



ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

Video games και έμφυλες αναπαραστάσεις:

οι στάσεις παικτριών απέναντι στον τρόπο
αναπαράστασης του γυναικείου φύλου στα
video games

Ουρανία Συρίχα

Αριθμός Μητρώου: 4114M011

Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στην «Πολιτιστική Διαχείριση»

Διπλωματική εργασία

Μάιος 2016

Επιβλέπουσα

Μάρθα Μιχαηλίδου, Επίκουρη Καθηγήτρια

Μέλη

Ιωάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής Καθηγητής

Μαριάννα Ψύλλα, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια

Ευχαριστίες

*Δύο είναι τα μεγάλα ευχαριστώ που θα ήθελα να δώσω:
το πρώτο μεγάλο ευχαριστώ απευθύνεται στην κα Μιχαηλίδου για τη συνεχή και
αδιάλειπτη υποστήριξή της στη διπλωματική μου εργασία αλλά και για την έμπνευση
που μου έδωσε πέρσι στο πλαίσιο του μαθήματος «Κοινωνιολογία του Πολιτισμού» να
ασχοληθώ με το πεδίο των video games – όλα από εκεί ξεκίνησαν!
Σας ευχαριστώ κυρίως για το λόγο ότι το θέμα αυτό μου κράτησε αμείωτο το
ενδιαφέρον καθόλη τη διάρκεια της διπλωματικής και το ευχαριστήθηκα πραγματικά!
Το δεύτερο μεγάλο ευχαριστώ πηγαίνει σε όλους εκείνους που με βοήθησαν με τον ένα
ή τον άλλο τρόπο στη διπλωματική, είτε προωθώντας το Link της έρευνας, είτε
αναρτώντας το στην ιστοσελίδα τους ή στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, είτε
προωθώντας το όπου μπορούσαν, είτε συμπληρώνοντας την κατανομή Q, είτε
δείχνοντας απλά κατανόηση!
Είστε πάρα πολλές και πολλοί όλοι εσείς που με βοηθήσατε και με στηρίζατε που δεν
θα ήθελα σε καμία περίπτωση να παραλείψω κάποιο όνομα στις ευχαριστίες.
Για αυτό ένα τεράστιο ευχαριστώ σε όλες και όλους από καρδιάς!
Σας είμαι ευγνώμων.*

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	5
Βιβλιογραφική επισκόπηση.....	7
Video games: ο μαγικός κύκλος, οι ετεροτοπίες και ένας χαρούμενος κόσμος 7	
Video games και έμφυλες διαστάσεις: έρευνες στο πεδίο.....	12
Έρευνα.....	23
Μεθοδολογία Q.....	23
Ανάλυση δεδομένων μέσω του PQ Method	34
Ομάδα O1: οι «Girl Power» video gamers	37
Ομάδα O2: οι «I am a gamer» video gamers	49
Ομάδα O3: οι «είμαι casual gamer» gamers.....	62
Ομάδα O4: οι «δεν είμαι και δεν θέλω να είμαι gamer» παίκτριες	70
Συμπεράσματα –Συζήτηση	77
Επίλογος-Περιορισμοί.....	82
Βιβλιογραφία.....	84
Πηγές εικόνων.....	90
Παράρτημα.....	95
Α) Λίστα με links συλλογής υποψήφιων δηλώσεων για το δείγμα Q	95
Β) Δηλώσεις του δείγματος Q	98
Γ) Γενικές ερωτήσεις στο τέλος της κατανομής Q	102
Δ) Gaming forums, ομάδες και σελίδες στο facebook που εστάλη και αναρτήθηκε το link της κατανομής Q (ενδεικτικά)	103
Ε) Πίνακες από αναλύσεις μέσω του PQ Method	104
ΣΤ) Διαγράμματα με τις απαντήσεις όλων των ερωτώμενων στις γενικές ερωτήσεις	111

Εισαγωγή

Η έννοια του «φύλου» έχει από χρόνια αναγνωριστεί στις κοινωνικές επιστήμες ως ένα κοινωνικά κατασκευασμένο φαινόμενο το οποίο δεν συνιστά μία στατική κατηγορία αλλά μία συνεχή δραστηριότητα ενσωματωμένη στις καθημερινές αλληλεπιδράσεις (West & Zimmerman στο Christensen 2006) με τα *«έμφυλα σενάρια να είναι διαφορετικά για τον άνδρα και τη γυναίκα»* και να *«ενισχύονται μέσα από την οικογένεια, το εκπαιδευτικό σύστημα, τα Μέσα και ούτω καθεξής»* (Lehdonvirta et al. 2014: 246). Ένας ακόμη χώρος στον οποίο συντίθενται τα πολιτισμικά στερεότυπα για το τι νοείται ως κατάλληλο και πρέπει για το κάθε φύλο, παρά τις όποιες αλλαγές στις έμφυλες σχέσεις και τα επιτεύγματα των κινημάτων των γυναικείων δικαιωμάτων σε ποικίλους τομείς τα τελευταία πενήντα χρόνια, είναι εκείνος του «παιχνιδιού» ο οποίος εξακολουθεί να συνιστά μία έμφυλη δραστηριότητα (Bertozzi 2008: 475). Ομοίως τα video games, όντας μία μορφή παιχνιδιού απευθυνόμενη σε όλες τις ηλικίες, αποτελούν χώρους όπου ενθαρρύνονται και αναπαράγονται οι κοινωνικά αποδιδόμενοι έμφυλοι ρόλοι (Bryce & Rutter 2003: 2) είτε μέσω του περιεχομένου τους και των έμφυλων αναπαραστάσεών τους είτε μέσω του συνολικού πλαισίου που συνοδεύει την υποκοουλτούρα του gaming η οποία εξ αρχής είχε συνδεθεί με την αρσενικότητα.

Η αυξανόμενη συμμετοχή των γυναικών στο χώρο του gaming, παρά την αρσενικότητα του Μέσου και την όλη εχθρική ατμόσφαιρα, οδηγεί στην ανάγκη για έναν πιο σύνθετο τρόπο αντίληψης της σχέσης μεταξύ της εν λόγω δραστηριότητας και της επιτέλεσης του φύλου, η οποία εν προκειμένω αφορά τη δυνατότητα των video games να λειτουργήσουν ως χώροι ανατροπής ή και ενδυνάμωσης των παραδοσιακά έμφυλων αντιλήψεων περί αρσενικότητας και θηλυκότητας (Bryce & Rutter 2003: 2) κυρίως μέσα από τους χαρακτήρες-«avatars», η επιλογή των οποίων εκ μέρους των παικτών συνιστά μία πλήρως συνειδητή ενέργεια (Hayes στο Eklund 2011: 327).

Στο πλαίσιο των επιταγών του Τρίτου Κύματος ερευνών στο έμφυλο πεδίο της υποκοουλτούρας του gaming που αφορά τους τρόπους που το φύλο συνδέεται με άλλες κατηγορίες και ταυτότητες (Richard 2013: 278) και την εξέταση της σχέσης του με αυτές, η παρούσα εργασία εξετάζει τον τρόπο που διαμορφώνονται οι στάσεις των γυναικών παικτριών απέναντι στις αναπαραστάσεις του γυναικείου φύλου στα video games, λαμβάνοντας υπόψη επιπλέον παραμέτρους όπως είναι η ταύτισή τους με την ταυτότητα του «gamer», η στάση απέναντι στο Μέσο και οι εκφάνσεις του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης. Σκοπός είναι να εξεταστούν και να κατανοηθούν

οι διαφορετικές και ποικίλες προτιμήσεις, στάσεις και απολαύσεις του γυναικείου κοινού με ολιστικό τρόπο (Hayes 2007: 42) και χωρίς να υιοθετείται μία ουσιοκρατική αντίληψη του φύλου η οποία να επιδιώκει και να διαιωνίζει τη γενικευσιμότητα των επιθυμιών των γυναικών παικτριών. Από τις αναλύσεις των δεδομένων της έρευνας, για την πραγματοποίηση της οποίας θεωρήθηκε κατάλληλη και αξιοποιήθηκε η Μεθοδολογία Q καθώς συνδυάζει με ολιστικό και υβριδικό τρόπο στοιχεία ποσοτικών και ποιοτικών μεθόδων, προέκυψε ο σχηματισμός τεσσάρων διακριτών ομάδων παικτριών οι στάσεις των οποίων απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις στα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζονται σημαντικά από το βαθμό εξοικείωσής τους με το Μέσο, την υιοθέτηση ή μη της ταυτότητας του gamer και την αντιμετώπιση του ίδιου του Μέσου ενώ καθοριστικό ρόλο διαδραματίζει και η άρθρωση ή μη εκ μέρους τους των εκφάνσεων του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης. Κατά συνέπεια τίθενται ζητήματα στροφής των ερευνών στο πεδίο προς τη μελέτη του τρόπου με τον οποίο συντίθεται και κατασκευάζεται η φύση του Μέσου των video games και η συνολική κουλτούρα του gaming (Shaw 2010: 418) ενώ προκύπτει η ανάγκη για επαναπροσδιορισμό του τρόπου με τον οποίο τα άτομα αντιλαμβάνονται τη σχέση τους με το Μέσο (Shaw 2013).

Βιβλιογραφική Επισκόπηση

Video games: ο μαγικός κύκλος, οι ετεροτοπίες και ένας χαρούμενος κόσμος

Τα video games αποτελούν μία ευρέως διαδεδομένη μορφή της δημοφιλούς κουλτούρας και των Μέσων Επικοινωνίας γενικότερα. Η έννοια του «δημοφιλούς», στην περίπτωση της κουλτούρας, χρησιμοποιείται για να πραγματοποιηθεί αναφορά σε εκείνο το οποίο νοείται ως ευρέως διαδεδομένο ή γενικά αποδεκτό, αρεστό και αγαπητό και για να περικλείσει μορφές της Τέχνης και πτυχές της Ψυχαγωγίας οι οποίες έχουν απήχηση σε ένα ευρύ κοινό (Storey 2005b: 269). Οι σημασίες τις οποίες εμπεριέχει το «δημοφιλές» ποικίλλουν και μεταβάλλονται και είτε είναι θετικές είτε αρνητικές, στην πραγματικότητα δεν είναι ποτέ αξιολογικά ουδέτερες και ενσωματώνουν ζητήματα πολιτισμικής κυριαρχίας και εξουσίας (Storey 2005a: 264).

Βάσει των αποτελεσμάτων της έρευνας της Entertainment Software Association το 2012 (Summers & Miller 2014: 1028) τα video games πραγματοποιούν ως κλάδος έσοδα πάνω από \$25 δισεκατομμύρια ετησίως, ενώ σε ορισμένους πληθυσμούς, όπως στην περίπτωση των εφήβων Αμερικανών, ο χρόνος απασχόλησής τους με το Μέσο αυτό ξεπερνάει εκείνο της τηλεόρασης (Sherry et al. στο Williams et al. 2009: 816). Η ολοένα αυξανόμενη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών, είτε πρόκειται για παιχνίδια σε υπολογιστή είτε σε κονσόλα, συνεπάγεται την ανάγκη να γίνουν αντιληπτά ως *«σημαντικά συστήματα συμβόλων τα οποία δύνανται να έχουν ευρύτερες κοινωνικές επιπτώσεις»* (Williams et al. 2009: 816).

Κατά τον Rehak (2003: 478) τα video games συνιστούν ένα Μέσο Επικοινωνίας η ταχύτητα και η πολλαπλότητα του οποίου όχι μόνο χαρακτηρίζουν τον μεταμοντερνισμό, αλλά συνιστούν τις *«προσαρμοσμένες απαντήσεις στη μεταμοντέρνα κατάσταση»*. Ενδεικτικά το avatar της Lara Croft αποτελεί έναν κατασκευασμένο, εικονικό χαρακτήρα ο οποίος έχει συγκεντρώσει έναν τεράστιο αριθμό θαυμαστών και γίνεται αντιληπτός ως πραγματικός (Ibid.). Συνεπώς παρέχεται έναυσμα για επαναθεώρηση εννοιών όπως εκείνων του «κοινού» και των «θαυμαστών» (Ibid.) και του τρόπου που τα video games εμπλέκονται στην κατασκευή της αντίληψης της πραγματικότητας. Το παραπάνω ενισχύεται και από τη διαδραστική και άμεση φύση του Μέσου η οποία εμβυθίζει τον παίκτη καθώς ο τελευταίος ενδεχομένως να δαπανήσει σε ένα παιχνίδι πολλές ώρες από τον ελεύθερο χρόνο του (Beasley & Collins Standley 2002: 280) με αποτέλεσμα να καθίσταται τακτικά κοινωνός των εικόνων που προβάλλονται σε αυτό.

Τα ψηφιακά παιχνίδια ως Μέσο Ψυχαγωγίας αποτελούν κομμάτι και μέρος του πολιτισμού παρά αποκομμένες και άλογες δραστηριότητες και είναι ενδεδυμένα με κοινωνικές συμπαράδηλώσεις που αφορούν έμφυλα, φυλετικά και κοινωνικά ζητήματα (Delamere & Shaw 2008: 281) με τα στερεότυπα να συναντώνται σχεδόν σε όλα τα video games (Leonard 2006: 84). Κατά τον Benett (Delamere & Shaw 2008: 280) μέσα από τη μελέτη των δημοφιλών τρόπων ψυχαγωγίας και γενικότερα των διαδεδομένων επιλογών αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου, δύνανται να γίνουν κατανοητές η κουλτούρα, οι αξίες, οι ιδεολογίες και οι σχέσεις εξουσίας και ηγεμονικής κυριαρχίας οι οποίες συνδέονται με αυτές τις δραστηριότητες. Εντός του πλαισίου του μεταμοντερνισμού, ο οποίος αποτέλεσε πρόσφορο έδαφος για τη μελέτη και ανάλυση της δημοφιλούς κουλτούρας, καθώς παρείχε ένα ευρύτερο και δυναμικό πεδίο κατανόησης των σύγχρονων αναπαραστάσεων σε αντίθεση με τις μέχρι τότε θεωρητικές προσεγγίσεις (McRobbie 1994: 13), μπορεί να γίνει αντιληπτός ο τρόπος με τον οποίο οι καθημερινές δραστηριότητες και τα χόμπι αποκρύπτουν αλλά ταυτόχρονα φανερώνουν τις σχέσεις εξουσίας στην κοινωνία (Rojek στο Delamere & Shaw 2008: 283).

Η κουλτούρα του παιχνιδιού έχει από καιρό υπάρξει αλλά και αναγνωριστεί ως πεδίο διαμάχης (Taylor 2011: 377) και κυριαρχίας. Παρόλο, δηλαδή, που το παιχνίδι ως έννοια έχει συνδεθεί με την «αθωότητα», στην πραγματικότητα οι κοινωνικές, οι οικονομικές και οι πολιτισμικές επιπτώσεις τις οποίες έχει στην καθημερινή ζωή καθιστούν ζωικής σημασίας την κοινωνική διερεύνηση αυτού (Enevold & Hagström 2008: 28). Επ'αυτού οι Delamere & Shaw (2008: 283) αναφέρονται στον τρόπο που τα video games μπορεί να θεωρηθεί ότι συνιστούν ένα είδος «ετεροτοπίας». Σύμφωνα με τον Foucault (Delamere & Shaw 2008), οι ετεροτοπίες αποτελούν χώρους οι οποίοι λειτουργούν ως καθρέφτες της κοινωνίας και αντανάκλουν ή δύνανται να αναστρέψουν την κοινωνική θέση την οποία καταλαμβάνει το άτομο στην πραγματικότητα. Ο Foucault υποστήριζε ότι όλοι οι πολιτισμοί διαθέτουν ετεροτοπίες, χώρους δηλαδή όπου οι κοινωνικές θέσεις *«ταυτόχρονα αναπαριστώνται, διακυβεύονται και αντιστρέφονται»* (Ibid.).

Ταυτόχρονα τα video games υπάγονται και στον αποκαλούμενο «μαγικό κύκλο». Ο Huizinga (Taylor 2011: 379) επινόησε τον όρο «μαγικός κύκλος» για να περιγράψει το παιχνίδι ως ένα κόσμο αποκομμένο από την καθημερινότητα και τις καθημερινές πρακτικές και νόρμες, με τους δικούς του ειδικούς κανόνες και τις ανάλογες συμπεριφορές τις οποίες συμφωνεί κανείς να υιοθετήσει και να αποδεχθεί από τη στιγμή την οποία εισέρχεται σε αυτόν τον κόσμο. Στην περίπτωση των video games ο κόσμος αυτός που περικλείουν έχει νοηματοδοτηθεί από την απαρχή τους ως ανδρικός. Η σύνδεση των video games με το ανδρικό φύλο αποτελεί μία

κατασκευή, «το αποτέλεσμα μίας σειράς από επινοήσεις, τάσεις, πρακτικές και εμπορικές αποφάσεις οι οποίες κατέληξαν σε ένα συγκεκριμένο σχέδιο» (Carr 2005: 467). Λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι το πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών, όπως είχαν εντοπίσει οι Kiesler et al. (Richard 2013: 271), από το σχεδιασμό και την προώθηση των προϊόντων μέχρι την εκπαίδευση γύρω από αυτό, κυριαρχείται από άνδρες και στη συνέχεια καταλήγει συχνά σε ένα αρκετά μισογυνιστικό και σεξιστικό περιεχόμενο, είναι αναμενόμενο να θεωρείται το Μέσο «ανδρική υπόθεση». Η επιμονή και η διαπεραστικότητα του μύθου ότι οι άνδρες αποτελούν το νόμιμο, φυσικό και προφανές κοινό κατανάλωσης των video games αποτελεί ένα μέρος της δύναμης του φαντασιακού που κυριαρχεί σε όλα τα Μέσα της δημοφιλούς κουλτούρας (Carr 2005: 468).

Παρόλο που όλο και πιο συχνά λαμβάνουν χώρα ενθουσιώδεις ισχυρισμοί περί της ραγδαίας αύξησης του ποσοστού των γυναικών που παίζουν video games, στην πραγματικότητα αυτοί συσκοτίζουν το κομμάτι των έμφυλων ανισοτήτων στο πεδίο αφού δεν επεξηγούν ποτέ λεπτομερώς το είδος των παιχνιδιών, τη συχνότητα και τη διάρκεια των δραστηριοτήτων (Ratan et al. 2015: 440) ενώ δεν αναφέρουν πως η είσοδος του γυναικείου πληθυσμού στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών δεν έγινε δεκτή με ενθουσιασμό από όλους τους κατέχοντες του «νομίμου δικαιώματος» να παίζουν video games: τους λευκούς, ετεροφυλόφιλους άνδρες (Cote 2015). Οι πολιτισμικές πεποιθήσεις περί του ποιος επιτρέπεται να παίζει video games εξακολουθούν να παραμένουν στάσιμες με αποτέλεσμα οι μη παραδοσιακοί παίκτες να αντιμετωπίζονται ως «παρείσακτοι» (Ibid.). Το παραπάνω δεν αφορά μόνο τις γυναίκες αλλά και τις εθνικές μειονότητες, τους ομοφυλόφιλους, τις λεσβίες (Ibid.) και τις μεγαλύτερες ηλικιακά ομάδες του πληθυσμού.

Το γεγονός ότι όλο και περισσότερες γυναίκες ασχολούνται και παίζουν ψηφιακά παιχνίδια οδήγησε στην ολοένα αυξανόμενη σε ένταση και συχνότητα παρενόχλησή τους. Η παρενόχληση αυτή απέναντι στις γυναίκες παίκτριες λαμβάνει χώρα από την απαρχή των ψηφιακών παιχνιδιών αλλά έχει ενταθεί τα τελευταία χρόνια οδηγώντας πλέον σε αυτό που η Consalvo (2012) αποκαλεί «τοξική κουλτούρα των gamers». Η Cote (2015) μάλιστα κατέληξε μέσα από την έρευνά της πως οι γυναίκες παίκτριες προβαίνουν σε στρατηγικές αντιμετώπισης της διαδικτυακής παρενόχλησης που υφίστανται στα διαδικτυακά παιχνίδια, όπως είναι η εγκατάλειψη του διαδικτυακού παιχνιδιού, η αποφυγή της συναναστροφής με αγνώστους, το «καμουφλάρισμα» του φύλου τους, η επιστράτευση των δεξιοτήτων και της εμπειρίας τους καθώς και η υιοθέτηση επιθετικού χαρακτήρα.

Αρκετά περιστατικά σεξιστικής επίθεσης σε γυναίκες παίκτριες έχουν λάβει χώρα εντός του «μαγικού κύκλου» των ψηφιακών παιχνιδιών, και συνδέοντάς τα

μεταξύ τους φαίνεται πως δεν συνιστούν μεμονωμένα περιστατικά και προσωπικές πεποιθήσεις του εκάστοτε ατόμου αλλά συνθέτουν μία ευρύτερη μισογυνιστική κουλτούρα της κοινότητας των φανατισμένων gamers, η οποία επιδιώκει, μέσω των πατριαρχικών προνομίων της, να εξασφαλίσει και να επανεδραιώσει τη θέση της στο πεδίο (Consalvo 2012) και να αποσιωπήσει την αντίδραση στο σεξισμό, «*η δραστικότητα του οποίου σεξισμού έγκειται ακριβώς στην αποσιώπησή του*» (Gill 2011: 63). Όταν η αμερικανίδα, φεμινίστρια blogger και κριτικός των Μέσων δημοφιλούς κουλτούρας Anita Sarkeesian πρότεινε και λάνσαρε ένα project για τους λόγους και τα στερεότυπα που αρθρώνονται στα video games σχετικά με τις γυναίκες, προκάλεσε τις οργισμένες αντιδράσεις φανατισμένων παικτών οι οποίοι απείλησαν τη σωματική της ακεραιότητα, δημοσίευσαν προσωπικές της πληροφορίες στο διαδίκτυο και δημιούργησαν ένα ψηφιακό παιχνίδι οι παίκτες του οποίου μπορούσαν να την ξυλοκοπήσουν εικονικά (Cote 2015). Ομοίως η Miranda Pakozdi, επαγγελματίας παίκτρια, αναγκάστηκε να εγκαταλείψει το τουρνουά στο οποίο συμμετείχε, εξαιτίας της σεξουαλικής παρενόχλησης που υπέστη από τον προπονητή της (Ibid.). Αποκορύφωμα των παραπάνω αποτελεί η πρόσφατη διένεξη που αφορά τη «Gamergate» καμπάνια η οποία ξεκίνησε προκειμένου να αποτελέσει σημείο αντίστασης και επίθεσης απέναντι στις φεμινίστριες κριτικούς και απέναντι σε γυναίκες παραγωγούς παιχνιδιών, όπως η Zoe Quinn η οποία κατηγορήθηκε ότι αντάλλαξε ευνοϊκές κριτικές με σεξουαλικές χάρες, ενώ στις συνολικές συζητήσεις που προέκυψαν τέθηκαν ζητήματα του ποιος εν τέλει νοείται ως gamer (Fisher 2015: 558).

Μία ακόμη αντιπαράθεση επί των έμφυλων αναπαραστάσεων στο πεδίο των video games ξεκίνησε το 2010 όταν το Penny Arcade, μία εξαιρετικά δημοφιλής ιστοσελίδα στο χώρο του gaming, λάνσαρε μία σειρά από «αστεία» κόμικ για κάποιο ψηφιακό παιχνίδι με αναφορές σε βιασμούς αιχμαλώτων από κάποια πλασματικά φαλλικά θηρία-λύκους με το όνομα «Dickwolves» (Salter & Blodgett 2012). Όταν αναγνώστες του blog αντέδρασαν και επισήμαναν την προσβλητικότητα του κόμικ, ακολούθησε ένα πλήθος αρνητικών αντιδράσεων τόσο από τους ίδιους τους κατόχους του blog όσο και από λοιπούς ένθερμους «σκληροπυρηνικούς» gamers, ορισμένοι από τους οποίους απείλησαν τους αντιδρώντες με βία και βιασμούς (Ibid.). Καθόλη την περίοδο την οποία διήρκησε η αντιπαράθεση, οι γυναίκες οι οποίες αντέδρασαν στο εν λόγω κόμικ αντιμετωπίζονταν προσβλητικά, μειωτικά και παρενοχλούνταν από το σκληροπυρηνικό gaming κοινό αφού στην ουσία παρέκκλιναν των θέσεων των οποίων τους έχουν ανατεθεί και παραχωρηθεί από αυτό το «ανδρικό club» (Salter & Blodgett 2012) οπότε και θεωρήθηκε πως έπρεπε να «τιμωρηθούν» και κυρίως να αποσιωπηθούν (411). Οι Salter & Blodgett (2012)

επισημαίνουν πως η περίπτωση αυτή των «Dickwolves» υπογραμμίζει τον τρόπο που ο λόγος της υπερ-αρρενωπότητας ενθαρρύνει την κυριαρχία επί της θηλυκότητας και αντίστοιχα αποθαρρύνει τις γυναίκες από το να αρθρώνουν και να θίγουν έμφυλα ζητήματα της gaming κοινότητας.

Ένα τελευταίο περιστατικό ενδεικτικό του τρόπου που τα video games δεν αποτελούν αποκομμένους και ξεχωριστούς χώρους από την καθημερινότητα αλλά είναι βαθιά ενσωματωμένα στις καθημερινές ιδεολογίες περί εξουσίας, φύλου και προνομιών (Braithwaite 2014: 707) είναι εκείνο που αφορά τον χαρακτήρα «Ji Firepaw» από το παγκόσμιο διαδικτυακό παιχνίδι *World Of Warcraft*. Στο εν λόγω παιχνίδι προστέθηκε κάποια στιγμή ο Ji Firepaw, ένας χαρακτήρας-panda ο οποίος απευθυνόμενος στους ανδρικούς χαρακτήρες αναφερόταν στη δύναμη και την αρρενωπότητά τους, ενώ στην περίπτωση των γυναικείων επευφημούσε την ομορφιά τους (705). Η αντίδραση μίας παίκτριας για τη σεξιστική φύση του Ji Firepaw ξεκίνησε ένα διάλογο επί του θέματος που εν τέλει οδήγησε στο να τροποποιήσει η Blizzard Entertainment τα λόγια του χαρακτήρα (Ibid). Αυτό με τη σειρά του προκάλεσε θυελλώδεις αντιδράσεις από ορισμένους παίκτες οι οποίοι αντιμετώπισαν την παρέμβαση αυτή στα λόγια του Ji Firepaw ως απειλή στον ανδρισμό τους και ένα είδος ευνουχισμού του χαρακτήρα (710). Κάποιοι επίσης επικαλέστηκαν το ότι η Azeroth, όπως ονομάζεται ο τόπος που εκτυλίσσεται το *World of Warcraft*, συνιστά ένα φανταστικό κόσμο τον οποίο επισκέπτεται κανείς για να ξεφύγει από τον πραγματικό και πως εκεί δεν έχουν θέση πολιτικά ζητήματα και δη και φεμινιστικά (713).

Η οργή αυτή των «σκληροπυρηνικών» αρρένων gamers οφείλεται σε τουλάχιστον δύο λόγους κατά την Consalvo (2012): σε σεξιστικές πεποιθήσεις (πλέον των ρατσιστικών, ομοφοβικών και των προκαταλήψεων σχετικά με την ηλικία) οι οποίες θέλουν τη γυναίκα παίκτρια σε συγκεκριμένες θέσεις και με συγκεκριμένες ικανότητες και δεύτερον σε φόβους περί αλλαγής της μέχρι πρότενης μορφής της βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών. Η βιομηχανία αυτή, όντας φαινομενικά μόνο ουδέτερη, δρα καταλυτικά στη διαμόρφωση των σχετικών πεποιθήσεων, όπως στην περίπτωση της σύνδεσης των αποκαλούμενων «casual» παιχνιδιών με το γυναικείο φύλο, νοηματοδοτώντας τα ταυτόχρονα ως κάτι συμβατικό, παθητικό και εύκολο ενώ αντίθετα επιδιώκει τα «hardcore» video games να συνιστούν τα κυρίαρχα, αυθεντικά και ανώτερα παιχνίδια τα οποία εν συνεχεία τιτλοφορούνται ως ανδρικά (Vanderhoef 2013). Αυτό συνεπάγεται την περιθωριοποίηση των γυναικών από το πολιτισμικό πεδίο των video games, την υποτίμησή τους και την ανάδειξη των «σκληροπυρηνικών» ανδρών παικτών από τη μία ως ανώτερων όντων από την άλλη

ως θυμάτων που απειλούνται από την εισβολή των διαρκώς αυξανόμενων «casual» παικτών (Ibid.).

Στα παραπάνω περιστατικά παρατηρείται να ξεδιπλώνεται αυτή η διττή φύση του κόσμου των video games καθώς από τη μία αποτελούν «μαγικούς κόσμους» πέραν του πραγματικού και «ετεροτοπίες», από την άλλη μεριά όμως αντανακλούν και επεκτείνουν τις κοινωνικές ανισότητες. Σε αυτούς τους χαρακτηρισμούς έρχεται να προστεθεί και εκείνος του «χαρούμενου κόσμου» (Ahmed 2010a) όπου όλοι οφείλουν να είναι χαρούμενοι και η ευτυχία χρησιμοποιείται για να νομιμοποιήσει τις υπάρχουσες κοινωνικές νόρμες ως το κοινωνικό «καλό» (Ibid.). Όπως εύστοχα παρατηρεί η de Beauvoir (Ahmed 2010b: 572): *«είναι πάντα εύκολο να περιγράψει κανείς χαρούμενη μία κατάσταση στην οποία επιθυμεί να τοποθετήσει τους άλλους»*. Όταν λοιπόν τίγονται έμφυλα ζητήματα στο πεδίο του gaming, κυρίως από γυναίκες, οι φεμινιστικές πεποιθήσεις *«σκοτώνουν αυτή τη χαρά»* (Ahmed 2010a) και *«ξεβολεύουν από το τραπέζι της ευτυχίας»* (Ibid.) τους καθημένους gamers, οπότε και είναι σαφώς ανεπιθύμητες αφού διαταράσσουν και απειλούν το φαντασιακό της ευτυχίας του «μαγικού» αυτού κύκλου.

Video games και έμφυλες διαστάσεις: έρευνες στο πεδίο

Η αφετηρία των κοινωνικών ερευνών στο πεδίο των video games και των έμφυλων διαστάσεων τους τοποθετείται περίπου στις αρχές της δεκαετίας του 1980 (Richard 2013: 269). Οι προσεγγίσεις των ερευνών αυτών εξελίχθηκαν σταδιακά από την κατανόηση των αιτιών που τα κορίτσια δεν ασχολούνταν με τα video games προς τη σύνδεση των video games και των έμφυλων διαστάσεων τους με άλλους παράγοντες όπως είναι η εθνικότητα και η σεξουαλικότητα (Ibid.). Κατά την Richard (2013), οι έρευνες στο πεδίο μπορούν να χωριστούν σε «τρία κύματα»-περιόδους:

Το «Πρώτο Κύμα» ή οι πρώιμες έρευνες στο πεδίο επικεντρώθηκαν στον τρόπο που τα ψηφιακά παιχνίδια απεικονίζουν έμφυλα στερεότυπα, στις διαφορετικές προτιμήσεις των κοριτσιών και στο γεγονός ότι ελάχιστα παιχνίδια απευθύνονταν τότε στο γυναικείο κοινό (Kafai et al. στη Richard 2013: 269). Βασική παράμετρο των αρχικών ερευνών αποτελούσε ο εντοπισμός των έμφυλων διαφορών στο κομμάτι της εμπειρίας, της συμμετοχής και των προτιμήσεων στα video games (Richard 2013: 270) και των παραγόντων οι οποίοι μείωναν το ενδιαφέρον των γυναικών για τα video games (Brown et al. 1997: 795).

Οι Cassell και Jenkins (1998) επικεντρώθηκαν στο ερευνητικό τους έργο στις διαφορές που χαρακτήριζαν τις προτιμήσεις και τις επιθυμίες του κάθε φύλου και

στην κατανόηση των λόγων που τα κορίτσια δεν επιθυμούσαν να ενασχοληθούν με τα video games. Ταυτόχρονα επισήμαιναν τη σημασία και τους μετέπειτα κινδύνους περιθωριοποίησης που εμπεριέχονταν σε τέτοιες πρακτικές, καθώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν ένα πρώτο, «ευχάριστο» κομμάτι της ευρύτερης τεχνολογικής εκπαίδευσης (11). Συγκεκριμένα οι ερευνητές ισχυρίζονταν πως αποθαρρύνοντας τα κορίτσια από το να συμμετέχουν στο πεδίο των video games γενικότερα, αυξάνονταν οι πιθανότητες να εξαιρεθούν αργότερα από τον επαγγελματικό τομέα (Ibid.), ο οποίος είχε αρχίσει σταδιακά να κατακλύζεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις.

Προκειμένου να συμπεριληφθεί το γυναικείο κοινό στο πεδίο, αυτό που προτεινόταν ήταν να σχεδιαστούν video games τα οποία να αντικατόπτριζαν τις προτιμήσεις των κοριτσιών αλλά ταυτόχρονα να μην αντιμετωπίζονταν υποτιμητικά (Cassel & Jenkins 1998: 21). Ωστόσο οι ίδιοι οι μελετητές αντιλαμβάνονταν πως μέσα από τέτοιες αντιθετικές γενικεύσεις του τι είναι αρεστό και του τι προτιμά το κάθε φύλο, αλλά και μέσα από το σχεδιασμό προϊόντων που να απευθύνονταν αποκλειστικά σε γυναικείο κοινό, ελλόχευε ο κίνδυνος της διαιώνισης των αντιλήψεων περί αρσενικής κυριαρχίας και νομιμότητας (25). Η νόρμα, δηλαδή, θα ήταν πάλι αρσενική και «γκετοποιούνταν» οι προτιμήσεις των κοριτσιών ενώ τονίζονταν οι στερεοτυπικές έμφυλες πτυχές (36). Εν τούτοις, προκειμένου να μην αποκλείονταν τελείως τα κορίτσια θεωρείτο «αναγκαίο κακό» να σχεδιαστούν «γυναικεία» video games βάσει της *«αναγνώρισης των έμφυλων διαφορών στις προτιμήσεις ως ένα πρώτο βήμα στην πρόσβαση στην τεχνολογία»* (26). Επιπλέον τίθετο το ερώτημα εάν έπρεπε να σχεδιαστούν video games τα οποία να απευθύνονταν αποκλειστικά σε κορίτσια ή να τροποποιούνταν τα ήδη υπάρχοντα είδη, ώστε να συμπεριλαμβάνονταν και οι γυναικείες προτιμήσεις σε αυτά.

Εν τέλει η Cassell (1998: 299-300) επισήμανε αναφορικά με τα παραπάνω πως η έννοια «κορίτσι» δεν είναι στατική και οντολογική αλλά δυναμική και πως το φύλο αποτελεί μία κοινωνική κατασκευή μεταβαλλόμενη στα πλαίσια κοινωνικο-πολιτισμικών μεταστροφών. Πρακτικές στοχευμένες σε φαινομενικά «εν γένει» προτιμήσεις αγνοούν συγκεκριμενικές παραμέτρους, όπως είναι η φυλή, η τάξη και η ηλικία και δεν αφήνουν περιθώρια στα νεαρά άτομα να εκφραστούν μέσα από τα video games, να δοκιμάσουν ποικίλες ταυτότητες και να παράξουν εναλλακτικές ερμηνείες (300).

Το «Δεύτερο Κύμα» ερευνών, το οποίο διανύει περίπου τη δεκαετία 1998 με 2008, αφορά τη μεταστροφή προς την κατανόηση του ευρύτερου κοινωνικού και πολιτισμικού συγκείμενου (Kafai et al. στη Richard 2013: 272) και την εγκατάλειψη της ιδέας περί εντοπισμού μίας «μυθικής 'γυναίκας παίκτριας'» (Taylor 2008: 58) και των τυποποιημένων προτιμήσεων της. Μέσα από τις έρευνες δίδεται περισσότερη

προσοχή στην εμπειρία των γυναικών που ασχολούνται με τα video games ενώ η πρόταση για παραγωγή στοχευμένων γυναικείων παιχνιδιών γίνεται αντιληπτή ως προβληματική αφού με αυτό τον τρόπο η έννοια του φύλου νομιμοποιείται ως προκαθορισμένη και στατική (Richard 2013: 273). Οι Jenkins & Cassell (2008) αναθεωρούν την πρόταση του «Πρώτου Κύματος» και αναγνωρίζουν πως ο σχεδιασμός ηλεκτρονικών παιχνιδιών βασισμένος στην κατηγορία «κορίτσι» ως κάτι α-ιστορικό και βιολογικό είναι προβληματικός, από τη στιγμή που η ταυτότητα είναι κάτι ρευστό, κοινωνικά κατασκευασμένο, πολύπλοκο και αντιφατικό (10). Οι διαφορές στις προτιμήσεις πλέον δεν αντιμετωπίζονται ως βιολογικά προκαθορισμένες αλλά είναι αποτέλεσμα συσχετισμού με διάφορους παράγοντες (Yee στη Richard 2013: 274) ενώ ο Dickey (Richard 2013: 272) επισημαίνει πως ένα παιχνίδι στοχευμένο και προσαρμοσμένο στις έμφυλες προτιμήσεις και στους στερεοτυπικούς ρόλους δεν συνεπάγεται αναγκαστικά την αύξηση της συμμετοχής των γυναικών σε τεχνολογικά επαγγέλματα.

Η Kerr (2003) επικεντρώνοντας την έρευνά της στα έμφυλα χαρακτηριστικά τόσο της παραγωγής όσο και της κατανάλωσης των video games, μελέτησε τον τρόπο με τον οποίο γυναίκες παίκτριες προσλάμβαναν τις διαφημίσεις της Sony για το PS2 στην Ιρλανδία και ταυτόχρονα το πώς ενσωμάτωναν αυτή την ψυχαγωγική δραστηριότητα στην καθημερινή τους ζωή. Μέσα από τις συνεντεύξεις τις οποίες πραγματοποίησε, αναδύεται ο παράγοντας «διασκέδαση» ως κυρίαρχος λόγος που οι συνεντευξιζόμενες έπαιζαν video games ενώ ως παράγοντες συμπερίληψης των γυναικών στο Μέσο αναφέρονται το προϋπάρχον μη διαδικτυακό κοινωνικό δίκτυο, η ποικιλία και η ποιότητα των παιχνιδιών (Ibid.). Επιπλέον επισημαίνεται η σημασία και η επιρροή του χώρου στην ενασχόληση των συνεντευξιζόμενων με το Μέσο ενώ στον αντίποδα του «Πρώτου Κύματος» ερευνών έρχεται να τοποθετηθεί το γεγονός ότι οι παίκτριες δεν διέθεταν κάποια προτίμηση σε συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού παρά ήταν εκλεκτικές στις προτιμήσεις και τις συνήθειες πρακτικές τους (Ibid.). Εν τέλει η ερευνήτρια καταλήγει στο ότι το πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών και οι έμφυλες διαστάσεις που τα περικλείουν συνιστούν ανταγωνιστικά πεδία και χώρους διεκδίκησης αφού ακόμα και στην περίπτωση όπου η πρόσβαση στο Μέσο ήταν δύσκολη και παρά το στοχευμένο στους άνδρες περιεχόμενο στα video games, οι συνεντευξιζόμενες κατάφεραν να διεκδικήσουν και να προσαρμόσουν την τεχνολογία στις ανάγκες τους (Ibid.).

Η Taylor (2003) πραγματοποίησε εθνογραφική έρευνα επί δυόμισι χρόνια σε γυναίκες παίκτριες του μαζικού διαδικτυακού παιχνιδιού *Everquest* προκειμένου να διερευνήσει τους λόγους που οι γυναίκες έπαιζαν το εν λόγω παιχνίδι και τις απολαύσεις τις οποίες αντλούσαν από αυτό. Η ερευνήτρια επισημαίνει πως παρόλο

που πρόκειται για ψηφιακό παιχνίδι το οποίο έχει σχεδιαστεί απευθυνόμενο σε προτιμήσεις στερεοτυπικά νοηματοδοτημένες ως ανδρικές, οι γυναίκες παίκτριες το επέλεγαν, αποδομώντας με αυτό τον τρόπο το «ροζ πλαίσιο» εντός του οποίου είχαν τοποθετηθεί οι γυναικείες προτιμήσεις (Taylor 2003: 22). Οι πολλαπλές απολαύσεις που αντλούσαν οι παίκτριες από το *Everquest* αφορούσαν την κοινωνικοποίηση, την εξερεύνηση αυτού του «κόσμου», την κατασκευή εναλλακτικών ταυτοτήτων και την επίδειξη δεξιοτεχνίας και status η οποία συνδέεται με δυνατότητες άσκησης δύναμης και εξουσίας (Taylor 2003) ενώ μέσα από την κατασκευή και τη διαμόρφωση της εμφάνισης του προσωπικού avatar (27) αλλά και μέσα από τις διαπροσωπικές σχέσεις και την επικοινωνία στο παιχνίδι (38) καθίστατο δυνατόν να δοκιμαστούν ποικίλες και εναλλακτικές ταυτότητες.

Αντιλαμβανόμενοι τη σημασία των διαφόρων συγκείμενων τα οποία περικλείουν τα video games, οι Beavis & Charles (2005) πραγματοποίησαν έρευνα σε εφήβους για το video game *The Sims Deluxe* επισημαίνοντας πως η τοποθεσία επιτέλεσης της δραστηριότητας παίζει καθοριστικό ρόλο στην κατασκευή νοήματος και στη διαμόρφωση της ταυτότητας και της κοινότητας (356) είτε οι παίκτες είναι αγόρια είτε είναι κορίτσια. Πραγματοποιώντας την έρευνα στο σχολικό περιβάλλον της τάξης, οι συμπεριφορές των παικτών επηρεάζονταν και διαμορφώνονταν αναλόγως ενώ ακριβώς επειδή το παιχνίδι περιλαμβάνει την κατασκευή ενός οικιακού χώρου, προσφερόταν η δυνατότητα για ενσωμάτωση του οικιακού περιβάλλοντος εντός του ευρύτερου πλαισίου της σχολικής τάξης (357). Μέσα από την παρατήρηση του τρόπου που οι μαθητές έπαιζαν και κατασκεύαζαν τις έμφυλες ταυτότητές τους και τον οικιακό τους χώρο στο παιχνίδι, αναδύονταν οι κοινωνικές και πολιτισμικές συμπεριφορές που το περικλείουν, με το παιχνίδι να μετατρέπεται σε ένα είδος «*forum για την αναπαράσταση του εαυτού*» (Beavis 2005: 7). Οι στρατηγικές οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν αλλά και οι απολαύσεις που αντλούνταν από το παιχνίδι τόσο εκ μέρους των αγοριών όσο και των κοριτσιών και η ικανότητα να διασκελίζουν από τον ψηφιακό στον πραγματικό κόσμο δεν περιορίζονταν στη μία ή την άλλη έμφυλη ομάδα (366).

Τέλος η Carr (2005) μελέτησε τις προτιμήσεις των κοριτσιών για τα video games σε σχολείο θηλέων στο Λονδίνο, εντός των αναγνωρισμένων πλέον ευρύτερων συγκείμενων ως αναπόσπαστων παραγόντων της διερεύνησης των ψηφιακών παιχνιδιών. Μέσα από την έρευνα, η οποία περιελάμβανε παρατήρηση, συνεντεύξεις και ερωτηματολόγια, αναγνωρίστηκε εκ νέου πως οι προτιμήσεις των κοριτσιών δεν ήταν στατικές και έμφυλα προκαθορισμένες αλλά συγκυριακές και μεταβαλλόμενες (473) και εξαρτόνταν από παράγοντες όπως είναι η δεξιοτεχνία στο εκάστοτε παιχνίδι, η ήδη κατοχή ή μη ηλεκτρονικής κονσόλας (478), το καινοτόμο

στοιχείο του εκάστοτε video game (477) ενώ δεν παρατηρήθηκαν η επιθυμία και η ανάγκη για ταύτιση με το avatar (475). Η πρόσβαση, η γνώση και οι προσδοκίες που δημιουργούσε το παιχνίδι, η ψυχολογική διάθεση ή και ο βαθμός θελκτικότητας του εξώφυλλου-περιτυλίγματος του παιχνιδιού (471) είναι ορισμένοι ακόμη από τους παράγοντες που επηρέαζαν τις προτιμήσεις.

Στο πλαίσιο των ερευνών του «Δεύτερου Κύματος» αναφορικά με τις έμφυλες αναπαραστάσεις στα video games αυτές καθ' αυτές, η Kennedy (2002) ανέλυσε κειμενικά τον αμφίσημο χαρακτήρα της Lara Croft. Ο εν λόγω χαρακτήρας, παρά τη σεξουαλικοποιημένη του μορφή, είχε θεωρηθεί φεμινιστικός κυρίως λόγω ότι αποτελούσε έναν πρωτοφανή δυναμικό γυναικείο χαρακτήρα ενώ η απουσία τυχόν σεξουαλικής και ερωτικής ιστορίας στο παιχνίδι άφηνε τη σεξουαλικότητά της ανοιχτή προς τον παίκτη (Ibid.). Εν τούτοις η Kennedy (2003), αξιοποιώντας τη θεωρία της Laura Mulvey περί της λειτουργίας του γυναικείου σώματος ως αντικειμένου του ανδρικού βλέμματος και ως μέσου της ικανοποίησης της φετιχιστικής και ηδονοβλεπτικής επιθυμίας του ανδρικού πληθυσμού, καταλήγει πως ο χαρακτήρας της Lara Croft είναι σχεδιασμένος με τέτοιο τρόπο ώστε να αναπληρώνει το φόβο των ανδρών περί ευνουχισμού που προκύπτει από τη δυναμικότητα του χαρακτήρα της αλλά και από το «ευνουχισμένο» γυναικείο σώμα της. Από την άλλη μεριά, η συχνή απουσία κατεύθυνσης του βλέμματός της προς τον παίκτη ικανοποιεί την ηδονοβλεψία των ανδρών παικτών (Ibid.) και τέλος παρέχεται σε αυτούς η δυνατότητα να δοκιμάσουν θηλυκές ταυτότητες και να ικανοποιήσουν την επιθυμία για ερωτική επένδυση σε φανταστικούς χαρακτήρες (Ibid.).

Οι Beasley & Collins Standley (2002) μελετώντας τις έμφυλες αναπαραστάσεις στα video games, κατέληξαν πως εμφανίζονταν σε αυτά σημαντικά έμφυλα στερεότυπα. Οι γυναικείοι χαρακτήρες ήταν αριθμητικά λιγότεροι ακόμα και από τους ουδέτερους χαρακτήρες, πράγμα που τις καθιστούσε λιγότερο σημαντικές, ενώ η εμφάνισή τους ήταν έντονα σεξουαλικοποιημένη, με το ντύσιμό τους να κατευθύνει την προσοχή του παίκτη προς το σώμα τους (282). Εφαρμόζοντας την κοινωνική θεωρία της μάθησης και τη θεωρία των σχημάτων των φύλων, οι ερευνητές καταλήγουν πως η έκθεση των νεαρών ατόμων σε τέτοιες αναπαραστάσεις ενδεχομένως να τα οδηγήσει σε υιοθέτηση ανάλογων σεξιστικών στάσεων και αντιλήψεων (Ibid.).

Ακόμη ο Ivory (2006) μελέτησε τις έμφυλες αναπαραστάσεις στις ιστοσελίδες με διαδικτυακές αξιολογήσεις παιχνιδιών, τονίζοντας τη σημασία αυτής της μεθόδου αφού οι αξιολογητές των παιχνιδιών είναι ταυτόχρονα παίκτες και «σύμβουλοι» και κατ' επέκταση μπορούν να επηρεάσουν τις γνώμες του κοινού (106). Από τα αποτελέσματα της έρευνας προέκυψε πως παρά το γεγονός ότι οι αξιολογητές δεν

πραγματοποιούσαν ιδιαίτερες αναφορές στις σεξουαλικοποιημένες αναπαραστάσεις, οι γυναικείοι χαρακτήρες είχαν πάλι περιορισμένη παρουσία ενώ συγκριτικά με τους ανδρικούς χαρακτήρες ήταν πιο συχνά σεξιστικά απεικονιζόμενοι (111).

Εν τέλει λίγα είχαν αλλάξει στο πεδίο «video games και γυναικείο φύλο» στη δεκαετία που είχε μεσολαβήσει (Jenkins & Cassell 2008: 12). Οι έμφυλες ανισότητες εξακολουθούσαν να διαπερνούν το πεδίο της παραγωγής, της διανομής και της προώθησης των video games (Ghilani 2015: 1029) με το αντίστοιχο εργασιακό περιβάλλον να παραμένει εχθρικό για τις γυναίκες (Fullerton et al. 2008: 139) και τα εμπορικά ψηφιακά παιχνίδια να παραμένουν ένα «ανδρικό Μέσο» (Heeter & Winn 2008: 165).

Το «Τρίτο Κύμα» ερευνών αφορά τη σύγχρονη κατεύθυνση των μελετών στο έμφυλο πεδίο των video games και στρέφεται προς τον τρόπο που το φύλο συνδέεται με έννοιες όπως είναι η σεξουαλικότητα, η εθνότητα και η τάξη και επανεξετάζει τον τρόπο που ορίζεται και μελετάται η αρσενικότητα (Richard 2013: 278). Συνολικά μελετώνται τα ποικίλα συγκείμενα που περικλείουν το Μέσο και επηρεάζουν τις συμπεριφορές, τις εμπειρίες και τις στάσεις, οι εναλλακτικές ταυτότητες και ο τρόπος που επιτελείται το φύλο ως κοινωνική κατασκευή.

Στο κομμάτι της μελέτης των έμφυλων εμπειριών των παικτών, οι Delamere & Shaw (2008) πραγματοποίησαν έρευνα επί της κοινωνικής κατασκευής της βίας και των έμφυλων αναπαραστάσεων στα βίαια video games. Οι ερευνήτριες επεξηγούν πως οι συνεντευξιζόμενοι, ανεξαρτήτως φύλου, επιθυμούσαν και απολάμβαναν να παίζουν με avatars τα οποία ενσωμάτωναν χαρακτηριστικά της αποκαλούμενης «ηγεμονικής αρρενωπότητας» (295) καθώς τους παρέχόταν η ευκαιρία για άσκηση εξουσίας. Επιπλέον εντόπισαν την αντιστασιακή διάσταση των εμπειριών που προσφέρει το Μέσο, αφού οι γυναίκες παίκτριες επιθυμούσαν να διαμαρτυρηθούν και να προβάλλουν αντίσταση σε παραδοσιακά «γυναικεία» χαρακτηριστικά όπως επίσης και να παλέψουν ενάντια σε μισογυνιστικές και σεξιστικές συμπεριφορές. Ωστόσο παρατηρείται το παράδοξο της μη συνειδητής αντιφατικής στάσης απέναντι στο σεξισμό: από τη μία αντιλαμβάνονταν τις σεξιστικές αναπαραστάσεις των γυναικείων χαρακτήρων από την άλλη μεριά διακήρυτταν με ενθουσιασμό την επιθυμία για «*βιασμό των αγοριών*» όταν έπαιζαν μαζί τους (296).

Προκειμένου να διερευνήσει τον τρόπο που οι έμφυλες σχέσεις και οι έμφυλες τυπολογίες και ταυτότητες παράγονται διαμέσου παρά προκύπτουν από την εν λόγω δραστηριότητα, η Thornham (2008) πραγματοποίησε τετραετή εθνογραφική έρευνα με συνεντεύξεις και καταγραφή των συμπεριφορών των ατόμων σε έντεκα διαφορετικά νοικοκυριά. Από την έρευνα προέκυψε η σημασία του πολιτισμικού και κοινωνικού συγκείμενου και η επιρροή αυτών στις συμπεριφορές, στις προτιμήσεις

και στις απόψεις των παικτών αναφορικά με τα video games (129) και υποστηρίζεται πως οι καθιερωμένες και κοινωνικά αποδεκτές ιδέες και απόψεις διαμορφώνουν τις απαντήσεις, τις συμπεριφορές και τις δηλωμένες προτιμήσεις των συμμετεχόντων και διαφοροποιούνται ανάλογα με την παρουσία ή μη άλλων προσώπων. Το γεγονός δηλαδή πως τα video games έχουν χαρακτηριστεί ως κατεξοχήν ανδρική απασχόληση, επηρέαζε τις συμπεριφορές των ερωτώμενων γυναικών οι οποίες αυτόματα εξαιρούσαν τους εαυτούς τους από αυτό το Μέσο και καλούνταν έμμεσα να εκφράσουν τις πεποιθήσεις και απόψεις που προσδοκούσαν οι γύρω τους ότι έπρεπε να εκφράσουν (132).

Εντός του κοινωνικού πλαισίου και της επιρροής του επί των εμπειριών των γυναικών παικτριών και αντλώντας από τη «Θεωρία της Απειλής του Στερεοτύπου» (Steele & Aronson στο Ratan et al. 2015: 440), οι Ratan et al. (2015) μελέτησαν τον τρόπο με τον οποίο οι γυναίκες παίκτριες επηρεάζονται αρνητικά από τα κυρίαρχα στερεότυπα που θέλουν τον τυπικό παίκτη ως λευκό, ετεροφυλόφιλο άνδρα με αποτέλεσμα να τοποθετούνται εκτός του πεδίου της κουλτούρας του gaming. Ειδικότερα, οι υπό έρευνα γυναίκες παίκτριες του video game *League of Legends* παρόλο που διέθεταν το ίδιο επίπεδο δεξιοτεχνίας με τους άνδρες παίκτες, υποτιμούσαν τις ικανότητές τους ενώ αναγκάζονταν, προκειμένου να ανταποκριθούν στη στερεοτυπικά ανατιθέμενη γυναικεία ταυτότητα, να λάβουν υποστηρικτικό ρόλο στο παιχνίδι απέναντι στους συντρόφους τους. Η Bertozzi (2012: 448) αναφορικά με τον παράγοντα της απειλής του στερεοτύπου, επισημαίνει πως ο τελευταίος οδηγεί σε ένα φαύλο κύκλο ο οποίος είναι δύσκολος να διασπαστεί και να αποδομηθεί.

Ακόμη οι Harvey & Fisher (2015) μελέτησαν τον τρόπο με τον οποίο αρθρώνεται στη βιομηχανία των video games η μεταφεμινιστική έξη και πώς ουσιαστικά ο μεταφεμινιστικός «*τρόπος αντίληψης*» (Gill 2007: 148), αυτή δηλαδή η «*διπλή εμπλοκή*» φεμινιστικών και αντι-φεμινιστικών ιδεών (161) και η ταυτόχρονη επίκληση και αποκήρυξη του φεμινισμού και των ιδεών του (McRobbie 2004), διαπερνά και την κουλτούρα των video games όπως άλλωστε και το σύνολο της σύγχρονης κουλτούρας των Μέσων. Συγκεκριμένα ανέλυσαν τρεις μελέτες περιπτώσεων που αφορούσαν γυναίκες με επιρροή από το χώρο του gaming οι οποίες, παρόλο που αναγνώριζαν την προβληματική έμφυλη διάσταση των video games και την απουσία ποικιλομορφίας, αρνούνταν να αρθρώσουν ιδέες της φεμινιστικής ατζέντας και να προτείνουν λύσεις για να καλυφθεί αυτό το χάσμα (Harvey & Fisher 2015: 584).

Πλέον της αξιοποίησης του κοινωνικού πλαισίου στις έρευνες του «Τρίτου Κύματος» για το έμφυλο κομμάτι στο πεδίο των video games, γίνεται αντιληπτή η έννοια του φύλου ως επιτέλεση βάσει της θεωρίας της Judith Butler (Eklund 2011:

324) περί της μη στασιμότητας του φύλου αλλά της συνεχούς επιτέλεσης και δημιουργίας αυτού μέσω του ανθρώπινου σώματος. Κατά την Butler (325) η επανάληψη είναι ο σημαντικότερος μηχανισμός στην πολιτισμική αναπαραγωγή της ταυτότητας ενώ η βάση της πολιτικής αμφισβήτησης και της ανασύνθεσης του υποκειμένου ενυπάρχει στη διατάραξη της επαναληψιμότητας των κοινωνικά προκαθορισμένων έμφυλων τελετουργικών (Beavis & Charles 2007: 695). Εν προκειμένω, η ελλιπώς ανεπτυγμένη και καλλιεργημένη τεχνολογική δεξιότητα των γυναικών δεν οφείλεται σε εν γένει μειονεξία ή σε βιολογικά προκαθορισμένη αποστροφή προς το πεδίο, αλλά στην προσπάθεια εκ μέρους των γυναικών για σωστή και πρέπει να επιτέλεση της γυναικείας τους ταυτότητας καθώς τυχόν ενασχόλησή τους με την τεχνολογία θέτει σε κίνδυνο την κοινωνικά αντιλαμβανόμενη θηλυκότητά τους (Jenson & de Castell 2010: 54).

Η Eklund (2011) αξιοποιώντας τη θεωρία επιτέλεσης του φύλου, μελέτησε τον τρόπο με τον οποίο το φύλο ξετυλίγεται και κατασκευάζεται στο *World of Warcraft* εντός τεσσάρων θεματικών πλαισίων: του avatar, της σεξουαλικότητας, των στρατηγικών και της σημασίας του παιχνιδιού. Πραγματοποιώντας συνεντεύξεις με γυναίκες παίκτριες του *World of Warcraft*, η ερευνήτρια συμπέρανε πως η κατασκευή της έμφυλης ταυτότητας στο διαδικτυακό αυτό παιχνίδι είναι μία συνεχής διαδικασία εξαρτώμενη από το κοινωνικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Οι ταυτότητες δεν είναι στατικές αλλά ποικίλλουν ανάλογα με το χρόνο και τις καταστάσεις, αντίθετα τα avatars συνιστούν ήδη κατασκευασμένες μορφές με αποτέλεσμα οι πιθανές επιλογές να είναι εν τέλει περιορισμένες (338). Οι παίκτριες επιθυμούσαν την ελκυστική έμφανιση των συνήθως θηλυκών τους avatars και ταυτόχρονα τον δυναμισμό αυτών, συνδυάζοντας με αυτό τον τρόπο «θηλυκά» με «αρσενικά» χαρακτηριστικά προκειμένου να διαμορφώσουν τον διαδικτυακό τους εαυτό (Ibid.). Παρά τη δυνατότητα για προσωρινή υιοθέτηση «queer» ταυτοτήτων, η επιτέλεση του φύλου περιορίζεται από τις νόρμες του παιχνιδιού, την «ετεροφυλόφιλη μήτρα», το κοινωνικό πλαίσιο εντός του οποίου επιτελείται (για παράδειγμα μαζί με τον άρρενα σύντροφό τους), τους κανόνες του παιχνιδιού και τις κοινωνικές πεποιθήσεις της gaming κοινότητας (339).

Ο ρόλος και η σημασία του επιλεγμένου avatar στην επιτέλεση της εκάστοτε ταυτότητας προκύπτει και από την έρευνα των Lehdonvirta et al. (2012) οι οποίοι πραγματοποιώντας εμπειρική έρευνα στο *Uncharted Waters Online*, ένα Ιαπωνικό, διαδικτυακό με πολλούς παίκτες παιχνίδι, διαπίστωσαν πως το φύλο του avatar επηρεάζει την αναζήτηση ή μη βοήθειας από άλλους παίκτες. Ειδικότερα οι άρρενες παίκτες μέσα από την επιλογή ενός θηλυκού avatar ξεπερνούσαν τους κοινωνικούς απαγορευτικούς φραγμούς που θέλουν τον άνδρα να μην εκδηλώνει σημάδια

αδυναμίας και ταυτόχρονα δρέπονταν τα οφέλη της ευνοϊκότερης στάσης της κοινωνίας απέναντι σε μία γυναίκα που αναζητά βοήθεια.

Στο πλαίσιο ερευνών του «Τρίτου Κύματος» που περιλαμβάνουν την εξέταση σύνθετων και πολλαπλών ταυτοτήτων, οι Enevold & Hagström (2008) επικεντρώθηκαν στην ταυτότητα της «μητέρας» gamer. Αξιοποιώντας μία πληθώρα μεθόδων, οι ερευνήτριες ανέλυσαν την έννοια της μητέρας ως σημείου στη δημοφιλή κουλτούρα του gaming ενώ μελέτησαν και τις εμπειρίες γυναικών-μητέρων οι οποίες είναι παίκτριες. Αντλώντας από τη φεμινιστική θεωρία της de Lauretis (Ibid.), οι ερευνήτριες επισημαίνουν τον τρόπο που η γυναίκα παίκτρια ταλαντεύεται μεταξύ του κατασκευασμένου σημείου-«γυναίκα» και εν προκειμένω σημείου-«μητέρα» και των δυναμικών προσωπικών εμπειριών των «γυναικών». Αναλύοντας τις αναπαραστάσεις των μητέρων στο πεδίο του gaming, διαπίστωσαν την επανάληψη της παραδοσιακά απεικονιζόμενης μητέρας σε υποστηρικτικό ή εντελώς ασύνδετο με το Μέσο ρόλο (Enevold & Hagström 2009: 8), ενώ από τις συνεντεύξεις παικτριών-μητέρων προέκυψε το ζήτημα του περιορισμένου διαθέσιμου ελεύθερου χρόνου καθώς και η ανάγκη που αισθάνονταν να υπερασπιστούν σε τρίτους την ενασχόλησή τους με το Μέσο (10).

Από την άλλη μεριά, η Shaw (2009) μελέτησε το κομμάτι της αναπαράστασης των ομοφυλόφιλων, των λεσβίων, των αμφιφυλόφιλων και των τρανσέξουαλ στα video games από πλευράς πολιτισμικής παραγωγής διερευνώντας τους λόγους που τα μέλη της βιομηχανίας του Μέσου αυτού συμπεριλαμβάνουν ελάχιστα αναπαραστάσεις εναλλακτικών σεξουαλικοτήτων. Από την έρευνα προέκυψε πως οι λόγοι-παράγοντες οι οποίοι συντελούν στην αναπαράσταση ή μη αυτών των ατόμων είναι οι στάσεις, οι πεποιθήσεις και η θέληση των εκάστοτε παραγωγών για συμπερίληψη αυτών των ομάδων στο Μέσο, η κατασκευή και η αντίληψη του κοινού του Μέσου ως ετεροφυλόφιλου, ο φόβος περί αντίδρασης και λογοκρισίας του παιχνιδιού εκ μέρους συντηρητικών ομάδων αλλά και των ιδίων των κοινοτήτων, ο τρόπος που είναι οργανωμένη και χρηματοδοτείται η βιομηχανία και τέλος η επιθυμία για αποφυγή απεικόνισης με στερεοτυπικό τρόπο των εν λόγω ομάδων (Ibid.).

Η Wirman (2014) εντάσσοντας τη φυλετική ταυτότητα στην έρευνά της, μελέτησε την κατασκευή ταυτοτήτων από πλευράς Φινλανδών παικτών του video game *The Sims 2*. Παρά το κατεξοχήν αμερικανικό πολιτισμικό συγκείμενο του παιχνιδιού, οι παίκτες δεν φαίνονταν να επηρεάζονται από αυτό και να δυσκολεύονται εξαιτίας του να ταυτιστούν (85). Αυτό που εν τέλει επηρέαζε τον τρόπο κατασκευής των ταυτοτήτων δεν ήταν η εθνικότητα αλλά το έμφυλο πλαίσιο του παιχνιδιού (Ibid.). Επιπλέον, στη μη ταύτισή τους με την έννοια «παίκτης» καταλυτικό ρόλο διαδραμάτιζε η εικόνα του gamer όπως αυτή έχει κατασκευαστεί

από τα Μέσα της δημοφιλούς κουλτούρας του gaming (84). Ο τρόπος επίσης με τον οποίο έχει διαφημιστεί, αξιολογηθεί και προωθηθεί η σειρά του παιχνιδιού έχει οδηγήσει στην αυτοεξαίρεση των παικτών από το σύνολο της gaming κοινότητας με αποτέλεσμα αυτή η μη κανονικότητα να καταλήγει στην αίσθηση της μοναδικότητας και διαφορετικότητας (85).

Το ζήτημα της ταύτισης ή μη με την ταυτότητα του «gamer» μελέτησε ενδελεχώς η Shaw (2011) όπως και το εάν και εφόσον άτομα που ανήκουν σε μειονοτικές και περιθωριοποιημένες ομάδες ή ομάδες που είναι αντιληπτές ως μη κυρίαρχες, όπως είναι οι γυναίκες, δύνανται να ταυτιστούν ως παίκτες από τη στιγμή που δεν υπάγονται στη νόρμα του λευκού, ετεροφυλόφιλου άνδρα παίκτη. Η Shaw (2011: 29) μέσα από την εθνογραφική της έρευνα επισημαίνει πως οι στοχευμένες προωθητικές ενέργειες για ορισμένα video games σε διακριτές κατηγορίες ταυτοτήτων, όπως εκείνες του φύλου, της φυλής και των εθνικοτήτων, οδηγούν σε ενδεχόμενη αρνητική σχέση του ατόμου με το Μέσο. Επιπλέον τονίζεται πως η απλή ενασχόληση και μόνο του ατόμου με τα ψηφιακά παιχνίδια δεν συνεπάγεται απαραίτητα και την ταύτισή του ως παίκτη ενώ το γεγονός ότι το ίδιο το Μέσο σαν δραστηριότητα νοείται ως αντικοινωνική οδηγεί στην επιθυμία για αποφυγή ταύτισης με την έννοια «παίκτης» (38). Οι σημασίες και οι εννοιολογήσεις οι οποίες έχουν προσδωθεί στο Μέσο από το βιομηχανικό, ακαδημαϊκό και δημοσιογραφικό λόγο επιδρούν σημαντικά στο παραπάνω με αποτέλεσμα καμία άλλη κατηγορία ταυτοτήτων να μην συσχετίζεται με την ταύτιση ή μη όσο η κατηγορία «φύλο» (33). Όπως προέκυψε από τις έρευνές της (Shaw 2013), οι παράγοντες που συντελούν στη διαμόρφωση της ταυτότητας «παίκτης» αφορούν τη χρονική δέσμευση και αφιέρωση στο Μέσο, τις χρηματικές δαπάνες σε αυτό, την επαρκή και πλούσια κατανάλωση video games και παρεμφερών προϊόντων (για παράδειγμα η πληρωμή συνδρομών), οι γνώσεις περί gaming, οι δεξιότητες τις οποίες έχει αναπτύξει κανείς καθώς και το είδος των παιχνιδιών που παίζει, όπως παρατηρείται στην περίπτωση της διχοτόμησης μεταξύ των «casual» και των «hardcore» παικτών, με τους πρώτους να μην νοούνται ως παίκτες. Συνολικά τα παραπάνω διαμορφώνουν το πολιτισμικό κεφάλαιο του gamer, το οποίο μία μερίδα μόνο παικτών επιτυγχάνει να μετατρέψει σε κοινωνικό κεφάλαιο (Ibid.).

Όσον αφορά στις έρευνες του «Τρίτου Κύματος» περί των αναπαραστάσεων στα video games, σε αυτές προστίθεται η μελέτη επιπλέον κατηγοριών πέραν της έμφυλης. Οι Williams et al. (2009) προέβησαν σε ανάλυση περιεχομένου των video games με τις υψηλότερες πωλήσεις μελετώντας τις έμφυλες, φυλετικές και ηλικιακές αναπαραστάσεις. Οι ερευνητές τονίζουν τη σημασία της διερεύνησης αυτών των αναπαραστάσεων καθώς η παρουσία ή μη κοινωνικών ομάδων έχει κοινωνικά

αντίκτυπα τα οποία άπτονται ζητημάτων ανισοτήτων, δικαιοσύνης και κατανομής εξουσίας και συντελούν στη δημιουργία και την καλλιέργεια στερεοτυπικών μοντέλων (818) και στη διαμόρφωση της αυτο-αντίληψης και της αυτοεκτίμησης του άτομου (820) καθώς τα Μέσα Επικοινωνίας λειτουργούν ως «*καθρέφτες των κοινωνικών σχέσεων εξουσίας*» (819). Οι ερευνητές διαπίστωσαν την απουσία σχέσης μεταξύ των αναπαραστάσεων αυτών των ομάδων και της πραγματικής τους αναλογίας στο συνολικό πληθυσμό όπως επίσης και τη μη αναλογία μεταξύ αυτών των αναπαραστάσεων και των αντίστοιχων ποσοστών αυτών των ομάδων που παίζουν video games (830). Αντ' αυτού η εξαιρετικά μειωμένη παρουσία των μειονοτικών εθνοτήτων, των γυναικών και των μεγαλύτερων ή μικρότερων σε ηλικία στα video games φαίνεται να ανταποκρίνεται στα ποσοστά των θέσεων εργασίας που αυτές οι ομάδες κατέχουν στη βιομηχανία των video games (Ibid.).

Ακόμη οι Summers & Miller (2014) μελετώντας τις γυναικείες αναπαραστάσεις στα περιοδικά των video games των τελευταίων είκοσι χρόνων, διαπίστωσαν πως αυτές, όντας πάντα στερεοτυπικές, εξελίχθηκαν από τον αποκαλούμενο «καλοπροαίρετο» σεξισμό προς τον «εχθρικό». Ο «καλοπροαίρετος» σεξισμός συνίσταται στην πεποίθηση ότι οι άνδρες οφείλουν να προστατεύουν τις γυναίκες, ενώ ο «εχθρικός» αντιμετωπίζει τις γυναίκες ως σεξουαλικά αντικείμενα και ως οντότητες που αναζητούν τη δύναμη και την επιτυχία χρησιμοποιώντας τη σεξουαλικότητά τους (1032). Από την έρευνα προέκυψε ότι ενώ αρχικά οι γυναικείες αναπαραστάσεις στα video games έτειναν να αφορούν παθητικούς χαρακτήρες, όπως πριγκίπισσες που χρειάζονται βοήθεια και βρίσκονται σε κίνδυνο, στην πορεία μετατράπηκαν σε υπερ-σεξουαλικοποιημένους, με προκλητική εμφάνιση δυναμικούς και αρκετές φορές κυρίαρχους χαρακτήρες (1037). Εν δυνάμει τέτοιες απεικονίσεις δύνανται να ενθαρρύνουν πραγματικές συμπεριφορές «εχθρικού σεξισμού» (Ibid.). Ομοίως ο Fisher (2015) αναλύοντας τις αναπαραστάσεις ανδρών και γυναικών σε έξι περιοδικά για video games, διαπίστωσε ότι οι γυναίκες είτε αντιμετωπίζονται ως σεξουαλικά αντικείμενα είτε αγνοούνται προς χάριν των ανδρών ενώ εναλλακτικές απεικονίσεις τους είναι ελάχιστες και ασήμαντες (563).

Έρευνα

Μεθοδολογία Q

Προκειμένου λοιπόν να μελετηθούν οι έμφυλες διαστάσεις αυτού του πολύπτυχου και σύνθετου κόσμου των video games στο πλαίσιο των πολιτισμικών σπουδών, προκύπτει η ανάγκη για αποδέσμευση της έννοιας της «video game κουλτούρας» από τα στερεότυπα περί μίας πρωτότυπης, προϋπάρχουσας ταυτότητας του παίκτη και αντ' αυτού να διερευνηθούν οι κατηγορίες οι οποίες συνδιαμορφώνουν, κατασκευάζουν και ορίζουν το τι είναι η «κουλτούρα των video games» (Shaw 2010). Οι κατηγορίες αυτές περιλαμβάνουν τη μελέτη αρχικά του ποιος «μετράει» ως μέλος της κουλτούρας του gaming (407), καθώς οι πολιτισμικές σπουδές αντιλαμβάνονται την κουλτούρα σε σχέση με ζητήματα και σχέσεις εξουσίας που επηρεάζουν το ποιος αναπαρίσταται και πώς, ποιος έχει δικαίωμα να μιλάει και ποιος όχι και τι μετράει ως κουλτούρα (Couldry στη Shaw 2010: 407). Σε αυτή την κατηγορία έρχονται να προστεθούν το είδος των παιχνιδιών που παίζονται αλλά και ο τρόπος παιχνιδιού ο οποίος περιλαμβάνει τόσο τις θετικές συμπαραδηλώσεις που αφορούν την κοινωνική αλληλεπίδραση που προσφέρει το παιχνίδι όσο και τις αρνητικές συμπαραδηλώσεις περί απομόνωσης του ατόμου το οποίο δαπανά πολλές ώρες στο Μέσο (Shaw 2010: 411). Η έμφυλα νοηματοδοτημένη φύση των video games αφορά τις επιλογές και τις προτιμήσεις, τον χώρο, τον τρόπο αλλά και το ποια άτομα είναι παρόντα όταν εκτυλίσσεται η δραστηριότητα (Thornham 2008: 127). Η Shaw (2010: 416) τονίζει πως τα video games θα έπρεπε να ιδωθούν εντός της ευρύτερης κουλτούρας, καθώς μέσα από τον ορισμό της κουλτούρας του gaming ως κάτι διακριτό και ξεχωριστό από την κατασκευασμένη κυρίαρχη κουλτούρα ενθαρρύνεται η μελέτη μόνο των ατόμων που ταυτίζονται ως παίκτες. Εν τούτοις τα video games διαπερνούν ποικίλα πεδία, από την εκπαίδευση, την τεχνολογία κινητής τηλεφωνίας έως τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και παίζονται από άτομα όλων των ηλικιών, φύλων, σεξουαλικοτήτων, φυλών, θρησκειών, εθνικοτήτων με συνέπεια τα είδη επιτέλεσης της δραστηριότητας και των παικτών να μην μπορούν να συμπεριληφθούν στη μελέτη μίας απομονωμένης κοινότητας gamers (416).

Εντός του παραπάνω πλαισίου, του πλουραλισμού και των ποικίλων παραγόντων αλλά και εκείνου των επιταγών των ερευνών του «Τρίτου Κύματος» και αναγνωρίζοντας τη σημασία, τη σοβαρότητα και τις ευρύτερες κοινωνικές επιπτώσεις των αναπαραστάσεων των διάφορων κοινωνικών ομάδων στα Μέσα Επικοινωνίας (Williams et al. 2009: 818), (Shaw 2009) και ειδικότερα του τρόπου και της

συχνότητας με την οποία αυτές αναπαρίστανται (Ivory 2006: 105), στην παρούσα έρευνα θα διερευνηθούν οι στάσεις των γυναικών παικτριών απέναντι στις έμφυλες αναπαραστάσεις στα video games σε συσχέτισμό με τις παραμέτρους που εξετάζονται στις έρευνες του «Τρίτου Κύματος». Πιο συγκεκριμένα το ερευνητικό ερώτημα το οποίο τίθεται είναι το *«πώς διαμορφώνονται οι διακριτές ομάδες γυναικών παικτριών ψηφιακών παιχνιδιών βάσει των στάσεών τους απέναντι στις αναπαραστάσεις του γυναικείου φύλου στα video games σε συσχέτισμό με ευρύτερους παραγόντες όπως αυτοί αρθρώνονται στο πεδίο ερευνών του 'Τρίτου Κύματος'»*. Αυτές οι παράμετροι περιλαμβάνουν:

- την ταύτιση με την έννοια «παίκτης» και την αυτο-αντίληψή τους ως «παίκτη» ή όχι
- την αντίληψη για την έννοια «παίκτης» και τη στάση απέναντι σε αυτή
- την επιθυμία ή απροθυμία για ταύτιση με την έννοια «παίκτης» και για αποδοχή της ταυτότητας του «παίκτη» από τρίτους
- την αντίληψη για την έμφυλη διάσταση του gaming
- την αντίληψη για το ίδιο το Μέσο
- τον τρόπο επιτέλεσης της δραστηριότητας (π.χ άτομα με τα οποία εκτυλίσσεται- σύντροφος, φιλικός κύκλος, ατομικά)
- τις εμπειρίες και τις απολαύσεις τις οποίες αντλούν από την επιτέλεση της δραστηριότητας
- τη σεξουαλικότητα όπως αυτή εκφράζεται μέσω της επιλογής των avatars
- την κατασκευή ταυτοτήτων
- την επιτέλεση της θηλυκότητας και των κοινωνικά προσδιορισμένων έμφυλων ρόλων/ταυτοτήτων
- την ανάγκη ή μη για ταύτιση με τα avatars
- τον μεταφεμινιστικό τρόπο αντίληψης
- την αντίληψη ότι οι γυναίκες είναι ανεπιθύμητες στο χώρο του gaming
- τα στερεότυπα που διαπερνούν το πεδίο του gaming
- τη «γκετοποίηση» των γυναικών παικτριών δια μέσου των στοχευμένων προωθητικών ενεργειών της βιομηχανίας των video games
- το δίπολο του «casual»/ «hardcore» παίκτη

Ο λόγος που επιλέχθηκαν ως πληθυσμός – στόχος της έρευνας οι γυναίκες οι οποίες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια, είτε στον υπολογιστή, είτε στο κινητό ή tablet, είτε σε κονσόλα, είναι ότι αυτές δεν ανήκουν στη διακριτή «νόμιμη» ομάδα του gaming που περιλαμβάνει τους λευκούς, ετεροφυλόφιλους άνδρες, με αποτέλεσμα να θεωρούνται, όπως έχει προαναφερθεί, «παρείσακτες» οντότητες στο χώρο (Cote 2015). Προκύπτει συνεπώς η επιτακτικότητα της ανάγκης να γίνουν εμφανείς και «να

βγουν από το σκοτάδι» (Bryce & Rutter στο Enevold & Hagström 2008: 15) οι γυναίκες παίκτριες. Επιπλέον, λόγω του ευρύτερου ακαδημαϊκού και βιομηχανικού συγκείμενου, ο παράγοντας «φύλο» είναι εκείνος ο οποίος έχει ενσωματωθεί στην αντίληψη του κοινού ως η μεταβλητή συμπερίληψης ή μη στο πεδίο με αποτέλεσμα, όπως εντόπισε η Shaw (2011: 34), να αποτελεί τον πρωτεύοντα λόγο της ασυναίσθητης ταύτισης ή μη με την ταυτότητα του «παίκτη». Με άλλα λόγια, ο συνολικός «θόρυβος» που έχει γίνει γύρω από το θέμα «φύλο και video games» έχει ως συνέπεια οι γυναίκες να ταυίζονται λιγότερο με την ταυτότητα του παίκτη από ό,τι οι άνδρες ενώ παράγοντες-ταυτότητες όπως είναι η εθνικότητα, η σεξουαλικότητα ή η ηλικία να μην επηρεάζουν την παραπάνω ταύτιση (Ibid.). Συνεπώς το «φύλο» αποτέλεσε τη βασική μεταβλητή επιλογής του κοινού-στόχος.

Λαμβάνοντας υπόψη την προτροπή για χρήση συνδυασμού ποιοτικών και ποσοτικών μεθόδων στο πεδίο (Ratan et al. 2015: 441), (Enevold & Hagström 2009: 39) αλλά και την ανάγκη για εναλλακτικό τρόπο αξιοποίησης μεθοδολογιών (Jenson & de Castell 2010), η μεθοδολογία η οποία θα αξιοποιηθεί στη συγκεκριμένη έρευνα είναι η Μεθοδολογία Q. Πρόκειται για μία μεθοδολογία η οποία, παρά το γεγονός ότι χρησιμοποιείται πάνω από μισό αιώνα για τη μελέτη της ανθρώπινης συμπεριφοράς και της υποκειμενικότητας σε διάφορους τομείς (Farquhar & Meeds 2007: 1211), δεν έχει υπάρξει πολύ δημοφιλής στο πεδίο των κοινωνικών ερευνών και δεν αναφέρεται στα περισσότερα εγχειρίδια επικοινωνίας, Μέσων ή έρευνας κοινού (Davis & Michelle 2011). Εν τούτοις συνιστά αποτελεσματικό εργαλείο στην περίπτωση κατά την οποία ο ερευνητής επιθυμεί να μελετήσει ενδελεχώς και να κατανοήσει την υποκειμενικότητα του ατόμου (McKeown & Thomas 1988: 12) καθώς σε αυτή συνδυάζονται ολιστικά η έκφραση της υποκειμενικότητας και η χρήση μίας πιο ξεκάθαρης δομής με πιο αυστηρά και αναλυτικά πλαίσια (Davis & Michelle 2011: 561).

Ειδικότερα η Μεθοδολογία Q εκφράζει «τη ζωή όπως αυτή βιώνεται από τη θέση του ατόμου» (Brown 1996: 561) και συνδυάζει αποτελεσματικά και με «υβριδικό τρόπο» τον πλούτο των ποιοτικών μεθόδων με τα πλεονεκτήματα των ποσοτικών (Orchard et al. 2015: 1562) ώστε να επιτυγχάνεται ο εντοπισμός ομοιοτήτων και διαφορών στις απόψεις των ατόμων (Davis & Michelle 2011: 561). Ακριβώς αυτή η υβριδικότητά της και ο ολιστικός τρόπος έκφρασης της υποκειμενικότητας είναι που τη διαφοροποιούν από τις μεικτές μεθόδους που περιλαμβάνουν τον απλό συνδυασμό ποιοτικών και ποσοτικών μεθόδων με αποτέλεσμα να μην είναι «μεθοδολογικά υβριδικές» καθώς χρησιμοποιούνται με διακριτό και συμπληρωματικό τρόπο (Davis & Michelle 2011: 560). Ωστόσο, μέσα από τη Μεθοδολογία Q δεν μπορεί να υπάρξει στατιστική γενίκευση των αποτελεσμάτων καθώς ο στόχος είναι η

έρευνα σε συγκεκριμένα άτομα που τυγχάνουν διαφορετικών απόψεων πάνω σε συγκεκριμένα θέματα (Davis et al. 2014: 75).

Στη Μεθοδολογία Q ζητείται από τους ερωτώμενους να κατατάξουν κάποια στοιχεία/αντικείμενα (items), όπως κάποιες δηλώσεις απόψεων ή εικόνες (Davis & Michelle 2011: 562) σε μία σειρά, ανάλογα με το βαθμό προτίμησης ή συμφωνίας τους με τις απόψεις που εκφράζονται. Η τοποθέτηση και η βαθμολόγηση του κάθε στοιχείου πραγματοποιείται σε σχέση με την κατάταξη και τη βαθμολόγηση των υπόλοιπων στοιχείων/αντικειμένων. Με αυτό τον τρόπο εκφράζεται «ολιστικά» η άποψη και η οπτική ενός ατόμου (Ibid.). Κατά την ανάλυση δημιουργούνται ομάδες ατόμων βάσει κάποιων κοινών παραγόντων που συναντώνται στη βαθμολόγηση και κατάταξη που έχει πραγματοποιήσει ο κάθε ερωτώμενος (563). Τα άτομα της κάθε ομάδας εκφράζουν μία κοινή και συνεκτική άποψη πάνω στο εκάστοτε θέμα και συμπληρωματικά ο ερευνητής χρησιμοποιεί ερωτήσεις ανοιχτού τύπου όπου οι ερωτώμενοι σχολιάζουν περαιτέρω επί των επιλογών τους (563).

Συνολικά, η Μεθοδολογία Q συνιστά ποσοτική ανάλυση υποκειμενικών δεδομένων (Chen et al. 2010: 77) η οποία στοχεύει στη δημιουργία «*τυπολογιών ανθρώπων*» (Farquhar & Meeds 2007: 1211) ενώ στην ουσία τα άτομα είναι εκείνα τα οποία συνιστούν τις μεταβλητές (Danielson 2009: 221). Το δυνατό σημείο της Μεθοδολογίας Q είναι ότι δεν αντιμετωπίζει το μυαλό του συμμετέχοντα ως αντικείμενο προς μέτρηση αλλά του επιτρέπει να ορίσει την υποκειμενικότητά του (Danielson 2009: 220) με αποτέλεσμα να παράγονται από μόνοι τους οι ατομικοί λόγοι (Stephenson στο Thompson et al. 2012: 27). Σε αντίθεση με τις συνηθισμένες Μεθόδους R στα παραδοσιακά ερωτηματολόγια, όπου οι συσχετίσεις γίνονται μεταξύ των δηλώσεων και των βαθμολογήσεών τους (Thompson et al. 2012: 26) και ο ερευνητής θεωρεί δεδομένη την ύπαρξη μίας και μοναδικής ερμηνείας της κάθε ερώτησης (Danielson 2009: 221), η Μεθοδολογία Q δεν περιορίζει τους ερωτώμενους στις κατηγορίες του ερευνητή.

Το πρώτο βήμα στην κατασκευή της κατανομής Q, αφού έχει οριστεί το ερευνητικό ερώτημα, είναι η δημιουργία μίας λίστας με τις δηλώσεις που θα αποτελέσουν το «δείγμα Q» (Davis & Michelle 2011: 566). Οι δηλώσεις συλλέγονται από το ευρύτερο πεδίο συζητήσεων, το «course», το οποίο αποτελεί στην ουσία ο,τιδήποτε μπορεί να ειπωθεί γύρω από ένα θέμα και το οποίο ο ερευνητής δύναται να συλλέξει από συνεντεύξεις και δημοσιευμένο υλικό (Ibid.). Επιπλέον, ακριβώς επειδή οι δηλώσεις εκφράζουν υποκειμενικές απόψεις παρά γεγονότα, οι απόψεις που συλλέγονται θεωρούνται έγκυρες ανεξαρτήτως πηγής (Davis et al. 2014: 59). Η συλλογή του δείγματος των δηλώσεων αποτελεί το πιο σημαντικό μέρος στη

Μεθοδολογία Q καθώς αυτές πρέπει να περιλαμβάνουν την ποικιλία των στάσεων (Westwood & Griffiths 2010: 582) απέναντι στο εκάστοτε ζήτημα ή φαινόμενο.

Στην παρούσα έρευνα η συλλογή των δηλώσεων για το δείγμα Q έγινε από:

α) συνεντεύξεις οι οποίες έχουν πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο ερευνών του Δεύτερου και Τρίτου Κύματος αλλά και απόψεις των υπό μελέτη υποκειμένων όπως αυτές περιλαμβάνονται στη σχετική βιβλιογραφία η οποία αναλύθηκε παραπάνω (Beavis & Charles 2007, Braithwaite 2014, Cote 2015, Eklund 2011, Harvey & Fisher 2015, Ratan et al. 2015, Taylor 2003, Thornham 2008, Vanderhoef 2013, Wirman 2014) και

β) συζητήσεις οι οποίες έχουν λάβει χώρα στο Διαδίκτυο γύρω από τα video games και τις υπό μελέτη παραμέτρους. Για τη συλλογή απόψεων από το Διαδίκτυο χρησιμοποιήθηκαν στη μηχανή αναζήτησης της Google αλλά και στο YouTube, ελληνικοί και αγγλικοί όροι αναζήτησης όπως οι:

women in / and video games, gender representations in video games (forum), γυναίκες και video games, ποιος είναι gamer, casual εναντίον hardcore, video games and feminism, video games and the female audience, I am a girl gamer, γυναίκα gamer, σεξισμός και video games.

Στην περίπτωση αναζήτησης στο YouTube χρησιμοποιήθηκαν επιπρόσθετα ως όροι αναζήτησης και τα ονόματα των Anita Sarkeesian και Miranda Pakozdi καθώς εμπλέκονται άμεσα στο έμφυλο πεδίο των video games.

Η συλλογή των υποψήφιων δηλώσεων για το δείγμα Q, κατόπιν των αποτελεσμάτων αναζήτησης που προέκυψαν, πραγματοποιήθηκε από τις συζητήσεις και τους σχολιασμούς που λάμβαναν χώρα αναφορικά με το εκάστοτε video, άρθρο ή θέμα σε σελίδες στο Facebook, σε forums για gaming αλλά και σε ιστότοπους γενικότερων θεμάτων και blogs. Η λίστα με τους ιστότοπους από τους οποίους συλλέχθηκαν οι δηλώσεις παρατίθεται στο παράρτημα της έρευνας.

Οι υποψήφιες δηλώσεις, είτε ήταν στην αγγλική γλώσσα είτε στην ελληνική, αντιγράφονταν και επικολλούνταν σε ένα φύλλο Excel με το τελικό σύνολο αυτών να ισούται με τετρακόσιες έντεκα. Στη συνέχεια οι δηλώσεις κατηγοριοποιήθηκαν βάσει του περιεχομένου τους στις εξής κατηγορίες:

- 1) απόψεις που αφορούσαν το διαχωρισμό των γυναικών από τους άνδρες στο πεδίο (όπως παιχνίδια «για κορίτσια»)
- 2) με ποιόν εκτυλίσσεται η δραστηριότητα
- 3) επιτέλεση φύλου
- 4) συγκριμενική φύση του Μέσου-καθημερινότητα
- 5) βιομηχανία του gaming
- 6) αποκάλυψη ή μη του φύλου σε διαδικτυακά παιχνίδια

- 7) γυναικεία ταυτότητα
- 8) φεμινισμός
- 9) πειραματισμός στην κατασκευή ταυτοτήτων
- 10) μεταφεμινιστικός τρόπος αντίληψης
- 11) άρνηση ύπαρξης βιολογικά προκαθορισμένων έμφυλων διαφορών
- 12) επιθυμία για επίδειξη υπεροχής
- 13) πεποίθηση ότι υπάρχει διαφορετικότητα σε σχέση με τις άλλες γυναίκες
- 14) ταύτιση με την έννοια gamer
- 15) ταυτότητα gamer και τυπικός gamer
- 16) γυναίκα gamer
- 17) αντιμετώπιση κουλτούρας gaming
- 18) έννοιες «casual» και «hardcore» gamer
- 19) έμφυλες αναπαραστάσεις και
- 20) avatars.

Οι παραπάνω κατηγορίες δεν είναι απαραίτητα αμοιβαίως αποκλειόμενες. Ωστόσο έπρεπε να πραγματοποιηθεί η εν λόγω κατηγοριοποίηση και να δημιουργηθεί ένα δομημένο δείγμα Q (Davis & Michelle 2011: 567) προκειμένου να διασφαλιστεί η συμπερίληψη όλων των υπό εξέταση παραγόντων, βάσει της σχετικής θεωρίας, καθώς και η απουσία επανάληψης παρεμφερών μεταξύ τους δηλώσεων.

Στη συνέχεια επιλέχθηκαν από όλες τις κατηγορίες ενενήντα μία δηλώσεις οι οποίες εντάχθηκαν εκ νέου σε ευρύτερες κατηγορίες και υπέστησαν γλωσσική και συντακτική επεξεργασία προκειμένου να είναι όλες στα ελληνικά και κατανοητές. Κατόπιν τούτου, πραγματοποιήθηκε εκ νέου επεξεργασία και συγχώνευση κάποιων παρεμφερών δηλώσεων ούτως ώστε η κάθε μία από αυτές να εκφράζει μία διακριτή άποψη για το αντίστοιχο θέμα (Davis et al. 2014: 60).

Επειδή στη Μεθοδολογία Q ο ερωτώμενος καλείται να συγκρίνει τις δηλώσεις μεταξύ τους για να τις ταξινομήσει, ο αριθμός των δηλώσεων οι οποίες αποτελούν το δείγμα Q δεν πρέπει να είναι μεγάλος (Davis et al. 2014: 60) και συνήθως δεν ξεπερνάει τις πενήντα με εξήντα δηλώσεις (Davis & Michelle 2011: 567). Βάσει αυτού το τελικό δείγμα Q της έρευνας περιελάμβανε σαράντα εννέα δηλώσεις οι οποίες και παρατίθενται στο παράρτημα της εργασίας.

Η ύπαρξη λογισμικού για τη δημιουργία διαδικτυακών ερευνών με Μεθοδολογία Q δεν συνιστά κάτι καινούριο, ωστόσο, κατά τους Davis & Michelle (2011: 575), δεν έχει αξιοποιηθεί αρκετά, παρόλο που διευκολύνει σε μεγάλο βαθμό την εξέλιξη της συνολικής διαδικασίας, αυξάνοντας από τη μία μεριά την εμβέλεια της διάδοσης της έρευνας και μειώνοντας ή εκμηδενίζοντας το κόστος της από την άλλη (Ibid.). Λόγω των παραπάνω πλεονεκτημάτων και επιπλέον λόγω του ότι το κοινό-στόχος, δηλαδή

γυναίκες οι οποίες παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, παρουσιάζει πολύ αυξημένες πιθανότητες να διαθέτει πρόσβαση στο Διαδίκτυο και άνεση στη χρήση αυτού, στην παρούσα έρευνα αποφασίστηκε να πραγματοποιηθεί η κατασκευή και διανομή της κατανομής Q ηλεκτρονικά.

Για την κατασκευή της κατανομής Q χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή FlashQ, η οποία έχει δημιουργηθεί από τους Christian Hackert και Gernot Braehler (Davis & Michelle 2011: 576). Η λήψη της εφαρμογής, του πηγαίου κώδικα και του PHP Backend πραγματοποιήθηκε από την ιστοσελίδα <http://www.hackert.biz/flashq/home/> (Hackert & Braehler 2007). Ακολουθώντας τις οδηγίες των Davis & Michelle (2011: 576), οι οποίοι είχαν αξιοποιήσει την εν λόγω εφαρμογή σε έρευνα κοινού για την ταινία *Avatar*, αλλά και εφαρμόζοντας διαδικτυακές οδηγίες για τον τρόπο κατασκευής μίας ιστοσελίδας, δημιουργήθηκε για τις ανάγκες της έρευνας ιστοσελίδα φιλοξενούμενη άνευ κόστους στο διακομιστή <https://byet.host/>. Στη συνέχεια έγινε λήψη του προγράμματος FileZilla το οποίο συνδέει κανείς με το διακομιστή, προκειμένου οποιαδήποτε αρχεία «ανεβάζει» στο πρόγραμμα να «ανεβαίνουν» αυτόματα και στην ιστοσελίδα.

Η εφαρμογή FlashQ είναι διαμορφωμένη με τρόπο ώστε να δύναται κανείς να την προσαρμόζει βάσει της έρευνας που πραγματοποιεί. Η συνολική μορφή της κατανομής Q παραμένει η ίδια, ωστόσο ο ερευνητής μπορεί να αλλάξει τα κείμενα, τις ερωτήσεις και τις οδηγίες κάνοντας επεξεργασία των αρχείων XML της εφαρμογής μέσω του προγράμματος Notepad. Επιπλέον παρέχεται η εξαιρετικής σημασίας διευκόλυνση του να αποθηκεύονται αυτόματα και κωδικοποιημένες οι απαντήσεις των ερωτώμενων σε ένα αρχείο Excel, στο οποίο υπάρχει άμεση πρόσβαση μέσω του FileZilla.

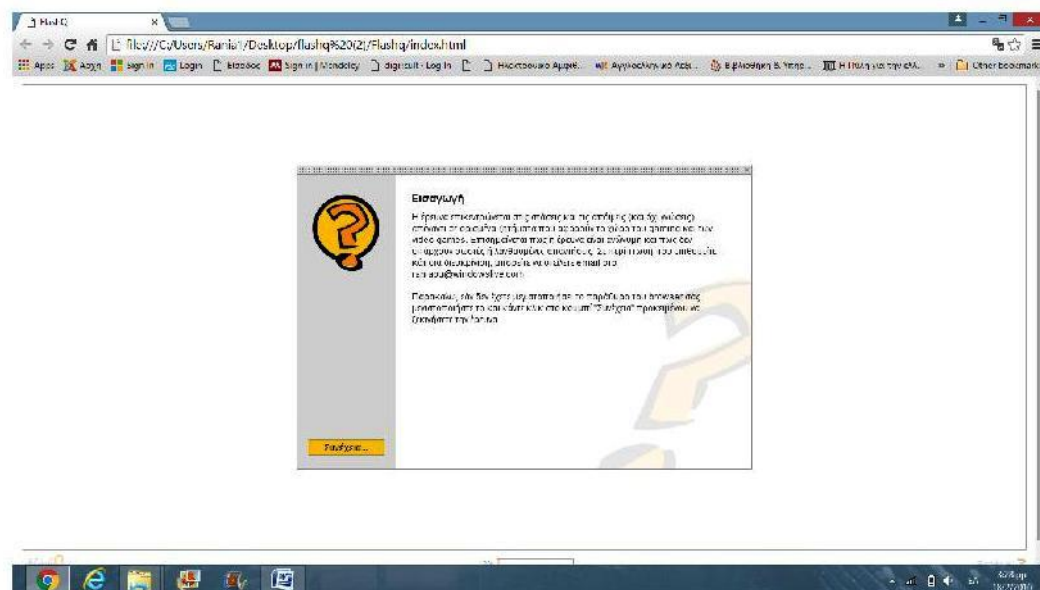
Αφού εισήχθησαν οι σαράντα εννέα δηλώσεις στην εφαρμογή αλλά και οι γενικές ερωτήσεις στο τέλος της έρευνας και συγγράφηκαν οι απαραίτητες οδηγίες, τα αρχεία της εφαρμογής FlashQ αναρτήθηκαν στο FileZilla. Προτού ξεκινήσει η αποστολή της κατανομής Q, πραγματοποιήθηκαν δοκιμές από διαφορετικούς υπολογιστές ώστε να διασφαλιστούν η ορθή λειτουργία και η ευχρηστία της εφαρμογής. Επιπλέον, προκειμένου να υπάρξει ανάδραση για το εάν θα ήταν κατανοητές και ξεκάθαρες οι δηλώσεις στις ερωτώμενες, πραγματοποιήθηκε δοκιμαστική χρήση της εφαρμογής από δύο άτομα που δεν θα συμμετείχαν στην τελική έρευνα, και κατόπιν αυτού, μειώθηκε η έκταση κάποιων δηλώσεων οι οποίες ήταν πιο μακροσκελείς από όσο θα έπρεπε. Η τελική μορφή της κατανομής Q βρίσκεται στο link: <http://videogameandgend.byethost3.com>.

Η κατανομή Q αποτελείτο από πέντε βήματα. Προτού ξεκινήσει το πρώτο βήμα, προηγούνταν δύο καρτέλες από τις οποίες η πρώτη καλωσόριζε την ερωτώμενη και

έδινε κάποιες γενικές πληροφορίες για την έρευνα ενώ η δεύτερη είχε εισαγωγικό χαρακτήρα (Εικόνες 1.1 και 1.2).



Εικόνα 1.1: Οθόνη με καρτέλα «Καλώς ήρθατε!»



Εικόνα 1.2.: Οθόνη με καρτέλα «Εισαγωγή»

Στη συνέχεια ακολουθούσε η καρτέλα με τις οδηγίες και την περιγραφή του πρώτου βήματος (Εικόνα 1.3). Σε αυτό το βήμα οι ερωτώμενες έπρεπε να τοποθετήσουν τις κάρτες με τις δηλώσεις, οι οποίες θα εμφανίζονταν διαδοχικά η μία μετά την άλλη στην οθόνη τους, σε μία από τις στήλες: «Συμφωνώ», «Διαφωνώ» ή «Ουδέτερο» ανάλογα με το εάν συμφωνούσαν, διαφωνούσαν ή τηρούσαν σχετικά ουδέτερη στάση για την εκάστοτε δήλωση (Εικόνα 1.4). Οι δηλώσεις εμφανίζονταν

Ανάλυση του κειμένου:

Ο κείμενος αποτελείται από δύο μέρη. Το πρώτο μέρος είναι η εισαγωγή, η οποία περιγράφει το θέμα της εργασίας. Το δεύτερο μέρος είναι η ανάλυση, η οποία περιγράφει τα αποτελέσματα της ανάλυσης.

Ο κείμενος είναι γραμμένος σε απλή, καθαρή γραμματοσειρά. Η διάταξη είναι απλή, με τον τίτλο στην κορυφή και το κείμενο που ακολουθεί. Η ανάλυση είναι χωρισμένη σε δύο μέρη, με τον τίτλο στην κορυφή και το κείμενο που ακολουθεί.

Ο κείμενος είναι γραμμένος σε απλή, καθαρή γραμματοσειρά. Η διάταξη είναι απλή, με τον τίτλο στην κορυφή και το κείμενο που ακολουθεί. Η ανάλυση είναι χωρισμένη σε δύο μέρη, με τον τίτλο στην κορυφή και το κείμενο που ακολουθεί.

Στο δεύτερο βήμα οι ερωτώμενες έπρεπε να κατανείμουν όλες αυτές τις δηλώσεις, ανάλογα με το βαθμό με τον οποίο διαφωνούσαν ή συμφωνούσαν με αυτές, σε μία κλίμακα βαθμολογημένη από το «-5» (Διαφωνώ πολύ) έως το «+5»

(Συμφωνώ πολύ) η οποία δίδεστε τη μορφή υποχρεωτικής κατανομής που είθισται στη Μεθοδολογία Q (Farquhar & Meeds 2007: 1212). Οι ερωτώμενες δηλαδή έπρεπε

Εικόνα 1.5.: Το δεύτερο βήμα όπου κατανείμονται οι δηλώσεις σε κλίμακα από -5 έως +5

να τοποθετήσουν συγκεκριμένο αριθμό δηλώσεων στην κάθε στήλη βαθμολόγησης συμφωνίας σε μία πυραμίδα Q (Westwood & Griffiths 2010: 582) (Εικόνα 1.5). Ακόμα και στην περίπτωση κατά την οποία υπήρχαν, για παράδειγμα, περισσότερες δηλώσεις με τις οποίες κάποια ερωτώμενη συμφωνούσε, έπρεπε να τις κατανείμει και στις υπόλοιπες στήλες, όπως στην «0» η οποία αποτελούσε την «Ουδέτερη στάση». Με αυτόν τον τρόπο αναγκάζεται ο ερωτώμενος να ξεχωρίσει τις δηλώσεις με τις οποίες πραγματικά συμφωνεί ή διαφωνεί περισσότερο.

Στο τρίτο βήμα οι ερωτώμενες καλούνταν να ελέγξουν εκ νέου την κατανομή των δηλώσεων σε περίπτωση που επιθυμούσαν να μετακινήσουν κάποια κάρτα, ενώ

Εικόνα 1.6.: Τέταρτο βήμα στο οποίο οι ερωτώμενες σχολιάζουν περαιτέρω τις δηλώσεις με τις οποίες συμφωνούν ή διαφωνούν περισσότερο

στο τέταρτο βήμα τους ζητήθηκε να επεκταθούν περισσότερο σχετικά με τις δηλώσεις που είχαν τοποθετήσει στις στήλες «-5» και «+5», δηλαδή τις δηλώσεις με τις οποίες συμφωνούσαν ή διαφωνούσαν περισσότερο (Εικόνα 1.6).

Στο πέμπτο και τελευταίο βήμα οι ερωτώμενες έπρεπε να απαντήσουν σε κάποιες γενικές ερωτήσεις οι οποίες αφορούσαν την ηλικία τους, το αγαπημένο τους video game, το χρόνο απασχόλησης με τη δραστηριότητα, την κατοχή ή μη κονσόλας και το ηλεκτρονικό Μέσο στο οποίο παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια καθώς επίσης και το εάν είναι μητέρες, προκειμένου να εξεταστεί κατά τι και η ταυτότητα της «μητέρας gamer» (εάν και εφόσον υπήρχαν συμμετεχούσες οι οποίες ήταν μητέρες). Οι παραπάνω γενικές ερωτήσεις παρατίθενται στο παράρτημα της εργασίας.

Όσον αφορά στο κομμάτι της επιλογής του δείγματος της έρευνας, εφαρμόστηκε μη πιθανοτική δειγματοληψία (Babbie 2011: 289) και συγκεκριμένα συνδυάστηκαν τρεις τύποι αυτής: η δειγματοληψία «ευκολίας», η σκόπιμη δειγματοληψία και η δειγματοληψία χιονοστιβάδας (Ibid.). Οι παραπάνω τύποι δειγματοληψίας θεωρούνται κατάλληλοι για μία μελέτη Q αφού ο σκοπός της Μεθοδολογίας Q δεν είναι να εντοπιστούν αιτιακές σχέσεις ούτε να γίνει εκτίμηση της κατανομής των παρατηρούμενων απόψεων στον ευρύτερο πληθυσμό, αλλά αντίθετα να πραγματοποιηθεί ο εντοπισμός και η ερμηνεία των υποκειμενικών απόψεων (Davis & Michelle 2011: 568). Συνεπώς σε μία μελέτη Q ο σκοπός είναι να προσελκυστούν σκόπιμα συμμετέχοντες που έχουν αυξημένες πιθανότητες να διαθέτουν ποικιλία απόψεων για το υπό μελέτη θέμα (Ibid.).

Βάσει των παραπάνω, στην παρούσα έρευνα το link της κατανομής Q μαζί με το κατάλληλο συνοδευτικό κείμενο αναρτήθηκαν σε ελληνικά gaming forums, σε σελίδες gaming στο facebook καθώς και σε ορισμένες ομάδες συζήτησης για gaming (Westwood & Griffiths 2010: 582), οι ιστότοποι των οποίων παρατίθενται στο παράρτημα της έρευνας. Επιπλέον, το link της κατανομής Q εστάλη σε άτομα του περίγυρου της ερευνήτριας (Davis et al. 2014: 60), τα οποία με τη σειρά τους ανάρτησαν την έρευνα στα Μέσα Κοινωνικής τους Δικτύωσης και σε ομάδες στις οποίες είναι μέλη, όπως είναι οι σελίδες κοινωνικής δικτύωσης εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, ενώ επαναπροώθησαν την έρευνα και σε άτομα του δικού τους περίγυρου. Στο συνοδευτικό κείμενο της έρευνας επισημαινόταν ότι αυτή απευθυνόταν αποκλειστικά σε γυναίκες άνω των δεκαοκτώ ετών οι οποίες παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είτε σε υπολογιστή, είτε σε κονσόλα, είτε στο facebook, είτε στο κινητό προκειμένου να καταστεί σαφές στις υποψήφιες ερωτώμενες ότι η έρευνα δεν αφορά μόνο γυναίκες οι οποίες παίζουν video games σε κονσόλα (Jenson & de Castell 2008: 21).

Ανάλυση δεδομένων μέσω του PQ Method

Η έρευνα διήρκησε ενάμιση μήνα με το αρχικό δείγμα ατόμων που συλλέχθηκε να ισούται με 92 συμμετέχουσες. Από αυτό το δείγμα απορρίφθηκαν οκτώ περιπτώσεις στις οποίες οι ερωτώμενες είχαν αφιερώσει πολύ λίγο χρόνο στο κάθε βήμα της κατανομής Q ενώ δεν είχαν συμπληρώσει και το τέταρτο βήμα ανάπτυξης των επιλογών τους. Ο χρόνος που αφιερώθηκε στο κάθε βήμα ήταν εφικτό να ελεγχθεί καθώς καταγραφόταν αυτόματα σε δευτερόλεπτα στο αρχείο Excel που αποθηκεύονταν οι απαντήσεις των ερωτώμενων. Οι περιπτώσεις αυτές εξαιρέθηκαν από τις αναλύσεις επειδή υπήρχε πολύ αυξημένη πιθανότητα οι ερωτώμενες να είχαν συμπληρώσει τυχαία την κατανομή Q.

Κατόπιν τούτου, το τελικό δείγμα ατόμων, το «P set» όπως ονομάζεται στη Μεθοδολογία Q (Davis & Michelle 2011: 568), ήταν ίσο με 84 άτομα. Στη Μεθοδολογία Q ο ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων είναι, κατά τους Watts και Stenner (Westwood & Griffiths 2010: 582), σαράντα με εξήντα άτομα, αφού ο σκοπός της μεθοδολογίας δεν είναι η γενίκευση στον ευρύτερο πληθυσμό αλλά η δημιουργία τυπολογιών ανθρώπων, όπως έχει προαναφερθεί (Danielson 2009: 222). Συνέπως αυτό το οποίο έχει σημασία είναι ένα καλά επιλεγμένο δείγμα ατόμων που δύναται να διαθέτει ποικιλία απόψεων επί του υπό εξέταση θέματος (Ibid.).

Παρόλο λοιπόν που το τελικό δείγμα ατόμων ήταν ποσοτικά παραπάνω από επαρκές, δεν μπορεί να παραβλεφθεί το γεγονός ότι θα μπορούσε να ήταν αρκετά πιο υψηλό λόγω της μεγάλης διάδοσης που είχε διαδικτυακά το link της έρευνας μέσω της δειγματοληψίας που ακολουθήθηκε. Μία πιθανή εξήγηση για τη μικρότερη από το αναμενόμενο συμμετοχή είναι ότι παρόλο που είχε καταστεί σαφές μέσω του συνοδευτικού κειμένου ότι η έρευνα αφορούσε *«γυναίκες που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε κονσόλα, στον υπολογιστή, στο Facebook, στο κινητό κτλπ.»*, και επιπλέον ότι *«είναι ανώνυμη και δεν έχει να κάνει με γνώσεις αλλά με απόψεις»*, οι υποψήφιος ερωτώμενες εξακολουθούσαν να αισθάνονται ότι καλούνταν να απαντήσουν ως «gamers» στην έρευνα και να τοποθετηθούν από αυτή την οπτική (Shaw 2011: 32). Ίσως λοιπόν επειδή οι περισσότερες δεν αντιλαμβάνονταν τους εαυτούς τους ως «gamers» δεν θεωρούσαν ότι τους αφορούσε η εν λόγω έρευνα (Ibid.).

Για την ανάλυση των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε το PQ Method (Schmolck 2014), ένα ειδικά σχεδιασμένο πρόγραμμα για τη Μεθοδολογία Q ώστε μέσα από αυτοματοποιημένες αναλύσεις και εν τέλει μέσω ανάλυσης ανεστραμμένων παραγόντων να αναδύονται οι διακριτές ομάδες ατόμων που μοιράζονται κάποιες κοινές απόψεις μεταξύ τους (Thompson et al. 2012: 31). Συνοδευτικά με τη λήψη του

προγράμματος από το Διαδίκτυο παρέχεται και το αντίστοιχο εγχειρίδιο (Schmolck 2014) στο οποίο επεξηγείται αναλυτικά η χρήση του PQ Method.

Αφού εισήχθησαν στο πρόγραμμα οι δηλώσεις και οι κατανομές Q των ερωτώμενων, πραγματοποιήθηκε η ανάλυση των δεδομένων με την αξιοποίηση της Ανάλυσης Κυρίων Συνιστωσών (Principal Component Analysis) και της περιστροφής παραγόντων «Varimax» (Orchard et al. 2015: 1554). Η επιλογή του αριθμού των παραγόντων για εξαγωγή (factor extraction) και εν συνεχεία για περιστροφή (factor rotation) αποτελεί μία γενικότερη πρόκληση στη Μεθοδολογία Q (Thompson et al. 2012: 31) και στην προκειμένη περίπτωση βασίστηκε στην αξιολόγηση συνδυασμού κριτηρίων.

Αρχικά εξετάστηκαν οι ιδιοτιμές (eigenvalues) των παραγόντων που προέκυψαν από την Ανάλυση Κυρίων Συνιστωσών, οι οποίες πρέπει να είναι μεγαλύτερες οι ίσες του 1.00 (Watts & Stenner 2005: 81). Επειδή όμως το παραπάνω κριτήριο δεν αρκούσε καθώς προέκυψαν αρκετοί παράγοντες που να το ικανοποιούν, αξιολογήθηκε και η ποσοστιαία διακύμανση των παραγόντων (percentage variance explained) (Thompson et al. 2012: 81) (Πίνακας 1.1 στο Παράρτημα). Στο επόμενο βήμα της ανάλυσης, όπου και εισάγεται στο πρόγραμμα ο επιθυμητός αριθμός παραγόντων για περιστροφή και εν προκειμένω για περιστροφή παραγόντων μέσω Varimax, εξετάστηκαν δοκιμαστικά και πειραματικά διάφοροι αριθμοί παραγόντων, εύρους από τρεις έως οκτώ, που είναι και ο μέγιστος δυνατός αριθμός παραγόντων που μπορεί να εισαχθεί για περιστροφή στο PQ Method.

Από αυτή την περιστροφή παραγόντων προκύπτουν τα «φορτία» (loadings) του κάθε συμμετέχοντα για τον κάθε ένα από τους παράγοντες. Προκειμένου να θεωρηθεί ένας παράγοντας ως μία διακριτή, έγκυρη και συνεκτική άποψη θα πρέπει να αποτελείται από τουλάχιστον δύο συμμετέχοντες οι οποίοι να έχουν πραγματοποιήσει υψηλά «φορτία» μόνο σε αυτόν και ταυτόχρονα χαμηλά στους υπόλοιπους παράγοντες (Watts & Stenner 2005: 81). Τέλος, αφού πραγματοποιηθεί η εξαγωγή των τελικών παραγόντων με τα αντιπροσωπευτικά τους «φορτία» και έχουν ολοκληρωθεί οι αναλύσεις, εξάγεται από το σύστημα ένα αρχείο που περιλαμβάνει τους πίνακες που αφορούν την ερμηνευσιμότητα των παραγόντων, όπως είναι ο πίνακας με τα «z-scores» των δηλώσεων που αντιστοιχούν στον κάθε παράγοντα και που δηλώνουν τη σημαντικότητα της κάθε μίας δήλωσης για αυτόν. Η δυνατότητα ερμηνείας των παραγόντων μέσα από την αξιολόγηση της κατανομής των δηλώσεων και η ύπαρξη επαρκούς αριθμού διακριτών δηλώσεων για τον κάθε παράγοντα αποτέλεσαν βασικά κριτήρια για την τελική επιλογή του αριθμού των παραγόντων για εξαγωγή (Watts & Stenner 2005: 81-82).

Κατόπιν δοκιμών και βάσει κυρίως της δυνατότητας να ερμηνευθούν οι εξαγόμενοι παράγοντες, τόσο ατομικά αλλά και συγκριτικά μεταξύ τους, ο τελικός αριθμός παραγόντων και κατά συνέπεια διακριτών ομάδων που προέκυψαν, ισούταν με τέσσερις. Η λύση αυτή των τεσσάρων παραγόντων αφορά στο 86,9% του συνόλου των ατόμων καθώς από τις 84 κατανομές Q εξαιρέθηκαν οι 10 οι οποίες δεν είχαν πραγματοποιήσει σημαντικό «φορτίο» σε κανένα από τους τέσσερις παράγοντες. Το «φορτίο» της κάθε σημαίνουσας κατανομής για τον αντίστοιχο παράγοντα έχει επισημανθεί αυτόματα με «X» από το πρόγραμμα (Πίνακας 1.2, Παράρτημα).

Οι τέσσερις ομάδες που προέκυψαν ερμηνεύτηκαν βάσει της κατανομής των δηλώσεων που έχει πραγματοποιήσει η κάθε ομάδα (factor arrays) (Πίνακας 1.3, Παράρτημα) και της αντίστοιχης βαρύτητάς τους (factor z-scores) όπως επίσης και βάσει των απαντήσεων των ερωτώμενων στις ανοιχτές ερωτήσεις όπου σχολίαζαν περαιτέρω επί των δηλώσεων με τις οποίες συμφωνούσαν ή διαφωνούσαν περισσότερο (Orchard et al. 2015: 1554) προκειμένου να υπάρξει μία «*πιο ολιστική αναπαράσταση της πολύπλοκης, πολύπτυχης αλλά ταυτόχρονα συνεκτικής άποψης την οποία μοιράζεται μία ομάδα ατόμων*» (Davis & Michelle 2011: 571). Οι τέσσερις ομάδες μπορούν πολύ συνοπτικά, χάρην αναλυτικής ευκρίνειας, να περιγραφούν ως εξής:

- Η πρώτη ομάδα, η Ο1, αποτελείται από ερωτώμενες οι οποίες θεωρούν ότι υπάρχει σεξισμός στο πεδίο των video games και επιπλέον αντιλαμβάνονται τους εαυτούς ως gamers.
- Η δεύτερη ομάδα, η Ο2, αποτελείται από ερωτώμενες οι οποίες αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους ως gamers, το τονίζουν και διαχωρίζονται από τις υπόλοιπες, ενώ δεν ενοχλούνται από τους υπερσεξουαλικοποιημένους χαρακτήρες ούτε επιθυμούν να τους αλλάξουν.
- Η Ο3 αποτελείται από ερωτώμενες οι οποίες δεν αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους ως gamers, παίζουν «casual» παιχνίδια και θεωρούν ότι υπάρχει σεξισμός στο πεδίο των video games με τον οποίο δεν είναι ευχαριστημένες.
- Στην τέταρτη και τελευταία ομάδα, την Ο4, οι συμμετέχουσες δεν αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους ως gamers και έχουν αρνητική εικόνα για αυτούς, ενώ δεν έχουν κανένα πρόβλημα με την αναπαράσταση του γυναικείου φύλου στα video games καθώς δεν τις ενδιαφέρει γενικότερα το Μέσο το οποίο θεωρούν μία ασήμαντη δραστηριότητα.

Στη συνέχεια ακολουθούν η περιγραφή και η ανάλυση της κάθε ομάδας.

Ομάδα 01: οι «Girl Power» video gamers

Ο πρώτος παράγοντας εξηγεί το 16% της διακύμανσης με την αντίστοιχη ομάδα να αποτελείται από 28 άτομα. Η ομάδα 01, όπως φαίνεται και στην Εικόνα 2.1 με την κατανομή των δηλώσεων και των «z-scores» τους, έχει τοποθετήσει υψηλότερα (42, +5) τη δήλωση περί επιθυμίας για πιο υγιή και ρεαλιστικά γυναικεία

Factor Scores -- For Factor 1 και Distinguishing Statements for Factor 1				
Both the Factor Q-Sort Value (Q-SV) and the Z-Score (Z-SCR) are Shown.				
(Asterisk (*) Indicates Significance at P < .05.				
2 Asterisks (**) Indicate Significance at P < .01.)				
No.	Statement	No.	Q-SV	Z-SCORES
42	Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναίκες-πρωταγωνίστριες στα video games σε καλύτερα, υγιή και ρεαλιστικά γυναικεία πρότυπα γιατί με ενοχλεί ο υπερβολικά σεξουαλικοποιημένος τρόπος απεικόνισής τους.	42	+5	1.660**
22	Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι gamer, αγαπώ τα video games, τις ιστορίες τους, τη δυνατότητα να σε ταξιδεύουν σε άλλους κόσμους.	22	+5	1.606**
4	Τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να παίξουμε διάφορους ρόλους, είτε ανδρικούς είτε γυναικείους, να δοκιμάσουμε νέες ταυτότητες και να γίνουμε ό,τι εμείς θέλουμε.	4	+4	1.472*
44	Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που αντιμετωπίζουν οι άνδρες τις γυναίκες.	44	+4	1.404**
37	Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με τον οποίο παίζω και το εάν υπάρχουν γυναίκες ή όχι στο παιχνίδι. Άρκει το παιχνίδι να είναι καλό.	37	+4	1.280**
47	Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι δυνατοί, με αντιστοιχία και ικανότητες χωρίς να είναι υπερ-σεξουαλικοποιημένοι.	47	+3	1.224
38	Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρον ο χαρακτήρας (avatar) είτε άνδρας είτε γυναίκα να έχει βάθος και να μοιάζει με πραγματικό άνθρωπο.	38	+3	1.205
18	Έχουν δικίο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισμό στα video games και για τον μισογυνισμό που επικρατεί στο χώρο του gaming.	18	+3	1.003**
28	Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε βροντοφωνάζει ότι παίζει video games ούτε προσπαθεί να αποδείξει την αξία της.	28	+3	0.981
17	Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναίκες παίζουμε video games δεν πρόκειται να αλλάξει η εχθρική ατμόσφαιρα στο χώρο του gaming και γενικότερα η όλη κατάσταση απέναντι στις γυναίκες.	17	+2	0.910**
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την προσοχή αλλά γιατί είμαι περήφανη για αυτό και δεν πρόκειται να σταματήσω να παίζω επειδή είμαι γυναίκα και κάποιοι πιστεύουν πως πρέπει να είμαι «στην κοιλίνα μου».	29	+2	0.880*
23	Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video games» από το «είμαι gamer». Παίζω ψηφιακά παιχνίδια για να περάσω καλά και αμυμονοχολούμαι δεν είναι η ζωή μου.	23	+2	0.778
1	Πραγματικά το απεχθόνομαι όταν λένε video games «για κορίτσια». Τα πιο συναρπαστικά παιχνίδια που έχουν δράση και περιπέτεια απευθύνονται/προωθούνται στους άνδρες ενώ στις γυναίκες τα χαριτωμένα «ροζ» παιχνίδια.	1	+2	0.726
12	Κουράστηκα να είμαι η «γυναίκα που παίζει video games» και να μου λένε ότι είμαι πολύ καλή παίκτρια «για κορίτσια». Είμαι άνθρωπος!	12	+2	0.700**
36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games. Σεφτιλίζονται και υπάρχουν μόνο για να ικανοποιούν τον ανδρικό πληθυσμό.	36	+1	0.615**
31	Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν video games είναι επειδή αυτά απευθύνονται σε ανδρικό κοινό. Γι αυτό πρέπει να αλλάξει αυτή η «μόνο για άνδρες» νοοτροπία.	31	+1	0.545**
26	Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσεις, ασχολείται, διαβάζει για τα video games, μιλάει σε διαδικτυακά forums για αυτά και γενικότερα αφιερώνει πολλές ώρες.	26	+1	0.467
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι αυτές video games.	6	+1	0.461*
7	Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια με άνδρες στο μυαλό και ενθαρρύνει εσκεμμένα την όλη ιδέα ότι τα video games είναι για τους άνδρες και από εκεί προκύπτει και το σεξιστικό περιεχόμενο.	7	+1	0.363
45	Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) στα video games είναι να είναι σέξυ και δυναμικοί ταυτόχρονα.	45	+1	0.336
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει να παίζουν video games για τον εαυτό τους. Οι περισσότερες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια για να ρίξουν άνδρες και να τραβήξουν την προσοχή.	21	+1	0.327
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρέα.	2	0	0.325**
19	Οι γυναίκες μαθαίνουν από μικρές ότι πρέπει να είναι ήρεμες, φιλήσυχες και να μην τους αρέσει η βία για αυτό και όταν μεγαλώσουν δείχνουν προτίμηση σε πιο «casual» (χαλαρά) video games ή σε είδη χωρίς βία.	19	0	0.268
34	Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι που δεν παίζουν video games συχνά, προτιμούν χαλαρά και εύκολα παιχνίδια που απαιτούν λίγο χρόνο (π.χ στο facebook) συνήθως στο κινητό ή στο tablet.	34	0	0.261

Εικόνα 2.1 : Πίνακας με κατανομή δηλώσεων για την ομάδα 01. Το ένα αστεράκι (*) δίπλα σε z –score υποδηλώνει στατιστική σημαντικότητα για $p < .05$. Τα 2 αστεράκια (**) υποδηλώνουν στατιστική σημαντικότητα για $p < .01$.

35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικών» και «χαλαρών» παικτών. Όλοι παίκτες είναι, και αυτή απλά είναι «δήθεν» ταμπέλας.	35	0	0.169
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησιμοποιώ ψευδώνυμο που να μαρτυρά ότι είμαι γυναίκα γιατί όταν ανακαλύπτουν ότι είμαι γυναίκα αρχίζουν να με ενοχλούν.	9	0	0.104**
40	Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με οποίο θα παίξω, θα επιλέξω γυναίκα ώστε να μπορώ να ταυτίζομαι με αυτή και να εμβυθίζομαι στο παιχνίδι.	40	0	0.065*
48	Νομίζω είναι καίριος να αρχίζουν να «αγδύνουν» και τους άνδρες στα video games ώστε να υπάρχουν και άνδρες και γυναίκες σε αυτά.	48	0	0.050
27	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξάρτητα από το φύλο του, από το πόση ώρα, το είδος των παιχνιδιών και το εάν παίζει στην κονσόλα, στον υπολογιστή ή στο κινητό, για μένα είναι gamer.	27	-1	0.024
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casual» (χαλαρά) video games τα θεωρώ βρετιά.	33	-1	-0.066
3	Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games οπότε οπότε δεν νιώθω τύψεις ότι χαρμίζω το χρόνο μου σε κάτι παιδικό.	3	-1	-0.254
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avatars).	41	-1	-0.264
30	Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώρα όλοι παίζουν και έχει γίνει μία δημοφιλής δραστηριότητα με τα casual (χαλαρά) παιχνίδια να έχουν αρχίσει να κατακλύζουν την αγορά του gaming.	30	-1	-0.387
24	Δεν θεωρώ gamer και δεν θεωρώ κιάλας τον εαυτό μου gamer.	24	-1	-0.432**
16	Πάντα αποκαλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζω παιχνίδια διαδικτυακά (π.χ. μέσα από το ψευδώνυμο που χρησιμοποιώ).	16	-1	-0.513
39	Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράσταση του εαυτού μου.	39	-2	-0.601**
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω οπωσδήποτε κάτι σαν να εκπροσωπώ όλες τις γυναίκες ή επειδή οι άνδρες πιστεύουν ότι θα χάσω επειδή είμαι καρίτσα.	15	-2	-0.743
32	Παίζω περισσότερο τα αποκαλούμενα «casual» (χαλαρά) παιχνίδια.	32	-2	-0.826**
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδερφός ή ο σύντροφός τους ή κάνουν παρέα «μόνο με άνδρες» ποτέ όμως οι ίδιες δεν θα ασχοληθούν να παίζουν κάτι καινούριο.	20	-2	-0.969
49	Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους γυναικείους χαρακτήρες (avatars) στα video games - απεναντίας εκτιμώ τα ωραία σώματα και ως είμαι γυναίκα.	49	-2	-1.072**
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά προτιμώ να βλέπω στα video games κουκλάρες όπως η Lara Croft παρά κανονικές ή άσχημες.	43	-3	-1.120
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» που λέμε, που δεν έχει ζωή και είναι μοναχικός και κρύβεται όρες σε λείψεις και παίζει video games.	25	-3	-1.265
11	Είναι πολύ αστείο να μιλάμε για σεξισμό στα video games - είναι παιχνίδια όχι η πραγματική ζωή στην οποία υπάρχουν τα αληθινά προβλήματα.	11	-3	-1.524**
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα για για ανισότητα των δύο φύλων, απλά μισούν τους άνδρες και θέλουν να χαλάνε τη διασκέδαση μειστενώντας τα προσωπικά τους προβλήματα.	13	-3	-1.548
10	Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους άνδρες αφού είμαστε βιολογικά διαφορετικοί.	10	-4	-1.571**
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά ανήκουν στο παρελθόν. Η ισότητα μεταξύ των δύο φύλων είναι πλέον δεδομένη και εξάλλου δεν ζούμε σε χώρες του «Τρίτου κόσμου».	14	-4	-1.616**
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να προσποιούμαι ότι δεν τα καταφέρνω για να συσχετιστούν στο κανάλι της μου αβάντα.	5	-4	-1.702
8	Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβουν στις απαιτήσεις κάθε μειονοτικής ομάδας. Εάν λοιπόν κάποιες γυναίκες ενοχλούνται από το περιεχόμενο απλά να μην παίζουν ή να προσεχιστούν.	8	-5	-1.729**
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες κοπέλες που πρέπει να σωθούν, αφού οι άνδρες έχουν έμφυτη την κυριαρχία και την επιθυμία να προστατεύουν τις γυναίκες.	46	-5	-2.008**

Εικόνα 2.2: Συνέχεια του Πίνακα 2.1

πρότυπα στα video games και τη δήλωση για την υπεράσπιση και κατοχή της ταυτότητας του gamer (22, +5). Οι ερωτώμενες συμφωνούν πολύ ότι τα video games είναι συναρπαστικά (4, +4) και ότι δεν τους απασχολεί το φύλο του avatar όταν παίζουν (37, +4) ενώ θεωρούν πως οι αναπαραστάσεις του γυναικείου φύλου σε αυτά δύνανται να επηρεάσουν τον τρόπο που ο ανδρικός πληθυσμός αντιμετωπίζει τις γυναίκες (44, +4). Εν συνεχεία δηλώνουν πως επιθυμούν να είναι ενδιαφέρων ο χαρακτήρας (avatar) στα video games (38, +3), οι γυναικείοι χαρακτήρες να είναι δυνατοί, με αυτοπεποίθηση αλλά όχι υπερ-σεξουαλικοποιημένοι (47, +3) και πως θεωρούν ότι οι φεμινίστριες έχουν δίκιο που διαμαρτύρονται για το σεξισμό στα video games (18, +3) και ότι η πραγματική γυναίκα gamer δεν «βροντοφωνάζει» ότι είναι gamer (28, +3).

Από την άλλη μεριά, (Εικόνα 2.2) η ομάδα Ο1 πιστεύει ότι είναι προβληματικό να παρουσιάζονται οι γυναίκες ως αδύναμες στα video games στο πλαίσιο της

διάσωσής τους από κάποιον άνδρα (46, -5) και διαφωνούν με τη δήλωση ότι «η βιομηχανία των video games δεν είναι υποχρεωμένη να υπακούει στις απαιτήσεις μειονοτικών ομάδων όπως είναι οι γυναίκες» (8, -5). Οι ερωτώμενες δεν αισθάνονται ότι πρέπει να προσποιούνται ότι δεν τα καταφέρνουν όταν παίζουν με άνδρες video games (5, -4) και δεν πιστεύουν πως τα δύο φύλα έχουν διαφορετικές προτιμήσεις λόγω βιολογικών έμφυλων διαφορών (10, -4) ή ότι δεν υπάρχει σεξισμός στα video games (10, -4) αλλά αντίθετα αντιλαμβάνονται τις σοβαρές κοινωνικές του επιπτώσεις (11, -3). Επιπλέον, η ομάδα Ο1 διαφωνεί με το ότι οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για σεξισμό απλά μισούν τους άνδρες (13, -3) ενώ δεν θεωρεί τον τυπικό gamer ως το «μοναχικό 'σπασίκλα' χωρίς ζωή» (25, -33) και δεν προτιμάει να βλέπει στα video games μόνο εμφανίσιμους γυναικείους χαρακτήρες (43, -3).

Οι δύο βασικές παράμετροι που διέπουν τις απόψεις αυτής της ομάδας είναι από τη μία η αρνητική στάση απέναντι στο σεξισμό που υφίσταται στο πεδίο και το περιεχόμενο των video games και από την άλλη μεριά η θετική στάση απέναντι στην ταυτότητα του gamer και τις εμπειρίες που προσφέρει το Μέσο. Η πρώτη παράμετρος προκύπτει, όπως θα παρατηρηθεί και στη συνέχεια, από την επιθυμία της ομάδας για αντίσταση απέναντι στους κοινωνικά αποδιδόμενους έμφυλους ρόλους (Dmitri Williams et al. 2009: 702) γενικότερα, η οποία μπορεί να βρει εφαρμογή και στα ψηφιακά παιχνίδια που αποτελούν εν δυνάμει κοινωνικούς χώρους για τέτοιου είδους κοινωνικές αντιστάσεις (Delamere & Shaw 2008: 283).

Αναφορικά με την πρώτη παράμετρο, οι ερωτώμενες αναγνωρίζουν την ύπαρξη σεξισμού, όχι μόνο στον τρόπο που αναπαρίσταται το γυναικείο φύλο, αλλά γενικότερα στο χώρο του gaming, ενώ αντιλαμβάνονται και τις ευρύτερες κοινωνικές του επιπτώσεις:

«Η γυναικεία εικόνα στις περισσότερες πλατφόρμες δικτύωσης, όπως και στα games, συνδέεται αποκλειστικά με τη σεξουαλικότητα και την εξωτερική εμφάνιση του χαρακτήρα, χωρίς να αναδεικνύονται χαρακτηριστικά προσωπικότητας όπως το θάρρος, η πολυμηχανία κτλπ. Ο ρόλος τους δηλαδή φαίνεται να είναι εν τέλει διακοσμητικός» (ερωτώμενη 1).

«Έχω ακούσει αρκετούς να λένε να πλύνω πιάτα ή να μου λένε [ότι] θέλουν να κάνουν τα παιδιά μου σε ένα game. Όχι ρε κανένας σεξισμός...» (ερωτώμενη 30).

«Η υπερβολική σεξουαλικοποίηση της γυναίκας δεν θα έπρεπε να υπάρχει πουθενά. Κατά συνέπεια ούτε και στα video games. Καθώς περνάει λάθος πρότυπα για την

γυναικεία ομορφιά, την ταυτότητα, αλλά και τη θέση της γυναίκας στην κοινωνία» (ερωτώμενη 81).

«Ο μιμιτισμός δουλεύει όχι μόνο στο μικρά παιδιά (ως διαδικασία εκμάθησης) αλλά και στους ενήλικες, με τις ίδιες πάντα συνέπειες στη συμπεριφορά» (ερωτώμενη 65).

«Φαύλος κύκλος. Η βιομηχανία πιστεύει ότι ως κοινό-στόχος ο γυναικείος πληθυσμός δεν προσφέρεται από άποψη εξέλιξης και τζίρου. Το ανδρικό κοινό μεταξύ πολλών λόγων όπως η ηλικία ή τα κοινωνικά πρότυπα περιμένει σεξουαλικοποιημένα άβαταρ και η βιομηχανία η οποία αποτελείται συχνά επίσης από άνδρες τα προσφέρει» (ερωτώμενη 32).

Η αναγνώριση και η καταδίκη των σεξουαλικοποιημένων και αντικειμενοποιημένων γυναικείων χαρακτήρων και η επιθυμία για δυνατούς, με αυτοπεποίθηση, χωρίς τη σεξουαλική παρουσία χαρακτήρες, αποτελούν μορφές «αντίστασης στις παραδοσιακές αντιλήψεις για το φύλο» (Delamere & Shaw 2008: 295) και συγκεκριμένα «στις παραδοσιακές ιδεολογίες για τη θηλυκότητα» (Ibid.). Η αντίσταση αυτή τοποθετείται απέναντι στις στερεοτυπικές αντιλήψεις που αφορούν στοιχεία τόσο της γυναικείας προσωπικότητας, όπως είναι η αδυναμία και η αποστροφή στη βία, όσο και της εξωτερικής εμφάνισης, όπως η θηλυκότητα και η σεξουαλικότητα.

«Είναι πολύ πιο ελεύθερο να επιλέξεις ένα χαρακτήρα που ο δυναμισμός που εκφράζει δεν είναι μία σεξουαλικότητα που αναγκαστικά απευθύνεται στους άνδρες αλλά μία συμπεριφορά αυτόνομη» (ερωτώμενη 11 για δήλωση 47).

«Ήταν το πρώτο πράγμα που με ενόχλησε όταν έπαιξα *mortal combat*. Ενώ βρήκα διασκεδαστική τη μάχη (παρόλο που θεωρείται αντρική) με ενόχλησε που δε μπορούσα να έχω ένα φυσιολογικό γυναικείο χαρακτήρα να παίζω [...]» (ερωτώμενη 22).

Στον παραπάνω σχολιασμό φαίνεται η αμφιταλάντευση της ερωτώμενης μεταξύ της επίκλησης και της ταυτόχρονης επιθυμίας για ανατροπή της αρσενικότητας (Beavis & Charles 2007: 699) προκειμένου να κατασκευάσει τη δική της ταυτότητα. Η ερωτώμενη αναφέρει δηλαδή πως βρήκε τη μάχη διασκεδαστική, προσπαθώντας να εξηγήσει πως γνωρίζει ότι αυτή θεωρείται «ανδρική» διασκέδαση, όχι ότι είναι, και ότι το εμπόδιο στο να απολαύσει το παιχνίδι έγκειτο στους υπερσεξουαλικοποιημένους γυναικείους χαρακτήρες. Παρατηρείται δηλαδή ταυτόχρονα

«η παράθεση αλλά και ο ανασχηματισμός μίας στατικής αντίληψης της έμφυλης ταυτότητας» (Beavis & Charles 2007: 700) μέσω της αποδόμησης της στερεοτυπικής αντίληψης της θηλυκότητας, αντιπαραβάλλοντας από τη μία τη διασκέδαση με βίαια παιχνίδια που νοούνται ως «αρσενικά» αλλά ταυτόχρονα και τη δυσaréσκεια για τους σεξουαλικοποιημένους γυναικείους χαρακτήρες.

Στο ίδιο πλαίσιο της αντίστασης στις παραδοσιακές αντιλήψεις περί θηλυκότητας εντάσσεται και η έντονη αποδοκιμασία της ομάδας O1 για τη δήλωση που αφορά την ύπαρξη αδύναμων γυναικείων χαρακτήρων και την «έμφυτη» κυριαρχία και προστατευτικότητα των ανδρών όπως και για τη δήλωση ότι πρέπει να προσποούνται ότι δεν τα καταφέρνουν όταν παίζουν με άνδρες για να ανταποκρίνονται στο «γυναικείο τους ρόλο»:

«Οι γυναίκες δεν είναι αδύναμες και σε καμία περίπτωση δε χρειάζονται τη βοήθεια των αντρών» (ερωτώμενη 77).

«Με αυτόν τον τρόπο όχι μόνο υποβιβάζεται το γυναικείο φύλο αλλά και αυξάνεται υπερβολικά και ο εγωκεντρισμός/ναρκισσισμός των αντρών» (ερωτώμενη 54).

«Δεν προσποιούμαι τίποτα για να χαρεί κανένας άνω των 5 έτων. Καταρχάς δεν υπάρχει κάποιος γυναικείος ρόλος και επίσης αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος να διαιωνιστεί το πρόβλημα. Αν ο αντίπαλος είναι sore loser πρόβλημά του. Εγώ θα παίζω όπως παίζω και αν χάσω κρίμα, αν νικήσω νίκησα» (ερωτώμενη 3).

Από την άλλη μεριά, αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι τα «μέλη» αυτής της ομάδας δηλώνουν πως δεν τους απασχολεί καθόλου το φύλο του avatar σε ένα video game. Μία πιθανή εξήγηση είναι ότι δεν αισθάνονται την ανάγκη να ταυτίζονται με το χαρακτήρα που επιλέγουν στα video games και ότι τελικά *«οι απολαύσεις που αντλούνται μέσα από την ταύτιση είναι υπερεκτιμημένες» (Carr 2005: 475).*

«Αν μπορείς να απολαύσεις ένα βιβλίο είτε ο ήρωας είναι άντρας είτε είναι γυναίκα, τότε θα 'πρεπε να μπορείς να απολαύσεις ένα παιχνίδι, είτε το άβατάρ σου είναι αντρικό, είτε γυναικείο» (ερωτώμενη 65).

Ωστόσο η εξήγηση μάλλον δεν είναι τόσο απλή και αντ'αυτού σχετίζεται με την επιθυμία των μελών αυτής της ομάδας να επιτελέσουν το φύλο με διαφορετικά μέσα και να πειραματιστούν με νέους τρόπους κατασκευής ταυτοτήτων (Eklund 2011: 329). Κατά τον Roberts (Lehdonvirta et al. 2012: 34), ο κύριος λόγος της εναλλαγής

φύλων είναι η επιθυμία να παίξει κανείς το ρόλο ενός ατόμου διαφορετικού από τον εαυτό του. Η χρήση και επιλογή ενός avatar του αντίθετου φύλου αποτελεί μία συνήθη μορφή «παιχνιδιού ταυτοτήτων» σε διαδικτυακά περιβάλλοντα (Lehdonvirta et al. 2014: 248):

«Δε θεωρώ ότι το άβαταρ είναι η προέκτασή μου και γι'αυτό μου αρέσει να πειραματίζομαι και να μην ταυτίζομαι απαραίτητα με τις γυναικείες φιγούρες» (ερωτώμενη 5).

Η άρνηση για ταύτιση με γυναικίους χαρακτήρες ενδεχομένως να προκύπτει και από τη δυσαρέσκεια των ερωτώμενων με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους χαρακτήρες:

«[...] Ήμουν αναγκασμένη να ταυτιστώ με αφύσικες αναλογίες στήθους, μέσης γοφών και με ένα ημίγυμνο χαρακτήρα, εφόσον όλες οι διαθέσιμες ηρωίδες είχαν αυτό το σώμα. Δεν θεωρώ ότι πρέπει οι γυναικείοι χαρακτήρες να έχουν άσχημα χαρακτηριστικά. Ιδανικά θέλω να μπορώ να ταυτιστώ με τον χαρακτήρα μου επειδή μοιάζει στον πραγματικό ή σε έναν φανταστικό εαυτό μου. Η υπερβολική σεξουαλικοποίηση με περιορίζει σε αυτό» (ερωτώμενη 22).

Ταυτόχρονα υπήρχαν και απόψεις ερωτώμενων όπου η ύπαρξη ή μη γυναικίων χαρακτήρων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια συνδεόταν με τη σημασία που απέδιδαν στη συμπερίληψη του γυναικείου φύλου στην παραγωγή των παιχνιδιών:

«Δεν έχουμε αρκετά games με γυναίκες ηρωίδες και όταν μας δίνεται η ευκαιρία να παίξουμε σα γυναίκα μας κάνει να αισθανόμαστε ακόμα πιο ενθουσιασμένες με το παιχνίδι» (ερωτώμενη 77).

«Πρωτίστως με ενδιαφέρει να είναι συνολικά ενδιαφέρον το παιχνίδι, αλλά πάντα θα χαρώ λιγάκι παραπάνω αν μπορώ να επιλέξω γυναικείο χαρακτήρα, ίσως επειδή δείχνει πως οι δημιουργοί λαμβάνουν υπόψιν τους πως παίζουν και γυναίκες video games» (ερωτώμενη 14).

Οι παραπάνω σχολιασμοί, που εμπεριέχουν ένα νοούμενο «εμείς» που αφορά το γυναικείο πληθυσμό (McRobbie 2004: 257), σε συνδυασμό με τη γενικότερη στάση των μελών αυτής της ομάδας, υποδηλώνουν τον μη ενστερνισμό του μεταφεμινιστικού ήθους από πλευράς τους. Το μεταφεμινιστικό ήθος αφορά την

ταυτόχρονη επίκληση και αποκήρυξη του φεμινισμού (McRobbie 2004) και μεταφράζεται σε έναν «Ναι μεν αλλά...» φεμινισμό (Hall και Rodriguez στο Harvey & Fisher 2015). Στην προκειμένη περίπτωση το παραπάνω θα έπαιρνε τη μορφή μίας απλής (και ούτε) αναγνώρισης της ύπαρξης του σεξισμού στο πεδίο αλλά ταυτόχρονα και της άρνησης επίκλησης του φεμινισμού και οποιωνδήποτε ενοποιημένων ενεργειών που σχετίζονται με τη μεταφορά του «προσωπικού σε πολιτικό», όπως υποστηρίζει ο φεμινιστικός ακτιβισμός (Shaw 2013). Ο μεταφεμινιστικός τρόπος αντίληψης, ανάμεσα σε άλλες παραμέτρους, χαρακτηρίζεται από την εγκατάλειψη εννοιών πολιτικής και πολιτισμικής επιρροής και ταυτόχρονα διαπνέεται από τη νεοφιλελεύθερη στροφή στον ατομικισμό και τις προσωπικές επιλογές του κάθε ατόμου (Gill 2007: 153). Αντίθετα, οι ερωτώμενες αυτής της ομάδας υποστηρίζουν δηλώσεις που να εμπεριέχουν την «απαγορευμένη» πλέον λέξη για τη σημερινή γυναίκα (καθώς κινδυνεύει να χαρακτηριστεί τουλάχιστον «ψυχρή»), «φεμινισμός» και την έννοια της συλλογικότητας:

«Η άποψη πως ο μισογυνισμός δεν υφίσταται και οι φεμινίστριες είναι απλά γυναίκες που μισούν τους άντρες είναι τελείως αφελής, ανυπόστατη και αντίθετη σε όλα τα κοινωνιολογικά ευρήματα των τελευταίων ετών στο θέμα αυτό. Καθώς δε στην βάση της περιέχει μια ρατσιστική αντίληψη (άλλωστε συχνά συνοδεύεται από τον χαρακτηρισμό αυτών των γυναικών ως σεξουαλικά ανικανοποίητων) και όχι κάποιο επιχείρημα δεν αξίζει τον οποιοδήποτε σχολιασμό» (ερωτώμενη 1).

«Επίσης άποψη ανθρώπων που δεν έχουν ιδέα τι σημαίνει φεμινισμός και τι πραγματεύεται. Οι ανισότητες και ο σεξισμός δεν μπορούν να θεωρηθούν προσωπικά προβλήματα μεμονωμένων ανθρώπων αλλά συλλογικά προβλήματα που θα έπρεπε να απασχολούν και τα δύο φύλα» (ερωτώμενη 32 για δήλωση 13).

«Θεωρώ ότι για να αλλάξει κάτι, ο,τιδήποτε και οπουδήποτε, η προσπάθεια πρέπει να γίνει από τη βάση προς την κορυφή. Οι προσπάθειες εταιριών να προσελκύσουν γυναίκες στο gaming ήταν μέχρι σήμερα τραγικά αποτυχημένες. Πρέπει λοιπόν να κάνουν κάτι οι ίδιοι οι παίκτες- ίσως όχι μόνο οι γυναίκες, αλλά όλοι όσοι συνειδητοποιούν το πρόβλημα- για να βελτιωθεί η κατάσταση» (ερωτώμενη 4).

Ο μεταφεμινιστικός τρόπος αντίληψης αποδομείται και μέσα από την άρνηση εκ μέρους των ερωτώμενων της ύπαρξης έμφυλων βιολογικών διαφορών (Gill 2007: 158). Η συγκεκριμένη πτυχή, η πίστη δηλαδή ότι οι διαφορές μεταξύ των δύο φύλων είναι βιολογικές και άρα αναπόφευκτες και αναμενόμενες, αποτελεί ένα βασικό

στοιχείο του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης, με τις έμφυλες βιολογικές διαφορές να έχουν επανέλθει στο προσκήνιο κατακλύζοντας τα Μέσα Επικοινωνίας ως «ουσιώδεις, πανανθρώπινες και α-ιστορικές» (Cosgove στη Richard 2013: 277). Στην ομάδα Ο1 παρατηρείται η άρνηση αυτής της πεποίθησης:

«Κανείς δεν έχει έμφυτη την κυριαρχία. Και επειδή κάποιος είναι καλός σε ένα τομέα δε σημαίνει ότι οι άλλοι πρέπει να είναι τα θύματα που βοηθάει» (ερωτώμενη 22).

«Από την αντίληψη της "βιολογικής διαφορετικότητας" ξεκινούν παντού όλες οι ρατσιστικές, σεξιστικές και κάθε είδους διακρίσεις» (ερωτώμενη 4).

Η δεύτερη βασική παράμετρος που συνδιαμορφώνει τις απόψεις αυτής της ομάδας είναι, όπως προαναφέρθηκε, η αποδοχή της ταυτότητας του gamer. Η επιλογή των ερωτώμενων να ταυτιστούν με τα μέλη της ομάδας των «gamers» αυτόματα επηρεάζει τις σχέσεις τους με τους άλλους, gamers και μη και τις επενδύσεις που πραγματοποιούν οι ίδιες σε αυτή την ταυτότητα με συνέπεια την ανάγκη της ομάδας Ο1 να υπερασπιστεί και το ίδιο το Μέσο (Shaw 2011: 38).

«Θεωρώ τον εαυτό μου gamer και είμαι» (ερωτώμενη 62).

«Τα video games είναι ένας τρόπος να "γίνουμε" από πρώτο χέρι κάτι άλλο, να "ζήσουμε" την ιστορία κάποιου άλλου, είτε αυτός ο άλλος είναι η lara croft είτε ο nathan drake. Για τον ίδιο λόγο που βλέπω ταινίες και διαβάζω βιβλία, παίζω και videogames για να ανακαλύψω νέους κόσμους και να μάθω καινούργια πράγματα» (ερωτώμενη 81).

«Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλώς...gamer. Παίζει για τον ίδιο λόγο που παίζουν και οι άντρες, για διασκέδαση.» (ερωτώμενη 15).

«Δε χρειάζεται δικαιολογία ούτε είναι κάτι παιδικό. Είναι άπειρα τα παιχνίδια που θέλουν μυαλό ενήλικα για να παιχτούν. Όποιος λέει το αντίθετο ας δοκιμάσει να λύσει ένα adventure» (ερωτώμενη 64).

Στο τελευταίο σχόλιο φαίνεται ο τρόπος που το gaming μπορεί να λειτουργήσει ως θετική μορφή κοινωνικού κεφαλαίου έξω από τους κύλους των gamers όντας ένα πεδίο που δεν είναι ανοιχτό σε όλους και που απαιτεί την απόκτηση ικανοτήτων ικανών να παράξουν συμβολικό status (Shaw 2013).

«[...]Είμαι *gamer* κι αν είμαι καλή σε ένα παιχνίδι θα το δείξω χωρίς κανέναν ενδοιασμό. Δεν έχω αντιμετωπίσει ποτέ κάποια ρατσιστική συμπεριφορά επειδή είμαι γυναίκα..Αντιθέτως με αντιμετωπίζουν σαν αυτό που είμαι..*Gamer!*» (ερωτώμενη 10)

Όπως αναφέρει η Shaw (2013), η ταυτότητα του «*gamer*» δεν προκύπτει απλά από το να παίζει κανείς *video games*, ούτε περιλαμβάνει μόνο το συμβολικό πολιτισμικό κεφάλαιο της υποκουλτούρας του *gaming*, αλλά αφορά την αποτελεσματική αξιοποίηση των παραπάνω με σκοπό την επιτέλεση της εν λόγω ταυτότητας. Αυτό εν προκειμένω μεταφράζεται και στην άρθρωση απόψεων που αφορούν την αγάπη για τα *video games*, την απουσία «ντροπής» και «ενοχής» στην παραδοχή της ταυτότητας *gamer*, την ενασχόληση από μικρή ηλικία με το Μέσο και την κριτική αντίληψη για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επιπλέον η κατοχή της ταυτότητας του *gamer* αρθρώνεται και νομιμοποιείται μέσα από την κατανάλωση του Μέσου και τις επενδύσεις σε αυτό οι οποίες μεταφράζονται σε δαπάνες σε χρήμα, χρόνο και σε κατοχή σχετικών προϊόντων:

«Είμαι *nerd*κι. Από μικρή ήμουν, διαβάζω βιβλία βλέπω *anime* και παίζω *games*. Δε θα κρύψω τα ενδιαφέροντα μου» (ερωτώμενη 30).

«Από μικρό παιδί, αγαπώ τα παιχνίδια σχεδόν όσο αγαπώ τα βιβλία γι'αυτόν ακριβώς τον λόγο» (ερωτώμενη 15 για τη δήλωση 22).

«Είναι μια μορφή Τέχνης και τα *video games*, δυστυχώς υποτιμημένη, και όπως σ' όλες τις άλλες μορφές Τέχνης υπάρχουν αρκετά είδη που κάτι έχουν να προσφέρουν στο άτομο που θα ασχοληθεί» (ερωτώμενη 14).

Στο ίδιο πλαίσιο της υποστήριξης της ταυτότητας του *gamer*, ορισμένες ερωτώμενες ανέφεραν στα σχόλια μετά από τις γενικές ερωτήσεις, ότι θα επιθυμούσαν στην ερώτηση για το αγαπημένο τους παιχνίδι να υπήρχε η δυνατότητα να αναφερθούν σε περισσότερα από ένα αγαπημένα τους *video games*. Με αυτό τον τρόπο οι ερωτώμενες επιδίωκαν να συμπεριλάβουν κώδικες κατανάλωσης του *gaming* οι οποίοι θα τις καταστούσαν αναγνωρίσιμες στην έρευνα ως *gamers* (Shaw 2013).

«Δυσκολεύτηκα να διαλέξω αγαπημένο παιχνίδι, είναι πάρα πολλά τα παιχνίδια που μου έχουν κάνει παρέα κατά καιρούς» (ερωτώμενη 15).

«Πολύ ωραίο ερωτηματολόγιο, αλλά το αγαπημένο σας videogame, θα μου άρεσε να είναι αγαπημένα :)» (ερωτώμενη 81).

«Διευκρίνηση: Έπαιζα από μικρή video games κυρίως σε κονσόλα (όπως φαντάζομαι και όλα τα παιδάκια). Αφορμή για να ξαναξεκινήσω το gaming όμως υπήρξε ο σύντροφός μου πριν 6-7 χρόνια. Η πρωτοβουλία παρόλα αυτά ήταν δική μου καθώς πάντα με εξίταρε να ανακαλύπτω καινούρια games» (ερωτώμενη 54).

Η τελευταία ερωτώμενη επιθυμεί να διευκρινίσει επί των γενικών ερωτήσεων που είχαν προηγηθεί, ότι παρόλο που είχε απαντήσει ότι δεν έχει στην κατοχή της κονσόλα, ένα προϊόν δηλαδή στενά συνδεδεμένο με την ταυτότητα του «gamer» (Shaw 2013), έχει επενδύσει σε χρόνο στο Μέσο καθώς έπαιζε «από μικρή» και μάλιστα σε κονσόλα. Επιπλέον τονίζει ότι ήταν δική της η πρωτοβουλία να επενέλθει στο πεδίο μέσω του συντρόφου της καθώς την ενθουσιάζει να ανακαλύπτει καινούρια παιχνίδια. Με αυτό τον τρόπο επιχειρείται η δήλωση της κατοχής του κεφαλαίου της υποκουλτούρας του gaming (Shaw 2013) αξιοποιώντας το συμβολικό πολιτισμικό κεφάλαιο και χωρίς να υπάρχει η κατοχή του οικονομικού κεφαλαίου, δηλαδή του συγκεκριμένου υλικού προϊόντος.

Ωστόσο οι ερωτώμενες, γνωρίζοντας τις αρνητικές συμπεραδελώσεις (Shaw 2011:38) και τις κοινωνικές επιπτώσεις (Shaw 2013) που εμπεριέχει η ταύτισή τους με την έννοια του gamer, ένιωθαν την ανάγκη να υπερασπιστούν την ταυτότητα αλλά και να δικαιολογήσουν και να νομιμοποιήσουν την ενασχόλησή τους με το Μέσο (Taylor et al. 2009: 244) και να επισημάνουν ότι έχουν πραγματική και προσωπική ζωή. Επιπλέον παρατηρήθηκε η τάση να αναφέρουν και άλλες δραστηριότητες, όπως για παράδειγμα η αναφορά που πραγματοποιήθηκε στα προηγούμενα σχόλια στην ανάγνωση βιβλίων, προκειμένου να τονίσουν ότι η ενασχόληση με το Μέσο αποτελεί απλά ένα «χόμπι» και όχι το μοναδικό:

«[.]Δεν είναι κακό να είσαι gamer όσο δεν μπλέκεις την πραγματική ζωή με την εικονική ζωή» (ερωτώμενη 10).

«[.]Το να παίζεις games δεν αποκλείει άλλους ρόλους και ταυτότητες που μπορείς να έχεις όπως το να είσαι επιτυχής επαγγελματίας ή γονιός» (ερωτώμενη 22).

«Είμαι gamer από μικρή και παράλληλα έχω τη δουλειά μου, την οικογένειά μου, τους φίλους μου. Είναι απλά ένα ωραίο χόμπι, καλύτερο από το να βλέπεις ταινία γιατί περιέχει την αλληλεπίδραση...» (ερωτώμενη 64).

Ο τελευταίος σχολιασμός ανήκει σε μία από τις δύο «μητέρες-gamers» της ομάδας Ο1. Η ίδια αναφέρει σε σχόλιό της στο τέλος της έρευνας:

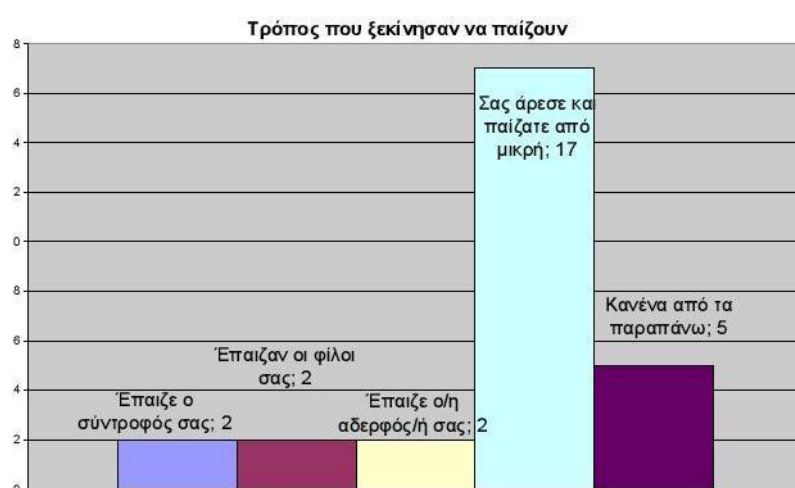
«Θα ήθελα να σημειώσω ότι ως γυναίκα υφίσταμαι bullying από άλλες γυναίκες όταν λέω ότι παίζω video games. Με κοιτούν λες και είμαι ηλίθια και χαζοχαμογελάνε συγκαταβατικά».

Η συγκεκριμένη ερωτώμενη, λόγω της ταυτότητας «μητέρα» που κατέχει, προκαλεί πολιτισμικές νόρμες διαθέτοντας χρόνο για τον εαυτό της και μάλιστα σε μία θεωρητικά αντιπαραγωγική δραστηριότητα (Enevold & Hagström 2009: 7). Αισθάνεται λοιπόν ότι πρέπει να υπερασπιστεί το gaming από την κριτική που δέχεται από τρίτους (Enevold & Hagström 2009: 10) αλλά και να νομιμοποιήσει την ενασχόλησή της με αυτό δηλώνοντας ότι δεν της στερεί χρόνο από τις υπόλοιπες πτυχές της ζωής της, χρόνος ο οποίος στην περίπτωση της είναι ακόμα πιο περιορισμένος.

Σε αυτή την ανάγκη για δήλωση περί διαχωρισμού μεταξύ πραγματικού και εικονικού κόσμου, μπορεί να οφείλεται και η γενικότερη άρνηση ταύτισης των ερωτώμενων με τα avatars (Royse et al. 2007: 567):

«Σε καμία περίπτωση. Άλλο εγώ στον πραγματικό κόσμο, άλλο το avatar μου στον ψηφιακό» (ερωτώμενη 82).

Όσον αφορά στις γενικές ερωτήσεις και συγκεκριμένα την ερώτηση για τους



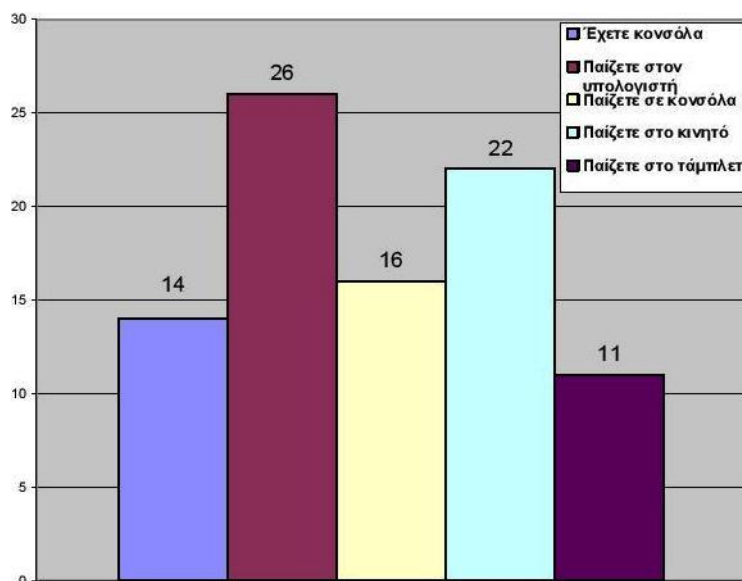
Εικόνα 2.3: Διάγραμμα με κατανομή απαντήσεων στην ερώτηση: «Ξεκινήσατε να παίζετε επειδή:».

λόγους που ξεκίνησαν να παίζουν video games (Εικόνα 2.3), μόνο δύο από τις 28 ερωτώμενες δηλώνουν ότι ο σύντροφός τους στάθηκε αφορμή να ξεκινήσουν την ενασχόλησή τους με το Μέσο και άλλες δύο αναφέρουν τους

φίλους τους. Αντίθετα οι 17 από τις 28 ερωτώμενες δηλώνουν ότι τους άρεσαν τα video games και έπαιζαν από μικρές. Το παραπάνω, σε συνάρτηση με το γεγονός ότι

η δήλωση «3» («Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games οπότε δεν νιώθω τύψεις ότι χαλαρίζω το χρόνο μου σε κάτι παιδικό») έχει τοποθετηθεί στη θέση «-1» στην κατανομή Q, έρχονται σε αντίθεση με την πρόταση ότι οι γυναίκες οι οποίες «*παραβιάζουν τις έμφυλες νόρμες*» όταν παίζουν video games (Jenson & de Castell 2011: 175) το πραγματοποιούν πιο συχνά με την παρουσία συντρόφου ή άλλου ανδρός προκειμένου να νομιμοποιήσουν τη δραστηριότητα και να μη διακινδυνεύσουν τη θηλυκή τους ταυτότητα (Ibid.).

Επιπλέον, όπως φαίνεται στην Εικόνα 2.4, οι μισές από τις ερωτώμενες δεν διαθέτουν κονσόλα ούτε παίζουν video games σε αυτή. Εν τούτοις αυτό δεν στάθηκε εμπόδιο στην ταύτισή τους ως gamers καθώς, όπως έχει ήδη επισημανθεί,



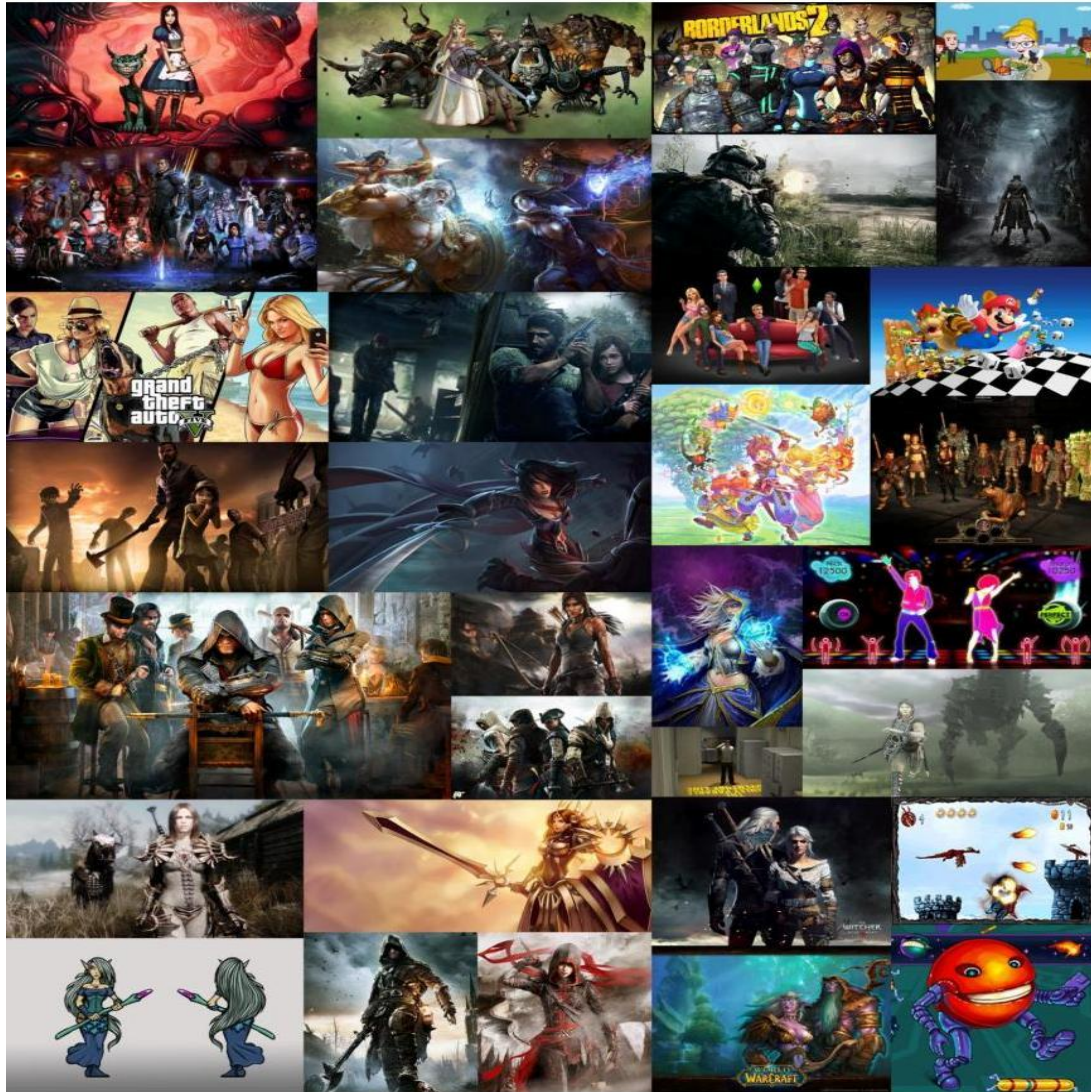
Εικόνα 2.4 : Διάγραμμα με κατανομή απαντήσεων στις ερωτήσεις για το εάν διαθέτουν κονσόλα και σε ποια συσκευή παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

υπάρχουν εναλλακτικές μορφές επένδυσης στο Μέσο που δύνανται να νομιμοποιήσουν και να καταστήσουν αναγνωρίσιμη αυτή την ταυτότητα.

Συνολικά, τα μέλη της ομάδας Ο1 είναι αρνητικά ως προς τη σεξουαλικοποίηση των γυναικείων χαρακτήρων στα video games και αναγνωρίζουν και

καταδικάζουν το σεξισμό στο πεδίο γενικότερα. Η στάση τους απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις φαίνεται να διαμορφώνεται από την επιθυμία τους για αντίσταση στις παραδοσιακές αντιλήψεις περί φύλου και θηλυκότητας (Delamere & Shaw 2008: 295) και από τη διάθεση για πειραματισμό στην κατασκευή ταυτοτήτων. Οι παίκτριες αυτές αντιστέκονται στις στατικές έμφυλες ταυτότητες τις οποίες και ανακατασκευάζουν μέσα από την αντίδραση στην υπερ-σεξουαλικοποίηση των γυναικείων χαρακτήρων, την επιθυμία για δυνατούς και όχι σεξουαλικοποιημένους ή αδύναμους χαρακτήρες και μέσα από την αδιαφορία για το φύλο του avatar. Ταυτόχρονα επισημαίνουν, επικαλούμενες φεμινιστικές πρακτικές, την ανάγκη για ενοποιημένες και συλλογικές ενέργειες για την αντιμετώπιση του σεξισμού στο πεδίο. Επιπλέον ταυτίζονται ως «gamers» και υπερασπίζονται την εν λόγω ταυτότητα, το Μέσο, αλλά και τις πρακτικές τους, έχοντας γνώση των αρνητικών συμπαροδηλώσεων που συνοδεύουν τη δραστηριότητα. Εν τέλει η στάση τους

απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις δεν προκύπτει από την επιθυμία και ανάγκη για ταύτιση με τα avatars, αφού ως επί το πλείστον δεν τα βλέπουν ως αναπαράσταση του εαυτού τους, αλλά από το πολιτισμικό κεφάλαιο που διαμορφώνει τις ταυτότητές τους (Wirman 2014: 71) και τις πεποιθήσεις τους. Τα video games αποτελούν για εκείνες μέσο ταξιδιού και ανακάλυψης νέων κόσμων και «ετεροτοπίες» στις οποίες μπορούν να αναστρέψουν τις έμφυλες κοινωνικές ανισότητες (Foucault στη Delamere & Shaw 2008: 294).



Εικόνα 2.5: Εικόνες με τα αγαπημένα video games της ομάδας O1

Ομάδα O2: οι «I am a gamer» video gamers

Ο δεύτερος παράγοντας εξηγεί το 13% της διακύμανσης, με τη δεύτερη ομάδα να αποτελείται από 24 άτομα. Η ομάδα O2 έχει τοποθετήσει υψηλότερα (Εικόνα 3.1) τη δήλωση για το ότι δεν τους απασχολεί το φύλο του avatar με το οποίο παίζουν

Factor Scores -- For Factor 2 και Distinguishing Statements for Factor 2
Both the Factor Q-Sort Value (Q-SV) and the Z-Score (Z-SCR) are Shown.
(Asterisk (*) Indicates Significance at $P < .05$.
2 Asterisks (**) Indicate Significance at $P < .01$.)

No.	Statement	No.	Q-SV	Z-SCORES
37	Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με τον οποίο παίζω και το εάν υπάρχουν γυναίκες ή όχι στο παιχνίδι. Αρκεί το παιχνίδι να είναι καλό.	37	+5	2.089
22	Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι gamer, αγκατώ τα video games, τις ιστορίες τους, τη δυνατότητα να σε ταξιδεύουν σε άλλους κόσμους.	22	+5	2.066**
28	Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε βροντοφωνάζει ότι παίζει video games, ούτε προσπαθεί να αποδείξει την αξία της.	28	+4	1.661**
38	Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρων ο χαρακτήρας (avatar) είτε άνδρας είτε γυναίκα, να έχει βάθος και να μοιάζει με πραγματικό άνθρωπο.	38	+4	1.458
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την προσοχή αλλά γιατί είμαι περήφανη για αυτό και δεν πρόκειται να σταματήσω να παίζω επειδή είμαι γυναίκα και κάποιοι πιστεύουν πως πρέπει να είμαι «στην κουζίνα μου».	29	+4	1.211*
3	Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games οπότε δεν νιώθω تنها. Ως χαρακτήρα το χρώμα μου με κάνει παρικό.	3	+3	1.134**
4	Τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να παίξουμε διάφορους ρόλους, είτε ανδρικούς είτε γυναικείους, να δοκιμάσουμε νέες ταυτότητες και να γίνουμε ό,τι εμείς θέλουμε.	4	+3	1.122
49	Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους γυναικείους χαρακτήρες (avatars) στα video games – απεναντίας εκτιμώ το ωραίο σώμα και ως είμαι γυναίκα.	49	+3	0.979
11	Είναι πολύ αστέιο να μιλάμε για σεξισμό στα video games – είναι παιχνίδι όχι η πραγματική ζωή στην οποία υπάρχουν τα αληθινά προβλήματα.	11	+3	0.956
23	Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video games» από το «είμαι gamer». Παίζω ψηφιακά παιχνίδια για να περάσω καλά και να απολαύστη. Δεν είναι η ζωή μου.	23	+2	0.861
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει να παίζουν video games για τον εαυτό τους. Οι περισσότερες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια για να ρίξουν άνδρες και να τραβήξουν την προσοχή.	21	+2	0.838
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι αυτές video games.	6	+2	0.800*
47	Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι δυνατοί, με αυτοπεποίθηση και ικανότητες χωρίς να είναι υπερ-σεξουαλικοποιημένοι.	47	+2	0.777**
16	Πάντα αποκλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζω παιχνίδια διαδικτυακά (π.χ. μέσα από το ψευδώνυμο που χρησιμοποιώ).	16	+2	0.567
26	Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσεις, ασχολείται, διαβάζει για τα video games, μιλάει σε διαδικτυακά forums για αυτά και γενικότερα αφιερώνει πολλές ώρες.	26	+1	0.562
1	Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κορίτσια». Τα πιο συναρπαστικά παιχνίδια που έχουν δράση και περιπέτεια απευθύνονται/προσφέρονται στους άνδρες, ενώ στις γυναικείες τα χαρακτηρισμένα «ροζ» παιχνίδια.	1	+1	0.481
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα για ανισότητα των δύο φύλων, απλά μισούν τους άνδρες και θέλουν να χαλάνε τη διασκέδαση μετ'αφ'εροντας τα προσωπικά τους προβλήματα.	13	+1	0.360**
8	Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβουν στις απαιτήσεις κάθε μειονοτικής ομάδας. Εάν λοιπόν κάποιες γυναίκες εντοχούν από το περιεχόμενο απλά να μην παίζουν ή να προσερχοσούν.	8	+1	0.355
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά προτιμώ να βλέπω στα video games κουκλάρες όπως η Lara Croft παρά κανονικές ή άσχημες.	43	+1	0.346**
39	Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράσταση του εαυτού μου.	39	+1	0.341
34	Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι που δεν παίζουν video games συχνά, προτιμούν χαλαρά και εύκολα παιχνίδια που απαιτούν λίγο χρόνο (π.χ. στο facebook) συνήθως στο κινητό ή στο tablet.	34	+1	0.264
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games – αυτά ανήκουν στο παρελθόν. Η ισότητα μεταξύ των δύο φύλων είναι πλέον δεδομένη και εγώ δεν ζούμε σε χώρες του «Τρίτου κόσμου».	14	0	0.254*
35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «ακλεροπυρηνικών» και «χαλαρών» παικτών. Όλοι παίκτες είναι, και αυτό απλά είναι «κόπτεν» ταμπέλες.	35	0	0.220
12	Κουράστηκα να είμαι η γυναίκα που παίζει video games και να μου λένε ότι είμαι πολύ καλή παίττρια «για κορίτσια». Είμαι άνθρωπος!	12	0	0.215

Εικόνα 3.1 : Πίνακας με κατανομή δηλώσεων για την ομάδα O2. Το ένα αστεράκι (*) δίνει σε z – score υποδηλώνει στατιστική σημαντικότητα για $p < .05$. Τα 2 αστεράκια (**) υποδηλώνουν σημαντικότητα για $p < .01$.

(37, +5) και τη δήλωση για την υπεράσπιση και αποδοχή της ταυτότητας του «gamer» (22, +5). Οι ερωτώμενες επισημαίνουν ότι η πραγματική γυναίκα gamer δεν «βροντοφωνάζει» ότι είναι gamer (28, +4) και ότι οι ίδιες επιθυμούν να δηλώνουν ότι είναι gamers, όχι για επίδειξη, αλλά γιατί είναι περήφανες για αυτό (29, +4) και προσθέτουν ότι σε ένα video game σημασία έχει να είναι ενδιαφέρων ο χαρακτήρας με τον οποίο παίζουν ανεξαρτήτως φύλου (38, +4). Οι ερωτώμενες δηλώνουν ότι

παίζουν με το σύντροφο ή τους φίλους τους video games (3, +3) και πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι συναρπαστικά γιατί συνιστούν ένα τρόπο κατασκευής ποικίλων ρόλων και ταυτοτήτων (4, +3). Η ομάδα αυτή δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους γυναικείους χαρακτήρες στα video games (49, +3) και θεωρεί ότι είναι πολύ αστειό να μιλάμε για σεξισμό στα video games αφού είναι παιχνίδια και όχι η πραγματική ζωή (11, +3).

27	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξάρτητα από το φύλο του, από το πόση ώρα, το είδος των παιχνιδιών και το εάν παίζει στην κονσόλα, στην υπολογιστή ή στο κινητό, για μένα είναι gamer.	27	0	0.197
45	Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) στα video games είναι να είναι σέξυ και δυναμικοί ταυτόχρονα.	45	0	0.037
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avatars).	41	0	-0.127
42	Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναικές-πρωταγωνίστριες στα video games σε καλύτερα, υγιή και ρεαλιστικά γυναικεία πρότυπα γιατί με ενοχλεί ο υπερβολικά σεξουαλικοποιημένος τρόπος απεικόνισής τους.	42	0	-0.194
40	Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με οποίο θα παίζω, θα επιλέξω γυναίκα ώστε να μπορώ να ταυτίζομαι με αυτή και να εμβυθίζομαι στο παιχνίδι.	40	-1	-0.225*
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casual» (χαλαρά) video games τα θεωρώ βαρετά.	33	-1	-0.283
48	Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους άνδρες στα video games ώστε να υπάρχουν και άνδρες και γυναίκες σέξυ σε αυτά.	48	-1	-0.339
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες κοπέλες που πρέπει να σωθούν, αφού οι άνδρες έχουν έμφυτη την κυριαρχία και την επιθυμία να προστατεύουν τις γυναίκες.	46	-1	-0.426
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω οποσδήποτε-κάτι σαν να εκπροσωπώ όλες τις γυναίκες ή επειδή οι άνδρες πιστεύουν ότι έχω χάσει επειδή είμαι καρίτσι.	15	-1	-0.530
17	Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναίκες παίζουμε video games δεν πρόκειται να αλλάξει η εχθρική ατμόσφαιρα στο χώρο του gaming και γενικότερα η όλη κατάσταση απέναντι στις γυναίκες.	17	-1	-0.552*
19	Οι γυναίκες μισούν από μικρές ότι πρέπει να είναι ήμερες, φιλήσυχες και να μην τους αρέσει η βία για αυτό και όταν μεγαλώσουν δείχνουν προτίμηση σε πιο «casual» (χαλαρά) video games ή σε είδη χωρίς βία.	19	-1	-0.601**
30	Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώρα όλοι παίζουν και έχει γίνει μία δημοφιλής δραστηριότητα με τα casual (χαλαρά) παιχνίδια να έχουν αρχίσει να κατακλύζουν την αγορά του gaming.	30	-2	-0.614
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρέα.	2	-2	-0.616
10	Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους άνδρες αφού είμαστε βιολογικά διαφορετικοί.	10	-2	-0.703**
44	Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που αντιμετωπίζουν οι άνδρες τις γυναίκες.	44	-2	-0.823
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδερφός ή ο σύντροφός τους ή κάνουν παρέα «μόνο με άνδρες» ποτέ όμως οι ίδιες δεν θα ασχοληθούν να παίζουν κάτι καινούριο.	20	-2	-1.030
18	Έχουν δικίο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισμό στα video games και για τον μισogynισμό που επικρατεί στο χώρο του gaming.	18	-3	-1.188**
31	Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν video games είναι επειδή αυτά απευθύνονται σε ανδρικό κοινό. Γι' αυτό πρέπει να αλλάξει αυτή η «μόνο για άνδρες» νοοτροπία.	31	-3	-1.228**
32	Παίζω περισσότερα ή αποκλειστικά «casual» (χαλαρά) παιχνίδια.	32	-3	-1.242**
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησιμοποιώ ψευδώνυμο που να μαρτυρά ότι είμαι γυναίκα γιατί όταν ανακαλύπτουν ότι είμαι γυναίκα αρχίζουν οι άνδρες παίκτες να σον την πέφτουν.	9	-3	-1.281
24	Δεν θεωρούμαι gamer και δεν θεωρώ κιόλας τον εαυτό μου gamer.	24	-4	-1.357**
36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games. Σεφτιλίζονται και υπάρχουν μόνο για να ικανοποιούν τον ανδρικό πληθυσμό.	36	-4	-1.409**
7	Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια με άνδρες στο μυαλό και ενθαρρύνει εσκεμμένα την όλη ιδέα ότι τα video games είναι για τους άνδρες και από εκεί προκύπτει και το σεξιστικό περιεχόμενο.	7	-4	-1.431**
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» που λέμε, που δεν έχει ζωή και είναι μοναχικός και κάθεται ώρες ατελείωτες και παίζει video games.	25	-5	-1.793**
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να προσποιούμαι ότι δεν τα καταφέρνω για να ανταποκρίνομαι στο «γυναικείο μου ρόλο».	5	-5	-2.162

Εικόνα 3.2 : Συνέχεια του Πίνακα 3.1

Από την άλλη μεριά, η ομάδα Ο2 έχει τοποθετήσει στις υψηλότερες θέσεις διαφωνίας (Εικόνα 3.2) τη δήλωση ότι όταν παίζουν με αγόρια νιώθουν ότι πρέπει να προσποιούνται ότι δεν τα καταφέρνουν (5, -5) και τη δήλωση ότι ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» που δεν έχει προσωπική ζωή (25, -5). Οι ερωτώμενες θεωρούν τους εαυτούς τους gamers (24, -4) και δεν πιστεύουν ότι η βιομηχανία του gaming

κατασκευάζει παιχνίδια με άνδρες κατά νου (7, -4) ενώ δηλώνουν ευχαριστημένες για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games (36, -4). Τέλος η ομάδα Ο2 δηλώνει ότι δεν αποφευγεί να χρησιμοποιεί γυναικείο ψευδώνυμο διαδικτυακά για να μην της «την πέφτουν» (9, -3), ότι δεν παίζει περισσότερο τα «casual» παιχνίδια (32, -3), ότι δεν συμφωνεί πως το σεξιστικό περιεχόμενο στα video games αποτρέπει τις γυναίκες από το να παίξουν (31, -3) και ότι δεν έχουν δίκιο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για το σεξισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια (18, -3).

Σε αυτή την ομάδα η βασική παράμετρος που διαπνέει τη συνολική στάση των ερωτώμενων είναι η ταύτισή τους ως gamers. Η εν λόγω ταυτότητα φαίνεται να είναι εκείνη η οποία επηρεάζει τον τρόπο επιτέλεσης των έμφυλων ταυτοτήτων εκ μέρους των ερωτώμενων (Hayes 2007: 26) και καθορίζει τις πεποιθήσεις και απαντήσεις τους.

Οι ερωτώμενες της ομάδας Ο2 υπερασπίζονται σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι η ομάδα Ο1 την ταυτότητα του gamer και επιδιώκουν να καταστήσουν την ταυτότητα αυτή αναγνωρίσιμη. Κατά την Butler (Shaw 2013), η επιτέλεση μίας ταυτότητας είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένη με τους τρόπους μέσω των οποίων αυτή θα καταστεί κατανοητή και εύληπτη από τους άλλους ώστε εν τέλει να είναι αναγνωρίσιμη. Στην προκειμένη περίπτωση οι κώδικες αυτοί αναγνώρισης περιλαμβάνουν τον τρόπο με τον οποίο οι ερωτώμενες αναφέρονται στη σχέση τους με το Μέσο, το ανάλογο λεξιλόγιο αλλά και τη στάση τους απέναντι στο gaming καθώς, έχοντας επενδύσει οικονομικά, υλικά και σε χρόνο στα video games, έχουν αποκτήσει τις εμπειρίες και τη γνώση και συνεπώς το αντίστοιχο πολιτισμικό κεφάλαιο της υποκοουλτούρας του gaming (Wirman 2014: 76) το οποίο τους δίνει αναγνώριση, αυτοεκτίμηση, κοινωνικό status (Lehdonvirta et al. 2014: 245) και την άνεση να μιλούν για το Μέσο:

«Τα video games είναι κομμάτι της ζωής μου έτσι φυσικά και θεωρώ τον εαυτό μου gamer» (ερωτώμενη 60).

«Τι 10 ώρες το μήνα...3 ώρες τη μέρα» (σχόλιο ερωτώμενης 49 για ερώτηση σχετικά με ώρες ενασχόλησης με το Μέσο το μήνα).

«Όταν το παιχνίδι είναι rpg και υπάρχει character builder και unique name... ναι συμβαίνει στην πλειοψηφία των περιπτώσεων. Έδω 5+ γιατί κατά κύριο λόγο παίζω rpgs» (ερωτώμενη 19 για επιλογή θηλυκού avatar).

«*επειδή δεν μπορώ να περιοριστώ σε ένα game παραθέτω μερικά ακόμα: *League of Legends, Dishonored, Fast and Furious, Assassin's Creed* (σχεδόν όλη η σειρά)» (ερωτώμενη 12 για «αγαπημένο video game»).

«[...]Εγώ από μικρή έπαιζα διάφορα παιχνίδια στο play 1, προπολεμικοί καιροί ή στο gameboy, μου άρεσε από μικρή και τώρα που έχει εξελιχθεί η τεχνολογία μου δίνονται παραπάνω δυνατότητες!» (ερωτώμενη 50).

«Παίζω χρόνια video games, οπότε είναι ένα κομμάτι του εαυτού μου και δεν ντρέπομαι γι' αυτό. Επίσης μαγειρεύω υπέροχα και καθημερινά, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι η θέση μου είναι εκεί ούτε ότι δεν πρέπει να παίζω. Τα συνδυάζω όλα!» (ερωτώμενη 49 για δήλωση 29).

Η κατοχή γνώσεων αποτελεί βασική παράμετρο για την κατοχή της ταυτότητας του gamer ενώ η έλλειψη γνώσεων για το πεδίο (Shaw 2013) οδηγεί και στη μη δυνατότητα διεκδίκησης της ταυτότητας από μία παίκτρια παρόλο που δηλώνει την πολύωρη ενασχόλησή της με το Μέσο στη σχετική γενική ερώτηση:

«Δεν ξέρω τα πάντα γύρω από τα παιχνίδια, απλά παίζω παιχνίδια κάποιες ώρες. Οπότε για εμένα δεν θεωρούμαι gamer» (ερωτώμενη 47).

«Θεωρώ τον "αληθινό" gamer εκείνον που είναι ψαγμένος και έχει κριτική άποψη για τα παιχνίδια που παίζει» (ερωτώμενη 56).

«Όπως και με κάθε χόμπι, έτσι και με τα video games όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνει κανείς στο να μαθαίνει γι' αυτό, τόσο πιο σφαιρική άποψη και εμπειρία μπορεί να αποκτήσει. Μπορεί φυσικά κανείς να εκτιμά ένα παιχνίδι χωρίς να ασχολείται αποκλειστικά και διαρκώς με τον χώρο, αλλά από ένα σημείο και μετά πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη τα γενικότερα αισθητικά, εμπειρικά και άλλα ειδικά κριτήρια που κάποιος έχει. Ένα αντίστοιχο παράδειγμα είναι ο σινεφίλ -κάποιος που έχει παρακολουθήσει κλασσικά έργα τα οποία διαμόρφωσαν το είδος, μπορεί να μιλήσει γι' αυτό σε εντελώς διαφορετική βάση από κάποιον που βλέπει μόνο ιδιαίτερα δημοφιλείς ταινίες» (ερωτώμενη 45).

Ταυτόχρονα όμως, τα μέλη της ομάδας O2 έχουν καταφέρει να μετατρέψουν το πολιτισμικό κεφάλαιο σε κοινωνικό και να αποκτήσουν τον αντίστοιχο κύκλο που ενισχύει αυτή την ταυτότητα και αντιμετωπίζουν την ενασχόληση με το gaming ως μέσο κοινωνικοποίησης (Shaw 2013), υποστηρίζοντας ότι παίζουν με φίλους τους.

«Είμαι gamer, περνάω τον περισσότερο χρόνο μου στα games είτε βλέποντας είτε παίζοντας, δεν βρίσκω κάτι κακό σε αυτό και στο κάτω κάτω ποιος είναι αυτός που θα κρίνει?» (ερωτώμενη 50).

«Ούτε καν. Πάντα παίζω όσο καλύτερα μπορώ για να τους αποδείξω ότι είμαι το ίδιο καλή με τους συμπαίκτες μου» (ερωτώμενη 49 για δήλωση 5).

«Καταρχάς, δεν το θεωρώ κάτι παιδικό. Απλώς, το να παίζω με τον σύντροφό μου ή με τους φίλους αποτελεί για μένα διαδικασία κοινωνικοποίησης καθώς το gaming είναι και μέρος της δουλειάς μου» (ερωτώμενη 12).

Η ερωτώμενη 12 επιτυγχάνει την ενίσχυση της θετικής διάστασης της ταυτότητας του gamer έχοντας συνδέσει την ταυτότητα αυτή με άλλες (Hayes 2007: 29) όπως είναι η επαγγελματική. Με αυτό τον τρόπο τεκμηριώνουν τη φυσιολογική τους σχέση με τα video games και τη θετική διάσταση του Μέσου αποκλείοντας τη μοναχική ταυτότητα του «σπασίκλα» gamer που απομονώνεται (Thornham 2008: 134).

«Γιατί έτσι είναι. Είμαι χορεύτρια, είμαι σκιέρ, είμαι χορτοφάγος, είμαι γυναίκα, είμαι gay, είμαι μετανάστης, είμαι gamer. Όλα είναι μέσα στο παιχνίδι. Δεν βρίσκω πώς μπορούμε να ηθικολογούμε αποκαλώντας κάτι καλό ή κακό, όταν αυτό έχει να κάνει με την διασκέδαση, τον ελεύθερο χρόνο και το γεγονός ότι δεν βλάπτεις ούτε τον εαυτό σου ούτε κάποιον άλλον» (ερωτώμενη 19).

Όσο λοιπόν περισσότερο ισχυρίζονται οι ερωτώμενες ότι κατέχουν αυτή την ταυτότητα, τόσο περισσότερο προκύπτει η ανάγκη υποστηρίξης του Μέσου και αποβολής των αρνητικών συμπααραδηλώσεων που το συνοδεύουν, εξ' ου και η δήλωση για το ότι ο τυπικός gamer είναι ο μοναχικός «σπασίκλας» βρίσκεται στην υψηλότερη θέση διαφωνίας (-5).

«Αυτά τα λένε οι κάγκουρες :p Αυτό το κλισέ του gamer έχει σταματήσει θεωρώ. Όχι ότι δεν υπάρχουν ΚΑΙ τέτοιοι, αλλά δεν είναι σε καμία περίπτωση ο κανόνας» (ερωτώμενη 83).

«[...]Ο χαρακτηρισμός gamer δεν θα πρέπει να μας ακούγεται σαν κάτι αρνητικό. Η ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να θεωρηθεί ισάξια κάθε άλλης παράλληλης δραστηριότητας όπως για παράδειγμα ένα άθλημα. Επιπλέον τα παιχνίδια έχουν

εξελιχθεί τόσο πολύ που μέσα από αυτά μπορεί κάποιος όχι απλά να διασκεδάσει, αλλά και να εκπαιδευτεί, να μάθει, να προβληματιστεί ακόμα και να θεραπευτεί» (ερωτώμενη 86).

Προκειμένου να γίνουν αναγνωρίσιμες ως gamers και ότι ανήκουν στον πυρήνα αυτών, οι ερωτώμενες θεωρούν ότι οφείλουν να διαχωριστούν από τους «χαλαρούς» παίκτες καθώς τα «casual» ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν μετράνε ως «νόμιμες εμπειρίες παιχνίματος» (Vanderhoef 2013).

«To candy crush, to farmville, to dod και δεν ξέρω και εγώ τι άλλοι τίτλοι δεν εμπίπτουν στο πεδίο ενασχόλησής μου» (ερωτώμενη 12 για δήλωση 32).

«Είμαι gamer. Παίζω rpgs, fps, arcades, action adventures... δεν ασχολούμαι με το candy crush... και ναι, είμαι από εκείνες/ους που θεωρούν ότι αν κάποιος παίζει παιχνίδια στο Facebook δεν είναι gamer... γιατί δεν γνωρίζει την κουλτούρα που συνοδεύει το gaming» (ερωτώμενη 19).

«Δεν θεωρώ gamers εκείνους που παίζουν παιχνίδια στα οποία επαναλαμβάνεις συνέχεια το ίδιο πράγμα χωρίς να υπάρχει ιδιαίτερη σημασία (όπως: η πλειοψηφία των παιχνιδιών στα κινητά και στους browsers) και το κάνουν απλά για να περάσει η ώρα τους» (ερωτώμενη 27).

«Gamer είναι όποιος ασχολείται ενεργά με τα videogames. Ο παίκτης που ασχολείται καθημερινά με videogames» (ερωτώμενη 92)

Στο ίδιο πλαίσιο οι ερωτώμενες υποστηρίζουν τη βιομηχανία παραγωγής video games και άρα την από κοινού κατοχή αξιών και προσδοκιών, με συνέπεια να καταλήγουν στο ότι οι «χαλαροί» παίκτες και εν προκειμένω οι γυναίκες οι οποίες παίζουν «casual» ηλεκτρονικά παιχνίδια, βρίσκονται έξω από αυτή την κουλτούρα (Vanderhoef 2013) οπότε και δεν υπάρχει λόγος να τροποποιηθεί κάτι για να εισαχθούν σε αυτή:

«Θεωρώ πως οι δημιουργοί των παιχνιδιών δεν θα πρέπει να εστιάζουν να ικανοποιήσουν όλους τους gamers αλλά εκείνους που αρέσκονται στο είδος παιχνιδιού που φτιάχνουν, άσχετα με το φύλο και την ηλικία» (ερωτώμενη 56).

Ωστόσο δεν παρατηρείται η τάση να ανησυχούν ότι τα «casual» video games απειλούν να κυριεύσουν την αγορά (Vanderhoef 2013) καθώς η δήλωση «30» με την αναπόληση των «παλιών καλών εποχών», όπου τα video games ήταν για λίγους, βρίσκεται σε αρνητική θέση (-2).

Ταυτόχρονα οι ερωτώμενες αρθρώνουν την νόμιμη ταυτότητα του gamer που κατέχουν, αντιπαραβάλλοντας τα κίνητρα για τα οποία παίζουν με τα κίνητρα εκείνων των γυναικών οι οποίες παίζουν video games για να φλερτάρουν ή για να γίνουν θελκτικές στον ανδρικό πληθυσμό (Taylor et al. 2009: 245). Μέσα από την αναφορά περιστατικών και γεγονότων με γυναίκες οι οποίες επιστρατεύουν τα video games για να προσεγγίσουν άνδρες, φανερώνονται οι πολύπλοκες και σαθρές συνθήκες για ισότιμη συμμετοχή των γυναικών σε αυτή την κουλτούρα (Ibid.). Ταυτόχρονα, διαχωρίζοντας τη θέση τους από τις υπόλοιπες γυναίκες, οι εν λόγω ερωτώμενες κερδίζουν status και ενισχύουν τη μοναδικότητά τους όντας λίγες πραγματικές γυναίκες παίκτριες σε ένα χώρο που νοείται ως ανδρικός (Bertozzi 2008: 482).

«[...]Επιπλέον, πολλές γυναίκες εντός game "κοκορεύονται" ότι είναι γυναίκες για να τραβήξουν την προσοχή και όταν φτάνει η στιγμή να "αποδείξουν την παικτική τους αξία" και δεν τα καταφέρνουν, κάθε πικρόχολο σχόλιο που ακούνε το μεταφράζουν ως σεξιστικό» (ερωτώμενη 12).

«Θεωρώ ότι πλέον ο όρος "gamer" έχει γίνει διαδεδομένος ως χαρακτηριστικό που οι άντρες ψάχνουν στις γυναίκες, και έχει συμβάλει στην αύξηση των γυναικών στα παιχνίδια οι οποίες το κάνουν με σκοπό να εντυπωσιάσουν» (ερωτώμενη 83).

«Μ' αρέσουν τα video games, αλλά έχω παρατηρήσει πολλές κοπέλες παίζουν μόνο για να εντυπωσιάσουν τους άντρες και πολλές φορές καταλήγουν να boost-άρονται (παίζουν αυτοί για λογαριασμό τους) και ανεβαίνουν κατηγορία ενώ δεν το αξίζουν» (ερωτώμενη 49).

Στο τελευταίο σχόλιο όπου αναφέρεται η δυσaréσκεια με το γεγονός ότι κάποιες γυναίκες «ανεβαίνουν κατηγορία» χρησιμοποιώντας άνδρες παίκτες που τους έχουν «ρίξει», φαίνεται η δυσaréσκεια των έμπειρων παικτριών «καθώς υπονομεύεται η ιδέα ότι οι γυναίκες μπορούν και πρέπει να κερδίζουν με την αξία τους μία θέση όπως οι άνδρες» (Bertozzi 2008: 483).

Η μεγάλη εξοικείωση των ερωτώμενων με το Μέσο φαίνεται να συσχετίζεται άμεσα με τη στάση τους απέναντι στις έμφυλες αναπαραστάσεις καθώς, όπως διαπίστωσαν οι Royse et al. (2007: 572), οι «σκληροπυρηνικές» γυναίκες gamers οι

οποίες έχουν ενσωματώσει τις τεχνολογίες του gaming στην καθημερινότητά τους, κατασκευάζουν έναν πιο ρευστό και ανδρόγυνο έμφυλο χαρακτήρα που ενσωματώνει θηλυκά και αρσενικά χαρακτηριστικά. Ομοίως τα μέλη της ομάδας O2 διατηρούν θετική ή αδιάφορη στάση απέναντι στις υπερ-σεξουαλικοποιημένες γυναικείες αναπαραστάσεις και ταυτόχρονα δηλώνουν την επιθυμία τους για δυναμικούς και ισχυρούς χαρακτήρες. Με αυτό τον τρόπο προκαλούν τις έμφυλες νόρμες επιτελώντας την αρσενικότητα μέσα από την επιλογή δυνατών χαρακτήρων αλλά ενσωματώνοντας τη θηλυκότητα στην εμφάνιση των avatars που επιλέγουν (564).

Ταυτόχρονα, δεδομένων των πολιτισμικών νόρμων που συνδέουν τη θηλυκότητα με την παθητικότητα, οι γυναίκες οι οποίες «τολμούν» να είναι ανταγωνιστικές και μάλιστα σε «ανδρικούς χώρους», όπως είναι εν προκειμένω ο χώρος του gaming, αισθάνονται πολλές φορές ασυνείδητα την ανάγκη να τονίσουν τη θηλυκότητά τους (Bertozzi 2008: 479). Η ανάγκη αυτή δύναται εν μέρει να εξηγήσει την επιθυμία των ερωτώμενων να υπάρχουν οι υπερ-σεξουαλικοποιημένοι γυναικείοι χαρακτήρες ώστε να μην απειλείται η θηλυκότητά τους (Ibid.).

Ακριβώς όμως λόγω αυτής της συχνότητας με την οποία παίζουν και της εξοικείωσης που έχουν αποκτήσει με τη δραστηριότητα, οι ερωτώμενες αντλούν ποικίλες εμπειρίες και απολαύσεις από τα διάφορα είδη των video games (Royse et al. 2007: 563) και συνεπώς δεν τους ενδιαφέρει το φύλο του χαρακτήρα, το οποίο και εν τέλει θα επιλέξουν αναλόγως το είδος του παιχνιδιού:

«Δεν με απασχολεί καθόλου καθώς σε όλα τα παιχνίδια που παίζω επιλέγω τους χαρακτήρες με βάση τα abilities τους» (ερωτώμενη 12).

«Το σημαντικότερο στοιχείο σε ένα παιχνίδι είναι το gameplay και το story. Επομένως κάποιος που ενδιαφέρεται όντως να παίξει και όχι να αναπτύξει μέσα από το παιχνίδι μία δεύτερη προσωπικότητα δεν θα ασχοληθεί τόσο με το φύλο ή ακόμα και την μορφή του avatar, παρά μόνο εφόσον αυτό παίζει λειτουργικό ρόλο στο παιχνίδι» (ερωτώμενη 37).

«Κάθε παιχνίδι διέπεται -σαν ολοκληρωμένο έργο- από κάποια βασικά χαρακτηριστικά όπως τα γραφικά, η μουσική που το συνοδεύει, η πλοκή και το gameplay. Ο χαρακτήρας, τις περισσότερες φορές, είναι απλά ένα εργαλείο για τους σχεδιαστές/δημιουργούς να παρουσιάσουν το έργο αυτό και λειτουργεί συμπληρωματικά. Υπό αυτή την έννοια, δεν δίνω σημασία στο φύλο του» (ερωτώμενη 45).

«Μ' αρέσει στα role playing να είναι γυναικείος χαρακτήρας (για μεγαλύτερη ταύτιση) αλλά δεν έχω κανένα πρόβλημα και με αρσενικούς χαρακτήρες, δίνω πιο πολύ βάση στο gameplay» (ερωτώμενη 83)

«Δεν είμαι από αυτές που ενώ πχ θέλουν να πάρουν warrior δεν θα τον διαλέξουν γιατί δεν τον έχει σε γυναίκα. Παίζω το παιχνίδι για να περνάω εγώ καλά να χαλαρώνω από εκεί και πέρα όλα τα άλλα μου είναι αδιάφορα» (ερωτώμενη 50).

Μία εναλλακτική εκδοχή του λόγου που οι ερωτώμενες αυτής της ομάδας επιθυμούν ή αδιαφορούν για τους σεξουαλικοποιημένους χαρακτήρες και δεν αναγνωρίζουν καν την ύπαρξη σεξισμού στο πεδίο, μπορεί να απορρέει από την επιθυμία ταύτισής τους με τον πυρήνα της «hardcore» gaming κοινότητας, ο οποίος έχει συνδεθεί με την ηγεμονική αρρενωπότητα και συνεπώς με την υπερβολική βία και τη σεξουαλικοποίηση των γυναικών και τοποθετείται αντίθετα στους «χαλαρούς», μη «νόμιμους» παίκτες οι οποίοι δεν επιθυμούν αυτά τα στοιχεία (Vanderhoeft 2013). Με άλλα λόγια, η ταυτότητα του gamer ενδεχομένως να δημιουργεί την επιθυμία για νομιμοποιημένη συμπερίληψη στην «*ηγεμονία του παιχνιδιού*» (Fron et al. στη Richard 2013: 274) και κατά συνέπεια στην αυτόματη υιοθέτηση του λόγου που ευνοεί την αρρενωπότητα επί της θηλυκότητας και αποθαρρύνει τις γυναίκες από το να αρθρώνουν έμφυλα ζητήματα και τη θηλυκή τους ταυτότητα στην κοινότητα (Salter & Blodgett 2012: 401).

«[...]Υπάρχουν παιχνίδια με εξίσου "σέξυ" άνδρες χαρακτήρες, δεν έχω παρατηρήσει να γίνεται κάποιου είδους διάκριση» (ερωτώμενη 45)

«Δεν υπάρχει υπερβολικά σεξουαλικός τρόπος απεικόνισης γυναικών αποκλειστικά, ή αν υπάρχει, υπάρχει και στα δύο φύλα, ξεκολλήστε! Και άνδρας πρωταγωνιστής δεν είναι χοντρός κοντός και φαλακρός επί παραδείγματι, οπότε δε βρίσκω το λόγο "αδικημένης" διάκρισης του φύλου μας για ακόμα μια φορά!» (ερωτώμενη 69)

Στο σχόλιο της ερωτώμενης «ξεκολλήστε» υπονοείται αυτή η διχοτόμηση του «εμείς/εσείς», δηλαδή «εμείς» οι gamers και «εσείς» οι υπόλοιπες γυναίκες-φεμινίστριες (Braithwaite 2014: 712). Κατά συνέπεια, φαίνεται η επιθυμία ταύτισης με την ομάδα των gamers και διαχωρισμού από τις γυναίκες οι οποίες εκφράζουν φεμινιστικές πεποιθήσεις ή διαφωνούν με το περιεχόμενο.

Τέλος, στην ομάδα Ο2 παρατηρούνται εκφάνσεις του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης και η «*διπλή εμπλοκή*» (McRobbie 2004:256) φεμινιστικών και αντι-

φεμινιστικών πεποιθήσεων. Οι φεμινιστικές ιδέες δηλαδή «ενσωματώνονται, αναθεωρούνται και αποπολιτικοποιούνται ταυτόχρονα» (Stacey στη Gill 2007: 161). Ο μεταφεμινιστικός τρόπος αντίληψης φαίνεται αρχικά μέσα από τη θέση των ερωτώμενων ότι η ισότητα είναι κάτι το οποίο έχει επιτευχθεί οπότε δεν χρειάζεται ο φεμινισμός (McRobbie 2004: 257) ενώ ταυτόχρονα αρνούνται να καταδικάσουν το πορνογραφικό περιεχόμενο (259) στα video games.

«Ειδικά εν έτει 2016 δεν υφίσταται λόγος ύπαρξης τέτοιας διάκρισης των φύλων στα βιντεοπαιγνία. Ούτε χρειάζεται να αφοσιωνόμαστε στο φύλο του ήρωα ή της ηρωίδας. Καλύτερα να παραμείνουν τα κλασικά παιχνίδια ως έχουν παρά να τα θηλυκοποιήσουμε ξαφνικά. Τι να κάνουμε που ο Super Mario σώζει τη πριγκίπισσα από τον κακό δράκο Koopa. Τι σημαίνει αυτό ότι ήταν αδύναμη η πριγκίπισσα ώστε απήχθη. Με την ίδια - αστεία ομολογουμένως- λογική, αφού τα σοβαροποιούμε όλα κάνοντας την τρίχα τριχιά, ας εξετάσουμε και το φύλο των κακών που είναι ζώακια (όπως χελώνες) και περνάνε αντιφιλοζωικά μηνύματα» (ερωτώμενη 69).

Οι ερωτώμενες από τη μία αναγνωρίζουν ότι είναι σεξιστικό να αποδίδει κανείς ικανότητες ή χαρακτηριστικά στο κάθε φύλο, όπως την αδυναμία στις γυναίκες και τον δυναμισμό στους άνδρες, από την άλλη όμως παραβλέπουν τη σοβαρότητα και τις διαστάσεις που έχει λάβει ο σεξισμός στο χώρο και στις κοινότητες του gaming και στο περιεχόμενο των video games και χαρακτηρίζουν τυχόν περιστατικά ως «μεμονωμένα»:

«Διαφωνώ κάθετα στην παλιομοδίτικη σκέψη πως οι γυναίκες είναι αδύναμα και απροστάτευτα πλάσματα. Έχουμε τα ίδια δικαιώματα με τους άντρες και μπορούμε να γίνουμε εξίσου σκληρές και δυνατές υπό κάποιες συνθήκες (και δεν εννοώ μόνο την μυϊκή δύναμη)» (ερωτώμενη 60).

«Όπως υπάρχουν δουλειές για άντρες και δουλειές για τις γυναίκες? Αντρικές ικανότητες, όπως η ηγεσία και γυναικείες ικανότητες, όπως το μαγείρεμα??? Όχι, διαφωνώ κάθετα. Πρόκειται για κοινωνικό στερεότυπο και δεν αντιπροσωπεύει την πραγματικότητα ούτε επαληθεύεται από επιστημονικές έρευνες» (ερωτώμενη 19).

«[...]Δεν θεωρώ πως δεν υπάρχει σεξισμός απλά έχει παραγίνει το κακό. Επειδή κάποια έχει δεχθεί τέτοιου είδους συμπεριφορά δεν σημαίνει πως όλοι οι άντρες είναι έτσι» (ερωτώμενη 12).

«Η όποια ενδεχόμενη εχθρική ατμόσφαιρα, η οποία μπορεί να υπάρχει, θεωρώ ότι είναι μεμονωμένο στοιχείο κάποιων κοινοτήτων. Οι κοινότητες αυτές κατά την γνώμη μου αποτελούνται από άτομα, που ασχέτως ηλικίας ή φύλου, ταυτίζουν την προσωπική ζωή τους με το παιχνίδι, πάσχουν από έλλειψη αυτοσεβασμού και ο στόχος τους δεν είναι να παίξουν το παιχνίδι αλλά να δημιουργήσουν μέσα σε αυτό έναν κόσμο που αυτοί θα είναι αποδεκτοί και κυρίαρχοι. Κατά συνέπεια δεν πιστεύω ότι υπάρχει ανάγκη να γίνει η οποιαδήποτε 'φεμινιστική' επανάσταση...» (ερωτώμενη 86)

Επιπλέον εκφράζεται η ατομικιστική, νεοφιλελεύθερη τάση που διαπνέει το μεταφεμινιστικό τρόπο αντίληψης, η οποία θεωρεί ότι το μόνο πράγμα που εμποδίζει κάποιον από το να συμμετέχει κάπου ή να πραγματοποιήσει ο,τιδήποτε είναι ο ίδιος του ο εαυτός και μόνο (Perrin στο Harvey & Fisher 2015: 579) και ότι όλες οι ατομικές πρακτικές συνιστούν ελεύθερη επιλογή (Gill 2007: 153). Εν προκειμένω δηλαδή και σε αντίθεση με την ομάδα Ο1, δεν αποδίδεται ευθύνη για την αποτροπή των γυναικών από το να συμμετέχουν στο πεδίο ούτε στο σεξιστικό, στοχευμένο στους άνδρες περιεχόμενο των video games ούτε στο γενικότερο κοινωνικό πλαίσιο που αποθαρρύνει τις γυναίκες από τη συμμετοχή τους στην τεχνολογία, αλλά αντίθετα θεωρούνται αποκλειστικά υπεύθυνες οι ίδιες οι γυναίκες, οι οποίες διαθέτουν πλέον την πρόσβαση, τα μέσα και τις δυνατότητες αλλά όχι την επιθυμία:

«Τα video games, όπως και άλλα μέσα λογισμικού και ψυχαγωγίας απευθύνονται εν δυνάμει σε όλους. Δεν υπάρχει κάποιος τεχνικός ή άλλος περιορισμός, ειδικότερα στις μέρες μας, που να αποτρέπει τις γυναίκες από το να τα παίξουν και να τα απολαύσουν. Κατά τη δική μου γνώμη λοιπόν, το αν μια γυναίκα δεν παίζει video games έχει να κάνει περισσότερο με δικά της αισθητικά κριτήρια, ως προς το πώς προτιμά να περνάει τον ελεύθερό της χρόνο» (ερωτώμενη 45)

«Ο λόγος που δεν παίζουν πολλές γυναίκες είναι ότι πολύ απλά δεν αρέσκονται στην "βία" (αλλά δε το πολυπιστεύω αυτό, διότι τα θριλεράκια μας τα τιμάμε οι άτιμες!) ή δεν γουστάρουν να αφοσιώνονται σε κάτι σαν αυτά διότι για να φτάσεις σε καλό ανταγωνιστικό επίπεδο σε ορισμένα πρέπει να υποστείς πολλές ήττες και να σηκωθείς και να επιμείνεις!» (ερωτώμενη 69).

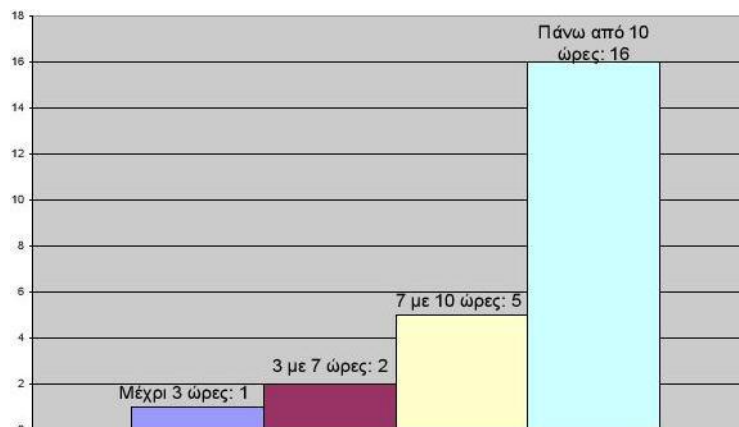
Στην παραπάνω δήλωση η ερωτώμενη επικαλείται έμφυλες νόρμες που αφορούν την αποστροφή των γυναικών απέναντι στη βία και την αδυναμία να αφοσιωθούν σε κάτι που απαιτεί ανταγωνισμό. Ταυτόχρονα όμως αναιρεί την πρώτη θέση δηλώνοντας ότι τελικά αυτή δεν ισχύει απόλυτα.



Εικόνα 3.3: Διάγραμμα με απαντήσεις για την ερώτηση «Ξεκινήσατε να παίζετε επειδή:»

Συνολικά, τα μέλη της ομάδας O2 ταυτίζονται ως gamers και επιθυμούν πρωτίστως, μέσα από τις επιλογές τους στην κατανομή Q, να υπερασπιστούν αυτή την ταυτότητα και να νομιμοποιήσουν την κατοχή της, καθιστώντας την

αναγνωρίσιμη μέσα από κώδικες όπως είναι το λεξιλόγιο, ο τρόπος αντιμετώπισης του ίδιου του Μέσου και η σχέση τους με αυτό (Εικόνα 3.3), η οικονομική και χρονική επένδυση (Εικόνα 3.4) στα video games, η αξιοποίηση των θετικών συμπαραδηλώσεων του Μέσου συμπεριλαμβανόμενης της κοινωνικοποίησης, ο διαχωρισμός τους από τους «casual» παίκτες αλλά και από τις γυναίκες οι οποίες παίζουν video games για να γίνουν θελκτικές στον αρσενικό πληθυσμό και η επίκληση απόψεων της gaming κοινότητας. Η εξοικείωσή τους με το Μέσο συνεπάγεται και την αδιαφορία ή την επικρότηση εκ μέρους τους των σεξουαλικοποιημένων γυναικείων χαρακτήρων στα video games. Το παραπάνω ενδεχομένως να προκύπτει και



Εικόνα 3.4: Διάγραμμα με απαντήσεις στην ερώτηση: «Πόσες ώρες το μήνα παίζετε video games»

εξαιτίας της επιθυμίας εναρμόνισης με τις ιδεολογίες του πυρήνα της gaming υποκοουλτούρας ή της ασυναίσθητης επιθυμίας να ενσωματώσουν τη θηλυκότητα στα avatars που επιλέγουν ενώ επιτελούν την αρρενωπότητα σε αυτό τον «ανδρικό χώρο». Τέλος, στις απόψεις των ερωτώμενων παρατηρείται η έκφραση ενός μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης μέσω του διαχωρισμού τους από φεμινιστικές πρακτικές και απόψεις και της άρθρωσης πεποιθήσεων περί προσωπικών επιλογών και ατομικισμού, περί δυναμισμού των γυναικών και εδραιωμένης ισότητας των δύο

Ομάδα 03: οι «είμαι casual gamer» gamers

62

18	Έχουν δίκιο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισμό στα video games και για τον μισάνθρωπισμό που επικρατεί στα χάρτς των gaming.	18	0	-0.040
1	Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κορίτσια». Τα πιο συναρπαστικά παιχνίδια που έχουν δράση και περιπέτεια απευθύνονται/προσφέρονται στους άνδρες. Ενώ στις γυναίκες τα χαριτωμένα «ροζ» παιχνίδια.	1	0	-0.081
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι αυτές video games.	6	0	-0.162
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την προσοχή αλλά γιατί είμαι περήφανη για αυτό και δεν πρόκειται να σταματήσω να παίζω επειδή είμαι γυναίκα και κάποιοι πιστεύουν πως πρέπει να είμαι «στην κουζίνα μου».	29	-1	-0.306
35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικών» και «χαλαρών» παιχνιδιών. Όλα τα παιχνίδια είναι, και ανιά απλά είναι «δύσκολα» κομμάτια.	35	-1	-0.339
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω οπωσδήποτε κάτι σαν να εκπροσωπώ όλες τις γυναίκες ή επειδή οι άνδρες πιστεύουν ότι θα χάσω επειδή είμαι κορίτσι.	15	-1	-0.347
48	Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους άνδρες στα video games ώστε να υπάρχουν και άνδρες και γυναίκες σέξι σε αυτά.	48	-1	-0.371
11	Είναι πολύ αστειό να μιλάμε για σεξισμό στα video games - είναι παιχνίδια, όχι η πραγματική ζωή στην οποία υπάρχουν τα αληθινά προβλήματα.	11	-1	-0.393**
12	Κουράστηκα να είμαι η «γυναίκα που παίζει video games» και να μου λένε ότι είμαι πολύ καλή παίκτρια «για κορίτσι». Είμαι άνθρωπος!	12	-1	-0.426
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει να παίζουν video games για τον εαυτό τους. Οι περισσότερες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια για να ρίξουν άνδρες και να τραβήξουν την προσοχή.	21	-1	-0.530**
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρέα.	2	-2	-0.626
36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games. Σεφτιλίζονται και υπάρχουν μόνο για να ικανοποιούν τον ανδρικό πληθυσμό.	36	-2	-0.640*
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδερφός ή ο σύντροφός τους ή κάνουν παρέα «μόνο με άνδρες» ποτέ όμως οι ίδες δεν θα ασχοληθούν να παίζουν κάτι καινούριο.	20	-2	-0.855
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avatars).	41	-2	-0.877
8	Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβουν στις απαιτήσεις κάθε μειονοτικής ομάδας. Εάν λοιπόν κάποιες γυναίκες ενδιαχρόνισαν από το περιεχόμενο απλά να μην παίζουν ή να προσανατολίζονται.	8	-2	-0.887**
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» που λέμε, που δεν έχει ζωή και είναι μοναχικός και κάθεται ώρες ατελείωτες και παίζει video games.	25	-3	-1.017
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά ανήκουν στο παρελθόν. Η ισοτιμία μεταξύ των δύο φύλων είναι πλέον δεδομένη και εξάλλου δεν ζούμε σε χώρες του «Τρίτου κόσμου».	14	-3	-1.027**
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες κοπέλες που πρέπει να σωθούν, αφού οι άνδρες έχουν έμφυτη την κυριαρχία και την επιθυμία να προσπαθούν τις γυναίκες.	46	-3	-1.035**
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα για ανισότητα των δύο φύλων, απλά μισούν τους άνδρες και θέλουν να χαλάνε τη διασκέδαση μεταφέροντας τα προσωπικά τους προβλήματα.	13	-3	-1.253
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά προτιμώ να βλέπω στα video games κουκλάρες όπως η Lara Croft παρά κανονικές ή άσχημες.	43	-4	-1.257
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησιμοποιώ ψευδώνυμο που να μαρτυρά ότι είμαι γυναίκα γιατί όταν ανακαλύπτουν ότι είμαι γυναίκα αρχίζουν οι άνδρες παίκτες να σον την πέτριν.	9	-4	-1.332
30	Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώρα όλοι παίζουν και έχει γίνει μία δημοφιλής δραστηριότητα με τα casual (χαλαρά) παιχνίδια να έχουν αρχίσει να κατακλύζουν την αγορά του gaming.	30	-4	-1.496**
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να προσποιούμαι ότι δεν τα καταφέρνω για να ανταποκρίνομαι στο «γυναικείο μου ρόλο».	5	-5	-1.683
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casual» (χαλαρά) video games τα θεωρώ βαρετά.	33	-5	-2.390**

Εικόνα 4.2 : Συνέχεια του Πίνακα 4.1

συνήθως στο κινητό ή στο tablet (34, +3) και πως «gamer» είναι εκείνος που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσεις, ασχολείται, διαβάζει και αφιερώνει πολλές ώρες για τα video games (26, +3). Επιπλέον η ομάδα αυτή δηλώνει ότι τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να ταξιδέψει κανείς σε διαφορετικούς κόσμους και να παίξει ποικίλους ρόλους (4, +3) και πως θα επιθυμούσαν να δουν περισσότερες γυναίκες πρωταγωνίστριες στα video games σε υγιή και ρεαλιστικά πρότυπα (42, +3).

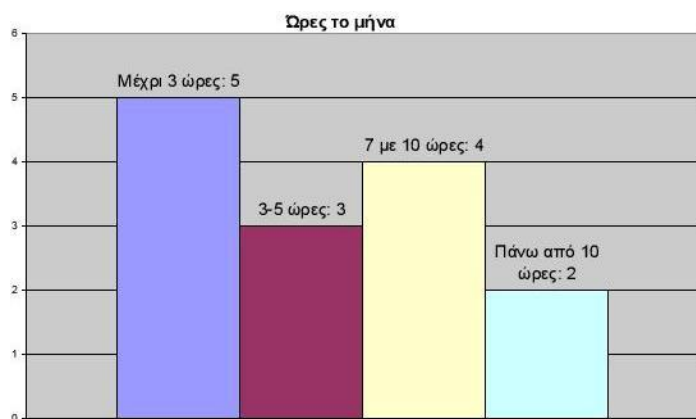
Αντίθετα, στις υψηλότερες θέσεις διαφωνίας (Εικόνα 4.2) βρίσκονται οι δηλώσεις πως είναι «hardcore» παίκτριες (33, -5) και πως όταν παίζουν video games

με αγόρια αισθάνονται ότι πρέπει να προσποιοούνται ότι δεν τα καταφέρνουν (5, -5). Οι ερωτώμενες δηλώνουν επίσης πως δεν τους λείπουν οι εποχές που τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν για λίγους (30, -4), πως δεν αποφεύγουν να αποκαλύπτουν το φύλο τους διαδικτυακά για να μην τις παρενοχλούν (9, -4) και πως δεν προτιμούν να βλέπουν «κουκλάρες όπως η Lara Croft» αντί για κανονικούς ή μη εμφανίσιμους γυναικείους χαρακτήρες (43, -4). Τέλος οι ερωτώμενες διαφωνούν πολύ με τις δηλώσεις ότι οι φεμινίστριες μισούν τους άνδρες (13, -3) και ότι δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games (14, -3) και δεν επικροτούν την αναπαράσταση του γυναικείου φύλου ως αδύναμου (46, -3) ούτε την άποψη ότι ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» χωρίς πραγματική ζωή (25, -3).

Σε αυτή την ομάδα υπερισχύει περισσότερο η τάση των ερωτώμενων να τονίσουν ότι ταυτίζονται ως «casual» παίκτριες και ότι δεν είναι gamers. Ενδεχομένως η έντονη αυτή επιδίωξη να προκύπτει από την εντύπωση ότι καλούνταν να απαντήσουν ως gamers στην έρευνα (Shaw 2011: 32) οπότε και θεωρούσαν ότι έπρεπε να αποσαφηνίσουν ότι δεν είναι ώστε να μην δημιουργήσουν τυχόν προβλήματα στην ορθή εξέλιξη της έρευνας. Η μη ταύτισή τους με την ταυτότητα του gamer προκύπτει και αρθρώνεται, αρχικά, μέσα από το είδος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που παίζουν αλλά και από το είδος εκείνο που δεν παίζουν και το οποίο αποδίδουν σε ένα gamer, όπως είναι τα παιχνίδια δράσης (Shaw 2013):

«Παίζω περισσότερο παιχνίδια τύπου farmville, crash bandicoot, pokemon, sims παρά rpg όπως το League of Legends ή το World of Warcraft. Παίζω παιχνίδια που ολοκληρώνονται συνήθως» (ερωτώμενη 32).

«Μου αρέσουν τα πιο χαλαρά παιχνίδια από αυτά της δράσης» (ερωτώμενη 33).



Εικόνα 4.3 : Διάγραμμα για την ερώτηση: «Πόσες ώρες το μήνα παίζετε video games»

Ομοίως οι ερωτώμενες θεωρούν πως δεν είναι gamers λόγω της μειωμένης συχνότητας ενασχόλησής τους με το Μέσο και της μειωμένης γενικότερα κατανάλωσης, χρονικής επένδυσης (Εικόνα 4.3) και αφοσίωσής τους σε αυτό ενώ αναφέρουν και τη σημασία

της κατοχής των σχετικών γνώσεων για να νοείται κανείς ως gamer (Shaw 2013):

«Συμφωνώ γιατί τα άτομα τα οποία ασχολούνται με τέτοιου είδους παιχνίδια αφιερώνουν πολύ χρόνο από την καθημερινότητά τους ή σχεδόν όλη τους την μέρα σε αυτά οπότε είναι φυσικό να γνωρίζουν πολλά περισσότερα από κάποιον ο οποίος ασχολείται ελάχιστα με τα games» (ερωτώμενη 36 για δήλωση 26).

«Γιατί δεν θεωρώ ότι ενημερώνομαι ή ότι το πάθος μου είναι τα video games» (ερωτώμενη 8 για δήλωση 23).

«Δεν παίζω συχνά games οπότε δεν τοποθετώ τον εαυτό μου στους gamers» (ερωτώμενη 36).

Ωστόσο είναι σημαντικό να τονιστεί ότι η μη ταύτιση των ερωτώμενων ως gamers δεν προκύπτει από την υιοθέτηση από αυτές αρνητικής εικόνας ή αρνητικής στάσης απέναντι στο εν λόγω Μέσο ή στην ταυτότητα του gamer, όπως προκύπτει και από την αρκετά υψηλή θέση διαφωνίας (-3) στην οποία έχει τοποθετηθεί η δήλωση «25» αλλά και από την υψηλή θέση (+4) στην οποία βρίσκεται η δήλωση «4» για τη δυνατότητα των video games να «ταξιδεύουν κάποιον σε διάφορους κόσμους»:

«Διαφωνώ γιατί υπάρχουν και άτομα τα οποία έχουν μια φυσιολογική ζωή απλώς αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στα παιχνίδια συγκριτικά με έναν άνθρωπο που παίζει για να περάσει την ώρα του» (ερωτώμενη 36 για δήλωση 25).

«Όλα τα παιχνίδια έχουν την ομορφιά τους» (ερωτώμενη 27).



Εικόνα 4.4 : Διάγραμμα με απαντήσεις για την ερώτηση «Ξεκινήσατε να παίζετε επειδή:»

Ταυτόχρονα οι ερωτώμενες εκφράζουν τη συνειδητή τους επιλογή και επιθυμία να παίζουν «casual» ηλεκτρονικά παιχνίδια έναντι των «hardcore», και μάλιστα, όπως φαίνεται στην εικόνα 4.4, οι περισσότερες ξεκίνησαν να παίζουν με

δική τους πρωτοβουλία από μικρή ηλικία, ενώ επισημαίνουν τη δυνατότητα που τους προσφέρει το Μέσο να ξεκουραστούν και να «χαλαρώσουν» από τις πιέσεις της καθημερινότητας (Royse et al. 2007: 566).

«Παίζω περισσότερο 'χαλαρά' παιχνίδια, γιατί μ'αυτόν τον τρόπο ξεκουράζομαι» (ερωτώμενη 70).

«Παίζω πάντα μόνη μου και επιλέγω εγώ τι θα παίξω» (ερωτώμενη 24).

«Μου αρέσουν περισσότερο και μπορώ να παίξω ανά πάσα στιγμή στο κινητό μου» (ερωτώμενη 33 για δήλωση 32).

«Μ'αρέσει να παίζω με παρέα, γιατί έτσι περνάει πιο ευχάριστα ο ελεύθερος χρόνος μου» (ερωτώμενη 70)

«Δεν μου λείπουν αυτές οι εποχές και δεν έχω πρόβλημα με τα casual μιας και τα προτιμώ» (ερωτώμενη 8 για δήλωση 30).

Όσον αφορά στο κομμάτι των γυναικείων αναπαραστάσεων, η Ο3 αποτελεί τη μοναδική ομάδα η οποία δηλώνει πως την ενδιαφέρει το φύλο του avatar με το οποίο παίζει και πως εάν έχει τη δυνατότητα να επιλέξει το φύλο, αυτό θα είναι γυναίκα (40, +5) καθώς, όπως επισημαίνουν, επιθυμούν να μπορούν να ταυτιστούν με αυτό (Eklund 2011: 327):

«Μου είναι πιο εύκολο να ταυτιστώ με έναν θηλυκό χαρακτήρα παρά με έναν αρσενικό» (ερωτώμενη 18).

«Μπαίνω πιο εύκολα στο πετσί του ρόλου» (ερωτώμενη 24).

«Μου αρέσει να ταυτίζομαι και να νιώθω ότι είμαι εγώ ο χαρακτήρας» (ερωτώμενη 40).

Όπως επισημαίνει και η Carr (2006: 166), η σημασία η οποία αποδίδεται στο avatar από έναν παίκτη είναι προσωρινή και μεταβαλλόμενη στο χρόνο παρά στατική και διαμορφώνεται ανάλογα με την εξοικείωση του ατόμου με το Μέσο και με τις προτιμήσεις του στα διάφορα είδη των video games. Συγκεκριμένα, οι πιο έμπειροι παίκτες, όπως παρατηρήθηκε και στην περίπτωση της ομάδας Ο2, διαχωρίζουν το

avatar από το gameplay με την έννοια ότι δεν έχουν μία σταθερή προτίμηση για την εμφάνισή τους και το προσαρμόζουν ανάλογα με το εκάστοτε video game, σε αντίθεση με τους λιγότερο έμπειρους ή «casual» gamers, οι οποίοι αποδίδουν μεγαλύτερη σημασία σε παράγοντες σχετικούς με την αναπαράσταση των χαρακτήρων (Ibid), όπως είναι η προτίμηση για θηλυκά avatars στην περίπτωση της ομάδας Ο3.

Επιπλέον αναγνωρίζεται εκ μέρους των ερωτώμενων το σεξιστικό περιεχόμενο στα video games και εκφράζεται η αποστροφή απέναντι στους σεξουαλικοποιημένους χαρακτήρες αλλά και στη στερεοτυπική εκδοχή της «αδύναμης γυναίκας που πρέπει να σωθεί», η οποία αποστροφή ενδεχομένως να απορρέει από την επιθυμία των ερωτώμενων για ταύτιση και κατά συνέπεια για ύπαρξη περισσότερο ρεαλιστικών χαρακτήρων. Εν τούτοις δεν αποκλείουν και εντελώς τη συμπερίληψη μερικών «εμφανίσιμων» ή σεξουαλικοποιημένων χαρακτήρων με την έννοια ότι υπάρχουν παρεμφερείς παρουσίες και στην πραγματικότητα:

«Διαιωνίζεται με αυτόν τον τρόπο η ιδέα ότι η γυναίκα είναι ελασσόνων δυνατοτήτων σε σχέση με τον άντρα και ταυτόχρονα ο άντρας δεν επιτρέπεται να είναι κάτι άλλο πέρα από πολύ δυναμικός και σκληρός» (ερωτώμενη 18 για δήλωση 46).

«Μπορεί σε όλους να αρέσει το ωραίο, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι όλοι είμαστε όμορφοι. Οπότε καλό είναι να υπάρχουν και χαρακτήρες κανονικοί για να ανταποκρίνονται περισσότερο στην πραγματικότητα» (ερωτώμενη 70).

«Θεωρώ αυτήν την άποψη βαθιά σεξιστική και υποτιμητική όχι μόνο για το γυναικείο φύλο αλλά για το ανθρώπινο είδος που θέλει μόνο τις "κουκλάρες" άξιες προβολής» (ερωτώμενη 18 για δήλωση 43).

«Δε θεωρώ κακό να προβάλουν το ωραίο σώμα μέσα από χαρακτήρες (avatar), γιατί υπάρχουν και γυναίκες με πολύ ωραίο σώμα και στην πραγματική ζωή» (ερωτώμενη 70).

Ακόμη τα μέλη της ομάδας Ο3 δηλώνουν ότι δεν αποφεύγουν να αποκαλύπτουν το φύλο τους διαδικτυακά και να επιλέγουν γυναικείο ψευδώνυμο:

«Δεν με απασχολεί...απλά δεν τους δίνω σημασία» (ερωτώμενη 27 για δήλωση 9)

«Βάζω ψευδώνυμο που να μ'αρέσει, ανεξάρτητα [από] το φύλο. Δεν έχω πρόβλημα να αποκαλύψω το φύλο μου» (ερωτώμενη 33).

«Δεν βρίσκω λόγο γιατί να μην το κάνω» (ερωτώμενη 24 για δήλωση 16).

Στην ομάδα Ο3 παρατηρείται η τάση που επισημαίνουν οι Royse et al. (2007) για τις «ήπιες gamers» (567), σχετικά με την επιθυμία τους να «παραμένουν με το ένα πόδι στην πραγματικότητα» (Ibid.) η οποία όμως τάση εν προκειμένω έχει διαφορετική εφαρμογή. Ενώ οι «ήπιες gamers» στην έρευνα των Royse et al. (2007) διαχώριζαν το φανταστικό από τον πραγματικό κόσμο και δεν επιθυμούσαν ταύτιση με τα avatars ούτε θεωρούσαν σημαντικό τον τρόπο που αναπαρίσταται το γυναικείο φύλο στα video games, τα μέλη της ομάδας Ο3, που νοούνται ως «casual gamers», επιθυμούν την ύπαρξη γυναικείων χαρακτήρων που να ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα προκειμένου να μπορούν να ταυτίζονται με αυτούς. Σε κάθε περίπτωση δηλαδή διαφοροποιείται ο τρόπος που εντάσσεται η πραγματικότητα στη δραστηριότητα αλλά παραμένει η επιθυμία για υπόμνηση αυτής.

Συνολικά, η ομάδα Ο3 αποτελείται από παίκτριες οι οποίες επιθυμούν μέσα από τις επιλογές τους στην κατανομή Q να τονίσουν και να καταστήσουν σαφές κυρίως το γεγονός ότι δεν είναι «σκληροπυρηνικές» gamers αλλά «casual», με τη στερεοτυπική σημασία του όρου, καθώς προτιμούν θετικές εμπειρίες και ευχάριστες ιστορίες, δεν παίζουν ποικίλα είδη video games και δεν αφιερώνουν πόρους και πολύ χρόνο σε αυτά ενώ δεν επιθυμούν «δύσκολα» ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά παιχνίδια που να ολοκληρώνονται (Jule στη Shaw 2011: 30). Πέραν της μη εξοικείωσης των ερωτώμενων σε μεγάλο βαθμό με το Μέσο, καθώς ασχολούνται με αυτό περιστασιακά και για λόγους «χαλάρωσης» και διαφυγής από την καθημερινότητα, παρατηρείται η διάθεση εκ μέρους τους για σύνδεση της πραγματικότητας με τα video games. Η τάση αυτή αρθρώνεται τόσο μέσα από την επιθυμία ύπαρξης χαρακτήρων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια των οποίων η εμφάνιση να ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα, όσο και από τη σημασία που αποδίδουν οι ερωτώμενες στο να μην αποκρύπτουν το φύλο τους σε διαδικτυακά παιχνίδια. Εν τέλει τα μέλη της ομάδας Ο3 φαίνεται πως δεν αξιοποιούν τη δραστηριότητα ως μέσο εναλλακτικής επιτέλεσης των έμφυλων ταυτοτήτων και για τον πειραματισμό και ανασχηματισμό αυτών ενδεχομένως και εν μέρει λόγω του ότι δεν έχουν αφομοιώσει την τεχνολογία του gaming σε μεγάλο βαθμό (Royse et al. 2007: 572), εν τούτοις τους ενδιαφέρει να μπορούν να ταυτίζονται με τα avatars στο εκάστοτε ηλεκτρονικό παιχνίδι και να διατηρούν την «πραγματική» τους γυναικεία ταυτότητα μέσα από ρεαλιστικούς γυναικείους χαρακτήρες.



Εικόνα 4.5: Εικόνες με τα αγαπημένα video games της ομάδας Ο3

Ομάδα Ο4: οι «δεν είμαι και δεν θέλω να είμαι gamer» παίκτριες

Ο τέταρτος και τελευταίος παράγοντας εξηγεί το 7% της διακύμανσης, με την ομάδα Ο4 να αποτελείται από 8 άτομα. Οι δηλώσεις οι οποίες βρίσκονται στις υψηλότερες θέσεις (Εικόνα 5.1) είναι η «37» που αναφέρεται στο ότι δεν τους ενδιαφέρει καθόλου το φύλο του avatar με το οποίο παίζουν (37, +5) και η «23» για το ότι τους ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video games» από την «είμαι gamer» (23, +5). Η ομάδα Ο4 δηλώνει πως δεν θεωρεί τον εαυτό της ούτε θεωρείται gamer (24, +4) και παίζει περισσότερο τα «casual» ηλεκτρονικά παιχνίδια (32, +4) και ότι «είναι πολύ αστείο να μιλάμε για σεξισμό στα video games» αφού είναι απλώς παιχνίδια και όχι η πραγματική ζωή (11, +4). Οι ερωτώμενες πιστεύουν πως «ο τυπικός gamer είναι ο 'σπασίκλας' που δεν έχει ζωή» (25, +3) και εκείνος που ενημερώνεται τακτικά και έχει πολλές γνώσεις σχετικά με τα video games (26, +3). Επιπλέον δηλώνουν πως οι ίδιες προτιμούν να παίζουν μόνες τους αντί με παρέα (2, +3) και ότι δεν έχουν κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους γυναικίους χαρακτήρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια καθώς «εκτιμούν τα ωραία σώματα» (49, +3).

Από την άλλη μεριά διαφωνούν περισσότερο (Εικόνα 5.2) με τις δηλώσεις για το ότι βλέπουν το avatar ως αναπαράσταση του εαυτού τους (39, -.5) και ότι όταν παίζουν με άνδρες ηλεκτρονικά παιχνίδια προσποιούνται ότι δεν τα καταφέρνουν

Factor Scores -- For Factor 4 και Distinguishing Statements for Factor 4 Both the Factor Q-Sort Value (Q-SV) and the Z-Score (Z-SCR) are Shown. (Asterisk (*) Indicates Significance at P < .05. 2 Asterisks (**) Indicate Significance at P < .01.)			
No.	Statement	No.	Q-SV Z-SCORES
37	Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με τον οποίο παίζω και το εάν υπάρχουν γυναίκες ή όχι στο παιχνίδι. Άρκει το παιχνίδι να είναι καλά.	37	+5 2.447
23	Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video games» από το «είμαι gamer». Παίζω ψηφιακά παιχνίδια για να περάσω καλά και ο υπολογιστής δεν είναι η ζωή μου.	23	+5 2.222
24	Δεν θεωρούνται gamers και δεν θεωρώ κιάρις των εαυτού μου gamers.	24	+4 1.967
32	Παίζω περιστασιακά. Τα αποκαλώ «casual» (χαλαρά) παιχνίδια.	32	+4 1.463*
11	Είναι πολύ αστειό να μιλάμε για σεξισμό στα video games - είναι παιχνίδια, όχι η πραγματική ζωή στην οποία υπάρχουν τα αληθινά προβλήματα.	11	+4 1.337
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «κοπασίκλας» που λέμε, που δεν έχει ζωή και είναι μοναχικός και κάθεται ώρες ατελείωτες και παίζει video games.	25	+3 1.270**
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρέα.	2	+3 1.072**
26	Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσεις, ασχολείται, διαβάζει για τα video games, μιλάει σε διαδικτυακά forums για αυτά και γενικότερα αφιερώνει πολλές ώρες.	26	+3 0.959
49	Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους γυναικείους χαρακτήρες (avatars) στα video games - απεναντίας εκτιμώ τα φερέα σώματα και ως είμαι γυναίκα.	49	+3 0.950
34	Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι που δεν παίζουν video games συχνά, προτιμούν χαλαρά και εύκολα παιχνίδια που απαιτούν λίγο χρόνο (π.χ. στο facebook), συνήθως στο κινητό ή στο tablet.	34	+2 0.812**
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά ανήκουν στο παρελθόν. Η ισοτιμία μεταξύ των δύο φύλων είναι πλέον δεδομένη και είναι.	14	+2 0.721*
10	Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους άνδρες αφού είμαστε διαφορετικά διαφορετικά.	10	+2 0.720
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει να παίζουν video games για τον εαυτό τους. Οι περισσότερες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια για να ελέγξουν άνδρες και να τσεκάρουν την παρακολούθηση.	21	+2 0.647
28	Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε βροντοφωνάζει ότι παίζει video games ούτε προσπαθεί να αποδείξει την αξία της.	28	+2 0.619
8	Οι παρονομαστές των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβουν στις απαιτήσεις κάθε μειονοτικής ομάδας. Εάν λοιπόν κάποιες γυναίκες ενοχλούνται από το περιεχόμενο απλά να μην παίζουν ή να προσαρμοστούν.	8	+1 0.568
1	Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κορίτσια». Τα πιο συναρπαστικά παιχνίδια που έχουν δράση και περιπέτεια απευθύνονται/προσφέρονται στους άνδρες, ενώ στις γυναίκες τα χαριτωμένα «ροζ» παιχνίδια.	1	+1 0.310
19	Οι γυναίκες μαθαίνουν από μικρές ότι πρέπει να είναι ήμερες, φιλήσυχες και να μην τους αρέσει η βία για αυτό και όταν μεγαλώσουν δείχνουν προτίμηση σε πιο «casual» (χαλαρά) video games ή σε εϊδη χωρίς βία.	19	+1 0.284
7	Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια με άνδρες στο μυαλό και ενθαρρύνει εσκεμμένα την όλη ιδέα ότι τα video games είναι για τους άνδρες και από εκεί προκύπτει και το σεξιστικό περιεχόμενο.	7	+1 0.176
38	Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρον ο χαρακτήρας (avatar) είτε άνδρας είτε γυναίκα, να έχει βάθος και να μοιάζει με πραγματικό άνθρωπο.	38	+1 0.160**
47	Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι δυνατοί, με αυθεντική και κανόνια χωρίς να είναι υπερ-σεξουαλικοποιημένοι.	47	+1 0.101**
42	Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναίκες-πρωταγωνίστριες στα video games σε καλύτερα, υγιή και ρεαλιστικά γυναικεία πρότυπα γιατί με ενοχλεί ο υπερβολικά σεξουαλικοποιημένος τρόπος απεικόνισής τους.	42	+1 0.049
48	Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους άνδρες στα video games ώστε να υπάρχουν και άνδρες και γυναίκες σέξυ σε αυτά.	48	0 0.045
27	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξάρτητα από το φύλο του, το πόση ώρα, το είδος των παιχνιδιών και το εάν παίζει στην κονσόλα, στον υπολογιστή ή στο κινητό, για μένα είναι gamer.	27	0 0.012
12	Κουράστηκα να είμαι η «γυναίκα που παίζει video games» και να μου λένε ότι είμαι πολύ καλή παίκτρια «για κορίτσι». Είμαι άνθρωπος!	12	0 0.002
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες κοπέλες που πρέπει να σωθούν, αφού οι άνδρες έχουν έμφυτη την κυριαρχία και την επιθυμία να προστατεύουν τις γυναίκες.	46	0 -0.073
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι αυτές video games.	6	0 -0.097

Εικόνα 5.1 : Πίνακας με κατανομή δηλώσεων για την ομάδα O4. Το ένα αστεράκι (*) δίπλα σε z – score υποδηλώνει στατιστική σημαντικότητα για $p < .05$. Τα 2 αστεράκια (**) υποδηλώνουν στατιστική σημαντικότητα για $p < .01$.

καλά (5, -5). Η ομάδα O4 δεν συμφωνεί ότι τα video games είναι συναρπαστικά (4, -4) ούτε ότι θα επιλέξει θηλυκό avatar εάν της δίνεται από το παιχνίδι αυτή η δυνατότητα (13, -4) ενώ δεν πιστεύει ότι οι φεμινίστριες μισούν τους άνδρες (13, -4). Τέλος δηλώνουν ότι δεν θεωρούν ότι είναι «hardcore» παίκτριες (33, -3) ούτε ότι πρέπει να κάνουν κάτι συλλογικά ως γυναίκες για να αλλάξει η κατάσταση στο πεδίο του gaming (17, -3) και προσθέτουν ότι δεν αποφεύγουν να χρησιμοποιούν γυναικείο ψευδώνυμο διαδικτυακά (9, -3) και πως δεν προτιμούν αρσενικούς χαρακτήρες (41, -3).

36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games. Σεφιλίζονται και υπάρχουν μόνο για να κερδίσουν τον ανδρικό πληθυσμό.	36	0	-0.144*
22	Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι gamer, αγαπώ τα video games, τις ιστορίες τους, τη δυνατότητα να σε ταξιδεύουν σε άλλους κόσμους.	22	0	-0.169*
18	Έχουν δικίο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισμό στα video games και για τον μισogynισμό που επικρατεί στο χώρο του gaming.	18	-1	-0.170
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την προσοχή αλλά γιατί είμαι περήφανη για αυτό και δεν πρόκειται να σταματήσω να παίζω επειδή είμαι γυναίκα και κάποιοι πιστεύουν πως πρέπει να είμαι «στην κουζίνα μου».	29	-1	-0.179
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά προτιμώ να βλέπω στα video games κουκλάρες όπως η Lara Croft παρά κανονικές ή άσχημες.	43	-1	-0.315**
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδερφός ή ο σύντροφός τους ή κάνουν παρέα «μόνο με άνδρες» ποτέ όμως οι ίδιες δεν θα αναζητούσαν να παίζουν κάποιον ανδρικό χαρακτήρα.	20	-1	-0.439
16	Πάντα αποκαλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζω παιχνίδια διαδικτυακά (π.χ. βέσα από το ψευδώνυμο που χρησιμοποιώ).	16	-1	-0.476
31	Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν video games είναι επειδή αυτά απευθύνονται σε ανδρικό κοινό. Γι αυτό πρέπει να αλλάξει αυτή η «μόνο για άνδρες» νοοτροπία.	31	-1	-0.478*
3	Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games οπότε δεν νιώθω τύψεις ότι χαλαρίζω το χρόνο μου σε κάτι παιδικό.	3	-1	-0.552
35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικών» και «χαλαρών» παιχνιδιών. Όλοι παίκτες είναι, και αυτή απλά είναι «δηθεν» ταμπέλας.	35	-2	-0.563
30	Μου λέíπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώρα όλοι παίζουν και έχει γίνει μία δημοφιλή δραστηριότητα με τα casual (χαλαρά) παιχνίδια να έχουν αρχίσει να κατακλύζουν την αγορά του gaming.	30	-2	-0.761
45	Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) στα video games είναι να είναι σέξυ και δυναμικοί ταυτόχρονα.	45	-2	-0.768**
44	Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που αντιμετωπίζουν οι άνδρες τις γυναίκες.	44	-2	-0.762
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω οπωσδήποτε-κάτι σαν να εκπροσωπώ όλες τις γυναίκες ή επειδή οι άνδρες πιστεύουν ότι θα χάσω επειδή είμαι καλή.	15	-3	-0.819
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avatars).	41	-3	-0.823
17	Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναίκες παίζουμε video games δεν πρόκειται να αλλάξει η εχθρική ατμόσφαιρα στο χώρο του gaming και γενικότερα η όλη κατάσταση απέναντι στις γυναίκες ή άσχημες.	17	-3	-1.036*
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησιμοποιώ ψευδώνυμο που να μαρτυρά ότι είμαι γυναίκα γιατί όταν ανακαλύπτουν ότι είσαι γυναίκα αρχίζουν οι άνδρες παίκτες να σου την πέφτουν.	9	-3	-1.083
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casual» (χαλαρά) video games τα θεωρώ βρεϊτιά.	33	-3	-1.157**
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα για ανισότητα των δύο φύλων, απλά μισούν τους άνδρες και θέλουν να χαλάω το διασκεδαστικό περιβάλλον στα προσωπικά τους προβλήματα.	13	-4	-1.179
40	Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με το οποίο θα παίζω, θα επιλέξω γυναίκα ώστε να μπορώ να ταυτίζομαι με αυτή και να εμβυθίζομαι στο παιχνίδι.	40	-4	-1.326**
4	Τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να παίξουμε διαφορετικούς ρόλους, είτε ανδρικούς είτε γυναικείους, να δοκιμάσουμε νέες ταυτότητες και να γίνουμε ό,τι εμείς θέλουμε.	4	-4	-1.373**
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να προσποιούμαι ότι δεν τα καταφέρνω για να ανταποκρίνομαι στο «γυναικείο μου ρόλο».	5	-5	-1.849
39	Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράσταση του εαυτού μου.	39	-5	-2.180**

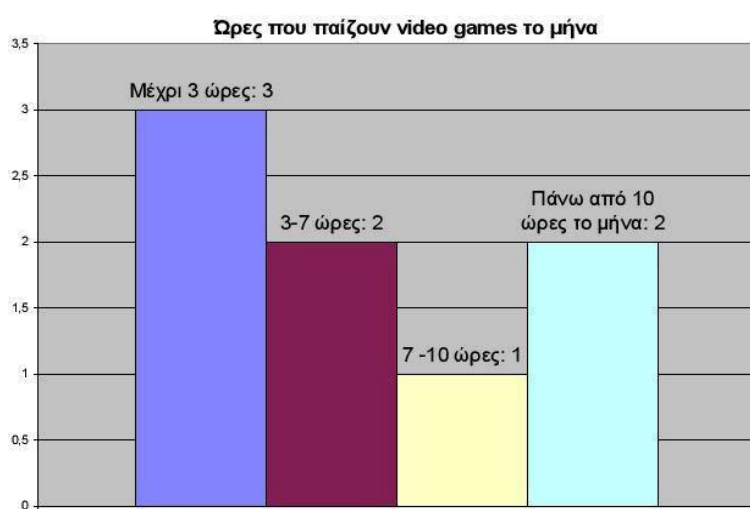
Εικόνα 5.2 : Συνέχεια του Πίνακα 5.1

Η βασική παράμετρος η οποία διαμορφώνει τις πεπαιθήσεις της ομάδας O4 είναι η αρνητική ή αδιάφορη στάση απέναντι στη δραστηριότητα του gaming η οποία διαπιστώνεται και από τις αρκετά σύντομες απαντήσεις που έχουν συμπληρώσει στο

βήμα για τον σχολιασμό επί των δηλώσεων με τις οποίες συμφωνούσαν ή διαφωνούσαν περισσότερο, συγκριτικά μάλιστα και με τις υπόλοιπες ομάδες. Συγκεκριμένα οι ερωτώμενες δηλώνουν πως δεν παίζουν video games παρά μόνο τα «χαλαρά» παιχνίδια ούτε αφιερώνουν πολύ χρόνο στο Μέσο αυτό (Εικόνα 5.3) και συνεπώς δεν ταυτίζονται ως gamers:

«Δεν παίζω πολλές ώρες η έκφραση gamer παραπέμπει σε κάποιον που ασχολείται περισσότερο» (ερωτώμενη 89).

«Δεν παίζω video games παρά μόνο τα "χαλαρά" παιχνίδια» (ερωτώμενη 43).



Εικόνα 5.3: Διάγραμμα για την ερώτηση: «Πόσες ώρες το μήνα παίζετε video games»

Ειδικότερα η ερωτώμενη 43 στην ερώτηση σχετικά με τον τίτλο του αγαπημένου τους video game ήταν η μοναδική από το σύνολο των συμμετεχουσών γυναικών η οποία δεν συμπλήρωσε κάποια ονομασία και αντ'αυτού δήλωσε: «δεν παίζω

video games».

Ωστόσο τα μέλη αυτής της ομάδας δεν επιθυμούν να υιοθετήσουν αυτή την ταυτότητα, καθώς έχουν αρνητική εικόνα για το Μέσο, όπως φαίνεται και από την υψηλή θέση συμφωνίας (+3) που έχει τοποθετηθεί η δήλωση «25» για τον «τυπικό 'σπασίκλα' gamer». Επ'αυτού αξίζει να σημειωθεί ότι η ομάδα Ο4 αποτελεί τη μοναδική ομάδα η οποία τοποθέτησε σε θετική θέση στην κατανομή Q αυτή τη δήλωση και μάλιστα σε τόσο υψηλή θέση. Οι αρνητικές συμπαραδηλώσεις του Μέσου συμβάλλουν στο να αποτρέψουν τις ερωτώμενες από το να ταυτιστούν ως gamers (Wirman 2014: 84) αλλά και να διεκδικήσουν αυτή την ταυτότητα ενώ τοποθετούν τους εαυτούς τους ως μη εθισμένους παίκτες οι οποίοι «ζούνε επιτυχώς στον 'πραγματικό κόσμο'» (Royse et al. 2007: 572).

«Οι χαλαροί παίκτες είναι οι μη εθισμένοι για 'μένα» (ερωτώμενη 29).

«Η έκφραση "είμαι gamer" μου προσδίδει μία ιδιότητα, την οποία δεν έχω και δεν θέλω να έχω» (ερωτώμενη 87).

«Δεν ψάχνω να βρω τον εαυτό μου μέσα από ψηφιακά παιχνίδια» (ερωτώμενη 29).

Πέραν της αρνητικής εικόνας απέναντι στο gaming λόγω του «στιγματισμού» του ατόμου ως απομονωμένου (Shaw 2011: 38) και εθισμένου, οι ερωτώμενες αντιμετωπίζουν τα video games ως ένα Μέσο που δεν υπάρχει λόγος να λαμβάνεται υπόψη στα σοβαρά. Αυτό που πρέπει επίσης να σημειωθεί είναι ότι οι μισές από τις ερωτώμενες που ανήκουν σε αυτή την ομάδα είναι μητέρες, πράγμα το οποίο ενδεχομένως να συσχετίζεται με τον περιορισμένο ελεύθερο χρόνο τον οποίο γενικότερα διαθέτουν και την συνεπακόλουθη μειωμένη δυνατότητα ενασχόλησής τους με το Μέσο (Winn & Heeter 2009: 1) και τον περιορισμό των επιλογών τους σε «casual» παιχνίδια (2).

«Παίζω ψηφιακά παιχνίδια στον ελάχιστο ελεύθερο χρόνο που έχω για να αποφορτιστώ κ να χαλαρώσω» (ερωτώμενη 29, μητέρα).

Η στάση των ερωτώμενων συνάδει με τα ευρήματα των Royse et al. (2007) σχετικά με τις «μη gamers» (569) οι οποίες απορρίπτουν το εν λόγω Μέσο και έχουν αρνητική στάση απέναντί του θεωρώντας πως οι gamers είναι εθισμένοι και δεν διαθέτουν λοιπές ασχολίες. Ταυτόχρονα αντιπαραβάλλουν τις δικές τους προτεραιότητες οι οποίες αφορούν ουσιώδη ζητήματα και την πραγματική ζωή στην οποία η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποτελεί απλά «χάσιμο χρόνου». Το ζήτημα του χρόνου είναι καθοριστικό στην απόρριψη του Μέσου (570) εκ μέρους των «μη gamers» καθώς έχουν άλλες προτεραιότητες:

«Απλά παίζω όταν δεν έχω τίποτα καλύτερο να κάνω» (ερωτώμενη 87).

«Ναι έχουν πλάκα και δεν απαιτούν πολύ χρόνο» (ερωτώμενη 89 αναφερόμενη στα «χαλαρά» παιχνίδια).

Η αρνητική στάση των ερωτώμενων απέναντι στη δραστηριότητα του gaming φαίνεται να συνεπάγεται και την αντίστοιχη στάση αδιαφορίας τους απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις και στα avatars γενικότερα (Shaw 2011: 31) και την παντελή απουσία ζητήματος ταύτισης με αυτά. Εφόσον τα video games αποτελούν μία ασήμαντη δραστηριότητα για την ομάδα Ο4 και οι ερωτώμενες δεν ταυτίζονται ως

gamers, είναι επόμενο να θεωρούν ότι το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ή η ύπαρξη ή μη γυναικών στο παιχνίδι (Shaw 2013) δεν διαθέτει γενικότερα σημασία ούτε τις αφορά, όπως φαίνεται και από την τοποθέτηση της δήλωσης «37» για το φύλο του avatar στη θέση «+5» και της δήλωσης «40» για την επιλογή θηλυκού χαρακτήρα στη θέση «-4».

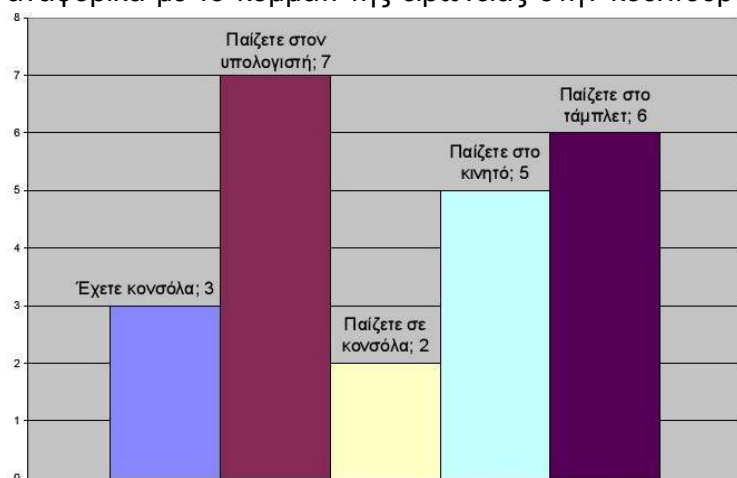
«Δεν βλέπω τα video games ως αναπαράσταση της πραγματικής ζωής» (ερωτώμενη 89).

«Δεν έχω την ανάγκη να γίνω έστω κ μέσω ενός παιχνιδιού κάτι διαφορετικό απ' αυτό που είμαι, οπότε δεν ταυτίζομαι με τον εκάστοτε ήρωα» (ερωτώμενη 29).

«Όταν παίζω ένα παιχνίδι με ενδιαφέρει το παιχνίδι και το πώς θα κερδίσω στο τέλος (σκοπός των περισσότερων video games) οπότε δεν με απασχολεί πολύ αν θα πάρω γυναίκα ή κορίτσι ή αν θα είναι βρώμικος ή όχι» (ερωτώμενη 9).

«Δεν με έχει απασχολήσει ποτέ ως τώρα» (ερωτώμενη 43 για φύλο avatar).

Ομοίως δεν διαπραγματεύονται την πιθανότητα η πραγματική ζωή να εμπλέκεται κατά τι με τα video games (Royse et al. 2007: 573) οπότε και απορρίπτουν την ύπαρξη τυχόν κοινωνικών επιπτώσεων και δη και σεξισμού σε αυτά που να δύναται να επηρεάσει τις ανθρώπινες σχέσεις, όπως προκύπτει και από την υψηλή συμφωνία της ομάδας Ο4 με τη δήλωση για το παράλογο της πεποίθησης περί ύπαρξης σεξισμού στα video games αφού είναι απλώς παιχνίδια (11, +4). Σε αυτό το σημείο παρατηρείται και η έκφανση του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης αναφορικά με το κομμάτι της ειρωνείας στην κουλτούρα των Μέσων και το πώς εν

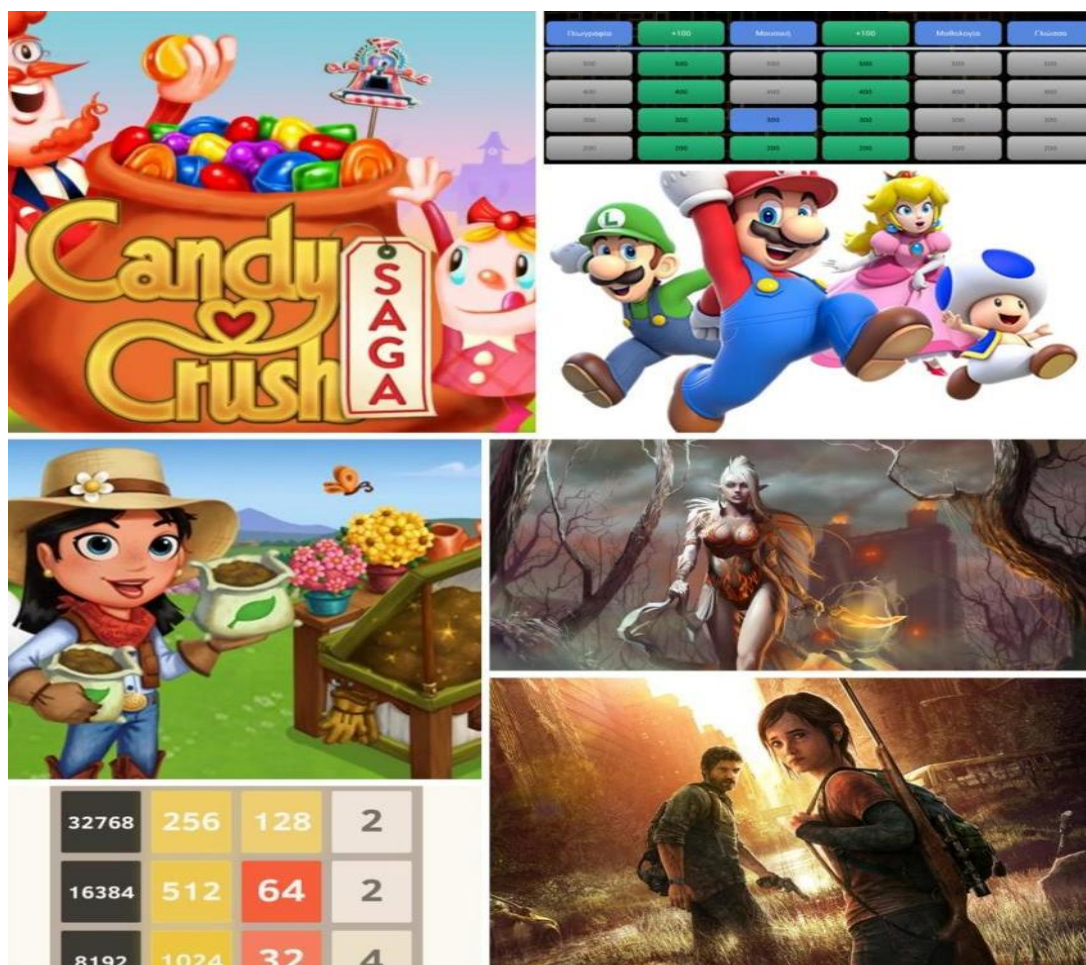


Εικόνα 5.4 : Διάγραμμα με απαντήσεις για τις ερωτήσεις σχετικά με την κατοχή ή μη κονσόλας και για τη συσκευή στην οποία παίζουν video games

τέλει επιτυγχάνουν οι σεξιστικές αναφορές στα Μέσα Επικοινωνίας να διαιωνίζονται ως κάτι «αστείο» αφού είναι προφανώς πολύ σεξιστικές για να είναι στην πραγματικότητα σεξιστικές (Gill 2007: 160) σε συνδυασμό εν

προκειμένω με το γεγονός ότι το Μέσο συνιστά για αυτή την ομάδα μία «παιδική» και αφελή ενασχόληση συγκεκριμένων ατόμων.

Συνολικά η ομάδα Ο4 τηρεί αρνητική στάση απέναντι στην ενασχόληση με τα video games και επισημαίνει πως δεν κατέχει την ταυτότητα του gamer και ούτε το επιθυμεί καθώς η ταυτότητα αυτή αφορά εκείνους οι οποίοι είναι εθισμένοι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επιπλέον οι ερωτώμενες, οι μισές από τις οποίες είναι μητέρες, δηλώνουν πως παίζουν τα «casual» παιχνίδια για να ξεκουραστούν ή να αποφορτιστούν από την καθημερινότητα όταν δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο με το οποίο μπορούν να ασχοληθούν. Για την ομάδα αυτή των «μη gamers», η οποία διαθέτει περιορισμένο ελεύθερο χρόνο, το gaming αποτελεί μία ασήμαντη δραστηριότητα μπροστά στην πραγματική ζωή και τις προτεραιότητες της καθημερινότητας. Η στάση αυτή και η μη ταύτισή τους ως gamers συνεπάγεται και την εξίσου αδιάφορη στάση της ομάδας απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις στα video games (Shaw 2013) ενώ σε συνδυασμό με την έκφανση του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης περί του προφανώς υπερβολικού και άρα μη υπαρκτού σεξισμού, η οποιαδήποτε σύνδεση του Μέσου με την πραγματικότητα και τυχόν κοινωνικές συνέπειες λογίζεται ως «ανόητη» και «αστεία» (Ibid.).



Εικόνα 5.5: Εικόνες με τα αγαπημένα video games της ομάδας Ο4

Συμπεράσματα –Συζήτηση

Από τα αποτελέσματα της έρευνας που προέκυψαν μέσω της αξιοποίησης της Μεθοδολογίας Q, καθίστανται αντιληπτές η διαφορετικότητα και η ποικιλία που χαρακτηρίζουν τις έμφυλες αναγνώσεις και εμπειρίες που αντλούνται από το παιχνίδι (Bryce & Rutter στη Delamere & Shaw 2008: 281) όχι πλέον διπολικά, μεταξύ των δύο φύλων, αλλά μεταξύ των ίδιων των γυναικών οι οποίες παίζουν video games. Στον αντίποδα μίας ουσιοκρατικής αντίληψης του φύλου και των κανονιστικών υποθέσεων (Jenson & de Castell 2011: 169) περί συνεκτικών προτιμήσεων, συμπεριφορών, εμπειριών και στάσεων, αναδύονται οι ποικίλες ερμηνείες και απολαύσεις που αντλούν οι γυναίκες από τα video games (Hayes 2007: 24) βάσει των διαφορετικών πολιτισμικών και κοινωνικών πρακτικών που εφαρμόζουν (Jenson & de Castell 2011) αλλά και των λοιπών ταυτοτήτων που φέρουν και οι οποίες συνδιαμορφώνουν τη στάση τους για το Μέσο (Hayes 2007: 26) και εν συνεχεία τις προτιμήσεις για τις γυναικείες αναπαραστάσεις σε αυτό.

Από την έρευνα αναδύθηκε, πράγματι, ο τρόπος που οι στάσεις και οι απαιτήσεις των ερωτώμενων για τις αναπαραστάσεις τους στο Μέσο και οι απόψεις και η κατανομή των απαντήσεών τους καθορίζονταν και επηρεάζονταν από τη σχέση τους με το Μέσο και τη ταύτισή τους ή μη ως gamers (Shaw 2013). Από τις τέσσερις ομάδες που προέκυψαν από τις αναλύσεις, οι τρεις, δηλαδή η O2, η O3 και η O4, επιθυμούσαν πρωτίστως να εξηγήσουν και να καταστήσουν σαφή μέσα από τις επιλογές τους στην κατανομή Q τη σχέση τους με το Μέσο και το εάν ήταν gamers, ενώ μόνο η O1 απέδωσε βαρύτητα αρχικά στη στάση της απέναντι στις αναπαραστάσεις και στο σεξισμό στο πεδίο και έπειτα στη σχέση της με το Μέσο, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι κι εκείνη δεν τόνισε εξίσου αρκετά την κατοχή της ταυτότητας του gamer.

Η στάση της κάθε ομάδας απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις, αλλά και η ίδια η σύνθεση των ομάδων, διαμορφώνονταν ποικιλοτρόπως αφού οι παίκτριες είναι άτομα που δρουν κοινωνικά με συνέπεια *«οι αλληλεπιδράσεις και οι ταυτότητές τους να είναι συγκεκριμενικά καθορισμένες»* (Taylor 2003: 29). Συγκεκριμένα η στάση της ομάδας O1 απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις στα video games διαμορφωνόταν από το προσωπικό υπόβαθρο των ερωτώμενων σχετικά με τις φεμινιστικές και συλλογικές πρακτικές με αποτέλεσμα να τοποθετούνται ενάντια στο σεξισμό και να αναγνωρίζουν τις ευρύτερες κοινωνικές του συνέπειες ενώ λόγω ότι ταυτίζονταν ως gamers, υπερασπίζονταν το Μέσο και αυτή την ταυτότητα. Στην περίπτωση της ομάδας O2, η στάση και η κατανομή των απαντήσεών της καθορίζονταν από την ταύτισή τους ως gamers, την επένδυσή τους στο Μέσο και την

εξοικείωση με αυτό, την αφομοίωση της κουλτούρας του gaming και την υιοθέτηση του συνολικού κεφαλαίου της εν λόγω υποκουλτούρας. Αντίθετα, η ομάδα Ο3 επιδίωκε να υπερτονίσει ότι είναι «casual gamer» και δευτερευόντως ότι είναι αντίθετη με τον σεξισμό στα video games ενώ η ομάδα Ο4 αποτελούσε τη μοναδική ομάδα που διέθετε αρνητική εικόνα για το Μέσο και την ενασχόληση με αυτό με αποτέλεσμα η στάση της απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις να διαμορφώνεται τόσο από αυτή την εικόνα όσο και από τη μη ταύτισή τους ως gamers.

Η εξοικείωση ή μη των ερωτώμενων με το Μέσο, οι επενδύσεις τους σε αυτό, οι παρελθοντικές τους εμπειρίες (Hayes 2007: 44) και ο βαθμός στον οποίο έχουν ενσωματώσει το gaming στη ζωή τους καθορίζουν τις αντιλήψεις και προτιμήσεις των παικτριών καθώς τα ψηφιακά παιχνίδια δρουν ως εναλλακτικές «*τεχνολογίες του εαυτού*» (Foucault στο Royse et al. 2007: 560) και συγκεκριμένα ως «*τεχνολογίες του φύλου*» συνθέτωντας διαφορετικά τις προτιμήσεις της κάθε ομάδας (Royse et al. 2007: 560) για τα είδη παιχνιδιών και τα avatars. Οι παίκτριες των ομάδων Ο1 και Ο2, όντας πιο έμπειρες και εξοικειωμένες με το Μέσο, γεγονός το οποίο συν τις άλλους φαίνεται ακόμα και από τον τρόπο με τον οποίο σχολίαζαν εκτενέστερα και με μεγαλύτερη άνεση από ό,τι οι άλλες δύο ομάδες για τα video games, αξιοποιούν τα avatars, τα οποία λειτουργούν ως μέσα «*παραγωγής ταυτότητων*» (Taylor 2003: 38), με τρόπο που τους επιτρέπει να πειραματιστούν, να δοκιμάσουν ή και να ανατρέψουν τις έμφυλες ταυτότητες (Hayes 2007: 44) και τις κυρίαρχες αντιλήψεις για αυτές βάσει της θεωρίας των έμφυλων ρόλων (Dmitri Williams et al. 2009).

Ωστόσο η κάθε ομάδα επιθυμεί μέσα από τα avatars να επιτελέσει διαφορετικά τις έμφυλες ταυτότητές της (Butler στο Eklund 2011) παρά το γεγονός ότι και οι μεν και οι δε ταυτίζονται ως gamers, με συνέπεια την εκ νέου ανάδυση της ποικιλίας ανάμεσα στις γυναίκες gamers και των εναλλακτικών κοινωνικών συγκείμενων (Hayes 2007: 25) που διαμορφώνουν τις εμπειρίες και απολαύσεις που οι παίκτριες αντλούν από το Μέσο. Η ομάδα Ο1 επιθυμεί να πειραματιστεί παραβιάζοντας τις έμφυλες κοινωνικές νόρμες (Jenson & de Castell 2011: 175) μέσα από την επιλογή δυναμικών χαρακτήρων χωρίς όμως αυτοί να διαθέτουν την υπερσεξουαλικοποιημένη εμφάνιση, ενώ δεν τους ενδιαφέρει το φύλο του avatar με το οποίο παίζουν. Κατά μία έννοια, επιτελούν την αρσενικότητα χωρίς να αισθάνονται την ανάγκη να ενσωματώσουν τη θηλυκότητα στα avatars που επιλέγουν.

Αντίθετα η ομάδα Ο2, η οποία υποστηρίζει την ταυτότητα του gamer σε μεγαλύτερο βαθμό από την ομάδα Ο1, μέσα από την επιλογή δυναμικών avatars επιτελεί την αρσενικότητα χωρίς όμως να απορρίπτει τη θηλυκότητα στην εμφάνισή τους, κυρίως λόγω της μεγάλης εξοικείωσης με το Μέσο που συνεπάγεται την

αδιαφορία τόσο για το φύλο όσο και για την εμφάνιση των avatars σε ένα video game ενώ αντίθετα τονίζει την έμφαση που πρέπει να δίδεται στο «gameplay». Εν μέρει το παραπάνω ενδεχομένως να προκύπτει και από την επιθυμία ένταξης των ερωτώμενων στον πυρήνα των gamers και τη συνεπαγόμενη αφομοίωση της αρσενικότητας της συνολικής υποκουλτούρας του gaming που επικροτεί τη σεξουαλικοποίηση των γυναικών και των βίαιων παιχνιδιών ή μπορεί να συνδέεται με την ασύνειδη επιθυμία για μη διακινδύνευση της θηλυκότητάς τους έχοντας εισέλθει σε «ανδρικό πεδίο».

Από την άλλη μεριά, οι ομάδες O3 και O4, οι οποίες δεν έχουν ενσωματώσει το gaming στη ζωή τους και δεν είναι εξοικειωμένες με το εν λόγω Μέσο, δεν αντιμετωπίζουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως χώρο δυνατότητας ανατροπής και επαναπροσδιορισμού των κοινωνικά αποδιδόμενων έμφυλων ρόλων ούτε τα επιστρατεύουν ως μέσο πειραματισμού με εναλλακτικούς έμφυλους ρόλους. Ωστόσο η στάση της κάθε ομάδας διαφέρει και αποδίδεται σε διαφορετικούς παράγοντες. Η ομάδα O3 δηλώνει τη δυσaráσκειά της για το σεξισμό στα video games και επισημαίνει τη σημασία της ανταπόκρισης των avatars σε ρεαλιστικά πρότυπα και αποτελεί τη μοναδική ομάδα η οποία δηλώνει την επιθυμία για επιλογή θηλυκών χαρακτήρων αντί αρσενικών και την ανάγκη για ταύτιση με τον χαρακτήρα στο παιχνίδι. Αντίθετα η ομάδα O4 αδιαφορεί για τις γυναικείες αναπαραστάσεις καθώς θεωρεί τα video games έναν απλό τρόπο απασχόλησης στον ελεύθερό τους χρόνο που δεν μπορεί να ληφθεί ουσιαστικά υπόψη και κατά συνέπεια δεν δύναται ούτε το περιεχόμενό τους να τυγχάνει σοβαρής αντιμετώπισης, ενώ απορρίπτει την οποιαδήποτε υπόνοια για ταύτιση με τα avatars ή εμπλοκής της πραγματικότητας με τον ψηφιακό κόσμο, πράγμα το οποίο απορρέει και από την αρνητική εικόνα της ομάδας για την ενασχόληση με τα video games και την ταυτότητα του gamer.

Μία ακόμη βασική παράμετρος η οποία συνδιαμόρφωσε με τις ανωτέρω παραμέτρους τις ομάδες, είναι εκείνη του μεταφεμινιστικού τρόπου αντίληψης και των εκφάνσεών του με τη μοναδική ομάδα στην οποία να μην αρθρώνεται να είναι η O1. Η ομάδα αυτή αποτελεί τη μοναδική ομάδα της οποίας τα μέλη εξέφρασαν και επισήμαναν ανοιχτά την ανάγκη για συλλογικές και ενοποιημένες ενέργειες και τη σοβαρότητα του σεξισμού στο πεδίο. Παρόλο που και η ομάδα O3 εξέφρασε τη δυσaráσκειά της για το σεξισμό στα video games δεν τοποθετήθηκε εξίσου θερμά με την O1 απέναντι στο εν λόγω ζήτημα και διατήρησε μία πιο «ήπια» στάση χωρίς να αρθρώσει φεμινιστικές πρακτικές, όπως προκύπτει και από την κατανομή των σχετικών δηλώσεων σε ουδέτερες θέσεις στην κατανομή Q, ενώ αξιοσημείωτη είναι και η τοποθέτηση της δήλωσης περί ύπαρξης έμφυλων βιολογικών διαφορών σε θέση συμφωνίας (10, +2).

Στην ομάδα O2 φαίνεται να εκφράζεται περισσότερο από ό,τι στις υπόλοιπες ομάδες ο μεταφεμινιστικός τρόπος αντίληψης, μέσα από την άρνηση της ύπαρξης έμφυλων βιολογικών χαρακτηριστικών αλλά αναφορικά μόνο με τις δηλώσεις περί «έμφυτης» αδυναμίας των γυναικών και την ταυτόχρονη υποστήριξη του σεξουαλικοποιημένου τρόπου εμφάνισης των avatars. Επιπλέον θεωρείται ανύπαρκτος ο σεξισμός στο πεδίο και οποιαδήποτε αντίδραση νοείται ως υπερβολική αφού αυτός αφορά μεμονωμένα περιστατικά στην κοινότητα ενώ παρατηρείται εκ μέρους της ομάδας η επιθυμία για διαχωρισμό από τις φεμινιστρίες αλλά και τις υπόλοιπες γυναίκες οι οποίες δεν είναι ικανοποιημένες με τη συνολική κουλτούρα του gaming. Ομοίως και η ομάδα O4 αντιλαμβάνεται ως αφελή την απόδοση βαρύτητας στον τρόπο που αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games και ως «αστεία» τη δήλωση περί ύπαρξης σεξισμού σε αυτά καθώς πρόκειται για παιχνίδια ενώ δεν τοποθετούνται ενάντια στη σεξουαλικοποίηση της κουλτούρας του Μέσου και συμφωνούν αρκετά με τη δήλωση περί ύπαρξης έμφυλων βιολογικών διαφορών και κατά συνέπεια προτιμήσεων.

Αναφορικά με τις προτιμήσεις των ερωτώμενων για τα avatars, αξιοσημείωτο είναι και το γεγονός ότι όλες οι ομάδες πλην της O3 συμφώνησαν ότι δεν τους ενδιαφέρει το φύλο του avatar με το οποίο παίζουν και το εάν υπάρχουν γυναικείοι χαρακτήρες στο παιχνίδι. Η παραπάνω θέση, την οποία υποστήριξε ακόμα και η ομάδα O1, στο πλαίσιο πιθανώς του πειραματισμού της με τους εναλλακτικούς τρόπους κατασκευής των έμφυλων ταυτοτήτων, δύναται έμμεσα να καταλήξει στη μειωμένη συμπερίληψη ή απουσία της αναπαράστασης του γυναικείου φύλου στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, συνέπεια εξίσου αρνητική με τη στερεοτυπική απεικόνισή του, καθώς, βάσει και του στρουκτουραλιστικού μοντέλου του Althusser (Shaw 2009: 231), το να μην περιλαμβάνεται καθόλου μία ομάδα στο δημόσιο λόγο είναι στον ίδιο βαθμό προβληματικό με το να παρουσιάζεται στερεοτυπικά. Αντίθετα η ομάδα O3, η οποία δεν ταυτίζεται καν ως gamer και δεν αισθάνεται ότι έχει επενδύσει στο Μέσο όσο η O2 και η O1, δηλώνει τη σημασία την οποία διαθέτει για την ίδια η επιλογή ενός θηλυκού avatar, θέση την οποία, όμως, πιθανώς να μην υποστήριζε ανοιχτά λόγω του ότι θεωρεί ότι το εν λόγω Μέσο δεν την αφορά όντας «casual» και κατά συνέπεια δεν διαθέτει «δικαίωμα λόγου».

Ο προσπάθειες, συνεπώς, των ερευνητών στο πεδίο, όπως προτείνει και η Shaw (2013), πρέπει να αφορούν την αλλαγή του τρόπου με τον οποίο το κοινό αντιλαμβάνεται τη σχέση του με το Μέσο αλλά και το ίδιο το Μέσο ως δραστηριότητα και την απόρριψη εν μέρει της κυρίαρχης αντίληψης ότι μόνο οι «gamers» συνιστούν τον πυρήνα του gaming. Αυτό δεν συνεπάγεται ότι όλες οι παίκτριες, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που ασχολούνται περιστασιακά με την εν λόγω

δραστηριότητα, πρέπει να ταυτίζονται ή να νοούνται ως gamers, αλλά αντίθετα να συνειδητοποιήσουν ότι ανεξαρτήτως του εάν θεωρούνται ή εάν είναι gamers «*οι πρακτικές τους και η αναπαράστασή τους σε όλα τα είδη video games είναι σημαντική*» (Ibid.) και να αντιληφθούν τα video games ως πολιτισμικά κείμενα στα οποία επενδύουν και ως ένα Μέσο που τις αφορά και δεν συνιστά μία αφελή και ασήμαντη δραστηριότητα.

Επίλογος - Περιορισμοί

Οι ομάδες οι οποίες προέκυψαν στην παρούσα έρευνα μέσω της αξιοποίησης της Μεθοδολογίας Q δεν είναι εξαντλητικές, καθώς η εν λόγω μεθοδολογία προσφέρει ένα συστηματοποιημένο τρόπο κατανόησης ορισμένων αλλά όχι όλων των παραγόντων που υφίστανται, με τον εν δυνάμει αριθμό παραγόντων να είναι άπειρος μέσω της χρήσης διαφορετικών κριτηρίων στον τρόπο σχηματισμού και ερμηνείας των ομάδων (Farquhar & Meeds 2007: 1225). Η Μεθοδολογία Q δεν αξιοποιείται στο πλαίσιο στατιστικής γενίκευσης συμπερασμάτων στον ευρύτερο πληθυσμό και αφορά την εκάστοτε ομάδα και ένα συγκεκριμένο δείγμα ατόμων το οποίο στοχεύεται σκόπιμα και αυτοεπιλέγεται, καθώς διαθέτει τις πιθανότητες να εκφράζει ποικιλία απόψεων στο υπό εξέταση θέμα, αφού άλλωστε ο σκοπός της Μεθοδολογίας Q είναι να εντοπιστούν και να σκιαγραφηθούν οι διαφορετικοί τύποι απόψεων προκειμένου να ερμηνευθούν (Davis et al. 2014: 75). Εν τούτοις, όπως εντόπισαν οι Thompson et al. (2012: 42), υπό κοινές συνθήκες δειγματοληψίας και με ένα μεγάλο αριθμητικά δείγμα συμμετεχόντων, μεταξύ μίας κατανομής Q και ενός ερωτηματολογίου R προκύπτουν παρόμοιοι, αν και όχι ταυτόσημοι, παράγοντες με συνέπεια η Μεθοδολογία Q να καθίσταται εξαιρετικά χρήσιμη και να δύναται να παράσχει αποτελέσματα που να περιλαμβάνουν τόσο την υποκειμενικότητα αλλά και τη γενικευσιμότητα.

Ένα περιορισμό που συνεπάγεται η διαδικτυακή διεξαγωγή της έρευνας είναι η εξαίρεση γυναικών οι οποίες δεν διαθέτουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο, παρόλο που η συγκεκριμένη ομάδα-στόχος είχε πολύ αυξημένες πιθανότητες να διαθέτει πρόσβαση, ενώ δεν συμπεριλήφθησαν υποψήφιος οι οποίες διαθέτουν μόνο κινητό ή τάμπλετ, καθώς η εφαρμογή Flash Q δεν λειτουργεί στις συγκεκριμένες συσκευές και απαιτείται η χειροκίνητη εγκατάσταση του προγράμματος Adobe Flash (Davis et al. 2014). Ο συγκεκριμένος περιορισμός ενδεχομένως να συσχετίζεται και με το μικρότερο από το αναμενόμενο συλλεχθέν δείγμα ατόμων.

Παρά τους περιορισμούς, η συγκεκριμένη μεθοδολογία αποτέλεσε ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο στην παρούσα έρευνα καθώς μέσα από τον ολιστικό και υβριδικό συνδυασμό στοιχείων ποιοτικής και ποσοτικής μεθόδου, κατέστη εφικτή η ανάδυση των διακριτών ομάδων των παικτριών και ο συσχετισμός των στάσεών τους απέναντι στις γυναικείες αναπαραστάσεις στα video games με σημαντικές για την κατανόηση των διαφορετικών απόψεων παραμέτρους. Σε μελλοντικές έρευνες στο πεδίο θα παρουσίαζε ενδιαφέρον να χρησιμοποιηθούν στις εφαρμογές για τη διεξαγωγή

διαδικτυακών ερευνών με κατανομές Q, όπως είναι η Flash Q, υπερσύνδεσμοι με διαδικτυακές εικόνες ή βίντεο τα οποία θα καλούνται οι συμμετέχοντες είτε να παρακολουθήσουν πριν προχωρήσουν στην κατανομή Q είτε να τα καταλείψουν αυτά καθ'αυτά (Davis & Michelle 2011: 580). Με αυτό τον τρόπο θα δύναται με μία πιο δημιουργική και άμεση διαδικασία να σκιαγραφηθεί και να κατανοηθεί η επιτέλεση του φύλου και να συσχετιστούν οι προτιμήσεις των ερωτώμενων για συγκεκριμένα avatars μεταξύ τους.

Μελλοντικές έρευνες στο πεδίο θα ήταν χρήσιμο να συμπεριλάβουν ερωτήσεις ή δηλώσεις που να αφορούν το συσχετισμό των προτιμήσεων και της ενασχόλησης με το Μέσο με το ατομικό πολιτισμικό κεφάλαιο των παικτριών ώστε να εξεταστεί περαιτέρω και να ληφθεί υπόψη η συσχέτισή του με τις αντίστοιχες στάσεις απέναντι στο Μέσο και το σεξισμό στο χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών. Επιπλέον είναι σημαντικό να εξεταστούν και να διερευνηθούν οι ελληνικές ψηφιακές κοινότητες που αφορούν το gaming ώστε να κατανοηθεί *«ο ρόλος που διαδραματίζουν στην κατασκευή της πολιτικής της καθημερινότητας αναγνωρίζοντας ότι αυτές οι κοινότητες συνιστούν την καθημερινότητα»* (Braithwaite 2014: 715) και αποτελούν βασικό παράγοντα στην κατασκευή της συνολικής κουλτούρας του gaming. Η σημασία και η ανάγκη διερεύνησης του τελευταίου προκύπτει συν τοις άλλοις από το γεγονός ότι εν τέλει ο τρόπος κατασκευής και η φύση του ίδιου του Μέσου, με όλες τις συμπαραδηλώσεις του, συμπεριλαμβανομένης της περιθωριοποίησής του (Shaw 2011: 40), φαίνονται να είναι εκείνοι οι παράγοντες οι οποίοι διαμορφώνουν το λόγο για τις αναπαράστάσεις στα video games (Shaw 2011: 40), με τη διαφορετική σχέση, εξοικείωση και ενασχόληση των παικτριών με το Μέσο να έχει αντίστοιχα διαφορετικές επιπτώσεις στις απαιτήσεις, τις στάσεις και τις πεποιθήσεις τους για τον τρόπο αναπαράστασης του γυναικείου φύλου στα video games (Shaw 2013). Εν τέλει το ζήτημα του «ποιος μετράει» ως gamer και μέλος της κουλτούρας του gaming πρέπει να είναι κεντρικό στις μελέτες στο πεδίο εντός του πλαισίου των πολιτισμικών σπουδών (Shaw 2010: 407) καθώς διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση των σχέσεων εξουσίας, στο ποιος έχει δικαίωμα να μιλάει ή όχι, στο ποιος αισθάνεται ότι έχει αυτό το δικαίωμα ή ότι τον αφορά και στο ποιος αναπαρίσταται και πώς (Couldry στη Shaw 2010: 407).

Βιβλιογραφία

- Ahmed, S., 2010a. Feminist Killjoys (And Other Willful Subjects). *Scholar and Feminist Online*, (8.3). Available at: http://sfonline.barnard.edu/polyphonic/ahmed_01.htm [Accessed April 24, 2016].
- Ahmed, S., 2010b. Killing Joy: Feminism and the History of Happiness. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 35(3), pp.571–594.
- Babbie, E., 2011. *Εισαγωγή στην κοινωνική έρευνα*, Εκδόσεις Κριτική.
- Beasley, B. & Collins Standley, T., 2002. Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5(3), pp.279–293.
- Beavis, C., 2005. Pretty good for a girl: gender, identity and computer games. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.
- Beavis, C. & Charles, C., 2005. Challenging Notions of Gendered Game Play: Teenagers playing The Sims. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 26(3), pp.355–367.
- Beavis, C. & Charles, C., 2007. Would the “real” girl gamer please stand up? Gender, LAN cafés and the reformulation of the “girl” gamer. *Gender and Education*, 19(6), pp.691–705.
- Bertozzi, E., 2012. Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), pp.447–454.
- Bertozzi, E., 2008. “You Play Like a Girl!”: Cross-Gender Competition and the Uneven Playing Field. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14(4), pp.473–487.
- Braithwaite, A., 2014. “Seriously, get out”: Feminists on the forums and the War(craft) on women. *New Media & Society*, 16(5), pp.703–718.
- Brown, R.M., Hall, L.R., Holtzer, R., Brown, S.L. & Brown, N.L., 1997. Gender and video game performance. *Sex Roles*, 36(11/12), pp.793–812.
- Brown, S.R., 1996. Q methodology and qualitative research. *Qualitative health research*, 6(4), pp.561–567.
- Bryce, J.O. & Rutter, J., 2003. Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure Studies*, 22(1), pp.1–15.
- Carr, D., 2005. Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation & Gaming*, 36(4), pp.464–482.
- Carr, D., 2006. Games and Gender. In D. Carr et al., eds. *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press, pp. 162–178.

- Cassel, J. & Jenkins, H., 1998. Chess For Girls?: Feminism and Computer Games. In J. Cassell & H. Jenkins, eds. *From Barbie to mortal kombat: Gender and computer games*. Cambridge: MA:MIT Press, pp. 2–45.
- Cassell, J., 1998. Storytelling as a nexus of change in the relationship between gender and technology: A feminist approach to software design. In J. Cassell & H. Jenkins, eds. *From Barbie to mortal kombat: Gender and computer games*. MA:MIT Press, pp. 298–325.
- Chen, L., Chen, T.-L. & Liu, H.-K.J., 2010. Perception of Young Adults on Online Games: Implications for Higher Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(3), pp.76–84.
- Christensen, N.C., 2006. Geeks at Play: Doing Masculinity in an Online Gaming Site. *Reconstruction*, 6(1). Available at: <http://reconstruction.eserver.org/Issues/061/christensen.shtml> [Accessed April 24, 2016].
- Consalvo, M., 2012. Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (1). Available at: <http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/> [Accessed April 24, 2016].
- Cote, A.C., 2015. “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*.
- Danielson, S., 2009. Q Method and Surveys: Three Ways to Combine Q and R. *Field Methods*, 21(3), pp.219–237.
- Davis, C. & Michelle, C., 2011. Q methodology in audience research: Bridging the qualitative/quantitative “divide”? *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, 8(2), pp.559–593.
- Davis, C.H., Michelle, C., Hardy, A. & Hight, C., 2014. Framing audience prefigurations of The Hobbit: An Unexpected Journey: The roles of fandom, politics and idealised intertexts. *Participations*, 11(1), pp.50–87.
- Delamere, F.M. & Shaw, S.M., 2008. “They see it as a guy’s game”: The politics of gender in digital games. *Leisure/Loisir*, 32(2), pp.279–302.
- Eklund, L., 2011. Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(3), pp.323–342.
- Enevold, J. & Hagström, C., 2009. Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology Meets Game Studies. *Ethnologia Scandinavica: A Journal for Nordic Ethnology*, (39), pp.27–41.
- Enevold, J. & Hagström, C., 2008. My Momma Shoots Better Than You! Who is the Female Gamer? In *Proceedings-the [player] conference*. Copenhagen: IT University of Copenhagen, pp. 144 – 167.

- Farquhar, L.K. & Meeds, R., 2007. Types of fantasy sports users and their motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), pp.1208–1228.
- Fisher, H.D., 2015. Sexy, Dangerous--and Ignored: An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video game Magazines. *Games and Culture*, 10(6), pp.551–570.
- Fullerton, T., Fron, J., Pearce, C. & Morie, J., 2008. Getting girls into the game: Towards a “Virtuous Cycle.” In Y. Kafai et al., eds. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. MA: The MIT Press, pp. 137–149.
- Ghilani, J.L., 2010. Review: Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming. *Signs*, 35(4), pp.1029–1030.
- Gill, R., 2007. Postfeminist Media Culture: Elements of a sensibility. *European Journal of Cultural Studies*, 10(2), pp.147–166.
- Gill, R., 2011. Sexism Reloaded, or, it's Time to get Angry Again! *Feminist Media Studies*, 11(1), pp.61–71.
- Hackert, C. & Braehler, G., 2007. FlashQ - Q sorting via Internet. Available at: <http://www.hackert.biz/flashq/home/> [Accessed April 23, 2016].
- Harvey, A. & Fisher, S., 2015. “Everyone Can Make Games!”: The post-feminist context of women in digital game production. *Feminist Media Studies*, 15(4), pp.576–592.
- Hayes, E., 2007. Gendered Identities at Play: Case Studies of Two Women Playing Morrowind. *Games and Culture*, 2(1), pp.23–48.
- Heeter, C. & Winn, B., 2008. Implications of Gender, Player Type, and Learning Strategies for the Design of Games for Learning. In Y. Kafai et al., eds. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender, games, and computing*. MA: The MIT Press, pp. 165–177.
- Ivory, J.D., 2006. Still a Man’ s Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9(1), pp.103–114.
- Jenkins, H. & Cassell, J., 2008. From Quake Grrls to Desperate Housewives : A Decade of Gender and Computer Games. In Y. Kafai et al., eds. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. MA: The MIT Press, pp. 5–19.
- Jenson, J. & de Castell, S., 2010. Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation & Gaming*, 41(1), pp.51–71.
- Jenson, J. & de Castell, S., 2011. Girls@Play. *Feminist Media Studies*, 11(2), pp.167–179.

- Jenson, J. & de Castell, S., 2008. Theorizing gender and digital gameplay : Oversights , accidents and surprises. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 2(1), pp.15–25.
- Kennedy, H.W., 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2(2). Available at: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> [Accessed April 24, 2016].
- Kerr, A., 2003. Girls-Women Just Want to Have Fun: A Study of Adult Female Players of Digital Games. In *Level Up: Digital Games Research Association (DiGRA)*. Utrecht: University of Utrecht, pp. 270–285.
- Lehdonvirta, M., Nagashima, Y., Lehdonvirta, V. & Baba, A., 2012. The Stoic Male: How Avatar Gender Affects Help-Seeking Behavior in an Online Game. *Games and Culture*, 7(1), pp.29–47.
- Lehdonvirta, V., Ratan, R. a., Kennedy, T.L.M. & Williams, D., 2014. Pink and Blue Pixel\$: Gender and Economic Disparity in Two Massive Online Games. *The Information Society*, 30(4), pp.243–255.
- Leonard, D.J., 2006. Not a Hater, Just Keepin' It Real The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), pp.83–88.
- McKeown, B. & Thomas, D.B., 1988. *Q Methodology*, Beverly Hills: Sage University Paper series on Quantitative Applications in the Social Sciences, series no:07-066, Sage Publications.
- McRobbie, A., 2004. Post-feminism and popular culture. *Feminist Media Studies*, 4(3), pp.255–264.
- McRobbie, A., 1994. *Postmodernism and popular culture*, London and New York: Routledge.
- Orchard, L.J., Fullwood, C., Morris, N. & Galbraith, N., 2015. Investigating the Facebook experience through Q Methodology: Collective investment and a “Borg” mentality. *New Media & Society*, 17(9), pp.1547–1565.
- Ratan, R.A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T. & Williams, D., 2015. Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 10(5), pp.438–462.
- Rehak, B., 2003. Mapping the Bit Girl Lara Croft and new media fandom. *Information, Communication & Society*, 6(4), pp.477–496.
- Richard, G.T., 2013. Gender and Gameplay: Research and Future Directions. In B. Bigl & S. Stoppe, eds. *Playing With Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, pp. 269–284.
- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M. & Consalvo, M., 2007. Women and games: technologies of the gendered self. *New Media & Society*, 9(4), pp.555–576.

- Salter, A. & Blodgett, B., 2012. Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), pp.401–416.
- Schmolck, P., 2014. PQMethod (Version 2.35). Available at: <http://schmolck.userweb.mwn.de/qmethod/> [Accessed April 24, 2016].
- Shaw, A., 2011. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), pp.28–44.
- Shaw, A., 2013. On Not Becoming Gamers : Moving Beyond the Constructed Audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1(2). Available at: <http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2/> [Accessed April 24, 2016].
- Shaw, A., 2009. Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, 4(3), pp.228–253.
- Shaw, A., 2010. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), pp.403–424.
- Storey, J., 2005a. Popular. In M. Bennett, Tony, Grossberg, Lawrence and Morris, ed. *New Keywords*. Blackwell Publishing, pp. 262–264.
- Storey, J., 2005b. Postmodernism. In M. Bennett, Tony, Grossberg, Lawrence and Morris, ed. *New Keywords*. Blackwell Publishing, pp. 269–272.
- Summers, A. & Miller, M.K., 2014. From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. *Feminist Media Studies*, 14(6), pp.1028–1040.
- Taylor, N., Jenson, J. & de Castell, S., 2009. Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys. *Digital Creativity*, 20(4), pp.239–252.
- Taylor, T.L., 2008. Becoming a player: Networks, structure, and imagined futures. In Y. Kafai et al., eds. *Beyond Barbie and Mortal Combat: New perspectives on gender and gaming*. Cambridge: MA: The MIT Press, pp. 51–65.
- Taylor, T.L., 2011. Internet And Games. In M. Consalvo, C. Ess, & R. Burnett, eds. *The Blackwell Handbook of Internet Studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell, pp. 369–383.
- Taylor, T.L., 2003. Multiple pleasure: Women and online gaming. *Convergence*, 9(1), pp.21–46.
- Thompson, A.W. et al., 2012. Comparing random sample Q and R methods for understanding natural resource attitudes. *Field Methods*, 25(1), pp.25–46.
- Thornham, H., 2008. “It’s A Boy Thing.” *Feminist Media Studies*, 8(2), pp.127–142.
- Vanderhoef, J., 2013. Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1(2). Available at: <http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2/> [Accessed April 24, 2016].

- Watts, S. & Stenner, P., 2005. Doing Q methodology: theory, method and interpretation. *Qualitative Research in Psychology*, 2(1), pp.67–91.
- Westwood, D. & Griffiths, M.D., 2010. The role of structural characteristics in Video-Game Play Motivation: A Q-Methodology Study. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(5), pp.581–585.
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S. & Yee, N., 2009. Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers. *Journal of Communication*, 59(4), pp.700–725.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. & Ivory, J.D., 2009. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), pp.815–834.
- Winn, J. & Heeter, C., 2009. Gaming, gender, and time: Who makes time to play? *Sex Roles*, 61, pp.1–13.
- Wirman, H., 2014. Gender and Identity in Game-Modifying Communities. *Simulation & Gaming*, 45(1), pp.70–92.

Πηγές εικόνων

Εικόνα 2.5:

Dragon's flyer: http://www.y8.com/games/dragon_flyer (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Borderlands 2: <http://www.destructoid.com/new-character-skins-for-borderlands-2-now-for-sale-242926.phtml> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Dragon age origins: <http://desert77.deviantart.com/art/Dragon-Age-Origins-Companions-160393763> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

World of Warcraft: <http://us.blizzard.com/en-us/games/wow/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Just dance 2016: <http://123kinect.com/dance-kinect-trailer-arrives/21842/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Shadow of the Colossus: <http://gamerant.com/ico-shadow-of-the-colossus-collection-reviews-jeff-107063/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Mass Effect Trilogy: <http://www.jeuxcapt.com/Mass-Effect-Trilogy-Xbox-360-images-19672.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Marketland: <http://www.gamegos.com/marketland> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Assasins Creed: <http://blog.ubi.com/assassins-creed-unity-season-pass-assassins-creed-chronicles-china/>
<http://www.dualshockers.com/2015/07/16/enjoy-almost-one-hour-of-assassins-creed-syndicates-ps4-version-showing-spiffy-open-world-gameplay/>
<http://www.gentside.com/assassin-s-creed-3/wallpaper>
(Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Telltale Games: The Walking Dead: http://www.videogamer.com/xboxone/the_walking_dead_season_one/news/the_walking_dead_season_1_now_available_on_xbox_games_with_gold.html (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Secret of Mana: http://mana.wikia.com/wiki/Secret_of_Mana (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The last of us: <http://kotaku.com/tag/the-last-of-us> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Skyrim: <https://www.pinterest.com/pin/551831760567290867/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

League of Legends: <https://davidlampreia.wordpress.com/tag/league-of-legends/>
<http://www.nowgamer.com/how-league-of-legends-is-a-champion-for-diversity/>
(Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Grand Theft Auto 5: <http://www.forbes.com/forbes/welcome/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Tomb raider: <http://www.dualshockers.com/2013/11/19/ps4xbox-one-tomb-raider-square-enix-releases-official-statement-teases-announcement-in-decemeber/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Card hunter: <http://www.cardhunter.com/2011/11/dev-diary-16-classes/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Hearthstone: http://hearthstone.gamepedia.com/Jaina_Proudmoore (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Smite: <http://www.icomedia.eu/smite-xbox-one/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The Stanley parable: <https://jkhub.org/topic/6281-the-stanley-parable-stanley/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Bloodborne: <https://www.playstation.com/en-us/games/bloodborne-ps4/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Battlefield 3: https://www.gameinformer.com/games/battlefield_3/b/pc/default.aspx (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

American McGee's Alice: <http://www.fanpop.com/clubs/american-mcgees-alice/images/31480621/title/alice-wallpaper> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Supaplex: <https://play.google.com/store/apps/details?id=jmaster.supaplex.android> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The witcher: <http://thewitcher.com/en/witcher3> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Legend Of Zelda: <http://www.zam.com/article/220/the-legend-of-zelda-twilight-princess-hd-review-impressions> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The Sims: <http://news.softpedia.com/news/The-Sims-4-Will-Have-Emotional-Depth-Intelligent-Characters-375906.shtml> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Super Mario Bros:
http://www.nintendolife.com/news/2015/09/mario_memories_super_mario_bros_3_still_bringing_families_together (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Εικόνα 2.6:

CS:GO: <http://csgobuff.pro/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Mass Effect Trilogy: <http://uproxx.com/gammasquad/bioware-has-all-but-confirmed-a-current-gen-remake-of-the-mass-effect-trilogy/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Silent Hill: http://silenthill.wikia.com/wiki/Silent_Hill_2_Original_Soundtracks (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Final Fantasy: http://paper4pc.com/amazing-saguaro.html#gal_post_60031_amazing-saguaro-wallpaper-2.jpg (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Pro Evolution Soccer: <http://oyun.tamindir.com/pro-evolution-soccer-2013-demo-2/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Tekken: <http://jin-05.deviantart.com/art/Tekken-The-Most-Powerful-343335235> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

BUBBLE: <http://gigagamers.com/free-bubble-games/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Metal Gear Solid: https://m.reddit.com/r/metalgearsolid/comments/3eymdn/got_a_nice_little_wallpaper_for_you/ (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Super Mario: <http://se.ign.com/super-mario-bros-nes/78471/feature/veckans-fraga-spelar-dagens-barn-super-mario-spel> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

League of Legends: <http://www.forbes.com/forbes/welcome/>
<http://kotaku.com/female-league-of-legends-characters-banned-at-an-iranian-1213754332>
<http://kotaku.com/league-of-legends-just-killed-off-a-champion-1720995935>
<http://tecnoslave.com/lol/ya-disponible-miss-fortune-recreativa/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Spyro the dragon: <http://wallpapercave.com/spyro-the-dragon-wallpaper> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Counter strike global offensive: <http://kotaku.com/how-counter-strike-global-offensive-turned-itself-arou-1575373000> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Lara Croft: <http://www.nixxes.com/nixxes/projects/19-uk/projects/135-tombraider-underworld> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Heavy rain: https://wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=169855 (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Grand Theft Auto IV: <http://www.kodikoi.gr/index.php/ps3/96-gta-iv> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The Walking dead: <https://store.xbox.com/en-US/Xbox-One/Games/The-Walking-Dead-Season-Two/243b02b9-fbcc-41de-85d3-72e532bd24b6> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

World of warcraft: <http://www.craveonline.com/site/787463-warlords-draenor-best-expansions-world-warcraft-history>

<http://www.picswalls.com/pic/world-of-warcraft-game-wallpapers/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The Legend of Zelda: <http://mashable.com/2015/02/06/netflix-live-action-zelda/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Hitman: <http://www.tomshardware.com/news/hitman-trailer-4k-360-paris,31373.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Injustice: <http://www.cinemablend.com/games/Injustice-Gods-Among-Us-GOTY-Edition-Coming-PS4-XB1-PC-PS-Vita-59462.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Hearthstone: http://hearthstone.gamepedia.com/Valeera_Sanguinar (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Skyrim: <http://www.gamepur.com/news/7952-stunning-skyrim-custom-female-characters-screenshots.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Destiny: <https://store.xbox.com/en-US/Xbox-One/DLC/Destiny-The-Taken-King/40609baa-6699-4ff7-8f4c-5909888378cb> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Pokemon: <http://www.pokemon.com/us/pokemon-video-games/pokemon-dream-radar/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Εικόνα 4.5

Super Mario: <http://www.giantbomb.com/princess-peach/3005-709/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Super Mario Kart: <https://www.nintendo.co.uk/Games/Super-Nintendo/Super-Mario-Kart-279580.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The Sims: <https://www.origin.com/en-ie/store/free-games/trials>
<http://www.hardcoregamer.com/2014/09/03/review-the-sims-4/102105/>
<http://gamerant.com/sims-city-developer-maxis-shut-down/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Cookie Jam: <http://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/cookie-jam-facebooks-game-year-4782491> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Tetris: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/tetris-origins-film-in-the-works-with-director-brett-ratner-to-develop-a6738881.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Lara Croft Tomb Raider II: <http://roli29.deviantart.com/art/Tomb-Raider-II-Lara-Croft-in-Sola-Wetsuit-288125224> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Candy crash saga: <http://anewdomain.net/2015/06/02/candy-crush-saga-is-it-worth-the-hype/>
<http://www.candy-crush.co/candy-crush-survival-tips-you-need-to-know.html>
(Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Tekken: <http://www.gamersdecide.com/pc-game-news/10-hottest-tekken-female-characters> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain: <http://www.gamespot.com/articles/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-review-roundup/1100-6429983/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Asterix & friends: <http://www.edelmann-interactive.com/portfolio-item/asterix-friends/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Criminal Case: <http://criminalcasegame.wikia.com/wiki/File:Wikia-Visualization-Add-3.png> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Εικόνα 5.5:

2048: http://www.redditweekly.com/weekly?s=top&subreddit=2048&to_time=1397347199 (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Candy crush: <http://blog.games.com/2013/04/18/candy-crush-saga-walkthrough-cheats-tips/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Farmville: <http://blog.games.com/2013/02/19/farmville-2-fertilizer-bin/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

The last of us: <http://newgameplus.com.br/sony-quer-cautela-sobre-a-quantidade-de-remasterizacoes/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Lineage II: <http://2p.com/game/U00108/Lineage-2.htm> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Super Mario: <http://supermario3dworld.nintendo.com/> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Εύρηκα: <http://www.greekapps.info/2013/12/quiz.html> (Τελευταία προσπέλαση: 23/04/2016)

Παράρτημα

A) Λίστα με links συλλογής υποψήφιων δηλώσεων για το δείγμα Q

<https://www.youtube.com/watch?v=0SLDgPbjp0M> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

https://www.youtube.com/watch?v=_HeBrs8cgTU (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=R8ZVZRsy8N8> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=Q1qndga6SNU> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.theguardian.com/culture/2015/nov/16/nina-freeman-punk-poet-game-designer-cibele-interview> (Τελευταία πρόσβαση 24/04/2016)

https://www.youtube.com/watch?v=jWtJpHys_xA (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=2Gx5Bx6PE9A> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.motherjones.com/media/2014/05/pop-culture-anita-sarkeesian-video-games-sexism-tropes-online-harassment-feminist> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=OfIBPs49vok> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/16860296273> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/how-important-is-female-representation-in-games-to-31399269/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://myanimelist.net/forum/?topicid=1432319> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=981140> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.eurogamer.net/forum/thread/249413> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.giantbomb.com/forums/general-discussion-30/female-representation-in-games-one-mans-perspectiv-1491939/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.vgf.com/forums/threads/teen-boys-want-better-female-representation-in-games.93669/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>
(Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://tay.kinja.com/the-gamer-identity-is-not-dead-1629018146> (Τελευταία
προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/09/01/the-gamer-is-dead-long-live-the-gamer/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-11-20-gamer-isnt-a-single-identity-we-need-diverse-critics-too> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://talarian.blogspot.gr/2015/06/the-gamer-identity.html> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://propaganda.gr/pii-pezoun-videogames/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gamersgrinder.com/editrial/pios-tin-palevi-pio-poli-o-gamer-i-to-industry>
(Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.adartes107.gr/to-euaggelio-enos-gamer/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.milare.info/2014/03/Katigories-gamer.html> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://community.eu.playstation.com/t5/%CE%A3%CF%85%CE%B6%CE%AE%CF%84%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CE%93%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D-%CE%A0%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%B5%CF%87%CE%BF%CE%BC%CE%AD%CE%BD%CE%BF%CF%85/%CE%9F%CE%B9-%CE%93%CF%85%CE%BD%CE%B1%CE%AF%CE%BA%CE%B5%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%BD-%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF-%CF%84%CF%89%CE%BD-Videogames-Women-In-Gaming/td-p/19883737>
(Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://news247.gr/eidiseis/psixagogia/humor/gynaika-gamer-h-pornostar-h-tsixlofoyska-h-cosplayer-muthoi-kai-fantasiwseis.3761215.html> (Τελευταία
προσπέλαση 24/04/2016)

<http://teamingame.gr/top-10-gaming-%CE%B1%CF%84%CE%AC%CE%BA%CE%B5%CF%82-%CF%80%CE%BF%CF%85-%CE%BB%CE%AD%CE%BD%CE%B5-%CF%8C%CF%83%CE%BF%CE%B9-%CE%B4%CE%B5%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%BF%CF%85%CE%BD-videogames/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://gamespace.gr/2015/01/18/video-games-and-women/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=naiGCyn14Bs> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=6T4UUN8qBJ4> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=cNKUIkVI8PA> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/casual-vs-hardcore-what-s-the-point-31021192/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.ign.com/boards/threads/casual-vs-hardcore-gamers.453393409/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.vice.com/gr/read/women-pushing-gender-out-of-gaming> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://femfreq.tumblr.com/post/52673540142/twitter-vs-female-protagonists-in-video-games> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=rAjHpZawQeg> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=ERR1F-zoTVg> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gamesradar.com/9-things-real-female-gamers-hate-about-gaming/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.bustle.com/articles/65237-im-a-female-gamer-and-this-is-what-its-really-like> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/YES-I-AM-A-GIRL-GAMER-AND-I-AM-PROUD-253433204777/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://el.urbandictionary.com/define.php?term=girl+gamer> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://knowyourmeme.com/memes/gurl-gamer> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=xeVY-3OOiil> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gameworld.gr/kunena/4-chat/127513-gynaika-gamer> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

http://www.pillowfights.gr/kakes_sinitheies/item2243/%CE%88%CE%B3%CE%B9%CE%BD%CE%B1_gamer_%CE%B3%CE%B9%CE%B1_%CF%87%CE%AC%CF%81%CE%B7_%CF%84%CE%BF%CF%85! (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://cyberella.info/?p=591> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

[http://www2.gameover.gr/forum/gaming-\(%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AC\)/29742-seksismos-kai-videogames?start=20](http://www2.gameover.gr/forum/gaming-(%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AC)/29742-seksismos-kai-videogames?start=20) (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gameworld.gr/component/content/article/205-2014-05-19-05-54-07/editorial/20664-gamergate-roz-skandalo-seksismos-kai-feminismos-sta-games> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.pathfinder.gr/stories/4017870/axiologhsh-sexismoy-sta-games-eisagei-h-soyhdia/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.mommy.gr/%CF%84%CE%B1-%CF%83%CE%B5%CE%BE%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CF%80%CF%81%CF%8C%CF%84%CF%85%CF%80%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-videogames-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B7-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CF%80%CE%B1/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

B) Δηλώσεις του δείγματος Q

1. Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κορίτσια». Τα πιο συναρπαστικά παιχνίδια που έχουν δράση και περιπέτεια απευθύνονται / προωθούνται στους άνδρες, ενώ στις γυναίκες τα χαριτωμένα «ροζ» παιχνίδια.
2. Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρέα.
3. Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games οπότε δεν νιώθω τύψεις ότι χαράμιζω το χρόνο μου σε κάτι παιδικό.
4. Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να παίξουμε διάφορους ρόλους, είτε ανδρικούς είτε γυναικείους, να δοκιμάσουμε νέες ταυτότητες και να γίνουμε ό,τι εμείς θέλουμε.
5. Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να προσποιούμαι ότι δεν τα καταφέρνω για να ανταποκρίνομαι στο «γυναικείο μου ρόλο».
6. Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι αυτές video games.
7. Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια με άνδρες στο μυαλό και ενθαρρύνει εσκεμμένα την όλη ιδέα ότι τα video games είναι για τους άνδρες και από εκεί προκύπτει και το σεξιστικό περιεχόμενο.

8. Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβουν στις απαιτήσεις κάθε μειονοτικής ομάδας. Εάν λοιπόν κάποιες γυναίκες ενοχλούνται από το περιεχόμενο απλά να μην παίζουν ή να προσαρμοστούν.
9. Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησιμοποιώ ψευδώνυμο που να μαρτυρά ότι είμαι γυναίκα γιατί όταν ανακαλύπτουν ότι είσαι γυναίκα αρχίζουν οι άνδρες παίκτες να σου την πέφτουν.
10. Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους άνδρες στα ψηφιακά παιχνίδια αφού είμαστε βιολογικά διαφορετικοί. Οπότε είναι λογικό να υπάρχουν video games για κορίτσια και video games για αγόρια.
11. Είναι πολύ αστείο να μιλάμε για σεξισμό στα video games - είναι παιχνίδια όχι η πραγματική ζωή στην οποία υπάρχουν τα αληθινά προβλήματα.
12. Κουράστηκα να είμαι η «γυναίκα που παίζει video games» και να μου λένε ότι είμαι πολύ καλή παίκτρια «για κορίτσι». Είμαι άνθρωπος!
13. Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα για ανισότητα των δύο φύλων, απλά μισούν τους άνδρες και θέλουν να χαλάνε τη διασκέδαση μεταφέροντας τα προσωπικά τους προβλήματα.
14. Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά ανήκουν στο παρελθόν. Η ισότητα μεταξύ των δύο φύλων είναι πλέον δεδομένη και εξάλλου δεν ζούμε σε χώρες του «Τρίτου κόσμου».
15. Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω οπωσδήποτε - κάτι σαν να εκπροσωπώ όλες τις γυναίκες ή επειδή οι άνδρες πιστεύουν ότι θα χάσω επειδή είμαι κορίτσι.
16. Πάντα αποκαλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζω παιχνίδια διαδικτυακά (π.χ. μέσα από το ψευδώνυμο που χρησιμοποιώ).
17. Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναίκες παίζουμε video games δεν πρόκειται να αλλάξει η εχθρική ατμόσφαιρα στο χώρο του gaming και γενικότερα η όλη κατάσταση απέναντι στις γυναίκες.
18. Έχουν δίκιο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισμό στα video games και για τον μισογυνισμό που επικρατεί στο χώρο του gaming.

19. Οι γυναίκες μαθαίνουν από μικρές ότι πρέπει να είναι ήρεμες, φιλήσυχες και να μην τους αρέσει η βία για αυτό και όταν μεγαλώσουν δείχνουν προτίμηση σε πιο «casual» (χαλαρά) video games ή σε είδη video games χωρίς βία.
20. Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδερφός τους ή ο σύντροφός τους ή κάνουν παρέα «μόνο με άνδρες» ποτέ όμως οι ίδιες δεν θα ασχοληθούν να παίξουν κάτι καινούριο.
21. Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει να παίζουν video games για τον εαυτό τους. Οι περισσότερες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια για να ρίξουν άνδρες και για να τραβήξουν την προσοχή.
22. Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι gamer και αγαπώ τα video games, τις ιστορίες τους, τη δυνατότητα να σε ταξιδεύουν σε άλλους κόσμους.
23. Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video games» από το «είμαι gamer». Παίζω ψηφιακά παιχνίδια για να περάσω καλά και ο υπολογιστής δεν είναι η ζωή μου.
24. Δεν θεωρούμαι gamer και δεν θεωρώ κιόλας τον εαυτό μου gamer.
25. Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» που λέμε, που δεν έχει ζωή και είναι μοναχικός και κάθεται ώρες ατελείωτες και παίζει video games.
26. Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσεις, ασχολείται, διαβάζει για τα video games, μιλάει σε διαδικτυακά forums για αυτά και γενικότερα αφιερώνει πολλές ώρες.
27. Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξάρτητα από το φύλο του, από το πόση ώρα, το είδος των παιχνιδιών και το εάν παίζει στην κονσόλα, στον υπολογιστή ή στο κινητό, για μένα είναι gamer.
28. Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε βροντοφωνάζει ότι παίζει video games ούτε προσπαθεί να αποδείξει την αξία της.
29. Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την προσοχή, αλλά γιατί είμαι περήφανη για αυτό και δεν πρόκειται να σταματήσω να παίζω επειδή είμαι γυναίκα και κάποιοι πιστεύουν πως πρέπει να είμαι «στην κουζίνα μου».

30. Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώρα όλοι παίζουν και έχει γίνει μία δημοφιλή δραστηριότητα με τα «casual» (χαλαρά) παιχνίδια να έχουν αρχίσει να κατακλύζουν την αγορά του gaming.
31. Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν video games είναι επειδή αυτά απευθύνονται σε ανδρικό κοινό. Γι' αυτό πρέπει να αλλάξει αυτή η «μόνο για άνδρες» νοοτροπία.
32. Παίζω περισσότερο τα αποκαλούμενα «casual» (χαλαρά) παιχνίδια.
33. Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casual» (χαλαρά) video games τα θεωρώ βαρετά.
34. Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι που δεν παίζουν video games συχνά, προτιμούν χαλαρά και εύκολα παιχνίδια που απαιτούν λίγο χρόνο (π.χ στο facebook) συνήθως στο κινητό ή στο tablet.
35. Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικών» και «χαλαρών» παικτών. Όλοι παίκτες είναι, και αυτά απλά είναι «δήθεν» ταμπέλες.
36. Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστανται οι γυναίκες στα video games. Ξεφτιλίζονται και υπάρχουν μόνο για να ικανοποιούν τον ανδρικό πληθυσμό.
37. Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με τον οποίο παίζω και το εάν υπάρχουν γυναίκες ή όχι στο παιχνίδι. Αρκεί το παιχνίδι να είναι καλό.
38. Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρων ο χαρακτήρας (avatar) είτε άνδρας είτε γυναίκα, να έχει βάθος και να μοιάζει με πραγματικό άνθρωπο.
39. Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράσταση του εαυτού μου.
40. Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα (avatar) με τον οποίο θα παίζω, θα επιλέξω γυναίκα ώστε να μπορώ να ταυτίζομαι με αυτή και να εμβυθίζομαι στο παιχνίδι.
41. Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avatars).

42. Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναίκες-πρωταγωνίστριες στα video games σε καλύτερα, υγιή και ρεαλιστικά γυναικεία πρότυπα γιατί με ενοχλεί ο υπερβολικά σεξουαλικοποιημένος τρόπος απεικόνισής τους.

43. Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά προτιμώ να βλέπω στα video games κουκλάρες όπως η Lara Croft παρά κανονικές ή άσχημες.

44. Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που αντιμετωπίζουν οι άνδρες τις γυναίκες.

45. Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) στα video games να είναι και σέξυ και δυναμικοί ταυτόχρονα.

46. Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες κοπέλες που πρέπει να σωθούν, αφού οι άνδρες έχουν έμφυτη την κυριαρχία και την επιθυμία να προστατεύουν τις γυναίκες.

47. Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι δυνατοί, με αυτοπεποίθηση και ικανότητες χωρίς να είναι υπερ-σεξουαλικοποιημένοι.

48. Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους άνδρες στα video games ώστε να υπάρχουν και άνδρες και γυναίκες σέξυ σε αυτά.

49. Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλικοποιημένους γυναικίους χαρακτήρες (avatars) στα video games - απεναντίας εκτιμώ τα ωραία σώματα και ας είμαι γυναίκα.

Γ) Γενικές ερωτήσεις στο τέλος της κατανομής Q

1. Παρακαλώ συμπληρώστε τον τίτλο του αγαπημένου σας video game: _____

2. Πόσες ώρες περίπου το μήνα παίζετε video games;

Μέχρι 3 ώρες 3-7 ώρες 7-10 ώρες Πάνω από 10 ώρες

3. Πώς αντιλαμβάνεστε το χρόνο αυτό που δαπανάτε παίζοντας video games;

Δημιουργικό Χάσιμο χρόνου Ψυχαγωγικό

4. Ξεκινήσατε να παίζετε video games επειδή:

Έπαιζε ο σύντροφός σας

Έπαιζαν οι φίλοι σας

Έπαιζε ο αδερφός ή η αδερφή σας

Σας άρεσε και παίζατε από μικρή ηλικία

Κανένα από τα παραπάνω

5. Παρακαλώ επιλέξτε την ηλικία σας.

18-24 25-34 35-44 45-54 55+

6. Παρακαλώ απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

Έχετε στην κατοχή σας κονσόλα (π.χ. Xbox, Playstation); Ναι Όχι

Παίζετε ψηφιακά παιχνίδια στον υπολογιστή; Ναι Όχι

Παίζετε ψηφιακά παιχνίδια σε κονσόλα; Ναι Όχι

Παίζετε ψηφιακά παιχνίδια στο κινητό; Ναι Όχι

Παίζετε ψηφιακά παιχνίδια στο tablet; Ναι Όχι

Είστε μητέρα; Ναι Όχι

Δ) Gaming forums, ομάδες και σελίδες στο facebook που εστάλη και αναρτήθηκε το link της κατανομής Q (ενδεικτικά)

<http://www.insomnia.gr/index> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.myxbox.gr/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.wehellas.gr/forum/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gameworld.gr/forum> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.gameover.gr/forum> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://www.pcmaster.gr/forum/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<http://community.eu.playstation.com/t5/%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%A6%CF%8C%CF%81%CE%BF%CF%85%CE%BC/ct-p/cGR> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/League-Of-Legends-Greece-382332281820455/>
(Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/gamespacegr/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)
<https://www.facebook.com/CowboyTV/?fref=ts>

<https://www.facebook.com/ElysiumGaming/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

https://www.facebook.com/eGaminggr-478090075641280/timeline?ref=page_internal (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/qqelo/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/Team.In.GameEeE/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/CS-GO-Greece-460427077313342/?fref=ts> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/worldofwarcraftgreece2014/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/BestGamesInPlanet/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/GreekGamingUniverse> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/Gamehorizongr/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/WeHellas/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://web.facebook.com/login/?next=https%3A%2F%2Fweb.facebook.com%2Fgroups%2F240092609516879%2F%3Ffref%3Dts> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://web.facebook.com/login/?next=https%3A%2F%2Fweb.facebook.com%2Fgroups%2F1398674743714680%2F%3Ffref%3Dts> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

<https://www.facebook.com/GuildWarsGreece/> (Τελευταία προσπέλαση 24/04/2016)

Ε) Πίνακες από αναλύσεις μέσω του PQ Method

Πίνακας 1.1: Eigenvalues (ιδιοτιμές) & ποσοστιαίες διακυμάνσεις παραγόντων			
	Eigenvalues	As Percentages	Cumul. Percentages
	-----	-----	-----
1	19.0156	22.6376	22.6376
2	9.1014	10.8350	33.4726
3	7.0113	8.3468	41.8194
4	3.8813	4.6206	46.4399
5	3.1300	3.7262	50.1661
6	3.0556	3.6376	53.8037
7	2.7682	3.2954	57.0991
8	2.5236	3.0043	60.1034
9	2.3844	2.8385	62.9420

10	2.0730	2.4678	65.4098
11	2.0311	2.4180	67.8278
12	1.8778	2.2354	70.0632
13	1.8628	2.2176	72.2808
14	1.7819	2.1214	74.4021
15	1.5451	1.8394	76.2415
16	1.4231	1.6942	77.9358
17	1.3588	1.6177	79.5534
18	1.2822	1.5264	81.0798
19	1.2509	1.4892	82.5690
20	1.1588	1.3795	83.9486
21	1.0625	1.2649	85.2135
22	1.0314	1.2279	86.4413
23	1.0257	1.2211	87.6625
24	0.9321	1.1097	88.7722
25	0.7895	0.9398	89.7120
26	0.7829	0.9320	90.6440
27	0.7390	0.8798	91.5238
28	0.6827	0.8127	92.3365
29	0.6626	0.7889	93.1254
30	0.6177	0.7353	93.8607
31	0.5501	0.6549	94.5156
32	0.5263	0.6265	95.1422
33	0.4749	0.5653	95.7075
34	0.4431	0.5275	96.2350
35	0.4135	0.4923	96.7273
36	0.3764	0.4481	97.1754
37	0.3393	0.4040	97.5794
38	0.3115	0.3708	97.9502
39	0.2753	0.3278	98.2780
40	0.2539	0.3022	98.5802
41	0.2226	0.2650	98.8452
42	0.1897	0.2258	99.0710
43	0.1843	0.2194	99.2904
44	0.1591	0.1894	99.4798
45	0.1301	0.1549	99.6347
46	0.1090	0.1297	99.7644
47	0.1023	0.1218	99.8862
48	0.0956	0.1138	100.0000
49	0.0000	0.0000	100.0000

Πίνακας 1.2 : Factor Matrix with an X Indicating a Defining Sort					
Loadings					
QSORT	1	2	3	4	
1 1130638	0.8065X	-0.1377	0.3132	-0.0630	
2 1131041	0.0789	0.0880	0.6871X	0.0305	
3 1131117	0.6644X	-0.1837	0.3148	-0.1947	
4 1131155	0.6813X	-0.2305	0.2812	-0.2517	
5 1131200	0.5654X	0.1293	0.1743	0.4261	
6 1130116	0.4328	0.3913	0.0170	0.2692	
7 1130213	0.5837X	0.1378	-0.0890	-0.0371	
8 1130246	0.0234	0.3197	0.7111X	0.0762	
9 1130407	0.2472	0.0979	0.2858	0.3934X	
10 1130416	0.5220X	0.4245	0.0644	0.1154	
11 1130450	0.4627X	-0.0659	0.1229	0.2680	
12 1130452	0.3923	0.5645X	-0.1169	0.0444	
13 1130511	0.4619X	0.1289	-0.1506	0.2403	
14 1130513	0.6425X	0.3164	0.4017	-0.2462	
15 1130513b	0.5552X	0.4044	-0.1608	0.2414	
16 1130514	0.6008	-0.2293	0.4318	-0.3670	
17 1130556	0.6269X	0.3279	-0.0638	0.2506	
18 1130626	0.3722	-0.0618	0.7509X	-0.2574	
19 1130640	0.0738	0.7218X	0.0515	-0.1786	
20 1130708	0.1598	0.5872X	0.3933	0.0176	
21 1140138	0.0315	0.4601X	0.2809	-0.2377	
22 1140450	0.6616X	0.1106	0.4822	-0.1769	
23 1140507	0.2615	-0.1222	0.7719X	0.0453	
24 1140529	0.2328	0.0287	0.4592X	0.0713	
25 1140932	-0.1402	-0.1119	0.5880X	0.1019	
26 1141025	0.3539	0.1620	0.4157X	0.0585	
27 1140300	-0.1084	0.1976	0.5217X	0.4208	
28 1140353	0.1140	0.3476	0.1355	-0.3527	
29 1140405	-0.1865	-0.0106	0.0985	0.6406X	
30 1140500	0.6108X	0.2000	0.2331	-0.3490	
31 1140608	0.6139X	0.3137	0.2544	-0.3403	
32 1151249	0.6890X	-0.2839	0.4390	-0.0096	
33 1150315	-0.2445	0.1728	0.4954X	0.3324	

34	1150451	0.1459	0.4213X	0.0043	0.3183
35	1150939	0.0689	0.0259	0.4374X	0.2647
36	1150435	0.3778	0.3561	0.2766	-0.3411
37	1161126	0.4425X	0.3439	-0.0519	-0.0380
38	1170638	0.0008	0.3617X	0.2497	0.0471
39	1180722	0.0565	0.2342	0.4753X	0.3749
40	1180811	0.2436	0.3790	0.4708	0.4425
41	1180349	0.0081	-0.3136	0.3359X	0.0273
42	1180406	-0.0164	0.0409	0.3738	0.5110X
43	1190417	-0.0455	0.5803X	-0.2758	0.4080
44	1190704	0.2057	0.5979X	0.4688	0.0631
45	1190812	0.4849X	0.0974	0.3489	0.2241
46	1200529	0.0666	0.6223X	-0.0534	-0.0889
47	1200607	0.2545	0.5737X	-0.1660	-0.0710
48	1201021	-0.2165	0.6657X	0.1433	0.1461
49	1201026	0.4998X	0.1553	-0.1118	-0.0851
50	1201126	0.1781	0.5581X	-0.1587	0.2267
51	1201145	0.0710	0.4698X	-0.0844	0.2178
52	1200323	0.4470X	0.3490	0.1385	0.1500
53	1200710	0.4279	0.5928X	-0.0034	0.2049
54	1210450	0.1798	0.1298	0.6639X	0.0082
55	1211249	0.4525	0.5924X	0.0781	-0.0175
56	1210312	0.5559X	0.0388	-0.1027	0.0704
57	1210416	0.6332X	0.0145	0.0536	-0.3849
58	1220804	0.0094	0.0724	0.0459	0.3054X
59	1220946	0.5049X	0.3462	-0.0408	-0.1301
60	1221137	0.6603X	0.0060	0.4048	0.1304
61	1220521	0.0768	0.6664X	0.2494	0.2587
62	1250945	0.2358	0.2830	-0.0094	0.2966
63	1250535	-0.3548	0.6969X	0.0448	0.2204
64	1281105	-0.0139	0.1590	0.5186X	0.0129
65	1310942	0.6971X	-0.0582	0.4062	-0.1964
66	1311038	-0.1053	0.2886	0.1146	0.5993X
67	1311122	0.4493	0.4880X	0.0224	0.1059
68	2020511	-0.2135	0.0568	0.0146	0.4409X
69	2020625	0.4066	0.4050	0.4481	0.1550
70	2030534	0.5058X	0.3099	0.3065	-0.1426
71	2030137	0.3863	0.3890	0.1781	-0.0588
72	2080536	0.4029	-0.1796	0.5145	0.3210
73	2080746	0.0139	0.4708X	0.2235	-0.0215

74	2120805	0.7621X	0.2148	-0.0768	-0.0606
75	2131232	0.5030X	0.1023	0.2461	-0.0104
76	2160137	0.3853	0.6010X	0.1516	0.0899
77	2180510	0.2856	0.0028	0.3240	0.2669
78	2250309	0.3773X	0.0845	0.2807	0.2350
79	2250518	0.1054	0.7796X	0.3092	0.1646
80	2260423	0.1787	-0.1548	0.5056	0.5858X
81	2280326	-0.0393	0.4627X	0.0672	0.3754
82	2290642	0.0890	-0.2592	0.3073	0.4734X
83	3030747	-0.0313	0.6410X	-0.0308	-0.0515
84	3040830	0.1129	0.4602X	0.0193	-0.0451
% expl.Var.		16	13	11	7

Πίνακας 1.3, 1.4 & 1.5: Κατανομές δηλώσεων ανά παράγοντα

Factor Q-Sort Values for Each Statement

		Factor Arrays				
No.	Statement	No.	1	2	3	4
1	Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κορίτσι	1	2	1	0	1
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρ	2	0	-2	-2	3
3	Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games	3	-1	3	2	-1
4	Τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να	4	4	3	3	-4
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να π	5	-4	-5	-5	-5
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι	6	1	2	0	0
7	Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια με άν	7	1	-4	1	1
8	Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβ	8	-5	1	-2	1
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησι	9	0	-3	-4	-3
10	Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους άνδρες	10	-4	-2	2	2
11	Είναι πολύ αστειό να μιλάμε για σεξισμό στα video games - εί	11	-3	3	-1	4
12	Κουράστηκα να είμαι η «γυναίκα που παίζει video games» και ν	12	2	0	-1	0
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα	13	-3	1	-3	-4
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά ανήκουν	14	-4	0	-3	2
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω	15	-2	-1	-1	-2
16	Πάντα αποκαλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζω παιχν	16	-1	2	1	-1
17	Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναίκες πα	17	2	-1	1	-3
18	Έχουν δίκιο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισ	18	3	-3	0	-1
19	Οι γυναίκες μαθαίνουν από μικρές ότι πρέπει να είναι ήρεμες,	19	0	-1	0	1
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδ	20	-2	-2	-2	-1
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει	21	1	2	-1	2
22	Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι gamer	22	5	5	1	0
23	Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video	23	2	2	4	5
24	Δεν θεωρούμαι gamer και δεν θεωρώ κιόλας τον εαυτό μου gamer	24	-1	-4	4	4
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίγκλας» που λέμε, που δεν έχει ζ	25	-3	-5	-3	3
26	Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσ	26	1	1	3	3
27	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξά	27	-1	0	0	0
28	Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε βροντ	28	3	4	2	2
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την πρ	29	2	4	-1	-1
30	Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώ	30	-1	-2	-4	-2
31	Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν video gam	31	1	-3	0	-1
32	Παίζω περισσότερο τα αποκαλούμενα «casual» (χαλαρά) παιχνίδι	32	-2	-3	5	4
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casua	33	-1	-1	-5	-3
34	Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι που δε	34	0	1	3	2
35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικών» και	35	0	0	-1	-2
36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστ	36	1	-4	-2	0
37	Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (avatar) μ	37	4	5	2	5
38	Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρων ο χαρακτήρας (avatar) είτε άν	38	3	4	2	1
39	Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράσταση το	39	-2	1	1	-5

40	Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα (avat	40	0	-1	5	-4
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avata	41	-1	0	-2	-3
42	Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναίκες-πρωταγωνίστριες στα vid	42	5	0	3	1
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά π	43	-3	1	-4	-1
44	Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα ηλεκτρο	44	4	-2	1	-2
45	Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars)	45	1	0	1	-2
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες	46	-5	-1	-3	0
47	Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι δυναί	47	3	2	4	1
48	Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους άνδρες	48	0	-1	-1	0
49	Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλι	49	-2	3	0	3

Variance = 6.571 St. Dev. = 2.563

Factor Q-Sort Values for Statements sorted by Consensus vs. Disagreement (Variance across Factor Z-Sc

			Factor Arrays			
No.	Statement	No.	1	2	3	4
27	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξά	27	-1	0	0	0
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω	15	-2	-1	-1	-2
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέπει να π	5	-4	-5	-5	-5
48	Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους άνδρες	48	0	-1	-1	0
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζει ο αδ	20	-2	-2	-2	-1
1	Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κορίτσι	1	2	1	0	1
26	Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλές γνώσ	26	1	1	3	3
35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικών» και	35	0	0	-1	-2
19	Οι γυναίκες μαθαίνουν από μικρές ότι πρέπει να είναι ήρεμες,	19	0	-1	0	1
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες (avata	41	-1	0	-2	-3
28	Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε βροντ	28	3	4	2	2
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζουν κι	6	1	2	0	0
12	Κουράστηκα να είμαι η «γυναίκα που παίζει video games» και ν	12	2	0	-1	0
30	Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγους. Τώ	30	-1	-2	-4	-2
45	Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars)	45	1	0	1	-2
34	Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι που δε	34	0	1	3	2
38	Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρον ο χαρακτήρας (avatar) είτε άν	38	3	4	2	1
16	Πάντα αποκαλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζω παιχ	16	-1	2	1	-1
47	Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι δυναί	47	3	2	4	1
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους αρέσει	21	1	2	-1	2
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να χρησι	9	0	-3	-4	-3
23	Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζω video	23	2	2	4	5
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσωπικά π	43	-3	1	-4	-1
31	Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν video gam	31	1	-3	0	-1
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω την πρ	29	2	4	-1	-1
3	Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video games	3	-1	3	2	-1
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω με παρ	2	0	-2	-2	3
37	Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (avatar) μ	37	4	5	2	5
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδύναμες	46	-5	-1	-3	0
17	Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναίκες πα	17	2	-1	1	-3
36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο αναπαρίστ	36	1	-4	-2	0
42	Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναίκες-πρωταγωνίστριες στα vid	42	5	0	3	1
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενικότερα	13	-3	1	-3	-4
7	Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια με άν	7	1	-4	1	1
18	Έχουν δίκιο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον σεξισ	18	3	-3	0	-1
49	Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σεξουαλι	49	-2	3	0	3
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα «casua	33	-1	-1	-5	-3
22	Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι gamer	22	5	5	1	0
44	Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα ηλεκτρο	44	4	-2	1	-2
8	Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να σκύβο	8	-5	1	-2	1
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά ανήκουν	14	-4	0	-3	2
10	Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους άνδρες	10	-4	-2	2	2
39	Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράσταση το	39	-2	1	1	-5
4	Τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρόπος να	4	4	3	3	-4
11	Είναι πολύ αστείο να μιλάμε για σεξισμό στα video games - εί	11	-3	3	-1	4
40	Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα (avat	40	0	-1	5	-4
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασίκλας» που λέμε, που δεν έχει ζ	25	-3	-5	-3	3
24	Δεν θεωρούμαι gamer και δεν θεωρώ κιόλας τον εαυτό μου gamer	24	-1	-4	4	4
32	Παίζω περισσότερο τα αποκαλούμενα «casual» (χαλαρά) παιχνίδι	32	-2	-3	5	4

Factor Scores with Corresponding Ranks

No.	Statement	No.	Factors			
			1	2	3	4
1	Πραγματικά το απεχθάνομαι όταν λένε video games «για κ	1	0.73	13	0.48	16
2	Προτιμώ να παίζω video games μόνη μου από το να παίζω	2	0.32	22	-0.62	37
3	Παίζουμε με το σύντροφό μου ή με τους φίλους μου video	3	-0.25	31	1.13	6
4	Τα video games είναι συναρπαστικά γιατί είναι ένας τρό	4	1.47	3	1.12	7
5	Όταν παίζω ψηφιακά παιχνίδια με αγόρια νιώθω ότι πρέ	5	-1.70	47	-2.16	49
6	Ενθουσιάζομαι όταν συναντώ ή γνωρίζω κοπέλες που παίζ	6	0.46	18	0.80	12
7	Η βιομηχανία του gaming φτιάχνει ηλεκτρονικά παιχνίδια	7	0.36	19	-1.43	47
8	Οι παραγωγοί των video games δεν είναι υποχρεωμένοι να	8	-1.73	48	0.35	18
9	Όταν παίζω διαδικτυακά (online) παιχνίδια, αποφεύγω να	9	0.10	26	-1.28	44
10	Προφανώς και έχουμε διαφορετικές προτιμήσεις από τους	10	-1.57	45	-0.70	38
11	Είναι πολύ αστέίο να μιλάμε για σεξισμό στα video game	11	-1.52	43	0.96	9
12	Κουράστηκα να είμαι η γυναίκα που παίζει video games»	12	0.70	14	0.22	24
13	Οι φεμινίστριες, που διαμαρτύρονται για σεξισμό ή γενι	13	-1.55	44	0.36	17
14	Δεν υπάρχει κανένας σεξισμός στα video games - αυτά αν	14	-1.62	46	0.25	22
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κ	15	-0.74	37	-0.53	33
16	Πάντα αποκαλύπτω περήφανα ότι είμαι γυναίκα όταν παίζ	16	-0.51	35	0.57	14
17	Εάν δεν κάνουμε κάτι να δείξουμε ότι κι εμείς οι γυναι	17	0.91	10	-0.55	34
18	Έχουν δικιο οι φεμινίστριες που διαμαρτύρονται για τον	18	1.00	8	-1.19	41
19	Οι γυναίκες μαθαίνουν από μικρές ότι πρέπει να είναι ή	19	0.27	23	-0.60	35
20	Οι περισσότερες γυναίκες παίζουν video games που παίζ	20	-0.97	39	-1.03	40
21	Ανήκω στο 2% των γυναικών gamers που πραγματικά τους α	21	0.33	21	0.84	11
22	Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να είσαι gamer. Εγώ είμαι	22	1.61	2	2.07	2
23	Προτιμώ και μου ταιριάζει περισσότερο η έκφραση «παίζ	23	0.78	12	0.86	10
24	Δεν θεωρούμαι gamer και δεν θεωρώ κιόλας τον εαυτό μου	24	-0.43	34	-1.36	45
25	Ο τυπικός gamer είναι ο «σπασιόκλας» που λέμε, που δεν	25	-1.27	42	-1.79	48
26	Gamer είναι αυτός που ενημερώνεται τακτικά, έχει πολλέ	26	0.47	17	0.56	15
27	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια,	27	0.02	29	0.20	25
28	Η πραγματική γυναίκα gamer είναι απλή, καθημερινή ούτε	28	0.98	9	1.66	3
29	Μου αρέσει να λέω ότι είμαι gamer, όχι για να τραβήξω	29	0.88	11	1.21	5
30	Μου λείπουν οι εποχές που τα video games ήταν για λίγο	30	-0.39	33	-0.61	36
31	Ένας βασικός λόγος που πολλές γυναίκες δεν παίζουν vid	31	0.54	16	-1.23	42
32	Παίζω περισσότερο τα αποκαλούμενα «casual» (χαλαρά) πα	32	-0.83	38	-1.24	43
33	Θεωρώ πως είμαι «hardcore» (σκληροπυρηνική) gamer. Τα	33	-0.07	30	-0.28	30
34	Θεωρώ πως οι «casual» (χαλαροί) παίκτες είναι εκείνοι	34	0.26	24	0.26	21
35	Δεν συμφωνώ με αυτή τη διάκριση μεταξύ «σκληροπυρηνικώ	35	0.17	25	0.22	23
36	Δεν είμαι ευχαριστημένη για τον τρόπο με τον οποίο ανα	36	0.61	15	-1.41	46
37	Πραγματικά δεν με απασχολεί το φύλο του χαρακτήρα (ava	37	1.28	5	2.09	1
38	Με νοιάζει να είναι ενδιαφέρον ο χαρακτήρας (avatar) ε	38	1.21	7	1.46	4
39	Βλέπω τον χαρακτήρα (avatar) στο παιχνίδι ως αναπαράστ	39	-0.60	36	0.34	20
40	Εάν έχω τη δυνατότητα να επιλέξω το φύλο του χαρακτήρα	40	0.06	27	-0.22	29
41	Προτιμώ να παίζω video games με αρσενικούς χαρακτήρες	41	-0.26	32	-0.13	27
42	Θα ήθελα να δω περισσότερες γυναίκες-πρωταγωνίστριες σ	42	1.66	1	-0.19	28
43	Βασικά σε όλους αρέσει το ωραίο και πουλάει, και προσ	43	-1.12	41	0.35	19
44	Πιστεύω ότι ο τρόπος που απεικονίζεται η γυναίκα στα η	44	1.40	4	-0.82	39
45	Το ιδανικό για μένα είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες (αν	45	0.34	20	0.04	26
46	Δεν βλέπω κακό στο να απεικονίζονται οι γυναίκες ως αδ	46	-2.01	49	-0.43	32
47	Μου αρέσει οι γυναικείοι χαρακτήρες (avatars) να είναι	47	1.22	6	0.78	13
48	Νομίζω είναι καιρός να αρχίζουν να «γδύνουν» και τους	48	0.05	28	-0.34	31
49	Δεν έχω κανένα απολύτως πρόβλημα με τους υπερβολικά σε	49	-1.07	40	0.98	8

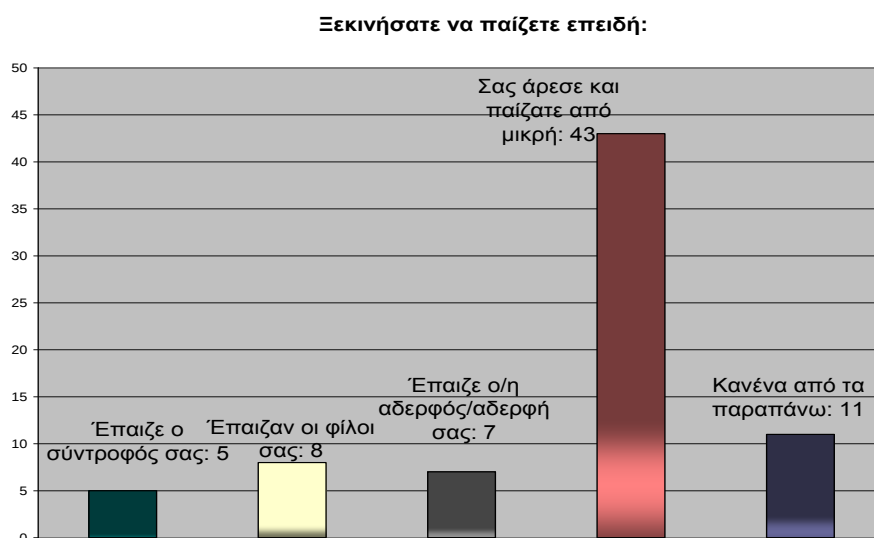
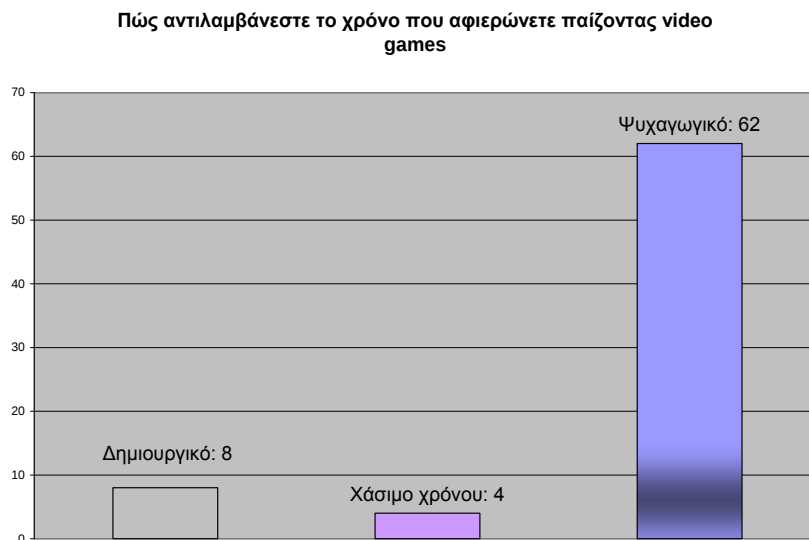
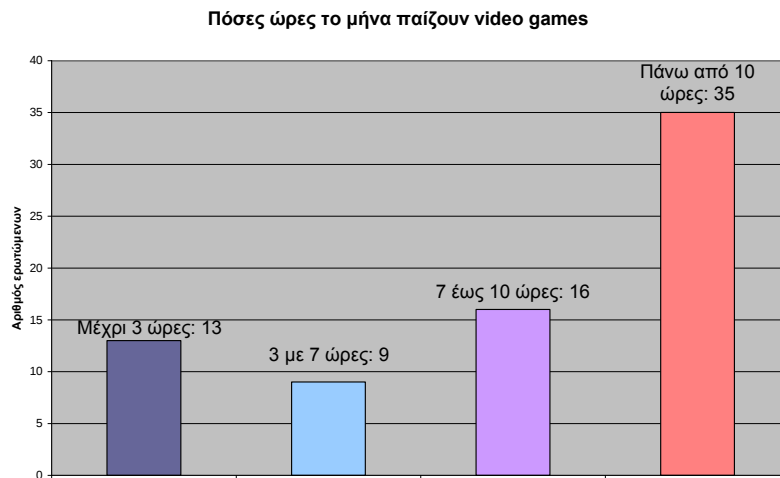
Πίνακας 1.6: Οι δύο δηλώσεις οι οποίες δεν διαφοροποιούνταν μεταξύ κανενός ζεύγους παραγόντων

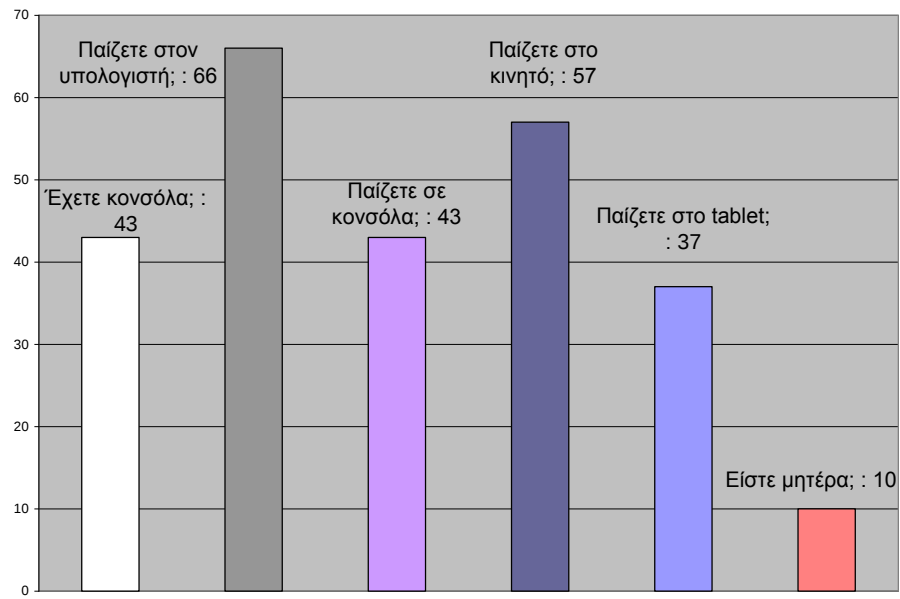
Consensus Statements -- Those That Do Not Distinguish Between ANY Pair of Factors.

All Listed Statements are Non-Significant at P>.01, and Those Flagged With an * are also Non-Significant at P>.05.

No.	Statement	No.	Factors							
			1		2		3		4	
			Q-SV	Z-SCR	Q-SV	Z-SCR	Q-SV	Z-SCR	Q-SV	Z-SCR
15	Όταν παίζω video games με άνδρες νιώθω ότι πρέπει να κερδίσω	15	-2	-0.74	-1	-0.53	-1	-0.35	-2	-0.82
27*	Από τη στιγμή που παίζει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανεξ	27	-1	0.02	0	0.20	0	-0.02	0	0.01

ΣΤ) Διαγράμματα με τις απαντήσεις όλων των ερωτώμενων στις γενικές ερωτήσεις





Ηλικίες

