



**ΕΚΠ61**

**Γλώσσα Κοινωνία και Εκπαίδευση**

**Διπλωματική Εργασία**

**«Η γλώσσα των gamers»**

**Σταυρούλα Μπανιά**

**105020**

**Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Δήμητρα Μελισσαροπούλου**

**Αθήνα, Αύγουστος 2021**

© Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2021

Η παρούσα Εργασία καθώς και τα αποτελέσματα αυτής, αποτελούν συνιδιοκτησία του ΕΑΠ και του φοιτητή, ο καθένας από τους οποίους έχει το δικαίωμα ανεξάρτητης χρήσης, αναπαραγωγής και αναδιανομής τους (στο σύνολο ή τμηματικά) για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, σε κάθε περίπτωση αναφέροντας τον τίτλο και το συγγραφέα της Εργασίας καθώς και το όνομα του ΕΑΠ όπου εκπονήθηκε.

**«Η γλώσσα των gamers»**

**Σταυρούλα Μπανιά**

**105020**

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Δήμητρα Μελισσαροπούλου

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Τζακώστα Μαρίνα

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Αθήνα, Αύγουστος 2021



## Περίληψη

Η εργασία επιχειρεί να προσεγγίσει τα γλωσσικά στοιχεία που εμπεριέχει το ειδικό λεξιλόγιο των gamers, καθώς και τον τρόπο επικοινωνίας που εγκαθιδρύει μεταξύ των παιχτών, κατά τη διάρκεια και εκτός του παιχνιδιού. Αναφέρονται τα χαρακτηριστικά των διαδικτυακών παιχνιδιών και των gamers, ενώ παρατίθεται περιγραφή του λεξιλογίου της γλώσσας, με αντίστοιχη ερμηνεία της χρήσης και της προέλευσής του και παράλληλη περιγραφή της χρησιμότητάς του στην πραγματική ζωή.

Συγκεκριμένα, μέσω της χρήσης της ποιοτικής έρευνας και τη λήψη ημιδομημένων συνεντεύξεων με ανοιχτές ερωτήσεις, γίνεται προσπάθεια να περιγραφούν τα στοιχεία του ειδικού λεξιλογίου των gamers με τον εντοπισμό και ανάλυση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών τους. Οι ερωτώμενοι απαντούν σε ερωτήματα σχετικά με τη συχνότητα χρήσης του συγκεκριμένου λεξιλογίου, την προέλευση των όρων του, καθώς και τη λειτουργία τους στο λόγο. Επίσης, καταγράφεται κατά πόσο και με ποιον τρόπο χρησιμοποιούν οι παίκτες τη γλώσσα στην καθημερινότητά τους.

Από την ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας προέκυψε ότι οι περισσότεροι gamers αρέσκονται στην ενασχόλησή τους με το gaming, γιατί τους παρέχει ευχαρίστηση και τους κοινωνικοποιεί. Οι όροι που χρησιμοποιούν προέρχονται ως δάνεια κατ' εξοχήν από την αγγλική γλώσσα, ενώ κάποιοι δανείζονται και από την ελληνική. Πρόκειται για ορολογίες, οι οποίες άλλοτε χρησιμοποιούνται ως έχουν, αλλά με διαφορετική σύνταξη μέσα στις προτάσεις ή διαφορετική σημασιολογική προσέγγιση και άλλοτε χρησιμοποιούνται παραλλαγμένες ελαφρώς, προσαρμοσμένες στη γλώσσα των κατασκευαστών των διαδικτυακών παιχνιδιών. Είναι κοινοί όροι στα παιχνίδια και βοηθούν τους παίκτες να επικοινωνούν και να συνεννοούνται ευκολότερα μεταξύ τους.

Επίσης, από την έρευνα προέκυψε ότι οι gamers των μικρότερων ηλικιών συνηθίζουν να χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο και στην καθημερινότητά τους, καθώς τους κάνει να νιώθουν ότι κατέχουν ένα «προνόμιο». Με τον τρόπο αυτό, δημιουργούν ένα νέο τρόπο επικοινωνίας, ο οποίος στηρίζεται στην ειδική γλώσσα που χρησιμοποιούν κατά τη διάρκεια της κοινής τους ενασχόλησης με το gaming.

**Λέξεις – Κλειδιά:** Gamers, διαδίκτυο, κώδικας επικοινωνίας, όροι, ειδικό λεξιλόγιο, ειδική γλώσσα.

**«The language of gamers»**

**Stavroula Bania**

**105020**

## Abstract

This work attempts to approach the linguistic elements that are included in the specific vocabulary of gamers, as well as the way of communication that is established amongst players, during the course and out of the game. They are referring to the characteristics of virtual games and of gamers, while quoting the description of their language vocabulary, with the equivalent interpretation of its use and origin and its parallel description of its use in real life.

Specifically, with the use of quality research and the take of semi-structured interviews with open questions, an effort is undertaken to describe the elements of the specified vocabulary of gamers with the trace and analysis of its specific characteristics. The people that were questioned answered to questions relevant to the frequency of use of this specific vocabulary, the origin of its terms, as well as its function in speech. Additionally, it has been recorded how often and in what way the players use this language in their everyday life.

From the analysis of the results of this research it has emerged that most gamers like to occupy themselves with gaming, because it gives them pleasure and it socializes them. The terms that are used are originally taken from the English language, whereas some others are borrowed from the Greek language.

It is about terminologies that are sometimes used as they are, but with different grammar in sentences or different terminological approaches and are sometimes used slightly modified, adapted to the language of the manufacturers of online games. There are common terms in games which help the players to communicate easier between them.

Also from this research it has been concluded that gamers of younger ages are used to using this vocabulary in their everyday life, as it makes them feel that they have a privilege. In this way they create a new way of communication, which is based on the specific vocabulary that is used during the period of their interaction with gaming.



**Keywords:** Gamers, internet, code of communication, terms, specialized vocabulary, special language.



## Περιεχόμενα

Περίληψη.....	5
Abstract .....	8
Ευρετήριο Πινάκων.....	13
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια.....	15
Εισαγωγή .....	18
1. Διαδικτυακά παιχνίδια .....	20
1.1 Ορισμός.....	20
1.2 Ιστορική Αναδρομή .....	20
1.3 Χαρακτηριστικά και κατηγορίες διαδικτυακών παιχνιδιών.....	22
2. Gamers.....	26
2.1 Ορισμός.....	26
2.2 Κατηγορίες gamers .....	27
2.3 Ηλικιακές Ομάδες.....	28
3. Ειδικό λεξιλόγιο των gamers .....	31
3.1 Ιστορική αναδρομή.....	31
3.2 Κατηγορίες και χαρακτηριστικά ειδικού λεξιλογίου .....	33
3.3 Ανάλυση corpus λέξεων των gamers.....	37
3.4 Επικοινωνία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού .....	68
3.5 Η επίδραση του ειδικού λεξιλογίου στην εκμάθηση της γλώσσας.....	70
4. Έρευνα.....	72
4.1 Αναγκαιότητα Έρευνας .....	72
4.2 Ερευνητικά ερωτήματα.....	73
4.3 Μεθοδολογία .....	74
4.4 Προσδοκώμενα Αποτελέσματα .....	76
4.5 Το δείγμα της έρευνας .....	76
4.6 Η πορεία της έρευνας.....	77
4.7 Ερευνητικά εργαλεία .....	77
5. Αποτελέσματα έρευνας.....	80
6. Συμπεράσματα- Προτάσεις.....	102
Βιβλιογραφία .....	108
Ελληνόγλωσση.....	108

Ξενόγλωσση.....	110
Παραρτήματα.....	114
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α. CORPUS ΤΟΥ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ ΤΩΝ GAMERS .....	114
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 1 .....	123
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 2 .....	127
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 3 .....	131
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ε. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 4 .....	135
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 5 .....	139
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ζ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 6 .....	143
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Η. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 7 .....	147
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Θ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 8 .....	151
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 9 .....	155
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΑ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 10.....	159
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΒ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΠΑΙΔΙΟΥ .....	163
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΓ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΓΟΝΕΩΝ.....	163

## Ευρετήριο Πινάκων

Πίνακας 1. Ηλικίες.	Σελ.78
Πίνακας 2. Χρήση συγκεκριμένων όρων.	Σελ.79
Πίνακας 3. Συνήθεις όροι.	Σελ.79
Πίνακας 4. Προέλευση όρων.	Σελ.80
Πίνακας 5. Φράσεις έναρξης παιχνιδιού.	Σελ.81
Πίνακας 6. Φράσεις προγραμματισμού επόμενων παιχνιδιών.	Σελ.82
Πίνακας 7. Φράσεις διακοπής ή αποχώρησης από το παιχνίδι.	Σελ.82
Πίνακας 8. Φράσεις έναρξης ομαδικού παιχνιδιού.	Σελ.83
Πίνακας 9. Φράσεις στρατηγικής.	Σελ.84
Πίνακας 10. Χρήση όρων επικοινωνίας.	Σελ.85
Πίνακας 11. Συχνότητα χρήσης.	Σελ.86
Πίνακας 12. Κοινές λέξεις ή φράσεις.	Σελ.86
Πίνακας 13. Χρησιμότητα.	Σελ.87
Πίνακας 14. Χαρακτηριστικά λέξεων.	Σελ.88
Πίνακας 15. Ασχολία.	Σελ.89
Πίνακας 16. Αδέρφια και ενασχόληση με gaming.	Σελ.90
Πίνακας 17. Αρχική ηλικία ενασχόλησης με gaming.	Σελ.91
Πίνακας 18. Παιχνίδια προτίμησης.	Σελ.92
Πίνακας 19. Ωρες gaming.	Σελ.93
Πίνακας 20. Ασχολία φίλων.	Σελ.93
Πίνακας 21. Συνηθισμένες φράσεις.	Σελ.94
Πίνακας 22. Χρόνος χρήσης λεξιλογίου.	Σελ.95
Πίνακας 23. Αντίδραση σε άγνωστο όρο.	Σελ.96

<b>Πίνακας 24. Χρήση κώδικα από τρίτους.</b>	<b>Σελ.96</b>
<b>Πίνακας 25. Διατήρηση κώδικα στην πραγματική ζωή.</b>	<b>Σελ.97</b>
<b>Πίνακας 26. Διαφοροποίηση κώδικα.</b>	<b>Σελ.98</b>
<b>Πίνακας 27. Συμβουλή σε νέο gamer.</b>	<b>Σελ.98</b>

## Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

- AAA (Triple A games): Τα παιχνίδια που απαιτούν υψηλό κοστολόγιο και προωθούνται πολύ μέσω του marketing.
- Afk (away from keyboard) και BrB (be right back): Εκφράζεται από τον παίκτη που απομακρύνεται για λίγο από το παιχνίδι.
- AoE (Area of Effect): Επιθέσεις ή δεξιότητες που επηρεάζουν μία συγκεκριμένη περιοχή.
- BG (Bad Game): Φράση των ηττημένων που εκνευρίστηκαν στο τέλος του παιχνιδιού για να εκφράσει το «κακό παιχνίδι».
- BoA (Bind on Account): Αντικείμενα του παιχνιδιού που δεν μπορούν να μεταφερθούν στον χαρακτήρα άλλου παίκτη.
- BoE (Bind on Equipment): Εξοπλισμός που δεν μπορεί να μεταφερθεί στον χαρακτήρα άλλου παίκτη.
- CB/OB (Closed Beta/Open Beta): Ιδιωτικά/Δημόσια παιχνίδια που ακόμη βρίσκονται υπό ανάπτυξη.
- CS (Creep score): Το αποτέλεσμα των θανάτων των κατώτερων παιχτών από τον παίκτη.
- CU ή CYA (See you): Τα λέμε, αντίο.
- DC (DisConnect): Η αποσύνδεση από το παιχνίδι.
- DIC (Downloadable Content): Επιπλέον στοιχεία που μπορούν να εγκατασταθούν επιπρόσθετα του κυρίως παιχνιδιού για τους χαρακτήρες, τα γραφικά, κ.ά.
- DpS (Damage per Second): Η ζημιά που μπορεί να κάνει ένα όπλο ή μία επίθεση; Μία τάξη χαρακτήρων που προκαλεί ζημιά έναντι μίας άλλης.
- DRM (Digital Rights Management): Εργαλεία που προστατεύουν τα δικαιώματα αντιγραφής του παιχνιδιού.
- EZ (Easy): Ο πολύ «εύκολος» παίκτης που μπορεί ο οποιοσδήποτε να κερδίσει.
- FB (First Beat): Το πρώτο θανατηφόρο χτύπημα στο παιχνίδι.
- FC (File Commander): Ο παίκτης που δίνει στρατηγικές οδηγίες στους συμπαίχτες του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- FF (ForFeit): Όταν ο παίχτης παραδίνεται.
- First Person Shooter (FPS): Ένα παιχνίδι προσομοίωσης που παίζεται μέσα από τα μάτια του ήρωα (ο παίχτης παίζει και βλέπει το περιβάλλον του παιχνιδιού σαν να ήταν ο ίδιος ο ήρωας).
- FoV (Field of Vision): Η ορατή περιοχή του παιχνιδιού γύρω από τον χαρακτήρα του παίχτη.
- FpS (First Person Shooter): Ο εξαιρετικός παίχτης στα παιχνίδια προσομοίωσης με όπλα, ο οποίος κάνει τον παίχτη να νιώθει σαν να βλέπει το παιχνίδι και να το βιώνει μέσα από τα δικά του μάτια.
- FTW (For The Win): Για τη νίκη, όταν κερδίζεται η αντίπαλη ομάδα.
- FYI (For Your Information): Για τη δική σας ενημέρωση.
- GB (Good Bye): Αντίο.
- GG (Good Game): Φράση των ηττημένων στον αντίπαλο που κέρδισε, ότι αναγνωρίζουν ότι έπαιξε «καλό παιχνίδι».
- GG NO RE (Good Game No Replay): Όταν ο αντίπαλος υποτιμάται και δεν αξίζει δεύτερη ευκαιρία.
- Ggwp (Good game well played): Ο παίχτης που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάνει εντυπωσιακές και πετυχημένες κινήσεις.
- GL HF (Good Luck Have Fun): Η ευχή για καλή τύχη και διασκέδαση στην αρχή του παιχνιδιού.
- GL Next Game (Good Luck Next Game): Καλή τύχη, επόμενο παιχνίδι.
- HF (Have Fun): Καλά να περάσεις.
- HP (Health Points): Οι πόντοι που καθορίζουν την υγεία του χαρακτήρα του παιχνιδιού, οι οποίοι, όταν τελειώνουν, ο χαρακτήρας πεθαίνει.
- IRL (In Real Life): Η πραγματική ζωή εκτός παιχνιδιού.
- KDR/KR (Kill Death Ratio/Kill Ratio): Ο αριθμός των αντιπάλων που εξουδετέρωσε ο παίχτης πριν σταματήσει το παιχνίδι.
- K/D (Kills/Deaths): Κοινό μέτρο σύγκρισης της επίδοσης του παίχτη στους online παίχτες όπλων.
- LoL (Lagh out Loud): Χρησιμοποιείται όταν γίνονται αστεία και μεταφράζεται ως «γελάω δυνατά».



- MP (Magic Points): Η πηγή των πόντων, η χρήση των οποίων παρέχει τη δυνατότητα χρησιμοποίησης κάποιων ειδικών δεξιοτήτων ή χαρακτηριστικών του ήρωα.
- NPC (Non-Player Character): Κάθε χαρακτήρας που δεν ελέγχεται από τον παίκτη στο παιχνίδι.
- OP (overpowered): Κάτι πανίσχυρο στο παιχνίδι.
- OTK (Oti Kalytero): Ό,τι καλύτερο.
- PvC (Player v Computer): Όταν ο παίκτης παίζει εναντίον παίκτη.
- PvE (Player v Environment): Όταν ο παίκτης παίζει εναντίον του υπολογιστή.
- QtE (Qick time Event): Κουμπιά στο παιχνίδι, τα οποία, όταν επιλέγονται, οδηγούν τον χαρακτήρα στο θάνατο και τελειώνουν το παιχνίδι.
- RNG (Random Number Ganerator): Στοιχεία του παιχνιδιού που δεν είναι ίδια σε κάθε παιχνίδι.
- STFU (Shut The Fuck Up): Σταμάτα να μιλάς.
- YOLO (You Only Live Once): Όταν εκφράζεται η φράση «ζεις μόνο μία φορά».
- 1-Up: Μία επιπρόσθετη ζωή.
- XP (Experience Points): Οι πόντοι εμπειρίας που κερδίζει ο χαρακτήρας του παιχνιδιού και ανεβαίνει επίπεδα.
- WTF (What The Fuck): Τι στην ευχή.
- WTH (What The Hell): Τι στο διάολο.
- Wut (What): Συντομογραφία του «what», δηλαδή του «τι».

## Εισαγωγή

Η γλώσσα των gamers είναι μία ειδική γλώσσα που χαρακτηρίζεται από πολλούς ως κοινωνιόλεκτος. Αποτελείται από ειδικό λεξιλόγιο, ενώ η διαφορά της από τη γενική γλώσσα μπορεί να οριστεί μόνο από πραγματολογικά κριτήρια που παράγονται από τη χρήση. Η σημασιολογική εξειδίκευση των όρων που χρησιμοποιούνται προκύπτει από τη χρήση αυτών στην ειδική γλώσσα. Έτσι, οι όροι αποκτούν μία ιδιαίτερη σημασία στα πλαίσια του ειδικού λεξιλογίου από εκείνη του γενικού. Πρόκειται για ένα λεξιλόγιο με διαδικτυακό χαρακτήρα, που είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στους χρήστες του διαδικτύου και των παιχνιδιών που αυτό παρέχει.

Η γλώσσα των gamers προέρχεται κυρίως από τα Αγγλικά, που είναι η βασική γλώσσα των κατασκευαστών των διαδικτυακών παιχνιδιών. Οι όροι διατηρούνται αυτούσιοι ως δάνεια, ενώ η σημασία τους αποδίδεται άλλοτε κυριολεκτικά και άλλοτε μεταφορικά. Επίσης, προέρχεται και από παραποιημένες αγγλικές λέξεις στη γλώσσα των παιχτών, ή από ελληνικές λέξεις. Η σημασία και αυτών των λέξεων δίνεται συνήθως μεταφορικά.

Η διάλεκτος αυτή εγκαινιάζει έναν νέο τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των παιχτών, ο οποίος αφορά συγκεκριμένα τα άτομα που ασχολούνται με το gaming και εφαρμόζεται κατ' εξοχήν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε πολλές περιπτώσεις, όμως, οι gamers αρέσκονται να τη χρησιμοποιούν και στην καθημερινότητά τους, ως ένδειξη της ξεχωριστής χρησιμότητάς της μόνο σε αυτούς.

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να αναδειχθούν τα γλωσσικά στοιχεία που εμπεριέχει η γλώσσα των gamers μέσω του ειδικού της λεξιλογίου, καθώς και η ενδεχόμενη χρησιμότητα της γλώσσας αυτής στην καθημερινότητα των gamers εκτός παιχνιδιού. Με τον τρόπο αυτό, επιχειρείται να δοθεί μία ολοκληρωμένη εικόνα για το συνεχώς εξελισσόμενο φαινόμενο που η νέα αυτή διαδικτυακή διάλεκτος δημιουργεί.

Η εργασία αποτελείται από έξι κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στα διαδικτυακά παιχνίδια. Παρουσιάζεται ο ορισμός, η ιστορική αναδρομή, τα χαρακτηριστικά και οι κατηγορίες των διαδικτυακών παιχνιδιών. Το δεύτερο κεφάλαιο αναφέρεται στους gamers. Παρουσιάζονται ο ορισμός, οι κατηγορίες των gamers και οι ηλικιακές ομάδες που συμπεριλαμβάνονται. Το τρίτο κεφάλαιο

αναφέρεται στο ειδικό λεξιλόγιο των gamers. Παρουσιάζονται η ιστορική αναδρομή, οι κατηγορίες και τα χαρακτηριστικά του ειδικού λεξιλογίου, η ανάλυση ενός corpus λέξεων, η επικοινωνία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και η επίδραση του ειδικού λεξιλογίου στην εκμάθηση της γλώσσας. Το τέταρτο κεφάλαιο αναφέρεται στην έρευνα. Παρουσιάζονται η αναγκαιότητα της έρευνας, τα ερευνητικά ερωτήματα, η μεθοδολογία, τα προσδοκώμενα αποτελέσματα, το δείγμα της έρευνας, η πορεία αυτής και τα ερευνητικά εργαλεία. Το πέμπτο κεφάλαιο περιλαμβάνει τα αποτελέσματα της έρευνας. Το έκτο κεφάλαιο περιλαμβάνει τα συμπεράσματα και τις προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.

## 1. Διαδικτυακά παιχνίδια

### 1.1 Ορισμός

Ως διαδικτυακά παιχνίδια θα μπορούσε να οριστεί το σύνολο των ψηφιακών συστημάτων πληροφορικής, το οποίο ταυτόχρονα εκπαιδεύει και ψυχαγωγεί τον χρήστη. Τα διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτηρίζονται από διαδραστικότητα, κανόνες και δομημένο περιβάλλον δράσης (Μαυρομάτη, 2010). Μπορεί να είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα. Παίζονται από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή μέσω του διαδικτύου. Είναι ατομικά ή ομαδικά, ενώ ο χρήστης μπορεί να δρα και να λειτουργεί σε έναν εικονικό κόσμο, ανάμεσα σε εκατοντάδες άλλους παίκτες (Clark, 2006).

Τα διαδικτυακά παιχνίδια παίζονται μέσω του χαρακτήρα που δημιουργεί ο χρήστης, ο οποίος διαθέτει τα χαρακτηριστικά που ο χρήστης του προσδίδει και τον εκπροσωπεί στον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών. Μπορούν να είναι μαζικής συμμετοχής (Massive Multiplayer Online), μαζικής συμμετοχής ρόλων (Massive Multiplayer Online Role Playing Games), ή ατομικά (Single Player Games) (Weems, 2008).

Το βασικότερο ίσως χαρακτηριστικό τους έγκειται στη συνεχιζόμενη ύπαρξή τους. Ο εικονικός κόσμος μέσα στον οποίο εκτελούνται δεν σταματάει ποτέ να υφίσταται, ακόμη και όταν ο χρήστης είναι απών ή δεν επιθυμεί άλλο να παίζει. Έτσι, είναι ατέρμονα, ενώ ο χρήστης αποτελεί ένα μέρος αυτών, η απώλεια του οποίου δεν μπορεί να διαταράξει τη συνολική του λειτουργία. Οι παίκτες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και επικοινωνούν κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών. Τα διαδικτυακά παιχνίδια, λοιπόν, ως οργανωμένα ηλεκτρονικά συστήματα, διασκεδάζουν και εκπαιδεύουν τους χρήστες τους.

### 1.2 Ιστορική Αναδρομή

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτέλεσαν την καινοτόμα μορφή παιχνιδιών τα τελευταία χρόνια, η οποία συνόδευσε τη ραγδαία αύξηση της χρήσης των υπολογιστών και της τεχνολογίας. Με την εμφάνισή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών άρχισαν να εκλείπουν τα παραδοσιακά παιχνίδια. Ο όρος «διαδικτυακά παιχνίδια»

χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά τη δεκαετία του 1960, ενώ η διάδοσή του πραγματοποιήθηκε την αμέσως επόμενη δεκαετία, του 1970 (Τάσση, 2006).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ευνοήθηκαν από διάφορες συνθήκες. Αρχικά, η ανάγκη εκσυγχρονισμού και ανάπτυξης της τεχνολογίας στα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας έπαιξε σημαντικό ρόλο. Μαζί με τις νέες ψηφιακές υπηρεσίες, δημιουργήθηκαν και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως μία ειδικότερη και πιο μοντέρνα μορφή ψυχαγωγίας. Επίσης, η αύξηση της εγκληματικότητας και ιδιαίτερα σε βάρος των παιδιών δημιούργησε αυξανόμενο φόβο στους γονείς για την ασφάλειά τους. Έτσι, νιώθοντας πιο ανακουφισμένοι, προτίμησαν να αφήσουν τα παιδιά τους να ασχοληθούν με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

Το 1970 δημιουργήθηκε το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι με ονομασία Pong. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που ελέγχεται από τον υπολογιστή και στο οποίο ο παίχτης απλά εκτελεί εντολές. Το παιχνίδι αυτό άνοιξε το δρόμο για μία ολόκληρη κατηγορία παιχνιδιών στην πορεία, τα λεγόμενα Computer Control Games. Γίνεται άμεσα αγαπητό και δημοφιλές στον κόσμο. Η αναπαράσταση αθλημάτων και λοιπών δραστηριοτήτων κέντρισαν το ενδιαφέρον του χρήστη (Χρήστου, 2009).

Τη δεκαετία του 1980 εγκαταλείφθηκαν τα παραδοσιακά ηλεκτρονικά παιχνίδια και μπήκαν στη ζωή μας νέα παιχνίδια με μεγαλύτερη ποικιλία, ήρωες, γραφικά και πλοκή. Στη δεκαετία αυτή, παρατηρείται ραγδαία αύξηση της ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ευρείας κλίμακας, αν αναλογιστεί κανείς ότι στις αρχές παράγονταν μόλις πεντακόσια είδη, ενώ περί τα τέλη τα αντίτυπά τους είχαν αγγίξει τις είκοσι πέντε χιλιάδες.

Το 1989 έρχεται στη δημοσιότητα ένα από το πιο γνωστά παιχνίδια της γενιάς εκείνης, το sega. Αυτή η παιχνιδομηχανή είχε μεγάλη χωρητικότητα και ποικιλία παιχνιδιών. Την ίδια χρονική περίοδο εμφανίστηκε και η Nintendo Games Boy, η οποία πλέον των παραπάνω, επέτρεπε να παίζει ο χρήστης σε μικρού μεγέθους ηλεκτρονικά μέσα και έτσι, να παίζει οπουδήποτε και οποτεδήποτε (Χρήστου, 2009).

Το 1991 δημιουργήθηκε το Super NES της sega, το οποίο αποτέλεσε τον προθάλαμο της παιχνιδομηχανής Sega Game Gear. Η μηχανή αυτή, έχουσα ζωηρά χρώματα και ενδιαφέρουσες πλοκές ηρώων, προσέγγιζε με πιο αληθοφανή τρόπο τα σενάρια του παιχνιδιού, παρέχοντας τη δυνατότητα στον χρήστη να ελέγχει τον παίχτη του. Τα πρώτα τρισδιάστατα γραφικά επίσης εμφανίστηκαν από της εταιρεία sega το 1995. Με τον τρόπο αυτό, βελτιώθηκε η ποιότητα απεικόνισης των ηρώων

και του περιβάλλοντος στο οποίο δρουν, καθώς και των κινήσεών τους. Το 1999 εμφανίστηκε η κονσόλα dreamcast από τη sega, καθώς και το next generation από την Sony Play Station.

Μία περίπου δεκαετία αργότερα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εξελίσσονται ακόμη περισσότερο. Το 2007, ο PhysX επεξεργαστής προσομοιώνει τα αντικείμενα και τους χώρους στην οθόνη με ρεαλιστικό τρόπο. Έτσι, δημιουργήθηκαν τα παιχνίδια χειρός, ηλεκτρονικού υπολογιστή, οικιακής κονσόλας και παιχνιδιομηχανές arcade (Χρήστου, 2009).

Έκτοτε μέχρι και σήμερα, οι κονσόλες άρχισαν σταδιακά να εγκαταλείπονται και τη θέση τους πήραν τα διαδικτυακά παιχνίδια. Το διαδίκτυο, λοιπόν, όντας θελκτικό για το χρήστη λόγω των πληροφοριών που παρέχει και του εύρους των δραστηριοτήτων που υποστηρίζει, γνωρίζει ευρεία άνθιση. Μαζί με αυτό, δημοφιλή είναι πλέον τα online διαδικτυακά παιχνίδια, τα οποία εξελίσσονται συνεχώς για να ανταποκριθούν στις ψυχαγωγικές ανάγκες των χρηστών της σύγχρονης εποχής.

### 1.3 Χαρακτηριστικά και κατηγορίες διαδικτυακών παιχνιδιών

Στα διαδικτυακά παιχνίδια, ο παίχτης δεν χρειάζεται να αγοράσει το παιχνίδι, όπως συμβαίνει στα videogames. Αρκεί η πληρωμή μηνιαίας συνδρομής. Τα δεδομένα τους συνεχώς εξελίσσονται και αλλάζουν. Ο παίχτης μπορεί να συνυπάρχει με χιλιάδες άλλους παίχτες στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, σε αντίθεση με τα videogames που δεν παρέχουν αυτή τη δυνατότητα. Έτσι, δημιουργούνται κοινότητες, ομάδες, στρατηγικές, τεχνικές επίλυσης προβλημάτων (problem-solving) κ.ά. Ο παίχτης καταφέρνει και ξεφεύγει από την πραγματικότητα, επιλέγοντας τον εικονικό κόσμο στον οποίο επιθυμεί να δραστηριοποιηθεί, με αποτέλεσμα να γίνονται θελκτικά για εκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως (Μακρής, 2009).

Ορισμένα χαρακτηριστικά των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι:

- Η δυνατότητα που παρέχεται στους gamers να εισάγουν δεδομένα σε αυτά.
- Η δυνατότητα των παιχτών να διαχειρίζονται τα δεδομένα που εισάγουν με βάση τους κανόνες που έχουν τεθεί.
- Τα πολυποίκιλα οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα που παρέχει.
- Η δυνατότητα τροποποίησης των ψηφιακών στοιχείων των gamers.

- Η δυνατότητα να παίζονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή ή σε φορητές ηλεκτρονικές συσκευές, όπως είναι το τάμπλετ, το λάπτοπ, το κινητό τηλέφωνο (Πατσιούδη, 2020).

Τα διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτηρίζονται από πρόκληση, δηλαδή στόχους η επίτευξη των οποίων είναι αμφίβολη. Διεγείρουν τη φαντασία των παιχτών μέσω του δομημένου περιβάλλοντός τους και κινούν την περιέργεια για εξερεύνηση (Jones, 1998). Η συγκέντρωση που απαιτούν, η ανατροφοδότηση, οι αποστολές είναι λίγα από τα βασικά χαρακτηριστικά τους που προωθούν την αλληλεπίδραση και την κοινωνικοποίηση.

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των διαδικτυακών παιχνιδιών τα καθιστούν θελκτικά στις νεαρότερες ηλικίες, καθόσον αποτελεί το πιο διαδεδομένο μέσο ψυχαγωγίας για τους εφήβους και τα παιδιά. Η ποικιλία των ειδών στα οποία μπορεί να παρουσιαστεί, απηχώντας στα ενδιαφέροντα μικρών και μεγάλων χρηστών, παρέχει τη δυνατότητα άμεσης ενημέρωσης και επιλογής του καταλληλότερου για κάθε παίχτη παιχνιδιού (Huizinga, 1983). Για το λόγο αυτό, τα διαδικτυακά παιχνίδια χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες. Ανάλογα με το σκοπό που εξυπηρετούν, αλλά και τι αρέσει στο χρήστη, γίνεται η επιλογή του παιχνιδιού που παρέχει τη μεγαλύτερη για το χρήστη ψυχαγωγία.

Χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες. Ενδεικτικά αναφέρονται:

- Τα παιχνίδια δικτύου, τα οποία παίζονται με τη σύνδεση στο διαδίκτυο, χωρίς η ύπαρξή τους να στηρίζεται στις διαφημίσεις.

- Τα παιχνίδια μέσω φυλλομετρητή (browser): Πρόκειται για παιχνίδια που παρέχονται δωρεάν σε ιστοσελίδες με επισκεψιμότητα, των οποίων η βιωσιμότητα στηρίζεται στις διαφημίσεις.

- Τα διαφημιστικά παιχνίδια: Πρόκειται για παιχνίδια που προωθούν ένα συγκεκριμένο προϊόν που έχει επιλεγθεί από τον κατασκευαστή, μία υπηρεσία ή μία ιδέα.

- Τα παιχνίδια Massive Multiplayer Online Role Playing Games: Πρόκειται για παιχνίδια κατά τα οποία ένας μεγάλος αριθμός παιχτών συμμετέχει σε ένα παιχνίδι με τη δημιουργία και λειτουργία ρόλων. Το παιχνίδι εξελίσσεται ακόμη και όταν ο παίχτης δεν συμμετέχει σε αυτό (Ευαγγελίου, 2009).

- Τα παιχνίδια Massive Multiplayer Online: Πρόκειται για παιχνίδια που παίζονται μόνο με τη μαζική συμμετοχή των παιχτών, χωρίς απαραίτητα να χρειάζεται να δημιουργηθεί και να αναληφθεί κάποιος ρόλος.

- Τα παιχνίδια Single Player Games: Πρόκειται για παιχνίδια που παίζονται από τον παίκτη μόνο του με τον υπολογιστή, χωρίς να χρειάζεται η αλληλεπίδραση και συμμετοχή άλλων παιχτών.

Αν επιχειρούσε κανείς να κατηγοριοποιήσει τα παιχνίδια αυτά σε συγκεκριμένες συνήθεις κατηγορίες (π.χ. εκπαιδευτικά, ψυχαγωγικά κ.ά), θα μπορούσαν να προκύψουν επτά κατηγορίες (Apperley, 2006):

- Εκπαιδευτικά παιχνίδια. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα παιχνίδια γρίφων (puzzle games), με τα οποία ο παίχτης εξασκεί τα μαθηματικά, την αριθμητική, τη μνήμη, την παρατηρητικότητα, τη γνώση κ.ά. Επίσης, δημοφιλή είναι και τα ηλεκτρονικά επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία μεταφέρουν στον υπολογιστή τα επιτραπέζια παιχνίδια (Prensky, 2007).

- Παιχνίδια προσομοίωσης. Ο παίχτης, μέσω του εικονικού χαρακτήρα και κόσμου που έχει φτιάξει, ζει όλες τις καταστάσεις της πραγματικότητας στον ψηφιακό του κόσμο.

- Παιχνίδια ρόλων. Ο παίχτης δημιουργεί έναν ήρωα και συνεχώς τον βελτιώνει, ολοκληρώνοντας αποστολές ή μαζεύοντας αντικείμενα ή νικώντας εμπόδια κ.ά. Στόχος του παιχνιδιού είναι να ολοκληρώσει ο ήρωας όλες τις πίστεις και να πετύχει την τελική αποστολή, αφού πρώτα ολοκληρώσει μία-μία τις επιμέρους αποστολές.

- Παιχνίδια δράσης. Ο παίχτης δημιουργεί μία ψηφιακή προσωπικότητα και με αυτήν, προσπαθεί να ολοκληρώσει μία αποστολή ή έναν στόχο. Προκειμένου να πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, θα έρθει αντιμέτωπος με κινδύνους, παγίδες και διλήμματα.

- Παιχνίδια στρατηγικής. Ο παίχτης σχεδιάζει και εφαρμόζει μία στρατηγική στο περιβάλλον του παιχνιδιού, προγραμματίζοντας τις κινήσεις του για να πετύχει έναν στόχο που έχει τεθεί από τους κανόνες του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα να κερδίσει τον εχθρό.

- Παιχνίδια περιπέτειας. Ο παίχτης καλείται να αντιληφθεί το ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο παίζει και να καθοδηγήσει τον ήρωά του στην ολοκλήρωση



μίας αποστολής ή ενός στόχου. Έτσι, επιλύει προβλήματα, υπερπηδά εμπόδια, συλλέγει αντικείμενα, έρχεται σε επαφή με άλλους παίκτες κ.ά.

- Ανοιχτής αρχιτεκτονικής. Ο παίχτης ψάχνοντας στο παιχνίδι, δημιουργεί τον δικό του ψηφιακό κόσμο, όπως του αρέσει.

- Παιδικά παιχνίδια, χιουμοριστικά παιχνίδια, παιχνίδια χορού και πάρτι. Πρόκειται για παιχνίδια διασκέδασης, που διαθέτουν το υλικό τους από παιδικά βιβλία ή κόμικ.

Από τη σκοπιά του περιεχομένου τους, τα διαδικτυακά παιχνίδια θα μπορούσαν να χωριστούν σε εκείνα που προωθούν τη δράση και την περιπέτεια και σε εκείνα που είναι στρατηγικά και ιστορικής πραγματικότητας (Μαυρομάτη, 2010).

Ανάμεσα στις κατηγορίες των διαδικτυακών παιχνιδιών, υπάρχουν και τα serious games ή άλλως, σοβαρά παιχνίδια. Πρωτοεμφανίστηκαν το 2002 και χαρακτηρίστηκαν ως σημαντικά εκπαιδευτικά εργαλεία. Τα παιχνίδια αυτά προωθούν μία μάχη του πνεύματος μέσω του υπολογιστή, με ειδικούς κανόνες, που διασκεδάζει τον παίχτη (Zyda, 2005). Έτσι, προωθείται η εκπαίδευση, η επιμόρφωση και η κοινωνική και πολιτική στρατηγική.

## 2. Gamers

### 2.1 Ορισμός

Η ιδιότητα του gamer δεν είναι απλή. Διακρίνεται από μία ομάδα χαρακτηριστικών που τον καθιστούν αναγνωρίσιμο. Κατά προσέγγιση, ως gamer θα μπορούσε να οριστεί ο παίχτης ο οποίος ασχολείται συστηματικά με τα ηλεκτρονικά και διαδικτυακά παιχνίδια, συμμετέχοντας σε ομάδες και αποστολές.

Ο gamer μπορεί να παίζει για τη διασκέδασή του ή και επαγγελματικά. Ο επαγγελματίας gamer διακρίνεται από τους υπόλοιπους τύπους gamer, διότι λαμβάνει χρήματα για τη συμμετοχή του σε αυτά τα παιχνίδια. Λαμβάνει μέρος σε διαγωνισμούς και τουρνουά, διαθέτει χορηγούς, συμμετέχει σε gaming events και γενικά, αποκομίζει υλικά οφέλη. Ο επαγγελματίας, λοιπόν, παίζει διαδικτυακά παιχνίδια τόσο για τη διασκέδασή του όσο και για να πετύχει έναν υψηλότερο στόχο, που ξεπερνά την προσωπική του απόλαυση (Δαργωνάκη, 2015).

Ο συστηματικός παίχτης διαδικτυακών παιχνιδιών έχει συμμετάσχει έστω και μία φορά στη ζωή του στα ηλεκτρονικά αθλήματα (e-Sports), τα οποία έχουν αναγάγει τα διαδικτυακά παιχνίδια σε αγώνες πρωταθλημάτων ανά τον κόσμο. Οι αγώνες αυτοί συγκεντρώνουν εκατομμύρια οπαδούς κάθε χρόνο και έχουν εξελιχθεί σε μεγάλο κομμάτι της ψηφιακής βιομηχανίας για χορηγούς και εταιρείες. Οι συμμετέχοντες παίχτες λαμβάνουν χρηματικά και όχι μόνο έπαθλα και απολαμβάνουν διακρίσεις. Το κόστος των ηλεκτρονικών αθλημάτων είναι τεράστιο, ανερχόμενο κατά προσέγγιση σε τουλάχιστον τριακόσια εκατομμύρια δολάρια ετησίως, όπως χαρακτηριστικά σημειώνει έρευνα της SuperData δημοσιευθείσα στο in.gr. (Νικολή, 2016). Αποτελούν, λοιπόν, έναν τρόπο επαγγελματικής ενασχόλησης για πολλούς, οι οποίοι κερδίζουν χρήματα, υπογράφουν συμβόλαια και διαγωνίζονται καθημερινά.

Συνεπώς, ο gamer είναι ο συστηματικός παίχτης διαδικτυακών παιχνιδιών, ο οποίος, άλλοτε παίζει για την ευχαρίστησή του και άλλοτε για να πετύχει υψηλούς στόχους απόδοσης και ανταγωνιστικότητας. Το παιχνίδι που επιλέγει μπορεί να είναι μοναχικό, αλλά συνήθως είναι ομαδικό. Το διαδικτυακό παιχνίδι αποτελεί τη βασική του ενασχόληση, στο οποίο αφιερώνει μεγάλο μέρος της καθημερινότητάς του. Ο

gamer, λοιπόν, χαρακτηρίζει μία καινούρια μορφή επαγγελματικής ενασχόλησης και προσωπικής διασκέδασης της νέας γενιάς.

## 2.2 Κατηγορίες gamers

Οι gamers μπορούν να χωριστούν σε διάφορες κατηγορίες. Ενδεικτικά αναφέρονται:

- Οι επαγγελματίες gamers. Οι παίχτες αυτοί διαθέτουν μεγάλη εμπειρία στα διαδικτυακά παιχνίδια και έχουν αποκτήσει υψηλού επιπέδου κατάρτιση. Μπορούν να συμμετέχουν σε επαγγελματικές και μη, ομάδες σχετικά με τα παιχνίδια αυτά και να παρέχουν υπηρεσίες υψηλού αθλήματος (Schom, 2006).

- Οι σκληροί gamers ή με σκληρό πυρήνα (hardcore). Αυτού του είδους οι παίχτες ασχολούνται με το παιχνίδι όχι μόνο για διασκέδαση, αλλά και για τη συνεχή κατάκτηση επιπέδων δυσκολίας. Ενδιαφέρονται στη βελτίωση των δεξιοτήτων τους στο παιχνίδι και της επίτευξης υψηλών βαθμολογιών. Παίζουν πολλές ώρες ημερησίως και συχνά, παρέχουν οδηγίες με τη μορφή σεμιναρίων σε νεότερους παίχτες (Ernest, 2014).

- Οι gamers με τακτική πυρήνα ή μέσα πυρήνα. Οι παίχτες αυτοί παίζουν το παιχνίδι τόσο και για τη διασκέδασή τους, όσο και για να εξελιχθούν και να γίνουν καλύτεροι σε αυτό. Συνήθως επιλέγουν βατά παιχνίδια για τις ικανότητές τους, αλλά να είναι και ανταγωνιστικά (Jon Sieger, 2013).

- Οι casual gamers. Οι παίχτες αυτοί παίζουν μόνο video games, ενώ δεν παίζουν τακτική και με συνέπεια. Δεν αναπτύσσουν ιδιαίτερες δεξιότητες και δεν στοχεύουν σε ένα συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού (Barefoot, 2013).

- Οι νουμπάδες. Οι παίχτες αυτοί είναι αρχάριοι και δεν γνωρίζουν πολλά από τα στοιχεία του παιχνιδιού. Δεν επιθυμούν να βελτιώσουν τις ικανότητές τους (Vander Broek, 2009).

- Οι performance gamers. Πρόκειται για τους παίχτες που διαγωνίζονται και ασχολούνται με τη βελτίωση της απόδοσής τους, ωστόσο δεν ενδιαφέρονται για τη βελτιστοποίηση των γραφικών του παιχνιδιού. Δεν χαρακτηρίζονται σκληροπυρηνικοί, αν και περνούν αρκετές ώρες στον υπολογιστή παίζοντας.

- Οι enthusiast gamers. Οι παίκτες αυτοί αφιερώνουν πολλές ώρες στο διαδικτυακό παιχνίδι, επιλέγοντας με κριτήριο τα εξαιρετικά γραφικά και τη διακόσμηση. Δεν είναι ανταγωνιστικοί και αντιπροσωπεύουν την πλειοψηφία των gamers ανά τον κόσμο.
- Οι business gamers. Είναι παίκτες που αρέσκονται να παίζουν παιχνίδια με υψηλά γραφικά. Διαθέτουν στυλ και χρησιμοποιούν notebooks.
- Οι multiplayer gamers. Είναι οι παίκτες που επιλέγουν να παίζουν μόνο ομαδικά παιχνίδια, αλλιώς δεν ενδιαφέρονται για τα διαδικτυακά παιχνίδια (Wirtz, 2021).
- Οι gamers που επιλέγουν ένα genre. Πρόκειται για τους παίκτες που επιλέγουν ένα είδος παιχνιδιού (π.χ. στρατηγικής, puzzle, survival, κ.ά.) και παίζουν μόνο αυτό, αφιερώνοντας τις περισσότερες, αν όχι όλες, τις ώρες παιχνιδιού σε αυτό το είδος (Yourgamecave.com team, 2021) .
- Τέλος, οι καμένοι gamers. Είναι οι παίκτες που παίζουν συνέχεια διαδικτυακά παιχνίδια όλων των ειδών για ατελείωτες ώρες. Οι παίκτες αυτοί έχουν ξεχάσει τις συνθήκες της πραγματικής ζωής, ενώ πολλές φορές, απορροφημένοι στο παιχνίδι, δεν αντιλαμβάνονται πώς περνάει η μέρα.

## 2.3 Ηλικιακές Ομάδες

Το gaming αποτελεί μία ενασχόληση που παρέχει διασκέδαση σε όλες τις ηλικίες. Χαρακτηρίζεται από παιχνίδια που ενεργοποιούν όλες τις αισθήσεις και συμπεριλαμβάνουν πολλαπλές δραστηριότητες, όπως είναι η ομαδική αποστολή, η επίτευξη ενός στόχου, η βελτίωση ενός χαρακτήρα κ.ά. Λόγω της ποικιλομορφίας των δραστηριοτήτων που καλύπτει, κεντρίζει το ενδιαφέρον μίας μεγάλης ηλικιακής γκάμας, η οποία μπορεί να κυμανθεί από 12 έως και 40 ετών.

Η εξάπλωση της πανδημίας και οι περιορισμοί που αναγκαστικά τέθηκαν για τον περιορισμό της εξάπλωσής της, αν και οδήγησε σε ένα μεγάλο πλήγμα της βιομηχανίας, οδήγησε στη ραγδαία αύξηση του gaming. Ο κόσμος, λόγω του αναγκαστικού εγκλεισμού στο σπίτι και της απομόνωσής του, επιλέγει ολοένα και περισσότερο να δημιουργήσει έναν εικονικό κόσμο που προσιδιάζει στην «παλιά» του φυσιολογική ζωή και μέσα από αυτόν, να νιώθει δημιουργικός. Μαζί με αυτό,

αναπτύσσει και το αίσθημα του ότι ανήκει σε ένα σύνολο, δεδομένου ότι η απομόνωση λόγω του covid-19 έχει ενισχύσει την αίσθηση της μοναχικότητας.

Παλαιότερα, τα διαδικτυακά παιχνίδια ήταν απόκτημα και κύρια ενασχόληση κυρίως των παιδιών και των εφήβων, καθόσον οι δραστηριότητες της πραγματικής ζωής ήταν ποικίλες και παρείχαν ικανοποίηση και χαρά. Σήμερα, όλες οι ηλικιακές ομάδες συμμετέχουν στο διαδικτυακό παιχνίδι. Αποτελεί, πλέον, ένα είδος διασκέδασης, όπως άλλοτε ήταν ο κινηματογράφος ή το θέατρο. Επίσης, αποτελεί ένα είδος «χαλάρωσης» από μία έντονα φορτισμένη μέρα. Έτσι, οι μεγαλύτερες ηλικιακές ομάδες επιλέγουν τη διασκέδαση αυτή για να αποφορτιστούν από μία δύσκολη και απαιτητική μέρα στη δουλειά. Οι φοιτητές παίζουν τα παιχνίδια αυτά με σκοπό να διασκεδάσουν και να επικοινωνήσουν με τους φίλους τους. Οι νεότεροι-μαθητές, συνεχίζουν να απασχολούνται με αυτό το είδος παιχνιδιών γιατί τους διασκεδάζει και απασχολεί με ενδιαφέροντα τρόπο γι' αυτούς τη μέρα τους, ενώ αναμένουν να δουν τα καινούρια βίντεο με οδηγίες βελτίωσης των ικανοτήτων gaming από τους αγαπημένους τους καταξιωμένους gamers.

Το gaming είθισται να είναι μία ενασχόληση που προσέλκυε κυρίως τα αγόρια. Τα περισσότερα είδη παιχνιδιών ήταν δράσης ή στρατηγικής με όπλα, στρατιώτες και γενικά, απηχούσαν στα ενδιαφέροντα του αρσενικού φύλου. Η απήχηση αυτή έχει αλλάξει σφόδρα σήμερα. Όλο και περισσότερες γυναίκες συμμετέχουν στα διαδικτυακά παιχνίδια και μάλιστα, εξελίσσονται σε καλές παίχτριες. Αν και οι κατηγορίες των παιχνιδιών με τη μεγαλύτερη εμπορικότητα εξακολουθούν να είναι οι ίδιες, τα περιβάλλοντα είναι φιλόξενα και για τα κορίτσια, τα οποία έχουν αρχίσει και ασχολούνται και αυτά με το νέο είδος της διασκέδασης.

Λόγω δε, της αθρόας συμμετοχής παιχτών όλων των ηλικιών στα διαδικτυακά παιχνίδια και της αποδεδειγμένης κλινικά συμβολής στη βελτίωση της ψυχολογικής κατάστασης, το gaming έχει αρχίσει να εξελίσσεται σε ένα είδος θεραπευτικής ψυχολογικής- ψυχιατρικής τακτικής. Οι ψυχολόγοι, κατά τις συνεδρίες τους με ασθενείς που πρόσφατα βίωσαν μία σημαντική γι' αυτούς απώλεια, ή λόγω των μέτρων κατά της πανδημίας διακατέχονται από απογοήτευση και αρνητισμό, συνιστούν την ευεργετική χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών. Συστήνουν στους ασθενείς τη δημιουργία ψηφιακών χαρακτήρων, άλλοτε των αγαπημένων προσώπων που έχασαν και άλλοτε αναπαριστώντας τον ίδιο τους τον εαυτό, έτσι ώστε να

μπορούν να εξωτερικεύσουν μέσω των χαρακτήρων αυτών τα συναισθήματα και τις σκέψεις τους που με άλλον τρόπο δυσχεραίνονται να φέρουν στην επιφάνεια.

Το gaming, λοιπόν, αποτελεί ένα μέσο διασκέδασης και απασχόλησης για όλες τις ηλικίες, καλύπτοντας ψυχολογικά «κενά» και απογοητεύσεις, κοινωνικοποιώντας τον κόσμο που ασχολείται με αυτά και δημιουργώντας ομάδες συνεργασίας.

### 3. Ειδικό λεξιλόγιο των gamers

#### 3.1 Ιστορική αναδρομή

Η δημοφιλία των διαδικτυακών παιχνιδιών συνέβαλε στη δημιουργία ειδικών όρων που δημιουργήθηκαν από τους παίκτες τους. Από αυτούς, ένα καινοτόμο λεξιλόγιο σχηματίστηκε, το οποίο αποτελείται από νέες λέξεις και συντομογραφίες που βοηθούν την online κοινότητα να επικοινωνεί και να συνεργάζεται μεταξύ των παιχτών.

Το ειδικό λεξιλόγιο του gaming πρωτοεμφανίστηκε μαζί με την άνθιση αυτών των παιχνιδιών, τη δεκαετία του 1970. Τότε, για πρώτη φορά, κυριώς στην Αμερική, μεγάλες αλυσίδες εστιατορίων εγκατέστησαν τα video games, τα οποία με ραγδαίους ρυθμούς μετατράπηκαν σε ανταγωνιστικά και παίζονταν από πολλούς παίκτες. Μεταξύ του 1978 και 1985, οι χρήστες περνούσαν περίπου 300,000 ώρες παίζοντας το πρώτο τότε διαδικτυακό παιχνίδι μαζικών ρόλων, το Empire (Chikhani, 2015). Έτσι, το gaming έγινε δημοφιλές στις νεαρές ηλικίες και αποτέλεσε δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν οι άνθρωποι για να κερδίσουν υψηλές αποδόσεις.

Στην αρχή, οι gamers χρησιμοποιούσαν την κοινή μητρική τους γλώσσα, καθώς συνήθιζαν να παίζουν μαζί gamers ίδιας καταγωγής. Στην πορεία, η δημιουργία online παιχνιδιών παγκόσμιας εμβέλειας, σε συνδυασμό με την ανάπτυξη του διαδικτύου και των τεχνολογικών συστημάτων, που επέτρεπαν στους παίκτες να συνδέονται στο ίδιο παιχνίδι από οποιαδήποτε πλευρά του πλανήτη, οδήγησαν στην αναγκαιότητα συνεννόησης και επικοινωνίας μεταξύ παιχτών που δεν μιλούσαν την ίδια μητρική γλώσσα. Έτσι, χρησιμοποιήθηκε η αναγνωρισμένη διεθνώς, αγγλική γλώσσα. Όλο και περισσότεροι gamers χρησιμοποιούσαν την αγγλική γλώσσα προκειμένου να επικοινωνήσουν με τους συμπαίκτες της ομάδας τους, οι οποίοι προέρχονταν από άλλες χώρες και κράτη.

Η αγγλική γλώσσα χρησιμοποιήθηκε ευρέως όταν οι μη φυσικοί ομιλητές με διαφορετικές μητρικές γλώσσες προσπαθούσαν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους (Seidlhofer, 2011). Οι παίκτες με αυτόν τον τρόπο μπορούσαν να συνεννοούνται μεταξύ τους. Η χρήση της αγγλικής γλώσσας επέφερε διπλά αποτελέσματα. Αφενός μεν, οδήγησε στη δημιουργία του ειδικού λεξιλογίου των gamers και αφετέρου,

συνέβαλε στην ανάπτυξη των όρων της κοινής αγγλικής (Seidlhonder, 2011). Φαινόταν αναπόφευκτη η αλλαγή της κοινής αγγλικής από τότε που οι gamers άρχισαν να εφευρίσκουν νέες χρήσεις της γλώσσας αυτής, που εξυπηρετούσαν στους σκοπούς των παιχνιδιών τους (Vasquez & Ovallo, 2019).

Τα λατινικό λεξιλόγιο χρησιμοποιήθηκε αρχικά για την καταγραφή της αγγλικής γλώσσας μεταξύ των αλλόγλωσσων παιχτών. Αποτέλεσε το βασικό υλικό επεξεργασίας των όρων που χρησιμοποιούνταν κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών. Στην πορεία, η εμφάνισή του προέκυψε και στις υπόλοιπες γλώσσες, χωρίς, όμως, την ορθή γραμματική και συντακτική του χρησιμότητα. Έτσι, οι περισσότεροι gamers χρησιμοποιούν το λεγόμενο λεξιλόγιο Greeklish, στο οποίο γράφουν ελληνικές λέξεις με λατινικούς-αγγλικούς χαρακτήρες. Ο τρόπος αυτός γραφής μεταξύ των παιχτών, ακόμη και των προερχόμενων από την ίδια χώρα, που χρησιμοποιούν και ομιλούν την ίδια μητρική γλώσσα, αποτελεί ένα είδος «κατάλειπου» της χρήσης του λατινικού αλφάβητου από τη χρήση της αγγλικής.

Αλλωστε, τα ποιοτικά διαδικτυακά παιχνίδια παρέχουν σημαντικά εργαλεία πλοήγησης στο ίντερνετ, συμπεριλαμβανομένου και του ειδικού λεξιλογίου των gamers (Gee, 2007). Τα διαδικτυακά παιχνίδια, περιβαλλόμενα από διαφορετικά νοήματα των γραπτών κειμένων τους, όπως είναι οι οδηγίες, οι διάλογοι και οι περιγραφές των παιχνιδιών, μπορούν να αναπτύξουν την αυτονομία των γλωσσικών όρων που χρησιμοποιούνται (Vasquez & Ovallo, 2019). Τα παιχνίδια αυτά μπορεί να αποδειχτούν σημείο επιρροής στη χρήση της κοινής γλώσσας, ακθώς οι παίχτες τους ξοδεύουν πολλές ώρες παίζοντας και εισάγοντας νέα λεξιλόγια μέσω των παιχνιδιών (Chik, 2012). Νέες χρήσεις της γλώσσας μέσω της έλλειψης λέξεων για νέα στοιχεία και εφευρέσεις των διαδικτυακών παιχνιδιών μπορούν να οδηγήσουν στη δημιουργία νέων λέξεων (Seidlholder, 2011). Σήμερα, οι περισσότερες νέες λέξεις προέρχονται από καινοτομίες στην τεχνολογία μέσω των παιχνιδιών αυτών, καθώς ο υπολογιστής ενδείκνυται. Πλέον, τέτοιες καινοτομίες δεν έχουν σχέση με τους μη φυσικούς ομιλητές, καθώς αποτελούν μέρος μίας διαδικασίας για την οποία ευθύνονται όλων των ειδών οι ομιλητές (Seidlhofer, 2011).

Τα αγγλικά εξασκούνται πολυποίκιλα κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών παιχνιδιών, τα οποία ενδέχεται να επηρεάζουν τη γλώσσα των παιχτών και τη χρήση της (Vasquez & Ovallo, 2019). Επίσης, οι παίχτες επηρεάζουν ο ένας τη γλώσσα του άλλου κατά τη μεταξύ τους επικοινωνία όταν παίζουν, δραστηριότητα η οποία έχει



τεράστια επιρροή στην ανάπτυξη της γλώσσας, από τότε που οι φυσικοί και μη φυσικοί ομιλητές τη χρησιμοποιούν διαφορετικά (Seidlhondre, 2011). Για το λόγο αυτό, το ειδικό λεξιλόγιο των gamers αποτελεί σημαντικό γλωσσικό εργαλείο τόσο για την επικοινωνία μεταξύ τους όσο και για την ανάπτυξη της κοινής γλώσσας, την οποία συν-διαμορφώνει και εμπλουτίζει.

### 3.2 Κατηγορίες και χαρακτηριστικά ειδικού λεξιλογίου

Η γλώσσα των gamers αποτελεί μία ειδική γλώσσα, που απαρτίζεται από εξειδικευμένο λεξιλόγιο, η οποία χαρακτηρίζεται από πολλούς ως κοινωνιόλεκτος. Δανείζεται όρους από άλλες κοινές διαλέκτους και γλώσσες, ενώ επηρεάζεται από κοινωνιολογικούς παράγοντες κατά τον σχηματισμό του ειδικού λεξιλογίου της.

Όπως χαρακτηριστικά έχει αναφέρει ο Ξυδόπουλος (2016), τα ειδικά λεξιλόγια χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες. Έτσι, και το ειδικό λεξιλόγιο των gamers μπορεί να χωριστεί σε:

- Κοινές λέξεις του γενικού λεξιλογίου, σχετιζόμενες με το αντικείμενο του gaming, όπως είναι οι λέξεις abuse, ban, carry, diver, feed, inventory, kill, loot, objective, push, pull, roll, toxic, wood κ.ά.

- Εξειδικευμένες λέξεις του γενικού λεξιλογίου που σχετίζονται με το gaming, όπως είναι οι λέξεις bug, cast, competitive, dungeon, inventory, platform, shooter, κ.ά. Αποτελεί μία ενδιάμεση κατηγορία που διαχωρίζει τη γενική από την ειδική γλώσσα (Cabre, 1999).

- Εξειδικευμένες λέξεις του ειδικού λεξιλογίου (εξειδικευμένη ορολογία), όπως είναι οι λέξεις adds, agro, boomer, bots, chobo, clans, combo, dope, frag, kamberi, mats, meme, meta, ntouki, ranked, ripperoni, tilt, troll, wut, κ.ά.

Ένας λεξικός όρος δεν κατατάσσεται πάντοτε ευκρινώς σε κάποια από τις παραπάνω κατηγορίες. Η συχνότητα και η κατανόηση των όρων δεν μπορούν πάντα να προσδιορίσουν την κατηγορία που υπάγεται, αφού πολλές φορές χαρακτηρίζονται από ανομοιογένεια. Άλλες, πάλι, φορές, υπάγονται σε δύο ή περισσότερες κατηγορίες ταυτόχρονα ή αλλάζουν κατηγορία. Έτσι, θα μπορούσαμε να κατηγοριοποιήσουμε τους όρους της ειδικής αυτής γλώσσας σε γενικό λεξιλόγιο των διαδικτυακών παιχνιδιών και σε εξειδικευμένο λεξιλόγιο του gaming.

Το ειδικό λεξιλόγιο των gamers σχετίζεται με τα τυπικά χαρακτηριστικά του αναφορικά με την προέλευση, το σχηματισμό, τη μορφή και τις κατηγορίες που ανήκει (Χριστοφίδου, 2009). Μελετάται ως προς τη σχέση της γλώσσας και των τακτικών του gaming, δηλαδή γνωσιακών και κοινωνικοπολιτισμικών παραγόντων που χαρακτηρίζουν το χώρο των παιχνιδιών αυτών και της διαδικτυακής τεχνολογίας (Parys, 2016). Αποκωδικοποιείται άλλοτε στους μεμονωμένους όρους και άλλοτε στην κειμενική του μορφή. Όπως και να χει, αποτελεί στοιχείο εξειδικευμένου και αυτόκλητου λεξιλογίου, του λεξιλογίου των gamers.

Σύμφωνα με το Σύστημα Αξιολόγησης ESRB, οι όροι που χρησιμοποιούνται χωρίζονται σε κατηγορίες. Έτσι, υπάρχουν τα ακρόνυμα τα οποία αφορούν στην αξιολόγηση του παιχνιδιού από τους παίκτες ανάλογα με την ηλικία. Ενδεικτικά αναφέρονται:

- EC (Early Childhood). Αναφέρεται στα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για τα παιδιά μικρής ηλικίας.
- E (Everyone). Αναφέρονται στα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για τους παίκτες όλων των ηλικιακών ομάδων.
- E 10+ (Everyone 10+). Αναφέρονται στα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για παιδιά άνω των δέκα ετών.
- T (Teen). Αναφέρονται στα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για εφήβους μόνο.
- M (Mature). Αναφέρονται στα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για παιδιά άνω των δεκαεπτά ετών.
- AO (Adult Only). Αναφέρονται στα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για ενήλικες μόνο.
- RP (Rating Pending). Αναφέρονται στα παιχνίδια που δεν έχουν λάβει ακόμα κάποια αξιολόγηση (Πατσιούδη, 2020).

Υπάρχουν, επίσης, ακρόνυμα που αναφέρονται στα είδη των παιχνιδιών. Ενδεικτικά αναφέρονται:

- RPG (Role Playing Games). Πρόκειται για τα παιχνίδια ρόλων, στα οποία ο παίκτης δημιουργεί το δικό του χαρακτήρα.
- MMO (Massive Multiplayed Online). Πρόκειται για διαδικτυακά παιχνίδια στα οποία συμμετέχουν παίκτες από όλο τον κόσμο σε ομάδες.
- SIM (Simulation). Πρόκειται για τα παιχνίδια προσομοίωσης.

- 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate). Πρόκειται για παιχνίδια στρατηγικής με σκοπό την εξολόθρευση του αντιπάλου.

- RTS (Real Time Strategy). Πρόκειται για παιχνίδια στρατηγικής, στα οποία ο παίχτης δημιουργεί στρατό και οχυρά και προσπαθεί να εξοντώσει τον αντίπαλο (Πατσιούδη, 2020).

Πέρα από τα ανωτέρω, η γλώσσα των gamers σχετίζεται και με τους όρους και τις λέξεις που χρησιμοποιούν οι παίκτες μεταξύ τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κυρίως, αλλά και εκτός παιχνιδιού κάποιες φορές. Οι όροι αυτοί είναι αμέτρητοι. Κατηγοριοποιούνται ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει το παιχνίδι. Ωστόσο, χαρακτηρίζονται από την ενιαία ορολογία τους, δεδομένου ότι οι περισσότεροι από αυτούς μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιαδήποτε φύσης διαδικτυακό παιχνίδι.

Η ουσιαστική διαφορά του λεξιλογίου των gamers έγκειται στη σημασία των όρων που χρησιμοποιούνται. Οι αγγλικοί όροι, με βάση την πραγματική τους ερμηνεία και χρησιμοποιούνται μεταφορικά. Έτσι, π.χ. η λέξη «Assist», που σημαίνει βοήθεια, στο λεξιλόγιο των gamers διατηρεί τη βασική της σημασία, ωστόσο επεξηγείται πάνω στα δεδομένα του παιχνιδιού και σημαίνει ο παίχτης που βοηθά την ομάδα του να λάβει νίκες. Παρόμοιο παράδειγμα αποτελεί η λέξη «Abuse», η οποία σημαίνει βρίζω ή κακομεταχειρίζομαι. Στη γλώσσα των gamers η σημασιολογία της επεκτείνεται περισσότερο μεταφορικά πάνω στους όρους του παιχνιδιού και μεταφράζεται ως η κακοήθης ή προσβλητική τακτική που παρέχει κάποιο προνόμιο.

Επιπλέον, οι ήδη παραποιημένες λέξεις της αγγλικής γλώσσας, μεταβάλλονται ακόμη περισσότερο και παρουσιάζονται αλλαγμένες στα ελληνικά. Για παράδειγμα, η αγγλική λέξη «Noob» σημαίνει κακή απόδοση. Στη γλώσσα των gamers, «Noob» είναι ο παίχτης που έχει κακή απόδοση. Σημασιολογικά εξακολουθεί να σημαίνει ο κακής απόδοσης παίχτης.

Πέρα της παραπάνω παραποίησης των αγγλικών όρων, αξιοσημείωτη είναι και η χρήση των ελληνικών όρων στη γλώσσα του gaming. Η τεχνική που χρησιμοποιείται και στους όρους αυτούς είναι η ίδια με εκείνη που χρησιμοποιείται στους αγγλικούς όρους. Έτσι, η λέξη «Τέντωσα», στα Ελληνικά σημαίνει έφτασα στα άκρα. Στη γλώσσα των gamers, όμως, λαμβάνει μεταφορική σημασία και σημαίνει ο παίχτης που έπαιξε πολύ έντονα στο παιχνίδι και κουράστηκε. Παρόμοια, ο όρος «Ψάρι», στα Ελληνικά χαρακτηρίζει τον ιχθύ. Στη γλώσσα των gamers, όμως, η

έννοια αλλάζει και χαρακτηρίζει το νέο παίχτη που δεν ξέρει να παίζει και να υποπτεύεται τις κινήσεις του αντιπάλου.

Μέσω της χρήσης του λεξιλογίου των διαδικτυακών παιχνιδιών, οι παίχτες «επαναπρογραμματίζουν» τις σκέψεις τους (Prensky, 2001) και ουσιαστικά λειτουργούν όπως εάν μάθαιναν μία νέα ξένη γλώσσα. Αναπτύσσουν, δηλαδή, καινούριες γνωστικές λειτουργίες, όπως είναι τα αντανακλαστικά, η επικοινωνία, η προσπέλαση, το παιχνίδι, η φαντασία, η εξοικείωση με την τεχνολογία κ.ά. Τα χαρακτηριστικά αυτά συνεχώς τα εξελίσσουν, ανάλογα με την εξέλιξη των στοιχείων και προγραμμάτων που υποστηρίζουν το παιχνίδι που τους ενδιαφέρει και την αναβάθμισή του.

Για παράδειγμα, η λέξη «λιώνω» στην ελληνική γλώσσα σημαίνει αλλοιώνω το σχήμα και μετατρέπω ένα στέρεο σε υγρό. Μεταφορικά, σημαίνει εξουδετερώνω τον αντίπαλο, παλιώνω, κουράζομαι ή δοκιμάζομαι από έντονα συναισθήματα. Στο gaming, όταν ο παίχτης ισχυρίζεται ότι «έλιωσε», εννοεί ότι έπαιξε πάρα πολλές ώρες και εξαντλήθηκε ή κουράστηκε υπερβολικά. Δανείζεται, λοιπόν, η γλώσσα των gamers τον όρο αυτό από την ελληνική γλώσσα και τον χρησιμοποιεί με τη μεταφορική του σημασία. Παρόμοια ισχύει και για τη λέξη «κουμπώνω». Στα Ελληνικά σημαίνει τοποθετώ το κουμπί πίσω από την κουμπότρυπά του και κλείνω το άνοιγμα. Στο ειδικό λεξιλόγιο των gamers, ο όρος αυτός χρησιμοποιείται από τον παίχτη με τελείως διαφορετική σημασία, προσαρμοσμένη στα δεδομένα του παιχνιδιού. Έτσι, όταν ο παίχτης λέει «κούμπωσε», εννοεί ότι βρήκε τον επιθυμητό στόχο στο παιχνίδι για να κερδίσει η ομάδα του.

Συνοψίζοντας, το ειδικό λεξιλόγιο των gamers ποικίλει ως προς τα χαρακτηριστικά και τους όρους του, αποτελώντας μία κοινωνική διάλεκτο με εξειδικευμένο και πλούσιο λεξιλόγιο. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα διεθνές λεξιλόγιο, το οποίο περιέχει κατ' εξοχήν αγγλισμούς που χρησιμοποιούνται από τους Έλληνες gamers. Σε κάθε περίπτωση, το ειδικό αυτό λεξιλόγιο είναι απαραίτητο για την επικοινωνία και συνεργασία των παιχτών στο παιχνίδι.

### 3.3 Ανάλυση corpus λέξεων των gamers

Η γλώσσα των gamers δεν προήλθε αυτόκλητα. Είναι ο συνδυασμός διαφορετικών γλωσσών, οι όροι των οποίων παραποιούνται και προσαρμόζονται στους κανόνες και στις ανάγκες του παιχνιδιού. Στα περισσότερα στοιχεία της, διαθέτει όλα τα μέρη του λόγου, τα οποία και χρησιμοποιεί με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούνται από τις υπόλοιπες γλώσσες, ενώ ορισμένες φορές, θα μπορούσε να ισχυριστεί κανείς ότι μέσω της παραποίησης των όρων-δανείων της αγγλικής και των άλλων γλωσσών, δημιουργεί εκ νέου ένα μέρος του ειδικού της λεξιλογίου. Τα ειδικά λεξιλόγια έχουν ποικίλες μορφές προσέγγισης (Chung & Nation, 2003). Θα μπορούσε κανείς να αναλύσει ένα ειδικό λεξιλόγιο χρησιμοποιώντας ένα αντίστοιχο λεξικό όρων, μία κλίμακα αναλογίας ή παρατηρώντας τους δείκτες που χρησιμοποίησε ο συγγραφέας για να τονίσει το νόημα των λέξεων στο κείμενο (Farrel, 1990). Επίσης, η δημιουργία ενός ειδικού καταλόγου (corpus) κρίνεται ενδεικνύομενη. Ο ειδικός κατάλογος βοηθά στην κωδικοποίηση των όρων που χρησιμοποιούνται από την ειδική γλώσσα και λειτουργεί συμπληρωματικά του ακαδημαϊκού λεξιλογίου (Κατσαλήρου, 2017).

Η προσέγγιση του ειδικού λεξιλογίου των gamers επιτυγχάνεται μέσω της δημιουργίας ειδικών καταλόγων που εξυπηρετεί ειδικό σκοπό. Η δραστηριότητα αυτή προωθείται περισσότερο στο εξωτερικό με τη χρήση των αγγλικών όρων και λέξεων, παρά στην Ελλάδα (Φραντζή & Μακαριάδης, 2004). Η σπουδαιότητα έγκειται στη διεύρυνση κατάκτησης περισσότερων ειδικών όρων του λεξιλογίου, ομαδοποιημένων ανά οικογένειες (Nation, 2004). Ο κατάλογος αυτός πρέπει να αφορά σε συγκεκριμένα κείμενα σχετικά με το gaming, έτσι ώστε να λειτουργήσει συμπληρωματικά με εκείνον του γενικού λεξιλογίου και να συμβάλλει θετικά στην κατανόηση της ειδικής γλώσσας που μελετάται (Κατσαλήρου, 2017).

Ο επιβοηθητικός κατάλογος προσέγγισης του ειδικού λεξιλογίου πρέπει να είναι περιορισμένος, έτσι ώστε να αποφεύγονται τα προβλήματα της ποικιλίας των σημασιών λόγω της πολυσημίας των πιο συχνών λέξεων (Garner, 2007). Η διδασκαλία χειρισμού των πολλαπλών σημασιών των λέξεων από τους χρήστες αποτελεί έναν τρόπο καλύτερης προσέγγισης της ειδικής γλώσσας (Gardner & Davies, 2013). Αναγνωρίζοντας την κεντρική σημασία των λέξεων και των ιδιαίτερων

χαρακτηριστικών τους, μπορεί να γίνει αντιληπτή η χρήση τους στο λόγο. Η κατηγοριοποίηση, επίσης, των όρων σε διάφορες ομάδες, όπως για παράδειγμα ανά φύση ή φάση παιχνιδιού θα βοηθούσε να εντοπιστούν τα κοινά σημεία. Ο στόχος και οι δυνατότητες του ειδικού λεξιλογίου, λοιπόν, καθορίζουν τον τρόπο προσέγγισής του από τους χρήστες.

Συνεπώς, υπάρχουν ποικίλοι τρόποι προσέγγισης του ειδικού λεξιλογίου των gamers. Μέσω ενός corpus καταγραφής, οι όροι αυτοί μπορούν να ομαδοποιηθούν, αναλυθούν και ερμηνευθούν, έτσι ώστε να μπορούν να καταστούν οικείοι στην πρώτη επαφή με το λεξιλόγιο, τη δομή και το περιεχόμενό του. Με τον τρόπο αυτό, επιτυγχάνεται η ενδεδειγμένη εξέταση του ειδικού λεξιλογίου του gaming και προσδιορίζεται καλύτερα η χρησιμότητά του. Οι μέθοδοι, λοιπόν, προσέγγισης του ειδικού λεξιλογίου παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ανάλυση και εκμάθησή του από τους παίκτες και τους τρίτους.

Ενδεικτικά, επιχειρείται η ανάλυση των λέξεων του Corpus του Παραρτήματος Α της εργασίας:

1. AAA (Triple A games) αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική και τη γλώσσα των κατασκευαστών των διαδικτυακών παιχνιδιών, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που παρατίθεται μόνο στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει τα παιχνίδια που απαιτούν υψηλό κοστολόγιο και προωθούνται πολύ μέσω του marketing και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

2. Abuse αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η κατάχρηση πρακτικής που δίνει προνόμιο στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

3. Adds αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της λέξης add που σημαίνει προσθέτω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (επιπρόσθετοι αντίπαλοι που εμφανίζονται τυπικά κατά τη διάρκεια μάχης με τον ισχυρό αντίπαλο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

4. Afk (away from keyboard) και BrB (be right back) αποτελούν συντομογραφίες γενικών όρων της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιούνται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζονται από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτες λέξεις, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνουν την απομάκρυνση για λίγο από το παιχνίδι και αποτελούν κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

5. Aggro αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου που δανείζεται από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

6. AoE (Area of Effect) αποτελεί συντομογραφία, απαρτιζόμενη από γενικούς όρους της αγγλικής που χρησιμοποιούνται και δανείζονται από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που παρατίθεται μόνο στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει επιθέσεις ή δεξιότητες που επηρεάζουν μία συγκεκριμένη περιοχή και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

7. Apalos αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με ελληνική χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που δεν ξέρει καθόλου να παίζει) και αποτελεί ελληνική λέξη στα greeklish για τους Έλληνες gamers.

8. Arxigos αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με ελληνική χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο πιο δυνατός παίχτης στην Ελλάδα) και αποτελεί ελληνική λέξη στα greeklish για τους Έλληνες gamers.

9. Assist αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που βοηθά την ομάδα να λάβει νίκες) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

10. Backdoor αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της λέξης back και της λέξης door, που σημαίνουν π'ίσω και πόρτα αντίστοιχα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη



σημασιολογία (ύπουλο χτύπημα στη βάση του αντιπάλου) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

11. Bad Manner αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη των αντίστοιχων λέξεων της αγγλικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (οι παίκτες με κακούς τρόπους συμπεριφοράς) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

12. Ban αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο αποκλεισμός και η απαγόρευση συμμετοχής) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

13. BG (Bad Game) αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από γενικούς όρους της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη των αντίστοιχων αγγλικών, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, αποτελεί φράση των ηττημένων που εκνευρίστηκαν στο τέλος του παιχνιδιού για να εκφράσει το «κακό παιχνίδι» και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

14. BoA (Bind on Account) αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από γενικούς όρους της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη των αντίστοιχων αγγλικών, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει τα αντικείμενα του παιχνιδιού που δεν μπορούν να μεταφερθούν στον χαρακτήρα άλλου παίχτη και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

15. BoE (Bind on Equipment) αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από γενικούς όρους της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη των αντίστοιχων αγγλικών, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει τον εξοπλισμό που δεν μπορεί να μεταφερθεί στον χαρακτήρα άλλου παίχτη και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

16. Boomer αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της λέξης boom που σημαίνει βοή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική



σημασιολογία (εκφράζει κοροϊδία απέναντι σε στερεότυπα και παραδοσιακές απόψεις) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

17. Boss αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής γλώσσας που χρησιμοποιείται στο ειδικό λεξιλόγιο και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (οι ισχυροί αντίπαλοι, που συνήθως αντιμετωπίζονται στο τέλος της πίστας ή της αποστολής) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

18. Bots αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της λέξης bot που χαρακτηρίζει ένα αυτόματο πρόγραμμα υπολογιστή ή σημαίνει ζητιάνος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (οι αντίπαλοι που δεν είναι ανθρώπινοι παράγοντες, όπως για παράδειγμα ο υπολογιστής ή όταν ο παίχτης παίζει μόνος του; Ο παίχτης που παίζει εξαιρετικά πτωχά) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

19. Bro αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της λέξης brother που σημαίνει αδερφός, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η ονομασία του αρσενικού «φίλου» στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

20. Buff αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής λέξης, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (οτιδήποτε κάνει τον παίχτη πιο δυνατό για κάποιο διάστημα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

21. Bug: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει ζουζούνι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ένα λάθος στον προγραμματισμό του παιχνιδιού, ήσσονος ή μεγάλης σημασίας, που μπορεί να επηρεάσει τη λειτουργία του ίδιου του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

22. Bullet Sponge: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει σφουγγάρι

σφαίρας, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο αντίπαλος που λαμβάνει μία πολύ μεγάλη ποσότητα καταστροφικής ικανότητας για να σκοτώσει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

23. Bunnyhop: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει πήδημα λαγού, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (όταν ο χαρακτήρας χοροπηδάει και δεν περπατάει ή τρέχει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

24. Caller: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει αυτός που καλεί, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που παίρνει τις αποφάσεις για την ομάδα του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

25. Camping: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει κατασκήνωση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η κρυφή παραμονή του παίχτη σε μία περιοχή του παιχνιδιού, έτσι ώστε να αιφνιδιαστεί ο αντίπαλος, να σκοτωθεί και να κλέψει το θησαυρό του) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

26. Carry: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει μεταφέρω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η βοήθεια των συμπαιχτών για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους με τη χρήση των δεξιοτήτων του παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

27. Cast: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει θιάσος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η περιγραφή όλων όσων συμβαίνουν στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

28. Casual: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει καθημερινός, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που

παίζει μόνο για διασκέδαση και περιορισμένες ώρες) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

29. CB/OB (Closed Beta/Open Beta): αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, που χρησιμοποιεί την αγγλική γλώσσα και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που σημαίνει κλειστά ή ανοιχτά δεδομένα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ιδιωτικά/δημόσια παιχνίδια που ακόμη βρίσκονται υπό ανάπτυξη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

30. Challenger: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει αυτός που προκαλεί, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (κατάταξη που καθορίζει τη θέση του παίχτη στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

31. Chill: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει χαλάρωση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (η χαλάρωση και η απόλαυση του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

32. Chobo: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, που χρησιμοποιεί την αγγλική γλώσσα και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (ο παίχτης που δεν έχει υψηλές αποδόσεις) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

33. Clans: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, που χρησιμοποιεί την αγγλική γλώσσα και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (ανεπίσημες και όχι επαγγελματικές ομάδες παιχτών που παίζουν μαζί) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

34. Clown: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης λέξης που σημαίνει κλόουν, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (ο παίχτης που παίζει αστεία και δεν στοχεύει στη νίκη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

35. Clutch Play: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει πιάνω το παιχνίδι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (κίνηση που οδήγησε την ομάδα σε νίκη, αν και δεν είχε πιθανότητες) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

36. Combo: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, που χρησιμοποιεί την αγγλική γλώσσα και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της λέξης combine, που σημαίνει συνδυάζω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (ο συνδυασμός πολλών σύνθετων κινήσεων για επιτυχές αποτέλεσμα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

37. Competitive: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει ανταγωνιστικός, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (είναι οι gamers που ασχολούνται με κάποιο παιχνίδι πολύ πιο σοβαρά από ό,τι πρέπει. Προπονούνται συνέχεια, συμμετέχουν σε τουρνουά και σκοπός τους είναι να γίνονται καλύτεροι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

38. Cooldown: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, που χρησιμοποιεί την αγγλική γλώσσα και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της φράσης cool + down, που σημαίνει χαλαρώνω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (η περίοδος αναμονής για να επαναχρησιμοποιηθεί η ικανότητα του ήρωα στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

39. Crafting: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει τέχνη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (όταν ο παίχτης βελτιώνει ή φτιάχνει αντικείμενα στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

40. CS (Creep score): αποτελεί συντομογραφία, που χρησιμοποιεί την αγγλική γλώσσα και δανείζεται από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της φράσης creep score, που σημαίνει το αποτέλεσμα που σέρνεται, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με ειδική σημασιολογία (το αποτέλεσμα των θανάτων των κατώτερων

παιχτών από τον παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

41. CU ή CYA (See you): αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη φράση της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει τα λέμε, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (τα λέμε, αντίο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

42. DC (DisConnect): αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη φράση της αντίστοιχης λέξης disconnect, που σημαίνει αποσύνδεση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (η αποσύνδεση από το παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

43. Diver: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει δύτης, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που μπαίνει στη βάση του αντιπάλου για να τον εξοντώσει, ακόμη και αν είναι βέβαιο ότι θα σκοτωθεί και ο ίδιος) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

44. DIC (Downloadable Content): αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, άκλιτη φράση της αντίστοιχης φράσης που σημαίνει το περιεχόμενο που «κατεβαίνει» στο υπολογιστή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (επιπλέον στοιχεία που μπορούν να εγκατασταθούν επιπρόσθετα του κυρίως παιχνιδιού για τους χαρακτήρες, τα γραφικά, κ.ά.) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

45. Dope: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει χόρτο/μπαφος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (κάτι πολύ καλό και τέλειο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

46. DpS (Damage per Second): αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, άκλιτη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει βλάβη στο λεπτό, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η ζημιά που μπορεί να κάνει

ένα όπλο ή μία επίθεση; Μία τάξη χαρακτήρων που προκαλεί ζημιά έναντι μίας άλλης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

47. DRM (Digital Rights Management): αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική γλώσσα, με διεθνή χρήση, άκλιτη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει βλάβη στο λεπτό, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (εργαλεία που προστατεύουν τα δικαιώματα αντιγραφής του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

48. Dub: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει μεταγλώττιση, παρατσούκλι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η νίκη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

49. Dude: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει φίλος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

50. Dungeon: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει οργή/θυμός, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ξεχωριστή περιοχή με τους δικούς της αρχηγούς και αντιπάλους) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

51. Easter Eggs: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει Πασχαλινά Αυγά, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (κρυμμένα μηνύματα ή φιγούρες στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

52. e-Sports: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής electronic Sports, που σημαίνει ηλεκτρονικά σπορ, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο competitive παίχτης, ο οποίος αγωνίζεται για έπαθλο και προβολή) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.



53. EZ (Easy): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής easy, που σημαίνει εύκολος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο πολύ «εύκολος» παίχτης που μπορεί ο οποιοσδήποτε να κερδίσει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

54. Farming: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γεωργία, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η συλλογή ή συγκέντρωση αντικειμένων που κάνουν έναν παίχτη πιο δυνατό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

55. FB (First Beat): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πρώτο χτύπημα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με παρόμοια εξειδικευμένη σημασιολογία (το πρώτο θανατηφόρο χτύπημα στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

56. FC (Field Commander): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει διοικητής περιοχής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που δίνει στρατηγικές οδηγίες στους συμπαίχτες του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

57. Feed: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ταΐζω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης πεθαίνει συνέχεια, με αποτέλεσμα να χαρίζει νίκες στους αντιπάλους) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

58. Feeder: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής feed, που σημαίνει ταΐζω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που χάνει συνέχεια ζωές και έτσι, τροφοδοτεί την αντίπαλη ομάδα με πόντους και νίκες) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

59. FF (ForFeit): αποτελεί συντομογραφία, εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη,

χαρακτηρίζοντας ένα παιχνίδι του gaming, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει όταν ο παίχτης παραδίνεται και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

60. First Person Shooter (FPS): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ο πρώτος άνθρωπος που πυροβολεί, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ένα παιχνίδι προσομοίωσης που παίζεται μέσα από τα μάτια του ήρωα (ο παίχτης παίζει και βλέπει το περιβάλλον του παιχνιδιού σαν να ήταν ο ίδιος ο ήρωας) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

61. FoV (Field of Vision): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει περιοχή ελέγχου, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με παρόμοια σημασιολογία (η ορατή περιοχή του παιχνιδιού γύρω από τον χαρακτήρα του παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

62. FpS (First Person Shooter): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ο πρώτος άνθρωπος που πυροβολεί, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο εξαιρετικός παίχτης στα παιχνίδι προσομοίωσης με όπλα, ο οποίος κάνει τον παίχτη να νιώθει σαν να βλέπει το παιχνίδι και να το βιώνει μέσα από τα δικά του μάτια) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

63. Frag: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, με λατινικούς χαρακτήρες και διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει το θανατηφόρο χτύπημα και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

64. FTW (For The Win): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει για τη νίκη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (για τη νίκη, όταν κερδίζεται η αντίπαλη ομάδα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.



65. FYI (For Your Information): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει για την ενημέρωσή σας, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (για τη δική σας ενημέρωση) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

66. Gameathlon powered by Sprite: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, με λατινικούς χαρακτήρες και διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει η εμπειρία των τουρνουά, των happenings και των δώρων συμμετοχής και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

67. Gank: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, με αγγλικούς χαρακτήρες, με διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει η ενέδρα στον αντίπαλο και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

68. GB (Good Bye): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει αντίο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (αντίο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

69. GG (Good Game): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καλό παιχνίδι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (φράση των ηττημένων στον αντίπαλο που κέρδισε, ότι αναγνωρίζουν ότι έπαιξε «καλό παιχνίδι») και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

70. GG NO RE (Good Game No Replay): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καλόπαιχνίδι όχι να ξαναπαίζουμε, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (όταν ο αντίπαλος υποτιμάται και δεν αξίζει δεύτερη ευκαιρία) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

71. Ggwp (Good game well played): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καλό παιχνίδι καλά παιγμένο, που παρατίθεται στα

διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (ο παίχτης που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάνει εντυπωσιακές και και πετυχημένες κινήσεις) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

72. GL HF (Good Luck Have Fun): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καλή τύχη να διασκεδάσεις, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (η ευχή για καλή τύχη και διασκέδαση στην αρχή του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

73. GL Next Game (Good Luck Next Game): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καλή τύχη επόμενο παιχνίδι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (καλή τύχη, επόμενο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

74. Glitch: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πρόβλημα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (ένα μικρό πρόβλημα ή λάθος που εμποδίζει την ορθή λειτουργία από κάτι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

75. Goosebumps: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ανατριχίλα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (τα σημάδια που παρουσιάζονται στο δέρμα όταν ο παίχτης νιώθει κρύο, τρόμο ή ενθουσιασμό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

76. Gosu: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, με λατινικούς χαρακτήρες και διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει ο πολύ ικανός παίχτης και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

77. Grind: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει αλέθω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (η μακρόχρονη προσπάθεια να επιτευχθεί κάτι δύσκολο ως μέρος μίας δουλειάς) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

78. Hacks: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής hack, που σημαίνει κόβω/πελεκώ, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (η ζαβολιά, το κλέψιμο λογισμικού κ.ά.) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

79. Headshot: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη των αγγλικών head + shot, που σημαίνει πυροβολισμός στο κεφάλι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια σχεδόν με την ίδια κοινή σημασιολογία (η βολή στο κεφάλι που προκαλεί ακαριαίο θάνατο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

80. Hello mate: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γεια σου φίλε, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (γεια σου φίλε) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

81. HF (Have Fun): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καλή διασκέδαση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (καλά να περάσεις) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

82. Hitscan: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την αγγλική, με διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει τα όπλα των παιχνιδιών προσομοίωσης με όπλα, τα οποία χτυπούν αμέσως και γρήγορα στο στόχο και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

83. HP (Health Points): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πόντοι υγείας, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία εξειδικευμένη στις συνθήκες του παιχνιδιού (Οι πόντοι που καθορίζουν την υγεία του χαρακτήρα του παιχνιδιού, οι οποίοι, όταν τελειώνουν, ο χαρακτήρας πεθαίνει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

84. Hud: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει στέγαση και αστική

ανάπτυξη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (τα γραφικά στοιχεία του παιχνιδιού στην οθόνη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

85. Indie: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ανεξάρτητος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ένα παιχνίδι που παράγεται από μία μικρή εταιρία ή ομάδα αντί για μία πολυεθνική ομάδα παιχνιδιών) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

86. Inventory: αποτελεί εξειδικευμένο όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ανακάλυψη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (μία περιοχή της οθόνης στην οποία συλλέγονται όλα τα αντικείμενα από τον χαρακτήρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

87. IRL (In Real Life): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει στην πραγματική ζωή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (η πραγματική ζωή εκτός παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

88. Items: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει αντικείμενα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (τα αντικείμενα που μπορεί να συλλέξει και να χρησιμοποιήσει ο παίχτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

89. Join a game?: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει θα συμμετέχεις σε ένα παιχνίδι;, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (θέλεις να παίξουμε;) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

90. Kados: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, γραμμένο στα Greekglish, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «κάδος», που σημαίνει δοχείο απορριμάτων, που παρατίθεται

στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο κακός παίχτης που ντροπιάζει την ομάδα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

91. KDR/KR (Kill Death Ratio/Kill Ratio): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει σκοπός για να σκοτώσεις το θάνατο/σκοπός για να σκοτώσεις, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο αριθμός των αντιπάλων που εξουδετέρωσε ο παίχτης πριν σταματήσει το παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

92. Kamberi: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, δανειζόμενο από την ελληνική, γραμμένο στα Greekglish, , με διεθνή χρήση, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει όταν ο παίχτης μένει ακίνητος για πολλή ώρα και κερδίζει πλεονέκτημα και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

93. K/D (Kills/Deaths): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει θάνατοι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με σημασιολογία προσαρμοσμένη στις συνθήκες του παιχνιδιού (Κοινό μέτρο σύγκρισης της επίδοσης του παίχτη στους online παίκτες όπλων) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

94. Kill: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει σκοτώνω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (οι περιπτώσεις που ο παίχτης σκοτώνει άλλον παίχτη. Πολλές φορές, αποτελεί μέτρο της απόδοσης του παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

95. Koubalaw: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, γραμμένο στα Greekglish, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «κουβαλάω», που σημαίνει μεταφέρω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (όταν ο πιο δυνατός παίχτης λαμβάνει στην ευθύνη του και τους υπόλοιπους συμπαίκτες του) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

96. Koumbwse: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, γραμμένο στα Greekglish, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, συνώνυμη λέξη της

αντίστοιχης ελληνικής «κούμπωσε», που σημαίνει τοποθέτησε το κουμπί στην κουμπότρυπά του, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (βρήκε στόχο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

97. Lag: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει καθυστερώ, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η αργή σύνδεση στο ίντερνετ, που δυσκολεύει την ολοκλήρωση αποστολών στο παιχνίδι; Η παραμονή στους τελευταίους, ίσως λόγω της αργής κίνησης ή δουλειάς; (για μηχανήμα ή σύστημα) η αδυναμία αναβάθμισης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

98. Let's go: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ας πάμε, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μία έκφραση που χρησιμοποιούν οι παίκτες, αφού κάνουν μία επιτυχημένη κίνηση) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

99. Lifer: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής life, που σημαίνει ζωή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που σταμάτησε το παιχνίδι για να ασχοληθεί με την πραγματική ζωή) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

100. Liwnw: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, γραμμένο στα Greekglish, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «λιώνω», που σημαίνει αλλοιώνομαι λόγω υψηλής θερμοκρασίας, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (ο παίχτης που παίζει υπερβολικά πολλές ώρες games) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

101. Loadout: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής load + out, που σημαίνει φορτώνω έξω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (το σύνολο των όπλων και των υπόλοιπων εφοδίων που έχει ο παίχτης για μία μάχη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

102. LoL (Lagh out Loud): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης



αγγλικής, που σημαίνει γελάω δυνατά, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (χρησιμοποιείται όταν γίνονται αστεία και μεταφράζεται ως «γελάω δυνατά») και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

103. Loot: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει λάφυρα/κλοπιμαία, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο θησαυρός του παίχτη μετά από την ολοκλήρωση κάποιου στόχου ή το θανατηφόρο χτύπημα ενός σημαντικού παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

104. Lootwhore: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής loot + whore, που σημαίνει θησαυρός + ιερόδουλη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο άπληστος παίχτης που κάνει τα πάντα για να αποκτήσει τον περισσότερο θησαυρό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

105. Louzw: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, γραμμένο στα Greekglish, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «λούζω», που σημαίνει πλένω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με διαφορετική σημασιολογία (όταν, παρά τις προσπάθειές του, ο παίχτης δεν καταφέρνει και κερδίζει και καταστρέφει ό,τι έχει φτιάξει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

106. Mats: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει χαλάκια, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (υλικά που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή πραγμάτων στο παιχνίδι Fortnite) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

107. Meme: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει μιμίδιο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν κάτι είναι πάρα πολύ αστείο και παραμένει έτσι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

108. Meta: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, πρόθεμα, όπως το αντίστοιχο της αγγλικής, που σημαίνει μετά, που

παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (οι πιο αποτελεσματικές τακτικές και μέθοδοι για να κερδίσει ο παίχτης το παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

109. Mission: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει αποστολή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μία σημαντική αποστολή που πρέπει να φέρει εις πέρας ο παίχτης ή η ομάδα, συχνά συμπεριλαμβάνοντας ταξίδια) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

110. Mod: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής modify, που σημαίνει τροποποιώ, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (κάθε είδος αλλαγής στο παιχνίδι από τον παίκτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

111. MP (Magic Points): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει μαγικοί πόντοι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η πηγή των πόντων, η χρήση των οποίων παρέχει τη δυνατότητα χρησιμοποίησης κάποιων ειδικών δεξιοτήτων ή χαρακτηριστικών του ήρωα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

112. Mpotori: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, προερχόμενο από την ελληνική, γραμμένο στα Greekglish, άκλιτη λέξη, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει ο παίχτης που παίζει χωρίς λογική και δεν συμμορφώνεται στις υποδείξεις των συμπαιχτών του και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

113. Nerf: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, προερχόμενο από την αγγλική, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει κάτι πολύ δυνατό στο παιχνίδι που επηρεάζει τις ισορροπίες και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

114. Newbie: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει



νέος/καινούριος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (Ο κακής απόδοσης παίχτης που μόλις ξεκίνησε να παίζει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

115. Noob: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει νέος/καινούριος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (Ο κακής απόδοσης παίχτης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

116. Noubas: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, προερχόμενο από την ελληνική, γραμμένο στα Greekglish, άκλιτη λέξη, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει ο κακός παίχτης και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

117. NPC (Non-Player Character): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ο χαρακτήρας του μη-παίχτη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (κάθε χαρακτήρας που δεν ελέγχεται από τον παίχτη στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

118. Ntouki: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, προερχόμενο από την ελληνική, γραμμένο στα Greekglish, άκλιτη λέξη, δανειζόμενο από αυτή, με χρήση κυρίως στους Έλληνες gamers, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια, σημαίνει ο πολύ δυνατός παίχτης και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

119. Objective: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει στόχος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (οι στόχοι και οι στρατηγικές του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

120. One Trick Pony: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ένα πουλάρι που κοροιδεύει, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με

εξειδικευμένη σημασιολογία (ο πολύ καλός παίχτης που γνωρίζει μόνο μία στρατηγική) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

121. OP (overpowered): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πανίσχυρος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (κάτι πανίσχυρο στο παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

122. OTK (Oti Kalytero): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την ελληνική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής, που σημαίνει ό,τι καλύτερο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (ό,τι καλύτερο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

123. Patch: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει μπάλωμα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (αλλαγές σε ένα παιχνίδι με σκοπό να το βελτιώσουν) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

124. Peek: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γρήγορη ματιά, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ένα γρήγορο και μυστικό βλέμμα σε κάτι που δεν επιτρέπεται να κοιτά ο παίχτης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

125. Ping: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει σφύριγμα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μέτρο της απόστασης που χρειάζεται για να φτάσουν οι πληροφορίες από το σύστημα του παίχτη στον εξυπηρετητή του παιχνιδιού και πίσω) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

126. Platform: αποτελεί εξειδικευμένο όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πλατφόρμα, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο τύπος του συστήματος ή του λογισμικού των υπολογιστών που

χρησιμοποιεί ο παίχτης για να παίζει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

127. Pressa: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, δανειζόμενος από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της λέξης «πρέσσα», σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής, που σημαίνει το μηχάνημα που ασκεί ισχυρή πίεση και σφίγγει ή συγκολλά, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν γίνεται κάλεσμα στην ομάδα για συνεργασία και κοινή τακτική για την επίτευξη ενός στόχου) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

128. Pull: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τραβώ, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν ο παίχτης τραβάει τους εχθρούς στο παιχνίδι, έτσι ώστε να μπορεί η ομάδα του να αγωνιστεί πιο εύκολα και να κερδίσει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

129. Push: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει σπρώχνω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (για να επιτεθεί ο παίχτης στον αντίπαλο ή να κινηθεί γρήγορα και με δύναμη σε μία θέση) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

130. PvC (Player v Computer): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει παίχτης εναντίον υπολογιστή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν ο παίχτης παίζει εναντίον παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

131. PvE (Player v Environment): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει παίχτης εναντίον περιβάλλοντος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν ο παίχτης παίζει εναντίον του υπολογιστή) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

132. Pwned (owned): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει κάτι που ανήκει, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με

εξειδικευμένη σημασιολογία (η ανωτερότητα του παίχτη έναντι άλλων παιχτών) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

133. QtE (Quick time Event): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γεγονός γρήγορου χρόνου, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (κουμπιά στο παιχνίδι, τα οποία, όταν επιλέγονται, οδηγούν τον χαρακτήρα στο θάνατο και τελειώνουν το παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

134. Quickcast: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής quick + cast, που σημαίνει γρήγορος θίασος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ενεργοποίηση κάποιας ικανότητας του παίχτη με ένα μόνο κλικ) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

135. Ragequit: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής rage + quit, που σημαίνει παραίτηση από την οργή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η μεγάλη αναστάτωση παίχτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, που οδηγεί στο σταμάτημά του) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

136. Raid: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει έφοδος/επιδρομή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μία μεγάλης κλίμακας απομονωμένη περιοχή με δέκα και πάνω παίχτες, που πολεμούν όλοι μαζί εναντίον ενός τερατος για να κερδίσουν το θησαυρό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

137. Ranked: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ταξινομημένος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η κατάταξη του παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

138. Rekt: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, προερχόμενο από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά

παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν ο παίχτης χάνει τόσο πολύ που τον εξολοθρεύουν) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

139. Ripperoni: αποτελεί εξειδικευμένο όρο του ειδικού λεξιλογίου, προερχόμενο από την ιταλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που σκοτώθηκε) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

140. RNG (Random Number Generator): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γενετιστής τυχαίου αριθμού, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (στοιχεία του παιχνιδιού που δεν είναι ίδια σε κάθε παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

141. Role: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ρόλος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η λειτουργία ή η θέση που έχει κάποιος σε έναν οργανισμό ή κατάσταση; Το μέρος του ρόλου ενός ηθοποιού σε ένα έργο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

142. Roll: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει κυλώ, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ένας τυχαίος αριθμός από την κατασκευή, ο οποίος καθορίζει τη στάση, τις ικανότητες κ.λπ. του χαρακτήρα του παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

143. Rusher: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει χρυσοθήρας, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο επιθετικός παίχτης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

144. Salty: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής salt, που σημαίνει αλάτι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που δε δέχεται την ήττα και γκρινιάζει συνέχεια) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

145. Sandbox: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής sand + box, που σημαίνει κουτί με άμμο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (παιχνίδι, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να πράξει όπως επιθυμεί) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

146. Scrim: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει αυλαία, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ένας ζωντανός αγώνας μεταξύ δύο ομάδων) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

147. Scrub: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τρίβω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ένας πολύ κακός παίκτης, που συνήθως νομίζει ότι είναι καλός) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

148. Shambolic: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει χαοτικός, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (πολύ κακή απόδοση ή οργάνωση) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

149. Shooter: αποτελεί εξειδικευμένο όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει σκοπευτής, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίκτης που στο παιχνίδι που παίζει έχει κάμερα σαν να βλέπει ο ίδιος και στοχεύει με όπλα κ.λπ.) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

150. Sick: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει άρρωστος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (πολύ καλό, εξαιρετο, απολαυστικό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

151. Skin: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει δέρμα, που

παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μία αλλαγή στα αντικείμενα ή στον χαρακτήρα που κάνουν τον παίχτη να φαίνεται καλύτερος) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

152. Smurf: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει στρουμφάκι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ψευδώνυμο παίχτη που θέλει να κρύψει την ταυτότητά του) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

153. Squishy: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει νωπό/υγρό, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που είναι εύκολος στόχος και αδύναμος) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

154. Spawn: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γόνος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (το σημείο εκκίνησης του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

155. Spicy: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πικάντικος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (εξαιρετικό, εντυπωσιακό, πολύ καλό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

156. Spoter: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, παράγωγη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής spot, που σημαίνει λεκές, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που ενημερώνει τος συμπαίχτες του που βρίσκονται ανά πάσα στιγμή) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

157. STFU (Shut The Fuck Up): αποτελεί συντομογραφία, δανειζόμενη από την αγγλική, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη, σημαίνοντας τη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει βγάλε το σκασμό, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (σταμάτα να μιλάς) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.



158. Streak: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει γραμμή/σημάδι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μία σύντομη περίοδος καλής ή κακής τύχης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

159. Streaming: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει κάτι που ρέει, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η ζωντανή μετάδοση του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

160. Stream Sniper: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ελεύθερος σκοπευτής που ρέει, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που βλέπει το παιχνίδι ενός άλλου παίχτη, μπαίνει στο παιχνίδι και του χαλάει το παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

161. Tag: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ετικέτα/καρτελάκι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η πρόκληση ζημιάς στον αντίπαλο που δεν τον σκοτώνει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

162. Tentwsa: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «τέντωσα», που σημαίνει τράβηξα το σχοινί μέχρι εκεί που είναι εφικτό, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν παρά τις προσπάθειες του παίχτη, τον νίκησαν εύκολα οι αντίπαλοι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για τους Έλληνες gamers.

163. Third-person Shooter: αποτελεί εξειδικευμένο όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ο σκοπευτής- τρίτος άνθρωπος, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ένα παιχνίδι προσομοίωσης με όπλα, στο οποίο ο παίχτης το παρακολουθεί πίσω από τον ήρωα και ειδικά, από τους ώμους του) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.



164. Tilt: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τείνω/γέρνω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν ο παίχτης χάνει συνέχεια και κολλάει στο σημείο αυτό) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

165. Touristas: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «τουρίστας», που σημαίνει ταξιδιώτης, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που έχει μικρή εμπειρία στο παιχνίδι και τον καθοδηγούν οι φίλοι του) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους Έλληνες gamers.

166. Toxic: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τοξικός, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (πολύ κακή και αγενής συμπεριφορά στους άλλους παίκτες. Δηλητηριώδης και επικίνδυνος για την υγεία) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

167. Trash talk: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη φράση της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ομιλία για τα σκουπίδια, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (υποτιμητικοί χαρακτηρισμοί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

168. Treno: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «τρένο», που σημαίνει το μέσο μαζικής μεταφοράς σταθερής τροχιάς με βαγόνια, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο ασταμάτητος παίχτης) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

169. Troll: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τρολ/που κοροιδεύει, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που δεν μπορεί να συνυπάρξει με τους υπόλοιπους και συνέχεια προσπαθεί να τους εκνευρίσει παρουσιάζοντας για αστεία γεγονότα που δεν είναι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

170. Tryhard: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, σύνθετη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής try + hard, που σημαίνει

σκληρή προσπάθεια, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (όταν ο παίχτης κάνει υπερπροσπάθεια για να κερδίσει) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

171. Tygi: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «τυρί», που σημαίνει γαλακτοκομικό μαλακό βρώσιμο αγαθό, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (θθηνή τακτική για να κερδίσει ο παίχτης το παιχνίδι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους Έλληνες gamers.

172. YOLO (You Only Live Once): αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από την αγγλική, δανειζόμενη από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ζεις μία μόνο φορά, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (όταν εκφράζεται η φράση «ζεις μόνο μία φορά») και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

173. Whine: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει κλαψουρίζω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (ο συνεχώς γκρινιάρης παίχτης που καταντά γραφικός) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

174. Wood: αποτελεί γενικό όρο της αγγλικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ξύλο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (η χαμηλότερη κατάταξη παίχτη) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

175. WTF (What The Fuck): αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από την αγγλική, δανειζόμενη από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τι στην ευχή, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (τι στην ευχή) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

176. WTH (What The Hell): αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από την αγγλική, δανειζόμενη από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τι στο διάολο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με

την ίδια κοινή σημασιολογία (τι στο διάολο) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

177. Wut (What): αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από την αγγλική, δανειζόμενη από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει τι, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (τι) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

178. XP (Experience Points): αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από την αγγλική, δανειζόμενη από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει πόντοι εμπειρίας, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με την ίδια κοινή σημασιολογία (οι πόντοι εμπειρίας που κερδίζει ο χαρακτήρας του παιχνιδιού και ανεβαίνει επίπεδα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

179. Xarti: αποτελεί γενικό όρο της ελληνικής, δανειζόμενο από αυτή, με διεθνή χρήση, συνώνυμη λέξη της αντίστοιχης ελληνικής «χαρτί», που σημαίνει βιομηχανικό υλικό προερχόμενο από ξύλο, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (ο παίχτης που πεθαίνει εύκολα) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους Έλληνες gamers.

180. 1-Up: αποτελεί συντομογραφία, προερχόμενη από την αγγλική, δανειζόμενη από αυτή, με διεθνή χρήση, άκλιτη λέξη της αντίστοιχης αγγλικής, που σημαίνει ένα/μία-πάνω, που παρατίθεται στα διαδικτυακά παιχνίδια με εξειδικευμένη σημασιολογία (μία επιπρόσθετη ζωή) και αποτελεί κοινό αγγλισμό για όλους τους gamers του κόσμου.

Από την ερμηνεία και ανάλυση του ενδεικτικά παρατιθέμενου ειδικού λεξιλογίου στο Παράρτημα Α της παρούσας εργασίας προκύπτει ότι η διαφοροποίηση της σημασίας των όρων προέρχεται με βάση τα κριτήρια προέλευσής τους: Πρόκειται κυρίως για δάνεια εξωτερικά (από την αγγλική γλώσσα στην πλειοψηφία τους). Η επιλογή των δανείων αυτών σχετίζεται με τα χαρακτηριστικά της γλώσσας ως εξειδικευμένης στο gaming και στην τεχνολογία. Για παράδειγμα, οι όροι Lag, DC (DisConnect) και Log in, συναντώνται μόνο στη γλώσσα των τηλεπικοινωνιών και του διαδικτύου, ενώ οι όροι PvC, PvE, AAA, RNG και Chobo βρίσκονται μόνο στη γλώσσα των διαδικτυακών παιχνιδιών. Σε πολλά σημεία σημαντικό ρόλο παίζουν και άλλες παράμετροι, όπως είναι στοιχεία της μητρικής γλώσσας των παιχτών. Για παράδειγμα, στην επικοινωνία των Ελλήνων παιχτών,

γίνεται χρήση των δανείων από την ελληνική γλώσσα, όροι οι οποίοι γράφονται στα Greeklish, όπως για παράδειγμα koumpwse, arxigos, apalos, psari, xarti, liwnw, koubalaw, κ.ά., η σημασία των οποίων προσαρμόζεται στη γλώσσα των διαδικτυακών παιχνιδιών και της τεχνολογίας. Οι χρησιμοποιούμενοι όροι στην πλειοψηφία τους είναι όροι-δάνεια της αγγλικής γλώσσας, ενώ λιγότερο της ελληνικής. Συνήθως χρησιμοποιούνται αυτούσιοι χωρίς παραλλαγές, δηλαδή ως συνώνυμες, παράγωγες ή σύνθετες λέξεις. Ωστόσο, σημασιολογικά τις περισσότερες φορές χρησιμοποιούνται μεταφορικά και λαμβάνουν εξειδικευμένα έννοια, σύμφωνα με το gaming. Σε ελάχιστες περιπτώσεις οι λέξεις αυτές παραποιούνται και δημιουργούν όρους που δε δανείζονται από καμία κοινή γλώσσα. Τότε, πρόκειται για εξειδικευμένους όρους του ειδικού αυτού λεξιλογίου. Τέλος, σε μικρότερη κλίμακα, αλλά εξίσου αισθητά, παρατηρείται η χρήση όρων-δανείων της ελληνικής μεταξύ των Ελλήνων gamers, οι οποίοι, αν και δεν παραποιούνται στη γραμματική τους, λαμβάνουν τελείως διαφορετικό σημασιολογικό περιεχόμενο. Οι όροι αυτοί είθισται να είναι γραμμένοι στα λατινικά (Greeklish), καθόσον είναι το αλφάβητο που επικρατεί στο ειδικό λεξιλόγιο των gamers. Η μεταφορική σημασία των όρων που χρησιμοποιούνται (αγγλικών ή ελληνικών) συνήθως έχει κάποια συσχέτιση με την αρχική σημασία των λέξεων, την οποία επεκτείνει και ερμηνεύει σύμφωνα με τους κανόνες του gaming. Ωστόσο, παρατηρήθηκαν και περιπτώσεις, οι οποίες δεν είχαν σχέση μεταξύ τους, αλλά παρ' όλα αυτά, οι συγκεκριμένοι όροι χρησιμοποιούνται ευρέως. Το ειδικό λεξιλόγιο των gamers, λοιπόν, περιλαμβάνει διάφορες ορολογίες με κατ' εξοχήν δάνεια της αγγλικής γλώσσας με διαφορετική σημασιολογική προσέγγιση.

### **3.4 Επικοινωνία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού**

Η επικοινωνία κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών παιχνιδιών έχει εξέχουσα σημασία. Βοηθάει στην κοινωνικοποίηση και στην αλληλεπίδραση των παιχτών, ενώ μέσω της δράσης και των εντυπωσιακών εφέ, επηρεάζει τις φιλοδοξίες των παιχτών για μάθηση (Kirriemuir & McFarlane, 2004).

Μέσω της επικοινωνίας, οι παίκτες έχουν έναν μοναδικό τρόπο συνεννόησης και αντίληψης μεταξύ τους. Η επαφή τους αυτή δεν κάνει διακρίσεις, παρέχει άμεση ανατροφοδότηση, έτσι ώστε να γίνεται αυτόματος έλεγχος των ενδεχόμενων λαθών,

είναι πολυδιάστατη και ενεργοποιεί όλες τις αισθήσεις, είναι διασκεδαστική και διεγείρει την φαντασία.

Η ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων κατά τη διάρκεια του gaming είναι γεγονός. Η συνεργασία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της επιτυχίας της ομάδας στο παιχνίδι. Η βοήθεια από τους συμπαίχτες, όταν δυσκολεύεται ο gamer σε κάποιο σημείο, η πρωτοβουλία στην επίλυση των προβλημάτων που ανακύπτουν, καθώς και η αναζήτηση πληροφοριών για τη βελτίωση της δεξιότητας μέσα στο παιχνίδι, ως μέρη της επικοινωνίας μεταξύ τους, ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και αναπτύσσουν τις δεξιότητες της γραφής και της ανάγνωσης (Karsenti, et al., 2017).

Η επικοινωνία μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών ενισχύει την αυτοπεποίθηση, τις συμπεριφορές πρωτοβουλίας και κινήσεων, τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη (Greenfield, 1984). Επίσης, μέσω της συνεργασίας, ο παίχτης αναπτύσσει τη δεξιότητα της οργάνωσης και του προγραμματισμού των κινήσεων για την επίτευξη της νίκης. Παράλληλα, η συνεννόηση επιτυγχάνεται μέσω της βελτίωσης του ψηφιακού γραμματισμού για κάθε παίχτη, της ανάγνωσης και της γραφής, όταν η επικοινωνία γίνεται μέσω γραπτών μηνυμάτων, καθώς και της αγγλικής γλώσσας, η οποία είναι η κυρίαρχη γλώσσα των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Η επαφή μεταξύ των παιχτών κατά τη διάρκεια του gaming, τους παρέχει τη δυνατότητα συμμετοχής σε διαλόγους βασικής συνεννόησης και δημιουργίας σταθερών ομάδων μικρών ή μεγάλων (clan). Μέσα στις ομάδες αυτές, οι παίχτες γνωρίζονται καλύτερα μεταξύ τους και παρά τις όποιες διαφορές στα αντιλήψεις τους, συνεργάζονται, συνομιλούν και σχολιάζουν το παιχνίδι, προκειμένου να πετύχουν τον κοινό τους στόχο.

Μερικοί παίχτες εξασκούν και την οργανωτική τους ικανότητα. Βάζουν σε σειρά τους υπόλοιπους και λαμβάνουν γρήγορα αποφάσεις για όλους, με κοινό σκοπό τη νίκη. Το όφελος είναι κοινό για όλους μέσω της συνεργασίας και της προώθησης του ομαδικού πνεύματος (Φλώρος, χ.χ).

Τέλος, μέσω της επικοινωνίας του gaming, ακόμη και οι πιο ντροπαλοί χαρακτήρες, καταφέρνουν να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και να αναπτύξουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες (Φλώρος, χ.χ). Μέσω της επικοινωνίας τους με τους άλλους, νιώθουν την αποδοχή από το σύνολο και ότι ανήκουν σε αυτό, ενώ συζητούν και δημιουργούν φιλίες, κάτι που στην πραγματική τους ζωή φαντάζει δύσκολο ή ακατόρθωτο. Έτσι, παράγονται επωφελείς συνέπειες στους παίχτες των διαδικτυακών

παιχνιδιών. Σε κάθε περίπτωση, το ειδικό αυτό λεξιλόγιο είναι απαραίτητο για την επικοινωνία και συνεργασία των παιχτών στο παιχνίδι.

### 3.5 Η επίδραση του ειδικού λεξιλογίου στο γενικό λεξιλόγιο

Το λεξιλόγιο αποτελεί το πιο σημαντικό μέσο για την εκμάθηση μίας γλώσσας. Όλες οι γλωσσικές δεξιότητες, όπως είναι η ικανότητα στη γραμματική ή στη σύνταξη, δεν μπορούν να υφίστανται εάν δεν υπάρχει λεξιλόγιο (Wilkins, 1972, σελ. 97). Καμία γλώσσα δεν μπορεί να διδαχθεί πλήρως, εάν ο μαθητευόμενος υστερεί στην επάρκεια της γνώσης του λεξιλογίου της (Ozkiraz, 2015).

Η τεχνολογία και το διαδίκτυο συνέβαλαν σταδιακά στη διαμόρφωση μίας νέας μορφής λεξιλογίου. Η παροχή των πληροφοριών σε πολύ γρήγορο χρόνο οδήγησε στην αναγκαιότητα χρήσης του υπολογιστή και συνακόλουθα, στην αποδοχή του λεξιλογίου που παράγεται μέσω αυτού. Το ειδικό λεξιλόγιο που δημιουργήθηκε μέσω της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών έλαβε διάφορες κατηγοριοποιήσεις, ανάλογα με το σκοπό χρήσης του. Το ειδικό λεξιλόγιο των υπολογιστών, ξεκινώντας από τη δεκαετία των 1950 και μέχρι σήμερα, έχει δημιουργήσει αξιόλογες λέξεις και φράσεις μέσα από την επανάληψη και τη συχνή χρήση, προκειμένου ο μαθητευόμενος να αποκτήσει την ικανότητα χειρισμού του ηλεκτρονικού αυτού μέσου και να μπορεί να εκφράζεται μέσω αυτού.

Τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν μία μορφή που λαμβάνει το ειδικό λεξιλόγιο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Έχουν δημιουργήσει δικές τους ορολογίες και γενικότερα, όρους, υπαγόμενους στην κατηγορία των ειδικών λεξιλογίων προς εκμάθησης. Τους όρους αυτούς γνωρίζουν να χειρίζονται κυρίως οι gamers, οι οποίοι ασχολούνται με τα συγκεκριμένα παιχνίδια. Λόγω της πλειοψηφίας των gamers σε νεαρή και εφηβική ηλικία, οι γονείς αδυνατούν, πολλές φορές, να αντιληφθούν τα λεγόμενα των παιδιών τους, τα οποία συμπεριλαμβάνουν όρους του ειδικού λεξιλογίου του gaming. Η κατάσταση αυτή αποδεικνύει ακόμη πιο έντονα την επίδραση που έχει το λεξιλόγιο αυτό στην καθημερινότητα των παιχτών, στην επικοινωνία μεταξύ τους, αλλά και στην επικοινωνία με τους τρίτους, όταν γίνεται χρήση του λεξιλογίου.

Καθώς τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν μία συνήθη διασκεδαστική ενασχόληση για τους εφήβους, το ειδικό λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται σε αυτά αναπόδραστα ασκεί επιρροή (Kayaalti, 2018). Η επίδρασή του εντοπίζεται κυρίως στα παιχνίδια με μεγάλη ζήτηση, όπως είναι τα στρατηγικής ή δράσης, αλλά και στα παιχνίδια με απαιτούμενη ανάπτυξη. Έτσι, μπορεί να διεξαχθεί με αξιοπιστία το συμπέρασμα ότι το ειδικό λεξιλόγιο των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι επιβοηθητικό στην εκμάθηση του λεξιλογίου των κοινών γλωσσών και παρακινεί τους εφήβους και τους μαθητές να το μάθουν (Kayaalti, 2018). Επίσης, οι εκπαιδευτικοί διευκολύνονται στη διδασκαλία διαφορετικών ειδών λεξιλογίου, τα οποία δεν μπορούν να διδάξουν στο περιβάλλον της τάξης. Συνεπώς, το ειδικό λεξιλόγιο των gamers πιθανόν να ασκεί θετική επίδραση στην εκμάθηση των κοινών γλωσσών.



## 4. Έρευνα

### 4.1 Αναγκαιότητα Έρευνας

Τα διαδικτυακά παιχνίδια (games) είναι ένας από τους συνηθέστερους τρόπους ψυχαγωγίας στη σύγχρονη εποχή. Όλο και περισσότεροι χρήστες εθίζονται στη χρήση τους και προσκολλώνται σε αυτά, πολλές φορές περνώντας ατελείωτες ώρες μπροστά από την οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή και χωρίς να έχουν άλλα ενδιαφέροντα στη ζωή τους.

Στην παρούσα εργασία, γίνεται προσπάθεια μέσα από την ποιοτική έρευνα που θα πραγματοποιηθεί με τη λήψη ημιδομημένων συνεντεύξεων με ανοιχτές ερωτήσεις σε παίκτες (gamers), να προσεγγιστούν τα γλωσσικά στοιχεία που περιλαμβάνει η ειδική αυτή γλώσσα που χρησιμοποιείται, να προσεγγιστεί το είδος και το εύρος του λεξιλογίου, καθώς και η προέλευση και η χρησιμότητά του. Παράλληλα, επιχειρείται να αναδειχθεί ο τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των gamers με τη χρήση αυτού του λεξιλογίου, τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όσο και εκτός αυτού.

Η χρήση της ποιοτικής έρευνας με τη λήψη ημιδομημένων συνεντεύξεων κρίθηκε επιβεβλημένη για την επιτυχή διερεύνηση των ερευνητικών ερωτημάτων, δηλαδή τόσο την ανάλυση των γλωσσικών στοιχείων που περιέχει το ειδικό λεξιλόγιο των gamers, όσο και την προσέγγιση του τρόπου επικοινωνίας των gamers και τη χρησιμότητα αυτού στην καθημερινή ζωή, καθώς μέσα από τις συνεντεύξεις επιδιώκεται να μην ληφθούν μονολεκτικού τύπου απαντήσεις και να διερευνηθεί ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείται το ειδικό λεξιλόγιο. Οι ερωτηθέντες μπόρεσαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με τη συχνότητα χρήσης του ειδικού λεξιλογίου των gamers, τους όρους που χρησιμοποιούν και κάτω από ποιες συνθήκες, την προέλευση των όρων αυτών σε ορισμένες περιπτώσεις, καθώς και τη χρησιμότητά τους στη γλωσσολογική επικοινωνία, όπως επίσης και εάν αυτοί οι όροι τους χρησιμεύουν στη ζωή τους γενικότερα και εάν νιώθουν ικανοποίηση που οι τρίτοι δεν μπορούν να καταλάβουν τους περισσότερους, αν όχι όλους, από αυτούς. Περαιτέρω, η χρήση της στοχεύει στην περιγραφή, αποκωδικοποίηση και απόδοση του νοήματος



της ειδικής γλώσσας των gamers, καθόσον επεξηγεί τα αίτια και τους λόγους εμφάνισής της.

Η ποιοτική έρευνα στην παρούσα εργασία αποτελεί ένα διερευνητικό εργαλείο. Μέσω αυτής, ξεκινούν οι συζητήσεις και αναλύονται οι απόψεις των ερωτηθέντων με τρόπο αβίαστο και ελεύθερο, παρέχοντας ένα μικρό δείγμα άμεσα εμλεκόμενων και συχετιζόμενων με το υπό μελέτη φαινόμενο (Ζαφειρόπουλος, 2015, σ. 282). Οι λόγοι που επιλέχθηκε η έρευνα αυτή είναι η μελέτη των γλωσσολογικών στοιχείων της ειδικής γλώσσας των gamers και η επικοινωνία που προκύπτει με τη χρήση της ανάμεσα στους gamers, μέσα από τις απαντήσεις των ερωτώμενων, καθώς και οι διαδικασίες, ρητές και άρρητες, που οδηγούν στη διαμόρφωση των απόψεών τους για το συγκεκριμένο υπό μελέτη ζήτημα. Ο σκοπός αυτός θα ήταν ανέφικτο να επιτευχθεί με τη χρήση της ποσοτικής έρευνας.

Περαιτέρω, μέσω της ποιοτικής έρευνας, επιτρέπεται η ενδεδειγμένη μελέτη του θέματος από μικρό αριθμό συμμετεχόντων, χωρίς να απαιτείται μεγάλο δείγμα. Μέσω της ομαλής διεξαγωγής της παρούσας έρευνας, τέθηκαν ερωτήσεις που αφορούν στα ερευνητικά ερωτήματα στους ερωτηθέντες, επικεντρώνοντας τα αποτελέσματα γύρω από τη γλωσσολογική ανάλυση της ειδικής γλώσσας των gamers, καθώς και τη προσέγγιση του κώδικα επικοινωνίας που προκύπτει μέσω αυτής. Με τον τρόπο αυτό, η παρούσα έρευνα συμβάλλει ενεργά στο σχηματισμό μίας πιο ολοκληρωμένης εικόνας σχετικά με τα γλωσσικά στοιχεία και τη χρησιμότητα της γλώσσας των gamers, τόσο κυριολεκτικά όσο και μεταφορικά και παρέχει στους ενδιαφερόμενους αναγνώστες ποικίλες πληροφορίες γνωριμίας της ειδικής αυτής γλώσσας και της επικοινωνιακής τακτικής που παρέχει στους gamers.

## 4.2 Ερευνητικά ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας είναι δύο:

- Τι είδους γλωσσικά στοιχεία εμπεριέχει η γλώσσα των gamers; Είναι γηγενείς ή δάνειες λέξεις;
- Με ποιον τρόπο το ειδικό λεξιλόγιο καθορίζει την επικοινωνία μεταξύ των gamers και εκτός παιχνιδιού και πώς εφαρμόζεται στην καθημερινότητα;

### 4.3 Μεθοδολογία

Η μεθοδολογική προσέγγιση της εργασίας είναι η ποιοτική έρευνα. Μέσω των ανοιχτών ερωτήσεων των ημιδομημένων συνεντεύξεων στους συμμετέχοντες, επιχειρείται να προσεγγιστούν τα γλωσσικά στοιχεία του ειδικού λεξιλογίου των gamers, όπως είναι τα δάνεια από την αγγλική γλώσσα και λοιπές, οι λέξεις, η προέλευσή τους, η χρήση τους, η συχνότητα αναφοράς, η χρησιμότητά τους. Δέκα gamers κλήθηκαν να απαντήσουν στις ερωτήσεις των συνεντεύξεων της ποιοτικής έρευνας της παρούσας εργασίας. Η ηλικία τους ποικίλει και κυμαίνεται μεταξύ 12 και 33 ετών. Οι συμμετέχοντες απαντούν αβίαστα στις ερωτήσεις με βάση τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους, μέσω των οποίων επιχειρείται να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα. Τα ερωτήματα είναι κοινά σε όλους τους gamers και σχετικά με τα γλωσσικά στοιχεία που περιέχει η ειδική αυτή γλώσσα, καθώς και τον τρόπο επικοινωνίας που χτίζεται από τη χρήση του ειδικού λεξιλογίου μεταξύ τους εντός και εκτός παιχνιδιού.

Χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της πιθανότητας για τη δημιουργία του δείγματος με την τυχαία επιλογή των ερωτώμενων (Ιωσηφίδης, 2008). Οι ερωτώμενοι αποτελούν μικρό αντιπροσωπευτικό δείγμα των gamers, διάφορων ηλικιακών ομάδων, το οποίο μπορεί να παρέχει κάποιες πληροφορίες ως προς τα ερευνητικά ερωτήματα. Ωστόσο, δεν μπορεί το τυχαίο αυτό δείγμα να αποτελέσει μία ολοκληρωμένη έρευνα, λόγω του μικρού του αριθμού. Για το λόγο αυτό, η παρούσα εργασία συμπεριλαμβάνει μία προσέγγιση της σχετικής έρευνας και αποτελεί ερευνητική πρόταση.

Η χρήση της ποιοτικής έρευνας κρίνεται πολύ σημαντική, διότι μέσω αυτής, κατανοούνται στάσεις και εμπειρίες των ατόμων (Mc Cusker and Gunayadin, 2015). Περιλαμβάνει λεπτομερή συλλογή των στοιχείων, τα οποία στη συνέχεια, ερμηνεύονται και αναλύονται (Bryman, 2012). Πρόκειται για την πιο διαδεδομένη μέθοδο, η οποία επιτρέπει την ενδελεχή μελέτη ερωτημάτων που δεν έχουν πλήρως αποσαφηνιστεί με την χρήση άλλων ερευνητικών μεθόδων (Σταλίκας, 2011, σ. 188). Οι συνεντεύξεις της παρούσας έρευνας χαρακτηρίζονται κυρίως ως καθοδηγούμενες συζητήσεις με έντονη αλληλεπίδραση μεταξύ ερευνήτριας και ερωτώμενου. Πραγματοποιήθηκε καταγραφή και καθοδήγηση διακριτικά στον

ερωτώμενο, με τη χρήση ενός σχεδιαγράμματος χωρίς την πιστή τήρηση συγκεκριμένης σειράς (Babbie, 2011, σ. 511). Με τον τρόπο αυτό, εκτιμώνται οι προσωπικές απόψεις των ερωτώμενων. Οι συνεντεύξεις είναι κυρίως ημιδομημένες (Σταλίκας, 2011), έτσι ώστε να μπορεί να υπάρχει ευελιξία και όχι περιορισμός στη διατύπωση των ερωτημάτων με προκαθορισμένη σειρά, με σκοπό την εκ βάθους συλλογή των πληροφοριών.

Κύρια χαρακτηριστικά της ποιοτικής έρευνας που ακολουθήθηκε είναι η έλλειψη αυστηρότητας στη σειρά των ερωτήσεων και η δυνατότητα τροποποίησης της διατύπωσης ανάλογα με τον ερωτώμενο, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν απαντούν όλα τα υποκείμενα στον ίδιο αριθμό ερωτήσεων (Σταλίκας, 2011, σ. 191).

Οι παρούσες συνεντεύξεις αποτελούν προσεκτικές και προγραμματισμένες συζητήσεις, με σκοπό να καταγραφούν τα γλωσσικά στοιχεία του ειδικού λεξιλογίου των gamers και οι αντιλήψεις και στάσεις των gamers σχετικά με τον τρόπο επικοινωνίας που έχουν δημιουργήσει αποκλειστικά μεταξύ τους και την εφαρμογή του στην καθημερινότητα. Οι συνεντεύξεις ελήφθησαν μέσα σε ένα γόνιμο και μη πιεστικό περιβάλλον (Krueger & Casey, 2000).

Παρατηρήθηκαν με οργανωμένο και συστηματικό τρόπο οι συμπεριφορές των ερωτώμενων, η επικοινωνία και η αντίληψή τους, καθώς και οι αντιδράσεις τους στη διαδικασία που ακολουθήθηκε (Ιωσηφίδης, 2017). Επίσης, εκτιμήθηκαν επισταμένα οι απαντήσεις που δόθηκαν. Συγχρόνως, ακολουθήθηκε ο κώδικας και οι αρχές δεοντολογίας, καθώς και οι αξίες, τα πρότυπα και οι αρχές που είναι κοινά αποδεκτά και σεβαστά από την ακαδημαϊκή κοινότητα και τους gamers. Έγιναν σεβαστά τα ανθρώπινα δικαιώματα των συμμετεχόντων και προστατεύθηκαν τα προσωπικά τους δεδομένα. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα δεν υπέστησαν σωματική, ψυχολογική, συναισθηματική, κοινωνική ή οικονομική βλάβη.

Κατά τη διεξαγωγή της έρευνας, οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν σχετικά με τις λεπτομέρειες του μέρους της έρευνας στο οποίο συμμετείχαν και δέχτηκαν με τη συναίνεσή τους να συμμετέχουν, συμπληρώνοντας το σχετικό έντυπο. Ενημερώθηκαν με σαφήνεια ότι μπορούσαν ανά πάσα στιγμή να αποχωρήσουν. Τηρήθηκε η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα, καθώς και το απόρρητο των προσωπικών δεδομένων που αναγκαστικά ελήφθησαν για να εκπονηθεί η έρευνα.

#### 4.4 Προσδοκώμενα Αποτελέσματα

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η εξαγωγή συμπερασμάτων για τα γλωσσικά στοιχεία που εμπεριέχει το ειδικό λεξιλόγιο των gamers, καθώς και για τον τρόπο επικοινωνίας που προκύπτει από αυτά και εφαρμόζεται στην καθημερινότητά τους. Δίνεται μία προσέγγιση των πιο συχνά χρησιμοποιούμενων λέξεων κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών ομαδικών παιχνιδιών και όχι μόνο, ενώ καταγράφονται οι απόψεις και ο τρόπος σκέψης και επικοινωνίας μεταξύ των gamers από τη χρήση του ειδικού λεξιλογίου, ανεξάρτητα από το γνωστικό, κοινωνικό και πολιτιστικό υπόβαθρο των ερωτώμενων

#### 4.5 Το δείγμα της έρευνας

Το δείγμα της ποιοτικής έρευνας επιλέχθηκε ως αντιπροσωπευτικό και ήταν τυχαίο ως προς όλα τα χαρακτηριστικά του, πλην της ιδιότητας των ερωτώμενων ως gamers και της ηλικίας, η οποία προσδιορίστηκε μεταξύ 12 και 33 ετών. Πρόκειται για Έλληνες gamers, με οποιαδήποτε ενασχόληση, αφού στόχος της έρευνας δεν είναι να προσεγγιστεί το προφίλ των παιχτών, αλλά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της γλώσσας και της επικοινωνίας που χρησιμοποιούν μεταξύ τους. Οι συνεντεύξεις και των δέκα gamers διενεργήθηκαν σε ανοιχτό χώρο με ευχάριστο περιβάλλον, εξαιτίας της αποφυγής συνύπαρξης σε κλειστό χώρο λόγω του covid-19.

Πιο συγκεκριμένα, η παρούσα μέθοδος κρίθηκε η καταλληλότερη σε αντίθεση με την δειγματοληψία πιθανοτήτων, η οποία ενδείκνυται για μεγάλης κλίμακας κοινωνικές δειγματοληπτικές έρευνες. Το δείγμα, λοιπόν, επιλέχθηκε με βάση την προσωπική κρίση της ερευνήτριας και όχι σύμφωνα με τη θεωρία των πιθανοτήτων. Η ερευνήτρια έλαβε υπόψη τα στοιχεία που πρέπει να έχουν οι συμμετέχοντες για την ορθή διεξαγωγή της συγκεκριμένης έρευνας και έτσι, έκανε τις επιλογές της. Συνεπώς, χρησιμοποιήθηκε η σκόπιμη δειγματοληψία ή άλλως, δειγματοληψία κατά κρίση (Babbie, 2011, σ. 291).

## 4.6 Η πορεία της έρευνας

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε διάστημα οκτώ εβδομάδων. Στο διάστημα αυτό, ελήφθησαν οι συνεντεύξεις των ερωτώμενων. Όλα τα δεδομένα αναλύθηκαν και επεξεργάστηκαν. Η κάθε συνέντευξη διήρκεσε 20 λεπτά.

Μέσω των συνεντεύξεων, οι συμμετέχοντες δεν ήρθαν σε δύσκολη θέση και ένιωθαν ευχάριστα απαντώντας στις ερωτήσεις. Κατά τη διάρκεια κάθε συνέντευξης, δημιουργήθηκε σχέση συμπάθειας και κατανόησης, δόθηκαν διευκρινήσεις, εκφράστηκαν ελεύθερα οι ερωτώμενοι και καθοδηγήθηκε σωστά η συζήτηση από την ερευνήτρια. Οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν ότι είχαν κάθε δικαίωμα να αποχωρήσουν, όποτε ήθελαν.

Τέθηκαν ερωτήσεις, καταγράφηκαν οι απαντήσεις με προσοχή και ωθήθηκαν οι ερωτώμενοι να εκφράσουν τη γνώμη τους μέσω μίας ευχάριστης συζήτησης. Συνεχώς μεταδίδονταν ότι οι πληροφορίες που καταγράφονταν ήταν σημαντικές για το πόρισμα της έρευνας. Τέλος, οποιεσδήποτε πληροφορίες προέκυπταν από τις συζητήσεις και κρίνονταν χρήσιμες για την πορεία της έρευνας, καταγράφονταν.

## 4.7 Ερευνητικά εργαλεία

Στην παρούσα έρευνα χρησιμοποιήθηκε η ποιοτική μέθοδος, μέσω της οποίας επιδιώκεται να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα που σχετίζονται με τα γλωσσικά στοιχεία που εμπεριέχει το ειδικό λεξιλόγιο των gamers και τον τρόπο επικοινωνίας των gamers και σε άλλα περιβάλλοντα χρήσης της καθημερινότητας, πλην του παιχνιδιού.

Για το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, υποβλήθηκαν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

Για το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, υποβλήθηκαν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Ερώτηση 2:** Ποια η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

Ευχαριστώ για τον χρόνο σας.

## 5. Αποτελέσματα έρευνας

Η ανάλυση των αποτελεσμάτων έγινε με τη χρήση κανόνων για την εξαγωγή έγκυρων συμπερασμάτων (Weber, 1990). Επιλέχθηκαν έφηβοι, νέοι και άτομα μέσης ηλικίας, δεδομένου ότι καλύπτουν το ευρύ φάσμα των ενεργών παιχτών online games.

Σχετικά με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, τα αποτελέσματα της έρευνας διαμορφώθηκαν ως ακολούθως:

Στην **Ερώτηση 1**: «Ποια είναι η ηλικία σας;», οι 5 από τους 10 ερωτώμενους είναι ανήλικοι, ηλικίας μεταξύ 12 και 18 ετών, ενώ οι υπόλοιποι είναι ενήλικες. Τα αποτελέσματα στο ερώτημα αυτό φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 1 που ακολουθεί:

**Πίνακας 1. Ηλικίες.**

Ηλικίες	Ερωτώμενοι	%
12-18	5	50
19-25	2	20
26-30	3	30

Το 50% κυμαίνεται μεταξύ 12 και 18 ετών, το 20% είναι 19 έως 25 ετών, ενώ το 30% είναι 26 έως 30 ετών. Από τα αποτελέσματα της έρευνας, προκύπτει ότι η πλειοψηφία των gamers είναι ηλικίας 12-18 ετών, ανήλικοι μαθητές, παίκτες που δεν έχουν επαγγελματικές απαιτητικές υποχρεώσεις, ενώ βρίσκουν ευχάριστη την ενασχόληση αυτή και συνεπώς, διευκολύνονται να αφιερώνουν χρόνο στα παιχνίδια αυτά. Έτσι, το gaming αποτελεί την κύρια απασχόλησή τους και καταναλώνει το μεγαλύτερο μέρος του ημερήσιου χρόνου τους.

Στην **Ερώτηση 2**: «Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 2 που ακολουθεί:



**Πίνακας 2. Χρήση συγκεκριμένων όρων.**

	Απαντήσεις	%
<b>ΝΑΙ</b>	8	80
<b>ΟΧΙ</b>	2	20

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων σε ποσοστό 80% απάντησε καταφατικά, ενώ μόλις το 20% απάντησε αρνητικά.

Από τα αποτελέσματα της έρευνας, κατέστη σαφές ότι σχεδόν όλοι οι gamers χρησιμοποιούν την εξειδικευμένη ορολογία που προκύπτει από τα διαδικτυακά παιχνίδια, είτε είναι αγγλικής είτε άλλης προελεύσεως, προκειμένου να συνεννοηθούν μεταξύ τους. Η ορολογία αυτή έχει πλέον καθιερωθεί ανάμεσα στους παίκτες, έτσι ώστε να αποτελεί έναν βασικό τρόπο επικοινωνίας μεταξύ τους. Όσοι δε, αδυνατούν να χειριστούν το λεξιλόγιο αυτό, αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη συνεργασία με τους υπόλοιπους.

Στην **Ερώτηση 3:** «Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 3 που ακολουθεί:

**Πίνακας 3. Συνήθεις όροι.**

Όροι	Απαντήσεις	%
Afk (away from keyboard)	4	40
Assist	3	30
Feeder	3	30
GG	10	100
Kill	9	90
LoL	8	80
Loot	3	30
Noumbas	7	70
Troll	7	70
YOLO	7	70

Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν τον όρο «GG», που σημαίνει «Καλό Παιχνίδι», ενώ συχνές ήταν οι απαντήσεις «LoL» με 80%, «Kill» με 90% και «YOLO» με 70%. Ακολουθούν οι όροι «Νουμπάς» με 70%, «Troll» με 70%, «Loot» με 30%, «Afk» με 40%, «Assist» με 30% και τέλος, «Feeder» με 30%. Η πιο συνηθισμένη φράση, λοιπόν, είναι η φράση «GG», καθώς και η φράση «LoL».

Από τα αποτελέσματα των απαντήσεων που δόθηκαν, προέκυψε ότι υπάρχουν συγκεκριμένες λέξεις και φράσεις που χρησιμοποιούνται πιο συχνά από όλους τους gamers, ανεξαρτήτως είδους ή κατηγορίας παιχνιδιού. Έτσι, για παράδειγμα, η λέξη «GG» (Good Game) χρησιμοποιείται σε κάθε παιχνίδι, όταν θέλει να υποδηλώσει την αναγνώριση ενός καλού παιχνιδιού από τους ηττημένους αντιπάλους. Παρόμοια, η λέξη «LoL» (Laugh out Loud), η οποία χρησιμοποιείται σε κάθε περίπτωση, όταν πρόκειται για κάτι πολύ αστείο και διασκεδαστικό.

Στην **Ερώτηση 4:** «Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 4 που ακολουθεί:

**Πίνακας 4. Προέλευση όρων.**

Περιπτώσιολογία	Απάντηση	%
1. Είναι όροι της αγγλικής γλώσσας	8	80
2. Είναι όροι της ελληνικής γλώσσας	6	60
3. Είναι όροι της αρχαίας ελληνικής γλώσσας	0	0
4. Είναι παραποιημένες ελληνικές λέξεις	3	30
5. Είναι παραποιημένες αγγλικές λέξεις	4	40
6. Είναι συνθηματικές λέξεις και όροι που δεν προέρχονται από κάποια γλώσσα	2	20
7. Είναι λέξεις που προέρχονται από άλλες ξένες γλώσσες	0	0

Το 80% των ερωτηθέντων απάντησε ότι πρόκειται για όρους της αγγλικής γλώσσας, ενώ το 60% αυτών ότι πρόκειται για όρους της ελληνικής γλώσσας, μιας και όλοι οι ερωτηθέντες είναι Έλληνες gamers. Μικρότερα ποσοστά της τάξεως του 30%,

40% και 20% απάντησαν ότι πρόκειται για παραπονημένες ελληνικές, παραπονημένες αγγλικές ή συνθηματικές λέξεις αντίστοιχα.

Από τα αποτελέσματα της έρευνας, προέκυψε ότι η πλειοψηφία των λέξεων που χρησιμοποιούνται από τους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι αγγλικές λέξεις. Το αποτέλεσμα αυτό καθιστά τη γλώσσα αυτή ως προς ένα μεγάλο μέρος του ειδικού λεξιλογίου της μία διεθνή γλώσσα. Περαιτέρω, ένα εξίσου σημαντικό ποσοστό των όρων της ειδικής αυτής γλώσσας προέρχεται από τις τοπικές διαλέκτους, ανάλογα με την εθνικότητα των παιχτών. Τους όρους αυτούς χρησιμοποιούν οι gamers και σε παραπονημένη μορφή, αρκεί να αντιστοιχούν γλωσσολογικά ή σημασιολογικά στη φύση και στη χρήση του διαδικτυακού παιχνιδιού που παίζουν.

Στην **Ερώτηση 5:** «Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 5 που ακολουθεί:

**Πίνακας 5. Φράσεις έναρξης παιχνιδιού.**

Φράσεις	Απαντήσεις	%
GL HF	8	80
Hello mate	6	60
Join a game?	10	100

Όλοι οι gamers απάντησαν ότι για να αρχίσουν την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι χρησιμοποιούν τη φράση «join a game?», που αποτελεί πρόσκληση να ξεκινήσουν να παίζουν μαζί ένα ομαδικό παιχνίδι. Εξίσου σημαντικό ποσοστό της τάξεως του 80% απάντησε ότι χρησιμοποιεί τη φράση «GL HF», που σημαίνει «Good Luck Have Fun», δηλαδή «Καλή Τύχη Να Διασκεδάσεις», ενώ το 60% χρησιμοποιεί τη φράση «Hello mate», που σημαίνει «γεια σου φίλε».

Από τα αποτελέσματα της έρευνας προέκυψε ότι όλοι οι gamers, ανεξαρτήτου είδους και φύσης διαδικτυακού παιχνιδιού, χρησιμοποιούν κοινές λέξεις ή φράσεις για να αρχίσουν την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι με τους συμπαίχτες τους.

Στην Ερώτηση 6: «Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 6 που ακολουθεί:

**Πίνακας 6. Φράσεις προγραμματισμού επόμενων παιχνιδιών.**

Όροι	Απαντήσεις	%
Caller	4	40
Cast	1	10
GL HF	10	100
GL Next Game	9	90
Kill	8	80
LoL	7	70
Streaming	4	40
YOLO	9	90

Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν με δύο όρους, τον όρο «GL HF» και «YOLO». Το 80% απάντησε με τη λέξη «Kill», το 90% με τη λέξη «GL Next Game», το 70% με τη λέξη «LoL», ενώ το 40% απάντησε ότι χρησιμοποιεί συχνά τη λέξη «Caller», το 40% τη λέξη «Streaming» και μόλις το 10% τη λέξη «Cast».

Από τα αποτελέσματα της έρευνας προέκυψε ότι οι συνηθέστερες φράσεις για τον προγραμματισμό των επόμενων παιχνιδιών μεταξύ των gamers είναι «GL HF», που σημαίνει «Good Luck Have Fun», «Καλή Τύχη Να Πέρασεις Καλά», καθώς και «YOLO», που σημαίνει «You Only Live Once», «Μία Φορά Μόνο Ζεις» (Διασκέδασέ το). Ακολουθούν και άλλοι κοινοί όροι, οι οποίοι δίνουν το έναυσμα της συνεργασίας ενός παιχνιδιού gaming.

Στην **Ερώτηση 7:** «Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 7 που ακολουθεί:

**Πίνακας 7. Φράσεις διακοπής ή αποχώρησης από το παιχνίδι.**

Όροι	Απαντήσεις	%
Ban	1	10

BG	7	70
FF	7	70
GG	9	90
GG NO RE	8	80
GL Next Game	9	90
IRL	3	30
Tentwsa	5	50

Στη συντριπτική πλειοψηφία του 90% απαντήθηκε η φράση «GL Next Game», ενώ στο 90% η φράση «GG». Το 80% απάντησε τη φράση «GG NO RE», το 70% τη φράση «BG», το 70% τη φράση «FF», το 50% τη λέξη «τέντωσα», το 30% τη φράση «IRL» και μόλις το 10% τη λέξη «Ban».

Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας, η πιο συνηθισμένη έκφραση για να αποχωρήσει ο gamer από το παιχνίδι είναι η «GL Next Game», που σημαίνει «Καλή Τύχη Επόμενο Παιχνίδι». Ακολουθούν η «GG», δηλαδή «Καλό Παιχνίδι» από τον ηττημένο και η φράση «GG NO RE», που υποδεικνύει ότι ο gamer δε θα συνεχίσει στο παιχνίδι.

Στην **Ερώτηση 8:** «Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 8 που ακολουθεί:

**Πίνακας 8. Φράσεις έναρξης ομαδικού παιχνιδιού.**

Όροι	Απαντήσεις	%
e-Sports	2	20
Gameathlon powered by Sprite	3	30
GL HF	9	90
Objective	10	100
Spawn	10	100

Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν τις λέξεις «Objective» και «Spawn», το 90% τη φράση «GL HF», το 30% τη φράση «Gameathlon powered by Sprite» και μόλις το 20% τη λέξη «e-Sports».

Όπως γίνεται άμεσα αντιληπτό, όταν ο gamer επιθυμεί να αρχίσει ένα ομαδικό παιχνίδι, στην πλειοψηφία των ερωτηθέντων απαντήθηκε ότι χρησιμοποιούνται δύο λέξεις, η λέξη «Objective», που αφορά στη στρατηγική και στις κινήσεις της ομάδας για το επερχόμενο παιχνίδι και η λέξη «Spawn», που σχετίζεται με το σημείο εκκίνησης της ομάδας και του παιχνιδιού.

Στην **Ερώτηση 9:** «Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 9 που ακολουθεί:

**Πίνακας 9. Φράσεις στρατηγικής.**

Όροι	Απαντήσεις	%
Assist	2	20
Backdoor	1	10
Boss	4	40
Buff	2	20
Caller	7	70
Diver	2	20
FB	3	30
Feeder	5	50
Gank	1	10
Headshot	1	10
Kill	8	80
Objective	9	90
Rusher	3	30
Spawn	9	90
Tag	5	50

Το 90% των ερωτηθέντων απήντησε τη φράση «Objective», που σημαίνει στρατηγική. Το 90% απήντησε τη λέξη «Spawn», που σημαίνει «Σημείο Εκκίνησης»,

το 80% απήντησε τη λέξη «Kill», το 70% τη λέξη «Caller», το 40% τη λέξη «Boss», το 50% τη λέξη «Feeder», το 50% τη λέξη «Tag», το 30% τη λέξη «FB», το 30% τη λέξη «Rusher», το 20% τη λέξη «Buff», το 20% τη λέξη «Diver», το 10% τη λέξη «Headshot», το 20% τη λέξη «Assist», το 10% τη λέξη «Backdoor» και το 10% τη λέξη «Gank».

Από τις απαντήσεις συνάγεται ότι οι πιο διαδεδομένες λέξεις που χρησιμοποιούνται για την οργάνωση της ομάδας, προκειμένου να κερδίσει το παιχνίδι είναι οι λέξεις «Objective», «Spawn» και «Kill». Οι λέξεις αυτές χρησιμοποιούνται σε οποιοδήποτε παιχνίδι, αφού πρόκειται για λέξεις κοινές του λεξιλογίου των διαδικτυακών παιχνιδιών όλων των κατηγοριών.

Στην **Ερώτηση 10:** «Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;», οι 10 ερωτηθέντες απάντησαν στην πλειοψηφία τους τη φράση «log in».

Από την κοινή για όλους απάντηση στο ερώτημα αυτό, καθίσταται σαφές ότι ο μοναδικός όρος που υποδηλώνει την εγγραφή στο παιχνίδι είναι η φράση «log in», η οποία σημαίνει «εγγραφή» στα Αγγλικά. Για τη συγκεκριμένη ενέργεια, λοιπόν, χρησιμοποιείται ο παραπάνω κοινός όρος της αγγλικής γλώσσας.

Στην **Ερώτηση 11:** «Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 10 που ακολουθεί:

**Πίνακας 10. Χρήση όρων επικοινωνίας.**

Περιπτωσιολογία	Απάντηση	%
1. Μέσα σε προτάσεις	1	10
2. Μόνες τους	9	90
3. Μαζί με επιθετικούς προσδιορισμούς	0	0
4. Μαζί με ρήματα	0	0
5. Με άλλον τρόπο	0	0

Το 90% των ερωτηθέντων απήντησε ότι χρησιμοποιεί τους συγκεκριμένους όρους μόνους τους στη συνομιλία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ το 10% ότι τους χρησιμοποιεί μέσα σε προτάσεις.

Από τις απαντήσεις που δόθηκαν στο ερώτημα αυτό, καθίσταται σαφές ότι οι όροι της ειδικής γλώσσας των gamers χρησιμοποιούνται συνήθως μόνοι τους στην επικοινωνία μεταξύ των χρηστών και όχι ενσωματωμένοι σε ένα οργανωμένο γλωσσικό περιβάλλον, όπως προτάσεις ή παραγράφους.

Στην **Ερώτηση 12**: «Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 11 που ακολουθεί:

**Πίνακας 11. Συχνότητα χρήσης.**

Περιπτώσιολογία	Απάντηση	%
1. Πολύ συχνά	9	90
2. Συχνά	1	10
3. Μέτρια	0	0
4. Όχι συχνά	0	0
5. Καθόλου συχνά	0	0

Το 90% απήντησε ότι τις λέξεις του ειδικού λεξιλογίου των Gamers τις χρησιμοποιεί πολύ συχνά, ενώ μόλις το 10% απήντησε ότι τις χρησιμοποιεί συχνά.

Από τις δοθείσες απαντήσεις στο ερώτημα αυτό, προκύπτει ότι σχεδόν όλοι οι παίκτες του gaming χρησιμοποιούν συνέχεια την ειδική ορολογία που εφαρμόζεται στα παιχνίδια αυτά, ενώ μόλις ένα μικρό ποσοστό απήντησε ότι την εφαρμόζει συχνά, αλλά λιγότερο από τους υπόλοιπους.

Στην **Ερώτηση 13**: «Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 12 που ακολουθεί:

**Πίνακας 12. Κοινές λέξεις ή φράσεις.**

Περιπτώσιολογία	Απάντηση	%
GG	10	100
YOLO	10	100
LoL	9	90
Meme	7	70



BrB	8	80
-----	---	----

Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν ότι ως κοινές λέξεις σε άθε παιχνίδι χρησιμοποιούν τις λέξεις GG και YOLO, το 90% χρησιμοποιεί τη λέξη LoL, το 80% τη λέξη BrB και το 70% τη λέξη Meme.

Από τα αποτελέσματα της έρευνας, προέκυψε ότι η γλώσσα των gamers δεν εξειδικεύεται ως προς όλους τους όρους σε συγκεκριμένες κατηγορίες, ανάλογα με το παιχνίδι στο οποίο χρησιμοποιούνται κάθε φορά, αλλά αντίθετα, υπάρχουν λέξεις οι οποίες είναι κοινές σε όλα τα παιχνίδια και αποτελούν μέρος του ειδικού λεξιλογίου της γλώσσας των gamers, υποδηλώνοντας έναν εν μέρει ενιαίο χαρακτήρα του λεξιλογίου αυτού.

Στην **Ερώτηση 14:** «Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 13 που ακολουθεί:

**Πίνακας 13. Χρησιμότητα.**

Περιπτώσιολογία	Απάντησ η	%
1. Επικοινωνία	10	100
2. Αστεία	10	100
3. Σοβαρές σκέψεις στρατηγικής	8	80
4. Επίλυση προβλημάτων	8	80
5. Άλλο	2	20

Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν ότι οι ειδικές αυτές λέξεις χρησιμεύουν στην επικοινωνία τους στο παιχνίδι, καθώς και για τη διατύπωση αστείων εκφράσεων, ενώ το 80% ότι εκφράζουν σοβαρές σκέψεις μέσα από τη διαδικτυακή επικοινωνία τους. Το 80% απάντησε ότι αναφέρεται σε ειδικές ορολογίες επίλυσης προβλημάτων του παιχνιδιού, ενώ μόλις το 20% ότι οι λέξεις αυτές χρησιμεύουν σε κάτι άλλο.

Από τις δοθείσες απαντήσεις, προκύπτει ότι όλοι οι παίχτες gaming, μέσω της χρήσης του ειδικού τους λεξιλογίου εκφράζουν καθημερινές σκέψεις και απόψεις

επικοινωνίας και διασκέδασης μεταξύ τους. Πολλοί εξ αυτών χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να εκφράσουν μία πιο σοβαρή σκέψη σχετικά με την έκβαση του παιχνιδιού ή την επίλυση ενός προβλήματος. Τέλος, ελάχιστοι εξ αυτών χρησιμοποιούν το ειδικό λεξιλόγιο για κάτι άλλο.

Στην **Ερώτηση 15**: «Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;», τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν όπως φαίνονται λεπτομερώς στον Πίνακα 14 που ακολουθεί:

**Πίνακας 14. Χαρακτηριστικά λέξεων.**

Περιπτωσιολογία	Απάντηση	%
1. Λέξεις κοινής γλώσσας με ίδιο νόημα	2	20
2. Λέξεις κοινής γλώσσας με διαφορετικό νόημα	9	90
3. Παραπονημένες λέξεις κοινής γλώσσας	8	80
4. Ειδικές λέξεις ειδικής γλώσσας των gamers	3	30

Το 90% των ερωτηθέντων απάντησε ότι πρόκειται για όρους κοινής γλώσσας με διαφορετικό νόημα, ενώ το 80% για παραπονημένες λέξεις κοινής γλώσσας. Το 30% απάντησε ότι είναι ειδικές λέξεις της ειδικής γλώσσας των gamers, ενώ το 20% λέξεις της κοινής γλώσσας με ίδιο νόημα.

Από τις απαντήσεις των ερωτηθέντων, προκύπτει ότι η πλειοψηφία των λέξεων που χρησιμοποιούνται στην επικοινωνία μεταξύ των gamers προέρχεται από κοινές γλώσσες (αγγλική, ελληνική, κ.ά.) με διαφορετικό το νόημα και προσαρμοσμένο στη γλώσσα των διαδικτυακών παιχνιδιών. Ακολουθεί αξιόλογο ποσοστό που αναφέρεται σε παραπονημένες λέξεις της κοινής γλώσσας, επίσης προσαρμοσμένες στη γλώσσα των διαδικτυακών παιχνιδιών. Τέλος, αρκετές εξ αυτών είναι ειδικές λέξεις με ειδική ορολογία από τη συγκεκριμένη γλώσσα, ενώ ένα μικρό ποσοστό αναφέρεται σε λέξεις της κοινής γλώσσας με το ίδιο νόημα.

Όσον αφορά στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν ως ακολούθως:

Στην **Ερώτηση 1:** «Με τι ασχολείστε;», 5 ερωτηθέντες, ηλικίας έως 18 ετών απάντησαν μαθητές του γυμνασίου ή του λυκείου, ένας είναι φοιτητής, ένας αγρότης, ένας ιδιωτικός υπάλληλος, ένας ελεύθερος επαγγελματίας και ένας άνεργος, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 15 που ακολουθεί:

**Πίνακας 15. Ασχολία.**

Ασχολία	Ερωτώμενοι	&
Μαθητές γυμνασίου ή λυκείου	5	50
Φοιτητές	1	10
Αγρότης	1	10
Ιδιωτικός Υπάλληλος	1	10
Ελεύθερος Επαγγελματίας	1	10
Άνεργος	1	10

Οι μισοί από τους ερωτηθέντες είναι μαθητές γυμνασίου ή λυκείου. Το αποτέλεσμα αυτό μαρτυρά ότι το gaming, με τα υψηλού επιπέδου γραφικά που παρέχει, τη δράση και τη σκέψη γύρω από τις αποστολές, καθώς και την επικοινωνία και αλληλεπίδραση μεταξύ των παιχτών σε ολόκληρο τον κόσμο, αποτελεί διασκεδαστική ασχολία κυρίως για τους εφήβους και τις νεαρές ηλικίες. Μάλιστα, η πλειοψηφία εξ αυτών είναι άντρες, με ελάχιστες εξαιρέσεις. Τούτο μπορεί εύκολα να δικαιολογηθεί από τη φύση των παιχνιδιών αυτών, καθώς προκύπτει κυρίως για παιχνίδια δράσης, στρατηγικής και πολεμικά, τα οποία συγκεντρώνουν ελάχιστα το ενδιαφέρον των γυναικών.

Επιπλέον, το δείγμα των ερωτηθέντων, όσον αφορά στην εργασιακή τους απασχόληση, προέρχεται από όλα τα είδη (αγρότης, ιδιωτικός υπάλληλος, ελεύθερος επαγγελματίας, άνεργος, φοιτητής). Η διαπίστωση ότι όλοι εξ αυτών ασχολούνται με

το gaming αποδεικνύει ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια δεν εξαρτώνται από το επάγγελμα των παιχτών και την εργασιακή προέλευση και επίπεδό τους. Αντίθετα, είναι ενδιαφέροντα σε όλων των ειδών τις δραστηριότητες, καθώς παρέχουν διασκέδαση και δημιουργικότητα, προωθώντας τη χαλάρωση και την ξεγνοιασιά από τα προβλήματα της καθημερινότητας.

Στην **Ερώτηση 2:** «Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;», όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν ότι έχουν πολύ καλή σχέση με το μέσα αυτά και μπορούν να τα χειριστούν εύκολα.

Από τη δοθείσα απάντηση στο ερώτημα αυτό, προκύπτει ότι όλοι οι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών γνωρίζουν καλά να χειρίζονται την τεχνολογία και τα διαδίκτυο ως μέσα ενημέρωσης, επικοινωνίας και διασκέδασης.

Στην **Ερώτηση 3:** «Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;», οι 4 εκ των ερωτηθέντων δεν έχουν αδέρφια, ενώ οι υπόλοιποι 6 έχουν. Εκ των αδερφών, οι 3 ασχολούνται με παιχνίδια και οι 3 όχι. Τα αγόρια αδέρφια ασχολούνται με παιχνίδια, ενώ τα κορίτσια αδέρφια στην πλειοψηφία τους όχι, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 16 που ακολουθεί:

**Πίνακας 16. Αδέρφια και ενασχόληση με gaming.**

Αδέρφια και ενασχόληση	Ερωτώμενοι	%
Δεν έχουν	4	40
3	3	30
0	3	30

Το 40% των ερωτηθέντων απάντησαν ότι δεν έχουν αδέρφια. Οι υπόλοιποι, που έχουν όλοι όπως αδέρφια, απάντησαν στην πλειοψηφία όπως ότι δεν ασχολούνται τα αδέρφια όπως με το gaming, πλην των μεγαλύτερων αδερφών, κυρίως αγοριών. Το αποτέλεσμα αυτό οδηγεί στο συμπέρασμα ότι δεν είναι καθοριστικός παράγοντας όπως ενασχόλησης με το gaming η δραστηριότητα των αδερφών, ωστόσο, όταν και τα αδέρφια ασχολούνται με αυτό, είναι πολύ πιο πιθανό ο παίκτης να ασχοληθεί με το gaming. Η έρευνα απέδειξε ότι τα κορίτσια δεν

ασχολούνται με τα διαδικτυακά παιχνίδια αυτού του τύπου. Αντίθετα, τα αγόρια έχουν έντονη συμμετοχικότητα και συνεργασία.

Στην **Ερώτηση 4:** «Πόσο χρόνων ξεκινήσατε να παίζετε online games;», οι 2 μαθητές του γυμνασίου, ηλικίας 12 και 13 ετών, απήντησαν ότι μόλις ξεκίνησαν. Οι μαθητές του λυκείου, ηλικίας 16, 16 και 17 ετών απήντησαν από τα 16, 15 και 14 αντίστοιχα. Οι ερωτηθέντες ηλικίας 19, 24 και 26 ετών, απήντησαν από τα 16, 19 και 22 αντίστοιχα. Τέλος, οι ερωτηθέντες ηλικίας 31 και 33 ετών, απήντησαν από τα 16 και 17 έτη αντίστοιχα, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 17 που ακολουθεί:

**Πίνακας 17. Αρχική ηλικία ενασχόλησης με gaming.**

Αρχική ηλικία	Ερωτώμενοι	%
12-13	2	20
14-16	5	50
17-22	3	30

Οι μικρότερες ηλικίες, που είναι ανήλικοι, δεν έχουν μεγάλη εμπειρία, καθόσον ξεκίνησαν τα online games στην ηλικία που βρίσκονται ή στα 14 ή 15 έτη. Αλλά και οι μεγαλύτερες ηλικίες, πλην δύο εξαιρέσεων, απήντησαν όλες ότι ξεκίνησαν στην εφηβεία και συγκεκριμένα, στην ηλικία των 16 ετών.

Από την έρευνα αποδεικνύεται ότι η πρώτη επαφή των gamers με τα διαδικτυακά παιχνίδια γίνεται στην εφηβεία. Και τούτο διότι, στην ηλικία αυτή θεωρείται ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική απασχόληση περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη ηλικία. Η πρώτη επαφή δεν σταματάει ποτέ στην εφηβεία. Όλοι όσοι ασχολήθηκαν τότε με το gaming και το βρήκαν ενδιαφέρον, συνέχισαν να παίζουν και μεταγενέστερα σε μεγαλύτερη ηλικία. Η διαπίστωση αυτή οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το gaming αποτελεί δραστηριότητα διαρκείας που δεν σταματάει εύκολα.

Στην **Ερώτηση 5:** «Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;», οι μικρότερες ηλικίες έως 19 ετών απήντησαν διάφορες κατηγορίες, όπως είναι διασκέδασης, δράσης, ομαδικά, ή ό,τι προκύπτει και τους διασκεδάζει. Οι υπόλοιπες ηλικίες απήντησαν κυρίως ομαδικά στρατηγικής και δράσης, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 18 που ακολουθεί:

**Πίνακας 18. Παιχνίδια προτίμησης.**

Παιχνίδια	Ερωτώμενοι	%
Διάφορα	5	50
Στρατηγικής και δράσης	5	50

Οι μικρότερες ηλικίες, λόγω της έλλειψης της εμπειρίας τους στο gaming απήντησαν οποιασδήποτε μορφής παιχνίδι. Ωστόσο, οι μεγαλύτερες ηλικίες, σύσσωμα απήντησαν ότι ασχολούνται κυρίως με ομαδικά παιχνίδια δράσης ή στρατηγικής. Το αποτέλεσμα αυτό φανερώνει ότι συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιών κεντρίζουν το ενδιαφέρον των παιχτών για μεγάλο χρονικό διάστημα, καθόσον απηχούν στις επιλογές τους. Με τα σύγχρονα γραφικά, δομημένα περιβάλλοντα και έξυπνες πλοκές, προσελκύουν όλων των ειδών τους χρήστες και ωθούν στο ακόνισμα του μυαλού και της φαντασίας τους. Σύμφωνα δε, με τη ζήτηση που παρουσιάζεται, τα χαρακτηριστικά αυτά των συγκεκριμένων παιχνιδιών, ολοένα και εξελίσσονται.

Στην **Ερώτηση 6:** «Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;», οι 5 εκ των ερωτηθέντων απήντησαν 2-3 ώρες, ένας απήντησε 1 ώρα, ένας απήντησε όσο περισσότερο μπορεί, ένας απήντησε 4 ώρες, ενώ οι υπόλοιποι 2 απήντησαν 5-6 ώρες ημερησίως, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 19 που ακολουθεί:

**Πίνακας 19. Ώρες gaming.**

Ώρες	Ερωτώμενοι	%
2-3	5	50
1	1	10
4	1	10
5-6	2	20
Όσες περισσότερες γίνεται	1	10

Οι μισοί εκ των ερωτηθέντων απήντησαν 2-3 ώρες. Η πλειοψηφία των υπολοίπων ασχολείται πολύ περισσότερες ώρες με το gaming, οι οποίες αγγίζουν τις 5-6 ώρες ημερησίως.

Από τις απαντήσεις των ερωτηθέντων προκύπτει ότι οι gamers αφιερώνουν αξιόλογο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους στο gaming. Οι ερωτηθέντες που απήντησαν ότι ασχολούνται 2-3 ώρες ημερησίως είναι γιατί είτε έχουν αυξημένες μαθητικές υποχρεώσεις, είτε εργασιακές. Σε άτυπη συζήτηση μαζί τους, όλοι τους απήντησαν ότι, εάν είχαν τη δυνατότητα χρόνου, θα έπαιζαν πολύ περισσότερες ώρες ημερησίως, ενδεχομένως και ολόκληρη τη μέρα. Έτσι, διαφαίνεται η εξάρτηση που προκαλείται από τα παιχνίδια αυτά και η επιθυμία των Gamers να διατηρήσουν τον κώδικα επικοινωνίας τους και να απομακρυνθούν από την πραγματική ζωή.

Από τα αποτελέσματα προκύπτει ότι οι gamers αφιερώνουν ένα αξιόλογο μέρος της καθημερινότητάς τους στα διαδικτυακά παιχνίδια, είτε αφορά αποκλειστικά μόνο στη διασκέδασή τους, είτε και στη βελτίωση των δεξιοτήτων τους και στην κατάκτηση ανώτερων επιπέδων του παιχνιδιού. Ένα εξίσου μεγάλο μερίδιο των παιχτών, κυρίως ηλικιακών ομάδων μεγαλύτερης ηλικίας ή πολύ μικρής ηλικίας ασχολείται λίγες ώρες, όπως π.χ. 2 ώρες, είτε γιατί οι υποχρεώσεις τους δεν τους το επιτρέπουν (εργασία, σχολείο κ.ά), είτε γιατί βρίσκονται υπό αυστηρό έλεγχο (κυρίως οι μικρές ηλικίες), είτε τέλος, γιατί το διαδικτυακό παιχνίδι, ως απομείνισα δραστηριότητα του παρελθόντος, αποτελεί γι' αυτούς μία ενασχόληση «χαλάρωσης» από την απαιτητική καθημερινότητα.

Στην **Ερώτηση 7**: «Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;», οι ερωτηθέντες ηλικίας 12 και 31-33 ετών απήντησαν αρνητικά, όπως επίσης και ο ερωτηθείς αγρότης ηλικίας 24 ετών. Οι υπόλοιποι 6 ερωτηθέντες απήντησαν καταφατικά, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 20 που ακολουθεί:

**Πίνακας 20. Ασχολία φίλων.**

Φίλοι	Ερωτώμενοι	%
0	4	40
Όλοι	6	60

Οι μικρότερες και μεγαλύτερες ηλικίες απήντησαν αρνητικά. Το αποτέλεσμα αυτό μαρτυρά ότι, σχετικά με τις πολύ μικρές ηλικίες δε γνωρίζουν ακόμη καλά την έννοια και τις παροχές που μπορούν να έχουν πρόσβαση μέσω του gaming. Λόγω του νεαρού της ηλικίας τους, τα ενδιαφέροντά τους ακόμη βρίσκονται σε παιδικό επίπεδο και έτσι, δεν ασχολούνται τόσο με τα παιχνίδια αυτά. Αντίθετα, στις μεγαλύτερες ηλικίες, λόγω των αυξημένων εργασιακών, οικογενειακών και προσωπικών υποχρεώσεων, δεν υπάρχει ο διαθέσιμος χρόνος για τους παίκτες να ασχοληθούν με το gaming, παρά την επιθυμία τους γι' αυτό. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, κατέστη σαφές ότι οι gamers παίζουν με τους φίλους τους ως ομάδες, έτσι ώστε να νιώθουν περισσότερο οικείο το περιβάλλον συμμετοχής τους και να διασκεδάζουν πιο άνετα με οικεία τους πρόσωπα. Η συμμετοχή στα παιχνίδια αυτά ανθρώπων του φιλικού περιβάλλοντος σηματοδοτεί ένα άμεσο αντίκτυπο και στον ίδιο τον παίχτη, ο οποίος επηρεάζεται από αυτό και συμπαρασύρεται.

Στην **Ερώτηση 8**: «Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίκτες σας;», όλοι οι ερωτηθέντες απήντησαν καταφατικά. Το γεγονός αυτό αποδεικνύει ότι οι gamers χρησιμοποιούν δικό τους λεξιλόγιο και κώδικα επικοινωνίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προκειμένου να συνεννοηθούν και να συνεργαστούν για να πετύχουν τον κοινό τους στόχο. Το λεξιλόγιο αυτό, προερχόμενο από τα παιχνίδια που παίζουν, είναι ενιαίο και κοινό για όλους, ενώ η χρήση τους εύκολα προσβάσιμη από όλα τα μέλη της ομάδας, έτσι ώστε να μπορεί η επαφή τους να γίνεται με τη χρήση του δικού τους κώδικα. Στην **Ερώτηση 9**: «Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;», οι περισσότεροι ερωτηθέντες απήντησαν τις φράσεις «GG», «LoL» και «YOLO», όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 21 που ακολουθεί:

**Πίνακας 21. Συνηθισμένες φράσεις.**

Συνηθισμένες φράσεις	Ερωτώμενοι	%
GG	10	100
LoL	9	90
YOLO	9	90



Οι πιο κοινές λέξεις, «GG» με ποσοστό 100%, «LoL» με ποσοστό 90% και «YOLO» με ποσοστό 90% επίσης, αποδεικνύουν ότι υπάρχουν όροι και ορολογίες στη γλώσσα των gamers, οι οποίοι αφορούν σε όλα τα παιχνίδια και χρησιμοποιούνται κοινά, έχοντας το ίδιο σημασιολογικό περιεχόμενο.

Στην **Ερώτηση 10**: «Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίκτες σας;», οι ερωτηθέντες ηλικίας 31 και 33 ετών, καθώς και 12 ετών απάντησαν αρνητικά. Αρνητικά απάντησε και ο ερωτηθείς αγρότης ηλικίας 24 ετών. Οι υπόλοιποι ερωτηθέντες απάντησαν καταφατικά, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 22 που ακολουθεί:

**Πίνακας 22. Χρόνος χρήσης λεξιλογίου.**

Χρήση	Ερωτώμενοι	%
Μόνο εντός παιχνιδιού	4	40
Και εκτός παιχνιδιού	6	60

Οι μεγαλύτερες ηλικίες απάντησαν ότι δεν τις χρησιμοποιούν εκτός του παιχνιδιού, σε αντίθεση με τις μικρότερες, οι οποίες τις χρησιμοποιούν και στην πραγματική τους ζωή. Από τα αποτελέσματα της έρευνας αποδεικνύεται ότι όσο μικρότερης ηλικίας είναι ο gamer, τόσο πιο διασκεδαστική βρίσκει τη χρήση της διαδικτυακής αυτής διαλέκτου και στην πραγματική ζωή, καθώς τον ενθουσιάζει η ιδέα ότι μόνο αυτός και η παρέα του με κοινό ενδιαφέρον το gaming μπορεί να αντιληφθεί το περιεχόμενο των λέξεων αυτών. Αντίθετα, οι μεγαλύτερες ηλικίες, έχοντας αποκτήσει τη σχετική απαιτούμενη ωριμότητα, απάντησαν με σαφήνεια ότι ο κώδικας αυτός επικοινωνίας και το λεξιλόγιό του σχετίζονται αποκλειστικά με την ενασχόληση με το gaming και χρησιμεύουν σε αυτό και στην αλληλεπίδραση μεταξύ των παιχτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στην **Ερώτηση 11**: «Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;», 3 εκ των ερωτηθέντων, ηλικίας 31, 24 και 12 ετών

απήντησαν ότι αδιαφορούν, ενώ οι υπόλοιποι ερωτηθέντες απήντησαν ότι ρωτούν να μάθουν τι σημαίνει ο άγνωστος γι' αυτούς όρος, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 23 που ακολουθεί:

**Πίνακας 23. Αντίδραση σε άγνωστο όρο.**

Αντίδραση	Ερωτώμενοι	%
Αδιαφορία	3	30
Ερώτηση να μάθουν τη σημασία	7	70

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων απήντησε ότι ρωτάει να μάθει τι σημαίνει η άγνωστη γι' αυτούς λέξη. Από τα αποτελέσματα της έρευνας αποδείχτηκε ότι η γλώσσα που χρησιμοποιούν οι gamers κρατά το ενδιαφέρον των ομιλητών της. Πρόκειται για μία ζωντανή γλώσσα, η οποία οδηγεί τους χρήστες στην αναζήτηση των άγνωστων όρων, έτσι ώστε να μπορούν να αντιληφθούν τη χρησιμότητά τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς και να τους χρησιμοποιήσουν και οι ίδιοι, αν χρειαστεί.

Στην **Ερώτηση 12:** «Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;», η πλειοψηφία των ερωτηθέντων απάντησε αρνητικά, ενώ μόλις ο ερωτηθείς ηλικίας 31 ετών και ο ερωτηθείς αγρότης ηλικίας 24 ετών απήντησαν όχι δεν τους νοιάζει ή ότι είναι θετικοί σε μία τέτοια περίπτωση αντίστοιχα, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 24 που ακολουθεί:

**Πίνακας 24. Χρήση κώδικα από τρίτους.**

Χρήση κώδικα από τρίτους	Ερωτώμενοι	%
Όχι	8	80
Αδιαφορία	2	20

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων απάντησε αρνητικά. Από την απάντηση αυτή συνάγεται ότι οι gamers, τη γλώσσα που χρησιμοποιούν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και συνακόλουθα, τον κώδικα επικοινωνίας τους, τα θεωρούν

«προνόμιά» τους, τα οποία αρνούνται να στερηθούν ή να μοιραστούν με τρίτους. Η στάση τους αυτή θα μπορούσε να επιχειρηματολογηθεί ότι προέρχεται από τις ώρες και τον κόπο που έχουν δαπανήσει για να μάθουν τη γλώσσα αυτή. Έτσι, από τον χρήστη της γλώσσας αυτής απαιτούν να αφιερώσει τον ίδιο χρόνο και κόπο, προκειμένου να κάνει χρήση του «προνομίου» τους αυτού.

Στην **Ερώτηση 13:** «Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;», 3 εκ τους ερωτηθέντες, ηλικίας 31, 26 και 24 ετών απήντησαν ότι ο κώδικας αυτός τους εξυπηρετεί μόνο στο παιχνίδι και ότι δεν επιθυμούν να τον χρησιμοποιούν στην υπόλοιπη ζωή τους. Οι υπόλοιποι ερωτηθέντες απήντησαν ότι θα ήθελαν να τον διατηρήσουν και εκτός παιχνιδιού, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 25 που ακολουθεί:

**Πίνακας 25. Διατήρηση στην πραγματική ζωή του κώδικα.**

Διατήρηση στην πραγματική ζωή	Ερωτώμενοι	%
Ναι	7	70
Όχι	3	30

Οι απόψεις διίστανται. Το 30% των ερωτηθέντων απήντησε ξεκάθαρα ότι η γλώσσα αυτή εξυπηρετεί μόνο τους σκοπούς του παιχνιδιού και για το λόγο αυτό, δεν έχει καμία χρησιμότητα εκτός παιχνιδιού. Το 70%, όμως, απήντησε ότι επιθυμεί να διατηρήσει αυτή τη διάλεκτο και εκτός παιχνιδιού.

Από τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτει ότι η πλειοψηφία των gamers βρίσκουν ενδιαφέρουσα τη χρήση της γλώσσας αυτής στην πραγματική τους ζωή. Τόσο κατά τη συζήτηση μεταξύ τους για τα παιχνίδια που παίζουν, όσο και για άλλες κοινές ενασχολήσεις τους, χρησιμοποιούν τους σχετικούς όρους, καθώς αντιπροσωπεύουν έναν ξεχωριστό κώδικα επικοινωνίας γι' αυτούς, στον οποίο δεν μπορούν να συμμετέχουν τρίτοι. Ο κώδικας επικοινωνίας τους προκαλεί την αίσθηση της μοναδικότητας σε αυτούς και της ξέχωρης θέσης τους στην κοινωνία.

Στην **Ερώτηση 14:** «Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;», σχεδόν όλοι οι ερωτηθέντες απήντησαν ότι ο κώδικας έχει παραμείνει ο ίδιος, πλην ενός ερωτηθέντος, ηλικίας 33 ετών, ο οποίος απήντησε ότι

σε βάθος χρόνου έχουν υπάρξει τροποποιήσεις και προσθήκες στον κώδικα που χρησιμοποιείται, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 26 που ακολουθεί:

**Πίνακας 26. Διαφοροποίηση κώδικα.**

Διαφοροποίηση	Ερωτώμενοι	%
Ναι	1	10
Όχι	9	90

Οι περισσότεροι ερωτηθέντες απήντησαν ότι δε διακρίνουν καμία διαφορά. Από την έρευνα προέκυψε ότι, παρά τη συνεχή ανανέωση των παιχνιδιών και των προδιαγραφών τους, η γλώσσα των gamers παραμένει μία σταθερή διαδικτυακή διάλεκτος που δεν αλλάζει. Υφίσταται τροποποιήσεις, ζυμώσεις και μικρές αλλαγές, οι οποίες, όμως, δεν είναι ικανές να χαρακτηριστούν ως κομβικές για την αλλαγή ολόκληρης της συγκεκριμένης γλώσσας.

Τέλος, στην **Ερώτηση 15**: «Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;», όλοι οι ερωτηθέντες απήντησαν ότι είναι διασκεδαστικό να παίζεις και ότι αξίζει να μάθεις τον κώδικα επικοινωνίας που δημιουργείται μέσα από τα διαδικτυακά παιχνίδια, καθώς βοηθά στη συνεννόηση και στη συνεργασία και συνεπώς, στην καλύτερη διασκέδαση, όπως εμφανίζεται στον Πίνακα 27 που ακολουθεί:

**Πίνακας 27. Συμβουλή σε νέο gamer.**

Συμβουλή	Ερωτώμενοι	%
Να μάθει το ειδικό λεξιλόγιο	10	100

Όλοι οι ερωτηθέντες απήντησαν ότι είναι διασκεδαστικό να παίζεις και ότι αξίζει να μάθεις τον κώδικα επικοινωνίας που δημιουργείται μέσα από τα διαδικτυακά παιχνίδια, καθώς βοηθά στη συνεννόηση και στη συνεργασία και συνεπώς, στην καλύτερη διασκέδαση. Από την κοινή αυτή απάντηση συνάγεται ότι το gaming αποτελεί μία άκρως διασκεδαστική ασχολία για όλους του παίκτες, την οποία μάλιστα ενθαρρύνουν και στους τρίτους. Η εκμάθηση της γλώσσας που χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών αυτών είναι ευχάριστη διαδικασία,

καθώς συνδυάζεται με το παιχνίδι και την ομαδικότητα. Για το λόγο αυτό, όλοι οι ερωτηθέντες είναι θετικοί στην εκμάθηση του λεξιλογίου του gaming και της αφιέρωσης χρόνου για το σκοπό αυτό από τον αρχάριο gamer.

## 6. Συμπεράσματα- Προτάσεις

Η ποιοτική διερεύνηση του ειδικού λεξιλογίου των gamers έδωσε ενδιαφέροντα αποτελέσματα, τα οποία μπορούν να οδηγήσουν στη διατύπωση εξίσου ενδιαφερόντων συμπερασμάτων.

Αρχικά, όσον αφορά στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα, η έρευνα έδειξε ότι πρόκειται για όρους και ορολογίες κυρίως της αγγλικής γλώσσας, μονολεκτικούς, δίλεκτους, τρίλεκτους και τετράλεκτους, άλλοτε σύνθετες, άκλιτες ή παράγωγες λέξεις και άλλοτε συντομογραφίες και ακρωνύμια, όροι οι οποίοι ερμηνεύονται συνήθως με τη σημασία που έχουν στην αγγλική γλώσσα, προσαρμοσμένη, όμως, στο ειδικό περιβάλλον των διαδικτυακών παιχνιδιών, έτσι ώστε σημασιολογικά να ερμηνεύεται μεταφορικά και να ανταποκρίνονται στις ειδικές συνθήκες επικοινωνίας και συνεννόησης μεταξύ των gamers. Αρκετοί όροι είναι ελληνικοί, οι οποίοι επίσης χρησιμοποιούνται μεταφορικά ως προς τη σημασία τους. Ένα ποσοστό, επίσης, προκύπτει από την σημασιολογική παραποίηση των λέξεων της κοινής γλώσσας. Το λεξιλόγιο των gamers είναι ιδιαίτερο. Χαρακτηρίζεται από ένα συνονθύλευμα γλωσσικών όρων, ποικίλης προέλευσης, οι οποίοι χρησιμοποιούνται άλλοτε το ίδιο από όλους τους παίκτες και άλλοτε, έχοντας λάβει επιρροές από τη μητρική γλώσσα των παιχτών, μεταφέροντας με λατινικούς χαρακτήρες την προφορά των λέξεών τους, όπως για παράδειγμα οι Έλληνες gamers χρησιμοποιούν τους όρους *eliwsa*, *noumbas*, *OTK* (*oti kalytero*), κ.ά.

Ειδικότερα, προέκυψε ότι ένα αξιόλογο ποσοστό των gamers είναι ανήλικοι παίκτες, που βρίσκουν ευχάριστη την ενασχόληση αυτή και συνεπώς, διευκολύνονται να αφιερώνουν χρόνο στα διαδικτυακά παιχνίδια. Όσον αφορά στα αποτελέσματα του πρώτου ερευνητικού ερωτήματος σχετικά με τα γλωσσικά στοιχεία που εμπεριέχει το ειδικό λεξιλόγιο των gamers, αποδείχτηκε ότι σχεδόν όλοι οι gamers χρησιμοποιούν την εξειδικευμένη ορολογία, είτε είναι αγγλικής είτε άλλης προελεύσεως, προκειμένου να επικοινωνήσουν μεταξύ τους. Γίνεται συχνότερη χρήση συγκεκριμένων όρων, όπως για παράδειγμα, η λέξη «GG» (*Good Game*), που χρησιμοποιείται σε κάθε παιχνίδι, ή η λέξη «LoL» (*Laugh out Loud*), η οποία χρησιμοποιείται σε κάθε περίπτωση, όταν πρόκειται για κάτι πολύ αστείο και διασκεδαστικό.

Επίσης, από την έρευνα προέκυψε ότι η πλειοψηφία των λέξεων είναι δάνεια από την αγγλική. Έτσι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε παίχτη και ως προς ένα μεγάλο μέρος της, είναι διεθνής. Χρησιμοποιούνται και δάνεια από την ελληνική ή άλλες τοπικές διαλέκτους. Ορισμένες φορές προκύπτει ήπια παραποίηση των όρων των κοινών γλωσσών, ενώ σε μικρότερο, αλλά εξίσου αισθητό βαθμό, οι gamers δημιουργούν και δικές τους ορολογίες του παιχνιδιού, ωστόσο, όλες προσαρμοσμένες στη γλώσσα των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Οι συνηθέστερες φράσεις που χρησιμοποιούνται για τον προγραμματισμό των επόμενων παιχνιδιών μεταξύ των gamers είναι «GL HF», που σημαίνει «Good Luck Have Fun», «Καλή Τύχη Να Περάσεις Καλά», καθώς και «YOLO», που σημαίνει «You Only Live Once», «Μία Φορά Μόνο Ζεις» (Διασκέδασέ το). Αντίστοιχα, η πιο συνηθισμένη έκφραση για να αποχωρήσει ο gamer από το παιχνίδι είναι η «GL Next Game», που σημαίνει «Καλή Τύχη Επόμενο Παιχνίδι». Όταν δε, ο gamer επιθυμεί να αρχίσει ένα ομαδικό παιχνίδι, χρησιμοποιεί τη λέξη «Objective», που αφορά στη στρατηγική και στις κινήσεις της ομάδας για το επερχόμενο παιχνίδι και τη λέξη «Spawn», που σχετίζεται με το σημείο εκκίνησης της ομάδας και του παιχνιδιού. Για την οργάνωση της ομάδας, χρησιμοποιούνται οι όροι «Objective», «Spawn» και «Kill» και αφορούν σε οποιοδήποτε παιχνίδι. Επίσης, ο μοναδικός όρος που υποδηλώνει την εγγραφή στο παιχνίδι είναι η φράση «log in», η οποία σημαίνει «εγγραφή» στα Αγγλικά.

Από τα ως άνω αποτελέσματα προκύπτει ότι υπάρχουν συγκεκριμένες ορολογίες που χρησιμοποιούνται από τους gamers και υποδηλώνουν συγκεκριμένες ενέργειες σε όλα τα παιχνίδια. Οι ορολογίες αυτές έχουν έναν ενιαίο χαρακτήρα τις περισσότερες φορές, καθόσον η σημασία τους ανταποκρίνεται σε όλων των ειδών τα παιχνίδια. Παρατηρείται, επίσης, μία λακωνικότητα στη χρήση των όρων του ειδικού λεξιλογίου, καθόσον οι χρήστες προτιμούν να τους παραθέτουν μονολεκτικά ή με σύντομες φράσεις και όχι αναπτύσσοντάς τους σε παραγράφους ή προτάσεις. Τέλος, σε πολλές περιπτώσεις, δεδομένης της συχνής γραπτής επικοινωνίας μεταξύ των gamers, χρησιμοποιούνται τα αρχικά των λέξεων σε συντομογραφίες.

Τέλος, η έρευνα απέδειξε ότι σχεδόν όλοι οι παίχτες του gaming χρησιμοποιούν συνέχεια την ειδική ορολογία και ότι, μέσω της χρήσης του ειδικού λεξιλογίου, εκφράζουν καθημερινές σκέψεις και απόψεις επικοινωνίας και διασκέδασης μεταξύ τους. Πολλοί εξ αυτών χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο

λεξιλόγιο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να εκφράσουν μία πιο σοβαρή σκέψη σχετικά με την έκβαση του παιχνιδιού ή την επίλυση ενός προβλήματος.

Συνεπώς, η ειδική αυτή διάλεκτος, στην πλειοψηφία της δανείζεται όρους της αγγλικής γλώσσας ή της ελληνικής για τους Έλληνες gamers και μεταφέρει το νόημά τους στον κόσμο των διαδικτυακών παιχνιδιών, συμβάλλοντας στην επικοινωνία των παιχτών. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μέσω της παραποίησης ή της σύνδεσης δύο ή περισσότερων όρων, δημιουργεί το δικό της ειδικό λεξιλόγιο, χρήσιμο για την μεταξύ τους επικοινωνία και συνεννόηση.

Περαιτέρω, όσον αφορά στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, σχετικά με τον τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των gamers και τη χρησιμότητα αυτού στην καθημερινότητά τους, αποδείχτηκε ότι το ειδικό λεξιλόγιο των gamers έχει ενωτικό χαρακτήρα, αφού φέρνει κοντά παίκτες διαφορετικής προέλευσης, καταγωγής, μορφωτικού επιπέδου, ηλικίας, εργασιακής απασχόλησης κ.ά. Χαρακτηρίζει μία ολόκληρη φιλοσοφία των παιχτών, εκείνη του ξεχωριστού τρόπου επικοινωνίας τους, τον οποίο θεωρούν ως «προνόμιό» τους. Για να τον αποκτήσουν έχουν δαπανήσει ατελείωτες ώρες στον υπολογιστή, σε συνδυασμό με επίπονο κόπο και προσπάθεια. Για το λόγο αυτό, δεν επιθυμούν να μάθουν το ειδικό λεξιλόγιο τρίτοι, οι οποίοι δεν έχουν ασχοληθεί και κοπιάσει το ίδιο στον κόσμο του gaming. Η εφαρμογή του στην καθημερινότητα είναι συνήθης και οδηγεί σε μία άτυπη αλλά ξεχωριστή συνεννόηση των συνομιλητών, η οποία τους προκαλεί την αίσθηση της μοναδικότητας και της προσωπικής καταξίωσης. Έτσι, συναντάμε συχνά νεαρούς να μιλούν τη διάλεκτο αυτή και στην πραγματική καθημερινή τους ζωή, καθόσον σε συναντήσεις τους, συχνά μπορεί να αναφερθούν στην κοινή ενασχόλησή τους με το gaming ή σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού, το οποίο είναι πρόσφορο για τη χρήση του λεξιλογίου της ειδικής διαλέκτου.

Η έρευνα απέδειξε ότι όλοι οι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών γνωρίζουν καλά να χειρίζονται την τεχνολογία και το διαδίκτυο. Επίσης, η δραστηριότητα και των αδερφών είναι πολύ πιο πιθανό να οδηγήσουν τον παίκτη στην ενασχόληση με το gaming. Τέλος, οι περισσότεροι gamers ξεκίνησαν να ασχολούνται με αυτού του είδους την ενασχόληση στην εφηβεία και τούτο διότι, στην ηλικία αυτή θεωρείται ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική απασχόληση περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη ηλικία. Όλοι όσοι ασχολήθηκαν τότε με το gaming και το βρήκαν ενδιαφέρον, συνέχισαν να παίζουν και μεταγενέστερα σε μεγαλύτερη ηλικία.



Η πλειοψηφία των παιχτών επιλέγει να παίζει κυρίως ομαδικά παιχνίδια δράσης ή στρατηγικής, καθόσον με τα σύγχρονα γραφικά, δομημένα περιβάλλοντα και έξυπνες πλοκές, προσελκύουν όλων των ειδών τους χρήστες. Αφιερώνουν αξιόλογο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους στο gaming, είτε αφορά αποκλειστικά μόνο στη διασκέδασή τους, είτε και στη βελτίωση των δεξιοτήτων τους και στην κατάκτηση ανώτερων επιπέδων του παιχνιδιού. Η συμμετοχή στα διαδικτυακά παιχνίδια ανθρώπων του φιλικού περιβάλλοντος των παιχτών σηματοδοτεί ένα άμεσο αντίκτυπο και στον ίδιο τον παίκτη, ο οποίος επηρεάζεται από αυτό και συμπαρασύρεται. Σε κάθε περίπτωση, αποδείχτηκε ότι το διαδικτυακό παιχνίδι, ως απομείνσα δραστηριότητα του παρελθόντος, αποτελεί μία ενασχόληση «χαλάρωσης» από την απαιτητική καθημερινότητα.

Περαιτέρω, η έρευνα απέδειξε ότι οι μεγαλύτερες ηλικίες δεν χρησιμοποιούν την ειδική ορολογία εκτός του παιχνιδιού, σε αντίθεση με τις μικρότερες, οι οποίες την χρησιμοποιούν και στην πραγματική τους ζωή, καθόσον βρίσκουν πιο διασκεδαστική τη χρήση της διαδικτυακής αυτής διαλέκτου. Οι μεγαλύτεροι χρήστες αντιλαμβάνονται ότι ο τρόπος αυτός επικοινωνίας και το λεξιλόγιό του σχετίζονται αποκλειστικά με την ενασχόληση με το gaming και χρησιμεύουν σε αυτό και στην αλληλεπίδραση μεταξύ των παιχτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Οι περισσότεροι παίκτες εκδηλώνουν ενδιαφέρον στις άγνωστες γι' αυτούς λέξεις, έτσι ώστε να μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν και οι ίδιοι, αν χρειαστεί. Υφίσταται τροποποιήσεις, ζυμώσεις και μικρές αλλαγές, οι οποίες, όμως, δεν είναι ικανές να χαρακτηριστούν ως κομβικές για την αλλαγή ολόκληρης της συγκεκριμένης γλώσσας.

Τέλος, όλοι οι gamers θεωρούν διασκεδαστικό να παίζεις και ότι αξίζει να μάθεις τον κώδικα επικοινωνίας που δημιουργείται μέσα από τα διαδικτυακά παιχνίδια, καθώς βοηθά στη συνεννόηση και στη συνεργασία και συνεπώς, στην καλύτερη διασκέδαση.

Άλλωστε, το ειδικό λεξιλόγιο των gamers χρήζει περαιτέρω έρευνας. Ως νέο λεξιλόγιο, που συναντώνται κυρίως σε άτομα νεαρής ηλικίας, έχει την ανάγκη περαιτέρω μελέτης και προσέγγισης. Σκόπιμο θα ήταν να μελετηθούν περισσότερο οι όροι του ειδικού λεξιλογίου, είτε είναι δάνεια είτε νέες λέξεις που δημιουργήθηκαν για χάρη του παιχνιδιού. Η μελέτη αυτή πρέπει να καταγραφεί σε διάφορες λίστες

(corpus), χωρισμένες ανά κατηγορίες και να αναλυθεί η σημασία που λαμβάνει ο κάθε όρος, καθόσον χαρακτηρίζονται από πολυσημαντότητα και πολυχρησία.

Όπως διάφορες έρευνες, έτσι και η παρούσα μελέτη επιχειρεί να αναδείξει σε ένα αξιόλογο βαθμό το ειδικό λεξιλόγιο των gamers και τη σημασιολογική του χρήση. Ωστόσο, λόγω των αναρίθμητων δανείων που χρησιμοποιούνται, παραπονημένων παράγωγων ή σύνθετων λέξεων, συνδυαστικά με τις νέες δημιουργηθείσες λέξεις, η μελέτη αυτή δεν μπορεί να καλύψει το σύνολο των γλωσσικών στοιχείων που εμπεριέχονται στο λεξιλόγιο αυτό. Μπορεί μόνο να προσεγγίσει τη μορφή και τα χαρακτηριστικά τους, ενδεχομένως να δώσει κάποια παραδείγματα και να αναφερθεί στις ιδιότητες ενδεικτικών όρων ή ανά ενδεικτικές κατηγορίες. Για το λόγο αυτό, πρέπει να μελετηθεί ενδελεχώς από ειδικούς γλωσσολόγους, όπως μελετάται κάθε άλλο ειδικό λεξιλόγιο που εμπεριέχει ορολογίες, όπως για παράδειγμα το επιστημονικό. Η μελέτη αυτή κρίνεται αναγκαία να αναδείξει με λεπτομέρεια κάθε μέρος του λόγου του ειδικού αυτού λεξιλογίου, κάθε όρο και τον τρόπο που χρησιμοποιείται (σε προτάσεις, μόνος, κ.ά), τη γραμματική αυτών, καθώς και τη σύνταξη που ακολουθείται.

Επίσης, αξίζει να επισημανθεί ότι σε μεταγενέστερες της παρούσας έρευνες, οι μελετητές πρέπει να προσέξουν να αποφύγουν τη δημιουργία σφαλμάτων με την προσέγγιση του ειδικού λεξιλογίου των gamers ως απλή «αργκό» συνεννόησης μεταξύ των παιχτών, προκύπτουσας από κοινές γλώσσες. Ιδιαίτερη προσοχή, επίσης, πρέπει να δοθεί στην υιοθέτηση των μεθοδολογικών στοιχείων, τα οποία δεν πρέπει να περιορίζονται στο ρόλο που διαδραμάτισαν στην έρευνα που διεξήχθη (θετικό ή αρνητικό), αλλά πρέπει να αναλυθούν σφαιρικά, με βάση το ρόλο που παίζουν στο σύνολο του σκοπού που εξυπηρετούν.

Η παρούσα έρευνα ανέδειξε την ιδιαιτερότητα και το μέγεθος του ειδικού λεξιλογίου των gamers, καθόσον πρόκειται για κανονική διάλεκτο που χαρακτηρίζει μία μερίδα της κοινωνίας. Η προσέγγιση αυτή δεν έχει γίνει με τον ίδιο τρόπο σε παρελθοντικές έρευνες, αν και πολλές τη χαρακτηρίζουν ως κοινωνιόλεκτο. Η παρούσα προσέγγιση, συνδυαστικά με τις προγενέστερες αυτής, καταλήγουν στο κοινό σημείο της εξειδικευμένης ορολογίας που χρησιμοποιεί το ειδικό λεξιλόγιο των gamers, θέτοντας βάσεις συμφιλίωσης των αποτελεσμάτων τους και επαρκούς τεκμηριωμένης εμπιστοσύνης μεταξύ τους.

Στην παρούσα έρευνα, πλην των λοιπών αποτελεσμάτων, εντύπωση προκάλεσαν τα δεδομένα που ελήφθησαν σχετικά με τη χρήση της ειδικής γλώσσας των gamers κατ' εξοχήν από ανηλίκους, μαθητές γυμνασίου ή λυκείου, σε μεγαλύτερο βαθμό από φοιτητές. Η εντύπωση αυτή στηρίζεται ως επί το πλείστον στην άποψη ότι οι μαθητές, λόγω των μαθητικών τους υποχρεώσεων, διαθέτουν πολύ πιο περιορισμένο ελεύθερο χρόνο από τους φοιτητές για να παίζουν gaming. Χρήζει, λοιπόν, περαιτέρω έρευνας και ενδεχομένως επανάληψης το ζήτημα της ηλικίας των gamers, προκειμένου να κατοχυρωθεί η σταθερότητα του αποτελέσματος της παρούσας έρευνας και να προσεγγιστεί καλύτερα η μερίδα των ατόμων που χρησιμοποιεί την ειδική αυτή γλώσσα, τόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όσο και στην πραγματική του ζωή. Ο προβληματισμός του παρόντος ζητήματος προέκυψε λόγω του μικρού δείγματος των ερωτηθέντων της παρούσας έρευνας, το οποίο, αν και τυχαίο, αποτελούνταν στο μεγαλύτερο μέρος του από ανηλίκους. Για το λόγο αυτό, η παρούσα μελέτη αποτελεί πρόταση για έρευνα και όχι ολοκληρωμένη έρευνα. Σε κάθε περίπτωση, ενδέχεται το αποτέλεσμα της παρούσας πρότασης να παρουσιάζει μία πραγματική ανακάλυψη ως προς το ζήτημα αυτό.

Συνεπώς, η γλώσσα των gamers αποτελεί ένα εξειδικευμένο λεξιλόγιο, το οποίο χαρακτηρίζει μία νέα ειδική διάλεκτο, που απηχεί σε αξιόλογο μερίδιο της κοινωνίας, γι' αυτό και από πολλούς έχει χαρακτηριστεί ως κοινωνιόλεκτος. Επίσης, εγκαθιδρύει μία νέα στάση σχετικά με την επικοινωνία των χρηστών των διαδικτυακών παιχνιδιών, ενώ εγκαινιάζει έναν καινούριο τρόπο συνεννόησης, ιδιαίτερα μεταξύ των νεαρότερων ηλικιών. Πρέπει, λοιπόν, να ερευνηθεί ακόμη περισσότερο, πιο επισταμένα και να αναλυθεί ως προς όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά της.

## Βιβλιογραφία

### Ελληνόγλωσση

Ανδρουλάκης, Γ. (2015). *Κοινωνιογλωσσολογία: σημειώσεις πανεπιστημιακών παραδόσεων*.

Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Γούτσος, Δ. (2006). Ανάπτυξη λεξιλογίου: από το βασικό στο προχωρημένο επίπεδο.

Στο Δ. Γούτσος, Μ. Σηφιανού & Α. Γεωργακοπούλου, *Η Ελληνική ως Ξένη Γλώσσα: Από τις Λέξεις στα Κείμενα*. Αθήνα: Πατάκης, 13-96.

Δαργωνάκη, Σ. (2015). *Επαγγελματικό Gaming και η Έμφυλη Ταυτότητα του Επαγγελματία Παίχτη*. Διπλωματική Εργασία. Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών. Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού. Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στην «Πολιτιστική Διαχείριση». Ανακτήθηκε από  
file:///C:/Users/user/Downloads/41PMS\_POL\_DIA\_DargonakiSt.pdf [10 Ιουλ 2021].

Ευαγγελίου, Μ. (2009). *Ηλεκτρονικά παιχνίδια- Επιδράσεις στα παιδιά*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.

Ιωσηφίδης, Θ. (2008). *Ποιοτικές μέθοδοι έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες*. Αθήνα: Κριτική.

Ιωσηφίδης, Θ. (2017). *Ποιοτικές Μέθοδοι Έρευνας και Επιστημολογία των Κοινωνικών Επιστημών*. Αθήνα: Εκδόσεις Τζιόλας. ISBN13 9789604186792.

Κατσαλήρου, Α. (2017). Το ακαδημαϊκό λεξιλόγιο στη διδασκαλία της ελληνικής για ακαδημαϊκούς σκοπούς. Διδακτορική Διατριβή. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Φιλολογίας, Τομέας Γλωσσολογίας. Ανακτήθηκε από <https://ikee.lib.auth.gr/record/289836/files/GRI-2017-19401.pdf> [28 Ιουλ 2021].

Μακρής, Ε. (2009). Τα κίνητρα και η αποκλίνουσα συμπεριφορά των παικτών στο πλαίσιο των διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων μαζικής συμμετοχής: μια μελέτη περίπτωσης. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ψυχολογίας.

- Ανακτήθηκε από <http://invenio.lib.auth.gr/record/115384/files/makris.pdf?version=1> [18 Ιουν 2021].
- Μαυρομάτη, Μ. (2010). Τα βιντεοπαιχνίδια ως εργαλεία μάθησης. Εκπαιδευτικό Δίκτυο Ενημέρωσης AlfaVita. Ανακτήθηκε από [http://www.alfavita.gr/artra/art6\\_6\\_10\\_1802.php](http://www.alfavita.gr/artra/art6_6_10_1802.php) [18 Ιουν 2021].
- Νικολή, Μ. (2016). Το φαινόμενο του Gaming στην Ελλάδα. Άρθρο δημοσιευμένο στην ιστοσελίδα Goethe-Institut, Griechenland. Ανακτήθηκε από <https://www.goethe.de/ins/gr/el/m/kul/mag/20867543.html> [12 Ιουλ 2021].
- Ξυδόπουλος, Γ. (2016). *Λεξικολογία*. Αθήνα: Πατάκης. Πατσιούδη, Α. (2020). Ψηφιακά παιχνίδια. Ορισμός, χαρακτηριστικά, κατηγορίες. Άρθρο δημοσιευμένο στην ιστοσελίδα Αθηνοδρόμιο. Ανακτήθηκε από <http://www.athinodromio.gr> [15 Ιουλ 2021].
- Πατσιούδη, Α. (2020). Το λεξικό του ψηφιακού παιχνιδιού: Όροι και ακρώνυμα. Αξιολόγηση και είδη παιχνιδιών. Άρθρο δημοσιευμένο στην ιστοσελίδα Αθηνοδρόμιο. Ανακτήθηκε από <http://www.athinodromio.gr> [15 Ιουλ 2021].
- Τάσση, Μ. (2006). *Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις*. Εισήγηση που παρουσιάστηκε στο Συμπόσιο με θέμα «Το παιδί και το παιχνίδι». Χίος.
- Σημασία Παίχτη, (2021). Σημασία Παίχτη (Τι είναι, έννοια και ορισμός)- Αγγλικές εκφράσεις- 2021). Ανακτήθηκε από <https://gr.encyclopedia-titanica.com/significado-de-gamer> [3 Ιουλ 2021].
- Σταλίκας, Α. (2011). *Μέθοδοι Έρευνας στην κλινική ψυχολογία*. Αθήνα: Τόπος.
- Φλουρής, Ι. (1984). Τεχνολογία και Εκπαίδευση. Γ' Διεθνές Παιδαγωγικό Συνέδριο Οξφόρδη Ακαδημία Κρήτης, Αθήνα: Παιδαγωγική Εταιρεία Ελλάδος.
- Φλώρος, Γ. (χ.χ). 7 θετικά που προσφέρουν τα video games. Άρθρο δημοσιευμένο στο e-parenting. Ανακτήθηκε από <https://www.e-parenting.gr/articles/7-thetika-royn-prosferoy-n-ta-video-games> [8 Ιουλ 2021].
- Φραντζή, Κ. & Μακαριάδης, Ε. (2004). Κατασκευή και χρήση σωμάτων κειμένων γλωσσών για ειδικούς σκοπούς. Η εφαρμογή στην ελληνική γλώσσα. *Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα*, 24, 764-774.
- Χριστοφίδου, Α. (επιμ.). (2009). *Δελτίο Επιστημονικής Ορολογίας και Νεολογισμών 9-10*. Αθήνα: Ακαδημία Αθηνών.

Χρήστου, Ι. (2009). *Παιδί και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι*. Αθήνα. Ταξιδευτής.

### Ξενόγλωσση

Apperley, T. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* 37(1):6-23. DOI:10.1177/1046878105282278.

Babbie, E., (2011). Εισαγωγή στην Κοινωνική Έρευνα. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική. ISBN13 9789605862381.

Barefoot, H. (2013). In Defense of the Casual Gamer. *Escapist magazine*. Retrieved from the original [28 Jul 2021].

Becker, K. (2005). How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Ανακτήθηκε από <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.23299.pdf> [2 Ιουλ 2021].

Benson, P., & Chik, A. (2011). Towards a more naturalistic CALL: Video gaming and language learning. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 1(3), 1–13.

Bryman, A., (2012). *“Social Research methods”*. 4<sup>th</sup> edition. Oxford: Oxford University Press.

Cabré, M. T. (1999). *Terminology: Theory, Methods, and Applications*. Amsterdam: John BenJamins.

Chik, A. (2011). Learner autonomy development through digital gameplay. *Journal of Digital Culture & Education*, 3(1), 30–45.

Chik, A. (2012). Digital gameplay for autonomous foreign language learning: Gamers’ and language teachers’ perspectives. In H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching* (pp. 95– 114). London, UK: Palgrave Macmillan.

Chik, A. (2014). Digital Gaming and Language Learning: Autonomy and Community. *Language Learning & Technology*, June 2014, Volume 18, Number 2, pp. 85– 100. Ανακτήθηκε από <http://lt.msu.edu/issues/june2014/chik.pdf> [15 Ιουλ 2021].

Chikhani, R. (2015). The History Of Gaming: An Evolving Community. Article published in [techcrunch.com](http://techcrunch.com). Ανακτήθηκε από

- [https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAABsfsMyzjBS5zQ0PAeF1C\\_4MjdfKmkCHEUGQT21fM-Yy74rjS1reQcus4WtwRPqFrklW-ysUixlOpDnRC1N4n2wgZ1lZmWc68ViO\\_qjfeKSpGZpGIFkAyLbkXQoRuXhpyU2wwH82bd651FLjyx3m0XtJiBrKsPzBwMnj2CHEBtIW](https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAABsfsMyzjBS5zQ0PAeF1C_4MjdfKmkCHEUGQT21fM-Yy74rjS1reQcus4WtwRPqFrklW-ysUixlOpDnRC1N4n2wgZ1lZmWc68ViO_qjfeKSpGZpGIFkAyLbkXQoRuXhpyU2wwH82bd651FLjyx3m0XtJiBrKsPzBwMnj2CHEBtIW) [28 Ιουλ 2021].
- Chung, T. & Nation, P. (2003). Technical vocabulary in specialised texts. *Reading in a Foreign Language*, 15 (2), 103-116.
- Clark, N. (2006). Are Games Addictive? *The State of the Science. Gamasutra - The Art & Business of Making Games*. Ανακτήθηκε από [http://www.gamasutra.com/view/feature/2575/are\\_games\\_addictive\\_the\\_state\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2575/are_games_addictive_the_state_of_.php) [18 Ιουν 2021].
- Cornillie, F., Thorne, S. L., & Desmet, P. (2012). *Digital games for language learning: From hype to insight?* *ReCALL*, 24(3), 243–256.
- Ernest, A. (2014). From Casual to Core: A Statistical Mechanism for Studying Gamer Dedication. *Gamasutra*. Retrieved from Gamasutra [25 Jul 2021].
- Farrell, P. (1990). A Lexical Analysis of the English of Electronics and a Study of Semitechnical Vocabulary (ERIC Document Reproduction Service ED 332 551). *CLCS Occasional Paper No. 25*. Dublin: Trinity College.
- Gardner, D. (2007). Validating the construct of word in applied corpus-based vocabulary research: a critical survey. *Applied Linguistics*, 28, 241-265.
- Gardner, D., & Davies, M. (2013). A New Academic Vocabulary List. *Applied Linguistics*, 35(3), 305–327. [doi:10.1093/applin/amt015].
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about literacy and learning*. Revised and Updated Edition. USA: St. Martin's press
- Greenfield, P. M. (1984). *Mind and media: The effects of television, video games, and computers*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Οι παραπομπές γίνονται στην ελληνική μετάφραση: *Greenfield P.M., 1988. Μέσα ενημέρωσης και παιδί: οι επιπτώσεις της τηλεόρασης των βιντεοπαιχνιδιών και των κομπιούτερ*, Κουτσουμπός, Α. Ε. Αθήνα.
- Huizinga, J. (1983). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Αθήνα: Γνώση.



- Jon Siegel, S. (2013). Are you a mid-core gamer? . *joystiq.com*. Retrieved from the original [25 Jul 2021].
- Karsenti, T. & Bugmann, G. (2017). *Transforming education with Minecraft? Results of an exploratory study conducted with 118 elementary-school students*. Project: The video game Minecraft in education.
- Kayaalti, M. (2018). A Literature Review on the Impact of Online Games in Learning Vocabulary. *International Journal of Scientific and Research Publications*, Volume 8, Issue 2, February 2018 312. ISSN 2250-3153.  
Ανακτήθηκε από  
[https://www.researchgate.net/publication/337495039\\_A\\_Literature\\_Review\\_on\\_the\\_Impact\\_of\\_Online\\_Games\\_in\\_Learning\\_Vocabulary](https://www.researchgate.net/publication/337495039_A_Literature_Review_on_the_Impact_of_Online_Games_in_Learning_Vocabulary) [30 Ιουλ 2021].
- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). Use of Computer and Video Games in the Classroom. DBLP. *Conference: Digital Games Research Conference 2004*, 4-6 November 2004, University of Utrecht, The Netherlands.
- Krueger, R., A. & Casey, M., A. (2000). *Focus Groups. A Practical Guide for Applied Research (3rd Edition)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 206 pages, Volume 3, No. 4, Art. 28. ISBN 0-7619-2070-6.
- Martínez, I., Beck, S. & Panza, C. (2009). Academic Vocabulary in agriculture research articles: A corpus-based study. *English for Specific Purposes*, 28, 183-198.
- McCusker, K., and Guanydin, S., (2015). “*Perfusion*” [online]. Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on research. October, vol. 30, no. 7, pp. 537-542.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. (2004). A study of the most frequent word families in the British National Corpus. Στο P. Bogaards and B. Laufer (επιμ.), *Vocabulary in a Second Language. Selection, Acquisition and Testing*. John Benjamins, 3-13.
- Nation, I. S. P. & Webb, S. (2011). *Researching and Analysing Vocabulary*. Boston, MA: Heinle.
- Özkiraz, Kadir.(2015). *The Role of Games in Teaching Vocabulary to Fifth Graders*. Mersin.



- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001). Ανακτήθηκε από <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [5 Ιουλ 2021].
- Schorn, D. (2006). Fatal1ty. Article at CBS News. *Cbsnews.com*. Retrieved from the original [25 Jul 2021]. Yourgamecave.com team, (2021). *25 Different Types of Gamers – Who Do You Want to Be?*. Published in yourgamecave.com website. Retrieved from <https://www.yourgamecave.com/different-types-of-gamers/> [23 Jul 2021].
- Seidlhofer, Barbara. (2011). *Understanding English As A Lingua Franca*. Oxford: Oxford University Press.
- Vander Broek, A. (2009). Gamer Speak for Newbs. *Forbes*. Retrieved from the original [25 Jul 2021].
- Vásquez, G. C. & Ovalle, J. C. (2019). The Influence of Video Games on Vocabulary Acquisition in a Group of Students from the BA in English Teaching. *Gist Education and Learning Research Journal*. ISSN 1692-5777. No.19 (July - December, 2019). pp. 172-192. Ανακτήθηκε από <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-VideoGames-7763423.pdf> [28 Ιουλ 2021].
- Weber, R., P. (1990). *Basic Content Analysis*. Sage Publications, London. Ανακτήθηκε από <http://www.brighthub.com/videogames/mmo/articles/15224.aspx> [18 Ιουν 2021].
- Wilkins D. (1972). *Linguistics in language teaching*. Σελ.97. London: Arnold.
- Wirtz, B. (2021). *What Gamer Type Are You? Hardcore? Casual? Mobile? or Are You A Lit Bit of Everything?* Article published in game designing website. Retrieved from: <https://www.gamedesigning.org/gaming/gamer-types/> [25 Jul 2021].
- Yip, F.W.M., & Kwan, A.C.M.(2006). *Online vocabulary games as a tool for teaching and Learning English vocabulary*. Ανακτήθηκε από [wiki.umd.edu/teamill/images/9/9f/Vicki's\\_article](http://wiki.umd.edu/teamill/images/9/9f/Vicki's_article) [28 Ιουλ 2021].
- Zyda, M. (2005). From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. *Computer* 38(9):25 – 32. DOI:10.1109/MC.2005.297.

## Παραρτήματα

### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α. CORPUS ΤΟΥ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟΥ ΤΩΝ GAMERS

1. AAA (Triple A games): Τα παιχνίδια που απαιτούν υψηλό κοστολόγιο και προωθούνται πολύ μέσω του marketing.
2. Abuse: Η κατάχρηση πρακτικής που δίνει προνόμιο στο παιχνίδι.
3. Adds: Επιπρόσθετοι αντίπαλοι που εμφανίζονται τυπικά κατά τη διάρκεια μάχης με τον ισχυρό αντίπαλο.
4. Afk (away from keyboard) και BrB (be right back): Εκφράζεται από τον παίκτη που απομακρύνεται για λίγο από το παιχνίδι.
5. Aggro: Η ιδιότητα να προσελκύει τους αντιπάλους πάνω στο χαρακτήρα του παίκτη.
6. AoE (Area of Effect): Επιθέσεις ή δεξιότητες που επηρεάζουν μία συγκεκριμένη περιοχή.
7. Apalos: Ο παίχτης που δεν ξέρει καθόλου να παίζει.
8. Arxigos: Ο πιο δυνατός παίχτης στην Ελλάδα.
9. Assist: Ο παίχτης που βοηθά την ομάδα να λάβει νίκες.
10. Backdoor: Ύπουλο χτύπημα στη βάση του αντιπάλου.
11. Bad Manner: Οι παίχτες με κακούς τρόπους συμπεριφοράς.
12. Ban: Ο αποκλεισμός και η απαγόρευση συμμετοχής.
13. BG (Bad Game): Φράση των ηττημένων που εκνευρίστηκαν στο τέλος του παιχνιδιού για να εκφράσει το «κακό παιχνίδι».
14. BoA (Bind on Account): Αντικείμενα του παιχνιδιού που δεν μπορούν να μεταφερθούν στον χαρακτήρα άλλου παίκτη.
15. BoE (Bind on Equipment): Εξοπλισμός που δεν μπορεί να μεταφερθεί στον χαρακτήρα άλλου παίκτη.
16. Boomer: Εκφράζει κοροϊδία απέναντι σε στερεότυπα και παραδοσιακές απόψεις.

17. Boss: Οι ισχυροί αντίπαλοι, που συνήθως αντιμετωπίζονται στο τέλος της πίστας ή της αποστολής.
18. Bots: Οι αντίπαλοι που δεν είναι ανθρώπινοι παράγοντες, όπως για παράδειγμα ο υπολογιστής ή όταν ο παίχτης παίζει μόνος του; Ο παίχτης που παίζει εξαιρετικά πτωχά.
19. Bro: Η ονομασία του αρσενικού «φίλου» στο παιχνίδι.
20. Buff: Οτιδήποτε κάνει τον παίχτη πιο δυνατό για κάποιο διάστημα.
21. Bug: Ένα λάθος στον προγραμματισμό του παιχνιδιού, ή σσονος ή μεγάλης σημασίας, που μπορεί να επηρεάσει τη λειτουργία του ίδιου του παιχνιδιού.
22. Bullet Sponge: Ο αντίπαλος που λαμβάνει μία πολύ μεγάλη ποσότητα καταστροφικής ικανότητας για να σκοτώσει.
23. Bunnyhop: Όταν ο χαρακτήρας χοροπηδάει και δεν περπατάει ή τρέχει.
24. Caller: Ο παίχτης που παίρνει τις αποφάσεις για την ομάδα του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
25. Camping: Η κρυφή παραμονή του παίχτη σε μία περιοχή του παιχνιδιού, έτσι ώστε να αιφνιδιαστεί ο αντίπαλος, να σκοτωθεί και να κλέψει το θησαυρό του.
26. Carry: Η βοήθεια των συμπαιχτών για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους με τη χρήση των δεξιοτήτων του παίχτη.
27. Cast: Η περιγραφή όλων όσων συμβαίνουν στο παιχνίδι.
28. Casual: Ο παίχτης που παίζει μόνο για διασκέδαση και περιορισμένες ώρες.
29. CB/OB (Closed Beta/Open Beta): Ιδιωτικά/Δημόσια παιχνίδια που ακόμη βρίσκονται υπό ανάπτυξη.
30. Challenger: Κατάταξη που καθορίζει τη θέση του παίχτη στο παιχνίδι.
31. Chill: Η χαλάρωση και η απόλαυση του παιχνιδιού.
32. Chobo: Ο παίχτης που δεν έχει υψηλές αποδόσεις.
33. Clans: Ανεπίσημες και όχι επαγγελματικές ομάδες παιχτών που παίζουν μαζί.
34. Clown: Ο παίχτης που παίζει αστεία και δεν στοχεύει στη νίκη.
35. Clutch Play: Κίνηση που οδήγησε την ομάδα σε νίκη, αν και δεν είχε πιθανότητες.
36. Combo: Ο συνδυασμός πολλών σύνθετων κινήσεων για επιτυχές αποτέλεσμα.

37. Competitive: Είναι οι gamers που ασχολούνται με κάποιο παιχνίδι πολύ πιο σοβαρά από ό,τι πρέπει. Προπονούνται συνέχεια, συμμετέχουν σε τουρνουά και σκοπός τους είναι να γίνονται καλύτεροι.

38. Cooldown: Η περίοδος αναμονής για να επαναχρησιμοποιηθεί η ικανότητα του ήρωα στο παιχνίδι.

39. Crafting: Όταν ο παίχτης βελτιώνει ή φτιάχνει αντικείμενα στο παιχνίδι.

40. CS (Creep score): Το αποτέλεσμα των θανάτων των κατώτερων παιχτών από τον παίχτη.

41. CU ή CYA (See you): Τα λέμε, αντίο.

42. DC (DisConnect): Η αποσύνδεση από το παιχνίδι.

43. Diver: Ο παίχτης που μπαίνει στη βάση του αντιπάλου για να τον εξοντώσει, ακόμη και αν είναι βέβαιο ότι θα σκοτωθεί και ο ίδιος.

44. DIC (Downloadable Content): Επιπλέον στοιχεία που μπορούν να εγκατασταθούν επιπρόσθετα του κυρίως παιχνιδιού για τους χαρακτήρες, τα γραφικά, κ.ά.

45. Dope: Κάτι πολύ καλό και τέλειο.

46. DpS (Damage per Second): Η ζημιά που μπορεί να κάνει ένα όπλο ή μία επίθεση; Μία τάξη χαρακτήρων που προκαλεί ζημιά έναντι μίας άλλης.

47. DRM (Digital Rights Management): Εργαλεία που προστατεύουν τα δικαιώματα αντιγραφής του παιχνιδιού.

48. Dub: Η νίκη.

49. Dude: Φίλος, όπως αποκαλείται ο αρσενικός συμπαίχτης.

50. Dungeon: Ξεχωριστή περιοχή με τους δικούς της αρχηγούς και αντιπάλους.

51. Easter Eggs: Κρυμμένα μηνύματα ή φιγούρες στο παιχνίδι.

52. e-Sports: Η κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο competitive παίχτης, ο οποίος αγωνίζεται για έπαθλο και προβολή.

53. EZ (Easy): Ο πολύ «εύκολος» παίχτης που μπορεί ο οποιοσδήποτε να κερδίσει.

54. Farming: Η συλλογή ή συγκέντρωση αντικειμένων που κάνουν έναν παίχτη πιο δυνατό.

55. FB (First Beat): Το πρώτο θανατηφόρο χτύπημα στο παιχνίδι.

56. FC (Field Commander): Ο παίχτης που δίνει στρατηγικές οδηγίες στους συμπαίχτες του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

57. Feed: Ο παίχτης πεθαίνει συνέχεια, με αποτέλεσμα να χαρίζει νίκες στους αντιπάλους.

58. Feeder: Από την Αγγλική λέξη «τροφοδοτώ», είναι ο παίχτης που χάνει συνέχεια ζωές και έτσι, τροφοδοτεί την αντίπαλη ομάδα με πόντους και νίκες.

59. FF (ForFeit): Όταν ο παίχτης παραδίνεται.

60. First Person Shooter (FPS): Ένα παιχνίδι προσομοίωσης που παίζεται μέσα από τα μάτια του ήρωα (ο παίχτης παίζει και βλέπει το περιβάλλον του παιχνιδιού σαν να ήταν ο ίδιος ο ήρωας).

61. FoV (Field of Vision): Η ορατή περιοχή του παιχνιδιού γύρω από τον χαρακτήρα του παίχτη.

62. FpS (First Person Shooter): Ο εξαιρετικός παίχτης στα παιχνίδια προσομοίωσης με όπλα, ο οποίος κάνει τον παίχτη να νιώθει σαν να βλέπει το παιχνίδι και να το βιώνει μέσα από τα δικά του μάτια.

63. Frag: Το θανατηφόρο χτύπημα.

64. FTW (For The Win): Για τη νίκη, όταν κερδίζεται η αντίπαλη ομάδα.

65. FYI (For Your Information): Για τη δική σας ενημέρωση.

66. Gameathlon powered by Sprite: Η εμπειρία των τουρνουά, των happenings και των δώρων συμμετοχής.

67. Gank: Η ενέδρα στον αντίπαλο.

68. GB (Good Bye): Αντίο.

69. GG (Good Game): Φράση των ηττημένων στον αντίπαλο που κέρδισε, ότι αναγνωρίζουν ότι έπαιξε «καλό παιχνίδι».

70. GG NO RE (Good Game No Replay): Όταν ο αντίπαλος υποτιμάται και δεν αξίζει δεύτερη ευκαιρία.

71. Ggwp (Good game well played): Ο παίχτης που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάνει εντυπωσιακές και πετυχημένες κινήσεις.

72. GL HF (Good Luck Have Fun): Η ευχή για καλή τύχη και διασκέδαση στην αρχή του παιχνιδιού.

73. GL Next Game (Good Luck Next Game): Καλή τύχη, επόμενο παιχνίδι.

74. Glitch: Ένα μικρό πρόβλημα ή λάθος που εμποδίζει την ορθή λειτουργία από κάτι.

75. Goosebumps: Τα σημάδια που παρουσιάζονται στο δέρμα όταν ο παίχτης νιώθει κρύο, τρόμο ή ενθουσιασμό.
76. Gosu: Ο πολύ ικανός παίχτης.
77. Grind: Η μακρόχρονη προσπάθεια να επιτευχθεί κάτι δύσκολο ως μέρος μίας δουλειάς.
78. Hacks: Η ζαβολιά, το κλέψιμο λογισμικού κ.ά.
79. Headshot: Η βολή στο κεφάλι που προκαλεί ακαριαίο θάνατο.
80. Hello mate: Γεια σου φίλε.
81. HF (Have Fun): Καλά να περάσεις.
82. Hitscan: Τα όπλα των παιχνιδιών προσομοίωσης με όπλα, τα οποία χτυπούν αμέσως και γρήγορα στο στόχο.
83. HP (Health Points): Οι πόντοι που καθορίζουν την υγεία του χαρακτήρα του παιχνιδιού, οι οποίοι, όταν τελειώνουν, ο χαρακτήρας πεθαίνει.
84. Hud: Τα γραφικά στοιχεία του παιχνιδιού στην οθόνη.
85. Indie: Ένα παιχνίδι που παράγεται από μία μικρή εταιρία ή ομάδα αντί για μία πολυεθνική ομάδα παιχνιδιών.
86. Inventory: Μία περιοχή της οθόνης στην οποία συλλέγονται όλα τα αντικείμενα από τον χαρακτήρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
87. IRL (In Real Life): Η πραγματική ζωή εκτός παιχνιδιού.
88. Items: Τα αντικείμενα που μπορεί να συλλέξει και να χρησιμοποιήσει ο παίχτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
89. Join a game?: Θέλεις να παίξουμε;
90. Kados: Ο κακός παίχτης που ντροπιάζει την ομάδα.
91. KDR/KR (Kill Death Ratio/Kill Ratio): Ο αριθμός των αντιπάλων που εξουδετέρωσε ο παίχτης πριν σταματήσει το παιχνίδι.
92. Kamberi: Όταν ο παίχτης μένει ακίνητος για πολλή ώρα και κερδίζει πλεονέκτημα.
93. K/D (Kills/Deaths): Κοινό μέτρο σύγκρισης της επίδοσης του παίχτη στους online παίχτες όπλων.
94. Kill: Οι περιπτώσεις που ο παίχτης σκοτώνει άλλον παίχτη. Πολλές φορές, αποτελεί μέτρο της απόδοσης του παίχτη.
95. Koubalaw: Όταν ο πιο δυνατός παίχτης λαμβάνει στην ευθύνη του και τους υπόλοιπους συμπαίχτες του.

96. Koumbwse: Βρήκε στόχο.
97. Lag: Η αργή σύνδεση στο ίντερνετ, που δυσκολεύει την ολοκλήρωση αποστολών στο παιχνίδι; Η παραμονή στους τελευταίους, ίσως λόγω της αργής κίνησης ή δουλειάς; (για μηχανήμα ή σύστημα) η αδυναμία αναβάθμισης.
98. Let's go: Μία έκφραση που χρησιμοποιούν οι παίκτες, αφού κάνουν μία επιτυχημένη κίνηση.
99. Lifer: Ο παίχτης που σταμάτησε το παιχνίδι για να ασχοληθεί με την πραγματική ζωή.
100. Liwnw: Ο παίχτης που παίζει υπερβολικά πολλές ώρες games.
101. Loadout: Το σύνολο των όπλων και των υπόλοιπων εφοδίων που έχει ο παίχτης για μία μάχη.
102. LoL (Lagh out Loud): Χρησιμοποιείται όταν γίνονται αστεία και μεταφράζεται ως «γελάω δυνατά».
103. Loot: Ο θησαυρός του παίχτη μετά από την ολοκλήρωση κάποιου στόχου ή το θανατηφόρο χτύπημα ενός σημαντικού παίχτη.
104. Lootwhore: Ο άπληστος παίχτης που κάνει τα πάντα για να αποκτήσει τον περισσότερο θησαυρό.
105. Louzw: Όταν, παρά τις προσπάθειές του, ο παίχτης δεν καταφέρνει και κερδίσει και καταστρέφει ό,τι έχει φτιάξει.
106. Mats: Υλικά που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή πραγμάτων στο παιχνίδι Fortnite.
107. Meme: Όταν κάτι είναι πάρα πολύ αστείο και παραμένει έτσι.
108. Meta: Οι πιο αποτελεσματικές τακτικές και μέθοδοι για να κερδίσει ο παίχτης το παιχνίδι.
109. Mission: Μία σημαντική αποστολή που πρέπει να φέρει εις πέρας ο παίχτης ή η ομάδα, συχνά συμπεριλαμβάνοντας ταξίδια.
110. Mod: Κάθε είδος αλλαγής στο παιχνίδι από τον παίχτη.
111. MP (Magic Points): Η πηγή των πόντων, η χρήση των οποίων παρέχει τη δυνατότητα χρησιμοποίησης κάποιων ειδικών δεξιοτήτων ή χαρακτηριστικών του ήρωα.
112. Mpotori: Ο παίχτης που παίζει χωρίς λογική και δεν συμμορφώνεται στις υποδείξεις των συμπαιχτών του.
113. Nerf: Κάτι πολύ δυνατό στο παιχνίδι που επηρεάζει τις ισορροπίες.



114. Newbie: Ο κακής απόδοσης παίχτης που μόλις ξεκίνησε να παίζει.
115. Noob: Ο κακής απόδοσης παίχτης.
116. Noubas: Ο κακός παίχτης.
117. NPC (Non-Player Character): Κάθε χαρακτήρας που δεν ελέγχεται από τον παίχτη στο παιχνίδι.
118. Ntouki: Ο πολύ δυνατός παίχτης.
119. Objective: Οι στόχοι και οι στρατηγικές του παιχνιδιού.
120. One Trick Pony: Ο πολύ καλός παίχτης που γνωρίζει μόνο μία στρατηγική.
121. OP (overpowered): Κάτι πανίσχυρο στο παιχνίδι.
122. OTK (Oti Kalytero): Ό,τι καλύτερο.
123. Patch: Αλλαγές σε ένα παιχνίδι με σκοπό να το βελτιώσουν.
124. Peek: Ένα γρήγορο και μυστικό βλέμμα σε κάτι που δεν επιτρέπεται να κοιτά ο παίχτης.
125. Ping: Μέτρο της απόστασης που χρειάζεται για να φτάσουν οι πληροφορίες από το σύστημα του παίχτη στον εξυπηρετητή του παιχνιδιού και πίσω.
126. Platform: Ο τύπος του συστήματος ή του λογισμικού των υπολογιστών που χρησιμοποιεί ο παίχτης για να παίζει.
127. Pressa: Όταν γίνεται κάλεσμα στην ομάδα για συνεργασία και κοινή τακτική για την επίτευξη ενός στόχου.
128. Pull: Όταν ο παίχτης τραβάει τους εχθρούς στο παιχνίδι, έτσι ώστε να μπορεί η ομάδα του να αγωνιστεί πιο εύκολα και να κερδίσει.
129. Push: Για να επιτεθεί ο παίχτης στον αντίπαλο ή να κινηθεί γρήγορα και με δύναμη σε μία θέση.
130. PvC (Player v Computer): Όταν ο παίχτης παίζει εναντίον παίχτη.
131. PvE (Player v Environment): Όταν ο παίχτης παίζει εναντίον του υπολογιστή.
132. Pwned (owned): Η ανωτερότητα του παίχτη έναντι άλλων παιχτών.
133. QtE (Quick time Event): Κουμπιά στο παιχνίδι, τα οποία, όταν επιλέγονται, οδηγούν τον χαρακτήρα στο θάνατο και τελειώνουν το παιχνίδι.
134. Quickcast: Ενεργοποίηση κάποιας ικανότητας του παίχτη με ένα μόνο κλικ.



135. Ragequit: Η μεγάλη αναστάτωση παίχτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, που οδηγεί στο σταμάτημά του.
136. Raid: Μία μεγάλης κλίμακας απομονωμένη περιοχή με δέκα και πάνω παίκτες, που πολεμούν όλοι μαζί εναντίον ενός τερατος για να κερδίσουν το θησαυρό.
137. Ranked: Η κατάταξη του παίχτη.
138. Rekt: Όταν ο παίχτης χάνει τόσο πολύ που τον εξολοθρεύουν.
139. Ripperoni: Ο παίχτης που σκοτώθηκε.
140. RNG (Random Number Ganerator): Στοιχεία του παιχνιδιού που δεν είναι ίδια σε κάθε παιχνίδι.
141. Role: Η λειτουργία ή η θέση που έχει κάποιος σε έναν οργανισμό ή κατάσταση; Το μέρος του ρόλου ενός ηθοποιού σε ένα έργο.
142. Roll: Ένας τυχαίος αριθμός από την κατασκευή, ο οποίος καθορίζει τη στάση, τις ικανότητες κ.λπ. του χαρακτήρα του παίχτη.
143. Rusher: Ο επιθετικός παίχτης.
144. Salty: Ο παίχτης που δε δέχεται την ήττα και γκρινιάζει συνέχεια.
145. Sandbox: Παιχνίδι, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στον παίχτη να πράξει όπως επιθυμεί.
146. Scrim: Ένας ζωντανός αγώνας μεταξύ δύο ομάδων.
147. Scrub: Ένας πολύ κακός παίχτης, που συνήθως νομίζει ότι είναι καλός.
148. Shambolic: Πολύ κακή απόδοση ή οργάνωση.
149. Shooter: Ο παίχτης που στο παιχνίδι που παίζει έχει κάμερα σαν να βλέπει ο ίδιος και στοχεύει με όπλα κ.λπ.
150. Sick: Πολύ καλό, εξαιρετο, απολαυστικό.
151. Skin: Μία αλλαγή στα αντικείμενα ή στον χαρακτήρα που κάνουν τον παίχτη να φαίνεται καλύτερος.
152. Smurf: Ψευδώνυμο παίχτη που θέλει να κρύψει την ταυτότητά του.
153. Squishy: Ο παίχτης που είναι εύκολος στόχος και αδύναμος.
154. Spawn: Το σημείο εκκίνησης του παιχνιδιού.
155. Spicy: Εξαιρετικό, εντυπωσιακό, πολύ καλό.
156. Spoter: Ο παίχτης που ενημερώνει τος συμπαίκτες του που βρίσκονται ανά πάσα στιγμή οι αντίπαλοι.
157. STFU (Shut The Fuck Up): Σταμάτα να μιλάς.
158. Streak: Μία σύντομη περίοδος καλής ή κακής τύχης.

159. Streaming: Η ζωντανή μετάδοση του παιχνιδιού.
160. Stream Sniper: Ο παίχτης που βλέπει το παιχνίδι ενός άλλου παίχτη, μπαίνει στο παιχνίδι και του χαλάει το παιχνίδι.
161. Tag: Η πρόκληση ζημιάς στον αντίπαλο που δεν τον σκοτώνει.
162. Tentwsa: Όταν παρά τις προσπάθειες του παίχτη, τον νίκησαν εύκολα οι αντίπαλοι.
163. Third-person Shooter: Ένα παιχνίδι προσομοίωσης με όπλα, στο οποίο ο παίχτης το παρακολουθεί πίσω από τον ήρωα και ειδικά, από τους ώμους του.
164. Tilt: Όταν ο παίχτης χάνει συνέχεια και κολλάει στο σημείο αυτό.
165. Touristas: Ο παίχτης που έχει μικρή εμπειρία στο παιχνίδι και τον καθοδηγούν οι φίλοι του.
166. Toxic: Πολύ κακή και αγενής συμπεριφορά στους άλλους παίχτες. Δηλητηριώδης και επικίνδυνος για την υγεία.
167. Trash talk: Υποτιμητικοί χαρακτηρισμοί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
168. Treno: Ο ασταμάτητος παίχτης.
169. Troll: Ο παίχτης που δεν μπορεί να συνυπάρξει με τους υπόλοιπους και συνέχεια προσπαθεί να τους εκνευρίσει παρουσιάζοντας για αστεία γεγονότα που δεν είναι.
170. Tryhard: Όταν ο παίχτης κάνει υπερπροσπάθεια για να κερδίσει.
171. Tygi: Φθηνή τακτική για να κερδίσει ο παίχτης το παιχνίδι.
172. YOLO (You Only Live Once): Όταν εκφράζεται η φράση «ζεις μόνο μία φορά».
173. Whine: Ο συνεχώς γκρινιάρης παίχτης που καταντά γραφικός.
174. Wood: Η χαμηλότερη κατάταξη παίχτη.
175. WTF (What The Fuck): Τι στην ευχή.
176. WTH (What The Hell): Τι στο διάολο.
177. Wut (What): Συντομογραφία του «what», δηλαδή του «τι».
178. XP (Experience Points): Οι πόντοι εμπειρίας που κερδίζει ο χαρακτήρας του παιχνιδιού και ανεβαίνει επίπεδα.
179. Xarti: Ο παίχτης που πεθαίνει εύκολα.
180. 1-Up: Μία επιπρόσθετη ζωή.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 1

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 19 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** GG, Kill, Troll, Afk, Assist, Noubas, Troll, YOLO.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή ελληνικές και μερικές είναι παραποιημένες λέξεις.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** GL HF, GL Next Game, Kill, YOLO.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** BG, FF, GG, GG NO RE, GL Next Game, BG, tentwsa.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, GL HF, e-Sports.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Spawn, Objective, Kill, Tag, Caller, Assist, Feeder.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους στη συνομιλία συνήθως.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, BrB, Meme.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία. Καμία φορά λύνουμε και κανένα σοβαρό πρόβλημα στο παιχνίδι ή λέμε κάτι σοβαρό.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις της κοινής γλώσσας με το ίδιο ή παραποιημένο νόημα. Καμία φορά είναι και λέξεις ειδικές του παιχνιδιού.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι φοιτητής μαθηματικών.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή θα έλεγα.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Ναι, έναν μικρότερο αδερφό. Τώρα έχει αρχίσει να παίζει παιχνίδια, είναι 14 χρονών.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Τα τελευταία 3 χρόνια.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Κυρίως στρατηγικής ομαδικά παιχνίδια, όπως είναι το WOW, ή το WOT.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Συνήθως 4 ώρες. Μπορεί, όμως, για παράδειγμα το Σάββατο να κανονίσουμε με τους φίλους να παίζουμε και όλη μέρα.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Ναι οι περισσότεροι. Συνήθως κλείνουμε ραντεβού και παίζουμε μαζί στην ομάδα. Πριν τον Κορωναιό, πηγαίναμε μαζί και σε ίντερνετ καφέ.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Ε ναι, χρησιμοποιούμε τους όρους του παιχνιδιού για να συνεννοούμαστε πιο εύκολα.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** GG και LoL.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίκτες σας;

**Απάντηση 10:** Επειδή οι περισσότεροι είμαστε φίλοι μεταξύ μας, όταν βρισκόμαστε χρησιμοποιούμε κάποιες λέξεις από το λεξιλόγιο αυτό μεταξύ μας για να συνεννοούμαστε πιο εύκολα.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Ερωτάω τι εννοούν για να τον μάθω και εγώ.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Δε θα το έλεγα. Καλύτερα να συνεννοούμαστε μόνοι μας όπως μας αρέσει.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Πλάκα έχει. Με διευκολύνει να συνεννοούμαι με τους φίλους μου. Πολλές φορές είναι συνθηματικός και μπορούμε μεταξύ μας να πούμε πράγματα που δεν καταλαβαίνουν οι άλλοι.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Όχι. Πάνω κάτω οι ίδιες λέξεις είναι.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Ότι είναι πολύ καλή φάση. Σου αρέσει όλο και περισσότερο γιατί παίζεις πιο άνετα τα παιχνίδια και νιώθεις και μέλος της ομάδας σου στο παιχνίδι, η οποία σε δέχεται γιατί ξέρεις να συνεννοείσαι μαζί τους με τους όρους του παιχνιδιού.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 2

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 31 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** GG, Kill, LoL, Noumbas, YOLO, Feeder, Troll.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή ελληνικές.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?, Hello mate.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** GL HF, GL Next Game, LoL, YOLO, Streaming, Caller.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** Ban, FF, GG, GL Next Game, BG, GG NO RE, Tentwsa.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, Gameathlon powered by Sprite, GL HF.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Spawn, Objective, Kill, Caller, Feeder.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους στη συνομιλία συνήθως ή και σε προτάσεις.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, Meme, BrB.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε, όπως επίσης για να εκφράσουμε σοβαρές σκέψεις ή να λύσουμε σοβαρά προβλήματα, αλλά και να λέμε αστεία.



**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις της κοινής γλώσσας με το ίδιο ή διαφορετικό νόημα.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι ιδιωτικός υπάλληλος.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή θα έλεγα.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Ναι, μία μεγαλύτερη αδερφή. Δεν ασχολείται με διαδικτυακά παιχνίδια.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Αν θυμάμαι καλά από τα 16 μου.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Συνήθως παίζω WOT. Πιο μικρός έπαιζα πολύ και LOL. Γενικά, τα παιχνίδια αυτά είναι ομαδικά και στρατηγικής.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Συνήθως 2 ώρες το βράδυ.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Όχι ιδιαίτερα. Οι περισσότεροι έχουν παιδιά ή εργάζονται πολλές ώρες και δεν προλαβαίνω. Εμένα μου αρέσουν πολύ τα διαδικτυακά παιχνίδια.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Ναι συνήθως. Είναι όροι του παιχνιδιού που κάνουν πιο κατανοητό αυτό που θες να πεις.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** WtF και Νουμπάς.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Συνήθως κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δεν έχει νόημα να μιλάς έτσι άλλες ώρες.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Αδιαφορώ, εκτός εάν έχει να κάνει με τις κινήσεις που πρέπει να κάνω εκείνη τη στιγμή.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Δεν έχω πρόβλημα. Μου είναι αδιάφορο.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Διευκολύνει το παιχνίδι και με διασκεδάζει. Όχι όμως να τον χρησιμοποιώ και έξω. Δεν είμαι μικρό παιδί.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Όχι ιδιαίτερα. Οι περισσότερες λέξεις είναι ίδιες.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να μην εθιστεί παραπάνω απ' όσο πρέπει. Τα διαδικτυακά παιχνίδια και όλη αυτή η επικοινωνία είναι διασκεδαστική, αλλά μέχρι εκεί. Δεν αξίζει κάτι παραπάνω.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 3

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 16 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** GG, Kill, LoL, Loot, Afk, Noubas, YOLO.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή ελληνικές ή και συνθηματικές.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?, Hello mate.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** GL HF, GL Next Game, Kill, YOLO, Streaming.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** GG, GG NO RE, GL Next Game.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, GL HF.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Spawn, Objective, Kill, Caller, Boss, Diver, Backdoor.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους συνήθως.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, Meme, BrB.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, αλλά και στα σοβαρά και για να λύσουμε προβλήματα.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι ειδικές λέξεις ή παραμορφωμένες από εμάς για το παιχνίδι.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι μαθητής λυκείου.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Όχι, είμαι μοναχοπαίδι.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Δεν έχω πολύ καιρό. Τους τελευταίους μήνες ασχολούμαι.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Οτιδήποτε με βοηθά να περνάω την ώρα μου. Από ένα απλό παζλ μέχρι ένα παιχνίδι με όπλα.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Συνήθως 2 ώρες. Όσο με αφήνουν και οι γονείς.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Ναι, σχεδόν όλοι. Φτιάχνουμε και ομάδες και παίζουμε μεταξύ μας.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Είμαι αρκετά καινούριος και δεν ξέρω να σας απαντήσω. Από όσα ακούω όταν παίζω μαζί με άλλους παίχτες, λένε κάποιες περίεργες λέξεις που δεν τις καταλαβαίνω.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** Troll και YOLO.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Είναι ωραία να μιλάμε έτσι και έξω. Κανείς δεν μας καταλαβαίνω. Είναι καλή φάση.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Τους ζητάω να μάθω τι σημαίνει. Τους περισσότερους όρους δεν τους καταλαβαίνω μέχρι στιγμής.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Όχι. Αυτός ο τρόπος επικοινωνίας είναι για εμάς, τους παίχτες.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Σούπερ είναι. Ναι, πολλές φορές μιλάμε μεταξύ μας οι φίλοι με αυτό το λεξιλόγιο.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Δε γνωρίζω, μόλις άρχισα να παίζω.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Δεν μπορώ να συμβουλευσω. Θα σας πω ό,τι λένε και σε μένα. Ότι είναι ωραίο να παίζεις και ότι αξίζει.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ε. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 4

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 26 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** GG, Kill, Loot, Assist, LoL, Noubas, Troll, YOLO.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή παραποιημένες αγγλικές.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?, Hello mate.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** GL HF, GL Next Game, LoL, YOLO, Cast, Kill.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** BG, FF, GG, GG NO RE, GL Next Game, Tentwsa.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, GL HF, e-Sports.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Kill, Headshot, Diver, Spawn, Objective, Assist, FB, Boss, Caller, Feeder, Rusher.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, Meme, BrB.



**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, αλλά και για να εκφράσουμε σοβαρές μας σκέψεις ή να λύσουμε προβλήματα.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις κοινής γλώσσας με άλλο νόημα ή παραποιημένες από εμάς.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι Ψάχνω για δουλειά.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Ναι, έχω μία μικρότερη αδερφή. Δεν παίζει ιδιαίτερα παιχνίδια. Κανένα παιχνίδι τύπου candy crush ή bubble bubble όταν βαριέται στον υπολογιστή.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Όταν ξεκίνησα φοιτητής, στα 19 μου..

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Ομαδικά παίζω μόνο. Μάλιστα, πριν από τον covid-19 διοργανώναμε και τουρνουά και κάναμε ταξίδια. Ήταν πολύ ωραία.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Συνήθως 5-6.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Οι κολλητοί μου. Εμείς διοργανώναμε τα τουρνουά στα ίντερνετ καφέ.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Ναι, εννοείται. Δεν μπορείς να συνεννοηθείς αλλιώς.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** GL HF και GG.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Ναι, πολλές φορές και offline μιλάμε με διάφορους τέτοιους όρους. Μας κάνει να συνεννοούμαστε καλύτερα.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Ρωτάω να τον μάθω για να ξέρω πώς χρησιμεύει στο παιχνίδι.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Δεν ξέρω αν αξίζει. Εμείς έχουμε κάτι κοινό, παίζουμε όλοι μαζί το ίδιο παιχνίδι. Τώρα να μιλάει έτσι ένας τρίτος, σε τι εξυπηρετεί;

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Βοηθά να οργανωθούμε στο παιχνίδι και γενικά να παίζουμε καλύτερα. Καμία λέξη μπορεί να ξεφεύγει εκτός παιχνιδιού, αλλά γενικά, δεν αξίζει

να μιλάς έτσι και στην πραγματική ζωή. Αυτό το λεξιλόγιο έχει να κάνει μόνο με τον κόσμο του παιχνιδιού.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Έχουν προστεθεί κάποιες λέξεις γιατί έχουν αλλάξει και τα παιχνίδια είναι αλήθεια.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλεύατε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Τίποτα ιδιαίτερο. Να τον μάθει γρήγορα για να μπορεί να παίζει και καλύτερα. Μόνο αυτό.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 5

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 13 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Όχι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** Συνήθως δεν χρησιμοποιώ, αλλά αν χρησιμοποιήσω, τότε τα GG ή LoL ή Noubas.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Συνήθως είναι αγγλικές ή συνθηματικές έχω παρατηρήσει.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** Αν χρησιμοποιήσω, λέω Join a game?.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** Επειδή δεν παίζω καιρό, δε γνωρίζω πολλές φράσεις. Όμως, αν χρησιμοποιήσω, συνήθως θα πω GL Next Game, GL HF και YOLO.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** GG, GG NO RE, GL Next Game.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** GL HF, Objective, Spawn.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Kill, Tag.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, Meme.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, να λύνουμε κανένα πρόβλημα, αλλά και να μην μας καταλαβαίνει κανείς άλλος.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις της γλώσσας μας με το ίδιο ή διαφορετικό νόημα.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι μαθητής γυμνασίου.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Έχω έναν μεγαλύτερο αδερφό. Είναι 17. Παίζει και αυτός διαδικτυακά παιχνίδια.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Έχω λίγο καιρό, μήνες.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Όλων των ειδών, δεν έχω πρόβλημα. Όταν παίζω με φίλους, συνήθως παίζω ομαδικά.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Συνήθως 2-3 ώρες.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Ναι. Όλη την ώρα παίζουμε μαζί.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Ναι, αμέ. Αμέσως καταλαβαίνομαστε.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** LoL και Kill.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Πολλές φορές μιλάμε έτσι και εκτός παιχνιδιού. Έχει πλάκα.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Γελάω και ζητώ να τον μάθω και εγώ.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Όχι. Μου αρέσει που έχουμε ένα δικό μας τρόπο να επικοινωνούμε και να μην μας καταλαβαίνει κανείς.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Είναι σούπερ και για το παιχνίδι και εκτός παιχνιδιού.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Δε γνωρίζω, μόλις άρχισα να παίζω.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να περάσει όμορφα και να μάθει γρήγορα τη γλώσσα γιατί είναι καλή φάση.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ζ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 6

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 33 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** GG, Kill, LoL, Feeder.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή ελληνικές και παραποιημένες αυτών.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?, Hello mate.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** GL HF, GL Next Game, Kill, LoL, YOLO, Caller.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** GG, GG NO RE, FF, BG, IRL, GL Next Game.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, GL HF, Gameathlon powered by sprite.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Spawn, Objective, Kill, Caller, Boss.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους συνήθως.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.



**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, BrB.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, σοβαρά ζητήματα, προβλήματα ή γενικά, να χαζολογάμε.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις της γλώσσας με άλλο νόημα ή παραποιημένες.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι ελεύθερος επαγγελματίας.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Ναι, με τον αδερφό μου παίζουμε αρκετά παιχνίδια μαζί. Η αδερφή μου δεν ασχολείται.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** 17 χρονών.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** MMORPG, γιατί διαμορφώνεις τον χαρακτήρα σου όπως θες εσύ.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Πλέον, 2-3 ώρες.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Οι πραγματικοί μου φίλοι όχι, αλλά έχω πολλούς φίλους από online games που παίζουμε μαζί.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Φυσικά.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** wtf, kia, brb, noob, stfu, plz, gg.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Μόνο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Ζητάω εξηγήσεις.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Όχι ιδιαίτερα, είναι «προνόμιό» μας.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Τον χρησιμοποιούμε αποκλειστικά για οικονομία χρόνου και όχι, δε θέλω να τον διατηρήσω στην πραγματική ζωή μου, διότι η ελληνική γλώσσα δεν συγκρίνεται με κανένα κώδικα επικοινωνίας.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Ναι, στα πρώτα χρόνια που «βγήκαν» τα online games δεν υπήρχαν πολλοί ιδιωτισμοί και όλοι συνεννοούμασταν στα αγγλικά χρησιμοποιώντας ολόκληρες τις λέξεις. Με το πέρασμα των χρόνων, κυρίως λόγω συντομίας και οικονομίας χρόνου, καταλήξαμε στο σημερινό «κώδικα».

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να μάθει γρήγορα να τον χρησιμοποιεί, γιατί θα τον διευκολύνει πολύ στην επικοινωνία με τους συμπαίκτες του.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Η. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 7

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 24 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Όχι ιδιαίτερα.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** Αν χρησιμοποιήσω, θα χρησιμοποιήσω τους όρους GG και Kill.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή ελληνικές.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?, Hello mate.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** Αν χρησιμοποιήσω, είναι τα GL HF, GL Next Game, Kill, LoL.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** GG.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Spawn, Objective, Kill.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Αν τις χρησιμοποιήσω, τότε πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να λέμε αστεία και να επικοινωνούμε.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι ειδικές λέξεις ή παραμορφωμένες από εμάς για το παιχνίδι ή απλές λέξεις με άλλο νόημα.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι αγρότης.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Όχι, δεν έχω αδέρφια.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** 22 χρονών.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Πολεμικά, γιατί μου αρέσουν τα όπλα.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** 5-6 ώρες.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Όχι αλλά γνώρισα κάτι παιδιά μέσα στο παιχνίδι και παίζουμε μαζί.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Ναι.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** LoL και GG.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Κυρίως όταν παίζουμε, αλλά καμία φορά τις λέω και στους φίλους μου εκτός παιχνιδιού.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Τους αγνοώ.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Ναι, καλά θα ήταν.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Είναι καλός και χρήσιμος, γιατί μας βοηθάει να οργανωθούμε πιο γρήγορα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Όχι, δεν έχει αλλάξει κάτι τα χρόνια που ασχολούμαι.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλεύατε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να τον μάθει γρήγορα για να μπορεί να συνεργάζεται με τους συμπαίκτες του.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Θ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 8

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 12 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** GG, Kill, LoL, Troll, YOLO.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι αγγλικές ή ελληνικές.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** Kill, YOLO, LoL, GL HF.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** GG, GL Next Game, FF.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, GL HF.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Spawn, Objective, Tag.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, LoL, BrB.



**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, να λέμε κάποιες σοβαρές σκέψεις ή να λύσουμε κάποιο πρόβλημα.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις με άλλο νόημα ή αλλαγμένες.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι μαθητής δημοτικού.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Έχω μία μικρότερη αδερφή, η οποία δεν ασχολείται.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Έχω λίγες μέρες, περισσότερο χαζεύω στον υπολογιστή.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Κυρίως διασκέδασης και παζλ γιατί με διασκεδάζουν.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Μία ώρα συνήθως πριν κοιμηθώ.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Όχι ιδιαίτερα.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8 :** Όχι. Συνήθως παίζω μόνος.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** Δεν έχω φράσεις που χρησιμοποιώ στο παιχνίδι.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Δεν μπορώ να απαντήσω στην ερώτηση.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Εντάξει, καμιά φορά ρωτάω να μάθω.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Δεν έχω αναπτύξει ακόμα αυτόν τον κώδικα. Αλλά καλό είναι να μην τον ξέρουν άλλοι.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Γιατί όχι; Έχει πλάκα.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Δεν μπορώ να απαντήσω στην ερώτηση.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να περνάει όμορφα παίζοντας.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 9

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 17 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** Afk, Assist, Feeder, GG, Kill, LoL, Loot, Noubas, Troll, YOLO.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι παραποιημένες αγγλικές ή ελληνικές.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** GL HF, Join a game?, Hello mate.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** GL HF, GL Next Game, Kill, LoL, YOLO, Streaming, Caller.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** BG, GG, FF, GG NO RE, GL Next Game, IRL, Tentwsa.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** Objective, Spawn, GL HF, Gameathlon powered by sprite.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Boss, Buff, Caller, FB, Feeder, Gank, Objective, Kill, Rusher, Spawn, Tag.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** Meme, BrB, GG, YOLO, LoL.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, σοβαρές σκέψεις ή προβλήματα.

**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι λέξεις μεταφορικές ή αλλαγμένες.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι μαθητής λυκείου.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Ναι, έναν μεγαλύτερο αδερφό κατά 2 χρόνια, ο οποίος παίζει μαζί μου.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Από τα 14.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Στην αρχή έπαιζα απλά παιχνίδια για να περνάω την ώρα μου. Πλέον, μου αρέσουν τα παιχνίδια δράσης.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** 3 ώρες, γιατί οι γονείς μου είναι αυστηροί με το διάβασμα.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Ναι, εννοείται. Διασκεδάζουμε παρέα.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Ναι.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** Plz, Tag και Kill.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Όλες τις ώρες. Είναι πολύ ωραίο να έχουμε το δικό μας κώδικα.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Ρωτάω να τον μάθω.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Όχι. Είναι «δικός μας». Επικοινωνούμε εμείς μακριά από τους υπόλοιπους.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Είναι κάτι το διαφορετικό. Μου αρέσει πολύ που όταν θέλω να μιλήσω με τους φίλους μου μπορούμε να πούμε κάτι που κανένας άλλος δεν μπορεί να καταλάβει. Νιώθουμε ξεχωριστοί.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Όχι. Πάνω κάτω ίδιος μου φαίνεται.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να ξεκινήσει και να συμμετέχει σε αυτόν, γιατί είναι πολύ ευχάριστος και διασκεδαστικός.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΑ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ GAMER 10

### 1. ΠΡΩΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Ποια είναι η ηλικία σας;

**Απάντηση 1:** 16 ετών.

**Ερώτηση 2:** Χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους υπόλοιπους gamers κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 2:** Ναι.

**Ερώτηση 3:** Ποιους όρους χρησιμοποιείτε συνήθως; Μπορείτε να δώσετε 3 παραδείγματα;

**Απάντηση 3:** Afk, GG, Kill, LoL, Noubas, Troll, YOLO.

**Ερώτηση 4:** Από πού προκύπτουν οι όροι αυτοί; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 4:** Οι περισσότερες λέξεις είναι ελληνικές αλλαγμένες.

**Ερώτηση 5:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να αρχίσετε την επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι;

**Απάντηση 5:** Join a game?.

**Ερώτηση 6:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να προγραμματίσετε με τους συμπαίχτες σας τα επόμενα παιχνίδια σας;

**Απάντηση 6:** Caller, GL HF, GL Next Game, Kill, LoL, YOLO, Streaming.

**Ερώτηση 7:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να διακόψετε το παιχνίδι που παίζετε ή να αποχωρήσετε από την ομάδα;

**Απάντηση 7:** BG, FF, GG NO RE, GL Next Game, IRL, Tentwsa.

**Ερώτηση 8:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας να αρχίσετε ένα ομαδικό παιχνίδι;

**Απάντηση 8:** GL HF, Objective, Spawn.

**Ερώτηση 9:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε όταν η ομάδα πρέπει να οργανώσει στρατηγική για να κερδίσει το παιχνίδι που παίζετε;

**Απάντηση 9:** Buff, Caller, FB, Spawn, Objective, Tag, Feeder, Rusher.

**Ερώτηση 10:** Ποιες φράσεις χρησιμοποιείτε για να εγγραφείτε σε κάποιο παιχνίδι;

**Απάντηση 10:** Log in.

**Ερώτηση 11:** Με ποιον τρόπο χρησιμοποιείτε τις ειδικές λέξεις για να επικοινωνήσετε με τους συμπαίχτες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

**Απάντηση 11:** Μόνες τους συνήθως.

**Ερώτηση 12:** Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας στο παιχνίδι με άλλους gamers;

**Απάντηση 12:** Πολύ συχνά.

**Ερώτηση 13:** Ποιες είναι οι κοινές λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιείτε σε όλων των κατηγοριών τα παιχνίδια;

**Απάντηση 13:** GG, YOLO, Meme, BrB.

**Ερώτηση 14:** Που χρησιμεύουν οι ειδικές λέξεις που χρησιμοποιείτε μεταξύ σας;

**Απάντηση 14:** Συνήθως για να επικοινωνούμε και να λέμε αστεία, αλλά και να εκφράσουμε σοβαρές σκέψεις ή να λύσουμε προβλήματα.



**Ερώτηση 15:** Πρόκειται για λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην κοινή αγγλική, ελληνική, κ.ά. και απλά διαφέρει το νόημά τους ανάλογα με το παιχνίδι ή είναι λέξεις ειδικές που σχηματίστηκαν για χάρη του gaming; Γνωρίζετε;

**Απάντηση 15:** Συνήθως είναι κοινές λέξεις με άλλο νόημα ή παραμορφωμένες.

## 2. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

**Ερώτηση 1:** Με τι ασχολείστε;

**Απάντηση 1:** Είμαι μαθητής λυκείου.

**Ερώτηση 2:** Ποια είναι η σχέση σας με την τεχνολογία και το διαδίκτυο;

**Απάντηση 2:** Πολύ καλή.

**Ερώτηση 3:** Έχετε αδέρφια; Αν ναι, συμμετέχουν και αυτά στο παιχνίδι;

**Απάντηση 3:** Όχι.

**Ερώτηση 4:** Πόσο χρονών ξεκινήσατε να παίζετε online games;

**Απάντηση 4:** Πριν από ένα χρόνο μου έμαθαν οι φίλοι μου.

**Ερώτηση 5:** Τι παιχνίδια σας αρέσουν περισσότερο να παίζετε και γιατί;

**Απάντηση 5:** Μου αρέσουν πολύ τα ομαδικά παιχνίδια δράσης.

**Ερώτηση 6:** Πόση ώρα αφιερώνετε καθημερινά στο διαδικτυακό παιχνίδι;

**Απάντηση 6:** Όση περισσότερη μπορώ. Ειδικά τα Σαββατοκύριακα αν μπορώ, περνάω και ολόκληρη τη μέρα μου παίζοντας παιχνίδια.

**Ερώτηση 7:** Οι φίλοι σας ασχολούνται και αυτοί με διαδικτυακά παιχνίδια; Παίζετε μαζί;

**Απάντηση 7:** Ναι, φυσικά. Μαζί παίζουμε.

**Ερώτηση 8:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιείτε συγκεκριμένους όρους για να συνεννοηθείτε με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 8:** Εννοείται.

**Ερώτηση 9:** Ποιες είναι οι πιο συνηθισμένες φράσεις που χρησιμοποιείτε;

**Απάντηση 9:** YOLO, Wut και LoL.

**Ερώτηση 10:** Τις φράσεις αυτές, τις χρησιμοποιείτε μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή και τις υπόλοιπες ώρες κατά την επικοινωνία σας με τους συμπαίχτες σας;

**Απάντηση 10:** Πάντα. Μας βοηθούν να κερδίζουμε χρόνο σε αυτό που θέλουμε να πούμε.

**Ερώτηση 11:** Όταν οι συμπαίχτες σας χρησιμοποιούν κάποιον όρο που δεν γνωρίζετε, πως αντιδράτε;

**Απάντηση 11:** Γελάω και ζητώ να μου τον εξηγήσουν.

**Ερώτηση 12:** Θα σας άρεσε εάν τον κώδικα επικοινωνίας με τους συμπαίχτες σας μάθαιναν και χρησιμοποιούσαν και άλλοι άνθρωποι;

**Απάντηση 12:** Όχι. Μου αρέσει που τον ξέρουμε μόνο εμείς.

**Ερώτηση 13:** Πώς σχολιάζετε αυτόν τον κώδικα επικοινωνίας σας; Επιθυμείτε να τον διατηρήσετε και στην πραγματική ζωή;

**Απάντηση 13:** Είναι διασκεδαστικός και μου αρέσει που μπορεί να τον χρησιμοποιεί μόνο η «κλίκα» μας. Έτσι, μιλάμε μεταξύ μας όπως μας βολεύει.

**Ερώτηση 14:** Διαφέρει ο κώδικας που χρησιμοποιείτε σήμερα από τον κώδικα που χρησιμοποιούσατε πριν κάποια χρόνια ή μήνες, όταν αρχίσατε να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια;

**Απάντηση 14:** Δεν παίζω πολύ καιρό και δεν μπορώ να απαντήσω. Όλα ίδια μου φαίνονται.

**Ερώτηση 15:** Τι θα συμβουλευάτε κάποιον που ξεκινάει τώρα να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας που αναπτύσσεται μέσα από αυτά;

**Απάντηση 15:** Να ξεκινήσει και σιγά-σιγά θα τον μάθει. Να μην αγχωθεί.

#### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΒ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΠΑΙΔΙΟΥ

Έχω διαβάσει και έχω καταλάβει το ενημερωτικό δελτίο της έρευνας και το παρόν έντυπο συγκατάθεσης. Είχα την ευκαιρία να θέσω ερωτήσεις σχετικά με την αναφορά των στοιχείων μου στην έρευνα.

Συμφωνώ να χρησιμοποιηθούν στην έρευνα τα στοιχεία και οι αντιδράσεις μου σχετικά με τη χρήση των online games.

Όνομα ερευνήτριας: .....

Υπογραφή ερευνήτριας: .....

Ημερομηνία: .....

Πληροφορίες επικοινωνίας:

Όνομα ερευνήτριας: .....

Διεύθυνση: .....

Τηλέφωνο: .....

E-mail: .....

#### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΓ. ΦΟΡΜΑ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΓΟΝΕΩΝ

Έχω διαβάσει και έχω καταλάβει το ενημερωτικό δελτίο της έρευνας και το παρόν έντυπο συγκατάθεσης. Είχα την ευκαιρία να θέσω ερωτήσεις σχετικά με τη συμμετοχή του παιδιού μου.

Συμφωνώ να χρησιμοποιηθούν στην έρευνα τα στοιχεία του παιδιού μου και οι αντιδράσεις του σχετικά με τη χρήση των online games.

Όνομα γονέα/κηδεμόνα: .....

Υπογραφή γονέα/κηδεμόνα: .....

Ημερομηνία: .....

Πληροφορίες επικοινωνίας:

Όνομα ερευνήτριας: .....

Διεύθυνση: .....

Τηλέφωνο: .....

E-mail: .....