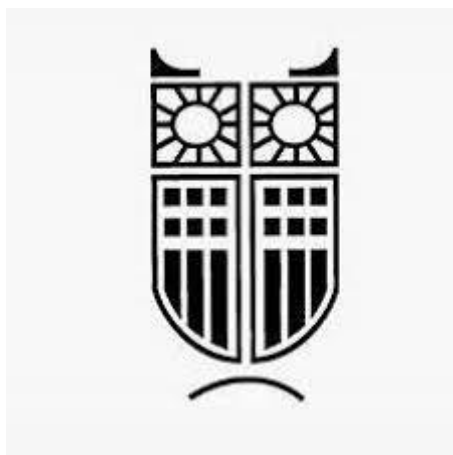


ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF POLITICAL AND SOCIAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ «ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ»
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΥΒΕΡΝΟΦΕΜΙΝΙΣΜΟΥ: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ
ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ONLINE GAMING

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΣΟΥΡΗ ΜΑΡΙΑ

Αθήνα, 2021

Τριμελής εξεταστική επιτροπή:

Χαλκιά Αλεξάνδρα, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου (επιβλέπουσα)

Χρύσης Αλέξανδρος, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Γεωργοπούλου Παναγιώτα, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου

*Την παρούσα εργασία αφιερώνω εξαιρετικά στους γονείς μου, Στέλλα και Κώστα, που
παρά τις όποιες δυσκολίες, δεν έπαψαν ποτέ να με στηρίζουν σε όλα τα χρόνια της
ακαδημαϊκής μου ζωής.*

*Είμαστε οι εγγονές όλων των μαγισσών
ζόρκια ρίχνουμε κατά των σεξιστών.*

Ευχαριστίες

Την παρούσα διπλωματική εργασία οφείλω στην επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, κ. Χαλκιά Αλεξάνδρα, για τις πολύτιμες παρατηρήσεις και διορθώσεις της, καθώς και για την κατανόησή της σε μια δύσκολη περίοδο της ζωής μου. Επιπροσθέτως, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα άλλα δυο μέλη της τριμελούς επιτροπής, κ. Γεωργοπούλου Παναγιώτα και κ. Χρύση Αλέξανδρο, για την ανάγνωση και τις παρατηρήσεις τους στην παρούσα εργασία. Ακόμη, η παρακολούθηση των μαθημάτων και των τριών τους έπαιξε καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της παρούσας εργασίας τόσο σε θεωρητικό όσο και σε μεθοδολογικό επίπεδο.

Εν συνεχεία, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους φίλους και συγκατοίκους μου για τις προσωπικές μας συζητήσεις. Η συνεισφορά τους ήταν καταλυτική για τη συγγραφή και ολοκλήρωση αυτού του εγχειρήματος.

Περιεχόμενα

Περίληψη	7
Λέξεις-κλειδιά.....	7
Abstract.....	8
Key-words	8
Εισαγωγή	9
Κεφάλαιο 1 ^ο	11
Φεμινιστική σκέψη και τεχνολογία	11
1.1.Φεμινιστική σκέψη και πολιτική της παρωδίας.....	12
1.2.Προβληματισμοί γύρω από την παρουσία των γυναικών στον κυβερνοχώρο	19
Κεφάλαιο 2 ^ο	22
Παραδείγματα κυβερνοφεμινισμών στη διεθνή βιβλιογραφία	22
2.1.Γυναικεία DIY πολιτική	24
2.2.Ενδυνάμωση της γυναικείας παρουσίας στον κυβερνοχώρο.....	26
2.3.Διαρρηγνύοντας τις έμφυλες κοινωνικές ταυτότητες;	29
2.4.Γυναίκες και ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	33
Κεφάλαιο 3 ^ο	39
Μεθοδολογία.....	39
3.1.Στόχος της έρευνας	39
3.2.Ο λόγος ως διαμορφωτής των υποκειμένων.....	39
3.3.Εμφυλοποιημένη γλώσσα	41
3.4.Ερευνητικό υλικό.....	43
Κεφάλαιο 4 ^ο	45
Εμφυλοποιώντας τα online ψηφιακά παιχνίδια	45
4.1.Πατώντας το start.....	46
4.1.1.Επιτελώντας τους έμφυλους ρόλους.....	48
4.2.Κατά την πλοήγηση	50
4.3.Αναπαραστάσεις των γυναικών στον ψηφιακό κόσμο	52
4.3.1.Το γυναικείο υποκείμενο ως «θύτης» κι ο διαδικτυακός σεξισμός.....	54
4.4.Ανακαλύπτοντας την κρυμμένη «πίστα».....	58
Σύνοψη-Συμπεράσματα.....	60

Το online gaming ως κατασκευαστής και συντηρητής έμφυλων κανονικοτήτων	61
Θεωρητικές και μεθοδολογικές προεκτάσεις	63
Βιβλιογραφία	65

Περίληψη

Η ανά χείρας διπλωματική εργασία ασχολείται με ζητήματα που αφορούν τη σχέση της τεχνολογίας με το φύλο. Ειδικότερα, γίνεται μια προσπάθεια ανίχνευσης της σύνδεσης του κινήματος του φεμινισμού με τον κυβερνοχώρο. Επιχειρείται μια συμβολή στην απάντηση του πώς νέες τεχνολογίες όπως οι ηλεκτρονικές κατασκευές, το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν απελευθερωτικά για τις γυναίκες, αλλά και ποιές νέες υποκειμενικότητες διαμορφώνονται μέσα από αυτές. Το υποκείμενο που ονομάζεται «γυναίκα» μπορεί να παρέμβει και να αναδιαμορφώσει τον ανδροκρατούμενο τεχνολογικό χώρο, και εάν ναι, με ποιές πρακτικές;

Αυτή η απάντηση σκιαγραφείται με τη διασαφήνιση του όρου «κυβερνοφεμινισμός», τόσο θεωρητικά όσο και μέσα από την υπάρχουσα έρευνα διαφορετικών συλλογικών εγχειρημάτων προς αυτήν την κατεύθυνση, καθώς και με μια πρώτη διερεύνηση της γυναικείας παρουσίας μέσα στο ελληνικό online gaming. Για την αποπεράτωση αυτού του εγχειρήματος βασίστηκα στην ανάλυση λόγων από δυο συνεντεύξεις με παίκτη και παίκτρια video games, όπως το Destiny 2, το League of Legends και το Entropia, καθώς κι από ένα διαδικτυακό διάλογο στην ελληνική ιστοσελίδα του League of Legends στο Facebook.

Το θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο της εργασίας βασίζονται σε μεταδομιστικές, κυρίως, προσεγγίσεις, ενώ η συζήτηση στο τέλος της εργασίας ανοίγει προς μια μετα-ανθρωπιστική κατεύθυνση στην κοινωνιολογική σκέψη.

Λέξεις-κλειδιά: κυβερνοφεμινισμός, online gaming, λόγος, υποκειμενικότητα.

Abstract

This thesis explores the relationship of technology with gender and addresses the case of Greek online gaming. More specifically, I examine the theoretical discussion concerning feminism(s) and cyberspace, in order to bring to light if, and how, new technologies can act as a liberating factor for women as well as what kind of new subjectivities could be shaped through them. Can the subject that is being called “woman” interrupt and remake the male-dominated world of technology, and if so, by what means?

The latter question is pursued through clarification of the term «cyberfeminism» in theoretical works, as well as with a preliminary investigation of feminine presence in the world of Greek online gaming. To complete this project I relied on analysis of discourses from two interviews with video game players, of games such as Destiny 2, League of Legends and Entropia along with the contents of an online chat from the Greek web page of League of Legends in Facebook.

The theoretical and methodological context of this paper is based on post-structuralist, mainly, approaches. The discussion at the end of the paper will turn towards a post-humanist direction in sociological thought.

Key-words: cyberfeminism, online gaming, discourse, subjectivity.

Εισαγωγή

Η έρευνα που θα παρουσιαστεί στις επόμενες σελίδες πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια εκπόνησης διπλωματικής εργασίας κι αφορά την κατασκευή έμφυλων υποκειμενικότητων υπό το πρίσμα του ρεύματος του κυβερνοφεμινισμού. Η παρούσα μελέτη καταπιάνεται με τη σχέση φύλου και τεχνολογίας, και συγκεκριμένα με τη γυναικεία παρουσία μέσα στο χώρο του online gaming. Η έρευνα διενεργείται σε τρία επίπεδα: α) τη θεωρητική συζήτηση για τις πολιτικές δυνατότητες του κυβερνοχώρου για την έμφυλη ισότητα, καθώς και τη ριζική κοινωνική αλλαγή από την πλευρά των γυναικών, β) τη διεθνή εμπειρική έρευνα συγκεκριμένων παραδειγμάτων αξιοποίησης της σχετικής τεχνολογίας με τέτοιους πολιτικούς στόχους και γ) μια εστιασμένη πιλοτική έρευνα στην ελληνική περίπτωση με δύο συνεντεύξεις παικτών-τριών ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Η ιδέα αυτής της μελέτης προέκυψε από την προσωπική μου ενασχόληση με μεταδομιστικές και φεμινιστικές προσεγγίσεις στην πορεία της ακαδημαϊκής μου ζωής, καθώς κι από την ενασχόληση μου με το έργο της Donna Haraway και της ειρωνικής φιγούρας του cyborg στα πλαίσια μεταπτυχιακής μου εργασίας, κατά το 2^ο εξάμηνο φοίτησής μου, στο μάθημα *Κοινωνική θεωρία και τεχνολογία* της κ. Παναγιώτα Γεωργοπούλου. Φέρνοντας με κοντά στη σύζευξη φεμινισμού και τεχνολογίας.

Η υλοποίηση του παραπάνω εγχειρήματος θα βασιστεί σε μια φουκωϊκή ανάλυση λόγου των συνεντευξιαζόμενων με σκοπό να διερευνηθεί πώς ο λόγος διατρέχοντας ολόκληρο το κοινωνικό σώμα, δομεί υποκειμενικότητες στο συγκεκριμένο τόπο του ελληνικού online gaming. Η προσέγγιση βασίζεται και στη φεμινιστική κριτική σκέψη, δεδομένου ότι στόχος είναι η ανάλυση λόγων που παράγουν έμφυλα υποκείμενα.

Για να καταστεί σαφές το φαινόμενο του κυβερνοφεμινισμού, θεώρησα πως είναι απαραίτητο να καταγραφούν σύγχρονες κοινωνικές θεωρήσεις που φέρνουν στο φως την αναγκαιότητα κατανόησης και ερμηνείας του τεχνολογικού κόσμου, καθώς θεάται κυρίως ως ένας ανδροκρατούμενος χώρος στον οποίο η γυναίκα και οι περιθωριοποιημένοι «άλλοι» δεν έχουν φωνή. Ταυτόχρονα, θα αναδειχθεί πως αυτές οι θεωρήσεις βρίσκουν έδαφος σε διεθνείς έρευνες, δείχνοντας τους ποικίλους τρόπους της γυναικείας ενασχόλησης και παρέμβασης στον τεχνολογικό και διαδικτυακό κόσμο.

Ως εκ τούτου, στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζονται φεμινιστικές θεωρήσεις που τοποθετούν το ρεύμα του κυβερνοφεμινισμού στην κοινωνιολογική σκέψη. Θα καταγραφεί πώς ο τεχνολογικός χώρος ήταν για χρόνια αξιοποιήσιμος μόνο από τα ανδρικά χέρια, εκτοπίζοντας τις υπόλοιπες διαφορετικές φωνές. Παράλληλα, θα διαφανεί πώς η γυναικεία παρουσία μπορεί να παρέμβει σε αυτόν διαρρηγνύοντας αυτήν την πατριαρχική παραδοχή.

Εν συνεχεία, στο δεύτερο κεφάλαιο, θα γίνει μια συνοπτική καταγραφή διεθνών ερευνών που καταπιάνονται με τα παραπάνω ζητήματα. Οι συγκεκριμένες έρευνες δεν περιχαράκωνονται στα χωρικά πλαίσια του δυτικού κόσμου, αλλά περικλείουν και παραδείγματα χωρών που σύμφωνα με τη δυτική αντίληψη ανήκουν στις «τρίτοκοσμικές». Γεγονός που μας αποκαλύπτει ότι η ανάγκη της ενεργητικής γυναικείας παρουσίας στον κυβερνοχώρο είναι οικουμενική. Αξίζει να σημειωθεί πως το παράδειγμα της ελληνικής περίπτωσης απουσιάζει από τις εν λόγω έρευνες, όχι εξαιτίας προσωπικής επιλογής, αλλά εξαιτίας έλλειψης παρόμοιου εγχώριου βιβλιογραφικού υλικού.

Το τρίτο κεφάλαιο αποτελείται από την ανάλυση των μεθοδολογικών εργαλείων που βοήθησαν στην αποπεράτωση της παρούσας μελέτης. Το μεθοδολογικό πλαίσιο στρέφεται σε μεταδομιστικές, φεμινιστικές προσεγγίσεις, εισάγοντάς μας στην έννοια του λόγου ως εξουσιαστικού και παραγωγικού φορέα του κοινωνικού σώματος και υποκειμένου.

Έπειτα, στο τέταρτο κεφάλαιο, θα παρουσιαστεί το ερευνητικό υλικό της παρούσας μελέτης. Πρόκειται για υλικό που βασίστηκε σε λόγους ανδρών και γυναικών online ψηφιακών παιχνιδιών με σκοπό να διερευνηθεί η γυναικεία δυναμική μέσα σε αυτά, καθώς και το είδος των υποκειμενικοτήτων που παράγονται.

Στο τέλος της εργασίας θα συζητηθούν τα ευρήματα της παραπάνω έρευνας, καταδεικνύοντας πώς τα όρια ανάμεσα στον εξωψηφιακό κόσμο και τον κυβερνοχώρο είναι ρευστά, με αποτέλεσμα οι στερεοτυπικές νόρμες περί φύλου να ενσωματώνονται και στον χώρο του gaming, κάνοντας μας να αναρωτιόμαστε για την απελευθερωτική διάσταση του τεχνοκόσμου όπως παρουσιάστηκε από τις σύγχρονες κυβερνοφεμινιστικές προσεγγίσεις. Σε αυτό το σημείο, θα γίνει μια προσπάθεια να καταδειχθεί η συνεισφορά της παρούσας μελέτης, τοποθετώντας στη συζήτηση μετα-ανθρωπιστικές αναζητήσεις στον κλάδο της κοινωνιολογίας.

Φεμινιστική σκέψη και τεχνολογία

Οι νέες τεχνολογίες και η εμφάνιση του κυβερνοχώρου είναι εδάφη τα οποία έγιναν στόχος ανάλυσης της κοινωνιολογικής σκέψης μόλις τις τελευταίες δεκαετίες. Όπως σε όλα τα κοινωνικά συγκείμενα, έτσι και σε αυτά τα εδάφη ενυπάρχουν έντονα οι δυϊσμοί που διαχωρίζουν το αρσενικό με το θηλυκό. Μάλιστα, η ιδιοποίηση της τεχνολογίας από τον άνθρωπο είχε ως αποτέλεσμα αυτός ο χώρος να θεωρηθεί έντονα ανδροκρατούμενος. Οι άντρες χρησιμοποιούν τις μηχανές με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που τόσα χρόνια έκαναν στις γυναίκες. Σύμφωνα με τη Haraway οι έννοιες της σεξουαλικότητας και της εργαλειακότητας είναι στενά συνδεδεμένες παρουσιάζοντας το σώμα ως ένα είδος μηχανής που μεγιστοποιεί την ιδιωτική ικανοποίηση οδηγώντας τα γυναικεία σώματα, με αυτόν τον τρόπο, να θεωρούνται διαπερατά τόσο σε ανδρικές «οπτικοποιήσεις» όσο και σε ανδρικές «παρεμβάσεις» (2014, σ. 252-253). Υπό αυτήν την έννοια οι μηχανές και οι γυναίκες στο ανδρικό βλέμμα αντιμετωπίστηκαν ως ιδιωτικά εργαλεία προς χρήση για την επίτευξη της δικής τους κυριαρχίας. Σε έναν τέτοιο κόσμο όπου οι γυναίκες ταυτίζονται με τις μηχανές υπό την οπτική μιας παθητικής στάσης, καταλήγουν οι ίδιες να είναι οι εξαιρούμενες, οι περιθωριοποιημένες, οι εκμεταλλεύσιμες από το ανδρικό βλέμμα.

Αυτή η κατάσταση δημιούργησε μια στάση καχυποψίας από τη φεμινιστική σκοπιά, αντιμετωπίζοντας την τεχνολογία ως έναν καταστροφικό χώρο για τις γυναίκες. Σύγχρονες, όμως, μεταδομιστικές θεωρήσεις εμπλεκόμενες με φεμινιστικά ρεύματα διαβλέπουν πως οι νέες τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τις γυναίκες με αντιστασιακούς τρόπους κάνοντας έντονη τη γυναικεία παρουσία σε αυτές και ανατρέποντας αυτήν την ανδρική «τεχνοκουλτούρα».

Το δοκίμιο της Donna Haraway με τίτλο «Κυβωργικό μανιφέστο: επιστήμη, τεχνολογία και σοσιαλιστικός φεμινισμός στον ύστερο 20ό αιώνα» ([1985] 2014) είναι από τις πρώτες γραπτές αποτυπώσεις που εισήγαγε αυτή την παραπάνω διάσταση στη φεμινιστική σκέψη. Μέσα από το έργο της αναδεικνύεται μια νέα πολιτική φιγούρα, το cyborg¹. Αυτή η φιγούρα ούσα ένας συνδυασμός μηχανής και οργανισμού αποποιημένη από την υιοθέτηση κάποιου φύλου, έχει έρθει να διαταράξει τη γλώσσα

¹Στο *Ανθρωποειδή Κυβόργια και Γυναίκες: Η επανεπινόηση της φύσης* ([1985] 2014) ο όρος cyborg παρουσιάζεται ως η σύνθεση κι η σύντμηση της ελληνικής φράσης «κυβ-ερνητικός οργ-ανισμός» (σ. 15).

του τεχνολογικού χώρου. Παροτρύνει όλες τις γυναίκες να γίνουν cyborgs αρνούμενες την ενοποιημένη ταυτότητα της γυναίκας, με στόχο να παρέμβουν στον τεχνοκόσμο με μια γλώσσα που δε θα μπορεί να κωδικοποιηθεί από τον ανδρικό έλεγχο. Αυτή την ανατρεπτική διάθεση διακρίνει κι η Sadie Plant (1998). Η ίδια, ενώ έδωσε μια θέαση της ανδρικής κυριαρχίας που επικρατεί στον κυβερνοχώρο, παράλληλα έθεσε την απώλεια αυτής της κυριαρχίας, αφού ο κυβερνοχώρος μετατράπηκε σε έναν τόπο ελεύθερο όπου οποιεσδήποτε φαντασιώσεις είναι ικανές να υλοποιηθούν. Σε αυτό το σημείο η γυναίκα μπορεί να παρέμβει ως «ιός» μέσα σε αυτό το σύστημα αποδιοργανώνοντάς το.

Επιπλέον, σημαντική είναι η συνεισφορά της Rosi Braidotti (1996) στη φεμινιστική σκέψη με την πολιτική της παρωδίας. Λέγοντας η ίδια πως «θέλουμε περισσότερη ενεργητική αντίσταση (ως γυναίκες), αλλά ,επίσης, θέλουμε να έχουμε διασκέδαση κάνοντας το με το δικό μας τρόπο» (σ. 352), τονίζει την άμεση σχέση της τεχνολογίας με την τέχνη, προβάλλοντας την ύπαρξη καλλιτεχνικών γυναικείων υποκειμενικοτήτων που είναι ικανές με μια ειρωνική διάθεση να ανατρέψουν την πατριαρχική οπτική της τέχνης. Οι VNS Matrix, οι οποίες είναι ένα τέτοιο παράδειγμα καλλιτεχνικής γυναικείας ομάδας, έφεραν στο προσκήνιο τον όρο κυβερνοφεμινισμό. Παρεμβαίνοντας με καλλιτεχνικό τρόπο στον κυβερνοχώρο προτάσσουν την ιδέα δημιουργίας νέων υποκειμενικοτήτων που θα έρχονται σε ρήξεις με τις κοινωνικές νόρμες που είναι υπεύθυνες για οποιαδήποτε μορφή καταπίεσης.

Το παρόν κεφάλαιο τελειώνει με κάποια ζητήματα που η φεμινιστική σκέψη χρειάζεται να έχει υπόψη της όσον αφορά την αισιόδοξη προοπτική ανάμεσα στη γυναίκα και τις νέες τεχνολογίες. Τίθενται προβληματισμοί γύρω από την ανάδειξη του σώματος σε τέτοιους τεχνολογικούς κόσμους, την ανάγκη για μια εκπαιδευτική πολιτική που θα βοηθήσει τις γυναίκες να δημιουργήσουν αυτόνομους τεχνολογικούς χώρους, καθώς και ζητήματα που άπτονται την έννοια μιας ενιαίας γυναικείας ταυτότητας.

1.1.Φεμινιστική σκέψη και πολιτική της παρωδίας στον κυβερνοχώρο

Η Haraway (2014) λέγοντας πως «οι μηχανές μας έχουν ενοχλητική ζωντάνια, και εμείς τρομακτική αδράνεια» (σ. 228) αποτυπώνει τον προβληματισμό της για τη σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα, καθώς μέσα από αυτόν αναδύονται τρεις κομβικές ρήξεις στην κοινωνιολογική σκέψη. Αρχικώς, της ρευστότητας των ορίων ανάμεσα στον

άνθρωπο και το ζώο, με αποτέλεσμα κάποιοι άνθρωποι να επιχειρηματολογούν για έναν τέτοιο διαχωρισμό. Δεύτερον, της διαρροής του δυϊσμού ανάμεσα στο ζωικό/ανθρώπινο και στη μηχανή. Τρίτον, της ανάδυσης της άγνοιας που υπάρχει στην κοινωνιολογική σκέψη για τις συνέπειες των τεχνολογικών εξελίξεων. Η ίδια η Haraway θεωρεί ότι η διάζευξη ανάμεσα στη μηχανή και τον ανθρώπινο οργανισμό προώθησαν τον ανδροκρατούμενο καπιταλισμό και την ιδιοποίηση της φύσης από τον άνθρωπο, τονίζοντας, ακριβώς, πως τέτοιοι δυϊσμοί γέννησαν την ιδέα της μηχανής ως απομίμηση του ανδροκεντρικού αναπαραγωγικού ονείρου (σ. 227).

Η διαπίστωση της ότι τα σύνορα ανάμεσα στην επιστημονική φαντασία και την κοινωνική πραγματικότητα είναι ρευστά κι ανοιχτά, «γέννησε» τη φιγούρα του cyborg². Η Haraway βασιζόμενη σε αυτές τις νέες αντιλήψεις, μας παρουσιάζει την οπτική μιας τεχνοκρατικής γλώσσας που ανασχεδιάζει τις επικοινωνίες. Έτσι, δημιουργείται ένας κόσμος αποτελούμενος από κυβερνητικούς οργανισμούς, στον οποίο θα μπορούσαν οι άνθρωποι να μη φοβούνται τη συγγένεια τους τόσο με τα ζώα όσο και με τις μηχανές (Haraway, 2014). Αντιδρώντας, με αυτόν τον τρόπο, στην ιδεολογία ενός βιολογικού ντετερμινισμού που χρησίμευσε ως επιχειρηματολογία από την επιστημονική κουλτούρα για να δώσει νοήματα στην ανθρώπινη ζωτικότητα αρνούμενη την ύπαρξη των μερικών ταυτοτήτων (σ. 227,232).

Η ιδέα της να υποστηρίζει τη δημιουργία ενός τέτοιου κόσμου προκύπτει από την αδυναμία σύγχρονών της θεωρητικών ρευμάτων να αντιληφθούν τις τόσο γρήγορες τεχνολογικές και κοινωνικές αλλαγές και την τάση τους να έχουν ως κεντρικό άξονα ανάλυσης μια ενοποιημένη ταυτότητα. Η ενότητα, κατά τη Haraway, είναι υπεύθυνη για την υπονόμευση και τη δικαιολόγηση την πατριαρχίας και της ουσιοκρατίας. Ακριβώς για αυτούς τους λόγους ασκεί δριμύτατη κριτική στην έννοια της ενοποιημένης γυναικείας ταυτότητας διότι διαβλέπει σε αυτήν, τόσο κυριαρχικές τάσεις ανάμεσα στις ίδιες τις γυναίκες, όσο και τον αποκλεισμό υποκειμένων που δεν ανήκουν σε αυτήν την ενοποιημένη ταυτότητα, ερχόμενη αντιμέτωπη με τον φεμινισμό της εποχής της που παρουσίαζε την ιδέα μιας ενοποιημένης γυναικείας ταυτότητας, μη

² Για την ειρωνική φιγούρα του cyborg μου δόθηκε η ευκαιρία να ασχοληθώ στη μεταπτυχιακή μου εργασία με τίτλο «Cyborg, μια μετα-ανθρωπιστική επαναστατική φιγούρα;» στα πλαίσια του μαθήματος της κ. Γεωργοπούλου *Κοινωνική θεωρία και τεχνολογία* (Ιούνιος, 2019). Η ενασχόληση μου πάνω σε αυτό το ζήτημα, μου γέννησε την περιέργεια να ασχοληθώ περαιτέρω με τη σύνδεση της γυναίκας και της τεχνολογίας.

συμπεριλαμβάνοντας τα διαφορετικά βιώματα από άλλες κοινωνικές κατηγορίες γυναικών, όπως οι λεσβίες, οι μετανάστριες, οι έγχρωμες κι οι τρανς γυναίκες. Η σημαντικότερη, όμως, κριτική της ασκείται στον ριζοσπαστικό φεμινισμό ο οποίος, κατά την ίδια, βασίστηκε στη δομή του βιολογικού/κοινωνικού φύλου, και τη σεξουαλική ιδιοποίηση των γυναικών από τους άντρες, καθιστώντας, με αυτόν τον τρόπο, την ύπαρξη της γυναικείας υποκειμενικότητας ως προϊόν αντρικής επιθυμίας. Αντιλαμβανόμαστε ότι οι προβληματισμοί της Haraway για τις φεμινιστικές θεωρίες βασίζονται κυρίως στο γεγονός ότι οι τελευταίες δε συνειδητοποίησαν τις τεχνολογικές κοινωνικές μεταβολές και τις συνέπειές τους. Η ίδια, όμως, αντιλαμβανόμενη αυτές τις μεταβολές μίλησε για την έννοια της γυναίκας στην «πληροφορική της κυριαρχίας» (σ. 242), εντός της οποίας οι γυναίκες είναι προϊόντα εκμετάλλευσης και αφομοίωσης. Εντούτοις, η Haraway (2014) προτάσσει την ειρωνική φιγούρα του cyborg, ως έναν τερατώδη εαυτό που ανατρέπει τους πατριαρχικούς μύθους του δυτικού πολιτισμού περί καταγωγής και ενοποιημένης ταυτότητας μέσα από την ανακωδικοποίηση της επικοινωνίας και της πληροφορίας.

Την προοπτική μιας νέας φεμινιστικής σκέψης όσον αφορά τα σύγχρονα δίκτυα επικοινωνίας και πληροφορίας παρέχει και το έργο της Sadie Plant (1998). Η ίδια συμφωνώντας με τη Haraway διακρίνει στο πρόσωπο της βιομηχανίας της πληροφορίας μια δύναμη τεστοστερόνης που καθιστά τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές ένα αλάνθαστο μέσο για κοινωνική ασφάλεια, οικονομική πρόβλεψη και κοινωνικό έλεγχο. Αυτά τα νέα μηχανήματα λειτουργούν σε άψογα λογικές γραμμές καταφέροντας να κάνουν τις πιο σύνθετες διαδικασίες απλές. Η λογική βάση με την οποία καταφέρνουν κάτι τέτοιο είναι η μετάφραση της πληροφορίας σε μηδενικά και μονάδες ενός μηχανικού κώδικα. Αυτά τα δυαδικά ψηφία φαίνεται ότι εξυπηρέτησαν πλήρως τις διαταγές του διαχωρισμού της δυτικής πραγματικότητας, όπως τη διαφορά μεταξύ νόησης/σώματος, ενεργητικού/παθητικού, υγείας/τρέλας κτλ. Προφανώς ένα τέτοιο δυαδικό ζευγάρι εφαρμόστηκε και στο φύλο. Η μονάδα εκπροσωπεί το αρσενικό, ενώ το μηδενικό το θηλυκό. Ο προσδιορισμός αυτός δεν είναι καθόλου τυχαίος, αφού σύμφωνα με το αραβικό σύστημα αρίθμησης το νούμερο 1 δεν αποτελεί καθαρά αριθμό, αλλά είναι η πηγή όλων των αριθμών, ενώ το 0 είναι η φιγούρα του τίποτα, μη έχοντας καμία αξία από μόνο του (Plant, 1998, σ. 53). Έτσι, η Plant στην ανάλυσή της υποστηρίζει πως το αρσενικό είναι τα πάντα και το θηλυκό το τίποτα.

Παρ' όλα αυτά, υποστήριξε πως με την εμφάνιση του κυβερνοχώρου το αρσενικό έχασε τον έλεγχο που θεωρούσε ότι κατείχε πάνω στα δίκτυα πληροφορίας και επικοινωνίας. Πλέον ο κυβερνοχώρος καλωσορίζει τους χρήστες του σε ένα χώρο στον οποίο θα είναι ελεύθεροι να ικανοποιήσουν όλες τους τις φαντασίες. Υπόσχεται ένα χώρο χωρίς σωματικούς και υλικούς προσδιορισμούς όπου ο οποιοσδήποτε μπορεί να είναι το οτιδήποτε. Ακόμη, μέσα σε αυτόν τον χώρο διακόπτεται κι η ανθρωποκεντρική έννοια του τι εστί φύλο. Σε αυτό, ακριβώς, το σημείο είναι που η γυναίκα δύναται να εισχωρήσει σε αυτόν τον ψηφιακό κόσμο «μολύνοντας» την ανδροκρατούμενη υπόστασή του. Όπως υποστηρίζει η Plant (1998) η ψηφιακή γυναίκα είναι σαν το βακτήριο που μεταλλάσσεται από μόνο του χωρίς να ενδιαφέρεται για τα ζητήματα φύλου, εφόσον το ίδιο δεν έχει ούτε φύλο ούτε φυλή κι έτσι δεν έχει καμία αίσθηση οικειότητας στους οργανισμούς που το φιλοξενούν. Εν τέλει, σε αυτό το πλαίσιο, η γυναίκα είναι ένας «ιός» που παρεμβαίνει σε ένα χώρο που οι άντρες δημιούργησαν για τους ίδιους με σκοπό να τις ελέγχουν.

Η Plant (1993) μας δείχνει πως, πλέον, οι γυναίκες μέσα στον κυβερνοχώρο είναι γενναίες και ύπουλες, ερχόμενες να διαταράξουν τον ανδρικό τεχνοκόσμο. Σε αντίθεση με πρωιμότερες φεμινιστικές θεωρίες, ο τεχνολογικός κόσμος δεν αντιμετωπίζεται, από την Plant, ως καταστροφικός, αλλά ως ένας χώρος στον οποίο μπορούν να γεννηθούν ελπιδοφόρα τέρατα σε μια προοπτική του μη ανθρώπινου. Από την οπτική, λοιπόν, ενός τέτοιου σοσιαλιστικού φεμινισμού, οι φαντασιώσεις είναι το έδαφος για δυστοπικές θεάσεις ενός μέλλοντος που οδηγείται στο λάθος. Μας παρουσιάζεται ένας κόσμος στον οποίο οι γυναίκες έχουν απομακρυνθεί από το ρόλο του παθητικού, όπως τόσα χρόνια είχαν γαλουχηθεί.

Στην παραπάνω κατεύθυνση στρέφεται κι η σκέψη της Rosi Braidotti (1996) τονίζοντας πως ο διαχωρισμός ανάμεσα στο τεχνικό και το δημιουργικό κομμάτι έχει καταστεί στην πραγματικότητα πλέον περιττός. Συγκεκριμένα, η ίδια προσεγγίζει το ζήτημα της τεχνολογίας με μια μεταδομιστική οπτική, τονίζοντας πως ο τεχνολογικός παράγοντας χρειάζεται να «διαβαστεί» ως αναμειγμένος με τον άνθρωπο. Ως μια υλική και συμβολική συσκευή που επαναπροσδιορίζει τους όρους ανάμεσα στην τέχνη και την τεχνολογία οδηγώντας μας σε μια μετα-ανθρωπιστική ανοικοδόμηση ενός τεχνοκόσμου του οποίου η αισθητική είναι ίση με την τεχνολογική πολυπλοκότητα. Άλλωστε, όπως τονίζει κι ίδια «σε όλους τους τομείς, αλλά ειδικά στην τεχνολογία της πληροφορίας, ο αυστηρός διαχωρισμός ανάμεσα στο τεχνικό και το δημιουργικό

κομμάτι έχει καταστεί περιττός από τις ψηφιακές εικόνες και από τις δεξιότητες που παρέχουν οι υπολογιστές» (σ. 348). Μέσα από αυτήν την σκέψη, η ίδια επιθυμεί να κρατήσει απόσταση τόσο από την ευφορία αυτών που ονομάζει ως κυρίαρχους στοχαστές του μεταδομισμού, που αντιμετωπίζουν την αναπτυγμένη τεχνολογία κι ειδικότερα τον κυβερνοχώρο ως τη μέγιστη πιθανότητα για πολλαπλές και πολύμορφες από-ενσωματώσεις, όσο κι από θεωρητικές παραδοχές που βλέπουν στο πρόσωπο της τεχνολογίας την υπονόμευση του κλασικού ανθρωπισμού υπό την έννοια μιας νοσταλγικής λαχτάρας για ένα δήθεν καλύτερο παρελθόν. Αντίθετα, διακρίνει τον τομέα της τεχνολογίας ως ένα χώρο που ανοίγει νέες και σημαντικές μετεγκαταστάσεις αυτής της νοσταλγικής διάθεσης για πολιτισμική πρακτική κι αλλαγή.

Η Braidotti (1996) φέρνει στο προσκήνιο μια φεμινιστική πρόκληση στον τομέα της καλλιτεχνικής πρακτικής που την ονομάζει πολιτική της παρωδίας. Διαβλέπει την ειρωνική δύναμη, τη βία και το βιτριολικό πνεύμα σε φεμινιστικές ομάδες, όπως οι «guerrilla girls» και οι «riot girls». Αυτές οι φεμινιστικές ομάδες μάχονται πάνω στα ζητήματα αναπαράστασης μέσα στον καλλιτεχνικό χώρο. Η παραπάνω πρόταση σημαίνει πως μέσα σε αυτή τη μάχη οι γυναίκες δεν είναι ειρηνίστριες, αλλά διακατέχονται από ενεργητική αντίσταση, ενώ παράλληλα επιθυμούν να το διασκεδάσουν κάνοντας αυτή τη μάχη με το δικό τους τρόπο. Εν τέλει, αυτή η φεμινιστική πολιτική παρωδία της Braidotti είναι η κατάφαση ενός υποκειμένου που είναι απο-ουσιοκρατημένο κι όχι πια εδραιωμένο στην ιδέα της ανθρωπίνης ή της θηλυκής «φύσης».

Η προαναφερθείσα πολιτική της παρωδίας θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι εφαρμόστηκε στον κυβερνοχώρο από τη φεμινιστική καλλιτεχνική συλλογικότητα από την Αυστραλία εν ονόματι VNS Matrix, κατά τις αρχές της δεκαετίας του '90. Οι ίδιες εμπνεύστηκαν από το έργο της Haraway και ειδικότερα από την έννοια του cyborg. Έτσι, το 1991 κατέγραψαν το «Κυβερνοφεμινιστικό μανιφέστο»³,

/We are the modern cunt/

/positive anti reason/

³ Είναι δημοσιευμένο στην ιστοσελίδα των VNS Matrix στο link: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>.

*/unbounded unleashed unforgiving/
/we see art with our cunt we make art with our cunt/
/we believe in jouissance madness holiness and poetry/
/we are the virus of the new world disorder/
/rupturing the symbolic from within/
/saboteurs of big daddy mainframe/
/the clitoris is a direct line to the matrix/
/the VNS MATRIX/
/terminators of the moral codes/
/mercenaries of slime/
/go down on the altar of abjection/
/probing the visceral temple we speak in tongues/
/infiltrating disrupting disseminating/
/corrupting the discourse/
/we are the future cunt/*

προσπαθώντας να προβάλλουν ένα εναλλακτικό μοντέλο έμφυλης υποκειμενικότητας τοποθετημένο σε μια ‘μετά το φύλο’ (postgender) κοινωνία. Είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιήθηκε ο όρος κυβερνοφεμινισμός έχοντας ως σκοπό την ανατροπή των πατριαρχικών εικόνων του διαδικτύου και τη διαμόρφωση μιας διαδικτυακής φεμινιστικής πολιτικής.

Ακόμη, έχοντας την πεποίθηση ότι τα video games και η διαδικτυακή πορνογραφία συντηρούν κυρίαρχα πατριαρχικά πρότυπα, δημιούργησαν το 1993 το «ALL NEW GEN»⁴, ένα διαδραστικό διαδικτυακό παιχνίδι. Το «ALL NEW GEN» καθρεφτίζει τον κόσμο των παιχνιδιών υψηλής τεχνολογίας, αλλά με έναν ειρωνικό και υπερβατικό τρόπο. Σχεδιάστηκε για τα «μεγάλα κακά κορίτσια» που καταλαβαίνουν ότι οι εχθροί, οι κίνδυνοι και τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν καθρεφτίζονται στην υψηλή τεχνολογικά αρσενική τεχνοκουλτούρα. Οι παίκτριες του παιχνιδιού βουτούν σε μια πολιτική της αντίστασης σε αυτήν την κουλτούρα ενώ, παράλληλα, ανακαλύπτουν νέες μορφές σεξουαλικότητας και υποκειμενικότητας.

⁴ Πληροφορίες για το συγκεκριμένο παιχνίδι στην ιστοσελίδα: <https://vnsmatrix.net/projects/all-new-gen>.

Μια τέτοια πολιτική αντίστασης στον κυβερνοχώρο αντικατοπτρίζεται στο project «World of Female Avatars»⁵ που δημιουργήθηκε από την καλλιτέχνη Evelin Stremitz (2008). Αυτό το πειραματικό ψηφιακό project αναφέρεται στη σχέση ανάμεσα στην πραγματική και την εικονική ζωή, κι ειδικότερα στο σώμα της γυναίκας εντός του διαδικτύου, και στις αντιλήψεις που υπάρχουν γύρω από αυτό. Στόχος της δημιουργού είναι να ανακατασκευάσει τις κυρίαρχες παραδοχές της θηλυκότητας και της υποκειμενικότητας στον ψηφιακό κόσμο με ένα δημιουργικό τρόπο. Συγκεκριμένα, προσκαλεί χρήστριες του διαδικτύου να κατασκευάσουν τα δικά τους avatars με τρόπο που ανατρέπει τις πατριαρχικές νόρμες γύρω από το θηλυκό σώμα. Όπως λέει κι η ίδια «αυτά τα είδωλα δημιουργούν ένα διαφορετικό εικονικό, πραγματικό κυβερνοχώρο, έναν κόσμο θηλυκών avatars» (σ. 539).

Από τις παραπάνω θεωρήσεις περί παρεμβατικών πρακτικών στον τεχνολογικό κόσμο από την πλευρά της γυναίκας γεννιέται ο όρος κυβερνοφεμινισμός. Ο κυβερνοφεμινισμός είναι μια ρευστή, «εξωγήνη» επίθεση στην τεχνολογία της πληροφορίας, στον ανθρώπινο οργανισμό και στην σταθερότητα της ταυτότητας, παραβιάζοντας τα όρια ανάμεσα στον άνθρωπο/άντρα και τη μηχανή. Αναπτύσσεται με τη γνώση πως η πατριαρχία είναι καταδικασμένη να συντριβεί (Plant, 1993). Βέβαια, όπως υποστηρίζει η Daniels (2009), είναι πιο ακριβές να αναφερθούμε σε αυτόν το όρο στον πληθυντικό, μιλώντας καλύτερα για κυβερνοφεμινισμούς, εφόσον δεν είναι ούτε μια μοναδική θεωρία ούτε μια φεμινιστική κίνηση με ξεκάθαρα ρητή πολιτική ατζέντα. Αντίθετα, αναφέρεται σε μια ποικιλία θεωριών, αντιπαραθέσεων και πρακτικών σχετικά με τη σύνδεση ανάμεσα στο φύλο και τον ψηφιακό πολιτισμό. Άλλωστε, κάθε προσπάθεια να θεωρηθεί ο κυβερνοφεμινισμός ως ένα μονολιθικό ρεύμα, αναπόφευκτα οδηγεί σε μια αφήγηση που είναι ολοκληρωτική, γεγονός το οποίο ο ίδιος ο κυβερνοφεμινισμός καταδίκασε από την αρχή.

1.2. Προβληματισμοί γύρω από την παρουσία των γυναικών στον κυβερνοχώρο

Παρ' όλα αυτά η Braidotti (1996) τονίζει πως χρειάζεται η φεμινιστική σκέψη να είναι προσεκτική όσον αφορά τη σχέση ανάμεσα στον ψηφιακό και τον πραγματικό κόσμο με στόχο να αποφευχθεί ο υπερχώρος της αφηρημένης αρρενωπότητας. Μιας

⁵Το project είναι μια συνεργασία της καλλιτέχνης Evelin Stermitz και των ειδικών προγραμματισμού Jure Kodzoman, Ljiljana Perkovic, Loritz Zbigniew στο Art Net Lab, ένα εργαστήριο της Ακαδημίας Καλών Τεχνών και Σχεδίου και του Τμήματος Πληροφορίας και Επιστήμης των Υπολογιστών του Πανεπιστημίου της Λιουμπλιάνας στη Σλοβενία.

αρρενωπότητας, όπως μας εξηγεί η ίδια, που βασίζεται στην αντίθεση της κυρίαρχης νόρμας του «όχι-άντρας», καθιστώντας όλους εκείνους που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία να θεωρούνται οι εξωραϊσμένοι άλλοι (σ. 354). Σε έναν τέτοιο κόσμο, από τη μια πλευρά, οι άντρες αναπαρίστανται με μια έλλειψη έμφυλης συγκεκριμενοποίησης όσον αφορά την αρσενικότητά τους, αφού οτιδήποτε δεν ενσωματώνεται σε αυτήν την αρσενικότητα θεάται ως μη ανθρώπινο, ενώ από την άλλη πλευρά, οι γυναίκες αναπαρίστανται και γίνονται υποκείμενα μέσω της «υπερενσωμάτωσης» τους (του τι ακριβώς είναι κοινωνικά αποδεκτό να θεωρείται «γυναίκα») και κατ' επέκταση του περιορισμού της έμφυλης ταυτότητάς τους. Όπως, άλλωστε, προτείνει κι η ίδια «οι άντρες χρειάζεται να ενσωματωθούν, να γίνουν πραγματικοί, να υποφέρουν μέσα από τον πόνο της «ξαναενσωμάτωσης», αυτό που λέμε ενσάρκωση» (σ. 355), ώστε στον κυβερνοχώρο να είναι όσο δυνατόν λιγότερη η αφαίρεση του σώματος. Συνεπώς, σύμφωνα με τη Braidotti, είναι απαραίτητο οι γυναίκες να επανατοποθετήσουν την υποκειμενικότητά τους μειώνοντας τον προσδιορισμό των χαρακτηριστικών που χρειάζεται να έχει ένα σώμα για να θεωρηθεί γυναικείο. Κι αυτό διότι το ζήτημα της από-ενσωμάτωσης θα μπορούσε να επαναλάβει το πατριαρχικό μοντέλο που εδραίωσε την αρρενωπότητα ως αφαίρεση κι ως εκ τούτου ουσιοκρατικοποίησε τις κοινωνικές κατηγορίες των «ενσώματων» άλλων και κατ' επέκταση του θηλυκού σώματος.

Εφόσον, λοιπόν, η φεμινιστική σκέψη έχει εισχωρήσει τα τελευταία χρόνια στον κόσμο του κυβερνοχώρου, χρειάζεται, κατά τη Faith Wilding (1998), μια προσοχή ώστε αυτές οι φεμινιστικές ριζοσπαστικές κινήσεις να αντισταθούν σε μερικές από τις δογματικές τάσεις «κυρίαρχου» φεμινισμού που αντιμετώπιζε την τεχνολογία με έναν καχύποπτο τρόπο. Κατ' αυτήν, χρειάζεται ο κυβερνοφεμινισμός να έρθει αντιμέτωπος με τρία πολιτικά ζητήματα: την εδαφική αναγνώριση, τη διατήρηση των συνόρων και τη γυναικεία υποκειμενικότητα.

Σύμφωνα με την ίδια, χρειάζεται να δοθεί προσοχή στον τρόπο με τον οποίο οι γυναίκες έχουν παρουσία στο διαδίκτυο. Εξαιτίας του εμφυλοποιημένου τεχνολογικού χώρου ως ανδρικού τομέα, οι γυναίκες είναι αναγκαίο να εκπαιδευτούν γύρω από τα ζητήματα των τεχνολογικών εξελίξεων ώστε να μην παραμένουν παθητικές σε σχέση με αυτές, είτε αποτελώντας κυρίως την καταναλωτική ομάδα των τεχνολογικών αντικειμένων, είτε κάνοντας χρήση αυτών με έναν γραφειοκρατικό τρόπο. Σε αυτό το σημείο, ο κυβερνοφεμινισμός πρέπει να επιστήσσει την προσοχή στον αντίκτυπο που

έχουν οι νέες τεχνολογίες στις ζωές των γυναικών και στην ύπουλη εμφυλοποίηση του τεχνολογικού κόσμου στην καθημερινή ζωή. Με λίγα λόγια, ο κυβερνοχώρος πρέπει να αντιμετωπιστεί ως ένα έδαφος που είναι άμεσα συνδεδεμένο με το διαχωρισμό των φύλων και την ιεραρχία και, προφανώς, με τις ανάγκες της καπιταλιστικής οικονομίας.

Ακόμη, είναι απαραίτητο να δοθεί προσοχή στην τεράστια προσπάθεια που διενεργείται από την πλευρά αρκετών γυναικών που είτε δεν είναι τόσο εξοικειωμένες με τα πολύπλοκα τεχνολογικά συστήματα, είτε δεν έχουν τη δυνατότητα πρόσβασης σε αυτά, με αποτέλεσμα τα επίπεδα αποξένωσης τους να είναι υψηλά. Σε αυτήν την περίπτωση, οι γυναίκες χρειάζεται να πειραματιστούν με την ανάπτυξη των δικών τους χώρων εργασίας και μάθησης με την προοπτική μιας φεμινιστικής από-αποικιοποίησης του κυβερνοχώρου (Wilding, 1998, σ. 51). Αυτή η αυτονομιστική δραστηριότητα θα πρέπει να είναι ευπρόσδεκτη μεταξύ των κυβερνοφεμινιστριών κι εκείνων που υποστηρίζουν έναν κυβερνοχώρο διαφοράς με σκοπό όχι τη διατήρηση των κυρίαρχων δομών, αλλά την υπονόμευσή τους.

Τέλος, το σημαντικότερο, ίσως, πολιτικό ζήτημα που χρειάζεται να εξεταστεί στους κόλπους του κυβερνοφεμινισμού, όπως άλλωστε γινόταν σε όλα τα κύματα του φεμινισμού, είναι η γυναικεία υποκειμενικότητα με σκοπό να καταδειχθούν ποιες είναι οι κοινωνικές μεταβλητές που κατασκευάζουν τις έννοιες του θηλυκού, και κατ' επέκταση, τη γυναικεία ταυτότητα. Σίγουρα, ο προσδιορισμός της γυναικείας ταυτότητας δεν μπορεί να γίνει προς ικανοποίηση όλων, καθώς υπάρχουν ταξικές και φυλετικές διαφορές μεταξύ των γυναικών. Η Wilding (1998) έχει υποστηρίξει ότι χρειάζεται να γίνουν μικρές συμμαχίες όσον αφορά το πλαίσιο του κυβερνοχώρου, ώστε να μπορέσουν οι γυναίκες σε ένα αρχικό στάδιο να εισχωρήσουν δυνατά μέσα σε αυτόν.

Ο σκοπός του παρόντος κεφαλαίου ήταν να αναδειχθούν θεωρητικές παραδοχές που εντάσσουν τη φεμινιστική σκέψη στους κόλπους του τεχνοκόσμου, φέρνοντας στο προσκήνιο τον όρο κυβερνοφεμινισμό. Πρόκειται για έναν όρο που καταδεικνύει τις παρεμβατικές διαστάσεις που δύναται να έχει το γυναικείο υποκείμενο μέσα σε ένα χώρο που πάντοτε θεωρούνταν ανδρικά κυρίαρχος, με σκοπό την έντονη παρουσία του μέσα σε αυτόν.

Τελειώνοντας την καταγραφή αυτών των θεωρητικών παραδοχών, προέκυψαν κάποιοι προβληματισμοί σε σχέση με τον τρόπο της γυναικείας παρουσίας μέσα στον τεχνολογικό χώρο. Είναι προβληματισμοί που άπτονται ζητημάτων που αγγίζουν τις

σφαίρες του σώματος και της γυναικείας ταυτότητας. Στο κεφάλαιο που θα ακολουθήσει θα παρουσιαστούν διεθνείς έρευνες που καταπιάνονται με τα παραπάνω ζητούμενα οξύνοντας κι αυτές με τη σειρά τους μια διάθεση για προβληματισμό προς αυτήν την κατεύθυνση.

Παραδείγματα κυβερνοφεμινισμών στη διεθνή βιβλιογραφία

Ο κυβερνοφεμινισμός προτείνει την αυξανόμενη παρουσία των γυναικών στον ανδροκρατούμενο τεχνολογικό χώρο με σκοπό την διεκδίκηση των κοινωνικών τους δικαιωμάτων και την έκφραση της δημιουργικότητας τους πέρα από τους παραδοσιακούς τρόπους, πάντα σε συνάρτηση με τη διατάραξη των σεξουαλικών

προτύπων που βασίζονται στα δίπολα άντρας/γυναίκα. Παρ' όλα αυτά, ο κυβερνοφεμινισμός συλλαμβάνεται ως μια φιλοσοφία που είναι ανοιχτή, ρευστή και μη προσδιορισμένη (τουλάχιστον συνειδητά) κι ως η ανάπτυξη μιας νέας φεμινιστικής θεωρίας (Mulyaningrum, Mohd, Suraya και Shahrin, 2007, σ. 2). Προσπαθεί να αντισταθεί σε μερικές δογματικές τάσεις «κυρίαρχου» φεμινισμού των προηγούμενων ετών, όπως η ουσιοκρατία και η αντι-τεχνολογική κουλτούρα, στοχεύοντας στην αλλαγή των διαφορών και των ανισοτήτων ανάμεσα στις γυναίκες και στους άντρες που αναπτύσσονται μέσα από ψηφιακούς λόγους, φέρνοντας μαζί γυναίκες από διαφορετικούς τομείς για να ενδυναμωθεί η συμμετοχή κι η ορατότητά τους στην οικονομία των ηλεκτρονικών τεχνολογικών επικοινωνιών και δικτύων.

Στο παρόν κεφάλαιο θα παρουσιαστούν μέσα από τα ευρήματα διάφορων ερευνών όψεις και παραδείγματα του κυβερνοφεμινισμού. Οι έρευνες εστιάζουν σε διεθνείς περιπτώσεις, κι όχι στο ελληνικό τοπίο, καθώς δεν εντοπίστηκε μελέτη στην οποία να έχει αποτελέσει πεδίο έντονου ερευνητικού ενδιαφέροντος η εγχώρια περίπτωση. Ο συλλογισμός γύρω από τη σειρά παράθεσης του ερευνητικού υλικού στηρίχθηκε σε δυο κύριες θεματικές: τον τεχνολογικό χώρο και τον κυβερνοχώρο ως εδάφη για την ενδυνάμωση της γυναικείας ταυτότητας και παρουσίας, και τον κυβερνοχώρο ως ένα απελευθερωτικό έδαφος γύρω από τη διατάραξη των έμφυλων ταυτοτήτων, αλλά και τους προβληματισμούς που προκύπτουν μέσα από την απελευθερωτική διάσταση που παρέχει.

Στο πρώτο υποκεφάλαιο θεώρησα χρήσιμο να γίνει μια αναφορά της πρώτης σύνδεσης της γυναίκας με τον τεχνολογικό κόσμο και την παρουσία της ίδιας σε αυτόν στο σήμερα. Η συσκευή του αργαλειού θεωρείται ένα τεχνολογικό επίτευγμα μέσα από το οποίο οι γυναίκες μπορούσαν να εκφράσουν τις καλλιτεχνικές τους τάσεις. Η σύγχρονη φεμινιστική σκέψη προβάλλει το αίτημα αυτή η γυναικεία καλλιτεχνική διάσταση να εφαρμοστεί με τρόπους που θα αντιστέκονται στο σημερινό ανδροκρατούμενο τεχνολογικό χώρο. Η δημιουργία DIY⁶ αντικειμένων από τα κάτω και η συσπείρωση ατόμων σε συλλογικότητες που δεν εκπροσωπούνται στον ανδρικό τεχνόκοσμο ενέχει μια μορφή αντίστασης που δύναται να τον μεταμορφώσει.

Στο δεύτερο υποκεφάλαιο, θα παρουσιαστεί η εμφάνιση της γυναίκας μέσα στα πλαίσια του κυβερνοχώρου, παραμένοντας ακόμη, όμως, στη θεματική της

⁶Do it yourself.

ενδυνάμωσης της γυναικείας ταυτότητας μέσα σε αυτόν. Το διαδίκτυο είναι ένας χώρος στον οποίο οι γυναίκες μπορούν να παρέμβουν με στόχο να εισακουστεί και η δική τους φωνή. Τα παραδείγματα που θα καταγραφούν προς αυτή τη διάσταση προέρχονται από τις Η.Π.Α., την Ισπανία και το Ιράν, αναδεικνύοντας με αυτόν τον τρόπο διαφορετικές αντιστασιακές χρήσεις του κυβερνοχώρου από τις γυναίκες.

Παράλληλα, στο τρίτο υποκεφάλαιο, θα γίνουν αναφορές σε περιπτώσεις όπου ο κυβερνοχώρος θεάται ως ένα έδαφος απελευθερωμένο από το στατικό δίπολο του αρσενικού/θηλυκού παρέχοντας έναν κόσμο όπου τα φύλα μπορούν να καταρριφθούν και να αναδειχθούν νέες ταυτότητες και υποκειμενικότητες. Επιπλέον, μέσα από αυτές τις περιπτώσεις εξάγονται έντονα προβληματισμοί σε σχέση με αυτήν την ανατροπή ταυτοτήτων μέσα στον κυβερνοχώρο, εφόσον τα όρια ανάμεσα στον ψηφιακό κόσμο και την πραγματική ζωή δεν είναι τόσο ξεκάθαρα. Ουσιαστικά, τίθενται ζητήματα ενσωμάτωσης κατά την πλοήγηση των ατόμων στο διαδίκτυο παίρνοντας ως παραδείγματα ιστοσελίδες που αφορούν γυναίκες με διατροφικές διαταραχές και διαδικτυακές κοινότητες τρανς ατόμων στο Ισραήλ. Η επιλογή των συγκεκριμένων παραδειγμάτων απεικονίζει τον τρόπο με τον οποίο το διαδίκτυο μπορεί να είναι ένα μέρος για σωματική μεταμόρφωση, καθώς και το βαθμό που μπορούν αυτά τα άτομα να το χρησιμοποιήσουν ώστε να ξεφύγουν από τις κοινωνικές νόρμες.

Το κεφάλαιο τελειώνει συνεχίζοντας με την παραπάνω προβληματική παίρνοντας ως παράδειγμα τα διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια του «World of Warcraft», του «Ever Quest 2» και του «Second Life». Κατά την άποψη μου, μέσα σε αυτά τα παιχνίδια αναδεικνύεται πιο ξεκάθαρα ο προβληματισμός γύρω από την ανατρεπτική προοπτική των ταυτοτήτων μέσα στον κυβερνοχώρο, παίρνοντας ως κύριους άξονες τα ζητήματα φύλου και σεξουαλικότητας.

2.1.Γυναικεία DIY πολιτική

Η τέχνη της υφαντουργίας και του ραψίματος ήταν από τις απαρχές τους έργο γυναικείας υπόθεσης. Μέσω αυτών οι γυναίκες βρήκαν την καλλιτεχνική τους διέξοδο όταν οι συνθήκες διαβίωσής και ύπαρξής τους παρέμενε στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού. Πέρα, όμως, από την καλλιτεχνική διάσταση που ενυπήρχε στην τέχνη του ραψίματος, ο αργαλειός θεωρήθηκε η πρώτη σχέση της γυναίκας με την τεχνολογία.

Το άρθρο των SSL Nagbot (2015) με τίτλο «Feminist hacking/making: exploring new gender horizons of possibility» προσφέρει μια ιστορική αναδρομή που βασίζεται στις διαφορές ανάμεσα στην κουλτούρα του making, η οποία αφορά τον

αργαλειό και ήταν πάντοτε συνδεδεμένη με την θηλυκότητα, και στην κουλτούρα του hacking, η οποία εμφανίστηκε με την ανακάλυψη του διαδικτύου κι η οποία συνδέθηκε με την αρρενωπότητα. Οι συγγραφείς του άρθρου τονίζουν πως η φεμινιστική σκέψη χρειάζεται να δώσει απαντήσεις σε αυτήν την ηγεμονική αρρενωπότητα που κυριαρχεί στην κουλτούρα των hackers με την προβολή μιας DIY πολιτικής που θα ενθαρρύνει περιθωριοποιημένες κοινωνικές ομάδες να εισέλθουν δυναμικά στον τεχνολογικό χώρο δημιουργώντας από τα κάτω τεχνολογικές συσκευές και εργαλεία. Είναι μια απαίτηση που αναδύθηκε τα τελευταία χρόνια και προέκυψε από την παραδοχή πως, παρ' όλο που στην κουλτούρα των hackers ενυπάρχει ένα αίσθημα αντίστασης σε όλες τις μορφές πληροφορικού και τεχνολογικού έλεγχου, πάντοτε κατέληγε να κυριαρχείται από νέους λευκούς ετεροφυλόφιλους άντρες.

Υποστηρίζουν ότι η σύνδεση του φεμινισμού με τις κουλτούρες του making και hacking, αλλά και με την έντονη εμφυλοποίηση που υπάρχει μέσα στα νέα τεχνολογικά πλαίσια, έχει ως στόχο να διευκολύνει ερασιτεχνικές προσπάθειες να εξετάσουν κριτικά τα ζητήματα που προκύπτουν από αυτό το ψηφιακό χάσμα ανάμεσα στις γυναίκες και τους άντρες, να αναλύσει την κουλτούρα του hacking σε μια πρακτική συλλογικής ταυτότητας μεταξύ υπο-εκπροσωπούμενων ομάδων και να καλλιεργήσει εναλλακτικές προοπτικές στο χώρο της τεχνολογίας. Ουσιαστικά, η φεμινιστική σκέψη βρίσκει τις χειροτεχνικές δραστηριότητες ως έναν τρόπο που εξυπηρετεί τόσο προσωπικές όσο και πολιτικές αλλαγές. Αναγνωρίζει τις DIY κατασκευές και το hacking ως συλλογικά «μέρη» στα οποία οι γυναίκες μπορούν να αναρωτηθούν σχετικά με τις γυναικείες αξίες, με την ταυτότητα φύλου και τη σχέση τους με την τεχνολογία.

Οι SSL Nagbot (2015) αναφέρουν μερικές τέτοιες συνεργατικές συλλογικότητες, όπως το Flux, το Double Union και το Seattle Attic. Συγκεκριμένα, το Double Union ιδρύθηκε από γυναίκες το 2013 με στόχο την προώθηση ενός ασφαλούς χώρου όπου τα άτομα θα μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους αντικείμενα. Η αποστολή αυτής της οργάνωσης είναι να γίνει μια κοινότητα εργαστηρίου όπου γυναίκες, αλλά και non-binary⁷ άτομα να μπορούν να δουλέψουν πάνω σε κατασκευές

⁷Εδώ ο όρος non-binary άτομο χρησιμοποιείται για να αναδειχθεί η ρευστότητα των έμφυλων ταυτοτήτων. Αναδύεται από την κουίρ θεωρία που σύμφωνα με αυτήν τα άτομα που αναγνωρίζουν τον εαυτό τους ως κουίρ αμφισβητούν όλες τις διακρίσεις για το φύλο και τη σεξουαλικότητα, θεωρώντας τες περιοριστικές και προτάσσουν την ταυτότητα και τη σεξουαλικότητα τους ως

σε ένα άνετο και ευχάριστο περιβάλλον.

Ένα ακόμη παράδειγμα της σύνδεσης της υφαντουργίας και της τεχνολογίας, από την πλευρά των γυναικών, είναι η δημιουργία μιας ηλεκτρονικής συσκευής, του LilyPad Arduino⁸. Η συγκεκριμένη συσκευή είναι μια τροποποίηση του Arduino, ενός ανέξοδου μικροελεγκτή δημοφιλή μεταξύ των αντρών hackers. Το Arduino φάνηκε να αντηχεί περισσότερο σε άντρες, για αυτό η Leah Buechley έφτιαξε το LilyPad Arduino, κατασκευασμένο ειδικά για γυναίκες καλλιτέχνιδες, σχεδιάστριες και hackers με σκοπό την προώθηση δημιουργίας μιας σειράς έργων τεχνολογικών υφασμάτων (e-textiles). Μέσω αυτής της συσκευής οι γυναίκες μπορούν να δημιουργήσουν και να παρέμβουν στα ρούχα τους, και κατ' επέκταση στο σώμα τους, με ένα απόλυτα δημιουργικό τρόπο. Δίνει τη δυνατότητα ακόμη και σε άτομα που δεν έχουν ιδέα από τον τεχνολογικό χώρο να κατασκευάσουν πρωτότυπα έργα που να τους αντιπροσωπεύουν δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο τη δική τους καλλιτεχνική κι όχι μόνο ταυτότητα.

Η φεμινιστική πολιτική, κατά τους συγγραφείς, του hacking και των χειροτεχνημάτων έχει ως βασικό σκοπό να αποκαταστήσει το πρόβλημα αντιπροσώπευσης των γυναικών, των έγχρωμων, queer και τρανς ατόμων σε τέτοιους χώρους. Ακόμη, δεν αφορά μονάχα άτομα που ήδη έχουν κάποια τεχνολογική γνώση, αλλά ανοίγει το διάλογο με μη τεχνολογικούς άλλους. Εν τέλει, είναι μια μέθοδος που βασίζεται στις αξίες της αυτό-φροντίδας και της αυτό-ανακάλυψης αμφισβητώντας με αυτόν τον τρόπο τους κυρίαρχους φαλλοκρατικούς κανόνες, τις κυρίαρχες αφηγήσεις που βασίζονται στο δίπολο άντρας-γυναίκα και τα οικονομικά και πολιτικά συστήματα (SSL Nagbot, 2015).

2.2.Ενδυνάμωση της γυναικείας παρουσίας στον κυβερνοχώρο

Οι γυναίκες πέρα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών με ένα δημιουργικό και καλλιτεχνικό τρόπο, άρχισαν να κάνουν χρήση του ψηφιακού κόσμου με σκοπό να συσπειρωθούν και να οργανωθούν με άλλες γυναίκες, αλλά και με υποεκπροσωπούμενες ομάδες, διεκδικώντας τη δική τους φωνή μέσα σε αυτόν.

ρευστές, μεταβαλλόμενες κατασκευές σε συνεχή εξέλιξη (Αποστολέλλη, Α., Χαλκιά, Α. (επιμ.), 2012, σ. 109).

⁸Για μια θέαση της χρήσης του LilyPad Arduino: <https://www.youtube.com/watch?v=t6poGxy8Z7Y>.

Η Feminist Majority Foundation⁹, η οποία ιδρύθηκε στις Η.Π.Α. το 1987, είναι μια οργάνωση αιχμής που είναι αφιερωμένη στην ισότητα των γυναικών, σε ζητήματα εκτρώσεων και στη μη βία. Χρησιμοποιεί την έρευνα και τη δράση για να ενδυναμώσει τις γυναίκες οικονομικά, κοινωνικά και πολιτικά. Αξιοσημείωτο είναι πως οι αρχές του δεν περιορίζονται μονάχα σε ζητήματα των γυναικών, αλλά υποστηρίζει την αποσύνθεση του φύλου και των φυλετικών ανισοτήτων εντός του συστήματος δικαίου, την επίτευξη ίσων δικαιωμάτων για τις λεσβίες, τους ομοφυλόφιλους, τους bisexuals, τους τρανς, τους διεμφυλικούς, τα queer άτομα και τα μη συμμορφούμενα σε κανένα φύλο άτομα. Αυτή η χρήση της τεχνολογίας αναδεικνύει πως οι γυναίκες είναι πρόθυμες να μοιραστούν τις ιδέες τους και τις εμπειρίες τους με άλλες γυναίκες και αλλά άτομα που έχουν καταπιεστεί από τον πατριαρχικό λόγο που διατρέχει όλο τον τεχνολογικό και ψηφιακό κόσμο. Έχουν σκοπό να τοποθετήσουν φεμινιστικά ζητήματα στον κυβερνοχώρο διακόπτοντας με αυτόν τον τρόπο τη ροή των αρρενωπών κωδίκων που ενυπάρχουν σε αυτόν, κάνοντας τους υβρίδια, προκαλώντας τους και «μολύνοντας» την αρσενική σειρά πραγμάτων, πολιτικοποιώντας το περιβάλλον του διαδικτύου (Mulyaningrum, Mohd, Suraya και Shahrin, 2007).

Αυτού του είδους πολιτικοποίησης του κυβερνοχώρου εμφανίζεται και στο έργο των Sonia Núñez Puente και Antonio García Jiménez (2011). Οι συγγραφείς ερευνώντας τις ιστοσελίδες «Ciudad de Mujeres» και «Mujeres en Red» συζητούν σε ποιο βαθμό η ισπανική φεμινιστική πρακτική στο διαδίκτυο προσαρμόζεται ή προκαλεί την αισιόδοξη θεωρία για την απελευθερωτική δυνατότητα της τεχνολογίας. Υποστηρίζουν πως αυτές οι ιστοσελίδες δεν είναι ένα ουτοπικό μέρος για τις γυναίκες, αλλά ένα μέρος που χρειάζεται να κατακτήσουν, κάνοντας το από κι ενσώματο. Επιθυμούν να μεταφέρουν τη διαδικτυακή πολιτική διάσταση στον πραγματικό κόσμο διαβλέποντας στη φεμινιστική πρακτική μια κοινωνική ακτιβιστική μεταμόρφωση μέσω της πρόσβασης σε νέες τεχνολογίες. Εν τέλει, η χρήση της τεχνολογίας και των ψηφιακών κοινοτήτων ως εργαλείο κοινωνικής μεταμόρφωσης διευκολύνει την ενδυνάμωση κι ένωση γυναικών από διαφορετικά πολιτισμικά πλαίσια με στόχο να γνωρίσουν τις εμπειρίες άλλων γυναικών. Παράλληλα, ενθαρρύνει τις γυναίκες να τροποποιήσουν τα προγράμματα ώστε η γλώσσα τους να είναι λιγότερο σεξιστική,

⁹Η ιστοσελίδα της Feminist Majority Foundation στο κάτωθι link:
<https://www.feminist.org/welcome/index.html>.

παρουσιάζοντας μια προοπτική ενός τεχνολογικού χώρου όπου οι γυναίκες δε θα είναι μονάχα η καταναλωτική ομάδα του, αλλά ένας χώρος στον οποίο θα ικανοποιούνται οι ανάγκες τους.

Ένα ακόμη παράδειγμα γυναικών που είναι πρόθυμες να μοιραστούν τις ιδέες τους μέσω του διαδικτύου και να επιδιώξουν πολιτική και κοινωνική αλλαγή έρχεται από τα γεωγραφικά πλαίσια του Ιράν και εξετάζεται από τη Mansoureb Shojaee (2016). Εάν και είναι μια χώρα που σύμφωνα με μια οριενταλιστική αντίληψη δε θεωρείται πως έχει έντονο ακτιβιστικό φεμινιστικό λόγο εξαιτίας του πατριαρχικού ισλαμικού νόμου και των κυβερνητικών καταπιέσεων, θα διαφανεί στην πορεία πως ο κυβερνοχώρος παρέχει ευκαιρίες στρατηγικής για τις Ιρανές γυναίκες να υποστηρίξουν την έμφυλη ισότητα και τα γυναικεία δικαιώματα. Το γυναικείο κίνημα στο Ιράν έχει ως προτεραιότητα την ίδρυση ανεξάρτητων οργανώσεων και την παραγωγή διακριτών γυναικείων μέσων πληροφορίας και επικοινωνίας.

Τα πρώτα μέσα για την ανάδειξη του γυναικείου κινήματος, από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα, ήταν μέσα από τον χώρο της δημοσιογραφίας με τη δημοσίευση εφημερίδων κι από την εμφάνιση του κινήματος στον κυβερνοχώρο στα τέλη του ίδιου αιώνα. Εξαιτίας των καταπιεστικών κυβερνήσεων οι γυναίκες βρήκαν στον κυβερνοχώρο έναν τρόπο να διαδώσουν τους φεμινιστικούς λόγους τους, όπως η ισότητα των φύλων κι η καταπιεστική υποχρεωτική ένδυση του hijab. Το διαδίκτυο αντιμετώπιστηκε από Ιρανές δημοσιογράφους και γυναίκες ακτιβίστριες ως ένας χώρος ελεύθερος από περιορισμούς που θα επέτρεπε στις ίδιες να γράφουν ελεύθερα για τα γυναικεία ζητήματα. Επιπλέον, ο κυβερνοχώρος όντας ένας διάυλος επικοινωνίας με άλλες φεμινίστριες που ζουν σε διαφορετικά μέρη του κόσμου δίνει τη δυνατότητα μιας ανοιχτής συζήτησης για διεθνή γυναικεία θέματα, καθιστώντας τις γυναίκες στο Ιράν όχι απλά χρήστριες των διαδικτυακών προϊόντων, αλλά καθιστώντας τις ίδιες παραγωγοί του υλικού που διαδίδεται μέσω αυτού.

Το «The Feminist School»¹⁰ είναι ένα τέτοιο τεχνολογικό έδαφος από την πλευρά των Ιρανών γυναικών. Αυτή η ομάδα κατασκευάστηκε το 2008 από μέλη, ιδρυτές και ακτιβιστές/στρίες που συμμετείχαν στην καμπάνια για τις «Ένα εκατομμύριο υπογραφές», ισχυριζόμενη ότι θα αλλάξει τους νόμους που παράγουν κοινωνικές διακρίσεις και θα επιδιώξει την εξασφάλιση ίσων δικαιωμάτων στο

¹⁰Η ηλεκτρονική διεύθυνση του The Feminist School στο <http://www.feministschool.com/english/>.

οικογενειακό δίκαιο και το τέλος στην πολυγαμία, στις δολοφονίες τιμής και σε οποιαδήποτε άλλη μορφή βίας ενάντια των γυναικών στο Ιράν (Shojaee, 2016). Σύμφωνα με τη Shojaee ήταν ένα κίνημα που χτίστηκε στις άμεσες διαπροσωπικές σχέσεις από διαφορετικά φάσματα, τάξεις και ομάδες γυναικών από διαφορετικές πόλεις, μη περιορίζοντας τη δράση τους μονάχα στα πλαίσια ενός διαδικτυακού χώρου, αλλά μεταφέροντας συζητήσεις και δραστηριότητες μέσω του κυβερνοχώρου και στον πραγματικό κόσμο.

Επιπλέον, το γεγονός πως ο τεχνολογικός κόσμος είναι ένα εργαλείο για την υποστήριξη των φεμινιστικών λόγων και σκοπών στο Ιράν, φάνηκε από την παρουσία του «The Feminist School» και στο Facebook, η οποία χρησίμευσε ως γέφυρα που ενώνει το λόγο των φεμινιστριών που ζουν εντός της χώρας με εκείνων της διασποράς (Shojaee, 2016). Οι φεμινίστριες της διασποράς που είχαν εξοριστεί από την κυβέρνηση για την πολιτική τους δράση βρήκαν τον κυβερνοχώρο ως ένα καταφύγιο όχι μόνο για να έχουν τη δυνατότητα να δημοσιεύουν και να διαδίδουν φεμινιστικό θεωρητικό υλικό ή να χτίζουν φεμινιστικά δίκτυα, αλλά και για να συντηρούν τις πολιτικές και κοινωνικές τους επικοινωνίες.

Είναι χρήσιμο, βέβαια, σε αυτό το σημείο, να αναφερθεί η προβληματική που θέτει η Gajjala (1999) για την ανάπτυξη του τεχνολογικού χώρου στον «τρίτο κόσμο». Τονίζει πως σε πολλές κυβερνοφεμινιστικές θεωρήσεις παραμένει σιωπηρή η πεποίθηση της κατασκευής του άλλου ως τεχνολογικά αδαή κι, επομένως, τη συνεχή εξάρτηση που χρειάζεται να έχουν τα άτομα από τον «τρίτο κόσμο» με τις χώρες της Δύσης και του Βορρά εάν επιθυμούν να έχουν πρόσβαση στις διάφορες τεχνολογικές δομές. Ουσιαστικά, η Gajjala μας εξηγεί πως η ενδυνάμωση των γυναικών στις παραπάνω δομές θα επιτευχθεί με τη χρήση και την πρόσβαση στον τεχνολογικό κόσμο. Η χρήση κι η πρόσβαση, όμως, στην τεχνολογία για τις χώρες του «τρίτου κόσμου» βασιζόμενες στις πιο «αναπτυγμένες» χώρες, διαιωνίζει τις πολιτισμικές ανισότητες, αποδυναμώνοντας, με αυτόν τον τρόπο, την ανάπτυξη της γυναικείας παρουσίας στους τεχνολογικούς κόλπους. Με λίγα λόγια, εφιστά την προσοχή στους υποστηρικτές/τριες του κυβερνοφεμινισμού σχετικά με τη συνειδητοποίηση πως οι νέες τεχνολογίες αναπόφευκτα συντηρούν συγκεκριμένα πολιτισμικά στερεότυπα και πολιτισμικές ανισότητες.

Μια άλλη μελέτη (Kira Hall, 1996) εστιάζεται στο βρετανικό, λεσβιακό περιοδικό «SAPPHO», κατά τη δεκαετία του '90, που με τη σειρά του έρχεται να

ενισχύσει τα παραπάνω παραδείγματα γυναικείας παρουσίας και ενδυνάμωσης της γυναικείας ταυτότητας στον κυβερνοχώρο στην αγγλική περίπτωση. Το συγκεκριμένο περιοδικό δίνει τη δική του απάντηση στον κυβερνοανδρισμό¹¹ που είναι έντονος στους διαδικτυακούς χώρους. Στις διαδικτυακές συνομιλίες ανάμεσα σε γυναίκες και άντρες, οι γυναίκες πέφτουν συχνά θύματα από σεξιστικά αστεία και «ανεπιθύμητες πορνογραφικές» εικόνες αναδεικνύοντας πως το διαδίκτυο λειτουργεί ως μια συντήρηση των πολιτισμικών αντιλήψεων για την αρρενωπότητα, τη σεξουαλική παρενόχληση, καθώς και των κοινωνικών ιεραρχιών. Η απαίτηση του SAPPHO, σύμφωνα με τη Hall, είναι η ανάγκη διαχωρισμένων κυβερνοχώρων ώστε οι γυναίκες να αποφεύγουν να πέφτουν θύματα τέτοιων πρακτικών. Μάλιστα, αυτή η ανάγκη τους δε γεννήθηκε μονάχα από τις παρενοχλήσεις που δέχονταν από ετεροφυλόφιλους άντρες, αλλά και από λευκούς gay άντρες. Η συνδρομή περιορίστηκε μονάχα σε γυναίκες που για να μπορέσουν να συμμετέχουν στο περιοδικό χρειαζόταν να αποδείξουν τη «θηλυκότητα» τους. Γεγονός που μας προκαλεί τις υποψίες πως η ανάγκη για την ενίσχυση μιας ταυτότητας στο διαδίκτυο, μπορεί να φτάσει στα όρια μιας υιοθέτησης των πολιτισμικών αντιλήψεων της «γυναικείας φύσης» και της θηλυκότητας στις ακραίες περιπτώσεις τους.

2.3. Διαρρηγνύοντας τις έμφυλες κοινωνικές ταυτότητες;

Οι νέες τεχνολογίες πέρα από την ενίσχυση και την ενδυνάμωση των γυναικείων δικαιωμάτων και της γυναικείας ταυτότητας που πρόσφεραν, παράλληλα, δημιούργησαν ενδιαφέρον στις μεταδομιστικές και τις φεμινιστικές θεωρήσεις προκαλώντας τα στενά όρια της ουσιοκρατίας και της δυϊστικής κατανόησης του φύλου. Αυτές οι θεωρήσεις είδαν στο πρόσωπο του νέου τεχνολογικού χώρου έναν κόσμο απελευθερωμένο από οποιαδήποτε σωματική καταπίεση, έναν κυβοργικό κόσμο, όπως θα έλεγε κι η Haraway.

Η Hall (1996) μας κατευθύνει στο περιοδικό «Future Sex», και συγκεκριμένα σε ένα τεύχος του το 1993, προσφέροντάς ένα παράδειγμα τέτοιου κόσμου. Επηρεασμένες από το ριζοσπαστικό φεμινισμό, οι συγγραφείς του περιοδικού υποστηρίζουν πως η γυναικεία σεξουαλική απελευθέρωση είναι αναγκαία πριν την ισότητα των φύλων και τονίζουν πως η πορνογραφία είναι εκ φύσεως καταστροφική

¹¹Ετεροσεξισμός στο Διαδίκτυο με ομοφοβικούς λόγους (Hall, 1996, σ. 155.)

για τις γυναίκες. Σε αντιπαράθεση με μια πατριαρχική αντίληψη της πορνογραφίας, το περιοδικό προβάλλει μια εικονική ουτοπία τέτοιων ερωτικών βίντεο προσκαλώντας τους αναγνώστες να ανακαλύψουν μια απενεχοποιημένη ζώνη του ερωτικού απείρου.

Όπως περιγράφει η ίδια (σ. 149), το περιοδικό δημοσίευσε ένα δοκίμιο με τίτλο «Crystal Ball Persuasion» στο οποίο παρουσιάζεται μια φωτογραφία της συντάκτριας με βαμμένα κόκκινα χείλη να κρατά στα χέρια της τη γη σαν κρυστάλλινη σφαίρα. Αυτή η εικόνα προσκαλεί τις γυναίκες και τους άντρες να συναντηθούν σε έναν εικονικό κόσμο όπου οι ταυτότητες του φύλου κι οι σεξουαλικές πεποιθήσεις είναι φαντασιώσεις κρυστάλλινης σφαίρας αντί φυσικά εδραιωμένες κατηγορίες. Το περιοδικό προωθεί αυτήν την εξέλιξη πραγμάτων μέσα από οπτικές και προφορικές προκλήσεις που αφορούν τις κοινωνικές κατασκευές του φύλου, της φυλής και του σεξουαλικού προσανατολισμού. Η Hall μας παρουσιάζει την αίσθηση μιας φουτουριστικής τεχνολογίας που θα απελευθερώσει τους χρήστες της από τα όρια του φυσικού κόσμου και θα προσφέρει αχανείς σεξουαλικές δυνατότητες οι οποίες θα «φέρουν κοντά» τα δυο φύλα καταρρίπτοντας τα κοινωνικά στερεότυπα.

Μέσα, όμως, από την παραπάνω διεκδίκηση που σχετίζεται με την ανατροπή των ταυτοτήτων στον κυβερνοχώρο προκύπτουν κάποιοι προβληματισμοί. Αναμφισβήτητα, η δυνατότητα αλλαγής οποιασδήποτε ταυτότητας στον κυβερνοχώρο δημιουργεί μια γοητεία, δημιουργώντας την κατανόηση του εαυτού πέρα από τα σωματικά όρια και δίνοντας την αντίληψη πως ξεφεύγουμε από τις καταπιεστικές κοινωνικές επιταγές. Αυτή η αντίληψη προκύπτει από το γεγονός πως οποιαδήποτε μορφή κοινωνικής καταπίεσης, είτε φυλετική είτε βασισμένη στο φύλο, συνδέεται με την ενσώματη ορατότητα του υποκειμένου.

Ωστόσο, η αλλαγή ταυτοτήτων στο διαδίκτυο μπορεί να μην είναι και τόσο ανατρεπτική. Η Jodi O'Brien (1999) τονίζει πως η αλλαγή φύλου στον κυβερνοχώρο είναι αποδεκτή μέσα σε πολύ στενά όρια. Γίνεται αποδεκτή, όπως υποστηρίζει η Daniels (2009), στο σημείο που προορίζεται ως ένα παιχνίδι ή ως μια παράσταση κι έτσι υπάρχει μια άτυπη συμφωνία πως η «φυσική» υλικότητα του υποκειμένου παραμένει αμετάβλητη, άθικτη και ενσώματη. Ακόμη, χρειάζεται να τονιστεί πως, σύμφωνα με την O'Brien, πέρα από τη δυνατότητα αλλαγής ταυτοτήτων που παρέχει ο κυβερνοχώρος, τα άτομα αναζητούν διαδικτυακούς τόπους στους οποίους να μπορέσουν να επιβεβαιώσουν και να σταθεροποιήσουν τις κοινωνικές τους ταυτότητες.

Ένα τέτοιο παράδειγμα διαδικτυακού τόπου είναι οι ιστοσελίδες pro-ana¹² στις οποίες συμμετέχουν κυρίως λευκές νεαρές γυναίκες με σκοπό να προσφέρουν η μια στην άλλη υποστήριξη, στρατηγικές και τακτικές όσον αφορά τις διατροφικές διαταραχές, όπως η ανορεξία και η βουλιμία. Η Daniels (2009) φέρνει ως παράδειγμα τη συγκεκριμένη ομάδα επιθυμώντας να τοποθετήσει στις κυβερνοφεμινιστικές θεωρήσεις μια προβληματική γύρω από το ζήτημα της ενσωμάτωσης στο Διαδίκτυο, αναδεικνύοντας πως δε δύναται να μιλάμε για μια ανατροπή στον κυβερνοχώρο από την πλευρά των γυναικών, εάν αυτή δεν υλοποιείται με μια φεμινιστική προσέγγιση που έχει στόχο την απελευθέρωση του σώματος. Έτσι, αν κι οι γυναίκες αυτές αντιστέκονται στις κριτικές και διαγνώσεις από ειδικούς που γίνονται για τέτοιου είδους συμπεριφορές, στρέφονται στο διαδίκτυο γιατί το θεωρούν ως ένα ασφαλές μέρος στο οποίο μπορούν να συζητούν για το σώμα τους μακριά από τις κρίσεις των άλλων, καταφέροντας με αυτόν τον τρόπο να έχουν τον έλεγχο του σώματος τους με οποιοδήποτε τρόπο οι ίδιες επιθυμούν. Με λίγα λόγια, κατά την ίδια τη Daniels, οι ίδιες δε συνδέονται στο διαδίκτυο για να αποφύγουν την πραγματικότητα γύρω από το σώμα τους ή για να αλλάξουν την εικόνα αυτού, αλλά για να έρθουν σε επαφή με άλλα άτομα με παρόμοια βιώματα.

Το ζήτημα της ταυτότητας περιθωριοποιημένων υποκειμένων ανάμεσα στα όρια του πραγματικού κόσμου και του κυβερνοχώρου απασχόλησε και την Aní Marciano (2014). Η ίδια θέλησε να ερευνήσει πως τρανσέξουαλ άτομα χρησιμοποιούν τον κυβερνοχώρο με σκοπό να επιτύχουν πράγματα που δε θα μπορούσαν στον κόσμο εκτός διαδικτύου. Περιηγήθηκε σε ιστοσελίδες που χρησιμοποιούνται από αυτά τα άτομα εξετάζοντας με ποιους τρόπους αυτοί οι χρήστες ελίσσονται μεταξύ διαδικτυακού και μη κόσμου για να ξεπεράσουν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν στην πραγματική ζωή και σχετίζονται με το φύλο τους.

Με εστίαση στις τρανσέξουαλ κοινότητες του Ισραήλ η έρευνα της περιορίστηκε στο newsgroup «Transgenders & Friends» και στην ιστοσελίδα «GoTrans». Το «Transgenders & Friends» ιδρύθηκε το 2002 παρέχοντας ένα ανοιχτό και φιλικό περιβάλλον στις τρανσέξουαλ κοινότητες στο Ισραήλ, ενώ η «GoTrans», που είναι η μεγαλύτερη ισραηλινή ιστοσελίδα για τα τρανς άτομα, ιδρύθηκε το 2008 ως ένα μέσο που προσφέρει ποιοτική πληροφορία σχετικά με ζητήματα επιστήμης και

¹² Συντομευμένος όρος για την «pro-anorexia».

ιατρικής για τα τρανσέξουαλ άτομα.

Μέσα από την ανάλυση του υλικού της αναδείχτηκε πως τα τρανς άτομα χρησιμοποιούν τον κυβερνοχώρο με τρεις τρόπους: προκαταρκτικά, συμπληρωματικά και εναλλακτικά. Υποστηρίζει ότι ο πρώτος τρόπος δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να βιώσουν διάφορες εμπειρίες μέσω του εικονικού κόσμου πριν μεταφέρουν αυτές τις εμπειρίες και στον πραγματικό κόσμο, όπως το να μεταφέρουν τις διαδικτυακές σχέσεις εκτός κυβερνοχώρου. Ο δεύτερος τρόπος δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να φέρουν σε σύνδεση τον πραγματικό με το διαδικτυακό κόσμο, αποκαλύπτοντας, για παράδειγμα, λεπτομέρειες από τη ζωή τους. Τέλος, ο τρίτος τρόπος φαίνεται να αποτελεί για τους χρήστες έναν παράλληλο κόσμο που πολλές φορές έρχεται σε αντίφαση με τις εμπειρίες που οι ίδιοι βιώνουν στο μη διαδικτυακό κόσμο. Οι χρήστες υιοθετούν εικονικές ταυτότητες οι οποίες συνεισφέρουν στην προσπάθεια δημιουργίας του εαυτού που θα επιθυμούσαν να είχαν. Για παράδειγμα, πολλές τρανς γυναίκες διατηρούν ερωτικές σχέσεις μέσω διαδικτύου κρύβοντας το βιολογικό τους φύλο, εφόσον το διαδίκτυο τους παρέχει την αίσθηση ότι είναι «πραγματικές βιολογικές γυναίκες».

Φάνηκε, λοιπόν, από τη μελέτη αυτής της περίπτωσης, από τη Marciano, πως τα τρανς άτομα αντιμετωπίζουν το διαδίκτυο ως ένα ασφαλές μέρος στο οποίο δύνανται να είναι ό,τι επιθυμούν. Υποστηρίζει ότι γνωρίζουν πως μια εγχείριση επαναπροσδιορισμού φύλου δε θα τους επιτρέψει να είναι ποτέ ο εαυτός τους στον πραγματικό κόσμο, αφού εκεί θα συνεχίσουν να αντιμετωπίζονται με τον όρο τρανς. Έτσι, προτιμούν να ζουν σε έναν εικονικό κόσμο ως μια βιολογική γυναίκα ή ως ένας βιολογικός άντρας, παρά να ζουν ως τρανς άτομα στην πραγματική ζωή. Βέβαια, όπως τονίζει η ίδια, το γεγονός πως για πολλά τρανς άτομα οι ερωτικές τους σχέσεις σε σύγκριση με αυτών των μη τρανς ατόμων μπορούν να παραμείνουν μονάχα μέσα σε διαδικτυακά πλαίσια, φέρνει ζητήματα ιεραρχιών μεταξύ προνομιούχων και μη ομάδων (σ. 832).

Το ζήτημα γύρω από τις ταυτότητες στον κυβερνοχώρο φαίνεται να αναδύεται συνεχώς. Η συζήτηση, όμως, μεταφέρεται από την ενδυνάμωση ή την αλλαγή μιας ταυτότητας στις διασυνδέσεις του διαδικτυακού και μη κόσμου. Παρ' όλο που ο διαδικτυακός κόσμος παρέχει πληθώρα δυνατοτήτων στους χρήστες του και θεάται ως μια διαχωριστική σφαίρα από την πραγματική ζωή, αντιλαμβανόμαστε πως τα πράγματα δεν είναι τόσο στατικά και ξεκάθαρα. Κι αυτό διότι ο πραγματικός κόσμος

είναι το δομικό πλαίσιο μέσα στο οποίο ζούμε υπαγορεύοντας μας περιορισμούς κι οριοθετήσεις που μεταφέρουμε και στον διαδικτυακό.

2.4.Γυναίκες και ηλεκτρονικά παιχνίδια

Σύμφωνα με τα παραπάνω έχουμε φτάσει στο κομβικό σημείο των κυβερνοφεμινιστικών θεωρήσεων. Τα οράματα των Haraway και Plant για την απελευθερωτική διάσταση των νέων τεχνολογιών είναι ρεαλιστικά; Πράγματι τα υποκείμενα και οι περιθωριοποιημένες ομάδες μπορούν να βρουν φωνή μέσα στον κυβερνοχώρο και να αλλάξουν μέσω αυτού τις καταπιεστικές κοινωνικές επιταγές; Με λίγα λόγια, οι αλλαγές ταυτοτήτων μέσα στον κυβερνοχώρο και μια φεμινιστική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών μπορούν να διαταράξουν και να αποσυνθέσουν τις δομές της κοινωνικής πραγματικότητας;

Σε αυτές τις αναζητήσεις έρχεται να προστεθεί κι ακόμη μια πτυχή του κυβερνοφεμινισμού, η γυναικεία παρουσία στα διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια. Εάν και πάντοτε θεωρούνταν μια αρσενικού τύπου ενασχόληση, φαίνεται πως αρκετές γυναίκες έχουν αρχίσει να εισχωρούν σε τέτοιους χώρους, χωρίς, βέβαια ακόμη, να φτάνουν τους αριθμούς της αντρικής εκπροσώπησης. Σε πρόσφατη έκθεση της¹³ η Entertainment Software Association¹⁴ (ESA, 2020) κατέδειξε ότι στις Η.Π.Α. υπάρχουν περισσότεροι από 214 δισεκατομμύρια video gamers από τους οποίους το 59% είναι άντρες και το 41% γυναίκες. Στοιχεία που μας αναδεικνύουν την υψηλή συμμετοχή γυναικών σε τέτοιους χώρους, όχι, όμως, στο βαθμό της αντρικής συμμετοχής. Κυβερνοφεμινιστικές θεωρητικοί, όπως η Plant και η Braidotti, βλέπουν την ενασχόληση των γυναικών με τα ψηφιακά παιχνίδια ως αρκετά ανατρεπτική, αφού είναι ένα άλλο μέσο με το οποίο οι γυναίκες έρχονται σε επαφή με τις νέες τεχνολογικές γνώσεις. Επίσης, η σύνδεση των γυναικών με αυτά τα παιχνίδια μας προσφέρει και κάτι παραπάνω: τη διατήρηση των έμφυλων ρόλων μέσα στον κυβερνοχώρο.

Μια ενδιαφέρουσα μελέτη πάνω σε αυτό το ζήτημα είναι εκείνη της Lina Eklund (2011). Σε αυτήν η ίδια παίρνοντας ημιδομημένες συνεντεύξεις από οκτώ

¹³Το όνομα της έρευνας είναι *2020 Essential Facts About the Video Game Industry*.

¹⁴ Η ESA είναι μια εμπορική οργάνωση που ιδρύθηκε τον Απρίλιο του 1994 στην Ουάσινγκτον κι ασχολείται με τη βιομηχανία των video games.

γυναίκες που παίζουν το διαδικτυακό παιχνίδι «World of Warcraft» (WoW), εξέτασε πως το φύλο και η σεξουαλικότητα μπορούν να κατασκευαστούν στον κυβερνοχώρο. Όπως στα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια, έτσι και στο WoW, οι παίκτες επιλέγουν ένα avatar με το οποίο θα πλοηγηθούν σε αυτόν τον εικονικό φανταστικό κόσμο με σκοπό να αλληλεπιδράσουν με άλλα avatars, αλλά και με το ίδιο το παιχνίδι. Από την έρευνα φάνηκε πως οι γυναίκες παίκτριες επιλέγουν τα avatars τους με συνειδητό τρόπο. Δημιουργούν ένα μη συνεκτικό γυναικείο φύλο το οποίο μπορεί να αλλάζει ανάλογα με το χρόνο και την κατάσταση. Ωστόσο, τα avatars ήδη έχουν σχηματοποιηθεί και δημιουργηθεί στη βάση κυρίως του φύλου του παίκτη, απόδειξη της επιτυχής ενσωμάτωσης των έμφυλων ρόλων. Οι παίκτριες στο WoW φτιάχνουν όμορφα και παράλληλα δυνατά avatars δημιουργώντας μια ταυτότητα με οπτικές θηλυκότητας και αρρενωπότητας. Αυτό, κατά την ερευνήτρια, δε σημαίνει ότι αρνούνται τη γυναικεία τους πλευρά, αλλά πως θα παίξουν το παιχνίδι με τους δικούς τους όρους.

Βέβαια, η Eklund τονίζει πως παρά την ελευθερία που προσφέρουν αυτά τα παιχνίδια, οι στερεοτυπικοί ρόλοι των δυο φύλων παραμένουν. Οι γυναίκες παίκτριες στο WoW, εάν και επιλέγουν να δημιουργούν ανεξάρτητους και δυνατούς χαρακτήρες, συνήθως οι χαρακτήρες τους ανήκουν στην τάξη εκείνων που θεραπεύουν άλλους αναπαριστώντας με αυτόν τον τρόπο τον παραδοσιακό ρόλο του θηλυκού που νοιάζεται και αυτοθυσιάζεται για τους άλλους. Αλλά και από την πλευρά των αντρών παικτών ισχύει το ίδιο. Φάνηκε πως οι άντρες προσφέρουν περισσότερη βοήθεια μέσα στο παιχνίδι όταν γίνει κατανοητό ότι ο συμπαίκτης τους είναι θηλυκού γένους υπονοώντας πως μια γυναίκα σε αυτούς τους χώρους δε θεωρείται τόσο ανταγωνιστική παίκτρια. Μάλιστα, δεν είναι λίγες οι φορές που αυτή η βοήθεια συνοδεύεται από μια πρακτική φλερτ, αναδεικνύοντας πως οι στερεοτυπικοί κοινωνικοί μηχανισμοί ενυπάρχουν στον κυβερνοχώρο.

Την έντονη παρουσία των κοινωνικών στερεοτυπικών προτύπων εντός του κυβερνοχώρου ανέλυσε κι ο Brian Christopher Hardison (2012) στη μελέτη του πάνω στο διαδικτυακό παιχνίδι «Ever Quest 2». Μελέτησε τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται τα θηλυκά/αρσενικά όρια, καθώς και τους τρόπους που η αρρενωπότητα κι η θηλυκότητα χαράσσονται πάνω στα σώματα των avatars, δείχνοντας πως οι προσδιορισμοί περί αρρενωπότητας και θηλυκότητας είναι ενσωματωμένοι ακόμη και σε έναν ψηφιακό κόσμο.

Ένας τέτοιος ενσώματος τρόπος φάνηκε να είναι η ένδυση των avatars σύμφωνα με τις έμφυλες στερεοτυπικές νόρμες. Πέρα από αυτό, όμως, αξίζει να δοθεί περισσότερη σημασία στη σεξουαλική συμπεριφορά των ψηφιακών χαρακτήρων μέσα στο παιχνίδι. Ο συγγραφέας διαπίστωσε πως τα θηλυκά avatars ήταν με τέτοιο τρόπο σχεδιασμένα ώστε η μέση τους να είναι αρκετά στενή και το στήθος και οι γοφοί αρκετά έντονοι, δίνοντας την αίσθηση μιας ομορφιάς που κατατάσσει τη γυναίκα ως ένα σεξουαλικό αντικείμενο. Στην ίδια διάσταση στρέφονται κι οι επιλογές των κινήσεων που εμπεριέχουν μια διάθεση για φλερτ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η έρευνα κατέδειξε πως σε αυτήν την περίπτωση τα αρσενικά avatars δείχνουν αυτή τη διάθεση περνώντας το χέρι τους μέσα από τα μαλλιά και μεταφέροντας το βάρος τους από το ένα πόδι στο άλλο. Ενώ τα θηλυκά avatars, από την άλλη πλευρά, βγάζοντας με τα δόντια τα γάντια και κουνώντας το πάνω μέρος του σώματος τους, δίνοντας περισσότερη έμφαση στο στήθος. Ακόμη, είναι εντυπωσιακό ότι η υλοποίηση αυτής της κίνησης στα αρσενικά avatars διαρκεί μόλις 10 δευτερόλεπτα, ενώ στα θηλυκά στον τριπλάσιο χρόνο. Ο Hardison λέει χαρακτηριστικά «η διάρκεια του φλερτ των θηλυκών avatars είναι 30 δευτερόλεπτα πιο εκτενής, δηλαδή τρεις φορές περισσότερο από την αρσενική εκδοχή και εξαιρετικά ερωτικοποιημένη» (σ. 8). Είναι προφανές, λοιπόν, από τη μια πλευρά, η κοινωνική αντίληψη μιας έντονης ερωτικοποίησης του γυναικείου σώματος, κι από την άλλη, η αφαίρεση μιας αντίστοιχης θέασης του αντρικού σώματος που ενυπάρχει και στον ψηφιακό κόσμο, συντηρώντας και διαιωνίζοντας τις κανονιστικές νόρμες του πατριαρχικού λόγου.

Την έντονη διασύνδεση ανάμεσα στον κυβερνοχώρο και στην πραγματική ζωή κατέδειξε κι η έρευνα των Robert Alan Brookey και Kristopher L. Cannon (2009). Οι ίδιοι μελέτησαν το διαδικτυακό παιχνίδι «Second Life» (SL) και τις δυνατότητες που παρέχει στους παίκτες του, αλλά και στις αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους. Όπως το WoW, έτσι και το SL παρέχει διάδραση σε έναν εικονικό κόσμο. Οι παίκτες μέσα σε αυτόν μπορούν να χτίσουν τα δικά τους κτίρια, να δημιουργήσουν τα δικά τους ρούχα και αξεσουάρ και γενικά έχουν την ελευθερία να σχηματίσουν αυτόν τον εικονικό κόσμο με οποιονδήποτε τρόπο θελήσουν. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δίνει κυρίως την ευκαιρία στους χρήστες του να δημιουργήσουν σεξουαλικές σχέσεις με διάφορους τρόπους. Μια ευκαιρία που πολλοί κυβερνοφεμινιστικοί θεωρητικοί θα την έβλεπαν ως ένα πλεονέκτημα για αναδιαμόρφωση του φύλου και της σεξουαλικότητας. Σε αντιδιαστολή, όμως, με αυτήν την αισιόδοξη και ανατρεπτική προοπτική, η έρευνα

κατέδειξε πως πολλοί χρήστες του αναπαράγουν τους έμφυλους παραδοσιακούς ρόλους και τις σεξουαλικές νόρμες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δηλαδή, χαρακτηριστικά βρήκαν ότι «κάποιοι χρήστες αυτού του εικονικού περιβάλλοντος έχουν δημιουργήσει ένα πλαίσιο το οποίο αντικειμενοποιεί με σεξουαλικό τρόπο τις γυναίκες και περιθωριοποιεί τις μειονοτικές σεξουαλικές ταυτότητες» (σ. 146).

Το παραπάνω εύρημα αναδεικνύεται με δύο τρόπους: με τη δυνατότητα *poseballs* ή αλλιώς «μπαλάκια πόζας», που παρέχει το παιχνίδι, και με τα κουμπιά επιλογής «λεσβία» ή «gay». Τα «μπαλάκια πόζας» είναι «συννεφάκια» πλοήγησης που οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν ώστε να αλληλεπιδράσουν με διάφορες σεξουαλικές πρακτικές και στάσεις με τους συμπαίκτες τους. Ο τρόπος επιλογής αυτών των πρακτικών κατέδειξε πως οι γυναίκες, ακόμα και μέσα στα πλαίσια του διαδικτυακού κόσμου, επιτελούν τους κοινωνικοποιημένους ρόλους του φύλου τους, με τη συμμετοχή τους σε μια ερωτική πράξη με περισσότερους από έναν άνδρες, έχοντας τον ρόλο της υποτακτικής, και συμμετέχοντας σε σεξουαλικές πρακτικές βιασμού προς εκείνες, δεχόμενες οποιαδήποτε σεξουαλική βία. Μάλιστα, το γεγονός πως σε αυτές τις πρακτικές οι γυναίκες συμμετέχουν επειδή οι ίδιες το επέλεξαν ενισχύει την κοινωνική αντίληψη περί απενεχοποίησης της πράξης του βιασμού, αφού «η ίδια το θέλησε».

Παράλληλα, η δυνατότητα επιλογής της «λεσβίας» και του «gay» κουμπιών δεν κρύβει τίποτα το ανατρεπτικό, αφού δεν υποδηλώνουν καμία πολιτική ταυτότητα. Αυτά τα κουμπιά δε σημαίνουν τίποτα περισσότερο από άλλες φετιχιστικές επιλογές που περιέχουν τους όρους «porn», «BDSM» και «orgy». Επιπλέον, είναι εντυπωσιακό πως οι «λεσβίες» και οι «gay» στο παιχνίδι μπορούν μόνο να μείνουν σε απομονωμένα νησιά, μακριά από τους ετεροκανονικούς άλλους, ερχόμενοι σε επαφή μαζί τους μόνο όταν οι ίδιοι το επιθυμούν. Τέλος, τα «μπαλάκια πόζας» μέσα στις ετεροκανονικές διαδράσεις παρέχουν την επιλογή σεξουαλικών πρακτικών μεταξύ μόνο γυναικών, εξυπηρετώντας ένα είδος πορνογραφίας προς ευχαρίστηση των αρσενικών παικτών. Αξίζει να τονιστεί πως η αντίστοιχη επιλογή μεταξύ μόνο αντρών δεν είναι διαθέσιμη. Εν ολίγοις, οι ίδιοι οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι αυτό το παιχνίδι είναι ακόμη ένα παράδειγμα πως τόσο οι γυναίκες μέσα σε έναν ανδροκρατούμενο τεχνολογικό χώρο συνεχίζουν να αντιμετωπίζονται ως σεξουαλικά αντικείμενα, όσο πως και κοινωνικά περιθωριοποιημένες ομάδες, όπως ομοφυλόφιλα άτομα, συνεχίζουν να αυτοπεριορίζονται.

Το ζητούμενο αυτού του κεφαλαίου ήταν να παρουσιαστούν διαφορετικές όψεις του κυβερνοφεμινισμού, αλλά και οι προβληματισμοί που προκύπτουν μέσα από την μελέτη αυτών. Στις πρώτες σελίδες αναφέρθηκε η σχέση της γυναίκας με τον τεχνοκόσμο και η παρέμβαση της στον ανδροκρατούμενο τεχνολογικό χώρο με την κατασκευή DIY αντικειμένων. Στη συνέχεια, μεταφερθήκαμε στην ανάδειξη της γυναικείας ταυτότητας μέσα στον κυβερνοχώρο και τη χρήση του ως ένα έδαφος συσπείρωσης για τα γυναικεία δικαιώματα. Επιπλέον, στις επόμενες σελίδες παρουσιάστηκε κι η χρήση του κυβερνοχώρου ως ένα μέρος εν δυνάμει απελευθερωτικό μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ένα μέρος στο οποίο οι κοινωνικές ταυτότητες δύνανται να καταρριφθούν αναδύοντας νέες υποκειμενικότητες.

Το τελευταίο αυτό σημείο είναι και το πιο κρίσιμο για την παρούσα εργασία διότι κάνει εμφανές το ζήτημα της απελευθερωτικής προοπτικής του κυβερνοχώρου που θεάται ως μια αρένα στην οποία τα υποκείμενα ανακαλύπτουν και αναδιαμορφώνουν έμφυλες νόρμες και σεξουαλικούς ρόλους πέρα από τους παραδεδομένους κοινωνικούς τρόπους. Τονίζεται πως οι κυβερνοφεμινιστικές θεωρήσεις περί ανατρεπτικότητας των κοινωνικών κυρίαρχων δομών χρειάζεται να αναδιαμορφωθούν παίρνοντας πιο σοβαρά υπόψη τους τη δυναμική που έχουν οι στερεοτυπικές νόρμες της πραγματικής ζωής πάνω στα σώματα και στις συνειδήσεις των υποκειμένων.

Πάνω σε αυτήν την προβληματική βασίζεται και η πρωτογενής έρευνα που ακολουθεί. Γίνεται μια προσπάθεια διερεύνησης του φαινομένου του κυβερνοφεμινισμού στα χωρικά εδάφη της Ελλάδας μέσα από συζητήσεις με παίκτες και παίκτρια ηλεκτρονικών ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς και από διαδικτυακό υλικό. Σκοπός είναι μια πρώτη σκιαγράφηση δυο κυρίως ζητημάτων: ποιες υποκειμενικότητες φαίνεται να δημιουργούνται μέσα από αυτή τη δραστηριότητα και σε ποιο σημείο τα όρια ανάμεσα στον κυβερνοχώρο και την πραγματική ζωή μπορεί να ξεπερνιούνται ώστε να αντιμετωπίζεται ο κυβερνοχώρος ως ένα απελευθερωμένο μέρος στο οποίο οι έμφυλες κανονικότητες καταρρίπτονται.

Η συνεισφορά της παρούσας εργασίας, λοιπόν, είναι πως αρχικώς θα αναφερθεί στο ελληνικό συγκείμενο και, δεύτερον, πως θα βάλει κι αυτή ένα λιθαράκι στην κοινωνιολογική σκέψη. Πρόκειται για μια οπτική με την οποία η κοινωνιολογία σαν επιστήμη άργησε να ασχοληθεί, εφόσον είχε περιοριστεί σε μια ιδέα ενός τεχνολογικού

ντετερμινισμού που αντιμετώπιζε τη σύνδεση του ανθρώπου με τη μηχανή και την τεχνολογία με κυνισμό και καταστροφολογία για τον ίδιο τον άνθρωπο (Haraway, 2014, σ. 229).

Μεθοδολογία

3.1.Στόχος της έρευνας

Τα προηγούμενα κεφάλαια αφιερώθηκαν σε μια ενδεικτική ανασκόπηση και κριτική σύνθεση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας με σκοπό την ανάδειξη της υπάρχουσας γνώσης για τη γυναικεία παρουσία μέσα στον ανδρικό «τεχνοκόσμο». Σε συνέχεια των προβληματισμών που προέκυψαν γύρω από τη βιβλιογραφία, η ανά χείρας μελέτη θα προσπαθήσει να διερευνήσει το φαινόμενο του κυβερνοφεμινισμού στα χωρικά εδάφη της Ελλάδας με σκοπό να μελετηθούν δυο κύρια ζητήματα. Πρώτον, ποιες υποκειμενικότητες δημιουργούνται μέσα από τον κυβερνοχώρο και, δεύτερον, σε ποιο σημείο τα όρια ανάμεσα στο διαδικτυακό κόσμο και την πραγματική ζωή δύνανται να ξεπεραστούν ώστε ο κυβερνοχώρος να καταστεί ένα μέρος απελευθερωμένο από τις έμφυλες κανονικότητες.

Η μεθοδολογία που χρησιμοποιείται στην παρούσα μελέτη ώστε να ξεδιπλωθούν τα παραπάνω ζητήματα βασίστηκε στα έργα του Michel Foucault και της Rosi Braidotti με σκοπό τη σύνθεση της κριτικής ανάλυσης λόγου από μια φεμινιστική σκοπιά. Στόχος των υποκεφαλαίων που ακολουθούν είναι η ανάδειξη κι η ανάλυση των μεθοδολογικών μου επιρροών ώστε να καταστεί σαφέστερη η ανάλυση του ερευνητικού μου υλικού.

3.2.Ο λόγος ως διαμορφωτής των υποκειμένων

Η Λοϊζου (2015) διαβλέπει στο έργο του Foucault¹⁵ δυο κύρια μεθοδολογικά εργαλεία: την αρχαιολογία και τη γενεαλογία. Σύμφωνα με την πρώτη, για την ανάλυση του εκάστοτε κοινωνικού γίνεσθαι χρειάζεται να έχουμε υπόψη τις προϋποθέσεις που καθιστούν δυνατή την εμφάνιση λόγων γνώσης σε μια ορισμένη ιστορική εποχή. Η δεύτερη ενδιαφέρεται περισσότερο για την ανάπτυξη μιας αναλυτικής της εξουσίας που βασίζεται στους λόγους που παράγουν γνώση και αλήθεια. Όπως υποστηρίζει ο Κακολύρης (2008) τα υποκείμενα, τα αντικείμενα, αλλά κι οι μορφές και τα πεδία γνώσης είναι αποτελέσματα σχέσεων εξουσίας-γνώσης. Πρόκειται για μια τριχοειδή

¹⁵ Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να αναφέρω τη σημαντική συνεισφορά του καθηγητή μου κ. Αλέξανδρου Χρύση κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών. Στο μάθημα του *Θεωρίες πολιτικού υποκειμένου* μου δόθηκε η ευκαιρία να μελετήσω πιο διεξοδικά το έργο του Michel Foucault, κι ειδικότερα την έννοια του υποκειμένου, μέσα από την συγγραφή της εργασίας «Εντοπίζοντας το υποκείμενο στο έργο του Michel Foucault» (Φεβρουάριος, 2020).

άσκηση της εξουσίας, που μέσα από τους λόγους της, διαπερνά τα μύχια του κοινωνικού σώματος, παράγοντας υποκείμενα. Λόγοι και καθεστώτα αλήθειας, όπως τονίζει ο Foucault (1991), που παράγονται μέσα από τις επιστημονικές αλήθειες που μιλάνε για τη φύση και τις πρακτικές του ανθρώπου. Όπως υποστηρίζει η Χαλκιά (2011) «οι επιστημονικοί λόγοι έχουν βάρος και είναι καλά ριζωμένοι σε παραδόσεις συμπεριφοράς αλλά και σκέψης. Τούτοι οι λόγοι καθορίζουν τόπους και τρόπους ως αφετηρίες αληθειών» (σ. 130-131). Υπό αυτό το πρίσμα, κατά το Λυριντζή (1995), κάθε προσπάθεια κατανόησης των σχέσεων εξουσίας χρειάζεται τη μελέτη των λόγων και των ρηματικών πρακτικών που συγκροτούν συστήματα γνώσης κι εξουσίας που εκφράζονται μέσα από τις κοινωνικές σχέσεις.

Σε αντίθεση με μια ουσιοκρατική αντίληψη περί υποκειμένου, οι θεωρίες υποκειμενοποίησης κατανοούν, πλέον, την εξουσία ως πρωταρχικά θετική, ενεργητική και παραγωγική. Αυτό δε σημαίνει πως δε διαβλέπουν στην εξουσία μια οπτική καταστολής, αλλά θεωρούν την καταστολή ως δευτερογενή όψη της εξουσίας. Στα παρακάτω λόγια του Φουρτούνη (2009) αποτυπώνεται με σαφή τρόπο αυτή η παραγωγική μορφή εξουσίας, όταν υποστηρίζει πως:

η εξουσία δεν βρίσκει ήδη συγκροτημένο αυτό επί του οποίου ασκείται, αυτό που καταστέλλει, το υποκείμενο, αλλά το παράγει, το συγκροτεί. Η σχέση ανάμεσα στο υποκείμενο και την εξουσία, λοιπόν, δεν είναι εξωτερική και επουσιώδης, αλλά συγκροτητική και ουσιώδης: το υποκείμενο δεν υπεισέρχεται σε αυτή τη σχέση συγκροτημένο εκτός αυτής· το υποκείμενο συγκροτείται από αυτή τη σχέση και στο πλαίσió της. Ως εκ τούτου, το υποκείμενο δεν είναι εκ φύσεως ανεξουσίαστο, ουσιαστικώς ελεύθερο, το υποκείμενο δεν θα μπορούσε να υπάρξει χωρίς την εξουσία: η εξουσία ενέχεται στον βαθύτερο πυρήνα του υποκειμένου (σ. 52).

Εντούτοις, από το παραπάνω απόσπασμα, διαφαίνεται πως το υποκείμενο δεν υπάρχει εκτός της εξουσίας, αλλά συγκροτείται και παράγεται μέσα από την παραγωγική άσκησή της. Μια διάσταση που υποστηρίζεται στο έργο του Foucault (1987), όταν μίλησε για το «θάνατο του υποκειμένου», προβάλλοντας την αναγκαιότητα μελέτης των λόγων και των γνώσεων που παράγονται σε ένα ιστορικό πλαίσιο και καθορίζουν την ύπαρξη και το είδος των υποκειμένων.

Υπό αυτό το πρίσμα μιας μεταδομιστικής προσέγγισης, το υποκείμενο δεν είναι ουσιοκρατικά δομημένο, αλλά ιστορικά, εφόσον διευρύνεται εννοιολογικά συνεχώς μέσα στο πέρασμα των αιώνων. Μέσα από αυτή τη διαδικασία η ταυτότητα του ατόμου ορίζεται αντικειμενικά με την ταυτόχρονη τοποθέτηση του σε ένα συγκεκριμένο κόσμο, αλλά και την υποκειμενική ιδιοποίηση αυτού του κόσμου από το ίδιο. Όπως υποστηρίζουν οι Μπέργκερ και Λούκμαν (2003) «η ταυτότητα διαμορφώνεται από

κοινωνικές διαδικασίες. Από τη στιγμή που έχει αποκρυσταλλωθεί, συντηρείται, τροποποιείται ή ακόμη αναδιαμορφώνεται από κοινωνικές σχέσεις» (σ. 317).

3.3.Εμφυλοποιημένη γλώσσα

Η Braidotti, ανάμεσα σε άλλα, εξετάζει την υπεροχή της γλώσσας ως συστατικής δομής της ανθρώπινης υποκειμενικότητας. Όπως κι ο Foucault, έτσι κι η ίδια δεν αντιλαμβάνεται τη γλώσσα ως απλώς ένα μέσο επικοινωνίας, αλλά ως έναν οντολογικό τόπο της κοινής μας ανθρωπότητας που μας διαμορφώνει. Συγκεκριμένα, ομιλούμαστε από τη γλώσσα, γραφόμαστε από τη γλώσσα και μας διδάσκει ότι δεν μπορούμε να θεωρηθούμε κύριοι της διαδικασίας του νοήματος, ανεξάρτητα από το πόσο το λαχταρούμε (Braidotti, 2014, σ. 164). Η γλώσσα είναι εκείνη που αποτελεί οντολογική προϋπόθεση για τη σύσταση του υποκειμένου και με κάποιους τρόπους «εξωτερική» ως προς αυτό, ενώ, παράλληλα, είναι συστατικό του υποκειμένου κάνοντας τη σχέση του με τις κοινωνικές δομές και με τους άλλους καθοριστικό χαρακτηριστικό όλων των υποκειμένων.

Οι φεμινιστικές θεωρήσεις εντάσσονται στην παραπάνω συζήτηση φέρνοντας επί τάπητος την καθοριστική επίδραση που έχει η γλώσσα κι ο λόγος στη διαμόρφωση έμφυλων υποκειμένων όταν γίνεται η επίκληση του υποκειμένου ως μια σταθερής και αυτονόητης ύπαρξης που ανήκει σε μια κοινωνική κατηγορία. Με λίγα λόγια, οι φεμινιστικές συζητήσεις στρέφονται σε μια επανεννοιολόγηση του έμφυλου υποκειμένου. Σύμφωνα με αυτές η φυσικότητα του φύλου δημιουργείται μέσω πολιτισμικών και γλωσσικών δομών καθιστώντας με αυτόν τον τρόπο το φύλο ως εκείνο το χαρακτηριστικό του υποκειμένου που θα το κάνει αναγνωρίσιμο στην υπόλοιπη κοινωνία. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από ενσώματες διακειμενικές αναφορές οι οποίες δομούν τις ίδιες τις υποκειμενικότητες (Μιχαηλίδου, Χαλκιά, 2006). Πιο συγκεκριμένα, οι Μιχαηλίδου κι η Χαλκιά αναφέρουν πως «σύμφωνα με τη σύγχρονη φεμινιστική θεωρία, το φύλο δεν επιτελείται μέσα από την απλή “παρουσίαση” συγκεκριμένων ρόλων, όπως αυτών της μητέρας, της εργαζόμενης κτλ., τους οποίους κάποιο αμιγές εγώ αναλαμβάνει και διεκπεραιώνει με μεγαλύτερη ή όχι επιτυχία, αλλά δημιουργείται διαρκώς μέσω της τελετουργικής επανάληψης ορισμένων πολιτισμικών κανόνων» (σ. 15).

Στην παραπάνω τοποθέτηση για το έμφυλο υποκείμενο στρέφεται κι η Braidotti (2014) φέρνοντας στην επιφάνεια τα μεθοδολογικά εργαλεία της νομαδικής

υποκειμενικότητας και της γραφής. Σύμφωνα με την ίδια, είναι απαραίτητη μια ερμηνευτική καχυποψία στην έννοια της ενιαίας υποκειμενικότητας, η οποία είναι καθοριστική για τις πρακτικές αποκλεισμού και διακρίσεων βασισμένων στη σεξουαλικότητα, το φύλο και τη φυλή. Ακριβώς σε αυτό το σημείο είναι που η γραφή δύναται να εκθέσει αυτές τις διαρθρωτικές αδικίες.

Η νομαδική υποκειμενικότητα τίθεται από τη Braidotti ως μια πολυπολιτισμική, πολύγλωσση ατομικότητα, ένας μετανάστης που μετατρέπεται σε νομά, μη έχοντας μητρική γλώσσα, αλλά εμποτισμένος από μεταφράσεις για την αλλαγή των κοινωνικών συνθηκών. Είναι μια υποκειμενικότητα που ζει παράλληλες ζωές «μπαινοβγαίνοντας» σε διαφορετικά συστήματα ιεραρχιών ή σχέσεων εξουσίας κι ως εκ τούτου η νομαδική γραφή της θεάται ως μια πράξη συνεχούς απαλλοτρίωσης. Πρόκειται για ένα μετα-προσωπικό τρόπο γραφής/ανάγνωσης που δεν εμμένει μονάχα στην έννοια της ταυτότητας, αλλά εισχωρεί στις διαδρομές της υποκειμενικότητας, αντιμετωπίζοντας με αυτόν τον τρόπο εις βάθος τις εννοιολογικές ρίζες των ζητημάτων της ταυτότητας και της εξουσίας. Η νομαδική γραφή, κατά τη Braidotti, είναι μια μέθοδος να αντιμετωπιστεί η προβληματική της γλώσσας ως μια μορφή εξουσίας που εμφυλοποιεί και διαχωρίζει τα ανθρώπινα υποκείμενα με σκοπό να τους δώσει υπόσταση.

Οι συνέπειες των παραπάνω στο αντικείμενο της παρούσας έρευνας έγκεινται σε δυο άξονες. Από τη μια πλευρά, η φουκωϊκή αντίληψη περί καθεστωτικών λόγων και ρηματικών πρακτικών που διαμορφώνουν το υποκείμενο και εξουσιάζουν τα μύχια του κοινωνικού σώματος κι, από την άλλη, την έμφυλη διάσταση που παίρνουν αυτοί οι λόγοι ώστε να «δημιουργούνται» υποκειμενικότητες που η ύπαρξή τους βασίζεται σε αυτό το διαχωρισμό. Ακόμη, η συμβολή του έργου της Braidotti δίνει τη δυνατότητα να χαρτογραφήσουμε τους λόγους από μια έμφυλη σκοπιά με σκοπό να αντιληφθούμε τα υποκείμενα όχι ως στατικές κι ενιαίες οντότητες, αλλά ως πολύγλωσσα όντα που μπορεί να ανανοηματοδοτούν με ένα δημιουργικό τρόπο συνεχώς τον εαυτό τους. Στο ακόλουθο μέρος της εργασίας θα γίνει μια προσπάθεια ιχνηλάτισης, μέσα από τους λόγους δύο τέτοιων υποκειμένων, «παικτών» στο ελληνικό πλαίσιο, του τι είδους υποκειμενικότητες «γίνονται» σε αυτόν τον πολύγλωσσο εικονικό κόσμο.

3.4.Ερευνητικό υλικό

Όπως έχει αναφερθεί, στόχος της παρούσας έρευνας είναι η διερεύνηση του είδους των υποκειμένων που διαμορφώνεται μέσα στον κυβερνοχώρο, αλλά και των ορίων ανάμεσα στον εικονικό και τον πραγματικό κόσμο προσπαθώντας να αναδειχθούν διαστάσεις του φαινομένου του κυβερνοφεμινισμού στην ελληνική περίπτωση. Η έρευνα θα δώσει μεγαλύτερη βαρύτητα στη γυναικεία παρουσία, αφού από τη μελέτη των βιβλιογραφικών αναφορών προέκυψε το εξής ερώτημα: Πόσο απελευθερωτικός δύναται να είναι ο διαδικτυακός χώρος για τις γυναίκες, εφόσον έχουν καταφανείς οι έντονα πατριαρχικές του διαστάσεις;

Για την υλοποίηση της παραπάνω ερευνητικής πρότασης μου φάνηκε ενδιαφέρον να καταπιαστώ με τη σύνδεση της γυναίκας και του διαδικτυακού gaming διότι είναι ένα πρόσφορο έδαφος διερεύνησης των έμφυλων κανονιστικών προτύπων, παρ' όλο που παρουσιάζεται ως ένας τόπος γόνιμος για την ανατροπή τους.

Η συλλογή του ερευνητικού υλικού δεν ήταν μια εύκολη διαδικασία, εφόσον στον κοινωνικό μου κύκλο δεν ενυπήρχαν γυναίκες που να ασχολούνταν με το online gaming. Για αυτό το λόγο, αρχικώς, θεώρησα κατατοπιστικό να συζητήσω με έναν άνδρα 20 ετών (από εδώ και στο εξής θα αποκαλείται με το ψευδώνυμο Ιάσωνας) από το φιλικό μου περιβάλλον που παίζει χρόνια διαδικτυακά παιχνίδια, ώστε να κατανοήσω, αφενός τη δική του εμπειρία μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, κι αφετέρου να αποκρυπτογραφήσω τους λόγους του γύρω από τη γυναικεία παρουσία μέσα σε αυτόν τον χώρο. Στη συνέχεια, με τη συνεισφορά ενός συμφοιτητή μου, οδηγήθηκα σε μια συζήτηση με μια κοπέλα gamer 24 ετών (αντίστοιχα με τον άνδρα gamer θα αποκαλείται με ψευδώνυμο, εδώ Μελίνα) που ο ίδιος γνώριζε, με σκοπό να μελετήσω πως η ίδια βιώνει την ενασχόληση της με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Αξίζει να σημειωθεί ότι η κοπέλα ήταν αρκετά διστακτική στο να γίνει αυτή η συζήτηση, με αποτέλεσμα ύστερα από πολλή επεξήγηση των προθέσεων μου να δεχτεί να μου προσφέρει μια διαδικτυακή συζήτηση¹⁶ με την προϋπόθεση πως δε θα την ηχογραφώ. Ακριβώς για αυτό το λόγο θεώρησα χρήσιμο να κρατήσω σημειώσεις ώστε να είμαι όσο πιο «πιστή» γίνεται στα λεγόμενα της. Τέλος, ύστερα από καθοδήγηση της τελευταίας στο εν λόγω υλικό, θα παρουσιαστεί η καταγραφή αναρτήσεων gamers ατόμων σε δημοφιλή χώρο κοινωνικής δικτύωσης στον οποίο γίνεται έντονα αισθητή

¹⁶ Η διαδικτυακή συζήτηση συντελέστηκε στα social media, εξαιτίας της υποχρεωτικής καραντίνας, διαμέσου μικροφώνου και με την απουσία κάμερας, ύστερα από παράκληση της ερωτώμενης.

η παρουσία σεξιστικών και πατριαρχικών λόγων στην «εγχώρια σκηνή» του gaming. Καταλήγοντας, θα ήθελα να τονίσω την δυσκολία μου ώστε και να βρω, αλλά και να έρθω σε επικοινωνία με γυναίκες gamers, καθώς δέχτηκα απορρίψεις για ενδεχόμενες συνομιλίες. Γεγονός που ενδεχομένως γεννά ερωτήματα σχετικά με το ρόλο μιας ανδρικής κυριαρχίας σε αυτόν τον χώρο, αλλά και τη διστακτικότητα ελληνίδων gamers να δείξουν την παρουσία τους μέσα σε αυτόν.

Εμφυλοποιώντας τα online ψηφιακά παιχνίδια

Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι μια δραστηριότητα η οποία άρχισε να γίνεται έντονα διαδεδομένη στο ελληνικό κοινό τα τελευταία χρόνια. Όλο και περισσότεροι/ες Έλληνες κι Ελληνίδες καταπιάνονται με αυτό το «χόμπι», αντιμετωπίζοντας το είτε ως ένα μέσο ψυχαγωγίας, είτε ως ένα μέσο κοινωνικοποίησης, είτε ως ένα μέσο που δίνει

τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να «παίζουν» με τα όρια της υποκειμενικότητας τους. Ωστόσο, όπως κάθε κοινωνική δραστηριότητα, έτσι και τα ψηφιακά παιχνίδια δε δύνανται να γίνουν αντιληπτά και να κατανοηθούν εκτός της κοινωνικής σφαίρας, κλείνοντας τα μάτια μας στην αλληλεπίδραση ανάμεσα στις στερεοτυπικές νόρμες της πραγματικής ζωής και του εικονικού κόσμου.

Εδώ επιχειρείται η εξέταση των παραπάνω μέσα από την ανάλυση του παραπάνω υλικού από παίκτες/τριες τέτοιων παιχνιδιών. Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως σε όλη τη διάρκεια της καταγραφής του ερευνητικού υλικού θα δοθεί έμφαση στο ρόλο που κατέχουν γυναίκες gamers μέσα σε αυτά, καθώς στο ελληνικό συγκείμενο, τουλάχιστον στο εμπειρικό έδαφος του υλικού της παρούσας έρευνας, δε φαίνεται να έχουν ενεργό ρόλο, είτε μέσα από λόγους που αρθρώνονται από τις ίδιες, είτε από λόγους ανδρών gamers. Ακόμη, μέσα από την παράθεση αποσπασμάτων λόγου θα προσεγγιστεί το ζήτημα της εμφάνισης έμφυλων διαφοροποιήσεων μέσα σε ένα εικονικό κόσμο, καθώς κι η ύπαρξη ή μη μιας ενδυναμωτικής διάστασης της γυναικείας παρουσίας που μπορεί να ανατρέψει τον ανδρικά κυριαρχούμενο κυβερνοχώρο σύμφωνα πάντοτε με τις θεωρήσεις του κυβερνοφεμινισμού.

Πριν, όμως, προχωρήσουμε στην παρουσίαση του υλικού, θα ήταν χρήσιμο να ειπωθούν συνοπτικά λίγα λόγια για τη λογική των ψηφιακών παιχνιδιών¹⁷ στα οποία θα γίνει αναφορά. Η βάση κάθε ψηφιακού παιχνιδιού είναι η δημιουργία ενός avatar. Η δημιουργία, δηλαδή, ενός χαρακτήρα με τον οποίο ο/η παίκτης/κτρια μπορεί να πλοηγηθεί στο παιχνίδι. Η επιλογή των ικανοτήτων, των ρόλων και της εμφάνισης αυτού του χαρακτήρα είναι συνήθως στην ευχέρεια των παικτών/κτριών. Στη συνέχεια το συγκεκριμένο avatar τοποθετείται μέσα σε ένα φανταστικό κόσμο με σκοπό μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλα avatars να φέρει εις πέρας με επιτυχία κάποιες «εργασίες» που τα ίδια τα παιχνίδια προσφέρουν. Επιπλέον, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να συνομιλούν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μέσω γραπτού λόγου. Αξίζει, όμως, να σημειωθεί πως το φύλο του εκάστοτε παίκτη/κτριας δεν είναι πάντοτε διαφανές μέσα στο παιχνίδι, καθώς το κάθε άτομο μπορεί να επιλέξει οποιοδήποτε χαρακτήρα θέλει και οποιοδήποτε φύλο, ανεξάρτητα με αυτό που επιτελεί στην πραγματική του ζωή. Τέλος, χρειάζεται να γίνει σαφές πως σε αυτά τα παιχνίδια

¹⁷Τα παιχνίδια στα οποία αναφέρονται οι gamers είναι το Destiny 2, το League of Legends (LoL) και το Entropia.

μπορούν να συμμετάσχουν ταυτόχρονα άτομα από διαφορετικές χώρες, καθιστώντας τα με αυτόν τον τρόπο ένα πολύγλωσσο τόπο.

4.1. Πατώντας το start

Η επιλογή ενός avatar είναι από τα πιο δομικά στοιχεία μέσα στα παιχνίδια, αφού είναι ο εναρκτήριο μοχλός για τον/την κάθε παίκτη/κτρια. Χωρίς την αντιπροσώπευση μέσω ενός avatar κανένα άτομο δεν μπορεί να γευτεί αυτή τη ψηφιακή εμπειρία. Ακόμη, το avatar είναι το «πρόσωπο» με το οποίο οι συμπαίκτες αναγνωρίζονται μεταξύ τους. Ουσιαστικά, είναι η μορφή που επιλέγεται ώστε να καταφανεί στους άλλους τι και ποιος είσαι. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο Ιάσωνας:

Εγώ πιστεύω ότι το παιχνίδι είναι ένας τρόπος να αποτυπώσεις τον εαυτό σου, ένα αντίγραφο του εαυτού σου, έτσι το να φτιάξω ένα θηλυκό χαρακτήρα θα φέρει κόντρα σε αυτό. Όταν φτιάχνω ένα χαρακτήρα προσπαθώ να τον φτιάξω όσο γίνεται για να μοιάζει σε εμένα¹⁸.

Τα παραπάνω λόγια μας καταδεικνύουν απόλυτα τη σημασία που έχει στον παίκτη η επιλογή ενός avatar. Σύμφωνα με τον ίδιο ο χαρακτήρας που θα τον αντιπροσωπεύει, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να παρεκκλίνει από αυτό που έχει ορίσει ότι είναι στην πραγματικότητα. Μάλιστα, όπως λέει, χρειάζεται να είναι «αντίγραφο» του εαυτού του και για αυτό το λόγο δε θα μπορούσε να επιλέξει μια γυναικεία μορφή διότι θα πήγαινε «κόντρα» σε εκείνον. Ο ίδιος ο ομιλητής έχει ορίσει πως είναι άντρας, ιδιότητα που δεν διανοείται πως δε θα μεταφέρει και στον εικονικό κόσμο. Με λίγα λόγια, για εκείνον η ψηφιακή εικόνα του εαυτού πρέπει να ταυτίζεται με την πραγματική, μεταφέροντας με αυτόν τον τρόπο την εξωψηφιακή του εμφάνιση εντός του κυβερνοχώρου.

Πέρα, όμως, από την αναφορά σε μια ταύτιση κυρίως βάση φύλου και εμφάνισης, ο ίδιος μέσα από την άρθρωση του παρακάτω λόγου φέρνει στην επιφάνεια και το ζήτημα των εσωτερικών χαρακτηριστικών. Αναφέροντας ότι «ο αγαπημένος μου είναι ο Γουόρλοκ¹⁹ κολλάει στο πώς εγώ βλέπω τον εαυτό μου, μοιάζει με επιστήμονα, δεν είναι σωματαράς που έχει δύναμη όπως ο Χάντερ. Οι Γουόρλοκ θεωρούνται οι φιλόσοφοι, αυτοί που σκέφτονται ουσιαστικά», μπορούμε με μια πρώτη ματιά να

¹⁸ Ανάλογα με τη χρονιά που παίζει προσπαθεί να δημιουργήσει ένα χαρακτήρα που να αντικατοπτρίζει την εμφάνιση του εκείνη την περίοδο.

¹⁹ Αναφέρεται σε μια φυλή από το παιχνίδι Destiny 2.

θεωρήσουμε ότι ο ερωτώμενος έχει κατατάξει τον εαυτό του ως ένα άτομο που «λειτουργεί περισσότερο με το μυαλό του». Μέσα από τα λεγόμενα του Ιάσωνα, δίνεται η ευκαιρία για περαιτέρω διερώτηση σε ζητήματα που άπτονται θεωρήσεων της κυρίαρχης εικόνας ενός αρσενικού. Μιας κυρίαρχης εικόνας του αρσενικού που, ενώ υστερεί στα σωματικά χαρακτηριστικά που θα ήταν καλό να είχε, όπως ένα μυϊκό σώμα, κερδίζει σε ένα πνευματικό επίπεδο λέγοντας πως ο χαρακτήρας που έχει επιλέξει «σκέφτεται ουσιαστικά». Θεωρώ σημαντικό να σταθούμε σε αυτό το σημείο διότι μέσα από την άρθρωση του συγκεκριμένου λόγου προκύπτουν πιθανές θεάσεις μιας αρρενωπότητας που συμμορφώνεται με τα κυρίαρχα κοινωνικά πρότυπα στη βάση μιας επιβλητικής εξωτερικής εμφάνισης και που δύναται να αντιμετωπιστεί και αρνητικά όταν αυτή η εμφάνιση δε συνάδει παράλληλα με μια πνευματικότητα. Με άλλα λόγια, μπορούμε να υποθέσουμε ότι ο συνεντευξιαζόμενος, ίσως, έχει την ανάγκη να υπερκαλύψει μια πιθανή «αδυναμία» που έχει ως αρσενικό υποκείμενο, δίνοντας την εντύπωση πως για εκείνον η στερεοτυπική εικόνα ενός μυώδη άνδρα ισοδυναμεί με έλλειψη «ουσιαστικής» μόρφωσης.

Αντίστοιχα, ο λόγος της επιλογής ενός avatar δε φάνηκε να διαφοροποιείται ιδιαίτερα κι από την πλευρά της Μελίνας, η οποία αναφέρει «το avatar μου είναι θηλυκό, ανθρώπινο. Δεν έχει σχέση, απλά μου αρέσει, επειδή είμαι female. Μου αρέσει να αλλάζω μαλλιά, απλά μ αρέσει. Επιλέγω τι βάζω στο avatar». Και σε αυτήν την περίπτωση, η ερωτώμενη δείχνει ότι η επιλογή ενός avatar γίνεται κυρίως με τα κριτήρια του φύλου της και της ανθρώπινης ιδιότητάς της, μεταφέροντας κι εκείνη τον πραγματικό κόσμο εντός του ψηφιακού. Παρ' όλα αυτά, σε αντιδιαστολή με το λόγο του άνδρα παίκτη που μας έκανε σαφές ότι ο χαρακτήρας του είναι πιστό αντίγραφο του ίδιου, η γυναίκα παίκτρια μας παρέχει μια διαφορετική οπτική. Για την ίδια η επιλογή ενός θηλυκού χαρακτήρα δε συνάδει απαραίτητα με το πως εκείνη μοιάζει εμφανισιακά, «απλά της αρέσει» να αντιπροσωπεύεται από ένα «female» avatar. Μάλιστα, αυτή η πεποίθηση ισχυροποιείται όταν μας αναφέρει ότι εκείνη επιλέγει τι θα βάλει στο avatar της, δίνοντας την αίσθηση πως περισσότερο της αρέσει η προοπτική της ελευθερίας που της παρέχεται ως προς τη δημιουργία ενός χαρακτήρα κάνοντας τον όπως η ίδια τον φαντάζεται, παρά να προβάλλει στους άλλους μια αποτύπωση του εαυτού της. Με άλλα λόγια, εδώ διακρίνουμε μια διάσταση πιθανής

αλλαγής της υποκειμενικότητας της παίκτριας, πιστή όμως στο φύλο που επιτελεί²⁰, σε σχέση με την παραπάνω αντρική αφήγηση.

Επιπλέον, μέσα από τις παραπάνω αρθρώσεις λόγων φάνηκε πως το ζήτημα της εξωτερικής εμφάνισης απασχολεί και τους δυο παίκτες, αλλά με διαφορετικό τρόπο. Από τη μια πλευρά, ενώ ο άντρας παίκτης καταλαβαίνει τη σημασία που έχει ένα καλοδιατηρημένο σώμα για την ενίσχυση της αρρενωπότητας του, επιλέγει, εν τέλει, να δώσει βαρύτητα στη δημιουργία ενός avatar που θα εξυψώνει τις πνευματικές ικανότητες. Από την άλλη, η γυναίκα παίκτρια στέκεται στη δυνατότητα που της παρέχει ο ψηφιακός αυτός κόσμος να μπορεί ανά πάσα στιγμή να παρεμβαίνει στην εμφάνιση του avatar της.

Επομένως, στην περίπτωση του Ιάσωνα φαίνεται να είναι πιο σημαντικό να σταθεί στις ικανότητες του χαρακτήρα που δημιουργεί με σκοπό να τον κάνουν πιο επιτυχημένο μέσα στο παιχνίδι, ενώ στην περίπτωση της Μελίνας φαίνεται να υπερισχύει η ενασχόληση με την εμφάνιση του χαρακτήρα με σκοπό την παρουσίαση μιας πιο προσεγμένης θηλυκής εμφάνισης. Μέσα από αυτές τις δύο περιπτώσεις θα μπορούσε να ειπωθεί ότι οι έμφυλοι κανονιστικοί ρόλοι διαιώνίζονται κι εντός των ψηφιακών παιχνιδιών, υπαγορεύοντας μια πιθανή συντήρηση του ανδροκρατούμενου χαρακτήρα τους.

4.1.1.Επιτελώντας τους έμφυλους ρόλους. Οι έμφυλες κανονικότητες μέσα στα online ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να διαφανούν, πέρα από τα εξωτερικά χαρακτηριστικά των avatars, και στους ρόλους που θα επιλέξουν να παίξουν οι συμμετέχοντες. Όσον αφορά το παιχνίδι Destiny 2, ο Ιάσωνας λέει συγκεκριμένα ότι «τα Χάι εξελίσσονται από μωρά και ανάλογα με το πόσο καλά θα πάνε μπορούν να γίνουν knights (άντρες) ή witches (γυναίκες)».

Μέσα από το παραπάνω απόσπασμα γίνεται αντιληπτή αυτή η έμφυλη διάσταση των ρόλων μέσα στο παιχνίδι. Οι χαρακτήρες από τη φυλή Χάι μεγαλώνοντας μπορούν να υιοθετήσουν δυο ρόλους ανάλογα με το βιολογικό τους φύλο. Οι άντρες της φυλής εξελίσσονται σε ιπότες, ενώ οι γυναίκες σε μάγισσες.

²⁰ Η J. Butler ([1993]2008) υποστηρίζει ότι η γλώσσα κι οι συμβολισμοί της δομούν και παράγουν έμφυλα σώματα. Το υποκείμενο σωματοποιώντας αυτούς τους λόγους που δημιουργούν το φύλο του, καταλήγει μέσω της συνεχούς επανάληψης αυτής της σωματοποίησης να επιτελεί με επιτυχία το κοινωνικό του φύλο.

Βέβαια, η δυνατότητα υιοθέτησης αυτών των ρόλων δεν είναι καθόλου τυχαία, αντίθετα μας αποκαλύπτει την κυρίαρχη κοινωνικά εικόνα των δυο φύλων που ενυπάρχει στο κοινωνικό σύμπαν του Ιάσωνα. Σύμφωνα με τον τελευταίο, η αρρενωπότητα φάνηκε να είναι συνυφασμένη με την ιδέα ενός «ιπποτισμού» που οδηγεί τους άντρες στην επιτέλεση ενός κοινωνικού ρόλου που τους θέλει προστάτες, ικανούς για ηρωικές πράξεις. Παράλληλα, η θηλυκότητα, αναπαριστώμενη ως «μάγισσα», ρητώς συνυφασμένη με μια αίσθηση «εξωπραγματικού», δημιουργεί γυναικείες υποκειμενικότητες που δεν είναι εύκολα αναγνωρίσιμες και κωδικοποιημένες από το αντρικό βλέμμα²¹. Με άλλα λόγια, οι γυναίκες είναι εκείνα τα όντα που προκαλούν ένα μυστήριο που χρειάζεται να απομυθοποιηθεί για να μπορέσουν να είναι υπό έλεγχο.

Αυτές οι προκαθορισμένες στάσεις για τη γυναικεία «φύση», διαφαίνονται κι από το λόγο της Μελίνας όταν λέει «επιλέγω healer. Μ' αρέσει το healer, το support, γιατί απλά μ' αρέσουν». Μπορώ να το παίξω καλύτερα». Η ερωτώμενη μέσα από το παραπάνω απόσπασμα μας παρέχει κι άλλες διαστάσεις που συνοδεύουν τη θηλυκότητα, μέσα από την αποκάλυψη της προτίμησής της όσον αφορά τις ιδιότητες του avatar της. Συγκεκριμένα, επιλέγει να υιοθετεί μέσα στο παιχνίδι ρόλους που είναι υπεύθυνοι για την υποστήριξη και την θεραπεία των συμπαικτών της. Σε μια πρώτη σκέψη μας αναφέρει πως «απλά της αρέσουν» αυτοί οι ρόλοι, όμως, συνεχίζοντας, κάνει την παραδοχή ότι δεν είναι απλά ζήτημα αρέσκειας, αλλά περισσότερο ζήτημα ικανότητας, αφού «μπορεί να τους παίξει καλύτερα».

Μέσα από την άρθρωση αυτής της παραδοχής, διαφαίνεται, ενδεχομένως, πως στο μυαλό της Μελίνας συντηρείται το κανονιστικό πρότυπο για τη «φύση» των γυναικών, σύμφωνα με το οποίο η θηλυκότητα αναγνωρίζεται μέσα από τις ιδιότητες της υποστήριξης για τους άλλους. Μέσα από τους πατριαρχικούς λόγους, οι γυναίκες είναι «εκ φύσεως» καλύτερες στο να προσφέρουν, να υπομένουν και, φυσικά, να

²¹ Η Nazila Kivi (2019) παρουσιάζει αυτήν την αντρική θέαση της θηλυκότητας μέσα από τη μισογυνιστική γλώσσα των τεχνολογικών μέσων, κι ειδικότερα αυτών της ιατρικής που για αιώνες όριζαν και διαμόρφωναν τα θηλυκά σώματα και υποκειμένα (η γνώση γύρω από την έννοια της υστερίας). Φέρνοντας στο προσκήνιο τη φαλλοκρατική εικόνα της μάγισσας γυναίκας που κατέχει επικίνδυνες, αλλά θεραπευτικές γνώσεις, δημιουργεί τον όρο κυβοργικές μάγισσες. Οι τελευταίες, σύμφωνα με την ίδια, είναι η επανεφεύρεση και η ενσωμάτωση της αντίστασης στις πατριαρχικές θεάσεις για τη θηλυκότητα κατακτώντας τις τεχνολογικές γνώσεις περί αναπαραγωγικής υγείας με τρόπο ανατρεπτικό κι απελευθερωτικό από το αντρικό «πανοπτικό» (σ. 37-40).

βοηθούν τους άλλους να φτάσουν στο επιθυμητό τους αποτέλεσμα, θυμίζοντας μας τη λαϊκή παροιμία πως «πίσω από κάθε επιτυχημένο άντρα κρύβεται μια γυναίκα». Έτσι, η γυναίκα κατέχει αυτά τα χαρακτηριστικά που συνάμα την καθιστούν τρωτή, αλλά και δυνατή. Είναι εκείνη η αναπαραγωγική της ιδιότητα που την κάνει να βρίσκεται σε μια συνεχόμενη κατάσταση ρίσκου υπομένοντας όλα τα δεινά²².

Συνεπώς, μέσα από την οπτική των δυο συνομιλητών μας, στα online ψηφιακά παιχνίδια φαίνεται να δημιουργούνται υποκειμενικότητες που βασίζονται στο πατριαρχικό φαντασιακό. Ήρωας είναι ο παίκτης που θα είναι πρώτος στη μάχη, εξυπηρετώντας πλήρως την ιδέα του αρσενικού που είναι δυνατός και δε φοβάται τίποτα. Αντίθετα, ηρωίδα είναι η παίκτρια που υποστηρίζει και θεραπεύει όλους εκείνους που βγήκαν στη μάχη, εξυπηρετώντας κι εκείνη με τη σειρά της την ιδέα ενός θηλυκού σώματος ευάλωτου και τρωτού.

4.2. Κατά την πλοήγηση

Μια σημαντική πτυχή αυτών των παιχνιδιών είναι οι διαδόσεις διαμέσου κινήσεων²³ ανάμεσα στους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της πλοήγησης στους μέσα σε αυτά. Τα emotes δεν είναι απλά πράξεις που έχουν τη δυνατότητα τα avatars να υλοποιήσουν, αλλά μας καταδεικνύουν με έναν καθοριστικό τρόπο τις έμφυλες, ενσώματες διαστάσεις αυτών των πράξεων.

Ο Ιάσωνας αναφερόμενος σε ένα emote που μπορεί να υιοθετηθεί από αρσενικά και θηλυκά avatars, δίνει τη δική του θέαση, πως το σώμα είναι φορέας εξουσιαστικών λόγων βασισμένων στις έμφυλες διαφορές, όταν λέει ότι «μια στάση καθίσματος, πιο ανοιχτή, είναι πιο ανδροπρεπής για μια γυναίκα, τουλάχιστον στη δική μας κοινωνία». Για να κατανοήσω καλύτερα σε τι στάση αναφερόταν, του ζήτησα να μου τη δείξει μέσα από το ίδιο το παιχνίδι. Η στάση ήταν διαμορφωμένη ως εξής: το avatar καθισμένο σε μια καρέκλα με ανοιχτά τα πόδια στα πλάγια.

²² Σύμφωνα με την Α. Χαλκιά (2007, κεφ.6) στο *Άδειο λίκνο της δημοκρατίας: Σεξ, έκτρωση και εθνικισμός στη σύγχρονη Ελλάδα* το θηλυκό σώμα, ενταγμένο σε ορισμένες εθνικιστικές αφηγήσεις, είναι εκείνο που παίρνει τα ρίσκα δείχνοντας στο αρσενικό αφοσίωση και εμπιστοσύνη με σκοπό το τελευταίο να μπορεί να παρεμβαίνει σε εκείνο εξυπηρετώντας με αυτόν τον τρόπο το εθνικό φαντασιακό μιας ανδρικής κυριαρχίας.

²³ Τις κινήσεις αυτές θα αναφέρονται ως emotes, αφού οι ίδιοι οι ερωτώμενοι τις αποκαλούν με αυτόν τον τρόπο.

Σχολιάζοντας πως αυτή η στάση είναι πιο «ανοιχτή», πιο «ανδροπρεπής» για μια γυναίκα, αναδεικνύεται η εικόνα που έχει ο Ιάσωνας για την ιδέα του ανδρισμού, ενός ανδρισμού που φαίνεται να είναι συνυφασμένος με την αίσθηση της ανοικτότητας. Σύμφωνα με τον ίδιο, το αρσενικό σώμα χαρτογραφείται ως ένα σώμα άνετο που δε χρειάζεται να κρύψει κάτι. Την ίδια στιγμή που το θηλυκό σώμα αντιμετωπίζεται ως ένα σώμα «κλειστό», δείχνοντας πως, ενδεχομένως, η θηλυκότητα είναι άμεσα συνδεδεμένη με μια ιδιωτικότητα²⁴. Με αυτόν τον τρόπο η γυναικεία υποκειμενικότητα στήνεται ως ευάλωτη και αθώα, έτοιμη να κατακτηθεί από το «ανοικτό» αρσενικό σώμα.

Η παραπάνω εικόνα για την ανδρική υποκειμενικότητα διαφαίνεται και στο παρακάτω απόσπασμα λόγου του Ιάσωνα όταν εξηγεί πως «το debugging²⁵ είναι ένα emote με το οποίο στέκεσαι γονατιστός χτυπώντας το κεφάλι του άλλου στα αρχίδια σου», προσφέροντας μια ακόμη διάσταση αυτής της υποκειμενικότητας.

Σε αυτήν την περίπτωση ο ανδρισμός εκφράζεται με τη συμμετοχή του ανδρικού αναπαραγωγικού μορίου. Αυτό το μέρος του σώματος θεάται ως ένα σημείο επιβολής και ανωτερότητας, καθιστώντας την κίνηση του debugging μέσα στο παιχνίδι ως ένδειξη προσβολής για το συμπαίκτη σου. Μάλιστα, η χρήση της συγκεκριμένης λέξης αναδεικνύει πως η βιολογική αναπαραγωγική σύσταση του ανδρικού σώματος είναι ικανή να διορθώσει σφάλματα, τοποθετώντας αυτήν την λειτουργία ως την πηγή ελέγχου όλων. Για ακόμη μια φορά, το ανδρικό σώμα έρχεται στο προσκήνιο ως ένα εξουσιαστικό μέσο που δύναται να παρεμβαίνει στα σώματα των άλλων.

Μέσα από τις αρθρώσεις λόγων των δυο συνεντευξιαζόμενων δημιουργείται το ερώτημα κατά πόσο μέσα στον κόσμο των online παιχνιδιών το ανδρικό σώμα μπορεί να αντιμετωπίζεται ως ένα σώμα που αξίζει να έχει υπόσταση, ένα σώμα που βιώνεται ως ολότητα, ενώ, το γυναικείο να βιώνεται μονάχα ως ένα συμπληρωματικό στοιχείο του ανδρικού.

4.3.Αναπαραστάσεις της γυναικείας υποκειμενικότητας στον ψηφιακό κόσμο

²⁴ Η Ε. Βαρίκα στο *Η εξέγερση των κυριών: Η γένεση μιας φεμινιστικής συνείδησης στην Ελλάδα 1833-1907* (2011) μας παρουσιάζει με ένα εκπληκτικό τρόπο την αντίθεση που υπήρξε στη νεωτερική Ελλάδα ανάμεσα στην ιδιωτική σφαίρα του οίκου της γυναικείας υποκειμενικότητας και της δημόσιας σφαίρας της ανδρικής υποκειμενικότητας. Αντίθεση που εκφράστηκε ως ανδρική αυτοκατάφαση-γυναικεία αυταπάρνηση (σ. 152).

²⁵ Σύμφωνα με το WordReference.com, debug σημαίνει εντοπίζω και διορθώνω τα λάθη.

Παίρνοντας υπόψη όσα καταγράφηκαν στις προηγούμενες σελίδες αναδύονται ερωτήματα όσον αφορά τις κοινωνικές αναπαραστάσεις για τις γυναίκες gamers. Ποια, εν τέλει, γυναικεία υποκειμενικότητα δημιουργείται στα ύδατα του κυβερνοκόσμου στο ελληνικό πλαίσιο;

Ο Ιάσωνας στην προσπάθεια του να μου απαντήσει σε ένα παρόμοιο ερώτημα που του έθεσα, λέει ότι «οι γυναίκες στο gaming θεωρούνται σπάνια πράγματα. Σαν κάτι, που δεν είναι άνθρωπος. Αυτό θέλω να πω...θεωρούνται πράγματα. Όταν πχ καταλάβεις ότι ο παίκτης είναι γυναίκα, τραβιέσαι». Από το λόγο που μόλις παρατέθηκε οι γυναίκες στο χώρο του gaming φαίνεται ότι μπορεί να αντιμετωπίζονται ως όντα αξιοπερίεργα που δεν είναι εύκολα αναγνωρίσιμα. Όπως μας παραδέχεται ο ομιλητής, οι «γυναίκες στο gaming θεωρούνται σπάνια πράγματα». Χρησιμοποιώντας τη λέξη «πράγματα», ενδεχομένως, αναφέρεται στο πως οι γυναίκες δεν νοείται να ασχολούνται ενεργά με αυτή τη δραστηριότητα. Μάλιστα, είναι τόσο άγνωστο γεγονός που, κατά το συγκεκριμένο συνομιλητή, όταν γίνει αντιληπτό κάτι τέτοιο από άντρες gamers, οι τελευταίοι «τραβιούνται».

Το ζήτημα, όμως, δεν είναι μονάχα η ελλιπής εκπροσώπηση της γυναικείας παρουσίας στους κόλπους του gaming. Το ζήτημα, κυρίως, είναι η άρθρωση λόγων που καταδεικνύουν ότι οι θηλυκές παρουσίες στα χωρικά ύδατα του gaming δημιουργούν αισθήματα φόβου κι αποξένωσης. Αυτές οι υπάρξεις γίνονται αντιληπτές, στη βάση του λόγου του Ιάσωνα, ως «κάτι» που, ίσως, θα έπρεπε να βρίσκεται εκτός της σφαίρας της συγκεκριμένης δραστηριότητας, αφού φαίνεται να είναι αμιγώς ανδρική υπόθεση. Γεγονός που μας κάνει να σκεφτούμε πως, στο κοινωνικό σύμπαν που αναδύεται από το λόγο του Ιάσωνα, η γυναίκα αναγνωρίζεται ως ένα υποκείμενο που, επί το πλείστον, θα πρέπει να επιτελεί με επιτυχία τους ρόλους της συζύγου και της μητέρας, με τη σφαίρα του κυβερνοχώρου να μην αποτελεί εξαίρεση αυτόν των κανονιστικών λόγων. Ακόμη, αυτοί οι κανονιστικοί λόγοι διαφαίνονται και στη φράση «σαν κάτι που δεν είναι άνθρωπος», οδηγώντας μας να υποθέσουμε πως στα μάτια του συγκεκριμένου ομιλητή η γυναίκα gamer αποθηλυκοποιείται, ενδεχομένως, μόνο και μόνο διότι συμμετέχει σε μια δραστηριότητα, που σύμφωνα με τον ίδιο, θεωρείται, κατά βάση, ανδρική²⁶. Παράλληλα, εν συνεχεία, μοιράζεται πως «τη βρίζουν όσο νομίζουν ότι

²⁶ Η Α. Χαλκιά στο *Έμφυλες βιαιότητες: εξουσία, λόγος, υποκειμενικότητες* (2011) αναφέρεται σε αυτήν την έμφυλη πολιτική διαμόρφωσης των υποκειμένων δίνοντας το παράδειγμα της απώλειας

είναι άντρας. Μόλις μάθουν ότι είναι γυναίκα αλλάζει η συμπεριφορά τους. Μην την κατηγορείς...δεν μπορεί να έχει κάνει κάτι λάθος γιατί είναι κοπέλα», προσφέροντας μας ένα ακόμη στοιχείο. Η αποκάλυψη της γυναικείας ταυτότητας διαταράζει τις ισορροπίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο εισβολέας γυναίκα χρειάζεται να δέχεται διαφορετική συμπεριφορά, με σκοπό τη διασαφήνιση της ύπαρξης της μέσα σε αυτό. Έτσι, σε εκείνη συγχωρούνται τα πάντα, αφού «δεν μπορεί να έχει κάνει κάτι λάθος γιατί είναι κοπέλα», καθιστώντας την για ακόμη μια φορά ένα διακοσμητικό αντικείμενο, άξιο ανδρικής θέασης.

Βέβαια, η ύπαρξη της γυναικείας παρουσίας, πέρα από «ξένο» γεγονός, εκλαμβάνεται από την ανδρική συνείδηση ως ευκαιρία διαδικτυακού φλερτ. Η Μελίνα αποκαλύπτοντας πως «με προσκαλούν να παίξω γιατί είναι δύσκολο να βρουν γυναίκες. Καταλήγει να μου την πέσουν. Στο LoL με έχουν βοηθήσει γιατί είμαι γυναίκα. Θα με κάνουν add για αυτό», αναδεικνύει ότι η διαφορετική μεταχείριση των γυναικών μέσα στα online διαδικτυακά παιχνίδια δεν αρκείται μονάχα σε «συγχώρεση» πιθανών λαθών από μέρος τους, αλλά καταλήγει σε μια ερωτική διάδραση. Σύμφωνα με το παραπάνω βίωμα της ομιλήτριας, υποθέτουμε ότι η αποκάλυψη της γυναικείας της ταυτότητας αρκεί ώστε να γίνει δέκτρια ερωτικών μηνυμάτων από τους συμπαίκτες της. Μια συμπεριφορά που, κατά την ίδια, δεν της δημιουργεί θετικά συναισθήματα, αφού το νιώθει ως «πέσιμο». Έτσι, η ομιλήτρια φαίνεται να υποστηρίζει πως οι άντρες gamers αντιμετωπίζουν, αρχικώς, τα θηλυκά υποκείμενα ως όντα που χρειάζονται βοήθεια, και στη συνέχεια, αυτή η βοήθεια μετατρέπεται ως αφορμή για να τους την «πέσουν».

4.3.1. Το γυναικείο υποκείμενο ως «θύτης» κι ο διαδικτυακός σεξισμός.

Η έκφραση αυτών των πατερναλιστικών συμπεριφορών μπορεί να γίνει αντικείμενο εκμετάλλευσης από τη μεριά των γυναικών. Πεποίθηση που αναδύεται από το λόγο του Ιάσωνα όταν λέει ότι «οι γυναίκες περιμένουν θετική συμπεριφορά από τους

του κύρους του «πλήρως ανθρώπινου» στις γυναίκες, όταν οι τελευταίες προβαίνουν σε πράξεις βίας, σε αντιδιαστολή με τους άντρες που προβαίνουν σε αντίστοιχες πράξεις. Διαφορά που μας δείχνει πως τα κοινωνικά χαρακτηριστικά του φύλου φυσικοποιούνται οδηγώντας τα θηλυκά που συμμετέχουν σε τέτοιες πράξεις να πληρώσουν το τίμημα του μη ανθρώπινου (σ. 35). Εικάζω, όμως, πως στην περίπτωση του δικό μου συνομιλητή η επιλογή της χρήσης «άνθρωπος» δεν παραπέμπει σε μια τέτοια ακραία θέση. Περισσότερο, επιθυμεί να αναδείξει την αποθηλευκοποίηση που δέχεται το υποκείμενο γυναίκα όταν εμπλέκεται σε «πράξεις» που αναγνωρίζονται ως «αρσενικές».

άντρες κι επειδή δε θα δώσω έπαινο σε κάτι που δεν το πιστεύω δεν είμαι τόσο αρεστός. Είναι κοινωνική αποδοχή, τους αρέσει».

Μέσα από την άρθρωση του παραπάνω λόγου γίνεται αντιληπτή η εικόνα που έχει ο ίδιος για τις γυναίκες gamers. Μια εικόνα που βασίζεται στην πεποίθηση πως οι γυναίκες αποζητούν την αναγνώριση των ικανοτήτων τους στο παιχνίδι από την σκοπιά των αντρών, παρά από αυτήν των γυναικών. Αυτή η στάση εκλαμβάνεται ως αυτοσκοπός, αφού με αυτόν τον τρόπο μπορούν να αποδείξουν την αξία τους. Όπως παραδέχεται κι ο ερωτώμενος είναι «κοινωνική αποδοχή, τους αρέσει», υποδηλώνοντας πως τα όρια ανάμεσα στις ανδρικές και στις γυναικείες υποκειμενικότητες μεταφέρονται κι εκτός ψηφιακού κόσμου. Με λίγα λόγια, από τη μια πλευρά, η γυναίκα επιτελεί το κοινωνικό της ρόλο ως ένα παθητικό υποκείμενο που εξαρτάται και υπάρχει από την ανδρική αποδοχή, κι από την άλλη, ο άντρας πρέπει κι αυτός με τη σειρά του να επιτελέσει τον κοινωνικό ρόλο του «κυνηγού» με σκοπό να γίνει «αρεστός».

Εξαιρετικά ενδιαφέρον είναι το γεγονός πως αυτή η αντίληψη δεν υφίσταται μονάχα για τον άνδρα συνομιλητή μας, αλλά υποστηρίζεται κι από την κοπέλα gamer όταν μου εκμυστηρεύεται πως «κάποιες εκμεταλλεύονται μέσα στο παιχνίδι κάποιον που είναι σεξιστής για να της κάνει δώρα²⁷». Σε αυτήν την περίπτωση, η Μελίνα τονίζει ότι κάποιες γυναίκες ενεργούν συνειδητά όσον αφορά στην καλύτερη μεταχείριση τους από άντρες gamers, δείχνοντας ότι η γνώση τέτοιου είδους συμπεριφορών που κρύβουν σεξιστικές διαθέσεις, δεν εμποδίζει τις gamers να ζητήσουν βοήθεια.

Σε αυτό το σημείο χρησιμεύει η εξέταση ενός εκτεταμένου αποσπάσματος μιας διαδικτυακής συνομιλίας²⁸ ανάμεσα σε αγόρια και κορίτσια gamers, δίνοντας μας στοιχεία του ανδροκρατούμενο χαρακτήρα στον «εγχώριο» κυβερνοχώρο:

Post από κοπέλα: Δεν μπορώ να καταλάβω πως γίνεται το 80-90% των κοριτσιών να είναι *boosted*, τις βλέπεις *last season hardstuck silver bronze*²⁹, και φέτος ξαφνικά μέσα σε μια εβδομάδα *gold-platinum*⁺³⁰ και το χειρότερο είναι ότι το παίζουν παίκτριες «Κουβάλησα με σαπ είμαι καλός παίκτης» κτλπ. Αλλά δε φταίνε τα κορίτσια, τα αγόρια φταίνε. Βλέπουν ένα θηλυκό που παίζει LoL, αμέσως να χωθούνε.

²⁷ Η ερωτώμενη αναφέρεται σε διαδικτυακά δώρα που αφορούν στην εξέλιξη των παικτών μέσα στο παιχνίδι.

²⁸ Η διαδικτυακή συνομιλία εκμαιεύθηκε από την ελληνική ηλεκτρονική ιστοσελίδα του παιχνιδιού League of Legends (LoL) στο Facebook.

²⁹ Ο συγκεκριμένος όρος αφορά επίπεδα στο παιχνίδι LoL.

³⁰ Το ίδιο.

Αγόρι: *όσες θίγονται από τα boosted egirls, είναι επειδή δεν είναι αρκετά όμορφες για να τις μπουστάρουν.*

Κορίτσι: *Έχεις ένα πόιντ αλλά φαντάσου πόσο άσχημο ακούγεται από κοπέλα, όταν ακούς συνέχεια από άτομα ότι είσαι boostarισμένη επειδή είσαι κοπέλα και δε γίνεται να ανέβηκες μόνη σου και υποστηρίζεις αυτή τη συμπεριφορά, πάντα θα υπάρχουν τέτοια άτομα στο LoL είτε αγόρια είτε κορίτσια κι αυτό δε θα αλλάζει.*

Κορίτσι: *Να φανταστώ το ίδιο ακριβώς ποστ έκανες και για τα μπουσταρισμένα αγόρια από φίλους που έχουν στο τσάλεντζερ και μπαίνουν από χαμηλότερα προφίλ για να τους ανεβάσουν, τι όχι; The misogyny is coming from inside the house.*

Αγόρι: *Χωρίς να θέλω να παρεξηγηθώ ούτε να μειώσω ένα κορίτσι να παίζει καλό LoL ή οποιοδήποτε παιχνίδι είναι μικρές πιθανότητες. Συνήθως τα λιγούρια που νομίζουν ότι θα γαμήσουν από την οθόνη, πάνε και κουβαλάνε κάθε μέρα ή απλώς αφιερώνουν χρόνο, με λίγα λόγια συμφωνώ μαζί σου...είναι κουραστικό να τις βλέπεις όλες αυτές να μιλάνε για το παιχνίδι ή γενικά για άλλα games όταν τρώνε κουβάλημα.*

Αγόρι: *Θα έδωσαν κώλο και θα ανέβηκαν.*

Αγόρι: *Ποιος θέλει κοπέλα που θα τον γράφει για να μπαίνει LoL.*

Αγόρι: *Απειρο ρισπέκτ. Όταν εμείς τα λέγαμε, ήμασταν σεξιστές. Μπράβο.*

Από την παραπάνω συνομιλία εξάγονται ζητήματα που άπτονται των ικανοτήτων των γυναικών μέσα στα διαδικτυακά παιχνίδια και την προώθηση που δέχονται οι γυναίκες από τους άντρες για να ανέβουν επίπεδα. Η κύρια ιδέα είναι πως οι γυναίκες δεν είναι τόσο δυνατές και ανταγωνιστικές παίκτριες, ώστε να βασίζονται στις δικές τους ικανότητες, και για αυτό το λόγο χρησιμοποιώντας τη θηλυκότητα τους «εκμεταλλεύονται» τους άντρες συμπαίκτες τους για να ανελιχθούν.

Η συζήτηση, όμως, μετατρέπεται σε μια ωδή σεξιστικών λόγων που παράγει στο έπακρον τις έμφυλες κανονικότητες. Αρχικώς, γίνεται ξεκάθαρο ότι η προώθηση είναι απόκτημα μόνο γυναικών που θεωρούνται «ελκυστικές» από την πλευρά των αντρών. Αυτή η αντίληψη είναι ο πρώτος αντίλογος στη δημοσίευση μιας gamer που θέτει το ζήτημα της πιο ευνοϊκής αντιμετώπισης των κοριτσιών. Το αγόρι που σπεύδει να απαντήσει, θέτει τη συγκεκριμένη δημοσίευση ως προϊόν ζηλοτυπίας απέναντι στις γυναίκες που χάρη στην εξωτερική τους εμφάνιση είναι πιο αποδεκτές στο ανδρικό κοινό, υπονοώντας πως εκείνη δεν κατέχει αυτό το «χάρισμα».

Το επόμενο αγόρι που συμμετέχει στη συζήτηση, αν και στην αρχή του λόγου του προσπαθεί να πάρει το «μέρος» των κοριτσιών gamers δηλώνοντας πως δεν επιθυμεί «να μειώσει» καμία gamer, καταλήγει να κάνει το αντίθετο συμφωνώντας πως, πράγματι, είναι μικρές οι πιθανότητες ένα κορίτσι να είναι καλή παίκτρια χωρίς τη βοήθεια των συμπαίκτών της. Παράλληλα, όμως, στα λεγόμενα του φαίνεται μια στάση κριτικής απέναντι στα αγόρια που συμπεριφέρονται με αυτόν τον τρόπο, αποκαλώντας τα «λιγούρια». Η συγκεκριμένη λέξη, σε συνδυασμό με τη φράση που

την ακολουθεί, «νομίζουν ότι θα γαμήσουν από την οθόνη», αφήνει υπονοούμενα για τη σεξουαλικότητα των αγοριών που συμπεριφέρονται πιο ευνοϊκά. Με άλλα λόγια, ο συγκεκριμένος ομιλητής, ισχυρίζεται πως πίσω από αυτήν τη συμπεριφορά κρύβονται αγόρια που έχουν σεξουαλικές και ερωτικές «δυσκολίες» στην πραγματική τους ζωή, καθιστώντας τον ψηφιακό κόσμο ένα τόπο πιο ασφαλές για εκείνα να επιλύσουν αυτά τα ζητήματα. Διακυβεύεται, λοιπόν, η έννοια της αρρενωπότητας που στήνεται στους λόγους και στις πρακτικές μιας ανδρικής υποκειμενικότητας που ξέρει να «γαμάει» στον πραγματικό κόσμο κι όχι να κρύβεται πίσω από μια οθόνη.

Η συνομιλία φτάνει στο αποκορύφωμα με την ανάδειξη των κυρίαρχων κοινωνικών αναπαραστάσεων για τις γυναίκες μέσα από τη στιχομυθία τριών διαφορετικών αγοριών. Οι φράσεις «θα έδωσαν κώλο και θα ανέβηκαν» και «ποιος θέλει κοπέλα που θα τον γράφει για να μπαίνει LoL», καταδεικνύει όλη την προβληματική γύρω από τις γυναίκες gamers. Συνηγορούν στην πεποίθηση της ανικανότητας των γυναικών παικτριών, αντικειμενοποιώντας το θηλυκό σώμα ως το μέσο για την επίτευξη οποιουδήποτε στόχου. Δεν είναι η χρήση των ικανοτήτων που θα βοηθήσει τη γυναίκα να φτάσει ψηλά, σε αυτό το πλαίσιο λόγου, αλλά η χρήση της γυναικείας της «φύσης» που προκαλεί την ανδρική για βοήθεια. Προφανώς, ο τελευταίος συνομιλητής επιβραβεύει αυτή τη στιχομυθία, τονίζοντας πως δεν είναι σεξιστικά όλα όσα έχουν ειπωθεί, αλλά η πραγματικότητα. Δείχνοντας με αυτόν τον τρόπο το μένος του για όλες εκείνες που τους λένε «σεξιστές».

Ενώ ο λόγος των αγοριών στη συγκεκριμένη συνομιλία είναι έντονος κι αρκετά οξύς, ο αντίστοιχος των κοριτσιών κυμαίνεται σε πιο μετριοπαθείς τόνους. Η ίδια η κοπέλα που ανέβασε τη δημοσίευση σπεύδει να υπερασπιστεί τη γυναικεία πλευρά, τονίζοντας πως «δε φταίνε τα κορίτσια, τα αγόρια φταίνε. Βλέπουν ένα θηλυκό που παίζει LoL, αμέσως να χωθούνε». Η συγκεκριμένη δήλωση, εάν και φέρνει στην επιφάνεια το ζήτημα της πατερναλιστικής συμπεριφοράς εις βάρος των γυναικών, ταυτόχρονα επιβεβαιώνει το γεγονός πως πράγματι οι γυναίκες gamers δεν έχουν τις κατάλληλες δεξιότητες ώστε να είναι ισάξια ανταγωνιστικές μέσα στο παιχνίδι. Παρομοίως, η δεύτερη κοπέλα που συμμετέχει στη συζήτηση θίγει το ζήτημα της υποτιμητικής αναπαράστασης που ενυπάρχει στο χώρο του gaming απέναντι στις γυναίκες, ξεκαθαρίζοντας, όμως, πως αυτό δε βασίζεται στην προνομιακή θέση των αντρών μέσα σε αυτό το χώρο, αφού «πάντα θα υπάρχουν τέτοια άτομα στο LoL είτε αγόρια είτε κορίτσια κι αυτό δε θα αλλάξει». Τέλος, μονάχα η τρίτη συμμετέχουσα

τοποθετεί με ένα καυστικό τρόπο τις βαθειά ριζωμένες στο κοινωνικό σώμα έμφυλες κανονικότητες. Με τη φράση «The misogyny is coming from inside the house» κάνει σαφέστατη τη στάση της, δηλώνοντας πως το κύριο ζητούμενο στο χώρο του gaming είναι η πατριαρχική συμπεριφορά προς τις γυναίκες παίκτριες. Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί πως αυτή η μετριοπαθής, κυρίως, στάση των κοριτσιών κατά τη διάρκεια της συνομιλίας, ενδεχομένως, να υποδηλώνει την ελλιπή παρουσία των ελληνίδων παικτριών και τη σιωπή σε έμφυλα ζητήματα εκ μέρους τους, επιβεβαιώνοντας τον ανδροκρατούμενο χαρακτήρα του κυβερνοχώρου.

Συμπερασματικά, στην βάση της μικρής κλίμακας πιλοτικής πρωτογενούς έρευνας που διενεργήθηκε, ο «ελληνικός» κυβερνοχώρος και, συγκεκριμένα, ο χώρος των online ψηφιακών παιχνιδιών δε διαφαίνονται ως τόποι ανεπηρέαστοι από τις έμφυλες διακρίσεις που διατρέχουν τον εξωψηφιακό κόσμο. Μέσα από τους λόγους που αρθρώθηκαν, γεννάται το ερώτημα εάν οι υποκειμενικότητες που δημιουργούνται μέσα από τη δραστηριότητα του gaming επιτελούν σε βάθος τους κοινωνικούς έμφυλους ρόλους. Παράλληλα, γεννάται και το ερώτημα κατά πόσο η γυναικεία υποκειμενικότητα παρουσιάζεται ως ευάλωτη και τρωτή, στηριζόμενη μονάχα στη συνεισφορά του αρσενικού. Η ύπαρξή της, εν τέλει, σε αυτόν τον χώρο είναι απλώς διακοσμητική και ξένη, επιτελώντας έναν υποστηρικτικό ρόλο για τους άντρες παίκτες; Κι εάν ναι, πώς αντιλαμβάνεται η ίδια τη συμμετοχή της στο «παιχνίδι» σε αυτό το πλαίσιο; Ταυτόχρονα, πράγματι, το θηλυκό σώμα βρίσκεται σε μια συνεχή διαθεσιμότητα ανδρικής παρέμβασης μέσω διαδικτυακού φλερτ;

Για τους συνομιλητές και για τους συμμετέχοντες της διαδικτυακής συζήτησης φάνηκε ότι η ύπαρξη της γυναικείας υποκειμενικότητας μέσα σε αυτά τα παιχνίδια επιτυγχάνεται μονάχα από την ανδρική αποδοχή και βοήθεια, καθιστώντας την το «τίποτα» σε σχέση με την ανδρική υποκειμενικότητα που είναι το «όλο». Παράλληλα, η ανδρική υποκειμενικότητα, σύμφωνα με τους συμμετέχοντες της παρούσας έρευνας, επιτελείται σύμφωνα με το ρόλο του ικανού παίκτη που μπορεί να «κουβαλήσει» το θηλυκό απαιτώντας ως αντάλλαγμα την έκφραση μιας ερωτικής στάσης από το τελευταίο. Μέσα από αυτά τα ψήγματα λόγων η αρρενωπότητα στήνεται στα χωρικά κοινωνικά ύδατα του δυνατού και έξυπνου άνδρα, δημιουργώντας την εντύπωση πως αυτή η μυϊκή κι η πνευματική του ανωτερότητα είναι τα κύρια ανταγωνιστικά του συστατικά απέναντι σε άλλους άντρες, αλλά και σε γυναίκες, αφού στην τελική «τους κάνει και χάρη που τις δέχεται μέσα στο χώρο του».

4.4. Ανακαλύπτοντας την κρυμμένη «πίστα»

Πέρα από τις έμφυλες διαστάσεις που αναδύονται μέσα από τις νέες τεχνολογίες και τον κυβερνοχώρο, στην παρούσα εργασία, στα κεφάλαια της βιβλιογραφικής επισκόπησης και του θεωρητικού πλαισίου, θίχτηκαν και ζητήματα απελευθέρωσης του ατόμου διαμέσου του τεχνοκόσμου, προσφέροντάς του τη δυνατότητα να γίνει ό,τι επιθυμεί. Μια διάσταση που εμφανίζεται μέσα από το λόγο του Ιάσωνα, προς το τέλος της συζήτησης μας, λέγοντας ότι:

Οι Έξο³¹ έχουν συνείδηση ανθρώπων που έχει περαστεί σε μηχανές. Μηχανές φτιαγμένες στις οποίες έχουν περάσει την ταυτότητα κανονικών ανθρώπων. Αυτό το κάνει μια εταιρεία, όποιος δεν μπορούσε να συντηρήσει το σώμα του, του τοποθετούσαν τη συνείδηση σε μηχανή και μπορούσαν να ζήσουν το ίδιο.

Ο ομιλητής μας αναφέρει ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο/η παίκτης/τρια δύναται να επιλέξει να πλοηγηθεί σε αυτό με ένα avatar που δεν παραπέμπει σε ανθρώπινη μορφή. Οι Έξο είναι μια φυλή που αποτελείται από σώμα μηχανής και ανθρώπινη συνείδηση, υπενθυμίζοντας μας τη ρηξικέλευθη φιγούρα του cyborg. Η συγκεκριμένη φυλή δημιουργήθηκε ως ένας εναλλακτικός τρόπος διατήρησης της ανθρώπινης συνείδησης όταν το ανθρώπινο σώμα οδηγούταν σε φθορά κι εξαφάνιση, εξαιτίας της αποίκησης της Γης από εξωγήινους.

Η συγκεκριμένη πτυχή των online διαδικτυακών παιχνιδιών μας φέρνει αντιμέτωπους με μετα-ανθρωπιστικές θεωρητικές προσεγγίσεις δίνοντας μια άλλη ανάγνωση της υλικότητας, κάνοντας διανοητό πως το ανθρώπινο σώμα μπορεί, πράγματι, να πάρει διάφορες μορφές διαρρηγνύοντας τα κοινωνικά δίπολα του φύλου.

Βέβαια, όταν ο ερωτώμενος μας ομολογεί πως «δεν μ' αρέσει να απομακρύνομαι από την ανθρώπινη ιδιότητα μου γιατί ταυτίζομαι με τον χαρακτήρα μου! Δε θα έπαιζα ρομπότ γιατί δεν βλέπω τον εαυτό μου σε αυτό» (φωνή απέχθειας), μας υπενθυμίζει ότι το ανθρώπινο στις συνειδήσεις μας συνεχίζει να θεάται ως κάτι ανώτερο από άλλες μορφές ύπαρξης, τουλάχιστον στο ελληνικό συγκείμενο.

³¹ Μια φυλή στο παιχνίδι Destiny 2.

Σύνοψη-Συμπεράσματα

Οι νέες τεχνολογίες κι η εμφάνιση του κυβερνοχώρου έγιναν αντικείμενα συζήτησης στη σύγχρονη κοινωνιολογική σκέψη με σκοπό να αναδείξουν την επίδραση του τεχνολογικού κόσμου στον κοινωνικό, αποφεύγοντας να πέσουν στην παγίδα ενός τεχνολογικού ντετερμινισμού. Σε αυτήν την κοινωνιολογική στροφή τοποθετήθηκε η φεμινιστική σκέψη αντιμετωπίζοντας τον κυβερνοχώρο ως ένα τόπο δυνάμει ανατροπής των έμφυλων διακρίσεων, φέρνοντας τη γυναίκα, καθώς κι άλλες περιθωριοποιημένες υποκειμενικότητες, στο επίκεντρο αυτής της συζήτησης. Μέσα από αυτήν την αναζήτηση προέκυψε ο όρος κυβερνοφεμινισμός. Ένα κοινωνιολογικό ρεύμα που αποσταθεροποιεί τις εννοιολογήσεις των έμφυλων ταυτοτήτων και του ανθρώπου.

Σημαντική σε αυτήν την προσπάθεια ήταν οι θεωρητικές τοποθετήσεις των Haraway (2014) και Plant (1993, 1998), καταδεικνύοντας την ανδρική κυριαρχία στον τεχνοκόσμο. Υποστηρίζουν ότι ο τελευταίος είναι εργαλείο χρήσης από τον άνδρα, εξωραϊζοντας τη γυναίκα και τις μειονοτικές ομάδες από αυτόν το χώρο. Μέσα, όμως, από αυτήν την παραδοχή, οι ίδιες διαβλέπουν πως ο κυβερνοχώρος μπορεί να λειτουργήσει ως ένας τόπος ελευθεριακός που δύναται να ανατρέψει αυτήν την πατριαρχική δομή. Η φιγούρα του cyborg έχει έρθει για να υλοποιήσει αυτήν την ανατροπή, καταστρέφοντας το δίπολο ανάμεσα στον άντρα και τη γυναίκα κι αναθεωρώντας τη σχέση μηχανής-ανθρώπου.

Σε αυτό το σημείο καταλυτική είναι και η συνεισφορά των VNS Matrix, προβάλλοντας τον κυβερνοχώρο ως ένα τόπο χωρίς σωματικούς και υλικούς φραγμούς. Υποστηρίζουν την πλήρη αποδόμηση της έννοιας του ενοποιημένου υποκειμένου, καθώς το τελευταίο μπορεί μέσα από τα διαδικτυακά συστήματα να μεταλλαχθεί σε ό,τι επιθυμεί. Παρόμοια, η Braidotti (1996) με την πολιτική της παρωδίας αναδεικνύει την δημιουργική μορφή του τεχνολογικού κόσμου, προτρέποντας τα υποκείμενα μέσα σε αυτόν να από-ουσιοκρατικοποιήσουν την εδραιωμένη ιδέα της ανθρώπινης ή θηλυκής «φύσης». Η μέθοδος που προτείνει για την κατάκτηση αυτού του εγχειρήματος στηρίζεται στην ιδέα του νομαδικού υποκειμένου. Ένα υποκείμενο πολύγλωσσο που μέσω της δημιουργικότητας και της φαντασίας επανεφεύρει τον εαυτό του. Σε αυτό το σημείο, η χρήση της φαντασίας και της δημιουργικότητας καθιστά τη γυναίκα ικανή να απομακρυνθεί από τις αντίστοιχες φαλλοκρατικές αντιλήψεις πάνω στις οποίες στήθηκε η υποκειμενικότητα της.

Το online gaming ως κατασκευαστής και συντηρητής έμφυλων κανονικοτήτων

Η ανά χείρας μελέτη επιχείρησε να εξετάσει συνοπτικά μέσα από τους λόγους παικτών/παικτριών online ψηφιακών παιχνιδιών, εάν ο χώρος του online gaming είναι ένας τόπος ο οποίος φέρνει κοντά τις γυναίκες με τον τεχνολογικό κόσμο, όσον αφορά τουλάχιστον το ελληνικό παράδειγμα, και παράλληλα, προσφέρει το έδαφος για την επανεπινοήση μορφών υποκειμενικότητας.

Από την ανάλυση του ερευνητικού υλικού προέκυψε το ερώτημα κατά πόσο ο χώρος του ελληνικού online gaming λειτουργεί ως κατασκευαστής και συντηρητής των παραδοσιακών έμφυλων κανονικοτήτων. Η επιλογή των avatars φάνηκε να είναι η πρώτη πτυχή που θα μπορούσε να αναδείξει αυτήν την έμφυλη διάσταση. Μέσα από το ερευνητικό υλικό φάνηκε ότι ο ομιλητής μας τείνει να επιλέγει χαρακτήρες που δε διαφοροποιούνται από το βιολογικό του φύλο. Μάλιστα, η απεικόνιση του φύλου του μέσω των avatars στηρίζεται στην κυρίαρχη εικόνα που έχει για την ιδέα ενός δυνατού και μυϊκού αρσενικού. Ωστόσο, η έκφραση της αρρενωπότητας, σύμφωνα με τον Ιάσωνα, δεν εμμένει μονάχα σε μια σωματική υπεροχή, αλλά συνδυάζεται με την απόκτηση πνευματικών ικανοτήτων που σε πολλές περιπτώσεις υπερσχύει της μυϊκής δύναμης, υπονοώντας ο ίδιος πως το «σωστό αρσενικό» δεν ενδιαφέρεται για την εξωτερική του εμφάνιση.

Παρομοίως, μέσα από το λόγο της Μελίνας φάνηκε ότι επιλέγει να πλοηγηθεί στα online ψηφιακά παιχνίδια μέσω avatars που ταυτίζονται με το βιολογικό της φύλο. Η διαφορά, όμως, έγκειται στο γεγονός πως η ίδια δίνει περισσότερη έμφαση στην εξωτερική εμφάνιση των avatars της, αξιοποιώντας με διάφορους τρόπους αυτήν την δυνατότητα που παρέχει ο ψηφιακός κόσμος. Γεγονός που καταδεικνύει τη διάθεση για ένα είδος μεταμόρφωσης από πλευράς της. Παρ' όλα αυτά, η συγκεκριμένη στάση θα μπορούσε να φέρει στην επιφάνεια τη στερεοτυπική εικόνα της θηλυκότητας που στήνεται μέσω μιας ελκυστικής εξωτερικής εμφάνισης.

Την ίδια στιγμή, η επιλογή των ρόλων κατά τη διάρκεια της εξέλιξης των παιχνιδιών καθίσταται καθοριστικής σημασίας για τη διαίωνιση της επιτέλεσης των έμφυλων κοινωνικών ρόλων. Οι ανδρικοί ρόλοι διακατέχονται από αισθήματα ηρωισμού, καθιστώντας τους πρωτοπόρους στη μάχη, επιτελώντας, για ακόμη μια φορά, με αυτόν τον τρόπο, την ιδέα της κυρίαρχης αρρενωπότητας. Αντίθετα, οι ρόλοι που υιοθετούνται από τις γυναίκες στηρίζονται, κυρίως, στο αίσθημα της αυτοθυσίας

για τους άλλους. Είναι, κυρίως, θεραπεύτριες των ηρώων ανδρών, δίνοντας τους τη δυνατότητα να επιτυγχάνουν τους στόχους του εκάστοτε παιχνιδιού³².

Αυτός ο διακοσμητικός και υποστηρικτικός ρόλος των γυναικών μέσα στα video games φαίνεται και στο παιχνίδι Super Mario. Ο Super Mario, από το ομώνυμο παιχνίδι, είναι ένα τέτοιο τρανταχτό παράδειγμα, εφόσον στόχος του ίδιου είναι να υπερνικήσει τα εμπόδια ώστε να φτάσει στην τερματική πίστα, που δεν είναι καμία άλλη πέρα από τη διάσωση της αγαπημένης του Princess Peach. Γεγονός που καθιστά την Princess Peach να παρουσιάζεται ως ευάλωτο και τρωτό όν που εξαρτάται πλήρως από την ανδρική ύπαρξη.

Παράλληλα, όμως, η γυναικεία παρουσία μέσα σε αυτόν τον χώρο φαίνεται, τουλάχιστον για τους δυο συνεντευξιζόμενους και για τους συμμετέχοντες της διαδικτυακής συζήτησης, να αντιμετωπίζεται ως ξένο σώμα που για να συνεχίσει να έχει υπόσταση χρειάζεται να πάρει την ανδρική έγκριση. Αυτό γίνεται, σύμφωνα με τους ίδιους, μέσω ερωτικών πρακτικών, δίνοντας το δικαίωμα στο αρσενικό, μέσω αυτών, να παρεμβαίνει στο θηλυκό με σκοπό να το αποκωδικοποιήσει και να το αντικειμενοποιήσει με σεξουαλικούς τρόπους. Συντηρώντας με αυτόν τον τρόπο τους σεξιστικούς λόγους που δομούν την εικόνα μιας γυναικείας υποκειμενικότητας που προσπαθεί να ανέλθει χρησιμοποιώντας τα θέλητρα της θηλυκότητας της.

Η άρθρωση λόγων που παράγουν «αλήθειες» δεν παραμένουν μόνο στα πλαίσια της πραγματικής ζωής, αλλά μεταφέρονται με εξαιρετική δεξιοτεχνία στους κόλπους του κυβερνοχώρου, δομώντας υποκειμενικότητες που επιτελούν σε βάθος τους έμφυλους ρόλους. Ας αναρωτηθούμε, λοιπόν, σε ποιο βαθμό τα αισιόδοξα οράματα των κυβερνοφεμινιστριών περί ανατροπής του ανδροκρατούμενου τεχνολογικού κόσμου, μέσω της επανεγγραφής της θηλυκής υπόστασης σε αυτόν με ένα δημιουργικό κι αντι-πατριαρχικό λόγο και τρόπο, μπορεί να επιτευχθούν, όσον αφορά την ελληνική περίπτωση με την οποία καταπιάστηκε η παρούσα εργασία. Βέβαια, να τονιστεί πως δε χρειάζεται να επιστρέψουμε σε μια καταστροφολογική θέαση του τεχνοκόσμου, αλλά σε μια πιο δυναμική παρέμβαση σε αυτόν και

³²Η Kelsey Chappetta στη διδακτορική της διατριβή με τίτλο *The role of gender in video games* (2018) ερευνά, με τη βοήθεια ερωτηματολογίων, κατά πόσο οι στερεοτυπικές κοινωνικές αναπαραστάσεις για τους ρόλους των δυο φύλων υιοθετούνται και στον κόσμο των video games, παίρνοντας ως περίπτωση μελέτης το World of Warcraft. Τα ευρήματα της έρευνας κατέδειξαν πως οι γυναίκες κι οι άντρες gamers επιλέγουν να πλοηγηθούν στο παιχνίδι, κατά βάση, με ρόλους που αντιστοιχούν στο φύλο τους (στρατιώτης ο άντρας και θεραπεύτρια η γυναίκα).

αξιοποίηση του από την πλευρά των γυναικών, με σκοπό να γίνουν πράγματι εκείνος ο «αός» που θα διαταράξει τα νερά του ανδροκρατούμενου κυβερνοχώρου.

Θεωρητικές και μεθοδολογικές προεκτάσεις

Η μεταδομιστική φεμινιστική προσέγγιση έφερε στο φως νέες θεωρήσεις για τη γυναικεία παρουσία στο διαδίκτυο, τοποθετώντας με τους δικούς της τρόπους το ζήτημα της τεχνολογίας στην κοινωνιολογική σκέψη. Πέρα, όμως, από τα ζητήματα που άπτονται θεματικές φύλου, σεξουαλικότητας και φυλής, αναδύθηκε και το ζήτημα της ανθρώπινης ιδιότητας. Ζήτημα που η ανά χείρας μελέτη έθιξε επιγραμματικά στο τέλος του κεφαλαίου της ανάλυσης του ερευνητικού υλικού και θεωρώ πως είναι η γέφυρα για περαιτέρω αναστοχασμό στις κοινωνικές επιστήμες.

Σε αυτήν την προσπάθεια κινούνται μετα-ανθρωπιστικές προσεγγίσεις που αντιμετωπίζουν την εμφάνιση του διαδικτύου ως ένα νέο κοινωνικό και πολιτικό χώρο δράσης. Υποστηρίζουν πως η σχέση ανθρώπου και φυσικό-τεχνικού κόσμου διαμορφώνει τις σύγχρονες κοινωνίες, προκαλώντας μας να ξεφύγουμε από την εμμονή περί «καθαρότητας» του κοινωνικού.

Η Π. Γεωργοπούλου (2007) τονίζει πως το αντικείμενο της κοινωνιολογίας πρέπει να πάψει να είναι μονάχα οι ανθρώπινες σχέσεις και να συμπεριληφθεί ο κόσμος των υλικών αντικειμένων, διότι η δράση δεν προκύπτει μονάχα από τις ανθρώπινες οντότητες, αλλά και από τα ίδια τα αντικείμενα. Με άλλα λόγια, το «κοινωνικό» είναι το αποτέλεσμα σχέσεων που περιλαμβάνουν ανθρώπινους και μη παράγοντες, δημιουργώντας ημι-αντικείμενα/υποκείμενα. Είναι το χαμένο παράδειγμα που μας καλεί, με τη σειρά της, η Α. Λυδάκη (2016) να αναζητήσουμε. Το τέλος, δηλαδή, της ανθρωποκεντρικής θεώρησης των πραγμάτων και την ανάδειξη ενός νέου παραδείγματος που θα ερμηνεύει και θα κατανοεί τον κόσμο μέσα από τη συνδιαμόρφωση και την εμπλοκή ανθρώπων και μη όντων, καθώς και πραγμάτων, εφόσον ο κοινωνικός κόσμος των ανθρώπων και ο υλικός κόσμος αλληλοεξαρτώνται με απρόσμενους τρόπους.

Επομένως, μπορεί η μελέτη των ρηματικών πρακτικών να είναι χρήσιμο εργαλείο για την κατανόηση του κυβερνοχώρου και των εξουσιαστικών σχέσεων που ενυπάρχουν σε αυτόν, αλλά και αυτές συντηρούν κατά κάποιον τρόπο την ανθρωποκεντρική θέαση. Έτσι, εάν θέλουμε να μιλάμε για «θάνατο του υποκειμένου» χρειάζεται να αφήσουμε τον υλικό και τεχνολογικό κόσμο να «πράξουν» οδηγώντας

στη δημιουργία υλικοτήτων που αλλάζουν συνεχώς, διευρύνοντας την έννοια του κοινωνικού.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Αποστολέλλη, Α., Χαλκιά, Α. (επιμ.) (2012). *Σώμα, Φύλο, Σεξουαλικότητα: ΛΟΑΤΚ πολιτικές στην Ελλάδα*. Αθήνα: Πλέθρον.
- Βαρίκα, Ε. (2011). *Η εξέγερση των κυριών: Η γένεση μιας φεμινιστικής συνείδησης στην Ελλάδα 1833-1907*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Butler, J. (2008). *Σώματα με σημασία: Οριοθετήσεις του «φύλου» στο λόγο* (μτφ. Πελαγία Μαρκέτου). Αθήνα: Εκκρεμές.
- Γεωργοπούλου, Π. (2007). Σύγχρονη κοινωνιολογική θεωρία και η διεύρυνση του «κοινωνικού» στον κόσμο των τεχνοφυσικών αντικειμένων: Η θεώρηση του B. Latour. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Επιστημών*, 123, Β, 145-167.
- Haraway, D. (2014). *Ανθρωποειδή, Κυβόργια και Γυναίκες: Η επανεπινόηση της φύσης* (μτφ. Πελαγία Μαρκέτου). Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κακολύρης, Γ. (2008). *Michel Foucault: Υποκείμενο, γνώση, εξουσία* στο Φιλοσοφία στην Ευρώπη: Κείμενα Νεώτερης και Σύγχρονης Φιλοσοφίας (επιμ. Χαρτοφύλακα Αντωνία Μαρία). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Λοϊζου, Ε. (2015). *Η έννοια του υποκειμένου στο έργο του Μισέλ Φουκώ*, (Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή). Λευκωσία: Τμήμα κοινωνικών και πολιτικών επιστημών, Πανεπιστήμιο Κύπρου.
- Λυδάκη, Α. (2016). *Αναζητώντας το χαμένο παράδειγμα*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Λυριντζής, Χ. (1995). Περί εξουσίας: ο Φουκώ και η ανάλυση μιας επίμαχης έννοιας. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 86, 3-20.
- Μιχαηλίδου, Μ., Χαλκιά, Α. (επιμ.) (2006). *Η παραγωγή του κοινωνικού σώματος*. Αθήνα: Κατάρτι και Δίνη, Φεμινιστικό Περιοδικό.
- Μπέργκερ, Λ. Π., Λούκμαν, Τ. (2003). *Η κοινωνική κατασκευή της πραγματικότητας: Μια πραγματεία στην κοινωνιολογία της γνώσης* (μτφ. Αθανασίου Κώστας). Αθήνα: Νήσος.
- Foucault, M. (1987). *Εξουσία, γνώση και ηθική* (μτφ. Ζήσης Σαρίκας). Αθήνα: Ύψιλον.
- Foucault, M. (1991). *Η μικροφυσική της εξουσίας* (μτφ. Λίλα Τρουλινού). Αθήνα: Ύψιλον.
- Φουρτούνης, Γ. (2009). Η απορία του υποκειμένου: Φουκώ, Αλτουσέρ, Μπάτλερ». *Σύγχρονα θέματα: τριμηνιαία έκδοση επιστημονικού προβληματισμού και παιδείας*, 106, 51-58.

Χαλκιά, Α. (2007). Πλοήγηση της νύχτας. Στο *Το άδειο λίκνο της δημοκρατίας: Σεξ, έκτρωση και εθνικισμός στη σύγχρονη Ελλάδα* (μτφ. Μαρία Καστανάρα). Αθήνα: Αλεξάνδρεια, 121-216.

Χαλκιά, Α. (2011). *Έμφυλες βιαιότητες: εξουσία, λόγος, υποκειμενικότητες*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Ξενόγλωσση

Braidotti, R. (1996). Cyberfeminism with a difference. *New Formations*, 29, 9-25.

Braidotti, R. (2014). Writing as a nomadic subject. *Comparative Critical Studies*, 2-3, 163-184.

Brookey, R. A. & Cannon, Kristopher L. (2009). Sex Lives in Second Life. *Critical Studies in Media Communication*, 26, 145-164.

Chappetta, K. (2018). *The role of gender in video games* (Διδακτορική διατριβή). Πανεπιστήμιο της Αλαμπάμα, Αλαμπάμα.

Daniels, J. (2009). Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment. *Women's Studies Quarterly*, 37, 101-124.

Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17, 323-342.

Gajjala, R. (1999). "Third World" perspectives on cyberfeminism. *Development in Practice*, 9, 616-619.

Hall, K. (1996). Cyberfeminism. *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives* (σ. 147-170). Άμστερνταμ: John Benjamins.

Hardison, B. C. (2012). Coding Gender: Performance and Gender Identity in a Synthetic World. *Intersections*, 12, 1-13.

Kivi, N. (2019). A cyborg is a witch is a cyborg is a witch. *CSPA Quarterly*, 24, 36-41.

Marciano, A. (2014). Living the VirtuReal: Negotiating Transgender Identity in Cyberspace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19, 824-838.

Mulyaningrum, A.B., Mohd, Y., Suraya, A, Shahrin, S. (2007, Νοέμβριος). *Cyberfeminism: Changing Gender Inequality via Information Technology*. International Conference on Engineering & ICT, Μαλαισία, 2007.

- Núñez, P. S., García, J. A. (2011). Inhabiting or occupying the web?: virtual communities and feminist cyberactivism in online Spanish feminist theory and praxis. *Feminist Review*, 99, 39-54.
- Plant, S. (1993). Beyond the Screens: Film, Cyberpunk, and Cyberfeminism. *Variant*, 14, 12-17.
- Plant, S. (1998). *Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture*. Λονδίνο: Doubleday.
- Shojaee, M. (2016). Women's Voice: The Journey towards Cyberfeminism in Iran. *Civic Innovation Research Initiative*.
- SSL Nagbot ((a.k.a Lilly Nguyen, Sophie Toupin, και Shaowen Bardzell)) (επιμ.). (2015). Feminist hacking/making: exploring new gender horizons of possibility, *Special Issue of the Journal of Peer Production*, 8. Doi: <http://peerproduction.net/issues/issue-8-feminism-and-unhacking-2/feminist-hackingmaking-exploring-new-gender-horizons-of-possibility/>.
- Stermitz, E. (2008). World of Female Avatars: An Artistic Online Survey on the Female Body in Times of Virtual Reality. *LEONARDO*, 41, 538-539.
- Wilding, F. & Critical Art Ensemble (1998). Notes on the Political Condition of Cyberfeminism. *ArtJournal*, 57, 47-60.

Σχετικές εργασίες από μαθήματα

- Τσουρή, Μ. (Φεβρουάριος 2020). Εντοπίζοντας το υποκείμενο στο έργο του Michel Foucault (μεταπτυχιακή εργασία). Τίτλος μαθήματος: *Θεωρίες πολιτικού υποκειμένου*, διδάσκων: Χρύσης Αλέξανδρος. Αθήνα: ΠΜΣ «Κοινωνιολογία», Τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.
- Τσουρή, Μ. (Ιούνιος 2019). Cyborg, μια μετα-ανθρωπιστική επαναστατική φιγούρα; (μεταπτυχιακή εργασία). Τίτλος μαθήματος: *Κοινωνική θεωρία και τεχνολογία*, διδάσκουσα: Γεωργοπούλου Παναγιώτα. Αθήνα: ΠΜΣ «Κοινωνιολογία» Τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

Διαδικτυακές πηγές

- Για το «Κυβερνοφεμινιστικό μανιφέστο» στο: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century> (τελευταία πρόσβαση 13/2/2021).

Πληροφορίες για την καλλιτεχνική ομάδα VNS Matrix στο <https://vnsmatrix.net/the-artists> (τελευταία πρόσβαση 12/2/2021).

Η ιστοσελίδα του «ALL NEW GEN» στο <https://vnsmatrix.net/projects/all-new-gen> (τελευταία πρόσβαση 11/2/2021).

Για τις δυνατότητες χρήσης του LilyPad Arduino στο βίντεο <https://www.youtube.com/watch?v=t6poGxy8Z7Y> (τελευταία πρόσβαση 12/2/2021).

Η ιστοσελίδα της Feminist Majority Foundation στο <https://www.feminist.org/welcome/index.html> (τελευταία πρόσβαση 12/2/2021).

Η ιστοσελίδα του The Feminist School στο <http://www.feministschool.com/english/> (τελευταία πρόσβαση 12/2/2021).

Entertainment Software Association. Essential facts about the video game industry. ESA, 2020. Διαθέσιμο στο <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/> (τελευταία πρόσβαση 14/2/2021).