική έκφραση, φιλική επαφή και συλλογική δράση στο σύγχρονο υβριδικό τοπίο της τεχνοκοινωνικότητας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αργύρης 2018: Β. Αργύρης, *Το γλωσσικό παιχνίδι ως ψηφιακή διεπίδραση: Ελληνόφωνα και αγγλόφωνα παιχνίδια στο διαδίκτυο* [Διδακτορική Διατριβή]. Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Bullingham & Vasconcelos 2013: L. Bullingham, A. C. Vasconcelos, The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101–112 [Online], [<https://doi.org/10.1177/0165551512470051>].
- Chen 2010: G. M. Chen, Tweet this: A uses and gratifications perspective on how active Twitter use gratifies a need to connect with others. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 755–762 [Online], [<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.023>].
- Cook 2000: G. Cook, *Language play, language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Danet 2001: B. Danet, *Cyberpl@y: Communicating online*. Oxford: Berg Publishers.
- Goffman 1974: E. Goffman, *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. New York: Harper & Row.
- Jacobsen 2010: M. H. Jacobsen, Goffman through the looking glass: From ‘classical’ to contemporary Goffman. In M. H. Jacobsen (ed.), *The contemporary Goffman* (pp. 1–50). London: Routledge.
- Marengo κ.ά. 2021: D. Marengo, C. Montag, C. Sindermann, J. D. Elhai, M. Settanni, Examining the links between active Facebook use, received likes, self-esteem and happiness: A study using objective social media data. *Telematics and Informatics*, 58, 101523 [Online], [<https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101523>].
- Marwick & boyd 2011: A. E. Marwick, d. boyd, I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media & Society*, 13(1), 114–133 [Online], [<https://doi.org/10.1177/1461444810365313>].
- Nishimura 2016: Y. Nishimura, Style, creativity and play. In A. Georgakopoulou & T. Spilioti (eds.), *The Routledge handbook of language and digital communication* (pp. 103–117). London: Routledge.
- Σετάτος 1997: Μ. Σετάτος, Η παιγνιώδης χρήση της γλώσσας. *Εφαρμοσμένη Γλωσσολογία/ Journal of Applied Linguistics*, 13, 85–98.

- Tsakona 2018: V. Tsakona, Online joint fictionalization. In V. Tsakona & J. Chovanec (eds.), *The dynamics of interactional humor: Creating and negotiating humor in everyday encounters* (pp. 229–256). Amsterdam: John Benjamins.
- Tufekci 2008: Z. Tufekci, Grooming, gossip, Facebook and MySpace. *Information, Communication & Society*, 11(4), 544–564 [Online], [https://doi.org/10.1080/13691180801999050].
- Zappavigna 2012: M. Zappavigna, *Discourse of Twitter and social media: How we use language to create affiliation on the web*. London: Continuum.

Παράρτημα: Η ψηφιακή ταυτότητα των κειμενικών παραδειγμάτων

Παρ. 1: hashtag #λογοτεχνικασικουελ

https://twitter.com/search?q=%23λογοτεχνικασικουελ&src=typed_query&f=live

Παρ. 2: hashtag #ΑνΟΙησουςΗτανΕλληνας

https://twitter.com/search?q=%23ΑνΟΙησουςΗτανΕλληνας&src=typed_query&f=live

Παρ. 3: hashtag #To_Twitter_mou_didaxe_oti

https://twitter.com/search?q=%23To_Twitter_mou_didaxe_oti&src=typed_query&f=live

Παρ. 4: hashtag #anamniseis_draxmis

https://twitter.com/search?q=%23anamniseis_draxmis&src=typed_query&f=live

Παρ. 5: hashtag #pasxalina_uponooumena

https://twitter.com/search?q=%23pasxalina_uponooumena&src=typed_query&f=live

Παρ. 6: hashtag #κορονοιος_songs

https://twitter.com/search?q=%23κορονοιος_songs&src=typed_query&f=live

Παρ. 7: hashtag #JuntaAds

https://twitter.com/search?q=%23JuntaAds&src=typed_query&f=live

Παρ. 8: hashtag #βενζινη

https://twitter.com/search?q=%23βενζινη&src=typed_query&f=live

Παρ. 9: hashtag #O_Pagkalos_kataskopos

https://twitter.com/hashtag/O_Pagkalos_kataskopos?f=live

Vassilis Argyris
Hellenic Open University
School of Humanities

**PLAY FRAMES FOR COLLABORATION IN DIGITAL INTERACTION:
COOPERATIVE LANGUAGE GAMES ON TWITTER**

Summary

This paper examines a specific type of playful communication on the internet, for which it proposes the analytical term ‘cooperative language game’. It argues that users of social networking sites often employ language play as a means for their participation in a game activity that can be described as a ‘cooperative’. Playful language, i.e. the creative manipulation of form and meaning, appears in various discourse genres and communicative domains. Yet, here the concept of language play refers specifically to situations where playfulness at the levels of linguistic form and semantic meaning signals a play intent at the level of pragmatic use, thus framing the entire interaction as playful. Such a play frame is created in the case of a cooperative language game, in which users form a temporary coalition. All members of that coalition play with digital language in similar fashion by adhering to a common theme and stylistic pattern, which are designated by a chosen hashtag. Analysing interactions of Twitter’s Greek-speaking community, the paper identifies four different game types and explains how each one is played, emphasising that this game, in all its manifestations, is never antagonistic. Rather, it functions as a collaboration among teammates pursuing the same goal in an amiable display of linguistic competence, i.e. to show how well they can follow the hashtag’s instructions. Playful cooperatives typically are polyphonous, attracting a large number of related posts, and focused on entertaining the host community. However, cooperative language games have a significant presence on platforms like Twitter not only as a source of fun and entertainment, but also due to their practical utility. Through their humorous and often emotive language, they can actively support individual expression, multi-voiced dialogue and interpersonal relations of friendship and intimacy within the seemingly chaotic environment of massive online social networks.

Keywords: Language play, Digital interaction, Play frame, Cooperative language game, Twitter