



Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών
Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στην «Πολιτιστική Διαχείριση»

Διπλωματική εργασία

Μάιος 2015

**Επαγγελματικό Gaming
και η
Έμφυλη Ταυτότητα
του
Επαγγελματία Παίκτη**



Σταυρούλα Δαργωνάκη

A.M. 4113M025

Επιβλέπουσα

Μάρθα Μιχαηλίδου, *Επίκουρη Καθηγήτρια*

Μέλη

Γιάννης Σκαρπέλος, *Αναπληρωτής Καθηγητής*

Μαριάννα Ψύλλα, *Αναπληρώτρια Καθηγήτρια*

Ευχαριστίες

Η παρούσα εργασία και η εμπειρία εκπόνησής της θα ήταν πολύ διαφορετικές χωρίς τη συμβολή ορισμένων ατόμων. Θα ήθελα επομένως να ευχαριστήσω θερμά, πρώτη από όλους και όχι απλά επειδή έτσι είθισται, την επιβλέπουσα καθηγήτρια κυρία Μάρθα Μιχαηλίδου για την καθοδήγηση, την υπομονή, την έμπνευση. Θα πρέπει επίσης να ευχαριστήσω τους streamers που συμμετείχαν στην έρευνα, ιδιαίτερα τον Devatna, την DirtyHouseWife και τον PerfectBalance1 που δέχτηκαν να μου παραχωρήσουν λίγο από το χρόνο τους για τις συνεντεύξεις. Ευχαριστώ ακόμη τη Βιολέττα και το Χρήστο για τη συμπαράσταση, τις «ακαδημαϊκές συμβουλές» και όλες τις συζητήσεις· τον Τζώρτζη που ανέχτηκε γκρίνιες, είδε μαζί μου streams και έκανε ησυχία· το Δήμο και το Φώτη που συνέδραμαν τις απέλπιδες προσπάθειές μου να ανακαλύψω γυναίκες που να κάνουν συστηματικά streams· τη Στέλλα και το Γιάννη που δεν μπορούσαν να συμμεριστούν τον ενθουσιασμό μου, με άκουγαν όμως να τους διαβάζω αποσπάσματα από το τηλέφωνο· τον Παναγιώτη που κατάφερε να με φέρει σε επαφή με τον Αρχηγό· και τέλος, τη Μαρία, την πιο αφοσιωμένη gamer που γνώρισα ποτέ, για τα γέλια, τις «αυτοεθνογραφικές» απόπειρες του καλοκαιριού και τα διασκεδαστικά σχέδια για το δικό μας κανάλι.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	2
I. Φύλο και βιντεοπαιχνίδια.....	5
II. Επαγγελματικό gaming: προσδιορισμός του πεδίου	14
III. Επιτελεσματικότητα και gaming.....	20
III. Μεθοδολογία	25
IV. Streaming βιντεοπαιχνιδιών: μια νέα μορφή ψυχαγωγίας;	29
V. Η ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη: βασικά σημεία αναφοράς και ηγεμονική αρρενωπότητα	39
VI. Έμφυλη επιτέλεση και η κυριαρχία της νόρμας.....	46
VII. Δυνατότητες επανασήμανσης και ανατροπής	58
Επίλογος.....	62
Βιβλιογραφία	65
Παράρτημα: ιστότοποι, κανάλια και σελίδες των συμμετεχόντων.....	74

Εισαγωγή

Τον Αύγουστο του 2014 η δημιουργός του ανεξάρτητου βιντεοπαιχνιδιού *Depression Quest* Zoe Quinn κατηγορήθηκε δημόσια από τον πρώην φίλο της ότι διατηρούσε σεξουαλικές σχέσεις με έναν γνωστό κριτικό βιντεοπαιχνιδιών. Με αφορμή μία υποτιθέμενη ανησυχία για τη δημοσιογραφική δεοντολογία, το συγκεκριμένο περιστατικό αποτέλεσε έναυσμα για την ανάδυση, σε διάφορους διαδικτυακούς χώρους, μίας συστηματικής σεξιστικής επίθεσης εναντίον της και, ακολούθως, εναντίον άλλων γυναικών που συμμετέχουν με κάποιο τρόπο στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών. Οι αντιδράσεις αυτές, οι οποίες συσπειρώθηκαν με την ονομασία *GamerGate*, έλαβαν τεράστιες διαστάσεις, και σε ορισμένες περιπτώσεις δείχνουν πρωτοφανή βιαιότητα. Ενδεικτικά, η εφημερίδα *New Yorker* παραθέτει ένα ανώνυμο σχόλιο που αναρτήθηκε στον ιστότοπο *4chan* εναντίον της Quinn, στο οποίο αναφέρεται πως «την επόμενη φορά που θα εμφανιστεί σε κάποιο συνέδριο (...) θα την τραυματίσουμε τόσο ώστε να μην μπορέσει να αναρρώσει ποτέ πλήρως (...) Θα έλεγα εγκεφαλική βλάβη, αλλά δε θέλουμε να καταλήξει τόσο καθυστερημένη που να μη μας φοβάται» (Parkin 2014).

Το *GamerGate* γνώρισε σημαντική δημοσιότητα, συζητήθηκε σε μία πληθώρα από δημοσιογραφικά άρθρα¹ και αποτελεί το πιο πρόσφατο συμβάν τέτοιου είδους, ωστόσο, δυστυχώς, δεν είναι το μοναδικό. Το 2007 η προγραμματίστρια βιντεοπαιχνιδιών Kathy Sierra έγινε αποδέκτης απειλών κατά της ζωής της που την εξανάγκασαν να αναστείλει τις δημόσιες εμφανίσεις της (BBC 2007). Το 2010 η κριτική που ασκήθηκε σε μια σειρά από κόμικς του δημοφιλούς ιστότοπου *Penny Arcade* επειδή έκαναν χιουμοριστική αναφορά στο ζήτημα του βιασμού, αντιμετωπίστηκε σαρκαστικά από τους δημιουργούς και είχε ως αποτέλεσμα την ανάδυση μίας ιδιαίτερα βίαιης ρητορικής από το κοινό (Salter & Blodgett 2012). Το 2012 η προσπάθεια της blogger Anita Sarkeesian να κερδίσει μέσω του *Kickstarter* χρηματοδότηση για μία διαδικτυακή εκπομπή που θα εξερευνά τις σεξιστικές αναπαραστάσεις βιντεοπαιχνιδιών² είχε και πάλι ως αποτέλεσμα απειλές κατά της σωματικής της ακεραιότητας, της ζωής της ή απειλές βιασμού (Humphreys & Vered 2014: 3). Τα παραπάνω επεισόδια είναι ορισμένα μόνο, μεταξύ άλλων, που σκιαγραφούν

¹ Πέρα από την εφημερίδα *New Yorker*, άρθρα που ασχολούνται με το συγκεκριμένο ζήτημα αναρτήθηκαν το Σεπτέμβριο του 2014, ανάμεσα σε άλλους σημαντικούς δημοσιογραφικούς οργανισμούς, στο *Forbes*, στο περιοδικό *Time*, στην *Washington Post*, στο *Wired*, στους *New York Times* και στον ιστότοπο του *BBC*.

² Το συγκεκριμένο εγχείρημα τελικά πραγματοποιήθηκε, η εκπομπή ονομάζεται *Tropes vs Women in Video Games* και είναι αναρτημένη στο κανάλι της Sarkeesian στο YouTube, στη διεύθυνση https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

τις αντιφάσεις και τις εντάσεις που κυριαρχούν στο πεδίο και αποκαλύπτουν τον έντονα προβληματικό χαρακτήρα του τρόπου με τον οποίο η ταυτότητα του παίκτη βιντεοπαιχνιδιών έχει συγκροτηθεί στον κυρίαρχο λόγο: όπως αναφέρουν οι Chess και Shaw, «ο συστημικός σεξισμός δομεί τη βιομηχανία και την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών σε τέτοια έκταση, ώστε οποιαδήποτε προσπάθεια ενσωμάτωσης φεμινιστικών στοιχείων στα βιντεοπαιχνίδια γίνεται αντιληπτή σαν αποδεικτικό στοιχείο συνωμοσίας» και αντιμετωπίζεται επιθετικά (Chess & Shaw 2015: 208-209).

Σύμφωνα με τους Dovey και Kennedy, αυτή η προβληματική έμφυλη κωδικοποίηση των βιντεοπαιχνιδιών είναι αποτέλεσμα της γένεσης του μέσου από τομείς δραστηριοποίησης που συνδέονται στενά στο κοινωνικό φαντασιακό με την αρρενωπότητα, όπως η επιστήμη, η τεχνολογία, ο στρατός ή τα μαθηματικά (Dovey & Kennedy 2006: 36). Όπως γίνεται εμφανές από τα παραπάνω παραδείγματα, παρά τη σημερινή καθιέρωση του gaming³ ως «νόμιμη» ενασχόληση και τη σταδιακή αναγωγή του σε κυρίαρχη τάση στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας⁴, η προβληματική αυτή σχέση αναπαράγεται, ίσως και εντείνεται σε ορισμένες περιπτώσεις. Αν και τα στατιστικά δεδομένα που παρουσιάζουν δημοσιογραφικά άρθρα και διάφορες εταιρικές έρευνες δείχνουν ραγδαία αύξηση της συμμετοχής των γυναικών στην εν λόγω δραστηριότητα⁵, τέτοιες δημογραφικές αναλύσεις αδυνατούν να περιγράψουν αποτελεσματικά το τι παίζουν οι γυναίκες, το πώς, το πόσο, το γιατί, το πού και το με ποιόν, δημιουργώντας τελικά μια πλαστή εικόνα βελτίωσης της κατάστασης και αποκρύπτοντας τις συνεχιζόμενες σημαντικές έμφυλες διαφοροποιήσεις. Όπως επισημαίνουν οι Jenson και de Castell, «μόλις το φύλο αφαιρεθεί ως στατιστικά ασήμαντο, τυπικά δεν υπάρχει περαιτέρω ανάλυση στοιχείων (...), αποσιωπώντας έτσι επακόλουθες ερωτήσεις περί του εάν και τι οι γυναίκες/ τα κορίτσια **πραγματικά** παίζουν (...)

» (Jenson & de Castell 2005: 3, έμφαση στο πρωτότυπο). Είναι επομένως επιτακτική η ανάγκη ουσιαστικής κατανόησης των συγκεκριμένων φαινομένων, δεδομένου μάλιστα ότι τα βιντεοπαιχνίδια

³ Όπως επισημαίνει ο Bhaduri ο όρος “gaming” είναι σήμερα ευρέως αποδεκτός ως η πράξη του να παίζει κανείς παιχνίδια κυρίως σε κάποια ψηφιακή επιφάνεια διεπαφής (Bhaduri 2014). Δεδομένου ότι αποτελεί, με τη σημερινή του σημασία, έναν νεολογικό ιδιοματισμό ιδιαίτερου ενδιαφέροντος για τους μελετητές των νέων μέσων (ό.π.), έγινε επιλογή να παραμείνει αμετάφραστος και να μην αποδοθεί περιφραστικά.

⁴ Είναι χαρακτηριστικό ότι η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών έχει ξεπεράσει σε κέρδη τη βιομηχανία του κινηματογράφου στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής και, παγκοσμίως, τη βιομηχανία της μουσικής (Dyer-Witheford & de Peuter 2009: xvi).

⁵ Ενδεικτικά, η Krotoski αναφέρει ότι, ήδη από το 2004, οι γυναίκες αποτελούσαν το 25,1% των ενεργών παικτών στη Δυτική Ευρώπη (Krotoski 2004: 10), ενώ στην τελευταία έκθεση της *Entertainment Software Association* παρατηρείται ότι οι γυναίκες συνιστούν το 48% των παικτών στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής (Entertainment Software Association 2014).

έχουν πλέον αναγνωριστεί ως πολιτιστικό προϊόν από θεσμούς όπως η UNESCO (Prohelvetia n.d) και θεωρούνται ιδιαίτερης σημασίας, ανάμεσα σε άλλα, ως εκπαιδευτικό εργαλείο, ως πύλη εισόδου σε θέσεις εργασίας που αφορούν σε τεχνολογικούς και σε επιστημονικούς τομείς και ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης.

Επομένως, η παρούσα εργασία αποσκοπεί στη διερεύνηση της διαδικασίας σύμφωνα με την οποία η ηγεμονική αρρενωπότητα που φαίνεται να συνδέεται με τα βιντεοπαιχνίδια συγκροτείται, αναπαράγεται και –ενδεχομένως- ανατρέπεται κατά τη διάρκεια της συνδιαλλαγής με τις κυρίαρχες έμφυλες νόρμες ατόμων που ασχολούνται επαγγελματικά με το streaming βιντεοπαιχνιδιών. Η επιλογή του συγκεκριμένου πεδίου, πέρα από το ότι επιτρέπει την προσέγγιση περαιτέρω ζητημάτων που σχετίζονται με την επαγγελματικοποίηση μίας δραστηριότητας που μέχρι πρόσφατα αφορούσε στη διασκέδαση και στον ελεύθερο χρόνο, οφείλεται στο ότι συνιστά ένα από τα περιβάλλοντα όπου συναντάται σήμερα ο πιο έντονος έμφυλος αποκλεισμός, όπως θα παρουσιαστεί αναλυτικά και παρακάτω. Έτσι, αρχικά θα επιχειρηθεί μια κριτική επισκόπηση των ακαδημαϊκών προσεγγίσεων της σχέσης φύλου και βιντεοπαιχνιδιών, ενώ θα γίνει προσπάθεια να οριοθετηθεί βιβλιογραφικά το επαγγελματικό gaming ως ερευνητικό πεδίο, δεδομένου ότι πρόκειται για ένα πολύ πρόσφατο φαινόμενο που δεν έχει μελετηθεί ακόμη επαρκώς. Στο τρίτο και στο τέταρτο κεφάλαιο θα παρουσιαστούν τα θεωρητικά και τα μεθοδολογικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάλυση και τη συγκέντρωση των δεδομένων και θα αιτιολογηθεί η επιλογή τους. Στη συνέχεια, μετά από μία ανάλυση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών που συγκροτούν το επαγγελματικό streaming, δηλαδή εκείνον τον τομέα του επαγγελματικού gaming όπου η εικόνα του παιχνιδιού μεταδίδεται διαδικτυακά στο κοινό σε πραγματικό χρόνο, θα μελετηθεί ο τρόπος με τον οποίο τα σημεία αναφοράς που συναποτελούν την ταυτότητα του επαγγελματία εκφράζουν και αναπαράγουν την ηγεμονική αρρενωπότητα. Στα επόμενα κεφάλαια θα συζητηθεί η διαχείριση των κυρίαρχων προτύπων από τους επαγγελματίες στο συγκεκριμένο χώρο: οι περιπτώσεις κατά τις οποίες οι έμφυλες νόρμες επανεγγράφονται στη συμπεριφορά τους και αναπαράγουν τον κυρίαρχο λόγο και, τέλος, οι δυνατότητες που μπορεί να ενυπάρχουν στις παραπάνω διαδικασίες για επανασήμανση των έμφυλων κωδικοποιήσεων.

I. Φύλο και βιντεοπαιχνίδια

Η βιβλιογραφία έχει εντοπίσει, επισημάνει και προσπαθήσει να περιγράψει την προβληματική σχέση του φύλου με τα βιντεοπαιχνίδια από τη στιγμή που αυτά άρχισαν να διαδίδονται ως μέσο ψυχαγωγίας, ήδη από τη δεκαετία του 1980 και την εποχή της λειτουργίας των πρώτων καταστημάτων βιντεοπαιχνιδιών (arcades)⁶ (Williams *et al* 2009: 832; Huntemann 2015: 165). Ιστορικά, η μελέτη της σχέσης του φύλου με τα βιντεοπαιχνίδια εμφανίστηκε στους κόλπους μίας ευρύτερης ανάλυσης αναφορικά με τις γυναίκες και την τεχνολογία. Το μειωμένο ενδιαφέρον των γυναικών για το εν λόγω μέσο ανάχθηκε σε ένα γενικότερο μειωμένο ενδιαφέρον για τα τεχνολογικά προϊόντα, το οποίο με τη σειρά του αποδόθηκε σε έμφυλα διακριτές ταυτότητες και, συνακόλουθα, σε διαφοροποιημένες τεχνολογικές επιθυμίες και φαντασιώσεις (Kiesler *et al* 1985; Miller *et al* 1996; Brunner *et al* 1998). Οι Brunner *et al* για παράδειγμα, συμπεραίνουν ότι, αναφορικά με τις ιδανικές χρήσεις της τεχνολογίας, οι άντρες φαίνεται να προσδοκούν απελευθέρωση από τους περιορισμούς του χρόνου, του τόπου και του σώματος, κυριαρχία πάνω στη φύση, απεριόριστες δυνατότητες πρόσβασης σε γνώση και πληροφορία, δύναμη και υπέρβαση των κοινωνικών προβλημάτων, όταν οι γυναίκες φαντάζονται μικρά και εύχρηστα αντικείμενα που επιτρέπουν τη διαμοίραση γνώσης και πληροφορίας, την κοινωνικοποίηση, προάγουν την δημιουργικότητα και λειτουργούν ως εργαλεία επίλυσης πραγματικών προβλημάτων (Brunner *et al* 1998: 74-77). Προτείνουν επομένως ότι «τα κορίτσια έχουν ανάγκη από παιχνίδια όπου μπορούν να προβάρουν και να εκφράσουν τις αμφισημίες και τις αντιφάσεις της θηλυκότητας» (ό.π.: 87), προκειμένου να ενδιαφερθούν για αυτά.

Παράλληλα, καθώς τα βιντεοπαιχνίδια άρχισαν σταδιακά να αποκτούν δημοτικότητα και να γίνονται αντιληπτά ως διακριτό πεδίο ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος, οι μελέτες στράφηκαν στο κείμενο των παιχνιδιών αυτών καθαυτό. Η έντονη δράση, η ανταγωνιστικότητα και η στενή σύνδεση με τη βία και την επιθετικότητα, που κάποιες από τις παραπάνω μελέτες εντοπίζουν στα εν λόγω προϊόντα, θεωρήθηκαν στοιχεία που μπορεί να είναι ελκυστικά για τους άντρες, αλλά φαίνεται να απωθούν το γυναικείο κοινό, σε συνδυασμό μάλιστα με το γεγονός ότι το γυναικείο φύλο δεν απεικονίζεται συχνά σε τέτοιου είδους περιβάλλοντα και ότι οι σπάνιες αυτές αναπαραστάσεις

⁶ Τέτοιου είδους καταστήματα θεωρούνται οι πρόγονοι των σημερινών internet καφέ και στην Ελλάδα ήταν γνωστά ως ουφάδικα, ηλεκτρονικά ή ηλεκτρονικάδικα.

χαρακτηρίζονται από μία μισογυνιστική ή υπερσεξουαλική στερεοτυπική απόδοση (Dietz 1998; Beasley & Stanley 2002; Norris 2004). Επιπροσθέτως, ορισμένοι αναλυτές έφτασαν στο σημείο να υποστηρίζουν, έστω διστακτικά, ότι τα βιντεοπαιχνίδια προϋποθέτουν γνωστικές ικανότητες που συναντώνται στους άντρες σε μεγαλύτερο βαθμό, όπως η δεξιότητα της χωρικής αντίληψης ή του λογικού και στρατηγικού σχεδιασμού (Greenfield 1994: 5-7; Brown *et al* 1997: 810-811).

Αν και προσεγγίσεις όπως οι παραπάνω συνεχίζουν να παρουσιάζονται στη βιβλιογραφία και κατά τη διάρκεια της τελευταίας δεκαετίας (Dill *et al* 2005; Hartmann & Klimmt 2006), οι περισσότεροι σύγχρονοι μελετητές τις αντιμετωπίζουν κριτικά. Πρώτα απ' όλα, οι εξελίξεις στον τομέα της τεχνολογίας, αλλά και των βιντεοπαιχνιδιών ειδικότερα, τις καθιστούν αναχρονιστικές. Όπως αναφέρει η Brunner, *«το να παίζει κανείς σε ένα σύγχρονο κόσμο παιχνιδιού προσομοιάζει περισσότερο με το να παίζει με μαριονέτες μισό αιώνα πριν, απ' ότι με την πρώτη γενιά βιντεοπαιχνιδιών. Υπάρχουν πολύ λιγότεροι περιορισμοί στη φαντασία του παίκτη»* (Brunner 2008: 45). Η τεράστια συνύφανση των ψηφιακών εφαρμογών με την καθημερινότητα και η δημιουργία μίας πληθώρας από εκλεπτυσμένα και πολύπλοκα βιντεοπαιχνίδια για την εξυπηρέτηση πολλών διαφορετικών στόχων, θα έπρεπε να σημάνει και μία σταδιακή επίλυση της προβληματικής σχέσης των γυναικών με το gaming, κάτι που δε φαίνεται να έχει συντελεστεί: μπορεί να έχει αυξηθεί το ποσοστό των γυναικών που ασχολείται με τα βιντεοπαιχνίδια, ωστόσο η συμμετοχή τους συνεχίζει να πραγματοποιείται υπό διαφορετικούς όρους, όπως θα διαφανεί και στη συνέχεια. Ταυτόχρονα, ακόμα και τα παιχνίδια που συνεχίζουν να συνδέονται στενά με «αρσενικές» προτιμήσεις και ενδιαφέροντα, όπως είναι τα First Person Shooters, απαιτούν ικανότητες και πρακτικές συνδεδεμένες και με περισσότερο παραδοσιακά «θηλυκά» χαρακτηριστικά, όπως η συνεργασία και η κοινωνικότητα (Carr 2006: 169), γεγονός που δυσχεραίνει την αποκλειστική αναγωγή της προβληματικής σχέσης των γυναικών με την κουλτούρα του gaming στο υποτιθέμενο μειωμένο ενδιαφέρον για έντονη δράση ή βίαιο περιεχόμενο.

Οι παραπάνω προσεγγίσεις χαρακτηρίζονται επιπροσθέτως από μεθοδολογικά μειονεκτήματα και, σε αρκετές περιπτώσεις, από χρήση λανθασμένων θεωρητικών εργαλείων. Η εφαρμογή χωρίς κάποιου είδους αναπροσαρμογή θεωριών επίδρασης των μέσων, γεννημένων από πεδία όπως η τηλεόραση ή ο κινηματογράφος, δε φαίνεται να λαμβάνει υπόψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια *«πραγματώνονται μέσα από την πράξη του παιχνιδιού: ο χρήστης είναι παίκτης, καθώς επίσης και θεατής, αναγνώστης, καταναλωτής*

και κοινό» (ό.π.: 164, έμφαση στο πρωτότυπο). Εφόσον πρόκειται επομένως για ένα διαδραστικό μέσο, η επικέντρωση στο κείμενο ή στην τεχνολογική διάσταση του παιχνιδιού, χωρίς παράλληλη ουσιαστική εξέταση του τρόπου με τον οποίον οι ίδιοι οι παίκτες αλληλεπιδρούν με αυτό, δε μπορεί παρά να είναι ανεπαρκής. Για παράδειγμα, έρευνα της Kerr ήδη κατά το 2003 έδειξε ότι, παρά το γεγονός ότι στις συνεντεύξεις της με ενήλικες γυναίκες παίκτριες η στερεοτυπική απόδοση των γυναικών φαίνεται ότι γίνεται αντιληπτή και ότι επικρίνεται, το ίδιο συμβαίνει και με την απόδοση των ανδρών, ενώ «μόλις ξεκινούσαν να παίζουν, το *gameplay*⁷ γινόταν πολύ περισσότερο σημαντικό από τον τρόπο σχεδιασμού των χαρακτήρων» (Kerr 2003: 284). Σε αυτή την κατεύθυνση, ακόμα περισσότερο ενδιαφέρουσα είναι, θεωρώ, η αναφορά της Taylor ότι οι δημιουργημένες από γυναίκες παίκτριες εικονικές υπογραφές (.sigs) στα fora του παιχνιδιού *EverQuest* παρουσιάζουν μία συμπαράθεση σεξουαλικών και θηλυκών χαρακτηριστικών με απεικονίσεις δύναμης και δεξιοτεχνίας (Taylor 2006α: 103-106). Συνεπώς, η συμμετοχική κουλτούρα που χαρακτηρίζει το gaming είναι δυνατόν να επιτρέψει στις γυναίκες να αλληλεπιδράσουν δημιουργικά με τις έμφυλες ταυτοτικές αναπαραστάσεις, κάτι που αποδεικνύει τις αδυναμίες της κειμενικής ανάλυσης στα εν λόγω περιβάλλοντα.

Ακόμα όμως και η μελέτη της σχέσης μεταξύ παίκτη και κειμένου αποτυγχάνει να συμπεριλάβει το γεγονός ότι η δραστηριότητα του gaming αποτελεί διαδικασία που ξεπερνά τη στιγμή της επαφής με το παιχνίδι και συντελείται μέσα σε ευρύτερα κοινωνικά και πολιτισμικά συγκείμενα (Thornham 2011: 1). Η ουσιαστικότερη επομένως κριτική για τις μελέτες που προαναφέρθηκαν είναι, κατά τη γνώμη μου, ότι τέτοιου είδους προσεγγίσεις διέπονται από έντονο τεχνολογικό και βιολογικό ντετερμινισμό και δε φαίνεται να λαμβάνουν υπόψη τις πολύπλοκες διαδικασίες κατασκευής, την κοινωνικά και ιστορικά ενταγμένη σημασιοδότηση και τη δυναμική, ρευστή φύση τόσο της έμφυλης ταυτότητας όσο και των επιμέρους όρων που χρησιμοποιούν, όπως η τεχνολογία ή η έννοια της ανταγωνιστικότητας, με συνέπεια να αναπαράγουν και να διαιωνίζουν ακούσια τα στερεότυπα που καλούνται να αποδημήσουν⁸. Επιπλέον, επικεντρωμένες στην προσπάθεια να εξηγήσουν το γιατί οι γυναίκες δεν παίζουν, αδυνατούν να λάβουν

⁷ Ο όρος “gameplay” «αναφέρεται στις διαδραστικές και βιοματικές συνιστώσες της πράξης του παιχνιδιού» (Bhaduri 2014) και γίνεται κατανοητός ως ένας τρόπος προσέγγισης της πράξης του παιχνιδιού από την πλευρά του ίδιου του παίκτη (Lindley, όπως παρατίθεται στον Bhaduri 2014). Όπως και ο όρος “gaming”, αποτελεί με τη σημερινή του σημασία νεολογικό όρο, που είναι δύσκολο να μεταφραστεί στην ελληνική.

⁸ Bryce & Rutter 2002; Jenson & de Castell 2005; Carr 2006; Hayes 2007; Royce *et al* 2007; Taylor *et al* 2007; Jenson & de Castell 2008; Jenson & de Castell 2010; Thornham 2011

υπόψη τους ότι ένα μεγάλο ποσοστό του γυναικείου φύλου παίζει ανεξάρτητα από όλους αυτούς τους περιορισμούς, παρατείνοντας έτσι τη θέση των γυναικών στα περιθώρια της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών και τοποθετώντας τες στην αφάνεια. Όπως αναφέρει η Taylor,

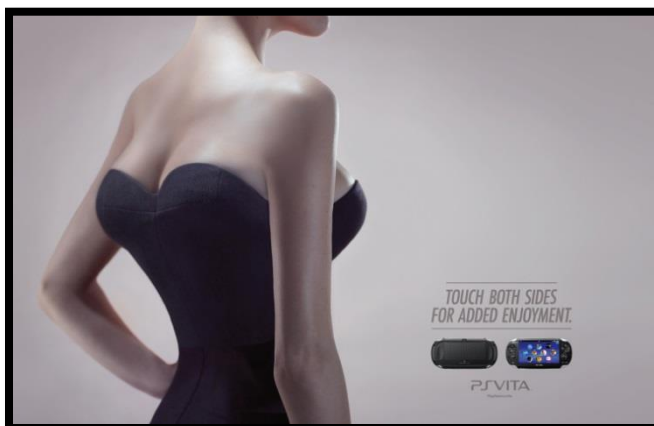
«Είναι λες και ξαφνικά το σύνολο των εμπειριών των γυναικών που παίζουν αυτή τη στιγμή, των γυναικών που παίζουν για χρόνια, είναι κρυμμένο στη γωνία μήπως και περιπλέξει υπερβολικά τις αντιλήψεις μας περί του από τι οι “πραγματικοί” γυναίκες και άντρες αντλούν ευχαρίστηση. Και, αντί να προσπαθήσει κανείς να κατανοήσει πώς αυτές οι γυναίκες ίσως μας πουν κάτι για τα μονοπάτια εισόδου στο gaming ή πώς μπορούμε να μάθουμε κάτι για μελλοντικό σχεδιασμό, παρουσιάζονται ως ανωμαλίες, ως μη ενσωματωμένες, ως εξαιρέσεις» (Taylor 2006α: 113).

Έτσι, η μελέτη του φύλου και των βιντεοπαιχνιδιών έμεινε για περισσότερο από μία δεκαετία σε μεγάλο βαθμό στάσιμη, γεγονός που γίνεται κατανοητό, αν λάβει κανείς υπόψη ότι οι ανωτέρω μελέτες καταλήγουν συνήθως στο ταυτολογικό συμπέρασμα ότι οι γυναίκες δεν ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια επειδή δεν ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο μέσο, όπως αυτό έχει μέχρι στιγμής διαμορφωθεί. Οι λύσεις που προτάθηκαν από τη σχετική βιβλιογραφία για αλλαγή του περιεχομένου και της δομής των βιντεοπαιχνιδιών, ώστε να ανταποκρίνονται καλύτερα στα «γυναικεία γούστα», οδήγησαν σε μία σύντομη δημιουργία ενός είδους παιχνιδιών που απευθύνονταν αποκλειστικά σε γυναίκες⁹, η οποία υπήρξε ανεπιτυχής τόσο εμπορικά όσο και ως μέσο προώθησης της γυναικείας συμμετοχής στη συγκεκριμένη ενασχόληση. Συνεπώς, η διαφοροποιημένη ανάλογα με το φύλο σχέση με την τεχνολογία, το περιεχόμενο και τη δομή των βιντεοπαιχνιδιών που εντοπίζουν προσεγγίσεις όπως οι παραπάνω, ίσως είναι περισσότερο χρήσιμο να γίνει αντιληπτή όχι ως αίτιο αποκλεισμού των γυναικών από το gaming, αλλά ως αποτέλεσμα μίας ευρύτερης έμφυλα κωδικοποιημένης κουλτούρας που χαρακτηρίζει την παραγωγή και την κατανάλωση του συγκεκριμένου μέσου.

⁹ Πρόκειται για τα λεγόμενα “ροζ παιχνίδια” (pink games) τα οποία προσπάθησαν να απευθυνθούν στο γυναικείο καταναλωτικό κοινό επικεντρωμένα σε ό,τι θεωρήθηκε ότι αποτελεί παραδοσιακό θηλυκό ενδιαφέρον, όπως τα ψώνια ή η μόδα (Dovey & Kennedy 2006: 37; Kafai *et al* 2008: xv). Στα μέσα της δεκαετίας του '90 εμφανίστηκαν τα “μοβ παιχνίδια” (purple games), ως αντίδραση στα προηγούμενα, με στόχο να καλύψουν υποτίθεται τις ουσιαστικές ανάγκες των νεαρών κοριτσιών και θεματολογία σχετική με τη φίλια και τις διαπροσωπικές σχέσεις (Kafai *et al* ό.π.). Παρά το γεγονός ότι συνεχίζει να παρατηρείται παραγωγή τέτοιου είδους βιντεοπαιχνιδιών (ό.π.), είναι νομίζω εμφανές ότι μία τέτοια προσέγγιση όχι μόνο δε συμβάλει στην επίλυση της προβληματικής έμφυλης κωδικοποίησης του μέσου, αλλά διααιωνίζει την περιθωριοποίηση των γυναικών από την προς εξέταση κουλτούρα.

Πράγματι, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών ανδροκρατείται σε όλους τομείς, από την παραγωγή μέχρι τη διανομή, ενώ ακόμα περισσότερο απογοητευτικό είναι το γεγονός ότι τα ποσοστά των γυναικών που εργάζονται σε αυτή δε μεταβάλλονται με το πέρασμα των χρόνων, παρά τη ραγδαία ανάπτυξή της και την ιλιγγιώδη αύξηση της δημοτικότητας του μέσου: η Kerr αναφέρει ότι οι εργαζόμενες γυναίκες στις προς εξέταση εταιρίες αποτελούσαν το 5% με 15% παγκοσμίως το 2003 (Kerr 2003: 272) και ο Vanderhoef παραθέτει ποσοστά της τάξης του 11% με 12% το 2013 (Vanderhoef 2013), όταν, κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης δεκαετίας, τα κέρδη της βιομηχανίας αυξήθηκαν από 7 σε 15,4 δισεκατομμύρια δολάρια (Entertainment Software Association 2014) και από το 2009 έως το 2012 ο αριθμός των σχετικών θέσεων εργασίας στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής παρουσίασε ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης 9% (Siwek 2014: 1). Ταυτόχρονα, τα πόστα τα οποία καταλαμβάνονται από γυναίκες αφορούν στη διεκπεραίωση περισσότερο περιφερειακών λειτουργιών, όπως η διοίκηση, η εξυπηρέτηση πελατών και η προώθηση των προϊόντων (Carr 2006: 170; Vanderhoef 2013), κάτι που ίσως μπορεί να εξηγήσει τη θέση των γυναικών καταναλωτών στα περιθώρια της κουλτούρας του gaming και ως αντανάκλαση της εικόνας του συστήματος παραγωγής.

Ακόμη, οι διαφημίσεις, οι διαδικασίες μάρκετινγκ και ο δημοσιογραφικός λόγος που αφορά στα βιντεοπαιχνίδια φαίνεται να συνεχίζουν να λειτουργούν με βάση ένα περιορισμένο στο ανδρικό φύλο κοινό-στόχο, προβάλλοντας τις γυναίκες ως τον εξωτερικό άλλο της παραδοσιακής gaming κουλτούρας, ακόμα και όταν στρέφονται προς αυτές (Carr 2006: 173-176; Taylor 2006a: 119-122; Fantone 2009; Jenson & de Castell 2010: 60; Zaremba 2012). Χαρακτηριστικά, η Carr σχολιάζει ότι το βρετανικό πολυκατάστημα *John Lewis*, δημιουργώντας διαφημιστικούς καταλόγους με τα «κορυφαία δώρα» για διάφορες ομάδες κοινού τα Χριστούγεννα του 2003, τοποθετούσε πρώτη την κονσόλα *PlayStation 2* ως ιδανικό δώρο για αγόρια, όταν στην αντίστοιχη



Εικόνα 1: Διαφήμιση του PlayStation Vita (2012). Οι διαφημίσεις βιντεοπαιχνιδιών συνεχίζουν να λειτουργούν με βάση ένα περιορισμένο στο αντρικό φύλο κοινό-στόχο.

θέση στη λίστα των κοριτσιών ήταν μία ροζ μηχανή καραόκε (Carr 2006: 173). Πιο πρόσφατα, η φράση «*Η μαμά σας το μισεί!*» που χρησιμοποιήθηκε ως διαφημιστικό σλόγκαν για την προώθηση του παιχνιδιού *Dead*

Space 2 το 2011, είναι ενδεικτική της τοποθέτησης ρόλων στενά συνδεδεμένων με τη θηλυκότητα, όπως η μητρότητα, σε θέση αντίθεσης προς την ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια (Vanderhoef 2013). Τέλος, η *Expro*, μία από τις δημοφιλέστερες εμπορικές εκθέσεις βιντεοπαιχνιδιών, συνεχίζει να χρησιμοποιεί αποκλειστικά γυναίκες ως μοντέλα προώθησης στα εκάστοτε περίπτερα, η παρουσία των οποίων μάλιστα αναπαράγεται στα δημοσιογραφικά μέσα με φράσεις όπως «*Μιλώντας στις αξιαγάπητες κυρίες για το gaming, το σέξι ντύσιμο και το μόντελινγκ σε ένα gaming συνέδριο*» (Zoomin.Tv Games 2013). Είναι εμφανής η ειρωνεία που ενυπάρχει σε αυτή την κατάσταση, δεδομένου ότι η συγκεκριμένη έκθεση διοργανώνεται ετησίως από την *Entertainment Software Association*, τον ίδιο όμιλο που κάθε χρόνο δημοσιεύει διθυραμβικά τα ποσοστά που φανερώνουν το πόσο έχει αυξηθεί η συμμετοχή του γυναικείου φύλου στην ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία αναφέρθηκαν προηγουμένως.

Όλες οι παραπάνω συνθήκες καθιστούν προφανές, θεωρώ, το γιατί τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται αντιληπτά ως μέσο το οποίο απευθύνεται σε «αντρικά γούστα», ακόμα και από ορισμένες ακαδημαϊκές προσεγγίσεις. Η Carr επισημαίνει το γεγονός ότι η δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών πραγματοποιείται από άνδρες για άνδρες, με βάση τη «μεθοδολογία του εγώ», δηλαδή τη διαδικασία κατά την οποία οι σχεδιαστές βλέπουν τους εαυτούς τους σαν τους τυπικούς χρήστες και στρέφονται στις δικές τους προτιμήσεις για να κατευθύνουν τις αποφάσεις τους (Carr 2006: 170). Ωστόσο, αν και η συγκεκριμένη πρόταση μπορεί να αιτιολογήσει το γιατί το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται να συνδυάζεται περισσότερο με την αρρενωπότητα, δεν κατορθώνει να υπερβεί την αντίληψη της ύπαρξης κάποιας μορφής διαφοροποιημένων αντρικών και γυναικείων προτιμήσεων, έστω κοινωνικά και πολιτισμικά κατασκευασμένων. Έτσι, περισσότερο προβληματικό είναι το γεγονός ότι, όπως προτείνει η Shaw, εξαιτίας της κατάστασης που περιγράφηκε προηγουμένως, δυσχεραίνεται η δυνατότητα των γυναικών να ταυτιστούν με την κουλτούρα του συγκεκριμένου μέσου και να υιοθετήσουν την ταυτότητα του παίκτη (Shaw 2011). Για παράδειγμα, οι Scott και Thomas, μελετώντας τις πιθανές επιδράσεις μίας διαφημιστικής καμπάνιας του *Nintendo* στο γυναικείο κοινό, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι, παρά τις θετικές στάσεις που εξέφρασαν οι συμμετέχουσες για το προϊόν πριν από την έκθεση στις διαφημίσεις, μόλις λίγα λεπτά αργότερα, όταν έγινε εμφανής η έμφυλη κωδικοποίησή του, πολλές άρχισαν να ανακαλούν την αρχική τους τοποθέτηση (Scott & Thomas 2008: 50).

Επιπροσθέτως, όπως τονίζει η van Zoonen, η «αποφασιστική στιγμή στο κύκλωμα της κουλτούρας είναι η στιγμή της κατανάλωσης» (όπως παρατίθεται στους Jenson & de Castell 2010: 58), η στιγμή που τα εκάστοτε πολιτιστικά προϊόντα ενσωματώνονται προς χρήση στην ανθρώπινη καθημερινότητα. Ως εκ τούτου, ακόμα και αν οι γυναίκες κατορθώσουν να υπερβούν τους περιορισμούς που τίθενται από το σύστημα παραγωγής και διαφήμισης, είναι υποχρεωμένες να αντιμετωπίσουν νέες προκλήσεις κατά την επαφή τους με το μέσο. Ορισμένες αναλύσεις έχουν επισημάνει τη διαφορετική διάσταση του ελεύθερου χρόνου για άνδρες και γυναίκες, με τις τελευταίες να δηλώνουν συνήθως λιγότερο διαθέσιμο χρόνο και για μικρότερα διαστήματα: έτσι δυσχεραίνεται η συμμετοχή τους σε πολλούς δημοφιλείς κόσμους βιντεοπαιχνιδιού, που συνήθως προϋποθέτουν μεγάλο χρονικό κόστος (Scott & Horrell 2000: 48-50; Winn & Heeter 2009). Επιπλέον, η κατανάλωση πολιτιστικών προϊόντων συντελείται πάντοτε στα πλαίσια συγκεκριμένων χώρων, οι οποίοι επηρεάζουν αναπόφευκτα τη διαδικασία. Αφενός, συνεπώς, η ένταξη των βιντεοπαιχνιδιών σε προϋπάρχουσες οικιακές δυναμικές και ιεραρχίες φαίνεται να τοποθετεί και πάλι τις γυναίκες στην περιφέρεια της πρόσβασης στον απαραίτητο τεχνολογικό εξοπλισμό (Scott & Horrell 2000; Lin 2006; Thornham 2008; Thornham 2011). Αφετέρου, ο παραδοσιακός αποκλεισμός τους από δημόσιους χώρους ελεύθερου χρόνου αναπαράγεται εδώ, για να καταστήσει δυσπρόσιτη την είσοδο τόσο σε περιβάλλοντα όπως είναι τα internet καφέ, όσο και σε δημόσια δίκτυα συζήτησης, εκμάθησης και ενημέρωσης για το gaming (Bryce & Rutter 2002; Bryce & Rutter 2003; Lin 2006; Taylor 2006β: 52-55; Beavis & Charles 2007; Salter & Blodgett 2012).

Η έμφυλη επομένως κωδικοποίηση που αναφέρθηκε στην αρχή του παρόντος κεφαλαίου, αναπαράγεται από τον τρόπο με το οποίο συνεχίζουν να δημιουργούνται και να διανέμονται τα βιντεοπαιχνίδια και από τα ευρύτερα χωρικά, χρονικά και πολιτισμικά πλαίσια στα οποία αυτά καταναλώνονται, διαμορφώνοντας έτσι μια γενικότερη κουλτούρα εχθρική προς τη γυναικεία συμμετοχή, η οποία μάλιστα αλληλοδιαπλέκεται και με επιμέρους χαρακτηριστικά της ταυτότητας του gamer, όπως αυτή συγκροτείται και γίνεται αντιληπτή από τον κυρίαρχο λόγο. Όπως για παράδειγμα αναφέρει η Taylor, η σύνδεση της κουλτούρας του gaming με την ιδιότητα του “σπασίκλα” (geek), μπορεί να μελετηθεί ως μία από τις αιτίες για τον αποκλεισμό των γυναικών από το προς εξέταση πεδίο: η επικεντρωμένη ενασχόληση και η μεγάλη αφοσίωση σε ένα πολύ συγκεκριμένο και μικρό κομμάτι της καθημερινότητας μπορεί να αποτελεί μία αποδεκτή συμπεριφορά -

σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως και αρετή- για τους άντρες, ωστόσο, όταν παρατηρείται στις γυναίκες και αφορά σε μη καθιερωμένους για αυτές τομείς δραστηριοποίησης, είναι δυνατό να αντιμετωπίζεται ως ανωμαλία (Taylor 2012: 120). Όταν επομένως οι γυναίκες εισέρχονται στην κουλτούρα του προς εξέταση μέσου, καλούνται να διαμορφώσουν και να επιτελέσουν τις έμφυλες ταυτότητές τους μέσα από μία επίπονη διαδικασία διαπραγμάτευσης μεταξύ πολιτισμικά κατασκευασμένων προσδοκιών για το πώς θα έπρεπε να συμπεριφέρεται το φύλο τους και της κανονιστικής αρρενωπότητας που υποβάλλει η συμμετοχή τους στους συγκεκριμένους χώρους.

Η αύξηση της ενασχόλησης των γυναικών με τα βιντεοπαιχνίδια δεν έχει συμβάλει στην κατάργηση τέτοιου είδους ταυτοποιήσεων στον κυρίαρχο λόγο, καθώς ο έμφυλος διαχωρισμός μεταφέρθηκε στις νέες διπολικές κατηγορίες του σοβαρού ή hardcore παίκτη από τη μία πλευρά και του περιστασιακού casual από την άλλη. Ο Vanderhoef επισημαίνει την ύπαρξη μίας συστηματικής ρητορικής που συνδέει τα casual παιχνίδια με τη θηλυκότητα, *«με αποτέλεσμα την αναδημιουργία μίας παραδοσιακής, έμφυλης πολιτισμικής ιεραρχίας στο μέσο των βιντεοπαιχνιδιών»* (Vanderhoef 2013). Καθώς μάλιστα αυξάνεται η εμπορική επιτυχία και η παρουσία των τελευταίων, η αντιμετώπιση τους από όσους τοποθετούν τον εαυτό τους στον πυρήνα της hardcore κοινότητας, δημιουργούς και παίκτες, φαίνεται να κυμαίνεται από τη συγκεκριμένη ειρωνική υποτίμηση μέχρι την απερίφραστη εχθρότητα, με το επιχείρημα ότι τέτοιου είδους παιχνίδια καταστρέφουν και αντικαθιστούν τα παραδοσιακά είδη (ό.π.). Σε αυτό συνηγορούν και όσα παρατήρησε η Sveningsson κατά τη μελέτη gaming κοινοτήτων της Σουηδίας: αν και πολλοί συμμετέχοντες εξέφραζαν προβληματισμούς για την ελλιπή εκπροσώπηση του γυναικείου φύλου, γίνονταν ταυτόχρονα μία συστηματική προσπάθεια κατασκευής της εικόνας της γυναίκας παίκτριας ως λιγότερο ικανής και, σε περιπτώσεις όπου οι γυναίκες όντως νικούσαν, οι αντιδράσεις έδειχναν πρωτοφανή ενόχληση (Sveningsson 2012: 428-433). Αναφέρει ακόμα την ύπαρξη αντιλήψεων ότι το gaming μπορεί να είναι μία νομιμοποιημένη δραστηριότητα για τις γυναίκες όταν πραγματοποιείται στο σπίτι, αλλά όσες συμμετέχουν σε δημόσιους χώρους παιχνιδιού - όσες με λίγα λόγια καθιστούν άμεσα ορατό το φύλο τους- είναι «περίεργες» και «ψωνισμένες» (ό.π.: 434).

Η προβληματική σχέση του φύλου με το μέσο των βιντεοπαιχνιδιών συνεχίζει συνεπώς να υφίσταται, ίσως και με μεγαλύτερη ένταση, ακριβώς λόγω της σταδιακής αύξησης της παρουσίας των γυναικών στο χώρο. Όπως καθίσταται εμφανές και από τα

περιστατικά που παρατέθηκαν στην εισαγωγή της εν λόγω εργασίας, στις περιπτώσεις όπου οι γυναίκες αποφασίζουν να υπερβούν την ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια ως δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου και να διεκδικήσουν μία πιο κεντρική θέση, παράγοντας περιεχόμενο ή ασκώντας κριτική, οι διακρίσεις γίνονται δριμύτερες. Είναι χαρακτηριστικό ότι, αν και τα δύο φύλα αποτελούν σε ίσους αριθμούς καταναλωτές βιντεοπαιχνιδιών, οι γυναίκες που συμμετέχουν στον χώρο του επαγγελματικού gaming δεν είναι παρά ελάχιστες συγκριτικά με τους άντρες και μάλιστα αναλαμβάνουν στην πλειονότητά τους υποστηρικτικούς ρόλους (Taylor *et al* 2009). Επιπλέον, η έμφυλη διάκριση στο πεδίο κατοχυρώνεται και αναπαράγεται και θεσμικά, όπως φανερώνει το γεγονός ότι γυναίκες και άντρες συγκροτούν διαφορετικές ομάδες και παίζουν σε διαχωρισμένα τουρνουά (Taylor 2012: 125). Έτσι, στο επαγγελματικό gaming, το οποίο μπορεί να θεωρηθεί ως μία από τις κεντρικότερες εκφάνσεις της κατηγορίας που χαρακτηρίζεται ως hardcore, η γυναικεία συμμετοχή συναντά ακόμη περισσότερες δυσκολίες.

II. Επαγγελματικό gaming: προσδιορισμός του πεδίου

Η βιβλιογραφία που μελετά το επαγγελματικό gaming με την οπτική της κοινωνιολογίας, των πολιτισμικών σπουδών, της επικοινωνίας ή των μέσων είναι ιδιαίτερα συνοπτική, δεδομένου ότι πρόκειται για ένα νέο φαινόμενο, το οποίο -με τη σημερινή του τουλάχιστον μορφή- μετρά λίγο περισσότερο από μία δεκαετία ζωής¹⁰. Έτσι, δε φαίνεται να υπάρχει κάποιο κοινώς αποδεκτό, καθιερωμένο θεωρητικό πλαίσιο για την προσέγγιση τέτοιων ζητημάτων. Χαρακτηριστικά, ο Adamus προτείνει την ανάλυση των e-sports, ενός από τα πεδία που συνιστούν το επαγγελματικό gaming, ως νεανικής σκηνής ή με βάση τα θεωρητικά εργαλεία που μελετούν τις νεανικές υποκουλτούρες, αναγνωρίζοντας, ωστόσο, ότι και οι δύο παραπάνω προσεγγίσεις ενέχουν σημαντικές αδυναμίες (Adamus 2012). Πολύ περισσότερο προβληματικό είναι το γεγονός ότι δεν έχει διατυπωθεί ακόμα κάποιος ολοκληρωμένος επιστημονικός ορισμός, ο οποίος να συμπεριλαμβάνει και να περιγράφει όλες τις διαστάσεις του ζητήματος, με αποτέλεσμα να καθίσταται αρκετά δύσκολη ακόμα και η οριοθέτηση του πεδίου. Η αντιμετώπιση του φαινομένου απλώς ως δυνατότητα αποκόμισης οικονομικού οφέλους από τη δραστηριότητα του gaming, είναι, κατά τη γνώμη μου, ιδιαίτερα ανεπαρκής.

Πέρα από το γεγονός ότι πρόκειται για μία κατάσταση η οποία βρίσκεται ακόμα υπό διαμόρφωση, με αποτέλεσμα να μην έχει θεσμοθετηθεί ούτε πρακτικά, πόσο μάλλον ακαδημαϊκά, η ουσιαστική κατανόηση των επιμέρους χαρακτηριστικών του επαγγελματικού gaming δυσχεραίνεται και εξαιτίας μίας πληθώρας άλλων παραγόντων. Πρώτα απ' όλα, δε φαίνεται γενικότερα να υφίσταται κάποιος ακριβής ορισμός για την επαγγελματική ιδιότητα, ειδικά στις σημερινές συνθήκες, όπου τα στεγανά όρια ανάμεσα στην παραγωγή και στην κατανάλωση, στην εργασία και στη διασκέδαση έχουν καταργηθεί: είναι χαρακτηριστική η εισαγωγή νεολογικών όρων όπως "prosumption" και "playbor" σε μελέτες των παραγωγικών φαινομένων του ύστερου καπιταλισμού (Terranova 2000; Ritzer & Jurgerson 2010), ώστε να καταστεί δυνατή η περιγραφή των σύγχρονων οικονομικών και κοινωνικών διαδικασιών. Με την πρώτη έννοια να αφορά σε

¹⁰ Οι Boroway και Dal επιχειρηματολογούν αρκετά πειστικά ότι τα σημερινά e-sports έχουν τις ρίζες τους στη δεκαετία του 1980 και εμφανίζουν πολλές δομικές ομοιότητες με τους διαγωνισμούς στα πρώτα καταστήματα βιντεοπαιχνιδιών (arcades) (Boroway & Dal 2013). Το ίδιο φαίνεται να υποστηρίζει και η Taylor, αναφέρει ωστόσο ως σημείο-σταθμό για τη συγκρότηση των e-sports με τη σημερινή τους μορφή το 1997 και τη δημιουργία της *Cyberathlete Professional League*, ενός οργανισμού που ασχολείται με τη διοργάνωση τουρνουά gaming διεθνώς (Taylor 2012: 6). Ορισμένες πλευρές του επαγγελματικού gaming, όπως το live streaming, είναι πιο πρόσφατες και άρχισαν να αποκτούν δημοτικότητα μετά τη δημιουργία του ιστότοπου Twitch.tv, το 2011.

μία υβριδική μορφή ταυτόχρονης κατανάλωσης και παραγωγής περιεχομένου και τη δεύτερη στην κατάργηση της μέχρι πρόσφατα υπάρχουσας διάκρισης ανάμεσα στην εργασία, στην κουλτούρα και στην ψυχαγωγία, είναι εμφανής η δυσκολία τοποθέτησης απόλυτων διαχωριστικών γραμμών μεταξύ του απλού χρήστη των βιντεοπαιχνιδιών και του επαγγελματία· ακόμα και ο ισχυρισμός ότι υπάρχει σήμερα η παραδοσιακή κατηγορία του απλού χρήστη στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, ίσως δεν ευσταθεί πλέον, δεδομένου ότι οι χρήστες έχουν πλέον επωμιστεί δραστηριότητες που δημιουργούν περιεχόμενο και συμβάλλουν στην τελική αξία του προϊόντος.

Επιπλέον, το ίδιο το επαγγελματικό gaming αποτελεί ένα ακόμη σύνθετο προϊόν της μετανεωτερικότητας, επομένως είναι δύσκολο να περιγραφεί με και να ενταχθεί σε κλασικές θεωρητικές κατηγορίες, οι οποίες συνεχίζουν αναπόφευκτα να κυριαρχούν στην ακαδημαϊκή συζήτηση (Hutchins 2008). Χαρακτηριστικά ο Hutchins, μιλώντας για τα e-sports, χρησιμοποιεί τη θεωρία των “κατηγοριών ζόμπι” του Beck για να επισημάνει τη δυσκολία προσέγγισης του ζητήματος με βάση την καθιερωμένη θεωρία (ό.π.: 853-855). Σύμφωνα με τον τελευταίο, οι “κατηγορίες ζόμπι” είναι ζωντανές-νεκρές εννοιολογικές προσεγγίσεις που προέρχονται από την παραδοσιακή κοινωνιολογική σκέψη, αλλά δεν μπορούν να περιγράψουν αποτελεσματικά τα δεδομένα του σύγχρονου περιβάλλοντος (Slater & Ritzer 2001: 262). Όπως παρατηρεί επομένως ο Hutchins, τα e-sports δεν μπορούν να αντιμετωπίζονται μεμονωμένα ούτε ως σπορ ούτε ως μέσο, αλλά αποτελούν την ποιοτικά νέα διαφοροποίηση του *σπορ ως μέσου* και απαιτούν, συνεπώς, ποιοτικά νέες διαφοροποιήσεις των θεωρητικών πλαισίων προσέγγισης (Hutchins 2008: 857).

Ακόμη, το επαγγελματικό gaming αποτελεί ένα πολυδιάστατο φαινόμενο που μπορεί να εκτυλίσσεται σε διαφορετικά μεταξύ τους περιβάλλοντα, κάθε ένα από τα οποία έχει ορισμένα μοναδικά χαρακτηριστικά. Οι περισσότεροι μελετητές¹¹ φαίνεται ότι χρησιμοποιούν εναλλακτικά τους όρους επαγγελματίας και ημι-επαγγελματίας παίκτης, με την ιδιότητα του συστηματικά συμμετέχοντα σε τουρνουά gaming, του «αθλητή» των e-sports και του streamer, δυσχεραίνοντας ακόμα περισσότερο τη συζήτηση. Ωστόσο, η έννοια του επαγγελματία παίκτη μπορεί να αφορά σε οτιδήποτε από τα τελευταία, τα οποία, αν και σε μεγάλο βαθμό αλληλεπικαλύπτονται, διαθέτουν κάποιες ιδιομορφίες που καθιστούν τον ορισμό του ενός ανεπαρκή για την περιγραφή των υπολοίπων.

¹¹ Cheung & Huang 2011; Adamus 2012; Kaytoue *et al* 2012; Edge 2013; Hinnant 2013; Smith *et al* 2013; Hamilton *et al* 2014; Walker 2014

Συγκεκριμένα, το επαγγελματικό gaming έχει ιστορικά συνδεθεί με τον ανταγωνισμό μεταξύ διαφόρων παικτών ή ομάδων παικτών σε LAN parties και σε τοπικά τουρνουά. Τα τελευταία χρόνια, έχει αρχίσει να διαμορφώνεται μία θεσμοθέτηση τέτοιου είδους ανταγωνιστικών διαγωνισμών σε μεγαλύτερη κλίμακα, ακόμα και σε διεθνές επίπεδο, με βάση μία ρητορική που εφορμάται από το πεδίο των παραδοσιακών αθλητικών διοργανώσεων, κάτι που έχει σηματοδοτήσει τη γένεση των e-sports και των cyber-athletes. Σε πολλές περιπτώσεις, οι «αθλητές» του gaming και οι υπόλοιποι παράγοντες του χώρου χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για τη μετάδοση των ανωτέρω αγώνων, των προπονήσεων και της εξάσκησης των παικτών της συγκεκριμένης κατηγορίας. Ωστόσο, στις δικτυακές πλατφόρμες διαμοίρασης βίντεο και live streaming, πέρα από την πορεία και τις προπονήσεις των παραπάνω επαγγελματιών, έχει πρόσφατα αρχίσει να αποκτά δημοτικότητα και η πρακτική που οι Smith et al έχουν ονομάσει *Ας παίζουμε!* (*Let's play!*), δηλαδή οι περιπτώσεις εκείνες που «ο πληροφοριακός και ψυχαγωγικός χαρακτήρας του θεάματος προέρχονται από αυτό που ο παίκτης/παρουσιαστής προσθέτει στην εμπειρία, όχι από το πόσο ικανή ή ικανός είναι στο εκάστοτε παιχνίδι, αλλά από το πόσο διασκεδαστικός είναι όταν παίζει το παιχνίδι» (Smith et al 2013: 133). Αδιαμφισβήτητα, όπως θα αναλυθεί και στη συνέχεια, όλα τα παραπάνω πεδία έχουν κοινά χαρακτηριστικά: ο επαγγελματίας cyber-athlete ξεκινά συνήθως συμμετέχοντας σε LANs, και πρέπει να είναι, πέρα από ικανός, σε κάποιο ποσοστό και ενδιαφέρων παρουσιαστής για να συγκεντρώσει κοινό, ενώ σε πολλές περιπτώσεις του streaming και των διαδικτυακών gaming βίντεο οι παίκτες συμμετέχουν ή επιθυμούν να συμμετάσχουν και σε τουρνουά για να επιδείξουν τις ικανότητές τους. Παρόλα αυτά, οι παραπάνω διαφοροποιήσεις θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη μελέτη του επαγγελματικού gaming και αποδεικνύουν το πόσο δύσκολο είναι να παραχθεί ένας και μόνο ακριβής ορισμός που να συμπεριλαμβάνει όλες τις επιμέρους διαστάσεις του φαινομένου.

Τέλος, θα πρέπει να επισημανθεί ότι οι ίδιες διαπραγματεύσεις φαίνεται ότι λαμβάνουν χώρα, πέρα από το ακαδημαϊκό επίπεδο, και στην ίδια την κοινότητα των ατόμων που ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια, κάτι το οποίο επιβεβαιώνει τον ισχυρισμό του Schut ότι «αυτό το οποίο δημοσιεύεται σε άρθρα σήμερα, έχει ήδη συζητηθεί μέχρι θανάτου στο διαδίκτυο από χθες» (Schut 2006: 89). Σε ορισμένες περιπτώσεις, ο όρος pro-gamer χρησιμοποιείται στην αργκό της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών για να δηλώσει τον ιδιαίτερα ικανό, βετεράνο παίκτη σε αντιδιαστολή με τον άμαθο

νεοφερμένο, το *pub*¹². Επιπλέον, σε μία συζήτηση στα *fora* της *Team Liquid*¹³ για το τι αποτελεί επαγγελματία, συμπεριλαμβάνονται προβληματισμοί για τη νομική, τη θεσμική, ακόμα και την ηθική νομιμοποίηση της παραπάνω ιδιότητας. Ενδεικτική είναι η απάντηση ενός συμμετέχοντα, ο οποίος αναφέρει ότι,

«Παρόλο που θα μπορούσε κανείς να μειώσει τη σημασία του επαγγελματία παίκτη σε μία απασχόληση, λες και πρόκειται για κάποιον που δουλεύει στα McDonald's ή σε κάποια αραχτή γραφειοκρατική δουλειά από τις 9 μέχρι τις 5, αυτό δεν φαίνεται να αρμόζει. Είναι καλλιτέχνης μονάχα αυτός που επιβιώνει από την τέχνη του ή είναι κάποιος που είναι παθιασμένος και αφοσιωμένος στο επάγγελμά του; Όπως βλέπουμε από τα διάφορα επίπεδα του επαγγελματικού gaming, ένα τεράστιο μέρος της δουλειάς αφορά το πόσα δίνεις σε αυτή. Πόσο πολύ εξασκείσαι, πόσα θυσιάζεις, πόση πολύ ενέργεια και πόσο από τον εαυτό σου επενδύεις. Για τους κορυφαίους παίκτες, που βγάζουν αρκετά λεφτά από το gaming, θα μπορούσε κανείς να πει ότι αφορά στα κέρδη. Αλλά εάν συμπεριλάβουμε τους άλλους που δεν βγάζουν τόσο πολλά, αυτό σημαίνει ότι το επαγγελματικό gaming θα μπορούσε να οριστεί με βάση την προσωπική επένδυση και την προθυμία να θυσιαστεί κανείς προκειμένου να τα καταφέρει»
(Team Liquid 2012).

Είναι επομένως επιτακτική η ανάγκη διεύρυνσης της αντίληψης του επαγγελματία παίκτη πέρα από την ικανότητα αποκόμισης οικονομικών κερδών, ώστε να επιτευχθεί η ουσιαστική κατανόηση τέτοιων φαινομένων, καθώς αντίστοιχοι προβληματισμοί φαίνεται να παρουσιάζονται και εσωτερικά, στο ίδιο το πεδίο έρευνας. Η συνύφανση της ιδιότητας του επαγγελματία με τη συστηματική ενασχόληση, την αφιέρωση ενός σημαντικού μέρους του χρόνου του παίκτη για επαναλαμβανόμενη εξάσκηση, τη μεγάλη συναισθηματική και οικονομική επένδυση και την ιδιαίτερη ικανότητα, θα πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στη μελέτη του φαινομένου. Πράγματι, η Taylor, στην εκτενέστερη μέχρι σήμερα δημοσιευμένη ανάλυση των e-sports, επισημαίνει τη στενή σύνδεσή τους

¹² Η συγκεκριμένη χρήση αποτελεί εμπειρική διαπίστωση από την προσωπική μου συμμετοχή στο πεδίο. Είναι ωστόσο δυνατό να επιβεβαιωθεί και από τα αποτελέσματα μίας διαδικτυακής αναζήτησης που θα συμπεριλαμβάνει τους δύο αυτούς όρους.

¹³ Η Team Liquid είναι από τους δημοφιλέστερους οργανισμούς επαγγελματικού gaming, διαθέτει πολλές επαγγελματικές ομάδες σε διαφορετικά παιχνίδια και μεγάλο αριθμό οπαδών.

με τις θεωρίες περί σοβαρής αναψυχής (serious leisure) (Taylor 2012: 101-103)¹⁴. Σύμφωνα με το Stebbins, «όταν η συμμετοχή στην ενεργή διασκέδαση απαιτεί ένα σημαντικό επίπεδο ικανότητας, γνώσης και εμπειρίας, παύει να είναι απλή ψυχαγωγία» και αποκτά επαγγελματικό προσανατολισμό (Stebbins, όπως παρατίθεται στην Taylor 2012: 102).

Επιπροσθέτως, το επαγγελματικό gaming αποτελεί, σε κάθε περίπτωση, δημόσια κατανάλωση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών, αναφέρεται στην παραγωγή θεάματος και απευθύνεται σε παρατηρητές. Ο δημόσιος χαρακτήρας του πεδίου αποτελεί εξίσου σημαντικό χαρακτηριστικό με την επιδίωξη οικονομικών κερδών ή τη συναισθηματική επένδυση για την κατανόηση ορισμένων πλευρών του φαινομένου, ανάμεσα στα οποία είναι και οι δυσχερείς συνθήκες συμμετοχής των γυναικών στον προς εξέταση χώρο. Ο δημόσιος αυτός χαρακτήρας μπορεί να πραγματοποιείται, όπως προαναφέρθηκε, είτε με ενσώματη συνύπαρξη των παικτών και των θεατών σε κάποιο φυσικό χώρο, όπως συμβαίνει στα μικρότερης ή μεγαλύτερης κλίμακας τουρνουά, είτε μέσω διαδικτύου, όπως συμβαίνει στο live streaming και στα διαδικτυακά βίντεο, ωστόσο υφίσταται πάντοτε.

Με βάση όλα τα παραπάνω, στην παρούσα εργασία ως επαγγελματικό gaming θα θεωρείται η παραγωγή θεάματος κατά την κατανάλωση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών, η οποία συντελείται συστηματικά, πραγματοποιείται δημόσια και απευθύνεται σε κάποιο φυσικά ή ψηφιακά παρόν κοινό, αποσκοπεί σε κάποιο όφελος εξωτερικό του παιχνιδιού είτε υλικό (χρήματα, δώρα) είτε κοινωνικό (αναγνώριση, φήμη, αποδοχή) είτε προσωπικό (αυτό-έκφραση, αυτό-πραγμάτωση) και ενέχει μεγάλο χρονικό, συναισθηματικό και υλικό κόστος για τον παίκτη. Ο παραπάνω ορισμός καθιστά, κατά τη γνώμη μου, το πεδίο του επαγγελματικού gaming ιδιαίτερα ελκυστικό για την προσέγγιση έμφυλων ζητημάτων στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών. Η σύνδεσή του φαινομένου με τις θεωρίες της σοβαρής αναψυχής και τα ζητήματα του μεγάλου χρονικού, συναισθηματικού και υλικού κόστους εντάσσουν το επαγγελματικό gaming στον πυρήνα της κατηγορίας που γίνεται αντιληπτή ως hardcore, εκεί δηλαδή όπου παρατηρείται ο πιο

¹⁴ Για να αιτιολογήσει την παραπάνω σύνδεση, η Taylor χρησιμοποιεί ως πλαίσιο τις έξι χαρακτηριστικές ποιότητες της σοβαρής αναψυχής που προτείνει ο Stebbins, οι οποίες, όπως υποστηρίζει, είναι εμφανείς κατά τη εξέταση των επαγγελματιών παικτών: πρόκειται για μία ανάγκη να συνεχίσει κανείς την ασχολία του, ξεπερνώντας τις όποιες δυσκολίες, μία επιθυμία να κάνει την ασχολία του επάγγελμα, την κατανάλωση μεγάλης προσωπικής προσπάθειας, την ύπαρξη οφελών όπως η αυτό-έκφραση και η αυτό-πραγμάτωση, την ανάπτυξη μίας χαρακτηριστικής ταυτότητας γύρω από τη συγκεκριμένη ενασχόληση και την ανάπτυξη ενός αντίστοιχου χαρακτηριστικού ήθους (Taylor 2012: 102-103).

έντονος έμφυλος αποκλεισμός. Ταυτόχρονα, όπως έχει ήδη επισημανθεί, η δημόσια συμμετοχή στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών και η ανάληψη ενεργών παραγωγικών ρόλων φαίνεται να αντιμετωπίζει σημαντικές αντιδράσεις όταν πραγματοποιείται από γυναίκες. Τέλος, η ρητορική των αθλητικών διοργανώσεων που διέπει ορισμένες πλευρές του επαγγελματικού gaming, συμβάλλει περεταίρω στον έμφυλο αποκλεισμό, δεδομένου ότι ο θεσμοθετημένος αθλητισμός είναι γενικότερα στενά συνδεδεμένος με την αρρενωπότητα και αποτελεί χώρο όπου ο άμεσος ανταγωνισμός μεταξύ των φύλων δεν επιτρέπεται (Bertozzi 2008; Taylor 2012; 125-129). Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στην κατηγορία του streaming, πρώτα από όλα για τον πρακτικό λόγο ότι στην Ελλάδα δεν υπάρχουν ακόμη μεγάλης κλίμακας θεσμοθετημένες διοργανώσεις gaming. Επιπροσθέτως, στη συγκεκριμένη κατηγορία η προσωπικότητα του παίκτη διαδραματίζει περισσότερο κεντρικό ρόλο από ό,τι στα υπόλοιπα πεδία του επαγγελματικού gaming, είναι επομένως ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα η επισκόπηση της διαδικασίας κατά την οποία οι επαγγελματίες στο συγκεκριμένο χώρο διαμορφώνουν και παρουσιάζουν τα έμφυλα χαρακτηριστικά της ταυτότητάς τους.

III. Επιτελεστικότητα και gaming

Σύμφωνα με όσα προαναφέρθηκαν, τα βιντεοπαιχνίδια, ιδιαίτερα στον πιο σκληρό πυρήνα τους, διαμορφώνουν και διαμορφώνονται από τη σύγχρονη ηγεμονική αρρενωπότητα, με αποτέλεσμα να τίθενται σημαντικοί περιορισμοί συμμετοχής για ορισμένες κατηγορίες ατόμων. Έτσι, η παρούσα εργασία ενδιαφέρεται πρώτα από όλα να περιγράψει τον τρόπο με τον οποίο η αρρενωπότητα και η θηλυκότητα εκφράζονται και πραγματοποιούνται στο πεδίο του επαγγελματικού gaming και να αναδείξει συμπεριφορές και καθιερωμένες συμβάσεις που παράγουν και αναπαράγουν τις έμφυλες ταυτοποιήσεις στο χώρο. Όπως αναφέρει η Taylor,

«Θα πρέπει να στρέψουμε την προσοχή μας στο να κατανοήσουμε τις πολυπλοκότητες της αρρενωπότητας στην κουλτούρα του gaming όχι μόνο για να καταλάβουμε καλύτερα την ποικιλομορφία που υπάρχει ανάμεσα σε άντρες και σε αγόρια, αλλά και τους τρόπους σύμφωνα με τους οποίους αυτές οι έμφυλες ταυτότητες κατασκευάζουν σχεσιακά εκείνες των γυναικών, των κοριτσιών και τη θηλυκότητα ευρύτερα» (Taylor 2012: 111).

Επιπλέον, δεδομένου ότι οι μέχρι σήμερα προσπάθειες επίλυσης της προβληματικής σχέσης του φύλου και των βιντεοπαιχνιδιών είτε ακαδημαϊκές είτε προερχόμενες από τη βιομηχανία φαίνεται να αποτυγχάνουν, ίσως η συνδιαλλαγή των ίδιων των παικτών με την έμφυλη κωδικοποίηση του μέσου να μπορεί να λειτουργήσει σε ορισμένες περιπτώσεις ανατρεπτικά, δημιουργώντας δυνατότητες αναταραχής στην κανονιστική, διπολική έμφυλη διχοτόμηση και κάποιου είδους αναπροσαρμογής των καθιερωμένων νορμών.

Για την προσέγγιση των ανωτέρω προβληματισμών, η μπατλερική θεωρία της επιτελεστικότητας (gender performativity), η οποία αποτελεί μία από τις από τις πιο συνηθισμένες αναφορές στις σύγχρονες συζητήσεις για το φύλο (Brickell 2003: 175), είναι, θεωρώ, ένα ιδιαίτερα χρήσιμο αναλυτικό πλαίσιο. Όπως επισημαίνουν οι Jenson και de Castell, η θεωρία της Butler μπορεί να μελετήσει τη σχέση του φύλου με τα βιντεοπαιχνίδια ξεπερνώντας το βιολογικό ντετερμινισμό που φαίνεται να αποτελεί την πιο συνηθισμένη θεωρητική παγίδα τέτοιων ερευνών (Jenson & de Castell 2008: 16), ενώ, επιπροσθέτως, προσφέρει τα μέσα για την αναζήτηση ενδεχόμενης ασυνέχειας, ανατροπής και επανασήμανσης στις έμφυλες νόρμες.

Για την Butler, το φύλο δεν αντιστοιχεί σε κάποια βιολογική ή εσωτερική αλήθεια, αλλά «αποδεικνύεται ότι είναι επιτελεστικό- ότι συγκροτεί δηλαδή την ταυτότητα που υποτίθεται ότι είναι» (Butler 2009α: 183). Έτσι, η επιτελεστικότητα γίνεται αντιληπτή ως διαδικασία κατασκευής του έμφυλου υποκειμένου, χωρίς να υφίσταται κάποιος δρών που προϋπάρχει ή βρίσκεται εξωτερικά αυτής: ο εαυτός αναδύεται μέσα από το πλέγμα των ίδιων των έμφυλων σχέσεων (Butler 2011: xvί), δεν κάνει πράξεις, αλλά ενεργοποιείται από τις πράξεις. Η Butler τοποθετεί, επιπλέον, την ετεροκανονική σεξουαλικότητα στο επίκεντρο της παραπάνω διαδικασίας και την αντιλαμβάνεται ως βασικό δομικό στοιχείο της διπολικής κατηγοριοποίησης των φύλων. Η ετεροκανονικότητα λειτουργεί ως «μία συνεχής και επαναλαμβανόμενη προσπάθεια μίμησης των δικών της εξιδανικεύσεων» (ό.π.: 85), που δεν μπορούν ποτέ να επιτευχθούν ολοκληρωτικά. Η κοπιώδης προσπάθεια αποκλεισμού των διαφορετικών σεξουαλικών πιθανοτήτων προκειμένου να μπορέσει το φύλο να παράγει τον εαυτό του είναι ενδεικτική της κεντρικής θέσης που διαδραματίζει η ετεροκανονικότητα στην έμφυλη επιτέλεση (ό.π.).

Η μιμητική ιδιότητα του φύλου και η διαμόρφωση του μέσα από συνεχείς, επαναλαμβανόμενες πράξεις δίνουν τη δυνατότητα στην επιτελεστικότητα να λειτουργήσει ανατρεπτικά. Δεδομένου ότι πρόκειται για συμβολική κατασκευή που αυτόφυσικοποιείται ως πραγματική μέσω της ρυθμιστικής επανάληψης, η διαρκής αυτή επανάληψη μπορεί να πραγματοποιείται με διαφορετικό ή αντικανονικό τρόπο, δείχνοντας έτσι ότι αυτό που παρουσιάζεται σαν πρωτότυπο είναι και το ίδιο ένα κατασκευάσμα (Butler 2009α: 182-183). Όπως επισημαίνει η Butler, «μέσα από την επιτελεστικότητα, κυρίαρχες και μη κυρίαρχες έμφυλες νόρμες εξισώνονται» (Butler 2004: 209). Η αναταραχή των έμφυλων νορμών αποτελεί, ωστόσο, επίπονη διαδικασία, αφού «όταν η νόρμα φαίνεται να εγγύεται και να απειλεί ταυτόχρονα την κοινωνική επιβίωση (...), τότε το να συμβιβάζεσαι και να αντιστέκεσαι γίνεται μία σύνθετη και παράδοξη σχέση με τη νόρμα» (ό.π.: 217). Η Butler συμπληρώνει, συνεπώς, την επιτελεστικότητα με την έννοια της επισφάλειας (precarity) (Butler 2009β): η μη συμμόρφωση με τα κυρίαρχα κανονιστικά πλαίσια απειλεί την οντολογική υπόσταση του υποκειμένου, καθώς το καθιστά μη αναγνωρίσιμο (ό.π.: iv), κάτι που εξαναγκάζει το υποκείμενο να ακολουθήσει τους κανόνες προκειμένου να τους αλλάξει (ό.π.: i)

Στις έρευνες της σχέσης του φύλου και των βιντεοπαιχνιδιών, όπου χρησιμοποιείται η επιτελεστικότητα ως βασικό αναλυτικό σχήμα, έχει πράγματι παρατηρηθεί μία αμφίσημη σχέση με τις έμφυλες νόρμες, μία περίπλοκη διαπραγμάτευση αρρενωπότητας και

θηλυκότητας, την οποία τα κορίτσια ή οι γυναίκες που παίζουν καλούνται να διαχειριστούν. Η Walkerdine στη μελέτη της σε παιδιά 8 έως 11 ετών αναφέρει μία ταυτόχρονη επιδίωξη και προσπάθεια απόκρυψης παραστάσεων ηρωισμού, δύναμης, ανταγωνιστικότητας, ορθολογικότητας και τεχνολογικής ικανότητας από τα κορίτσια που συμμετείχαν (Walkerdine 2006). Αναφέρει ακόμα ότι παίκτριες που τελικά ήταν οι πιο επιτυχημένες, ήταν εκείνες που υιοθετούσαν περισσότερο «αρσενικές» συμπεριφορές (ό.π.: 531). Οι Beavis και Charles υποστήριξαν ότι η ανατρεπτική για τα καθιερωμένα στερεότυπα δράση ορισμένων γυναικών που συμμετείχαν σε LANs, προέρχονταν ακριβώς από τον εναγκαλισμό και την υπερβολική προβολή των θηλυκών τους χαρακτηριστικών, των ιδιοτήτων δηλαδή εκείνων που τις τοποθετούσε αυτόματα στην κατηγορία του Άλλου σε σχέση με το παραδοσιακό αρσενικό υποκείμενο του gaming (Beavis & Charles 2007). Η Eklund αναφέρει ότι οι γυναίκες στην έρευνά της φαίνεται να αμφιταλαντεύονται ανάμεσα στην αποδοχή των παραδοσιακών τους ρόλων και στο να επαναστατούν εναντίον τους (Eklund 2011): όπως χαρακτηριστικά επισημαίνει, οι παίκτριες φαίνεται να *«ενσαρκώνουν θηλυκότητα με ένα αρσενικό τρόπο που συνήθως είναι λιγότερο προσβάσιμος στις γυναίκες»* (ό.π.: 338). Τέλος, η Shaw, συνδυάζοντας τη μπατλερική επιτελεστικότητα με κριτική θεωρία ταυτοτήτων, παρατηρεί μία ενδιαφέρουσα απόκλιση ανάμεσα στο να ασχολείται κανείς με τα βιντεοπαιχνίδια και στο να υιοθετεί τελικά την ταυτότητα του gamer, καθώς η εν λόγω ταυτότητα συνδέεται με πολύ συγκεκριμένες καταναλωτικές και κοινωνικές πρακτικές (Shaw 2013). Προτείνει επομένως όχι τη διεύρυνση του όρου gamer ώστε να συμπεριληφθούν περισσότερο περιφερειακές κατηγορίες παικτών, ανάμεσα στις οποίες είναι και οι γυναίκες, αλλά την απόρριψή του ως τον κυρίαρχο τρόπο κατανόησης της ενασχόλησης με τα βιντεοπαιχνίδια (ό.π.).

Πρέπει ακόμα να επισημανθεί ότι, αν και η Butler τονίζει ότι είναι η ταυτοποίηση της επιτελεστικότητας με την έμφυλη παράσταση (performance) είναι λάθος (Butler 2011: 178), αναγνωρίζει ότι οι δύο έννοιες συνδέονται στενά (Butler 2009α: 17). Δεδομένου λοιπόν ότι κατά την κοινωνιολογική ανάλυση φαινομένων έμφυλης επιτελεστικότητας απαιτείται η αναγωγή της, σε πρώτη φάση, σε επίπεδο αλληλεπίδρασης, είναι απαραίτητη, κατά τη γνώμη μου, η ενίσχυση της μπατλερικής θεωρίας με αναλυτικά εργαλεία που θα επιτρέψουν την παρατήρηση της διαδικασίας συγκρότησης των έμφυλων ταυτοτήτων σε κάποιο καθορισμένο χωρικό και χρονικό πλαίσιο. Ο τρόπος με τον οποίο η θεωρία της επιτελεστικότητας μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάλυση εμπειρικών

φαινομένων, έχει πράγματι αποτελέσει αντικείμενο προβληματισμού. Ο Brickell, για παράδειγμα, συστήνει την ενδυνάμωση της μπατλερικής θεωρίας με εθνομεθοδολογικές αναλύσεις, ώστε να μπορέσει ο μελετητής να ερευνήσει την επιτέλεση φύλου σε καθορισμένες στιγμές (Brickell 2003). Πιο συγκεκριμένα, υποστηρίζει ότι η σύνδεση της επιτελεστικότητας με τα πλαίσια (frames) και τα έμφυλα προγράμματα (gender schedules) της δραματουργικής ανάλυσης του Goffman¹⁵ είναι δυνατό να προσφέρει σημαντικές διευκολύνσεις στην αναζήτηση περιστατικών αναταραχής φύλου σε εμπειρικές έρευνες (Brickell 2005). Ακόμα, οι Morison και Macleod προτείνουν ένα αναλυτικό σχήμα το οποίο ονομάζουν «αναλυτική προσέγγιση της επιτέλεσης-παράστασης» (Morison & Macleod 2013), δηλαδή μία προσεκτική συμπλήρωση της μπατλερικής θεωρίας από την αφηγηματική ανάλυση λόγου¹⁶ (ό.π.: 566). Η συνύφανση των δύο προσφέρει, όπως υποστηρίζουν, ένα στέρεο αναλυτικό σχήμα που συνδυάζει τον θεωρητικό πλούτο της πρώτης και την εμπειρική δύναμη της δεύτερης (ό.π.).

Επομένως, για τη διερεύνηση των προβληματισμών που τέθηκαν στην αρχή του παρόντος κεφαλαίου, για την προσέγγιση δηλαδή του τρόπου σύμφωνα με τον οποίο δημιουργούνται ή ανατρέπονται οι έμφυλες ταυτοποιήσεις στο επαγγελματικό streaming, θα χρησιμοποιηθεί η μπατλερική θεωρία ενισχυμένη από τα δύο εργαλεία που προαναφέρθηκαν, όταν αυτό κρίνεται απαραίτητο. Αρχικά, θα επιχειρηθεί η αναγνώριση των τελετουργιών και των κανονιστικών πλαισίων που συγκροτούν τις προς εξέταση ταυτότητες. Στη συνέχεια, θα γίνει μία προσπάθεια σύνδεσης των παραπάνω με τις περιοριστικές συμβάσεις που επιβάλλει η κυριαρχία της ηγεμονικής αρρενωπότητας στο πεδίο. Η μελέτη της διαχείρισης του κυρίαρχου λόγου από τους ίδιους παίκτες -οι περιπτώσεις συμβιβασμού, πρόκλησης αναταραχής στα επιμέρους χαρακτηριστικά της ταυτότητας του streamer και οι ενδεχόμενες προσπάθειες επιδιόρθωσης της

¹⁵ Ο Goffman παρομοίασε την καθημερινή ζωή και τις διαπροσωπικές επαφές με θεατρικές παραστάσεις και υποστήριξε ότι «ο εαυτός είναι ένα δραματουργικό δημιούργημα» (Ritzer 2012: 326), που προκύπτει ως το αποτέλεσμα της διαντίδρασης μεταξύ κάποιου δρώντος και του «κοινού». Οι διαδικασίες αυτής της παράστασης δεν είναι αυτόνομες επιλογές του ατόμου, αλλά ελέγχονται από συγκεκριμένα πλαίσια (frames), δηλαδή νόμους και κανόνες που διέπουν την εκάστοτε διαντίδραση και αποτελούν σχήματα ερμηνείας της ανθρώπινης συμπεριφοράς (ό.π.: 333). Δεν υπάρχει συνεπώς κάποιος αυθεντικός εαυτός που προσδιορίζεται από φυσικές, αρσενικές και θηλυκές ιδιότητες, ούτε κάποια πραγματική αντιστοιχία μεταξύ κοινωνικού φύλου (gender) και βιολογικού φύλου (sex), αλλά ο διαχωρισμός των σωμάτων σε έμφυλες κατηγορίες αποτελεί αποκλειστικά προϊόν κοινωνικών διαδικασιών (Brickell 2003: 160). Η έννοια των έμφυλων προγραμμάτων αναφέρεται σε συστηματικές και κανονιστικές συμπεριφορές που επιτρέπουν την τοποθέτηση του δρώντα στις διπολικές έμφυλες κατηγορίες (Brickell 2005: 31).

¹⁶ Σύμφωνα με τους Morison και Macleod, η αφηγηματική ανάλυση λόγου επικεντρώνεται στο να δείξει πώς το ευρύτερο περιβάλλον εμπλέκεται στην ατομική υποκειμενική ομιλία και να εξερευνήσει την αντίσταση ή την επαναδιαπραγμάτευση των κυρίαρχων σημασιοδοτήσεων μέσα από την εκάστοτε υποκειμενική τοποθέτηση (Morison & Macleod 2013: 570).

«λανθασμένης» επανασήμανσης των έμφυλων κωδικοποιήσεων- ίσως επιτρέψει την ευρύτερη κατανόηση των διαδικασιών επιβολής ή ανατροπής των έμφυλων κανονιστικών πλαισίων στο επαγγελματικό gaming, αλλά και ευρύτερα, στη σημερινή μετα-φεμινιστική πραγματικότητα.

III. Μεθοδολογία

Όπως έχει επισημανθεί και σε προηγούμενο κεφάλαιο, το gaming συνιστά δυναμική διαδικασία που ξεπερνά τη στιγμή της επαφής των χρηστών με το εκάστοτε παιχνίδι, ενώ, για τη Butler, το φύλο δεν αποτελεί σταθερή ταυτότητα, αλλά μία κατασκευασμένη κοινωνική χρονικότητα. Δεν είναι εύκολο συνεπώς να μελετηθεί οποιοδήποτε φαινόμενο αφορά στη μεταξύ τους σχέση χωρίς κάποια μέθοδο που να επιτρέπει την όσο το δυνατό πληρέστερη επισκόπηση των δύο αυτών διαδικασιών, τη μελέτη του πλήθους των διαφορετικών παραγόντων που μπορεί να τις επηρεάσουν, τις ποικίλες σημασιοδοτήσεις που είναι δυνατό να αναδυθούν σε διαφορετικά πλαίσια και στιγμές. Χαρακτηριστικά, στις περισσότερες έρευνες που χρησιμοποιούν συνεντεύξεις παράλληλα με κάποια μορφή καταγραφής της συμπεριφοράς των ατόμων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, διαφαίνεται απόκλιση ανάμεσα στο τι οι συμμετέχοντες λένε ότι συμβαίνει και στο τι συμβαίνει πραγματικά¹⁷.

Στην παρούσα, επομένως, εργασία, η συμμετοχική παρατήρηση θα αποτελέσει τη βασική μεθοδολογική προσέγγιση. Η συμμετοχική παρατήρηση ως ολιστική μέθοδος επιτρέπει τη μελέτη των κοινωνικών φαινομένων στο φυσικό τους περιβάλλον, μπορεί να βοηθήσει στην επισήμανση των αλλαγών που συμβαίνουν στη διάρκεια του χρόνου (Babbie 2011: 315-316), ενώ προσεγγίζει συμπεριφορές και στάσεις που δεν είναι εύκολα ορατές με άλλες μεθόδους (ό.π.: 348)¹⁸. Ο Boellstorff, ήδη από το πρώτο τεύχος του περιοδικού *Games and Culture* το 2006, προτείνει ότι οι ανθρωπολογικές μέθοδοι μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στη μελέτη ζητημάτων που αφορούν στα βιντεοπαιχνίδια, αφού είναι αρκετά εύελικτες ώστε να ανταποκρίνονται στη ρευστή φύση και στην ταχυστάτη εναλλαγή των εικονικών κόσμων (Boellstorff 2006: 34). Παράλληλα, η εθνογραφική έρευνα, στην οποία η μέθοδος της συμμετοχικής παρατήρησης διαδραματίζει κεντρικό ρόλο, επιλέγεται για τη διερεύνηση έμφυλων ζητημάτων από τις πρώτες ανθρωπολογικές έρευνες για την οικουμενικότητα των έμφυλων ρόλων και, έκτοτε, φαίνεται ότι αποτελεί μία από τις συνηθέστερες μεθόδους των σπουδών φύλου (Marcus *et al* 2012: 19).

¹⁷ Ενδεικτικά, Beavis 2005: 3; Carr 2006: 171-172; Walkerdine 2006: 525; Thornham 2008: 128; Jenson & de Castell 2011: 173; Shaw 2011: 32.

¹⁸ Ο Babbie παραθέτει τα συγκεκριμένα πλεονεκτήματα χρησιμοποιώντας την ονομασία “έρευνα πεδίου” και όχι τον περισσότερο συνηθισμένο όρο “συμμετοχική παρατήρηση”, καθώς όπως υποστηρίζει, η άμεση παρατήρηση ενός φαινομένου στο φυσικό του περιβάλλον μπορεί να σημαίνει διαφορετικούς βαθμούς συμμετοχής για το μελετητή (Babbie 2011: 318).

Έτσι, η συγκεκριμένη έρευνα επικεντρώθηκε στην ελληνική κοινότητα του επαγγελματικού streaming διεξάγοντας συμμετοχική παρατήρηση σε σχετικά fora συζητήσεων, ιστολόγια, επίσημους ιστοτόπους, σελίδες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και, κυρίως, σε προσωπικά κανάλια Ελλήνων παικτών στον ιστοτόπο Twitch.tv. Ταυτόχρονα, έγινε προσπάθεια να διεξαχθούν συνεντεύξεις σε βάθος με τους επαγγελματίες παίκτες που αποτέλεσαν τα ερευνητικά υποκείμενα¹⁹, ώστε να διευκρινιστεί περαιτέρω η υποκειμενική τους τοποθέτηση και τα κίνητρα των συμπεριφορών που η συμμετοχική παρατήρηση ανέδειξε. Βασικό κριτήριο για την επιλογή των παικτών που συμμετείχαν στο δείγμα ήταν η δημοτικότητά τους, αφού αποτελεί ένα από τα εμφανέστερα και περισσότερο άμεσα κριτήρια επιτυχίας για έναν επαγγελματία streamer, ενώ σημαίνει και τη συγκέντρωση ενός αριθμού θεατών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα ανάλυσης των αντιδράσεων του κοινού στις εκάστοτε συμπεριφορές. Έπρεπε, ακόμη, να επιλεγούν άτομα τα οποία να διεξάγουν streams συστηματικά, τουλάχιστον σε εβδομαδιαία βάση, δεδομένου ότι η συστηματική παραγωγή θεάματος κατά την κατανάλωση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών έχει τεθεί ως κριτήριο οριοθέτησης του πεδίου του επαγγελματικού gaming στην παρούσα εργασία. Τέλος, προτιμήθηκαν άτομα που συμμετέχουν με την ιδιότητα του επαγγελματία streamer και σε άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, πέρα από το Twitch.tv, με στόχο μία περισσότερο ολοκληρωμένη εικόνα του τρόπου με τον οποίο διαχειρίζονται την επαγγελματική τους ταυτότητα.

Επομένως, για την έρευνα επελέγησαν έξι Έλληνες streamers, τρεις άντρες και τρεις γυναίκες, χρησιμοποιώντας δειγματοληψία σκοπιμότητας και προσπαθώντας να διασφαλιστεί η αντιπροσωπευτικότητα και να καλυφθούν όσο το δυνατό περισσότερο διαφορετικές τοποθετήσεις, δεδομένου και του περιορισμένου χρόνου στον οποίο η έρευνα έπρεπε να διεξαχθεί. Ο PerfectBalance1²⁰, ιδιαίτερα γνωστός στην ελληνική κοινότητα για τις συχνές εκρήξεις θυμού του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι ένας από τους δημοφιλέστερους Έλληνες streamers, παρά το γεγονός ότι δε φαίνεται να έχει σπόνσορα ή συμβόλαιο με κάποια εταιρία. Χαρακτηριστικά, είναι ο μοναδικός Έλληνας

¹⁹ Αν και προσεγγίστηκαν όλοι οι συμμετέχοντες, μόνο οι μισοί ανταποκρίθηκαν στο αίτημα της συνέντευξης. Είναι κατά τη γνώμη μου ενδιαφέρον ότι, όπως θα αναλυθεί και στη συνέχεια, οι άντρες streamers ήταν στην πλειονότητά τους πολύ περισσότερο πρόθυμοι να δεχθούν ερωτήσεις με την ιδιότητα του επαγγελματία.

²⁰ Αν και τα πραγματικά ονόματα ορισμένων από τους streamers είναι γνωστά ή διαθέτουν παραπάνω από ένα ψευδώνυμα σε διαφορετικά μέσα κοινωνική δικτύωσης, στην παρούσα εργασία θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά τα ψευδώνυμα με τα οποία συμμετέχουν στο Twitch.tv, για λόγους διευκόλυνσης του αναγνώστη.

που διαθέτει στο Facebook μία σελίδα δημιουργημένη από το κοινό του με το όνομα *Hayate Army*, στην οποία παρουσιάζεται στη φωτογραφία προφίλ ως στρατιωτικός ηγέτης. Η HelenaLive αποτέλεσε τη δημοφιλέστερη γυναίκα Ελληνίδα streamer κατά τη διάρκεια διεξαγωγής της συγκεκριμένης έρευνας. Έχει ακόμα εκφωνήσει τους προκριματικούς αγώνες του παιχνιδιού *League of Legends* για το *eGaming 2014*, ενός φεστιβάλ για βιντεοπαιχνίδια και anime, που πραγματοποιήθηκε το Σεπτέμβριο του 2014 στα πλαίσια της Διεθνούς Έκθεσης Θεσσαλονίκης. Ο Devatva έχει συνεργαστεί με τη *Riot*, εταιρία δημιουργό του παιχνιδιού *League of Legends*, έχει πραγματοποιήσει συνεντεύξεις σε μία πληθώρα από διαδικτυακές εκπομπές, ιστοτόπους και blogs που ασχολούνται με το gaming, ενώ διαθέτει συγκεκριμένο, καθημερινό πρόγραμμα για τα streams του, δημοσιευμένο στο κανάλι του στο Twitch.tv. Η DirtyHouseWife έχει απασχοληθεί επαγγελματικά σε μεγάλες εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών και διεξάγει stream χωρίς να δείχνει το πρόσωπό της, χρησιμοποιώντας την ειρωνική περσόνα της νοικοκυράς και συζύγου κυρίας Πιπίτσας. Σε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από την παρουσίαση του καναλιού της στο Twitch αναφέρει: «Μην εκπλαγείτε αν με ακούσετε να πλένω τα πιάτα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού». Ο Nicktron διαθέτει σημαντικό αριθμό θεατών και εκτός Ελλάδας, αν και το κοινό του αποτελείται βασικά από αντι-οπαδούς και φαίνεται ότι η δημοτικότητα του βασίζεται σε εχθρότητα απέναντί του, με βασική μάλιστα «κατηγορία» τη θηλυπρεπή συμπεριφορά του. Είναι χαρακτηριστικό ότι υπάρχει στο Facebook μία ομάδα μίσους για αυτόν, με το όνομα *Καρκίνος στον Nicktron*. Τέλος, η Aireduele έχει σπώνσορα την εταιρία *Enermax* και υποστηρίζεται από την *Cowboy tv*, μία από τις μεγαλύτερες διαδικτυακές κοινότητες στην Ελλάδα για το gaming και τα e-sports.²¹

Πρέπει ακόμη να σημειωθεί ότι οι τρεις επιλεγθείσες γυναίκες αποτελούν και τις μοναδικές που πληρούν τα κριτήρια της δημοτικότητας και της συστηματικής συμμετοχής που τέθηκαν προηγουμένως, κάτι που είναι ενδεικτικό της προβληματικής συμμετοχής των γυναικών στο πεδίο. Χαρακτηριστικά, η αρχική αναζήτηση Ελλήνων streamers μέσω του Cowboy tv ανέδειξε 350 κανάλια, από τα οποία μόνο τα 13 ανήκουν σε γυναίκες, δηλαδή μόνο το 3,7%. Το παραπάνω ποσοστό μπορεί να συνδεθεί και με την

²¹ Όλοι οι συμμετέχοντες διαθέτουν πάνω από 1000 ακολούθους στο κανάλι τους στο Twitch.tv. Κατά τη διάρκεια της συγκρότησης του δείγματος το Νοέμβριο του 2014, οι τρεις δημοφιλέστεροι, ο Nicktron, ο PerfectBalance1 και η HelenaLive, είχαν 55.765, 32.287 και 20.187 ακολούθους αντίστοιχα. Επίσης, πέρα από το κανάλι τους στο Twitch.tv, όλοι εκτός της Aireduele έχουν κανάλι και στο YouTube και όλοι ανεξαιρέτως διαθέτουν σελίδα στο Facebook για την περαιτέρω προβολή του stream τους. Ο Nicktron, η DirtyHouseWife, ο Devatva και η Aireduele δραστηριοποιούνται ακόμη και στο Twitter, ενώ η τελευταία έχει στο κανάλι της στο Twitch.tv σύνδεσμο για το προσωπικό της Instagram.

έρευνα των Jansz και Martens για το κοινό των LANs το 2005 -τα οποία, όπως έχει επισημανθεί και προηγουμένως, θεωρούνται οι προπομποί και το πρώτο στάδιο της εξέλιξης του επαγγελματία παίκτη- όπου σημειώνεται ότι οι γυναίκες ήταν μόνο το 2,5% των συμμετεχόντων (Jansz & Martens 2005: 344): τα ποσοστά φαίνεται επομένως ότι παραμένουν σχετικά στάσιμα, παρά το γεγονός ότι έχει περάσει μία δεκαετία από τη δημοσίευση της εν λόγω έρευνας. Όσον αφορά στους άντρες οι οποίοι επελέγησαν, ο Denatna προτιμήθηκε λόγω του γεγονότος ότι έχει συνάψει συμβόλαιο με τη *Riot*, άρα η ιδιότητά του ως επαγγελματία έχει και μία περισσότερο θεσμική διάσταση. Ο Nicktron επελέγη αφενός λόγω του μεγάλου εύρους του κοινού που τον παρακολουθεί ακόμα και εκτός Ελλάδας και αφετέρου, επειδή είναι αποδέκτης μεγάλης εχθρότητας, θεωρήθηκε ότι η παρακολούθησή του μπορεί να προσφέρει ενδείξεις για το τι ο επαγγελματίας παίκτης δε θα έπρεπε να είναι σύμφωνα με τις κυρίαρχες συμβάσεις. Ο PerfectBalance1, πέρα από το ότι φαίνεται να είναι ιδιαίτερα αγαπητός, παίζει ή συνομιλεί συστηματικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με την HelenaLive, κάτι που επιτρέπει την επιπρόσθετη διερεύνηση των μεταξύ τους δυναμικών.

Τέλος, το γεγονός ότι το επαγγελματικό gaming στην Ελλάδα δεν είναι ακόμα τόσο διαδεδομένο, τουλάχιστον αναλογικά με το τι συμβαίνει σε ορισμένες άλλες χώρες, επιβάλλει την επιλογή ενός περισσότερο ομοιογενούς δημογραφικά δείγματος ως προς ορισμένους παράγοντες όπως η ηλικία ή η κοινωνικοοικονομική κατάσταση, οι οποίοι ίσως να επιδρούν σημαντικά στον τρόπο διαχείρισης των έμφυλων ταυτοποιήσεων. Δεν είναι ακόμη δυνατό να συμπεριληφθούν streams που ασχολούνται με διαφορετικά είδη βιντεοπαιχνιδιών, καθώς το μοναδικό παιχνίδι που συγκεντρώνει σημαντικό κοινό στην ελληνική κοινότητα είναι επί του παρόντος το *League of Legends*. Επιπροσθέτως, η παρούσα έρευνα πραγματοποιείται στα πλαίσια μίας διπλωματικής εργασίας με περιορισμένα χρονικά περιθώρια με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή η συστηματική παρακολούθηση των συμμετεχόντων, πέρα από το stream, και στα υπόλοιπα πεδία του επαγγελματικού gaming, παρά το γεγονός ότι οι περισσότεροι έχουν παρευρεθεί σε τουρνουά και LANs. Παρόλα αυτά, ελπίζω ότι με τη συγκεκριμένη έρευνα θα προκύψουν κάποιες πρώτες απαντήσεις στους προβληματισμούς που έχουν τεθεί, οι οποίες ίσως αναδείξουν ερωτήματα για περαιτέρω ανάλυση, δεδομένου και του ότι στην Ελλάδα -και παγκόσμια- το επαγγελματικό gaming φαίνεται να αναπτύσσεται ραγδαία, κάτι που καθιστά επιτακτικότερη την ανάγκη ουσιαστικής κατανόησης του φαινομένου.

IV. Streaming βιντεοπαιχνιδιών: μια νέα μορφή ψυχαγωγίας;

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, εξαιτίας της σχετικά πρόσφατης εμφάνισης του φαινομένου, η βιβλιογραφία που μελετά το επαγγελματικό gaming είναι ιδιαίτερα συνοπτική. Το streaming στο χώρο των βιντεοπαιχνιδιών, δηλαδή η δυνατότητα να μεταδίδει κανείς σε πραγματικό χρόνο το παιχνίδι του μέσω μίας διαδικτυακής πλατφόρμας, άρχισε να γίνεται δημοφιλές με τη δημιουργία του Twitch.tv το 2011²² και μετρά περίπου μία πενταετία ζωής, με αποτέλεσμα να έχει μελετηθεί ακόμα λιγότερο. Ωστόσο, μέσα σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα έχει κατορθώσει να αποκτήσει πρωτοφανή δημοτικότητα: το Twitch.tv κατά τον πρώτο μόλις μήνα λειτουργίας του παρουσίασε 400% αύξηση σε επισκεψιμότητα (Edge 2013: 35), προσελκύει περισσότερους από 34 εκατομμύρια μεμονωμένους θεατές κάθε μήνα (Hamilton *et al* 2014: 1315), ενώ σήμερα είναι στην 178^η θέση της παγκόσμιας κατάταξης ιστότοπων με βάση τον αριθμό επισκεπτών (Alexa 2015)²³. Φαίνεται επομένως, σύμφωνα με τους Kaytoue *et al*, ότι η παρακολούθηση τέτοιου είδους καναλιών τείνει να εξελιχθεί σε μία νέα, αυτόνομη μορφή ψυχαγωγίας (Kaytoue *et al* 2012: 1181).

Η ταχύτατη ανάπτυξη του streaming βιντεοπαιχνιδιών κατά τα τελευταία χρόνια ακολουθεί παράλληλη πορεία με την άνθιση των e-sports και τα δύο πεδία σε πολλές περιπτώσεις φαίνεται να ταυτίζονται. Πλατφόρμες όπως το Twitch.tv παρέχουν σε διοργανωτές τουρνουά ή σε παίκτες που ασχολούνται με τέτοιες δραστηριότητες τη δυνατότητα να κοινοποιήσουν το παιχνίδι τους σε ένα εν δυνάμει τεράστιο κοινό, συμβάλλοντας έτσι στη μετατροπή του ανταγωνιστικού gaming σε μαζικό θέαμα. Σε ντοκιμαντέρ του BBC για το φαινόμενο των e-sports ένας από τους συνεντευξιαζόμενους αναφέρει χαρακτηριστικά, «η τηλεόραση στην πραγματικότητα σε περιορίζει. Είμαστε στο Twitch. Είμαστε παγκόσμιοι» (BBC 2015). Πέρα όμως από το γεγονός ότι ένα μέρος του περιεχομένου σε live streaming πλατφόρμες αφορά στην αναμετάδοση ανταγωνιστικών διαγωνισμών gaming ή των προπονήσεων των παικτών που συμμετέχουν σε αυτούς, τόσο

²² Το Twitch.tv δεν είναι ούτε ο μοναδικός ούτε ο πρώτος ιστότοπος που προσφέρει τέτοιου είδους περιεχόμενο, έχει ωστόσο κατορθώσει να κυριαρχήσει στην αγορά και να θεωρείται πλέον συνώνυμο του live streaming στα βιντεοπαιχνίδια, με συνέπεια να αποτελεί το πεδίο έρευνας για όλες τις μελέτες που ασχολούνται με το συγκεκριμένο φαινόμενο (Kaytoue *et al* 2012; Smith *et al* 2013; Edge 2013; Hamilton *et al* 2014; Walker 2014).

²³ Η θέση αφορά στα δεδομένα της τελευταίας πρόσβασης, την 31^η Ιανουαρίου 2015. Η κατάταξη ανανεώνεται καθημερινά και, σύμφωνα με το Alexa, το Twitch.tv φαίνεται να αποκτά ολοένα και περισσότερους επισκέπτες: τους τελευταίους τρεις μήνες από την ημερομηνία της τελευταίας πρόσβασης έχει κερδίσει 38 θέσεις (Alexa 2015).

στο streaming όσο και στα τουρνουά υπάρχει παραγωγή θεάματος κατά την κατανάλωση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών, η οποία απευθύνεται σε κάποιο κοινό. Είναι ακόμη σύνηθες οι συμμετέχοντες σε κάποιο από τα παραπάνω πεδία να προσπαθούν ή να κατορθώνουν να εισέλθουν επιτυχώς και στο άλλο, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται συχνά, σε αμφότερα, τα ίδια άτομα. Ενδεικτικά, από τους συμμετέχοντες στην παρούσα έρευνα τόσο ο Devatva όσο και ο PerfectBalance1 ανέφεραν κατά τη συνέντευξη τους ότι συνήθιζαν να λαμβάνουν μέρος συστηματικά σε τουρνουά, έστω και στους διαγωνισμούς μικρής κλίμακας που πραγματοποιούνται αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα.

Έτσι, ακαδημαϊκοί, κοινό και παίκτες αντιμετωπίζουν πολλές φορές τους παραπάνω χώρους με τους ίδιους όρους, τους αντιλαμβάνονται ως ένα συνολικό πεδίο δραστηριοποίησης και χρησιμοποιούν τις φράσεις «επαγγελματίας παίκτης» και «επαγγελματίας streamer» εναλλακτικά, όπως έχει αναφερθεί και σε προηγούμενο κεφάλαιο. Ταυτόχρονα, δημοσιογραφικά άρθρα που ασχολούνται με το συγκεκριμένο ζήτημα -ο αριθμός των οποίων αυξάνεται συνεχώς, κατ' αναλογία της συνεχιζόμενης ανάπτυξης της δημοτικότητας του πεδίου- φαίνεται να αποδίδουν την επιτυχία του ενός στην εξέλιξη του άλλου. Για παράδειγμα, σε άρθρο στον ιστότοπο *The Verge* αναφέρεται ότι «στο κέντρο αυτής της άνθισης των e-sports βρίσκεται το Twitch, το οποίο έχει γίνει η πλατφόρμα για κάθε μεγάλο τουρνουά», ενώ λίγες παραγράφους πιο κάτω επισημαίνεται πως «η ανάπτυξη των e-sports αντανακλάται στα νούμερα των επισκεπτών του Twitch» (Porper 2013). Παρά όμως τα κοινά τους σημεία, τα φαινόμενα αυτά έχουν μεταξύ τους και σημαντικές διαφορές που καθιστούν τους λόγους παρακολούθησης και, κατά συνέπεια, τις ικανότητες που απαιτούνται για την επιτυχημένη πορεία στο καθένα από τα παραπάνω αρκετά ετερογενείς.

Οι Smith et al έχουν διαμορφώσει μια τυπολογία που κατατάσσει τέτοιου είδους κανάλια σε τρεις ομάδες, ανάλογα με το περιεχόμενό τους. Διακρίνουν την κατηγορία των *E-sports*, όπου οι παίκτες ανταγωνίζονται με άλλους παίκτες, το *Speedrunning*, όπου οι παίκτες «ανταγωνίζονται» το ίδιο το βιντεοπαιχνίδι, προσπαθώντας να το ολοκληρώσουν όσο το δυνατό πιο γρήγορα ή εντυπωσιακά και τα κανάλια που έχουν ονομάσει *Ας παίξουμε!* (*Let's play!*), τα οποία βασίζονται περισσότερο στην προσωπικότητα του streamer και στην ικανότητά του να είναι διασκεδαστικός όταν καταναλώνει το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών (Smith et al 2013: 132-133). Πρέπει ωστόσο να επισημανθεί ότι, αν και οι Smith et al υποστηρίζουν ότι η τρίτη αυτή κατηγορία είναι και η λιγότερο δημοφιλής (ό.π.: 132) η προσωπικότητα του streamer

βρίσκεται στο επίκεντρο, ανεξάρτητα από το εάν υπάρχει ανταγωνιστικός προσανατολισμός ή εάν ο παρουσιαστής επιδεικνύει τη δεξιοτεχνία του. Ακόμα και παίκτες διάσημοι για τις ικανότητές τους ή για τις επιτυχίες τους σε μεγάλα τουρνουά gaming είναι εμφανές ότι κατασκευάζουν και επιτελούν συστηματικά συγκεκριμένες περσόνες, στην απήχηση των οποίων βασίζεται τελικά και η δημοφιλία του καναλιού τους. Για παράδειγμα, ο Sodapoppin αποτελεί έναν από τους κορυφαίους παίκτες του παιχνιδιού *World of Warcraft*, υπήρξε μέλος της *Skill-capped*, μίας από τις πιο αναγνωρίσιμες ομάδες επαγγελματικού gaming παγκοσμίως και έχει παρευρεθεί στα μεγαλύτερα ετήσια τουρνουά. Η τεράστια ωστόσο επιτυχία του καναλιού του στο Twitch.tv²⁴ αποδίδεται πρωτίστως στο γεγονός ότι θεωρείται ιδιαίτερα ψυχαγωγικός όταν κάνει stream, κάνοντας φάρσες στους γονείς του, υιοθετώντας περίεργες εμφανίσεις ή αποδεχόμενος προκλήσεις που θέτουν οι θεατές του²⁵. Ειδικότερα στην ελληνική σκηνή, όπου δεν υπάρχουν ακόμα μεγάλες θεσμοθετημένες ανταγωνιστικές gaming διοργανώσεις, οι παίκτες που αποφασίζουν να ασχοληθούν με το streaming γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι βασίζονται περισσότερο στη δημιουργία και στην προώθηση μίας ενδιαφέρουσας προσωπικότητας για να προσελκύσουν κοινό. Με λίγα λόγια, τα χαρακτηριστικά της κατηγορίας *As παίζουμε!* αποτελούν τη βάση της επιτυχίας στα περισσότερα κανάλια ανεξάρτητα από το πώς ο κάθε παίκτης ασχολείται με το βιντεοπαιχνίδι, εκτός ίσως από τις περιπτώσεις που πρόκειται για αναμεταδόσεις αγώνων και παρουσιάζονται ομάδες και όχι άτομα.

Αυτή η τόσο μεγάλη εξάρτηση από την προσωπικότητα του παρουσιαστή για την επιτυχία ενός καναλιού είναι, θεωρώ, αποτέλεσμα του ιδιαίτερου ρόλου που διαδραματίζει το κοινό στον προς εξέταση χώρο. Κάποιος επαγγελματίας παίκτης που ασχολείται κυρίως με τουρνουά πληρώνεται άμεσα από τις εταιρίες όταν κερδίζει, πρέπει επομένως να φροντίσει να εξασκηθεί αρκετά και να αναπτύξει τις ικανότητές του, ώστε να κατορθώσει να κατακτήσει το χρηματικό έπαθλο που αντιστοιχεί στις πρώτες θέσεις. Το κοινό του αγώνα παρακολουθεί έχοντας ελάχιστη επαφή με τους παίκτες και μηδαμινή επίδραση στο αποτέλεσμα του θεάματος, αποσκοπώντας σε ικανοποιήσεις που φαίνεται

²⁴ Ο Sodapoppin βρίσκεται στην πρώτη δεκάδα των δημοφιλέστερων καναλιών του Twitch, σύμφωνα με τα δεδομένα του ιστότοπου *Social Blade* (Social Blade 2015).

²⁵ Πέρα από το γεγονός ότι η παραπάνω παρατήρηση αποτελεί προσωπική μου διαπίστωση, ως μέλος του κοινού του συγκεκριμένου καναλιού πέρα από τα πλαίσια της παρούσης εργασίας, θεωρώ ότι η επικέντρωση στην προσωπικότητα του εν λόγω παρουσιαστή γίνεται εμφανής και από τις διαδικτυακές συζητήσεις που τον αφορούν. Ενδεικτικά, σε μία συζήτηση στον ιστότοπο Reddit με τίτλο «Ποιος είναι ο Sodapoppin και γιατί έχει 21.000 θεατές στο Twitch αυτή τη στιγμή;» το κορυφαίο σχόλιο επισημαίνει ότι «*To streaming δε σημαίνει ότι είσαι καλός παίκτης, το streaming απλά σημαίνει ότι είσαι διασκεδαστικός. Προφανώς, είναι καλός στο να διασκεδάζει ανθρώπους, γι' αυτό έχει 21.000 θεατές*» (Reddit 2014).

να αντιστοιχούν στους λόγους παρακολούθησης άλλου είδους ανταγωνιστικών διαγωνισμών.

Στο streaming, πέρα από την ίδια τη διαδικτυακή πλατφόρμα, δεν υπάρχει κάποιος άλλος διαμεσολαβητής μεταξύ κοινού και παίκτη, τα χρήματα πηγάζουν κατά κύριο λόγο από τις δωρεές και τις συνδρομές των θεατών και η προσέλκυση χορηγών και εταιριών προκύπτει συνήθως σε δεύτερη φάση, με μία από τις προϋποθέσεις τη δημοτικότητα του καναλιού. Το κοινό *συμμετέχει*, καθορίζοντας σε πολύ μεγάλο βαθμό το παραγόμενο θέαμα. Πρώτα από όλα, λειτουργεί chat room σε πραγματικό χρόνο δίπλα ακριβώς από την οθόνη όπου εμφανίζεται το παιχνίδι, στο οποίο ο παρουσιαστής είναι καθιερωμένο ότι στρέφεται αρκετά συχνά για να απαντήσει σε σχόλια και ερωτήσεις. Επιπροσθέτως,



Εικόνα 2: Στιγμιότυπο από το stream του Devatna στις 9 Φεβρουαρίου 2015. Κατά τη διάρκεια ενός stream λειτουργεί chat room σε πραγματικό χρόνο δίπλα από την οθόνη όπου εμφανίζονται το παιχνίδι και ο παρουσιαστής.

υπάρχουν καθορισμένες διαδικασίες στο εκάστοτε κανάλι που επιτρέπουν μία ακόμα περισσότερο ενεργή συμμετοχή. Για παράδειγμα, στο κανάλι του Nicktron το κοινό μπορεί να επιλέξει τη μουσική που θα ακούγεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δίνοντας ως αντίτιμο τουλάχιστον 2 € και η DirtyHouseWife παίζει κάθε Παρασκευή μαζί με τους θεατές της, συνομιλώντας ταυτόχρονα μαζί τους μέσω Skype. Ακόμα, είναι νομίζω ιδιαίτερα χαρακτηριστικό το γεγονός ότι και οι τρεις streamers με τους οποίους έγινα συνεντεύξεις απάντησαν πως ο βασικότερος λόγος για τον οποίο αξίζει να τους παρακολουθήσει κανείς είναι ότι επικεντρώνονται στην αλληλεπίδραση με το κοινό τους.

Οι Hamilton et al έχουν πράγματι επισημάνει ότι ένας από τους βασικούς λόγους για την παρακολούθηση ενός καναλιού φαίνεται να είναι η απόλαυση που προκύπτει από τη δυνατότητα των θεατών να συμμετέχουν (Hamilton *et al* 2014: 1315), ενώ αναφέρουν πως «το περιεχόμενο δεν αφορά πάντα το *gameplay*, πολλοί παρουσιαστές περνούν αρκετό χρόνο *αλληλεπιδρώντας με τους θεατές τους εκτός παιχνιδιού*» (ό.π.: 1316). Υποστηρίζουν μάλιστα ότι τέτοιου είδους κανάλια μπορεί να λειτουργήσουν σαν εικονικός “τρίτος τόπος” όπως τον εννοεί ο Ray Oldenburg, δηλαδή σαν ανεπίσημοι δημόσιοι χώροι, όπου τα άτομα κοινωνικοποιούνται για να διαμορφώσουν κοινότητες (ό.π.). Ίσως η παραπάνω πρόταση να είναι κάπως υπερβολική, καθώς μπορεί να αποδοθεί μόνο σε κανάλια με πολύ μικρό αριθμό θεατών και η αύξηση του αριθμού των θεατών είναι, στις περισσότερες τουλάχιστον περιπτώσεις, ο στόχος του παρουσιαστή. Παρόλα αυτά, η διαπίστωσή τους ότι πρόκειται για ένα χώρο που συνδυάζει παρακολούθηση και συμμετοχή, είναι δηλαδή ταυτόχρονα και θερμό και ψυχρό μέσο σύμφωνα με τη σύλληψη του McLuhan (ό.π.: 1319), είναι κατά τη γνώμη μου ιδιαίτερα εύστοχη και αναδεικνύει μία βασική διάκριση του συγκεκριμένου χώρου από τα τουρνουά και τα e-sports.

Συνεπώς, φαίνεται πως το κοινό των e-sports και των καναλιών του Twitch.tv διαφοροποιείται σε κάποιο βαθμό ως προς τους λόγους που παρακολουθεί κάθε ένα από τα παραπάνω πεδία. Οι Cheung και Huang έχουν διακρίνει ορισμένους τύπους ατόμων που καταναλώνουν τα βιντεοπαιχνίδια ως θέαμα, ανάλογα με το τι τους κινητοποιεί κάθε φορά (Cheung & Huang 2011). Το κοινό που παρακολουθεί τουρνουά νομίζω ότι ανήκει στην πλειοψηφία του σε κατηγορίες όπως ο *Περίεργος* (The Curious), ο οποίος επιθυμεί να κατανοήσει το παιχνίδι και τους μηχανισμούς του σε βάθος (ό.π.: 768), ο *Μαθητής* (The Pupil), εκείνος που θέλει να κατανοήσει τις τεχνικές των παικτών ώστε να τις εφαρμόσει κατά τη διάρκεια του δικού του παιχνιδιού (ό.π.) ή το *Πλήθος* (The Crowd), δηλαδή εκείνοι οι οποίοι αντλούν ευχαρίστηση από το να βλέπουν το παιχνίδι μαζί με άλλους, όπως συμβαίνει αντίστοιχα και στο κοινό των αθλητικών διαγωνισμών (ό.π. 769). Από την άλλη πλευρά, κατηγορίες όπως ο *Entertained*, δηλαδή τα άτομα που παρακολουθούν το παιχνίδι για να διασκεδάσουν, όπως θα παρακολουθούσαν ένα ψυχαγωγικό τηλεοπτικό πρόγραμμα (ό.π.), καθώς και όσοι ανήκουν στην κατηγορία του *Βοηθού* (The Assistant) και αντλούν ευχαρίστηση από τη συμμετοχή ή την παροχή

συμβουλών στον παρουσιαστή (ό.π.) είναι πιθανότερο να αποτελούν το κοινό που παρακολουθεί τα ατομικά, ψυχαγωγικά streams²⁶.

Εφόσον λοιπόν το κοινό διαδραματίζει διαφορετικό ρόλο και μπορεί να επιδιώκει άλλες ικανοποιήσεις κατά την παρακολούθηση του καθενός από τα παραπάνω πεδία, γίνεται νομίζω εμφανές το ότι και οι παίκτες θα πρέπει να επικεντρωθούν σε διαφορετικές ικανότητες στην κάθε περίπτωση. Αν ο επαγγελματίας που ασχολείται με τουρνουά και ανταγωνιστικούς διαγωνισμούς θα πρέπει, όπως χαρακτηριστικά το διατύπωσε η DirtyHouseWife όταν ρωτήθηκε σχετικά κατά τη διάρκεια της συνέντευξής της, να «έχει *performance in game*», για τον επαγγελματία streamer ούτε απαιτείται ούτε επαρκεί μόνο αυτό. Ο τελευταίος θα πρέπει να κατορθώσει να αξιοποιήσει την προσωπικότητά του για ψυχαγωγήσει το κοινό και να καλλιεργήσει την προσδοκώμενη αίσθηση συμμετοχής ή, τουλάχιστον, να απορρίψει με ακραίο τρόπο τα παραπάνω για κερδίσει με αυτόν τον τρόπο το ενδιαφέρον. Έτσι, η προσωπικότητα του παρουσιαστή καλείται να λειτουργήσει ως brand του εκάστοτε καναλιού, όπως φαίνεται από το γεγονός ότι οι streamers προβάλλουν επαναλαμβανόμενα συγκεκριμένα αντικείμενα, εικόνες, φράσεις ή συμπεριφορές ως σύμβολα του εαυτού τους, ώστε να διαφοροποιηθούν από άλλα κανάλια και να καταστούν αναγνωρίσιμοι. Συνεπώς, το επαγγελματικό streaming και τα e-sports όχι μόνο δεν ταυτίζονται, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις η ενασχόληση με το ένα από αυτά αποκλείει την επιτυχία στο άλλο, επειδή ακριβώς σημαίνει την επικέντρωση του παρουσιαστή στη συστηματική καλλιέργεια εντελώς διαφορετικών ικανοτήτων. Είναι ενδεικτικό ότι ο PerfectBalance1, όταν ρωτήθηκε από κάποιον θεατή κατά τη διάρκεια ενός streamⁱ γιατί δε βρίσκει μία ομάδα για να μπορεί να συμμετέχει σε τουρνουά, απάντησε ότι θέλει να κάνει εντατικά streams και δεν είναι δυνατόν να τα κάνει και τα

²⁶ Οι υπόλοιποι τύποι που περιγράφουν οι Cheung και Huang είναι συνοπτικά ο *Περαστικός* (The Bystander), δηλαδή εκείνος που παρακολουθεί το παιχνίδι συγκυριακά και δεν επενδύει ιδιαίτερα σε αυτό, ο *Εμπνευσμένος* (The Inspired), για τον οποίο το θέαμα αποτελεί την αφορμή να παίξει και ο ίδιος, ο *Ανικανοποίητος* (The Unsatisfied), το άτομο που βλέπει το παιχνίδι ως υποκατάστατο, επειδή για κάποιο λόγο δεν μπορεί να παίξει ο ίδιος εκείνη τη στιγμή και ο *Σχολιαστής* (The Commentator), εκείνος που σχολιάζει το παιχνίδι αποτελώντας ταυτόχρονα και παρουσιαστή και θεατή (Cheung & Huang 2011: 768-769).

Αν και η παραπάνω κατηγοριοποίηση δεν είναι δυνατόν να συμπεριλάβει το πλήθος των κινήτρων που μπορεί να οδηγούν κάποιον στο να καταναλώσει τα βιντεοπαιχνίδια ως θέαμα, ούτε σημαίνει ότι τα άτομα κινητοποιούνται από έναν και μόνο λόγο σε κάθε περίπτωση, αναδεικνύει το πόσο διαφορετικές μεταξύ τους μπορεί να είναι οι ικανοποιήσεις από την ενασχόληση του κοινού με το συγκεκριμένο χώρο.

δύο. Λίγες μέρες νωρίτεραⁱⁱ είχε αναφέρει ότι «θυσιάζεται» όταν κάνει stream, καθώς το ότι ασχολείται με αυτό τον εμποδίζει να γίνει Challenger²⁷.

Επιπροσθέτως, το streaming προσφέρει μία αίσθηση εισβολής στην ιδιωτική ζωή του παρουσιαστή που δεν παρατηρείται στα e-sports, τουλάχιστον στον ίδιο βαθμό. Στη συντριπτική πλειονότητα των καναλιών, μαζί με το chat room και την οθόνη που συμπεριλαμβάνει το παιχνίδι, εμφανίζεται και ένα παράθυρο με το πρόσωπο του streamer²⁸ και μάλιστα συνήθως σε κάποιον ιδιωτικό, οικιακό χώρο. Έτσι, το κοινό έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει τις συναισθηματικές αντιδράσεις του παρουσιαστή καθώς



Εικόνα 3: Στιγμιότυπο από το stream του Nicktron στις 8 Ιανουαρίου 2015. Το κοινό ενός stream έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει τις συναισθηματικές αντιδράσεις του παρουσιαστή.

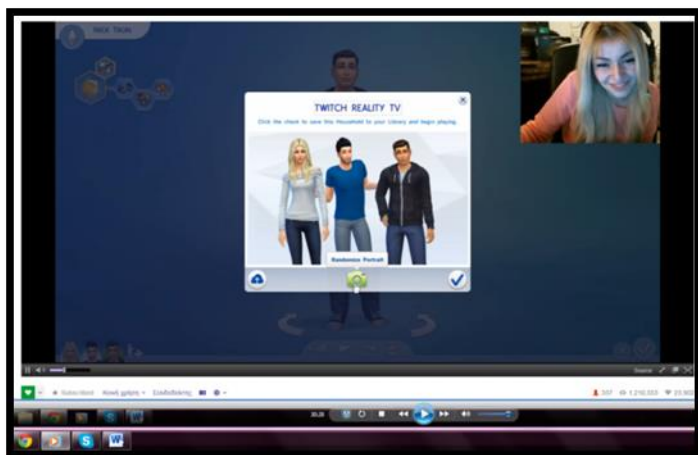
εκείνος παίζει, όταν το gaming μέχρι πρόσφατα γίνονταν αντιληπτό από τους περισσότερους κυρίως ως ατομική ψυχαγωγία ή έστω ως διαδικασία που περιορίζεται στον κλειστό κύκλο ενός συγκεκριμένου αριθμού συμμετεχόντων που συγκεντρώνονται για να παίξουν μαζί. Είναι χαρακτηριστικό ότι τα βίντεο που συμπεριλαμβάνουν ακραίες αντιδράσεις των παρουσιαστών είναι από τα πιο δημοφιλή σε πλατφόρμες όπως το YouTube. Ταυτόχρονα, κατά τη διάρκεια ενός stream, οι προσωπικές ερωτήσεις είναι πολύ συχνές, οι προσωπικές αποκαλύψεις συζητιούνται έντονα και οι διαπροσωπικές

²⁷ Η ανώτερη θέση στο σύστημα κατάταξης του παιχνιδιού League of Legends. Η κατάταξη συμπεριλαμβάνει πέντε ακόμη θέσεις που ονομάζονται, ξεκινώντας από τη χαμηλότερη, *Bronze*, *Silver*, *Gold*, *Platinum* και *Diamond*.

²⁸ Από τους συμμετέχοντες στην έρευνα μόνο η DirtyHouseWife δε δείχνει το πρόσωπό της. Το ότι δε χρησιμοποιεί κάμερα την καθιστά εξαίρεση όχι μόνο του παρόντος δείγματος, αλλά ολόκληρης της ελληνικής –και όχι μόνο– σκηνής. Όπως αναφέρουν οι Hamilton et al, το κοινό περιμένει από τους streamers τη χρήση κάμερας, ώστε να μπορεί «να μοιράζεται τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις» (Hamilton et al: 1321).

σχέσεις, ιδίως στην περίπτωση που αφορούν στη σχέση μεταξύ διαφορετικών παρουσιαστών, είναι ανάμεσα στα θέματα που φαίνεται να συναρπάζουν περισσότερο το κοινό.

Η αξιοποίηση της ατομικής προσωπικότητας και η αίσθηση εισβολής στην ιδιωτική ζωή του streamer είναι χαρακτηριστικά που παρατηρούνται και σε ένα ακόμα δημοφιλές ψυχαγωγικό είδος που έχει απασχολήσει αρκετά τους μελετητές των μέσων, στην reality τηλεόραση. Η στενή σύνδεση του πεδίου με την reality τηλεόραση φαίνεται ότι γίνεται αντιληπτή και από τους ίδιους τους συμμετέχοντες στο χώρο, δημιουργούς, παρουσιαστές και κοινό. Το Twitch.tv εξελίχθηκε σε ξεχωριστή πλατφόρμα μετά τη μεγάλη επιτυχία που είχε το live streaming βιντεοπαιχνιδιών στο Justin.tv, έναν ιστότοπο που ξεκίνησε να λειτουργεί το 2007 και φιλοξενούσε ζωντανές παρουσιάσεις ευρύτερης θεματολογίας (Smith *et al* 2013: 133). Όπως έχουν αναφέρει οι δημιουργοί σε μία πληθώρα από άρθρα



Εικόνα 4: Η HelenaLive ονομάζει την «οικογένεια» που δημιούργησε στο παιχνίδι Sims με χαρακτήρες την ίδια, τον PerfectBalance1 και τον Nicktron «Twitch Reality TV» κατά τη διάρκεια του stream της 17^{ης} Ιανουαρίου 2015

(ενδεικτικά Johnson 2014; TraceyLien 2014), η αρχική ιδέα πίσω από την πλατφόρμα ήταν ένα reality show αφιερωμένο στη διαδικτυακή αναμετάδοση της ζωής ενός από αυτούς, εικοσιτέσσερις ώρες το εικοσιτετράωρο, επτά ημέρες την εβδομάδα. Επιπλέον, κατά τη διάρκεια της παρούσας έρευνας η αναφορά σε δημοφιλείς προσωπικότητες ελληνικών reality shows και η σύγκριση των παραπάνω με τους εκάστοτε παρουσιαστές ήταν αρκετά συχνή: η DirtyHouseWife αυτοαποκαλείται Ανίτα Πάνια του Twitch, η σχέση μεταξύ της HelenaLive και του Perfectbalance1 παρωδείται από το κοινό με τα λογότυπα του τηλεοπτικού προγράμματος *Οικογενειακές Ιστορίες*, ενώ, όταν η δεύτερη κατά τη διάρκεια ενός streamⁱⁱⁱ ασχολήθηκε με το παιχνίδι Sims, προσπάθησε να φτιάξει χαρακτήρες που να αντιστοιχούν στην ίδια, στον Perfectbalance1 και στον Nicktron και ονόμασε την «οικογένεια» που δημιουργήθηκε Twitch Reality Tv.

Σύμφωνα με τον Creeber, τα δομικά χαρακτηριστικά της τηλεόρασης πριν από την έλευση της ψηφιακής εποχής, τα συναντά κανείς και σε ορισμένα διαδικτυακά προϊόντα

(Creeber 2011). Βίντεο σε πλατφόρμες όπως το YouTube -ή τα streams στη συγκεκριμένη περίπτωση- δημιουργούνται μιμούμενα την αισθητική των πρώτων τηλεοπτικών προγραμμάτων: η χρήση του οικιακού χώρου που καθιστά το αφηγηματικό σκηνικό συνηθισμένο και εύκολα αναγνωρίσιμο, η οικειότητα που προκύπτει από τα κοντινά πλάνα στο πρόσωπο του ηθοποιού ή του παρουσιαστή αντίστοιχα και την αίσθηση ότι αυτός μιλά κατευθείαν στο θεατή, όπως και η συναισθηματική ευθύτητα των χαρακτήρων είναι μορφές αναπαράστασης που έγιναν δημοφιλείς με τις πρώτες σαπουνόπερες και προωθήθηκαν ως καινοτόμα χαρακτηριστικά όταν η τηλεόραση ήταν ακόμα το νέο μέσο (ό.π.: 601). Ο Creeber μάλιστα υποστηρίζει ότι η δημοφιλία της reality τηλεόρασης μπορεί να θεωρηθεί ως αντίδραση στις πρόσφατες εξελίξεις της ψηφιοποίησης της τηλεοπτικής εικόνας και της μίμησης του κινηματογραφικού θεάματος της ψηφιακής τεχνολογίας από τα σύγχρονα τηλεοπτικά προγράμματα (ό.π.: 595).

Επομένως, η διαδραστικότητα που τίθεται στο επίκεντρο ενός stream, διαμορφώνοντας όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν προηγουμένως, έχει μία διττή λειτουργία. Όπως αναφέρει ο Andrejevic, από τη μία πλευρά η διαδραστικότητα που υπόσχονται οι νέες τεχνολογίες σημαίνει μία χωρίς προηγούμενο πρόσβαση στην παραγωγή περιεχομένου των μέσων (Andrejevic 2004: 2): ο καθένας, θεωρητικά τουλάχιστον, μπορεί να αποφασίσει να διεξάγει ένα stream και ο κάθε θεατής έχει τη δυνατότητα να συμμετάσχει και να επηρεάσει το παραγόμενο θέαμα. Από την άλλη όμως, φαίνεται ότι αυτή ακριβώς η δυνατότητα συμμετοχής αποτελεί μια μορφή παραγωγικής επιτήρησης, η οποία εμπορευματοποιείται και μετατρέπεται σε έναν νέο τύπο διαμεσολαβημένου ψυχαγωγικού προγράμματος (ό.π.). Το γεγονός μάλιστα ότι ο καθένας μπορεί να συμβάλει με κάποιο τρόπο στο θέαμα που τελικά παράγεται αυξάνει την επίπλαστη αίσθηση αυθεντικότητας και καθιστά την κατασκευασμένη προσωπικότητα που αποτελεί τη βάση ενός stream ακόμα περισσότερο οικεία και, συνεπώς, ενδιαφέρουσα για το κοινό.

Με βάση όλα τα προηγούμενα, νομίζω πώς το streaming βιντεοπαιχνιδιών δεν είναι τόσο μία νέα, αυτόνομη μορφή ψυχαγωγίας, όπως υποστηρίζουν οι Kaytoue et al (Kaytoue et al 2012: 1181), αλλά ένα υβρίδιο παλαιότερων ειδών που συνυπάρχουν κατά παράδοξο τρόπο ταυτόχρονα σε μία και μόνο οθόνη και το καινοτόμο στοιχείο έγκειται στη συμπαράθεση αυτών των ετερόκλητων χαρακτηριστικών. Από τη μία πλευρά υπάρχει η σύνδεση με τα e-sports και κατ' επέκταση τη ρητορική των αθλητικών διαγωνισμών που τα διέπει. Από την άλλη όμως, στο συγκεκριμένο πεδίο το ίδιο το παιχνίδι είναι

λιγότερο σημαντικό από την προσωπικότητα εκείνου που το παίζει και, μαζί με την αθλητική ρητορική, εμφανίζεται και μία αισθητική που προσομοιάζει με εκείνη της reality τηλεόρασης και των πρώτων τηλεοπτικών προγραμμάτων, ενώ τα παραπάνω χαρακτηριστικά γίνονται ακόμη περισσότερο έντονα χάρη στη διαδραστικότητα και τη συμμετοχικότητα που υπόσχονται τα νέα μέσα και οι ψηφιακές τεχνολογίες. Ο streamer καλείται επομένως να λειτουργήσει μέσα σε αυτές τις αντιφάσεις και να διαχειριστεί την προσωπικότητα που παρουσιάζει ώστε να μπορεί να ανταποκριθεί σε πολλά διαφορετικά επίπεδα: στην ανταγωνιστικότητα, στην επιμονή και στην επιδεξιότητα των αθλητικών προτύπων, στην συναισθηματική ευθύτητα, τη ζωντάνια και την οικειότητα της παραδοσιακής τηλεόρασης, στην επιτυχή συμπερίληψη του κοινού στην όλη διαδικασία. Ο τρόπος με τον οποίο μπορεί να επιτελείται η ηγεμονική αρρενωπότητα που χαρακτηρίζει το πεδίο του gaming καθώς συνδυάζεται με όλα τα παραπάνω, καθιστά, κατά τη γνώμη μου, τον συγκεκριμένο χώρο ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον πλαίσιο για την ανάλυση έμφυλων ζητημάτων.

V. Η ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη: βασικά σημεία αναφοράς και ηγεμονική αρρενωπότητα

Όπως αναφέρει η Shaw, το γεγονός ότι κάποιος ασχολείται με τα βιντεοπαιχνίδια δε συνεπάγεται αυτόματα ότι υιοθετεί την ταυτότητα του gamer ή ότι γίνεται αντιληπτός ως τέτοιος (Shaw 2011: 29). Αντίθετα, «υπεραπλουστευμένες υποθέσεις ότι το να παίζει κανείς βιντεοπαιχνίδια, ακόμα και ορισμένους τύπους βιντεοπαιχνιδιών, χαρακτηρίζει κάποιον ως gamer, έχουν συσκοτίσει τις άλλες αιτίες που τα άτομα μπορεί να επενδύουν ή να μην επενδύουν στη συγκεκριμένη ταυτότητα» (ό.π.: 33). Όπως είναι φυσικό, το ίδιο ακριβώς συμβαίνει και με την ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη: το ότι παράγει ένας παίκτης θέαμα καταναλώνοντας το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών σημαίνει σε πρώτη φάση ότι θα αξιολογηθεί με βάση τα σημεία αναφοράς που συναποτελούν τη συγκεκριμένη ταυτότητα και ότι αυτή η αξιολογική κρίση μπορεί να είναι αρνητική όσο και θετική. Δεδομένου μάλιστα ότι τόσο η έννοια του επαγγελματία όσο και εκείνη του gamer είναι δύο ρευστές, πολυδιάστατες και υπό συζήτηση ιδιότητες, η ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη διασταυρώνεται με άλλες ταυτότητες και μπορεί να κατανοηθεί αρκετά διαφορετικά ανάλογα με το εκάστοτε πλαίσιο.

Η δυνατότητα να αποκομίζει κανείς οικονομικά οφέλη από τη δραστηριότητα του gaming είναι ίσως το πιο προφανές και άμεσο κριτήριο για να θεωρηθεί κάποιος παίκτης επαγγελματίας. Τόσο ο Perfectbalance1 όσο και ο Devatva, όταν ρωτήθηκαν ποιος μπορεί κατά τη γνώμη τους να θεωρηθεί επαγγελματίας παίκτης, ανέφεραν τα χρήματα ως το μοναδικό τρόπο να προσδιορίσει κανείς ποιοι ανήκουν και ποιοι αποκλείονται από την παραπάνω κατηγορία. Ομοίως, η DirtyHouseWife υποστήριξε πως ένας από τους λόγους για τους οποίους εκείνη δεν αποτελεί επαγγελματία είναι το γεγονός ότι δεν κερδίζει χρήματα από το streaming και ούτε θα περίμενε ποτέ να βιοποριστεί από τη συγκεκριμένη ενασχόληση. Παρόλα αυτά, συχνά οι παρουσιαστές κατακρίνονται έντονα από ορισμένους θεατές ακριβώς διότι κατορθώνουν να κερδίζουν χρήματα από τη δραστηριότητα του streaming χωρίς «να το αξίζουν». Είναι επίσης χαρακτηριστικό το ότι η Aireduele συμπεριλαμβάνει στο κανάλι της, ανάμεσα σε άλλες προσωπικές πληροφορίες, τη φράση «δεν είμαι επαγγελματίας παίκτης, απλά διασκεδάζω με τους

θεατές μου!»). Παρά το γεγονός ότι είναι συνεργάτης με το Twitch.tv²⁹, διαθέτει χορηγούς, διεξάγει streams τουλάχιστον σε εβδομαδιαία βάση και παραβρίσκεται πολύ συχνά σε gaming events -στοιχεία που καθιστούν βέβαιο ότι αποκομίζει κάποια υλικά και οικονομικά οφέλη από το streaming- αποστασιοποιείται ρητά από την ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη και μάλιστα επιλέγει να συμπεριλάβει αυτή της την τοποθέτηση μεταξύ των λιγοστών λέξεων που χρησιμοποιεί για να συστήσει τον εαυτό της.

Φαίνεται επομένως ότι ένα από τα πρώτα σημεία αναφοράς που προσδιορίζουν την προς εξέταση ταυτότητα είναι ότι ο επαγγελματίας δεν παίζει μόνο για διασκέδαση: ακόμα και αν αντλεί ευχαρίστηση από την ενασχόλησή του με το παιχνίδι ή την αλληλεπίδραση με το κοινό, οφείλει να δείχνει ότι θέτει κάποιον υψηλότερο σκοπό, που ξεπερνά την προσωπική απόλαυση και που δικαιολογεί με ορθολογικό τρόπο την κατανάλωση χρόνου, χρήματος και ενέργειας που απαιτείται για την διεξαγωγή ενός stream. Έτσι, η DirtyHouseWife, η οποία όπως η Aireduele απορρίπτει την επαγγελματική ταυτότητα, απέδωσε την απόφασή της να ασχοληθεί με το streaming στο ότι ήθελε «να κάνει χαβαλέ» και «να περάσει καλά» με τους συμπαρουσιαστές της, υποστηρίζοντας ότι ένας επιπλέον λόγος για τον οποίο δε θεωρεί τον εαυτό της επαγγελματία είναι ότι «δεν το βλέπει σοβαρά». Αντίθετα, ο PerfectBalance1, που όχι μόνο θεωρεί τον εαυτό του επαγγελματία, αλλά ισχυρίστηκε ότι αποτελεί τον μοναδικό επαγγελματία παίκτη στην Ελλάδα αυτή τη στιγμή, αιτιολόγησε την επιλογή του να ξεκινήσει το streaming λέγοντας ότι ήθελε να αποδείξει ότι μπορούσε να είναι καλύτερος από όλους τους άλλους στο χώρο και δεν αναφέρθηκε ούτε μία φορά στην ψυχαγωγική διάσταση της ενασχόλησής του με το gaming. Επιπροσθέτως, τόσο ο PerfectBalance1 όσο και ο Denatva υπαινίχθηκαν σε πολλές περιπτώσεις κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων ότι σκέφτονται να σταματήσουν τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, εφόσον αποδειχτεί ασύμφορη από άποψη χρόνου ή χρήματος. Η αποκόμιση επομένως οικονομικών απολαβών μπορεί να θεωρηθεί ως ένα από τα κριτήρια για την απόδοση της επαγγελματικής ταυτότητας ή την αποστασιοποίηση από αυτήν, περισσότερο όμως όταν τίθεται ως ορθολογικός στόχος για τον οποίον κάποιος μπορεί ακόμη και να θυσιάζει την ευχαρίστησή του και λιγότερο όταν αποτελεί κατάσταση που υφίσταται πράγματι.

²⁹ Εφόσον κάποιος παρουσιαστής συγκεντρώνει έναν ορισμένο αριθμό θεατών, διεξάγει streams συστηματικά και δεν παραβιάζει τους κανόνες της πλατφόρμας, μπορεί να αιτηθεί συνεργασία με το Twitch.tv. Εάν το Twitch.tv αποδεχτεί την αίτηση, ο streamer αποκτά τη δυνατότητα να παίζει διαφημίσεις στο κανάλι του και να έχει συνδρομητές, άρα να αποκομίζει χρήματα από τη δραστηριότητά του (Twitch.tv 2015).

Η Thornham έχει αντίστοιχα διαπιστώσει μια προσπάθεια ορθολογικής αιτιολόγησης της κατοχής και της χρήσης παιχνιδομηχανών από ενήλικες παίκτες. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει, «ο σόφρων ενήλικος δεν επιτρέπεται να απολαμβάνει μία εξολοκλήρου προσανατολισμένη στην απόλαυση συσκευή, εκτός και εάν έχουν τεθεί συγκεκριμένες παράμετροι» (Thornham 2011: 28). Οι παίκτες στην έρευνά της τοποθετούνταν έτσι ώστε να αποφεύγουν τις συναισθηματικές επεξηγήσεις για την αναφορά στη συγκεκριμένη ενασχόληση και το ίδιο το παιχνίδι παρουσιάζονταν ως μια σοβαρή και λογική δραστηριότητα, ένα βοηθητικό εργαλείο που εξυπηρετεί άλλους στόχους, πάνω στο οποίο τα άτομα διαθέτουν έλεγχο, δύναμη και αυτονομία (ό.π.: 17). Σύμφωνα με τη Butler, στη δυτική φιλοσοφική παράδοση παρατηρείται ένας συστηματικός οντολογικός διαχωρισμός της έλλογης συνειδητότητας από τη σωματική υλικότητα, ο οποίος εκλογικεύει, συντηρεί και αναπαράγει την έμφυλη διάκριση (Butler 2009α: 38). Στο διπολικό αυτό σχήμα, ο ορθός λόγος συνδέεται με την αρρενωπότητα και το σώμα με το θηλυκό στοιχείο και η ορθολογική αρρενωπότητα γίνεται το άυλο σώμα «του οποίου η μορφή κατασκευάζεται μέσα από τον αποκλεισμό όλων των άλλων πιθανών σωμάτων» (Butler 2011: 49). Έτσι, ο ενήλικος παίκτης, όπως φαίνεται ότι συμβαίνει και με τον επαγγελματία, κατασκευάζεται με βάση τη ρητορική της κανονιστικής αρρενωπότητας που προάγει μια ορθολογική προσέγγιση στη διαχείριση πόρων όπως είναι τα χρήματα ή ο ελεύθερος χρόνος και απορρίπτει την αντιληπτή ως θηλυκή επικέντρωση στην αναζήτηση απολαύσεων.

Επιπροσθέτως, παρά το γεγονός ότι, όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, ένας streamer δεν απαιτείται να είναι καλός παίκτης για να καταστεί δημοφιλής, ο εκάστοτε παρουσιαστής θα αξιολογηθεί με σημείο αναφοράς τις ικανότητές του ως προς το παιχνίδι με το οποίο ασχολείται, αλλά και ευρύτερα τις γνώσεις του για το gaming και τις εξελίξεις στην επαγγελματική σκηνή. Όπως φανερώνει το γεγονός ότι κατά τη διάρκεια ενός stream^{iv} η HelenaLive παρατήρησε ότι «εγώ στην αρχή και καλά ήθελα να πάρω views για τα skills που είχα και τελικά πήρα για το πόσο ρεζίλι γίνομαι», μερικές φορές η δημοτικότητα ενός παρουσιαστή αποδίδεται στο ότι το παραγόμενο θέαμα είναι διασκεδαστικό ακριβώς επειδή απομακρύνεται από το κυρίαρχο πρότυπο του ικανού παίκτη, το οποίο φαίνεται να τίθεται σε όλα τα πεδία του επαγγελματικού gaming. Επιπλέον, ο επαγγελματίας οφείλει να είναι όχι απλώς ικανός, αλλά συνήθως ικανότερος από άλλους: δεδομένου ότι η πλειοψηφία των δημοφιλέστερων βιντεοπαιχνιδιών είναι ανταγωνιστικού περιεχομένου, η δεξιοτεχνία ως προς το παιχνίδι πιστοποιείται μέσω της

υψηλής κατάταξης που είναι αποτέλεσμα συστηματικά καλύτερης απόδοσης από την απόδοση των αντιπάλων.

Η ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη διαθέτει επομένως μία ανοιχτά ανταγωνιστική διάσταση. Η Bertozzi έχει επισημάνει πως η ανταγωνιστικότητα αποτελεί μία κοινωνικά αποδεκτή και νομιμοποιημένη ιδιότητα για τους άντρες, ενώ οι γυναίκες αποθαρρύνονται από την απροκάλυπτη έκφραση τέτοιων επιθυμιών και αναγκάζονται να καταφύγουν σε περισσότερο υπαινικτικές τακτικές για την ικανοποίηση των προσωπικών τους επιδιώξεων (Bertozzi 2008: 481). Ταυτόχρονα, η επιθυμία επίδειξης ικανοτήτων και η ανταγωνιστικότητα με βάση τις οποίες κατασκευάζεται η ταυτότητα του επαγγελματία τόσο στα e-sports όσο και στο streaming, μεταφέρουν τη ρητορική των αθλητικών διοργανώσεων που διέπει τα πρώτα σε όλο το φάσμα του επαγγελματικού gaming. Όπως επισημαίνει η Taylor, η σύνδεση με την πρωταθλητική ρητορική συνεπάγεται το συσχετισμό του πεδίου με τη μορφή της προνομιάς αθλητικής αρρενωπότητας (Taylor 2012: 114). Σύμφωνα με τους Taylor et al, το ανταγωνιστικό gaming, όπως και ο θεσμοθετημένος αθλητισμός, αποτελούν «καταφανώς άνισους χώρους (...), όπου ισχυρισμοί για όσα οι γυναίκες στερούνται -δεξιότητες, ενδιαφέρον, έφεση, ικανότητα- προβάλλονται σαν φυσικές ή ψυχολογικές διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα» με συνέπεια την αναπαραγωγή μίας συνεχιζόμενης έμφυλης διάκρισης (Taylor et al 2011: 249).

Έτσι, ο επαγγελματίας παίκτης θα πρέπει να ασχολείται με βιντεοπαιχνίδια που επικεντρώνονται στην ανταγωνιστικότητα και του επιτρέπουν να επιδείξει τη δεξιοτεχνία του, αφού σε αντίθετη περίπτωση η προτίμησή του γίνεται αντιληπτή ως αδυναμία και εμφανής έλλειψη αξιόλογων ικανοτήτων. Σε όλη τη διάρκεια των έξι εβδομάδων που διήρκησε η παρούσα έρευνα υπήρξαν μονάχα δύο αναμεταδόσεις όπου επελέγησαν παιχνίδια χωρίς ανταγωνιστικό προσανατολισμό: στην πρώτη περίπτωση^v η Aireduele, η οποία ούτως η άλλως προσπαθεί συστηματικά να αποποιηθεί την ταυτότητα του επαγγελματία, παρουσίασε το πρώτο μέρος της διαδραστικής περιπέτειας *Life is strange*, ενώ στη δεύτερη^{vi} η HelenaLive έπαιξε *Sims*, ένα παιχνίδι προσομοίωσης καθημερινών καταστάσεων με έμφαση στην διαπροσωπική αλληλεπίδραση, το οποίο, σύμφωνα με τη Fantone, συνδέεται σε μεγάλο βαθμό με τη θηλυκότητα και είναι αρκετά δημοφιλές ανάμεσα στις γυναίκες παίκτριες (Fantone 2009: 213). Η επιλογή της τελευταίας μάλιστα προκάλεσε ισχυρές αντιδράσεις: ανάμεσα στα σχόλια του κοινού εμφανίστηκαν διατυπώσεις που φανερώνουν ειρωνεία, ακόμα και εντυπωσιακή επιθετικότητα, όπως για παράδειγμα «Υπάρχει παιχνίδι στο οποίο είσαι καλή!», «Μ' αρέσει που είμαστε όλοι άντρες

στο Twitch και παίζεις Sims για κορίτσια» ή «Τι παίζεις μωρή καρκινιάρρα». Κατασκευάζεται επομένως μία αξιολογική ιεραρχία των βιντεοπαιχνιδιών που διακρίνει ανάμεσα στα αρρενωπά hardcore βιντεοπαιχνίδια και στα εκθηλυσμένα casual και, συνακόλουθα, όσοι ασχολούνται με τα τελευταία «απεικονίζονται ως λιγότερο έξυπνοι, λιγότερο πληροφορημένοι και λιγότερο σημαντικοί από τους αρρενωπούς hardcore ομολογούς τους» (Vanderhoef 2013). Είναι, νομίζω, εμφανές με βάση τα παραπάνω παραδείγματα ποια από τις δύο κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών είναι αναγκασμένος να επιλέξει κάποιος που θέλει να παρουσιαστεί και να γίνει αποδεκτός ως επαγγελματίας.

Επιπροσθέτως, ακόμα και η τεχνολογική επιδεξιότητα την οποία υπονοεί μία συστηματικά αξιόλογη απόδοση σε κάποιο βιντεοπαιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως ένας τρόπος επίδειξης αρρενωπότητας. Παρά το γεγονός ότι η ηγεμονική αρρενωπότητα φαίνεται να συνδέεται σε μεγαλύτερο βαθμό με τη φυσική υπεροχή και τη σωματική δύναμη, η Wajcman έχει επισημάνει ότι η τεχνολογική ικανότητα συνυφαίνεται ιστορικά με το πρότυπο του ηγεμονικού, ηρωικού αρσενικού που μπορεί να διαπλάσει και να ελέγξει το μέλλον (όπως παρατίθεται στην Taylor 2012: 111). Οι Dovey και Kennedy έχουν επίσης υποστηρίξει ότι η σύνδεση της αρρενωπότητας με την τεχνολογική ικανότητα στο κοινωνικό φαντασιακό έχει συμβάλλει στην έμφυλη κωδικοποίηση των βιντεοπαιχνιδιών (Dovey & Kennedy 2006: 36) και κατ' επέκταση, της ταυτότητας του τεχνολογικά καταρτισμένου επαγγελματία παίκτη.

Τέλος, επαγγελματίας είναι ο παίκτης που επενδύει στη συγκεκριμένη ενασχόληση, που εστιάζει σε αυτήν και ασχολείται συστηματικά, καταβάλλοντας μεγάλη προσπάθεια. Όπως αναφέρει η Taylor, αυτή η δυνατότητα μεγάλης επικέντρωσης σε κάποια ενασχόληση με δημόσιο χαρακτήρα είναι στενά συνδεδεμένη με την επίδειξη δύναμης και οι κυρίαρχες αναπαραστάσεις βρίθουν από εικόνες ανδρών που παραμερίζουν κάθε άλλο πρόβλημα για να επιδιώξουν έναν φιλόδοξο στόχο (Taylor 2012: 120). Αντίθετα, οι γυναίκες οφείλουν να παρουσιάζονται ως περισσότερο μετριοπαθείς και, όταν ξεφεύγουν από τη συγκεκριμένη νόρμα, γίνονται αντιληπτές ως παθολογικές περιπτώσεις (ό.π.). Είναι αρκετά αντιπροσωπευτικό ότι στο chat του καναλιού της HelenaLive, η οποία αφιερώνει καθημερινά αρκετό χρόνο στη συγκεκριμένη ενασχόληση και είναι η μοναδική από τις γυναίκες της παρούσας έρευνας που δε φαίνεται να απορρίπτει ανοιχτά την επαγγελματική ιδιότητα, εμφανίζονται ορισμένες φορές σχόλια που την προτρέπουν να σταματήσει το gaming και το streaming για να ασχοληθεί με άλλες δραστηριότητες που υποτίθεται ότι αρμόζουν περισσότερο στα νέα κορίτσια: κατά τη διάρκεια ενός stream^{vii}

ένας από τους θεατές της έγραψε χαρακτηριστικά, «*παράτα το LoL και get a life... Μια κοπέλα στην ηλικία σου, αντί να βγει να δει λίγο κόσμο, να γνωρίσει κάνα καλό παιδί, κάθεται τόση ώρα σπίτι σου και δεν κάνεις τίποτα*».³⁰

Επομένως, οι γυναίκες συμμετέχουσες ακόμα και αν καταφέρουν να εισέλθουν στον χώρο, έχουν να αντιμετωπίσουν νέες προκλήσεις όταν καλούνται να διαχειριστούν την έμφυλα κωδικοποιημένη ταυτότητα του επαγγελματία, με αποτέλεσμα να είναι πολύ λιγότερες σε αριθμό. Μάλιστα, οι τρεις γυναίκες συμμετέχουσες, οι οποίες αποτελούν όχι μόνο τις δημοφιλέστερες, αλλά τις μοναδικές ελληνίδες που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν επαγγελματίες κατά τη διάρκεια της παρούσας έρευνας, διαθέτουν συνολικά λιγότερο από το ένα τρίτο του συνόλου των θεατών που διαθέτουν οι άντρες ομόλογοί τους³¹, κάτι που δείχνει έκδηλα τις επιπλέον δυσκολίες που θα συναντήσουν προκειμένου να επιτύχουν στη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Είναι ακόμη χαρακτηριστικό ότι καμία από τις τρεις γυναίκες που προσεγγίστηκαν για συνέντευξη, όπως και ο «θηλυπρεπής» Nicktron, δεν ήθελαν να μιλήσουν για την ενασχόλησή τους, ενώ ακόμη και η DirtyHouseWife που αποδέχτηκε τελικά τη συνέντευξη ήταν ιδιαίτερα διστακτική, καταβάλλοντας μεγάλη προσπάθεια για να με πείσει ότι δεν έχει νόημα να διεξάγω μαζί της συνέντευξη με το επιχείρημα πως όχι μόνο δεν είναι επαγγελματίας, αλλά ούτε καν καλή παίκτρια. Κατά τη διάρκεια μάλιστα της συνέντευξής μου ζήτησε γελώντας να μην αποκαλώ τη συζήτησή μας «συνέντευξη» διότι «*συνέντευξη παίρνεις από κάποιον που αζίζει*».

Συνοψίζοντας, η ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη συνεπάγεται μία προσπάθεια επίδειξης ορθολογικότητας, αυτονομίας, δύναμης, ιδιαίτερης ικανότητας, τεχνολογικών δεξιοτήτων, ανταγωνιστικότητας και επικεντρωμένης επιδίωξης κάποιου σκοπού. Τα παραπάνω μπορεί να χρησιμοποιούνται για διαφορετικούς στόχους: ως τρόπος ενίσχυσης ή αποποίησης της επαγγελματικής ταυτότητας από τους ίδιους τους streamers, ως τρόπος κριτικής ή εγκωμίου από το κοινό, ακόμα και για την παρουσίαση της διαδικασίας σαν παρωδία και από τις δύο πλευρές. Εμφανίζονται ωστόσο σε κάθε περίπτωση ως σημεία αναφοράς για τη συμπερίληψη ή τον αποκλεισμό από το προς εξέταση πεδίο. Γίνεται λοιπόν εμφανές ότι η ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη, σε αντιστοιχία με εκείνη του

³⁰ Τοποθετήσεις με παρόμοιο περιεχόμενο παρουσιάζονταν αρκετά συχνά, τόσο στο Twitch.tv όσο και στη σελίδα της στο Facebook.

³¹ Σύμφωνα με τον αριθμό των ακολούθων στα κανάλια των συμμετεχόντων το Νοέμβριο του 2014. Συγκεκριμένα, οι τρεις γυναίκες διαθέτουν συνολικά 27.072 ακόλουθους, όταν το σύνολο των ακολούθων των αντρών φτάνει τους 93.788.

gamer και ίσως ακόμη πιο έντονα, συναποτελείται από διαφορετικά χαρακτηριστικά που συμβάλλουν σε φαντασιακές ταυτοποιήσεις της συγκριμένης ενασχόλησης με το αντρικό φύλο. Πρόκειται για μία κανονιστική ταυτότητα που κατασκευάζεται στα πλαίσια της ηγεμονικής αρρενωπότητας, αντιθετικά όχι μόνο προς τη θηλυκότητα, αλλά προς οποιαδήποτε άλλη έμφυλη ταυτοτική κατασκευή.

VI. Έμφυλη επιτέλεση και η κυριαρχία της νόρμας

Το γεγονός ότι η ηγεμονική αρρενωπότητα του επαγγελματία παίκτη, όπως κάθε έμφυλη ταυτότητα, είναι μια κατασκευή που *«συγκροτείται επισφαλώς στο χρόνο, που θεσπίζεται σ' έναν εξωτερικό χώρο μέσω της στυλιζαρισμένης επανόληψης πράξεων»* (Butler 2009α: 182) είναι ιδιαίτερα εμφανές από την παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο διαμορφώνεται, παρουσιάζεται και γίνεται αντιληπτή η προσωπικότητα των παικτών που συμμετέχουν στο επαγγελματικό streaming. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, ο εκάστοτε παρουσιαστής θα πρέπει να δημιουργήσει και να επιτελέσει μία συγκεκριμένη προσωπικότητα από την οποία θα κριθεί τελικά η επιτυχία ή η αποτυχία του καναλιού του. Αυτή η προσωπικότητα όμως αναπτύσσεται λαμβάνοντας υπόψη τα χαρακτηριστικά της ηγεμονικής αρρενωπότητας που συναποτελούν την ταυτότητα του επαγγελματία παίκτη, σε αντιδιαστολή ή σε συμφωνία με τα παραπάνω, αλλά πάντοτε αλληλοδιαπλεκόμενη με τις αυστηρές, περιοριστικές έμφυλες νόρμες που χαρακτηρίζουν το χώρο. Επομένως, από τη μία πλευρά η μελέτη του πεδίου επιτρέπει την επισκόπηση της διαδικασίας κατασκευής του έμφυλου υποκειμένου, δεδομένου του κεντρικού ρόλου της κατασκευασμένης προσωπικότητας του παρουσιαστή και της κυριαρχίας των κανονιστικών έμφυλων προτύπων στο επαγγελματικό streaming. Από την άλλη, είναι κατά τη γνώμη μου εντυπωσιακό το πώς αυτή η κυριαρχία εξαναγκάζει σε πολύ συγκεκριμένες τοποθετήσεις, καθιστώντας αναγκαία ακόμη και μία συστηματική προσπάθεια νομιμοποίησης της ίδιας της παρουσίας τους στο Twitch.tv για τις γυναίκες συμμετέχουσες.

Η Aireduele νομιμοποιεί την παρουσία της στο χώρο απορρίπτοντας συστηματικά όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που συγκροτούν την επαγγελματική ταυτότητα. Πρώτα από όλα, παρουσιάζει ένα μειωμένο ενδιαφέρον για το gaming: σχολιάζει συχνά ότι βαριέται να παίξει, αφιερώνει περισσότερη προσπάθεια σε άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπου διαθέτει προφίλ με την ιδιότητα του streamer απ' ότι στο ίδιο το Twitch.tv, έχει αναφέρει κατά τη διάρκεια ενός stream^{viii} τη φράση *«παρακολουθώ ταυτόχρονα και το παιχνίδι, αλλά δίνω πιο πολύ σημασία στο chat»* και έχει επισημάνει ότι κάνει stream μόνο *«για να περνάνε καλά οι viewers»*^{ix}. Ακόμη, τονίζει συνεχώς την έλλειψη ικανοτήτων της ως προς το παιχνίδι, προβάλλει την απειρία της σε διάφορα ζητήματα και, όταν επιδεικνύει οποιαδήποτε γνώση για το gaming ή το streaming, το κάνει πάντοτε στα πλαίσια της εξυπηρέτησης του ενδιαφέροντος των θεατών της,

φροντίζοντας ταυτόχρονα να υπενθυμίσει ότι τα όποια επιτεύγματά της προέρχονται από τη βοήθεια κάποιου άλλου, φίλου ή συνεργάτη. Ακόμα και για να περιγράψει τον τρόπο που ξεκίνησε τη συγκεκριμένη ενασχόληση αναφέρθηκε εγκωμιαστικά σε κάποιον φίλο της που ασχολείται επίσης με το streaming βιντεοπαιχνιδιών, τονίζοντας πόσο πολύ τη βοήθησε και λέγοντας χαρακτηριστικά ότι «(...) είναι το άτομο που μου έκανε τα πρώτα μου settings στο OBS³². Αυτός είναι η “πέτρα του κακού”. Γιατί αυτόν είχα ρωτήσει “ρε Θάνοοοο, θα με βοηθήσεις να ανοίξω stream;” Και μου είπε ναι το καλούλι»^x.

Επιπροσθέτως, δεν παρουσιάζει καθόλου ανταγωνιστικότητα ή επιθυμία για δύναμη και αυτονομία αλλά, αντίθετα, παραχωρεί ανοιχτά τον έλεγχο του παιχνιδιού σε κοινό ή συμπαίκτες, προσκαλώντας συνήθως άλλους να αποφασίσουν το τι θα παίξει και το πώς θα παίξει. Για παράδειγμα, πριν από ορισμένα streams ρωτά τους θεατές της μέσω της σελίδας της στο Facebook με τι παιχνίδι θα ήθελαν να ασχοληθεί ή τι χαρακτήρα προτιμούν να χρησιμοποιήσει στο εκάστοτε παιχνίδι, διεξάγοντας ψηφοφορίες σε ιστότοπους όπως το *Straw Poll*. Συνεπώς, το σημείο στο οποίο φαίνεται να επικεντρώνεται δεν είναι το ίδιο το gaming όπως αυτό ορίστηκε προηγουμένως, αλλά οι θεατές της και η σχέση της μαζί τους, τοποθέτηση η οποία είναι αρκετά αποτελεσματική εξαιτίας του ιδιαίτερου ρόλου που διαδραματίζει το κοινό στο πεδίο του streaming. Έτσι, η συγκεκριμένη προσωπικότητα συνυφάνεται άρρηκτα με την κανονιστική θηλυκότητα που θέτει την κοινωνικότητα και τις διαπροσωπικές σχέσεις ως βασικό ενδιαφέρον των γυναικών. Επιπλέον, η Aireduele τηρεί πιστά αυτό το οποίο έχει παρατηρήσει η Taylor για τις γυναίκες που εμπλέκονται με κάποιον τρόπο στη σκηνή του επαγγελματικού gaming, δηλαδή το ότι η συμπερίληψή τους τίθεται συχνά «στην υπηρεσία της αρρενωπής τεχνοκουλτούρας» (Taylor 2012: 118, έμφαση στο πρωτότυπο), κάτι το οποίο της επιτρέπει να κατοχυρώσει την παρουσία της στο χώρο και να έχει ένα περιορισμένο μεν, αλλά σταθερό και φιλικό κοινό.

Η DirtyHousewife, εκτός του ότι, όπως προαναφέρθηκε, επίσης απορρίπτει ρητά τα στοιχεία που προσδιορίζουν κάποιον ως επαγγελματία παίκτη, κατασκευάζει εξ αρχής ένα χαρακτήρα που διακωμωδεί όχι μόνο το γεγονός ότι διεξάγει stream, αλλά ακόμη και το ότι είναι gamer. Η «Πιπίτσα» είναι υποτίθεται νοικοκυρά, μεγαλύτερη σε ηλικία, παντρεμένη και γυναίκα, ταυτότητες που αποκλίνουν σε τεράστιο βαθμό από τη διαδεδομένη εικόνα του νεαρού, αρρενωπού εφήβου που ασχολείται με τα

³² Το OBS (Open Broadcaster Software) είναι ένα ελεύθερο λογισμικό για την κωδικοποίηση εικόνας και βίντεο, το οποίο χρησιμοποιείται ευρέως στο streaming.

βιντεοπαιχνίδια. Όπως επισήμανε κατά τη διάρκεια της συνέντευξής της, επέλεξε τη συγκεκριμένη περσόνα θέλοντας να προσδώσει μια αστεία διάσταση στο κανάλι της και, αποφασίζοντας να σατιρίσει με αυτόν τον τρόπο το γεγονός ότι είναι γυναίκα που παίζει βιντεοπαιχνίδια, προσπάθησε να προλάβει ενδεχόμενες αρνητικές τοποθετήσεις. Κατά παράδοξο τρόπο, παρά το γεγονός ότι η DirtyHouseWife χαρακτήρισε το χώρο του gaming ως ανδροκρατούμενο και σχολίασε ότι το πρώτο πράγμα που θα σκεφτεί κανείς βλέποντας μία γυναίκα να ασχολείται με τα βιντεοπαιχνίδια είναι να της πει «να πάει να



Εικόνα 5: Ανάρτηση στο Facebook της DirtyHouseWife για την προώθηση του stream της 9^{ης} Δεκεμβρίου 2014. Είναι εμφανής η σατυρική αναφορά σε παραδοσιακούς γυναικείους ρόλους παλαιότερων εποχών.

πλύνει κανένα πιάτο», ανέφερε ότι η ίδια δεν έχει συναντήσει ποτέ σεξιστική συμπεριφορά ούτε ως εργαζόμενη στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών ούτε ως gamer. Φαίνεται επομένως πως το ότι εξαναγκάζεται να σατιρίσει ακόμα και την ίδια της την παρουσία στο χώρο για να μη γίνει αποδέκτης αρνητικών σχολίων δεν το αντιλαμβάνεται ως άμεση καταπίεση, κάτι που, κατά τη γνώμη μου, αναδεικνύει πόσο υπαινικτικά λειτουργούν ακόμη και οι εντονότερες διακρίσεις.

Αυτού του είδους η σατυρική παρουσίαση παραδοσιακών γυναικείων ρόλων που πραγματοποιείται από την DirtyHouseWife, ενισχύεται και από τις εικόνες που αναφέρονται σε θηλυκά πρότυπα παλαιότερων εποχών, οι οποίες συμπεριλαμβάνονται στο κανάλι της και στα υπόλοιπα μέσα όπου συμμετέχει με την ιδιότητα του streamer. Όπως επισημαίνει η Gill, οι σατυρικές αναφορές στο σεξισμό

προηγούμενων περιόδων αποτελούν μία συνήθη πρακτική στις αναπαραστάσεις των σημερινών μέσων. Με αυτό τον τρόπο διαμορφώνεται η εντύπωση πως οι σεξιστικές αντιλήψεις και η έμφυλη ανισότητα αποτελούν ένα ξεπερασμένο, παρελθοντικό ζήτημα και δεν επιτρέπεται η κριτική τοποθέτηση απέναντι τους (Gill 2007: 160). Επιπλέον, η

ειρωνική εμφατική προβολή παραδοσιακών προτύπων λειτουργεί αποτρεπτικά για την αναγνώριση της ύπαρξης ανισοτήτων: σύμφωνα με τη Gill, η χιουμοριστική παρουσίαση ενός ακραίου σεξισμού μπορεί να εκληφθεί ως απόδειξη ότι ο σεξισμός δεν υφίσταται πλέον (ό.π.).

Πέρα από το γεγονός ότι η DirtyHouseWife προσπαθεί να νομιμοποιήσει την παρουσία της στο χώρο διακωμωδώντας την, έχει κατά κύριο λόγο άνδρες συμπαίκτες που λειτουργούν και ως συμπαραουσιαστές στο stream της³³ και συνηθίζει να αναλαμβάνει υποστηρικτικό ρόλο στη διάρκεια του παιχνιδιού, πρωτοστατώντας μόνο στην επικοινωνία με το κοινό. Στους παραπάνω μάλιστα απέδωσε και την ιδέα της δημιουργίας του καναλιού της, όπως και οποιαδήποτε πιθανότητα να συνεχίσει αυτό να υφίσταται, δεδομένου ότι, όπως επισήμανε, εκείνη δε διαθέτει καθόλου ελεύθερο χρόνο. Όπως ανέφερε όταν ρωτήθηκε σχετικά,

«Εκεί που ήμασταν μία παρέα, θέλαμε να κάνουμε stream, για την πλάκα μας, ήμασταν μία παρέα, έτσι; Και θέλαμε να κάνουμε stream, τα παιδιά τα υπόλοιπα... μου λένε ρε συ, κάνε λέει stream (...)μέσα από το δικό μου το κανάλι- δεν είναι δικό μου καταρχήν, είναι δικό μας- μέσα από το DirtyHouseWife δε στριμάρω μόνο εγώ, στριμάρουνε κι άλλα παιδιά. Αλλά υπάρχουνε πολλά νέα παιδιά τα οποία λένε πώς μπορώ να στριμάρω κι εγώ, μπορείτε να μου πείτε τα settings;(...) Αν μέσα από αυτό το stream, στρίμαρα μόνο εγώ, να σου πω την αλήθεια θα έλεγα ότι δε θα αναπτυχθεί αυτό το κανάλι (...)».

Είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστικό ότι στη συνέντευξή της, στη συντριπτική πλειοψηφία των αναφορών της στη σχέση της με το gaming ή με το streaming, χρησιμοποιούσε πρώτο πληθυντικό πρόσωπο αναφερόμενη είτε στο σύντροφό της είτε στους συμπαίκτες της και τοποθετώντας όλες τις εμπειρίες της στην εξυπηρέτηση, στην ενθάρρυνση ή στη διασκέδαση στα ευρύτερα πλαίσια μίας ομάδας, όπως νομίζω γίνεται εμφανές και στο παραπάνω απόσπασμα. Συνεπώς, και σε αυτή την περίπτωση κατασκευάζεται ένας δευτερεύον, βοηθητικός ρόλος για να δικαιολογηθεί η ενασχόληση με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Η HelenaLive από την άλλη παρουσιάζει μια περισσότερο ακραία εικόνα, επιτελώντας ταυτόχρονα αντιφατικές έμφυλες νόρμες. Με την πρώτη ματιά υιοθετεί μία υπερραρενωπή προσωπικότητα που όχι μόνο επιδεικνύει ανταγωνιστικότητα, δύναμη και

³³ Επιπλέον, αν και το κανάλι συνεχίζει να ονομάζεται DirtyHouseWife, στην πορεία της έρευνας οι παρουσιαστές επέλεξαν να αλλάξουν την περιγραφή του και από το stream της κυρίας Πιπίτσας έγινε το stream «μίας παρέας φίλων».

μια σχεδόν νοσηρή επικέντρωση στη δραστηριότητα του gaming και του streaming³⁴, αλλά πολλές φορές εκφράζεται με ιδιαίτερη βιαιότητα απέναντι στους συμπαίκτες της, στο κοινό της, σε άλλους streamers ακόμα και στις εταιρίες δημιουργούς των βιντεοπαιχνιδιών με τα οποία ασχολείται. Η παραπάνω τοποθέτηση είναι, κατά τη γνώμη μου, η αιτία που το κοινό της είναι ανάμεσα στα πιο εχθρικά στον ελληνικό χώρο και μάλιστα παρατηρείται μία φανερή επιθετικότητα σεξουαλικού κατά κύριο λόγο προσανατολισμού: διάσπαρτα σχόλια που της υπενθυμίζουν ανοιχτά ότι, παρά τις όποιες δικές της προσπάθειες, ο βασικός λόγος που το κοινό της την παρακολουθεί είναι μια επιθυμία σεξουαλικής εκτόνωσης εμφανίζονται συνεχώς στο chat room του καναλιού της.



Εικόνα 6: Χαρακτηριστικό απόσπασμα από το chat του καναλιού της HelenaLive κατά τη διάρκεια του stream της 15^{ης} Ιανουαρίου 2015. Σχόλια σεξουαλικού περιεχομένου εμφανίζονται συνεχώς στο κανάλι της.

Από την άλλη πλευρά αντικρούει την επίδειξη επιθετικής δύναμης που περιγράφηκε παραπάνω εκτελώντας συστηματικά παραστάσεις πρωτοφανούς ταπείνωσης μπροστά στο κοινό της, από δραματικές και ηττοπαθείς λεκτικές παραδοχές για την ανικανότητά της έως μεγάλης διάρκειας υστερικά κλάματα. Μπορεί να επιτελεί τα κανονιστικά χαρακτηριστικά της ηγεμονικής αρρενωπότητας, όμως φροντίζει να επιδιορθώσει αυτή τη «λανθασμένη» παράσταση, υπενθυμίζοντας σταθερά ότι αδυνατεί να τα κατακτήσει. Νομιμοποιεί συνεπώς την παρουσία της στο πεδίο του streaming τοποθετώντας τον εαυτό της σε ξεκάθαρη θέση υποταγής απέναντι στην υποτιθέμενη αρρενωπή ανωτερότητα, τοποθέτηση που γίνεται ιδιαίτερα φανερή μέσα από τη προβολή της σχέσης της με τον PerfectBalance1, τον οποίο προσκαλεί αρκετά συχνά να μιλήσει ή να εμφανιστεί στο κανάλι της³⁵. Ο τελευταίος όχι μόνο τη βρίζει εξευτελιστικά για την ικανότητά της ως προς το παιχνίδι, για τις επιλογές της ως προς το streaming και για μία πληθώρα από

³⁴ Είναι η μοναδική από τους συμμετέχοντες στην παρούσα έρευνα που διεξάγει stream σχεδόν καθημερινά και μάλιστα για πολλές ώρες, ενώ έχει διαδώσει ότι έχασε μία ολόκληρη σχολική χρονιά επειδή αφιέρωνε όλο το χρόνο της στο δημοφιλές παιχνίδι *World of Warcraft*.

³⁵ Είναι χαρακτηριστικό ότι παρά το γεγονός ότι εμφανίζονται συχνά ο ένας στο κανάλι του άλλου, ποτέ δεν παίζουν μαζί.

άλλες αφορμές, αλλά έχει υπάρξει και ένα περιστατικό όπου υποτίθεται³⁶ ότι ασκεί σωματική βία εναντίον της: αν και το παραπάνω έγινε αιτία να αποκλειστεί ο PerfectBalance1 από το Twitch.tv και να διαγραφεί το κανάλι του³⁷, το βίντεο που παρουσιάζει το εν λόγω γεγονός έχει συγκεντρώσει 386.304 προβολές στο YouTube³⁸, κάτι που το καθιστά το δημοφιλέστερο βίντεο του ελληνικού streaming.

Οι άντρες συμμετέχοντες δε φαίνεται να υποχρεώνονται στην ίδια συστηματική κατασκευή ρόλων που υπερβαίνουν το ενδιαφέρον για το gaming καθαυτό και στρέφονται σε περιφερειακές δραστηριότητες, όπως η εξυπηρέτηση ή οι διαπροσωπικές σχέσεις, για να μπορέσουν να κατοχυρώσουν την παρουσία τους στο Twitch.tv. Αναπόφευκτα όμως τα χαρακτηριστικά της ταυτότητας του επαγγελματία επηρεάζουν και τις δικές τους συμπεριφορές. Η αρρενωπότητα δεν αποτελεί μονοδιάστατη ταυτότητα, όταν όμως οι κυρίαρχες νόρμες είναι σε ισχύ, όπως συμβαίνει στο προς εξέταση πεδίο, οι διάφορες εκφάνσεις της αλληλεπικαλύπτονται με τα κανονιστικά πρότυπα και ενισχύουν η μία την άλλη (Connell & Messerschmidt 2005: 831), αφήνοντας τελικά άθικτες τις ιεραρχικές δομές. Η παραπάνω διαδικασία γίνεται εμφανής από τον τρόπο με τον οποίο η περιθωριοποιημένη μέχρι πρόσφατα ταυτότητα του “σπασίκλα” έχει αναπτύξει μία συμβιωτική σχέση με τις ποιότητες της περισσότερο παραδοσιακής αρρενωπότητας.

Έτσι, ο Devatva υιοθετεί μία μετριοπαθή προσωπικότητα που επικεντρώνεται περισσότερο στην επίδειξη ορθολογικής στοχοθεσίας και αξιολογικής ικανότητας στη χρήση των νέων τεχνολογιών από ότι στην ανταγωνιστικότητα, στην επιθετικότητα και στην επιθυμία κυριαρχίας των αθλητικών προτύπων, τα οποία, όπως υποστηρίζει η Taylor, συνδέονται στενότερα με την ηγεμονική αρρενωπότητα (Taylor 2012: 114). Το πόσο ορθολογικά αντιμετωπίζει το gaming και τη δραστηριότητα του streaming γίνεται, νομίζω, εμφανές από το παρακάτω απόσπασμα της συνέντευξής του:

³⁶ Ο PerfectBalance1 ισχυρίστηκε κατά τη συνέντευξή του ότι όλη η σχέση του με την HelenaLive, συμπεριλαμβανομένου και του συγκεκριμένου περιστατικού, είναι «παιχνίδια» που χρησιμοποιούνται για την προσέλκυση θεατών. Το ότι πρόκειται για κατασκευασμένες καταστάσεις δεν καθιστά λιγότερο προβληματικό το ότι γίνονται δημοφιλείς τέτοιου είδους αναπαραστάσεις στο πεδίο, ίσως μάλιστα ακριβώς το ότι επιλέγεται η αναπαραγωγή παρόμοιων στερεοτυπικών συμπεριφορών για την προσέλκυση του κοινού, να τους προσδίδει ακόμη μεγαλύτερη βαρύτητα.

³⁷ Μετά τη διαγραφή του καναλιού του στο Twitch.tv, συνέχισε να διεξάγει streams στην πλατφόρμα Hitbox και αργότερα στον καινούριο ιστότοπο Gaming.tv.

³⁸ Ο αριθμός των προβολών ανταποκρίνεται στα δεδομένα της τελευταίας πρόσβασης, την 14^η Μαρτίου 2015.

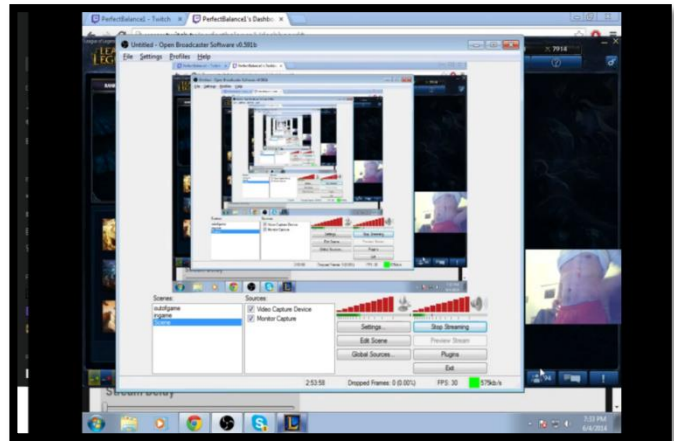
Το βίντεο είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=EBzsahr4chg>.

«Άμα θέλετε να γίνεται καλύτεροι, αυτό σίγουρα θα το καταφέρετε πολύ πιο γρήγορα αν διαβάσετε κάποια guides. Γιατί το να καταλάβει ο καθένας μόνος του το βέλτιστο τρόπο να κάνει μια κίνηση, εντάξει, δηλαδή γιατί να ξανά εφεύρεις τον τροχό, έτσι; (...) έχω εκπαιδευτικό stream, θα εξηγήσω γιατί κάνω πολλά πράγματα, θα εξηγήσω γιατί κάνω ΛΑΘΟΣ πολλά πράγματα, κάτι το οποίο λείπει ειδικά από την ελληνική σκηνή, αλλά είναι πολύ σημαντικό (...) εφόσον είμαι αρκετά καλός παίκτης, καλύτερος από τους περισσότερους νομίζω που θα με δούνε, όχι από όλους (..) έχω μεγαλύτερη κατανόηση του παιχνιδιού, οπότε έχω δει ότι κιμένα με έχουνε βοηθήσει άλλα streams να γίνω καλύτερος. Δηλαδή μπορεί σε ένα patch να βγει μια πολύ συγκεκριμένη τακτική με κάποιον ήρωα ή με κάποια πράγματα τέλος πάντων, που αν τις γνωρίζεις, ξαφνικά έχεις ένα πλεονέκτημα. Αυτό το πλεονέκτημα θα ανεβάσει το win ratio σου. Και μιλάμε ότι το 0,5 ή το 1% μπορεί να σε πάει άλλο επίπεδο, από Gold να πας Platinum επειδή από 50% νίκες πήγες στο 51% νίκες».

Ωστόσο, τα χαρακτηριστικά στα οποία στηρίζεται η προσωπικότητά του αποτελούν τις ιδιότητες που αποδίδονται στο επιτυχημένο παραγωγικό υποκείμενο των σύγχρονων κοινωνιών και είναι περισσότερο κεντρικά σημεία για την αναπαραγωγή ιεραρχικών σχέσεων στο σημερινό κοινωνικοοικονομικό σύστημα, με αποτέλεσμα να αποτελούν πλέον τα νευραλγικά σημεία της ηγεμονικής αρρενωπότητας στον κυρίαρχο λόγο. Δεν είναι τυχαίο που ο Devatva είναι ο μοναδικός που μπορεί να επιδείξει μία θεσμική κατοχύρωση της ιδιότητας του επαγγελματία παίκτη, έχοντας συνεργαστεί με τη Riot, εταιρία δημιουργό του παιχνιδιού *League of Legends*. Η ηγεμονική αρρενωπότητα είναι μία ιστορικά καθορισμένη έννοια και, σύμφωνα με τον Connell, αυτό που τελικά προσδιορίζει τι αποτελεί κυριαρχικό πρότυπο σε κάθε περίπτωση είναι η επιτυχημένη αξίωση στην αυθεντία (Connell 2005: 77): ο συγκεκριμένος παρουσιαστής είναι από τους ελάχιστους στην ελληνική κοινότητα που έχει τη δυνατότητα να διεκδικήσει και πράγματι διεκδικεί τέτοιες αξιώσεις.

Ο PerfectBalance1 από την άλλη πλευρά κατασκευάζει την προσωπικότητά του παρουσιάζοντας πιο άμεσες μορφές δύναμης: είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικός, εκφράζει συχνά μία έντονη επιθετικότητα, ενώ καταβάλλει σημαντική προσπάθεια για να επιδείξει ακόμη και μία αθλητικού τύπου σωματική υπεροχή. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια της συνέντευξής του χρησιμοποιούσε αρκετά συχνά παρομοιώσεις από το πεδίο του θεσμοθετημένου αθλητισμού για να υποστηρίξει τα λεγόμενά του και συνέδεσε τη

δραστηριότητα του gaming με την καλή φυσική κατάσταση. Ανάμεσα σε άλλα, απάντησε ότι ήταν από παιδί αθλητής και ότι φοιτούσε σε αθλητικό λύκειο –άρα ότι είχε μία έφεση στα ανταγωνιστικά παιχνίδια- για να αιτιολογήσει το πώς άρχισε να ενδιαφέρεται για το gaming, ενώ περιγράφοντας τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν από τη εν λόγω ενασχόληση ανέφερε ότι «σε φθείρει (...) δηλαδή όταν δεν κάνεις τίποτα ουσιαστικά, γυμναστική κι όλα αυτά, χάνεις ενέργεια (...) οπότε δεν μπορείς ούτε stream να κάνεις (...) δεν είσαι σε δράση, δεν είσαι όπως θα έπρεπε να είναι ο άνθρωπος από την αρχαιότητα, ας πούμε, κάπως έτσι».



Εικόνα 7: Ανάρτηση στη σελίδα «Hayate Army» στο Facebook. Ο PerfectBalance1 επιδεικνύει του κοιλιακούς του για να «ανταμείψει» το κοινό του για το ότι κατόρθωσε να συγκεντρώσει 20.000 θεατές σε μία ζωντανή αναμετάδοση στο κανάλι του επιδεικνύοντας μία αθλητικού τύπου σωματική υπεροχή.

Ακόμη, η ακραία σχέση του με την HelenaLive, η οποία τίθεται ως βασικό στοιχείο της παράστασης και των δύο αυτών παρουσιαστών, του επιτρέπει να προβάλλει τον εαυτό του στην κυριαρχική βαθμίδα μίας κατάφορα άνισης έμφυλης σχέσης, ενισχύοντας ακόμη περισσότερο την υπεαρρενωπή περσόνα που υιοθετεί. Το ότι συνιστά τον δημοφιλέστερο Έλληνα streamer και μάλιστα το κοινό συσπειρώνεται για να τον παρακολουθήσει φανατικά και να μιμηθεί τη συμπεριφορά του³⁹, φανερώνει ότι αυτού του είδους οι ενέργειες, οι οποίες μπορεί να είναι επιλήψιμες σε άλλους χώρους, ενυπάρχουν σε μεγάλο βαθμό στην έμφυλα κωδικοποιημένη κουλτούρα του gaming. Η ακραία μορφή αρρενωπής συμπεριφοράς που παρουσιάζει ανοιχτά ο PerfectBalance1 φαίνεται ότι λειτουργεί ως ένας τρόπος εκτόνωσης παρόμοιων επιθυμιών για το ενθουσιώδες κοινό του. Όπως αναφέρουν οι Connell και Messerschmidt, «οι ηγεμονικές αρρενωπότητες μπορεί να κατασκευάζονται έτσι ώστε να μην ανταποκρίνονται στενά στις ζωές πραγματικών αντρών. Ωστόσο, αυτά τα μοντέλα, πράγματι εκφράζουν, με πολλούς

³⁹ Όπως προαναφέρθηκε, το κοινό του έχει δημιουργήσει μια κοινότητα στο Facebook με το όνομα *Hayate Army*, όπου Hayate είναι ένα από τα ψευδώνυμα που χρησιμοποιεί για να παίξει ο συγκεκριμένος streamer. Θεατές που αναφέρονται στην συμπερίληψή τους στην εν λόγω κοινότητα για να εκφράσουν συνήθως μία επιθετική ή υπεαρρενωπή τοποθέτηση εμφανίζονται συχνά και σε άλλα ελληνικά κανάλια στο Twitch.tv, καθώς και σε σχόλια σε διάφορα προφίλ σχετικά με το streaming σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook και το YouTube.

τρόπους, διαδεδομένα ιδανικά, φαντασιώσεις και επιθυμίες» (Connell & Messerschmidt 2005: 838).

Η Butler έχει επισημάνει ότι η υποχρεωτική ετεροσεξουαλικότητα επιτρέπει συγκεκριμένες έμφυλες ταυτοποιήσεις και αποκλείει άλλες (Butler 2011: 3), κάτι που διαγράφεται έντονα στον τρόπο που κατασκευάζεται και γίνεται αντιληπτή η προσωπικότητα του Nicktron. Ο συγκεκριμένος παρουσιαστής επιτελεί όλα τα σημεία αναφοράς της ταυτότητας του επαγγελματία παίκτη: ισχυρίζεται ότι είναι ιδιαίτερα ικανός, δείχνει σημαντικό ενδιαφέρον για το παιχνίδι και την ενασχόληση με το stream, είναι ανταγωνιστικός και προσπαθεί να επιδείξει ανωτερότητα ως προς τις γνώσεις του απέναντι σε συμπαίκτες και αντιπάλους. Χαρακτηριστικά, τιτλοφορεί τις αναμεταδόσεις του στο Twitch.tv με φράσεις όπως «*To stream του επαγγελματικού gameplay*»^{xi} ή

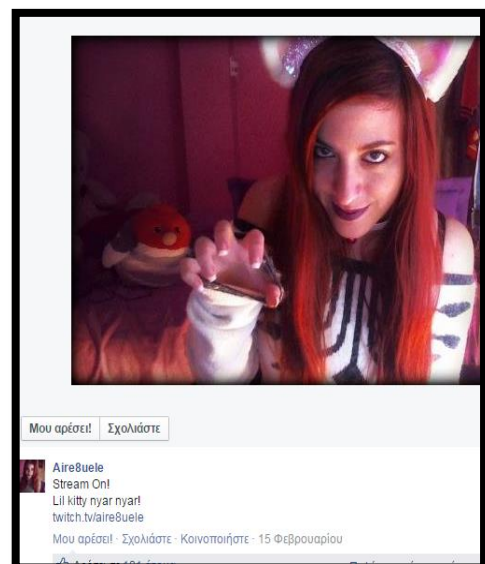


Εικόνα 8: Εικόνα εξωφύλλου από τη σελίδα του Nicktron στο Facebook. Ο Nicktron προσπαθεί να επιδείξει ανωτερότητα ως προς τις γνώσεις και τις ικανότητές του στο gaming, όπως φαίνεται και από το κείμενο της εικόνας.

«*Επαγγελματίας Challenger παίκτης διδάσκει τους Bronze*»^{xii}. Η παραπάνω συμπεριφορά ωστόσο προωθείται από τον ίδιο και αποκωδικοποιείται από το κοινό κατά βάση ως παρωδία, κάτι το οποίο ανάγεται στο ότι ο Nicktron θέτει στο επίκεντρο της παράστασής του μία σατυρικά ομοφυλοφιλική, σχεδόν drag, εικόνα. Οποιαδήποτε άλλη τοποθέτηση ως προς το gaming ή το streaming καθίσταται αστεία στην καλύτερη περίπτωση ή απαράδεκτη για την πλειονότητα των θεατών, λόγω του ότι ο Nicktron εμφανίζεται στο κανάλι του βαμμένος, χορεύοντας αισθησιακά στο ρυθμό της μουσικής που επιλέγει το κοινό, επιδεικνύοντας μία θεατρική συναισθηματική ακρότητα, περιγράφοντας τα δράματα της σχέσης του με τον εκάστοτε φίλο του και συζητώντας για τις ομοφυλοφιλικές σεξουαλικές του εμπειρίες. Παρά τις όποιες δυνατότητες

επανασήμανσης της διπολικής έμφυλης κατηγοριοποίησης μπορεί να ενυπάρχουν σε μία τέτοια τοποθέτηση, ο τρόπος με τον οποίο η προσωπικότητά του προβάλλεται και γίνεται αντιληπτή από το κοινό ως καρικατούρα των κυρίαρχων προτύπων καθιστούν εμφανή και ίσως αναπαράγουν τη διάκριση «ανάμεσα σε μία προνομιούχα και φυσικοποιημένη μορφοποίηση φύλου και μία άλλη, που εμφανίζεται ως παραγωγή, φαντασματική και μιμητική- ένα αποτυχημένο αντίγραφο τρόπον τινά» (Butler 2009α: 190). Επιπλέον, η Butler έχει επισημάνει ότι ακόμα και όταν η ετεροσεξουαλικότητα αποφυσικοποιείται μέσα από πρακτικές όπως η παρωδία, η όλη διαδικασία μπορεί τελικά να συμβάλει στην ενίσχυση της ηγεμονίας όταν δε συνοδεύεται από αμφισβήτηση των κυρίαρχων κανονιστικών πλαισίων (Butler 2011: 231).

Η τοποθέτηση της ετεροκανονικής σεξουαλικότητας στο επίκεντρο της έμφυλης επιτέλεσης είναι εμφανής και από το γεγονός ότι η διαμόρφωση μίας σεξουαλικά ελκυστικής εικόνας γίνεται ένας από τους βασικότερους στόχους για ορισμένους από τους συμμετέχοντες στο χώρο, ιδιαίτερα για τις δύο γυναίκες που επιλέγουν να διεξάγουν streams με τη χρήση κάμερας. Η Aireduele για παράδειγμα βασίζεται ιδιαίτερα την εξωτερική της εμφάνιση για να προσελκύσει και να διαχειριστεί το κοινό της, όπως φανερώνει και ο καταγισμός φωτογραφιών της, τις οποίες η ίδια αναρτά στα διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Μπορεί να μην είναι ανοιχτά σεξουαλική, όπως συμβαίνει με ορισμένες άλλες streamers⁴⁰, αλλά προβάλλει μία κοριτσίστικη γλυκύτητα που ίσως να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ερωτικές επιθυμίες των εφήβων και νεαρών ενηλίκων που αποτελούν την πλειονότητα των θεατών της. Σε ένα αντιπροσωπευτικό περιστατικό κατά τη διάρκεια ενός stream^{xiii} ανέφερε ότι είναι «μικρή και αθώα και το κοινό της την εκμεταλλεύεται» και, όταν ένας από τους θεατές της



Εικόνα 9: Ανάρτηση στο Facebook της Aireduele για την προώθηση του stream της 15^{ης} Φεβρουαρίου 2015. Η Aireduele βασίζεται ιδιαίτερα στην εξωτερική της εμφάνιση για να προσελκύσει κοινό, όπως φανερώνει το ότι αναρτά συνεχώς φωτογραφίες της στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπου συμμετέχει με την ιδιότητα του streamer.

⁴⁰ Είναι χαρακτηριστικό ότι σε μία λίστα με τις δέκα πιο ενδιαφέρουσες γυναίκες streamers που έχει συντάξει το Cowboy tv, οι δύο είναι γνωστές πορνοστάρ, ενώ ο συντάκτης παραθέτει για όλες ένα «γαργαλιστικό στοιχείο» («kinky fact») ανάμεσα στις υπόλοιπες πληροφορίες (Abbercet 2013).

επισήμανε ότι το κοινό της ίσως είναι νεότερο από την ίδια⁴¹, η Aire8uele του απάντησε ότι είναι «δώδεκα στην καρδούλα».

Η HelenaLive από την άλλη αναφέρεται συχνά στο ότι εκείνη, σε αντίθεση με τις υπόλοιπες γυναίκες streamers, δε βασίζεται στη σεξουαλικότητά της για να προσελκύσει κοινό. Ωστόσο, τοποθετήσει όπως η παραπάνω αναπαράγουν την αντίληψη ότι οι γυναίκες αδυνατούν να λειτουργήσουν στο πεδίο με τους ίδιους όρους, ενώ θεωρούν δεδομένο ότι το κοινό του επαγγελματικού gaming αποτελείται κατά βάση από ετεροφυλόφιλους άντρες. Μάλιστα, όπως προαναφέρθηκε, αν και προβαίνει σε τέτοιου είδους δηλώσεις, οι θεατές της υπενθυμίζουν συνεχώς με τα σχόλιά τους ότι ο βασικός λόγος που την παρακολουθούν είναι μία επιθυμία σεξουαλικής εκτόνωσης· ίσως αυτή να είναι και ο αιτία που προσπαθεί να διαφοροποιηθεί ρητά από την υπάρχουσα αντίληψη ότι οι γυναίκες που ασχολούνται με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιούν τη σεξουαλικότητά τους ως τη βασική τους ικανότητα για να επιτύχουν⁴². Άλλωστε, παρά τα όσα ισχυρίζεται, υποστηρίζει συμβολικά τη θηλυκότητα της προσέχοντας να είναι ελκυστική όταν εμφανίζεται στο κανάλι της, όπως αποδεικνύει το γεγονός ότι φορά πάντοτε χρωματιστούς φακούς επαφής και προσθετικά μαλλιών για να διεξάγει stream. Επιπλέον, η συνεχής προβολή της σχέσης της με τον PerfectBalance1 συντελεί στην κατασκευή της εικόνας της ως αντικείμενο της σεξουαλικής επιθυμίας ενός υπερραρενωπού υποκειμένου, δεδομένου ότι υποτίθεται ότι αποτελούν ένα ετεροφυλόφιλο ζευγάρι στο οποίο εκείνη έχει ξεκάθαρα παθητικό ρόλο. Από την αντίθετη πλευρά, και ο PerfectBalance1 επιτελεί συστηματικά το ρόλο ενός ιδιαίτερα επιθυμητού και σεξουαλικά ενεργού ατόμου, όπως φανερώνει και το γεγονός ότι αυτοπροσδιορίζεται ως «sex symbol» στην περιγραφή της επίσημης σελίδας του στο Facebook. Η



Εικόνα 10: Ανάρτηση με τη λεζάντα «1vs 6 σολάρει ο Αρχηγός μας» σε μία από τις σελίδες των οπαδών του PerfectBalance1 στο Facebook. Είναι έκδηλη η κατασκευή μίας ιδιαίτερα επιτυχημένης και κοριαραρχικής σεξουαλικά περσόνας για το συγκριμένο παρουσιαστή.

⁴¹ Η Aire8uele είναι 23 ετών, σύμφωνα με τις πληροφορίες που αναφέρει στο κανάλι της στο Twitch.tv.

⁴² Ενδεικτικά, στο ίδιο άρθρο του Gaming tv που παρουσιάζεται η λίστα με τις δημοφιλέστερες streamers, στον πρόλογο ο συντάκτης αναφέρει πως οι γυναίκες δείχνουν τις ικανότητές τους, αλλά αναρωτιέται σε τι συνίστανται τελικά αυτές οι ικανότητες με τη φράση: «Άλλοι κοιτούν τα in game skills και κάποιοι άλλοι τα “Oh f...k, you look great skills”» (Abbercet 2013).

υπεραρρενωπή εικόνα την οποία επιθυμεί να προβάλλει ενισχύεται με ευρύτερες αναφορές στην επιτυχία του στο άλλο φύλο, το οποίο μάλιστα παρουσιάζεται να εξυμνεί τη σεξουαλική του ικανότητα και να αποζητά να κυριαρχηθεί σεξουαλικά από εκείνον.

Σύμφωνα με όλα τα προηγούμενα, γίνεται, θεωρώ, εμφανές ότι, όπως επισημαίνει η Butler, οι έμφυλες νόρμες υποχρεώνουν σε συγκεκριμένες δημόσιες συμπεριφορές (Butler 2009β: ii). Η μελέτη της συνδιαλλαγής με τα κανονιστικά πρότυπα της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών αναδεικνύει ότι οι συμμετέχοντες εξαναγκάζονται σε πολύ περιορισμένες τοποθετήσεις: κατασκευάζουν τη δημόσια προσωπικότητά τους ως streamer επαναλαμβάνοντας και αναπαράγοντας παραδοσιακούς ρόλους, ενώ οποιαδήποτε άλλη έμφυλη μορφοποίηση γίνεται αντιληπτή ως λανθασμένη ή αξιοπερίεργη παραμόρφωση των κυριάρχων προτύπων. Οι γυναίκες συμμετέχουσες πρέπει να επιδείξουν πρώτα από όλα ότι είναι *γυναίκες* που ασχολούνται με το streaming, άρα ότι δεν μπορούν ή δεν ενδιαφέρονται να ακολουθήσουν το κυρίαρχο πρότυπο του επαγγελματία παίκτη. Επιλέγουν έτσι την ανάληψη περισσότερο περιφερειακών ρόλων, οι οποίοι νομιμοποιούνται λόγω της διαφοροποίησης του streaming από τα υπόλοιπα πεδία του επαγγελματικού gaming και του γεγονότος ότι συνδέεται και με περισσότερο «θηλυκά» μέσα, όπως οι τηλεοπτικές σαπουνόπερες. Η σχέση τους με το ίδιο το παιχνίδι δεν εμφανίζει την παραδοξότητα που φαίνεται να προκύπτει από άλλες έρευνες με τους ίδιους προβληματισμούς, ενώ η όποια απόκλιση από τη ρυθμιστική έμφυλη κωδικοποίηση του χώρου αντιμετωπίζεται με ιδιαίτερη βιαιότητα και γρήγορα εξαναγκάζεται σε επιδιόρθωση. Είναι ακόμη αρκετά χαρακτηριστικό ότι οι ίδιες ακριβώς συμπεριφορές αναγιγνώσκονται και προβάλλονται εντελώς διαφορετικά ανάλογα με το ποιος τις επιτελεί: όταν για παράδειγμα η HelenaLive επιδεικνύει επιθετική δυσαρέσκεια για κάποια εξέλιξη στο παιχνίδι με το οποίο ασχολείται γίνεται αντιληπτή από το κοινό ως γκρινιάρια, υστερική ή κλαψιάρια, ενώ παρόμοιες αντιδράσεις από τον PerfectBalance φαίνεται ότι θεωρούνται δικαιολογημένος θυμός. Συνεπώς, το gaming παραμένει μία δραστηριότητα συνδεδεμένη με την αρρενωπότητα και μάλιστα την ηγεμονική αρρενωπότητα η οποία εξαρτάται από τον αποκλεισμό όλων των άλλων ταυτοτήτων ώστε να μπορέσει να λειτουργήσει.

VII. Δυνατότητες επανασήμανσης και ανατροπής

Αν και όσα προαναφέρθηκαν καταδεικνύουν έναν κατά τη γνώμη μου ιδιαίτερα προβληματικό περιβάλλον, όπου τα κανονιστικά πλαίσια της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται να υπαγορεύουν και επανεγγράφουν έμφυλες διακρίσεις, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του επαγγελματικού streaming προσφέρουν ορισμένες δυνατότητες για την επανασήμανση αυτών των έμφυλων κωδικοποιήσεων. Πρώτα από όλα, πρόκειται για ένα πεδίο στο οποίο η ενασχόληση με το gaming πραγματοποιείται δημόσια και όπου, όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, ακόμα και αν εμφανίζονται άλλοι είδους εμπόδια, υπάρχει πρόσβαση στην παραγωγή περιεχόμενου χωρίς θεσμικούς τουλάχιστον περιορισμούς, καθώς δεν υφίσταται κάποιος διαμεσολαβητής μεταξύ του παίκτη-παρουσιαστή και του κοινού του. Όπως αναφέρει ο Strangelove γράφοντας για τα δημιουργημένα από γυναίκες διαδικτυακά βίντεο,

«Το Διαδίκτυο μπορεί να ακολουθήσει την τροχιά προηγούμενων τεχνολογιών και να περιθωριοποιήσει τις φωνές των γυναικών. Παρόλα αυτά, το συγκεκριμένο συμπέρασμα είναι δύσκολο να συμφιλιωθεί με τα εκατομμύρια των γυναικών που δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο και μιλούν μέσα από ερασιτεχνικά βίντεο. Προηγούμενοι ισχυρισμοί ότι οι γυναίκες καθίστανται αόρατες, μία απουσία εντός της κυρίαρχης κουλτούρας, δεν εφαρμόζονται αυτόματα στο Διαδίκτυο, καθώς το σύστημα των νέων μέσων στερείται τις θεσμικές δομές και τους άνδρες θεματοφύλακες που προσδιορίζουν τα μέσα του εικοστού αιώνα» (Strangelove 2010: 84).

Ακόμη και ο παραδοσιακός αποκλεισμός των γυναικών από δημόσιους χώρους αμβλύνεται σε κάποιο βαθμό, δεδομένου ότι πρόκειται για μία ενδιάμεση περιοχή, όπου το δημόσιο και το ιδιωτικό συνυπάρχουν. Οι Bryce και Rutter έχουν επισημάνει ότι η διάδοση των βιντεοπαιχνιδιών που παίζονται διαδικτυακά έχει επιφέρει σημαντικές επιπτώσεις στην χωρική οργάνωση εντός της οποίας η δραστηριότητα του gaming πραγματοποιείται, καθώς τα όρια μεταξύ γεωγραφικού, εικονικού και κοινωνικού χώρου καταργούνται (Bryce & Rutter 2002: 247). Τα όρια μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου γίνονται ακόμη περισσότερο ασαφή στην περίπτωση του streaming, δεδομένου ότι δεν είναι μόνο το παιχνίδι που εκτυλίσσεται σε κάποιο διαμεσολαβημένο περιβάλλον, αλλά η δημόσια προβολή του ιδιωτικού χώρου και των ιδιωτικών εμπειριών του παρουσιαστή διαδραματίζει σημαντικό ρόλο. Λαμβάνοντας υπόψη ότι ένα μεγάλο μέρος της

προβληματικής σχέσης του φύλου με τα βιντεοπαιχνίδια αναπαράγεται εξαιτίας του ότι οι γυναίκες βρίσκονται στην αφάνεια αναφορικά με τις κοινότητες, τη βιομηχανία και πολλές ακαδημαϊκές έρευνες που ασχολούνται με το συγκεκριμένο φαινόμενο, αυτή η διευρυμένη δυνατότητα πρόσβασης είναι δυνατόν να λειτουργήσει προς μία θετική κατεύθυνση: η δημόσια παρουσία όχι μόνο των γυναικών, αλλά κάθε έμφυλης συμπεριφοράς που δεν εκφράζει την ηγεμονική αρρενωπότητα με την οποία συνδέεται η κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να λειτουργήσει ανατρεπτικά ως προς το ποιος θεωρείται ότι έχει δικαίωμα να αποτελέσει τμήμα της.

Επιπροσθέτως, πιστεύω ότι η ενασχόληση με το πεδίο, δεδομένου του δημόσιου χαρακτήρα της, είναι δυνατόν να συμβάλει σημαντικά στην αποκάλυψη των έντονων έμφυλων διακρίσεων που ενυπάρχουν στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών. Η στατιστικά σημαντική αύξηση του αριθμού των γυναικών που επιλέγουν να ασχοληθούν με τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να προωθή την αντίληψη ότι η έμφυλη κωδικοποίηση του μέσου τείνει να εξαλειφθεί, όταν ωστόσο αυτή η δραστηριότητα πραγματοποιείται απευθυνόμενη σε κάποιο κοινό είναι δυνατόν να καταστεί πιο εύκολα εμφανές ότι η κυριαρχία των ηγεμονικών προτύπων εξαναγκάζει σε συμμετοχή όλων των άλλων έμφυλων ταυτοτήτων με εντελώς διαφορετικούς όρους. Η τεράστια δημοφιλία των ακραίων προσωπικοτήτων και των προβληματικών έμφυλων σχέσεων συγκριτικά με περισσότερο μετριοπαθείς τοποθετήσεις μπορεί να αναδείξει ότι, παρά την προβολή του gaming ως δημοκρατικής ενασχόλησης από τους σημαντικότερους θεσμούς του πεδίου, πρόκειται για έναν χώρο στον οποίο εγγράφονται και λειτουργούν ανισότητες και αποκλεισμοί.

Πέρα όμως από τα παραπάνω, το γεγονός ότι στο streaming η κατασκευασμένη προσωπικότητα του παρουσιαστή λειτουργεί ως το κεντρικό σημείο του παραγόμενου θεάματος, όχι μόνο επιτρέπει στο μελετητή να παρατηρήσει τη διαδικασία διαμόρφωσης των έμφυλων ταυτοτήτων με βάση τα κανονιστικά πρότυπα, αλλά μπορεί να αναδείξει ευρύτερα, στο ίδιο το κοινό και στους παρουσιαστές, το ότι τα κανονιστικά πρότυπα δεν αποτελούν τελικά παρά κατασκευές, να αποκαλύψει δηλαδή τον επιστελεστικό χαρακτήρα του φύλου. Όπως ήδη επισημάνθηκε, οι streamers προβάλλουν επαναλαμβανόμενα συγκεκριμένα αντικείμενα, εικόνες, φράσεις ή συμπεριφορές ως σύμβολα του εαυτού τους, έναν εαυτό που αναπτύσσεται με σημείο αναφοράς τους παραδοσιακούς έμφυλους ρόλους εξαιτίας της έντονης σύνδεσης της ταυτότητας του επαγγελματία παίκτη με την ηγεμονική αρρενωπότητα. Στη διάρκεια ενός stream αυτή η

στυλιζαρισμένη επανάληψη πράξεων, την οποία η Butler αντιλαμβάνεται ως τη διαδικασία διαμόρφωσης των έμφυλων ταυτοτήτων (Butler 2009α: 183), παύει να λειτουργεί υπαινικτικά, μεταφέρεται στο προσκήνιο και αποκαλύπτεται ως υφολογικό σχήμα. Έτσι, η κυρίαρχη εικόνα του υπεραρρενωπού επαγγελματία παίκτη *«αποδεικνύεται δομούμενη από επαναλαμβανόμενες πράξεις που προσπαθούν να προσεγγίσουν το ιδεώδες ενός υποστασιακού θεμελίου της ταυτότητας, αλλά με την περιστασιακή ασυνέχειά τους, αποκαλύπτουν το συγκυριακό αθεμελίωτο αυτού του “θεμελίου”»* (ό.π.).

Ειδικότερα, σε κανάλια όπου τα κυρίαρχα πρότυπα παραμορφώνονται, όπως είναι η περίπτωση του Nicktron, οι δυνατότητες επανασήμανσης των έμφυλων ταυτοτήτων πολλαπλασιάζονται. Από τη στιγμή μάλιστα που ο συγκεκριμένος παρουσιαστής θέτει στο επίκεντρο της παράστασής του μία ομοφυλόφιλη περσόνα, αμφισβητείται η σύνδεση της ταυτότητας του επαγγελματία παίκτη με την ετεροκανονικότητα, την οποία η Butler αντιλαμβάνεται ως βασικό δομικό στοιχείο της διπολικής κατηγοριοποίησης των φύλων. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, μπορεί ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται και γίνεται αντιληπτή η συγκεκριμένη παράσταση να επανεγγράφει σε πρώτη φάση τα κανονιστικά χαρακτηριστικά της ταυτότητας του επαγγελματία παίκτη, ωστόσο, σύμφωνα με τη Butler,

«Η παρωδιακή επανάληψη του φύλου εκθέτει επίσης την αυταπάτη της έμφυλης ταυτότητας ως ανεξέλεγκτου βάθους και εσωτερικής υπόστασης. Ως εντυπώσεις μιας έντεχνης και πολιτικά επιβεβλημένης επιτελεστικότητας, το φύλο είναι ένα “δρώμενο”, τρόπον τινά, ανοιχτό σε ρήξεις, στην αυτοδιακωμώδηση, στην αυτοκριτική και σε εκείνες τις υπερβολικές επιδείξεις του “φυσικού” που, μέσα από την ίδια την υπερβολή τους, αποκαλύπτουν το θεμελιωδώς φαντασματικό καθεστώς του» (Butler 2009α: 190).

Άλλωστε, η μπατλερική επισφάλεια συνεπάγεται ότι το υποκείμενο είναι αναγκασμένο να ακολουθήσει τις νόρμες προκειμένου να τις αλλάξει (Butler 2009β: i) και είναι αυτή ακριβώς η ενσάρκωση των κανονιστικών χαρακτηριστικών σε ένα διαφορετικό πλαίσιο που ενέχει σημαντικές δυνατότητες ανατροπής του ηγεμονικού λόγου. Υπάρχουν μάλιστα και περιπτώσεις που η συμμετοχή του Nicktron στο Twitch.tv εκλαμβάνεται από ορισμένους θεατές ως πολιτική πράξη: αν και η πλειονότητα του κοινού τον αντιμετωπίζει ιδιαίτερα επιθετικά, εμφανίζονται σποραδικά σχόλια που επικροτούν το

γεγονός ότι παρουσιάζεται ανοιχτά ως gay σε ένα χώρο που τέτοιες αναπαραστάσεις δε γίνονται εύκολα αποδεκτές. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια ενός stream^{xiv} κάποιος θεατής, αφού του έκανε δωρεά, του έγραψε «ξέρω πως νιώθεις Nick, είμαι ομοφυλόφιλος και δε σέβονται ποτέ τους ομοφυλόφιλους... Είμαι περήφανος για σένα και η ζωή συνεχίζεται!».

Ακόμη όμως και σε παραστάσεις που δεν αποκλίνουν από τον κυρίαρχο λόγο, η έμφαση στην προσωπικότητα των παρουσιαστών που είναι μέρος του streaming οδηγεί ορισμένες φορές στην υιοθέτηση υπερβολικών έμφυλων συμπεριφορών, όπως γίνεται εμφανές από την παρατήρηση της HelenaLive ή του PerfectBalance1. Έτσι, η θεσμικά κατασκευασμένη εικόνα του ανταγωνιστικού, ορθολογικού, ικανού και τεχνολογικά καταρτισμένου επαγγελματία παίκτη τίθεται και πάλι σε νέο πλαίσιο, αποκαλύπτονται οι ακρότητες και οι εγγενείς διακρίσεις που η κυριαρχία των ηγεμονικών προτύπων συνεπάγεται και οι νόρμες αλλοιώνονται σε αυτή την περίπτωση ακριβώς λόγω της εμφιατικής τους προβολής. Μπορεί η σχέση του εκάστοτε παρουσιαστή με την κουλτούρα του gaming να αναπτύσσεται με σημείο αναφοράς τις έμφυλες νόρμες, ωστόσο αυτή η ανάγκη παρουσίασης έμφυλων ακροτήτων για την προσέλκυση της προσοχής και τη διασκέδαση του κοινού, μετατρέπεται σε παρωδία της ίδιας της ταυτότητας του επαγγελματία παίκτη. Δεδομένου ότι πρόκειται για μία ταυτότητα άρρηκτα συνυφασμένη με την ηγεμονική αρρενωπότητα, μέσα από αυτή τη διακωμώδηση δημιουργούνται σημαντικές δυνατότητες αναταραχής στην κανονιστική, διπολική έμφυλη διχοτόμηση και κάποιου είδους αναπροσαρμογής των καθιερωμένων νορμών.

Επίλογος

Συνοψίζοντας, όπως είδαμε στο πρώτο κεφάλαιο, το gaming αποτελεί μία ενασχόληση συνδεδεμένη στο κοινωνικό φαντασιακό με την αρρενωπότητα, με αποτέλεσμα οι διαφορετικές έμφυλες μορφοποιήσεις να δυσκολεύονται να ταυτιστούν με την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών και να αποκλείονται από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Όπως ελπίζω ότι έγινε εμφανές κατά την παρούσα ανάλυση, η αύξηση της δημοτικότητας των βιντεοπαιχνιδιών, η οποία διαφαίνεται και από την ανάδυση του φαινομένου του επαγγελματικού gaming, αντί να συμβάλλει στον περιορισμό των έμφυλων διακρίσεων που παρατηρούνται στο χώρο, έχει επιφέρει νέες εντάσεις: επειδή η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια από νεανική υποκουλτούρα έχει πλέον μετατραπεί σε νομιμοποιημένη μορφή ψυχαγωγίας που αφορά σε ένα μεγάλο τμήμα του παγκόσμιου πληθυσμού, η έμφυλη κωδικοποίηση του μέσου τίθεται υπό αμφισβήτηση και οι δυνατότητες κριτικής πολλαπλασιάζονται. Τα επεισόδια που παρατέθηκαν στην εισαγωγή της παρούσης εργασίας είναι ενδείξεις ενός «*διαδικτυακού πολιτισμικού πολέμου*» (Alexander 2014)⁴³ που είναι αποτέλεσμα αυτής της αυξημένης δυνατότητας κριτικής αμφισβήτησης.

Έτσι, στο δεύτερο κεφάλαιο έγινε προσπάθεια να οριοθετηθεί και να οριστεί το επαγγελματικό gaming ως το υπό διαμόρφωση ακόμη φαινόμενο της συστηματικής παραγωγής θεάματος κατά την κατανάλωση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών που αποσκοπεί σε κάποιο όφελος εξωτερικό του παιχνιδιού. Αφού παρουσιάστηκε η μπατλερική θεωρία της επιτελεστικότητας ως το καταλληλότερο εργαλείο για την προσέγγιση του τρόπου σύμφωνα με τον οποίο δημιουργούνται ή ανατρέπονται οι έμφυλες ταυτοποιήσεις στο προς εξέταση πεδίο και έγινε η περιγραφή της μεθόδου που ακολουθήθηκε, στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύθηκαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του streaming βιντεοπαιχνιδιών, του πιο πρόσφατου από τα πεδία του επαγγελματικού gaming: πρόκειται για ένα υβρίδιο δημοφιλών ψυχαγωγικών ειδών, όπου η ρητορική του θεσμοθετημένου αθλητισμού συνυφαίνεται με την αισθητική των πρώτων τηλεοπτικών προγραμμάτων και τη συμμετοχικότητα των νέων μέσων. Όπως έγινε εμφανές στο πέμπτο κεφάλαιο, η κατασκευασμένη προσωπικότητα των παρουσιαστών που συμμετέχουν στο χώρο αναπτύσσεται με βάση σημεία αναφοράς που αποτελούν

⁴³ Ο χαρακτηρισμός του *GamerGate* και άλλων παρόμοιων περιστατικών ως «πολιτισμικός πόλεμος» δεν περιορίζεται μόνο στη συγκεκριμένη αναφορά στο περιοδικό *Time*, αλλά αποτελεί μία από τις πιο συνηθισμένες περιγραφές των σχετικών δημοσιογραφικών άρθρων.

νευραλγικά στοιχεία της ηγεμονικής αρρενωπότητας και συμβάλλουν σε φαντασιακές ταυτοποιήσεις της ιδιότητας του επαγγελματία παίκτη με το αντρικό φύλο. Κατά συνέπεια, η παρατήρηση του πεδίου όπως παρουσιάστηκε στο έκτο κεφάλαιο αναδεικνύει τη συγκρότηση κανονιστικών ταυτοτήτων από τους συμμετέχοντες και την ανάληψη ρόλων που ανταποκρίνονται στα παραδοσιακά πρότυπα. Παρόλα αυτά, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του streaming ενέχουν δυνατότητες αναταραχής της έμφυλης κωδικοποίησης του μέσου των βιντεοπαιχνιδιών, όπως αναλύθηκε στο έβδομο και τελευταίο κεφάλαιο της παρούσης εργασίας. Πρώτα από όλα, το γεγονός ότι πρόκειται για περιβάλλον χωρίς θεσμικούς περιορισμούς καθιστά ευκολότερη τη συμμετοχή ατόμων που αποκλίνουν από τα κυρίαρχα πρότυπα. Δεύτερον, λόγω του ότι στο streaming η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια πραγματοποιείται δημόσια, είναι ευκολότερη η αποκάλυψη των έντονων έμφυλων διακρίσεων που ενυπάρχουν στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών, οι οποίες σε κάποιο άλλο πλαίσιο μπορεί να λειτουργούν περισσότερο υπαινικτικά. Κυρίως όμως, καθώς στο streaming η κατασκευασμένη προσωπικότητα του παρουσιαστή αποτελεί το κεντρικό σημείο του παραγόμενου θεάματος, διαμορφώνεται ένα περιβάλλον εντός του οποίου ο επιτελεστικός χαρακτήρας του φύλου αναδεικνύεται. Η εμφατική προβολή κανονιστικών χαρακτηριστικών μπορεί τελικά να μετατραπεί σε παρωδική παρουσίαση της ταυτότητας του επαγγελματία παίκτη και, συνακόλουθα, της ηγεμονικής αρρενωπότητας που αυτή καλείται να ενσαρκώσει.

Στο επαγγελματικό streaming εμφανίζεται η ίδια έμφυλη αναπαράσταση που συναντάται και στα υπόλοιπα μέσα της μετα-φεμινιστικής εποχής. Η έκφραση της θηλυκότητας μέσω του σώματος και της κατασκευής μίας σεξουαλικά ελκυστικής εικόνας, η αυτό-επιτήρηση και η εσωτερίκευση των κανόνων, η κυριαρχία του ατομισμού και η έμφαση στις προσωπικές επιλογές και ικανότητες αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά του πεδίου και η Gill θεωρεί ότι προσδιορίζουν τη μετα-φεμινιστική αισθητική των σημερινών μέσων (Gill 2007). Η McRobbie αντιλαμβάνεται τον μετά-φεμινισμό σαν μία συνεχή διαδικασία υπονόμησης των κερτημένων του φεμινισμού των προηγούμενων δεκαετιών (McRobbie 2004: 255). Μία από τις πιο κεντρικές βάσεις σε αυτή τη διαδικασία υπονόμησης είναι η ανάπτυξη μιας ρητορικής που υποστηρίζει ότι οι φεμινιστικές διεκδικήσεις έχουν πλέον επιτευχθεί, η έμφυλη ισότητα σήμερα υφίσταται, άρα τέτοιες τοποθετήσεις είναι άχρηστες, παρωχημένες και κωμικές (Gill 2007: 103-104; McRobbie 2004: 259). Όπως γίνεται εμφανές και από την παρούσα ανάλυση, οι έμφυλες

διακρίσεις όχι μόνο δεν ανήκουν στο παρελθόν, αλλά ίσως να είναι σήμερα ακόμα πιο «επικίνδυνες» ακριβώς διότι η επανεγγραφή παραδοσιακών ρόλων παρουσιάζεται ως ελεύθερη προσωπική τοποθέτηση και όχι ως κάτι εξωτερικά επιβεβλημένο.

Ωστόσο, σύμφωνα με τον Φουκώ, κάθε πολιτισμικό μόρφωμα διαθέτει ετεροτοπίες, χώρους που επιτρέπουν την κριτική ανασκόπηση και μπορούν να λειτουργήσουν ως καθρέφτης που αντανακλά τις κοινωνικές νόρμες και ταυτόχρονα αντιτίθεται σε αυτές (Foucault 1997: 332). Το επαγγελματικό streaming μπορεί να λειτουργήσει ως ένα τέτοιο περιβάλλον για την προβληματική περιοριστική κουλτούρα που χαρακτηρίζει το gaming: σύμφωνα με όλα τα προηγούμενα, είναι ένας περίπλοκος κοινωνικός χώρος, όπου οι κανονιστικές έμφυλες ταυτοποιήσεις και αναπαράγονται και ανατρέπονται. Την ίδια στιγμή, η μελέτη του πεδίου μπορεί να αναδείξει την πλευρά των ίδιων των συμμετεχόντων στην κουλτούρα του συγκεκριμένου μέσου, συνιστά μία εκ των έσω παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο η ηγεμονική αρρενωπότητα λειτουργεί. Όπως αναφέρει η Butler, το κριτικό καθήκον του φεμινισμού δεν είναι «να ορίσει μία οπτική έξω από τις κατασκευασμένες ταυτότητες (...) αλλά να αναδείξει τις τοπικές δυνατότητες παρέμβασης μέσω της συμμετοχής σ' εκείνες ακριβώς τις πρακτικές που συγκροτούν την ταυτότητα και έτσι παρουσιάζουν την εμμενή δυνατότητα αμφισβήτησής της» (Butler 2009α: 191). Η παρατήρηση του τρόπου σύμφωνα με τον οποίο οι ίδιοι οι συμμετέχοντες διαχειρίζονται τα κυρίαρχα πρότυπα για να κατασκευάσουν τις προσωπικότητές τους προσφέρει μία τέτοια οπτική. Εάν λοιπόν υφίσταται πράγματι ένας πολιτισμικός πόλεμος, όπως φαίνεται ότι θεωρούν οι περισσότεροι δημοσιογράφοι, το streaming αποτελεί κεντρικό σημείο αυτής της αντιπαράθεσης, κάτι που καθιστά την περαιτέρω μελέτη του αναγκαία, δεδομένης και της ραγδαίας του εξέλιξης.

Βιβλιογραφία

Abbercet 2013, *Top Female Streamers. Θα παίζατε μαζί τους, ε;*, 11 Νοεμβρίου. Διαθέσιμο στη διεύθυνση <http://www.cowboytv.gr/esports/league-of-legends/top-female-streamers-lol-edition/> (τελευταία πρόσβαση 20/03/2015).

Adamus T 2012, «Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framing for a New Research Field». Στο *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, Fromme J, Unger A (εκδ.), Ντόρντρεχτ, σελίδες 477-490.

Alexa 2015, *Twitch tv*. Διαθέσιμο στο <http://www.alexandata.com/siteinfo/twitch.tv> (τελευταία πρόσβαση 31/01/15).

Alexander L 2014, *Sexism, Lies and Video Games: The Culture War Nobody Is Winning*, 5 Σεπτεμβρίου. Διαθέσιμο στο <http://time.com/3274247/video-game-culture-war/> (τελευταία πρόσβαση 26/03/2015).

Andrejevic M 2004, *Reality TV: The Work of Being Watched*, Rowman and Littlefield, Μέριλαντ.

Babbie L 2011, *The Basics of Social Research*, Wadsworth /Cengage Learning, 5th edition, Μπέλμοντ.

BBC 2007, *Blog Death Threats Spark Debate*, 27 Μαρτίου. Διαθέσιμο στο <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6499095.stm> (τελευταία πρόσβαση 26/03/2015).

BBC 2015, *The Rise of Cyber Athletes* (αρχείο βίντεο). Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=nQZkZIGQysU&list=LLr1ft1ht6NAIiXVUR0amgcQ&index=1> (τελευταία πρόσβαση 8/02/15).

Beasley B, Stanley TC 2002, «Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games», *Mass Communication and Society*, τόμος 5, τεύχος 3, σελίδες 279-293.

Beavis C 2005, «Pretty Good for a Girl: Gender, Identity and Computer Games», *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Simon Fraser University, Βανκούβερ. Διαθέσιμο στο <http://www.digra.org/dl/db/06276.30483.pdf> (τελευταία πρόσβαση 11/08/2014).

Beavis C, Charles C 2007, «Would the "Real" Girl Gamer Please Stand Up? Gender, LAN Cafes and the Reformulation of the "Girl" Gamer», *Gender and Education*, τόμος 19, τεύχος 6, σελίδες 691-705.

Bertozi 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*, τόμος 14, τεύχος 4, σελίδες 473-487.

- Bhaduri S 2014**, «Gaming», *Digital Keywords Workshop*. Διαθέσιμο στο <http://culturedigitally.org/2014/06/gaming-draft-digitalkeywords/> (τελευταία πρόσβαση 26/03/2015).
- Boellstorff T 2006**, «A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies», τόμος 1, τεύχος 1, σελίδες 29-35.
- Borowy M, Dal YJ 2013**, «Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests», *International Journal of Communication*, τόμος 7, σελίδες 2254-2274.
- Brickell C 2003**, «Performativity or Performance? Clarifications in the Sociology of Gender», *New Zealand Sociology*, τόμος 18, τεύχος 2, σελίδες 158-178.
- Brickell C 2005**, «Masculinities, Performativity, and Subversion: A Sociological Reappraisal», *Men and Masculinities*, τόμος 8, τεύχος 1, σελίδες 24-43.
- Brown RM, Hall LR, Holtzer R 1997**, «Gender and Video Game Performance», *Sex Roles*, τόμος 36, τεύχος 11-12, σελίδες 793-812.
- Brunner C 2008**, «Games and Technological Desire: Another Decade». Στο *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, Kafai YB, Heeter C, Denner J, Sun JY (εκδ.), MIT Press, Κέμπριτζ, MA, σελίδες 33-46.
- Brunner C, Bennett D, Margaret H 1998**, «Girl Games and Technological Desire». Στο *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Castell J, Jenkins H (εκδ.), MIT Press, Κέμπριτζ MA, σελίδες 72-88.
- Bryce J, Rutter J 2002**, «Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girls Visibility», στο *Computer Games and Digital Cultures*, Mayra F. (εκδ.), Tampere University Press, Τάμπερε, σελίδες 243-256.
- Bryce J, Rutter J 2003**, «Gender Dynamics and the Social and Spatial Organization of Computer Gaming», *Leisure Studies*, τόμος 22, τεύχος 1, σελίδες 1-15.
- Butler J 1988**, «Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory», *Theatre Journal*, τόμος 40, τεύχος 4, σελίδες 519-531.
- Butler J 2004**, *Undoing Gender*, Routledge, Νέα Υόρκη.
- Butler J 2009α**, *Αναταραχή Φύλου. Ο Φεμινισμός και η Ανατροπή της Ταυτότητας*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα.
- Butler J 2009β**, «Performativity, Precarity and Sexual Politics», *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, τόμος 4, τεύχος 3, σελίδες 1-13.
- Butler J 2011**, *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of Sex*, Routledge, Νέα Υόρκη.

Carr D 2005, «Contexts, Pleasures and Preferences: Girls Playing Computer Games», *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Simon Fraser University, Βανκούβερ. Διαθέσιμο στο <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.08421.pdf> (τελευταία πρόσβαση 10/08/2014).

Carr D 2006, «Games and Gender». Στο *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Carr D, Buckingham D, Burn A, Schott G (εκδ.), Polity Press, Κέιμπριτζ, σελίδες 162- 178.

Chess S, Shaw A 2015, «A Conspiracy of Fishes, or How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity», *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, τόμος 59, τεύχος 1, σελίδες 37-41.

Cheung G, Huang J 2011, «StarCraft from the Stands: Understanding the Game Spectator», *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing System*, ACM Press, σελίδες 763-772.

Connell RW 2005, *Masculinities*, University of California Press, 2^η έκδοση, Λος Άντζελες.

Connell RW, Messerschmidt JW 2005, «Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept», *Gender and Society*, τόμος 19, τεύχος 6, σελίδες 829-859.

Creeber G 2011, «It's not TV, It's Online Drama: The Return of the Intimate Screen», *International Journal of Cultural Studies*, τόμος 14, τεύχος 6, σελίδες 591-606.

Deutsch FM 2007, «Undoing Gender», *Gender and Society*, τόμος 21, τεύχος 1, σελίδες 106-127.

Dietz TL 1998, «An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior», *Sex Roles*, τόμος 38, τεύχος 5-6, σελίδες 425- 442.

Dill KE, Gentile DA, Richter WA, Dill JC 2005, «Violence, Sex, Race and Age in Popular Video Games: A Content Analysis». Στο *Featuring females: Feminist analyses of the media*, Cole E, Daniel JH (εκδ.), American Psychological Association, Ουάσινγκτον, σελίδες 115-130.

Dovey J, Kennedy HW 2006, *Game Cultures: Computer Games as New Media*, Open University Press, Νέα Υόρκη.

Dyer- Witheford N, de Peuter N 2009, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Λονδίνο.

Edge N 2013, «Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community», *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, τόμος 4, τεύχος 2, σελίδες 33-39.

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*, τόμος 17, τεύχος 3, σελίδες 323-342.

- Enevold J, Hagström C 2008**, «My Momma Shots Better Than You! Who is the Female Gamer?», *The (player) Conference*, IT University of Copenhagen, Κοπεγχάγη. Διαθέσιμο στο <http://gamingmoms.files.wordpress.com/2009/03/enevoldmymommashootsbetterthanyouplayer2008.pdf> (τελευταία πρόσβαση 14/08/2014).
- Enevold J, Hagström C 2009**, «Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology Meets Game Studies», *Ethnologia Scandinavica: A Journal for Nordic Ethnology*, τόμος 39, σελίδες 27-41.
- Entertainment Software Association 2014**, *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. Διαθέσιμο στο http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf (τελευταία πρόσβαση 8/10/2014).
- Fantone L 2009**, «Female Players from Margin to Centre: Female Sociality, Digital Consumer Citizenship and Reterritorialisations», *Digital Creativity*, τόμος 20, τεύχος 4, σελίδες 211-224.
- Foucault M 1997**, «Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias». Στο Leach N (εκδ.), *Rethinking Architecture. A reader in cultural theory*, Routledge, Λονδίνο, σελίδες 330-336.
- Gill R 2003**, «From Sexual Objectification to Sexual Subjectification: The Resexualisation of Women's Bodies in the Media», *Feminist Media Studies*, τόμος 3, τεύχος 1, σελίδες 100-106.
- Gill R 2007**, «Postfeminist Media Culture: Elements of a Sensibility», *European Journal of Cultural Studies*, τόμος 10, τεύχος 2, σελίδες 147-166.
- Greenfield PM 1994**, «Video Games as Cultural Artifacts», *Journal of Applied Developmental Psychology*, τόμος 15, σελίδες 3-12.
- Hamilton W, Garretson O, Kerne A 2014**, «Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media», *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ACM Press, σελίδες 1315-1324.
- Hartmann T, Klimmt C 2006**, «Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes», *Journal of Computer-Mediated Communication*, τόμος 11, τεύχος 4, σελίδες 910-931. Διαθέσιμο στο <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x/abstract> (τελευταία πρόσβαση 18/08/2014).
- Hayes E 2007**, «Gendered Identities at Play: Case Studies of two Women Playing Morrowind», *Games and Culture*, τόμος 2, τεύχος 1, σελίδες 23-48.
- Hinnant N 2013**, *Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of E-sports*, Georgia State University, Ατλάντα. Διαθέσιμο στο http://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1102&context=communication_theses (τελευταία πρόσβαση 25/08/2014).

- Humphreys S, Vered KO 2014**, «Reflecting on Gender and Digital Networked Media», *Television and New Media*, τόμος 15, τεύχος 1, σελίδες 3-13.
- Huntemanna N 2015**, «No More Excuses: Using Twitter to Challenge the Symbolic Annihilation of Women in Games», *Feminist Media Studies*, τόμος 15, τεύχος 1, σελίδες 164-167.
- Hutchins B 2008**, «Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games», *New Media and Society*, τόμος 10, τεύχος 6, σελίδες 851–869.
- Jansz J, Martens L 2005**, «Gaming at a LAN event: The social Context of Playing Video Games», *New Media and Society*, τόμος 7, τεύχος 3, σελίδες 333-355.
- Jenson J, de Castell S 2005**, «Her Own Boss: Gender and the Pursuit of Incompetent play», *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Simon Fraser University, Βανκούβερ, σελίδες 1-8. Διαθέσιμο στο <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.27455.pdf> (τελευταία πρόσβαση 8/08/2014).
- Jenson J, de Castell S 2008**, «Theorizing Gender and Digital Gameplay: Oversights, Accidents and Surprises», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, τόμος 2, τεύχος 1, σελίδες 15-25.
- Jenson J, de Castell S 2010**, «Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections», *Simulation and Gaming*, τόμος 41, τεύχος 1, σελίδες 51–71.
- Jenson J, de Castell S 2011**, «Girls@Play: An Ethnographic Study of Gender and Digital Gameplay», *Feminist Media Studies*, τόμος 11, τεύχος 2, σελίδες 167-179.
- Johnson E 2014**, *How Twitch's Founders Turned an Aimless Reality Show into a Video Juggernaut*, 5 Ιουλίου. Διαθέσιμο στο <http://recode.net/2014/07/05/how-twitchs-founders-turned-an-aimless-reality-show-into-a-video-juggernaut/> (τελευταία πρόσβαση 26/02/15).
- Kafai YB, Heeter C, Denner J, Sun JY 2008**, «Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide». Στο Kafai YB, Heeter C, Denner J, Sun JY (εκδ.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, MIT Press, Κέμπριτζ, MA, σελίδες xi-xxv.
- Kaytoue M, Arlei S, Loïc C, Wagner, M, Chedy, R 2012**, «Watch Me Playing, I am a Professional: A First Study on Video Game Live Streaming», *Proceedings of the 21st international conference companion on World Wide Web*, ACM Press, σελίδες 1181-1188.
- Kerr A 2003**, «Girls Women Just Want to Have Fun. A Study of Adult Female Players of Digital Games», *Level Up Conference Proceedings*, University of Utrecht, Ουτρέχτη, σελίδες 270–285. Διαθέσιμο στο <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.29339.pdf> (τελευταία πρόσβαση 11/09/2014).

Kiesler S, Sproull L, Eccles J 1985, «Poolhalls, Chips and War Games: Women in the Culture of Computing», *Psychology of Women Quarterly*, τόμος 9, τεύχος 4, σελίδες 451-62.

Krotoski A 2004, *Chicks and joysticks: An Exploration of Women and Gaming*, Entertainment and Leisure Software Publishers Association, Λονδίνο.

Lin H 2006, «Body, Space and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés and Dormitories». Στο *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Castell J, Jenkins H (εκδ.), MIT Press, Κέιμπριτζ MA, σελίδες 67-80.

Marcus GE, Boellstorff T, Nardi B, Pearce C, Taylor TL 2012, *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, Princeton University Press, Πρίνστον.

McRobbie A 2004, «Post-feminism and Popular Culture», *Feminist Media Studies*, τόμος 4, τεύχος 3, σελίδες 255-264.

McRobbie A 2006, «Top Girls? Young Women and the Post-feminist Sexual Contract», *Cultural Studies*, τόμος 21, τεύχη 4-5, σελίδες 718-737.

McRobbie A 2011, «Reflections on Feminism, Immaterial Labour and the Post-Fordism Regime», *New Formations*, τόμος 70, τεύχος 1, σελίδες 60-76.

Miller L, Chaika M, Groppe L 1996, «Girls' Preferences in Software Design: Insights from a Focus Group», *Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21st Century*, τόμος 4, τεύχος 2, σελίδες 27-36. Διαθέσιμο στο <http://www.helsinki.fi/science/optek/1996/n2/miller.txt> (τελευταία πρόσβαση 10/10/2014).

Morison T, Macleod C 2013, «A Performative-Performance Analytical Approach: Infusing Butlerian Theory into the Narrative-Discursive Method», *Qualitative Inquiry*, τόμος 19, τεύχος 8, σελίδες 566-577.

Norris K 2004, «Gender Stereotypes, Aggression, and Computer Games: An Online Survey of Women», *CyberPsychology and Behavior*, τόμος 7, τεύχος 6, σελίδες 714-727.

Parkin S 2014, *Zoe Quinn's Depression Quest*, 9 Σεπτεμβρίου. Διαθέσιμο στο <http://www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest> (τελευταία πρόσβαση 26/03/2015).

Popper B 2013, *Field of Streams: How Twitch Made Video Games a Spectator Sport*, 30 Σεπτεμβρίου. Διαθέσιμο στο <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming> (τελευταία πρόσβαση 8/02/2015).

Prohelvetia n.d, *Game Culture*. Διαθέσιμο στο [http://www.prohelvetia.in/News-Detail.1932.0.html?&tx_ttnews\[tt_news\]=964&cHash=1a099d8cc7f8588272404d8c547ff6f3](http://www.prohelvetia.in/News-Detail.1932.0.html?&tx_ttnews[tt_news]=964&cHash=1a099d8cc7f8588272404d8c547ff6f3) (τελευταία πρόσβαση 26/03/2015).

Reddit 2014, *Who is Sodapoppin and why does he have 21k viewers on Twitch right now?*. Διαθέσιμο στο

http://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/2l2517/who_is_sodapoppin_and_why_does_he_have_21k/ (τελευταία πρόσβαση 9/02/2015).

Ritzer G 2012, *Σύγχρονη Κοινωνιολογική Θεωρία*, Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα.

Ritzer G, Jurgenson N 2010, «Production, Consumption, Prosumption: The Nature of Capitalism in the Age of Digital “Prosumer”», *Journal of Consumer Culture*, τόμος 10, τεύχος 13, σελίδες 13-36.

Royse P, Lee J, Undrahbuyan B, Hopson M, Consalvo M 2007, «Women and Games: Technologies of the Gendered Self», *New Media and Society*, τόμος 9, τεύχος 4, σελίδες 555–576.

Salter A, Blodgett B 2012, «Hypermasculinity and Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public», *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, τόμος 56, τεύχος 3, σελίδες 401-416.

Schott G, Horrell K 2000, «Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture», *Convergence*, τόμος 6, τεύχος 4, σελίδες 36-53.

Schott G, Thomas S 2008, «The Impact of Nintendo’s “For Men” Advertising Campaign on a Potential Female Market», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, τόμος 2, τεύχος 1, σελίδες 41-52.

Schut K 2006, «The Video Game Theory Reader. Book Review», *Journal of Communication Inquiry*, τόμος 30, τεύχος 1, σελίδες 87-89.

Shaw A 2011, «Do you Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality and Gamer Identity», *New Media and Society*, τόμος 14, τεύχος 1, σελίδες 28- 44.

Shaw A 2013, «On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience», *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, τόμος 1, τεύχος 2. Διαθέσιμο στο <http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2/> (τελευταία πρόσβαση 9/09/2014).

Siwek SE 2014, «Video Games in the 21st Century, the 2014 Report», Entertainment Software Association. Διαθέσιμο στο http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/VideoGames21stCentury_2014.pdf (τελευταία πρόσβαση 2/05/2015).

Slater D, Ritzer G 2001, «Interview with Ulrich Beck», *Journal of Consumer Culture*, τόμος 1, τεύχος 2, σελίδες 261-277.

Smith T, Obrist M, Wright P 2013, «Live-streaming Changes the (video) Game», *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*, Κόμο, ACM Press, σελίδες 131- 138.

Social Blade 2015, *Top 10 Twitch Users by Followers*. Διαθέσιμο στο <http://socialblade.com/twitch/top/10/followers> (τελευταία πρόσβαση 8/02/15).

- Strangelove M 2010**, *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*, University of Toronto Press, Τορόντο.
- Sveningsson M 2012**, «“Pity There’s So Few Girls!”: Attitudes to Female Participation in a Swedish Gaming Context». Στο *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, Fromme J, Unger A (εκδ.), Springer, Ντόρντρεχτ, σελίδες 425-441.
- Taylor N, Jenson J, de Castell S 2007**, «Gender in Play: Mapping a Girls’ Gaming Club», *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, University of Tokyo, Τόκιο. Διαθέσιμο στο <http://www.digra.org/digital-library/publications/gender-in-play-mapping-a-girls-gaming-club/> (τελευταία πρόσβαση 18/09/2014).
- Taylor N, Jenson J, de Castell S 2009**, «Cheerleaders/Booth Babes/ Halo Hoes: Pro-Gaming, Gender and Jobs for the Boys», *Digital Creativity*, τόμος 20, τεύχος 4, σελίδες 239-252.
- Taylor N 2011**, «Play Globally, Act Locally: The Standardization of Pro Halo 3 Gaming», *International Journal of Gender, Science and Technology*, τόμος 3, τεύχος 1, σελίδες 228-242.
- Taylor TL 2006α**, *Play between worlds: Exploring online game culture*, MIT Press, Κέμπριτζ ΜΑ.
- Taylor TL 2006β**, «Becoming a Player: Networks, Structures and Imagined Futures». Στο *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Castell J, Jenkins H (εκδ.), MIT Press, Κέμπριτζ ΜΑ, σελίδες 51-65.
- Taylor TL 2012**, *Raising the Stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*, MIT Press, Βοστώνη.
- Team Liquid 2012**, *What’s your Definition of Pro-gamer?*. Διαθέσιμο στο <http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/302242-whats-your-definition-for-pro-gamer?view=all> (τελευταία πρόσβαση 17/10/2014).
- Terranova T 2000**, «Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy», *Social Text*, τόμος 18, τεύχος 2, σελίδες 33-58.
- Thornham H 2008**, «It’s a Boy Thing: Gaming, Gender and Geeks», *Feminist Media Studies*, τόμος 8, τεύχος 2, σελίδες 127-142.
- Thornham H 2011**, *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*, Ashgate, Λονδίνο.
- TraceyLien 2014**, *How a Crazy Idea Became a Media Juggernaut*. Διαθέσιμο στο <http://www.polygon.com/features/2014/3/17/5491040/twitch-when-watching-beats-playing> (τελευταία πρόσβαση 26/02/15).

Twitch.tv 2015, *Twitch Partner Program*. Διαθέσιμο στο <http://www.twitch.tv/p/partners> (τελευταία πρόσβαση 17/03/2015).

Vanderhoef J 2013, «Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games», *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, τόμος 1, τεύχος 2. Διαθέσιμο στο <http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2/> (τελευταία πρόσβαση 9/09/2014).

Walker A 2014, «Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming», *Surveillance and Society*, τόμος 12, τεύχος 3, σελίδες 437-442.

Walkerdine V 2006, «Playing the Game: Young girls Performing Femininity in Videogame Play», *Feminist Media Studies*, τόμος 6, τεύχος 4, σελίδες 519-537.

West C, Zimmerman DH 1987, «Doing Gender», *Gender and Society*, τόμος 1, τεύχος 2, σελίδες 125-151.

Williams D, Martins N, Consalvo M, Ivory JD 2009, «The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games», *New Media and Society*, τόμος 11, τεύχος 5, σελίδες 815-834.

Winn J, Heeter C 2009, «Gaming, Gender and Time: Who makes time to play?», *Sex Roles*, τόμος 61, τεύχη 1-2, σελίδες 1-13.

Wotanis L, McMillan L 2014, «Performing Gender on YouTube», *Feminist Media Studies*, τόμος 14, τεύχος 6, σελίδες 912-928.

Zaremba J 2012, «The Gender-Offensive: Female Gaming Cultures Between Shooters and Marketing». Στο *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, Fromme J, Unger A (εκδ), Springer, Ντόρντρεχτ, σελίδες 441- 463.

Zoomin.Tv Games 2013, *Top 5 Booth babes of E3 2013* (αρχείο βίντεο). Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=W12LQG6p7S8> (τελευταία πρόσβαση 13/10/2014).

Παράρτημα: ιστότοποι, κανάλια και σελίδες των συμμετεχόντων

Ελληνικές κοινότητες που ασχολούνται με το επαγγελματικό gaming

Ello Hell Greece	http://elohell.gr/ https://www.facebook.com/qqelo?fref=pb&hc_location=profile_browser https://www.facebook.com/groups/elohellgreek https://www.youtube.com/user/EHGreek http://www.twitch.tv/elohellgreek
Elysium Gaming	http://www.elysiumgaming.org/ https://www.facebook.com/ElysiumGaming?fref=pb&hc_location=profile_browser http://www.twitch.tv/elysium_gamingtv
ESL Greece	http://www.esl.eu/gr/ https://www.facebook.com/eslgreece?fref=ts http://www.twitch.tv/esltv
Cowboy TV	http://www.cowboytv.gr/ https://www.facebook.com/CowboyTV?fref=ts

Oι Streamers

Perfect Balance1	http://www.twitch.tv/perfectbalance1 http://www.hitbox.tv/perfectbalance/videos http://gaming.tv/PerfectBalance https://www.facebook.com/Arxhgos https://www.youtube.com/channel/UC5PsmrxaEvUoNofVsj6ykFA https://www.facebook.com/hayatearmymemes https://www.facebook.com/hayatearmy
Devatva	http://www.twitch.tv/devatva_east https://www.facebook.com/devatva.Gaming https://twitter.com/devatvaLoL https://www.youtube.com/user/DevatvaLoL/featured
Nicktron	http://www.twitch.tv/nicktron https://www.facebook.com/pages/Nicktron-Fanpage/472513789554362 https://www.facebook.com/CancerToNicktron] https://twitter.com/Nicktron94 https://www.youtube.com/channel/UC9MS3GIWnikHio_Y9wxH02A/videos
HelenaLive	http://www.twitch.tv/helenalive https://www.facebook.com/helenaliveofficial
Aire8uele	http://www.twitch.tv/aire8uele https://www.facebook.com/aire8uelelol https://twitter.com/aire8uele http://instagram.com/elli_ntourou
DirtyHouse Wife	http://www.twitch.tv/dirtyhousewife https://www.facebook.com/pages/Κυρία-Πιπίτσα/738158326255811 https://twitter.com/KuriaPipitsa

-
- ⁱ Συγκεκριμένα, στο stream της 8ης Φεβρουαρίου 2015
- ⁱⁱ Στις 4 Φεβρουαρίου 2015
- ⁱⁱⁱ Στις 17 Ιανουαρίου 2015
- ^{iv} Στις 10 Φεβρουαρίου 2015
- ^v Στις 2 Φεβρουαρίου 2015
- ^{vi} Στις 17 Ιανουαρίου 2015
- ^{vii} Στις 5 Ιανουαρίου 2015
- ^{viii} Στις 5 Ιανουαρίου 2015
- ^{ix} Στις 5 Ιανουαρίου 2015
- ^x Στις 2 Φεβρουαρίου 2015
- ^{xi} Στις 19 Ιανουαρίου 2015
- ^{xii} Στις 28 Ιανουαρίου 2015
- ^{xiii} Στις 5 Ιανουαρίου 2015
- ^{xiv} Στις 28 Ιανουαρίου 2015