

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«Επιστήμες της Αγωγής: Παιδαγωγικό Παιχνίδι και Παιδαγωγικό Υλικό στην Πρώτη
Παιδική Ηλικία»

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Διαχείριση Ταυτοτήτων στο Λόγο των Συμμετεχόντων στο Διαδικτυακό Παιχνίδι
Ρόλων “WoW”. Μια Προσέγγιση Ψυχολογίας του Λόγου

ΚΟΚΚΙΝΗ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

ΒΟΛΟΣ 2016

1^η Επιβλέπουσα: Τσέλιου Ελευθερία, Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Τ.Π.Ε. Παν/μίου
Θεσσαλίας

2^{ος} Επιβλέπων: Αμπακούμκιν Γεώργιος, Επίκουρος Καθηγητής Π.Τ.Π.Ε. Παν/μίου
Θεσσαλίας

Αξιολογητής:

Βαθμός	
Ολογράφως	

Ευχαριστίες

Θα ήθελα πριν την παρουσίαση της εργασίας να ευχαριστήσω όλους αυτούς που συνέβαλαν στην ολοκλήρωσή της.

Κατ' αρχάς θα ήθελα να ευχαριστήσω την κυρία Ελευθερία Τσέλιου, Επίκουρη Καθηγήτρια στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, για την ενθάρρυνση, την υποστήριξη και την πολύτιμη καθοδήγησή της, για την υπομονή της, καθώς και για την πάντα άμεση ανταπόκρισή της στα ερωτήματά μου σε κάθε στιγμή της διαδικασίας.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω και τον κύριο Γεώργιο Αμπακούμκιν, Επίκουρο Καθηγητή στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, για τις καίριες υποδείξεις του, τις πρωτοβουλίες του και την πρόθυμη συνδρομή του για την διεκπεραίωση αυτής της εργασίας.

Τέλος, χρωστώ ένα μεγάλο ευχαριστώ στους ανθρώπους που συμμετείχαν στην ομάδα εστίασης, και ιδιαίτερα στον αγαπημένο μου φίλο Αθανάσιο Κορνήλιο για τη βοήθειά του, την επιμονή του να με μυήσει στον εικονικό κόσμο του WoW, καθώς και το απεριόριστο ενδιαφέρον που έδειξε για τη συγκεκριμένη έρευνα.

Περιεχόμενα

Περίληψη	5
Εισαγωγή	9
Κεφάλαιο 1: Θεωρητικό Πλαίσιο και Σκοπός της Παρούσας Έρευνας	
1.1 Θεωρίες Ταυτότητας	12
1.2 Μια Κονστρουξιονιστική Προσέγγιση στην Ταυτότητα	13
1.3 Η Στροφή στο Λόγο: Αρχές και Κυριότερα Ρεύματα	15
1.4 Η Ψυχολογία του Λόγου	17
1.5 Η Ταυτότητα Σύμφωνα με την ΨΛ	20
1.6 Οι Εικονικοί Κόσμοι ως Πλαίσιο Κατασκευής της Ταυτότητας	21
1.7 Ο Εικονικός Κόσμος του MMORPG “WoW”	22
1.8 Η μελέτη της ταυτότητας σε εικονικούς κόσμους	24
1.9 Η παρούσα έρευνα: Σκοπός και ερευνητικό ερώτημα	27
Κεφάλαιο 2: Μέθοδος	
2.1 Δείγμα/ Συμμετέχοντες	30
2.1.1 Συνθήκη Διαδικτύου	30
2.1.2 Συνθήκη Ομάδας Εστίασης	32
2.2 Εργαλεία Συλλογής Δεδομένων	33
2.3 Διαδικασία	34
2.3.1 Συλλογή Διαδικτυακών Δεδομένων	34
2.3.2 Διαδικασία Ομάδας Εστίασης	35
2.4 Μέθοδος Ανάλυσης	37
2.5 Κριτήρια Ποιότητας	41
Κεφάλαιο 3: Ανάλυση	
3.1 Αναλυτική Διαδικασία	43

3.2 Ανάλυση	
3.2.1 Ενότητα 1: Ο παίκτης	44
3.2.1.1 Αποδεικνύοντας τί παίκτης είμαι	45
3.2.1.2 Βυθισμένοι στον Κόσμο του WoW	67
3.2.2 Ενότητα 2: Αντιμαχόμενα Έμφυλα Υποκείμενα	87
3.2.3 Ενότητα 3: Οι Έλληνες Παίκτες	94
Κεφάλαιο 4: Συζήτηση	
4.1 Συμπεράσματα	112
4.2 Αναστοχασμός	117
4.3 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα	119
Βιβλιογραφία	120
Παράρτημα Α: Ψηφιακό Έντυπο Αίτησης Συγκατάθεσης προς Διαχειριστή	130
Παράρτημα Β: Έντυπο Συναίνεσης Συμμετοχής σε Ομάδα Εστίασης	131
Παράρτημα Γ: Σημειογραφία Μεταγραφής	133
Παράρτημα Δ: Οδηγός Θεματικών Συζήτησης για Ομάδα Εστίασης	135
Παράρτημα Ε: Αρχικές Κατηγορίες Θεματικών	140
Παράρτημα ΣΤ: Διάρθρωση Κατηγοριών	156
Παράρτημα Ζ: Αποκομμένες Ενότητες από την Ανάλυση	157

Περίληψη

Σύμφωνα με κυρίαρχες θεωρίες της Κοινωνικής Ψυχολογίας, η ταυτότητα γίνεται αντιληπτή ως μια ανεξάρτητη και σταθερή οντότητα. Η Ψυχολογία του Λόγου, ένα ρεύμα Ανάλυσης Λόγου που συνδέεται με την επιστημολογική οπτική του κοινωνικού κονστρουξιονισμού, δίνοντας έμφαση στην ομιλία ως κοινωνική πρακτική, αλλά και στους γλωσσικούς πόρους που εξυπηρετούν κάθε τέτοια πρακτική, βλέπει την ταυτότητα ως «αναλώσιμη» και κατά περίπτωση δομούμενη μέσα από τη διαδικασία του Λόγου, καθώς και ως εξαρτώμενη από το εκάστοτε πλαίσιο αλληλεπίδρασης. Ένα νέο πλαίσιο λόγου, στο οποίο μπορούν να μελετηθούν οι δομήσεις των ταυτοτήτων, αποτελούν και οι εικονικοί κόσμοι, από τους οποίους ξεχωρίζει αυτός των Μαζικών Παιχνιδιών Ρόλων για Πολλούς Παίκτες στο Διαδίκτυο (Massively Multiplayer Online Role Playing Games-MMORPGs') και ιδιαίτερα το «WoW» (World of Warcraft). Στο WoW συμμετέχουν εκατομμύρια χρήστες από όλο τον κόσμο, αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους καθημερινά δια μέσου των εικονικών χαρακτήρων τους, με σκοπό να επιτύχουν την επικράτησή τους μέσα σε έναν φανταστικό περιπετειώδη κόσμο γεμάτο εχθρούς και προκλήσεις. Παρόλο που αυτά τα παιχνίδια παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον αναφορικά με θέματα ταυτότητας των συμμετεχόντων, μέχρι σήμερα δεν έχουν αξιοποιηθεί για τη διερεύνηση της ταυτότητας με τη θεωρητική και μεθοδολογική προσέγγιση της Ψυχολογίας του Λόγου. Η παρούσα έρευνα σχεδιάστηκε για να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες στον εικονικό κόσμο του Μαζικού Παιχνιδιού Ρόλων «WoW» κατασκευάζουν τις ταυτότητές τους μέσα από το λόγο τους. Τα δεδομένα της έρευνας αποτέλεσαν αφενός ο δημόσια διαθέσιμος λόγος 134 συμμετεχόντων σε τρεις ιστοσελίδες του διαδικτύου με περιεχόμενο το «WoW» και αφετέρου η κατά λέξη απομαγνητοφωνημένη συζήτηση μιας πενταμελούς ομάδας

εστίασης αποτελούμενης από παίκτες «WoW». Η μέθοδος της ανάλυσης βασίστηκε στην έννοια των Ερμηνευτικών Ρεπερτορίων (Potter & Wetherell, 1987), καθώς και στις αρχές του Μοντέλου Δράσης του Λόγου (Edwards & Potter, 1993), της Ανάλυσης Κατηγορικής Υπαγωγής (Sacks, 1992) και της Θεωρίας Τοποθέτησης (Davies & Harré, 1990). Η ανάλυση ανέδειξε μια σειρά από κατηγορικές υπαγωγές που παραπέμπουν σε κατασκευές προσωπικής αλλά και κοινωνικής ταυτότητας, οι οποίες είναι: «Ο παίκτης», «Αντιμαχόμενα Έμφυλα Υποκείμενα» και «Οι Έλληνες Παίκτες», σε σχέση με τις οποίες οι συμμετέχοντες τοποθετούνται, κατασκευάζοντας επιμέρους ταυτοτικές κατηγορίες στο πλαίσιο διαφόρων ερμηνευτικών ρεπερτορίων. Η έρευνα συμφωνεί με ευρήματα γύρω από την κοινωνική διάσταση της ταυτότητας του παίκτη «WoW», συνεισφέροντας ωστόσο με ερμηνευτικές προτάσεις γύρω από τη δόμηση της προσωπικής ταυτότητας. Επίσης, διαπιστώνεται η ενεργοποίηση διαφόρων πολιτισμικά διαθέσιμων ρεπερτορίων σχετικών με έμφυλες δομήσεις ταυτοτήτων καθώς και με την εθνοτική υπαγωγή του Έλληνα, που έχουν εντοπιστεί ήδη σε προηγούμενες λογοαναλυτικές έρευνες. Τέλος, επισημαίνεται και η μεταβλητή δομή των ταυτοτήτων, όχι μόνο ανάμεσα στα διάφορα πλαίσια λόγου, αλλά και εντός του λόγου του ίδιου υποκειμένου. Στα πλαίσια ενός αναστοχασμού, συζητούνται συγκεκριμένοι τρόποι με τους οποίους η ερευνήτρια μπορεί να διαμόρφωσε το υπό μελέτη φαινόμενο στα επιμέρους στάδια της ερευνητικής διαδικασίας. Η παρούσα έρευνα φιλοδοξεί να εμπλουτίσει με τις ερμηνευτικές της προτάσεις τη μελέτη αναφορικά με τη δόμηση των ταυτοτήτων των παικτών του MMORPG «WoW» μέσα από το πρίσμα της Ψυχολογίας του Λόγου, προσβλέποντας σε περαιτέρω έρευνα σε αυτό το πεδίο.

Λέξεις –κλειδιά: Ψυχολογία του Λόγου, Ανάλυση Λόγου, Ταυτότητα, MMORPG, WoW, Εικονικός Κόσμος

Abstract

According to dominant Social Psychology theories, identity is perceived as an independent and stable entity. Discursive Psychology, a Discourse Analysis trend grounded on the epistemological perspective of social constructionism, which focuses on discourse as a social practice, as well as on linguistic resources that facilitate this practice, introduced a different perspective on identity. Within its rationale, identity is conceived as expendable and constructed by means of Discourse, depending on the local context of discursive interaction. A new discursive context, which offers an opportunity to study several constructions of identity, is situated in virtual spaces, such as the one of Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs), namely “WoW” (World of Warcraft). Millions of users throughout the world interact with each other on a daily basis through their virtual characters, in order to prevail in this- abound with enemies and challenge- fantastic and adventurous world of “WoW”. Despite presenting great interest in respect of identity issues concerning the participants, up-to-date these games have not yet been used as a setting for the study of identity by means of the theoretical and methodological approach of Discursive Psychology. The current study has been designed in order to explore the way participants in the virtual world of MMORPG “WoW” construct their identities through discourse. The research data consisted of 134 participants’ public discourse concerning “WoW” within three internet sites, and a conversation of a focus group, which consisted of five WoW players, which was transcribed verbatim. The method of analysis was based upon the concept of Interpretative Repertoires (Potter & Wetherell, 1987), as well as the principles of the Discursive Action Model (Edwards & Potter, 1993), Membership Categorization Analysis (Sacks, 1992), and lastly Positioning Theory (Davies & Harré, 1990). Analysis highlighted a series of

membership categories, referring to personal as well as social identity constructions, which are: “Player”, “Opposing gendered subjects”, and “Greek players”, in relation to which participants are positioned, constructing different identity categories, within the framework of several interpretative repertoires. These findings correspond to findings about the social dimension of the “WoW” player’s identity, albeit contributing with its hermeneutic proposals in personal identity construction as well. Moreover, an activation of several culturally available repertoires related with gender identity construction, as well as with the membership in the national category of the Greeks is noted, which has already been highlighted by previous discourse analytic research. Finally, the variable structure of identities is noted, not only amongst different discursive contexts, but also within the same subject’s discourse. In the context of a process of reflection, certain ways in which the researcher may have shaped the phenomenon under study in various stages of the research process are discussed. The current research project, with its hermeneutic suggestions, aspires to enrich the study of “WoW” players’ identity construction, through the lens of Discursive Psychology, reckoning on further research in this realm.

Key-words: Discursive Psychology, Discourse Analysis, Identity, MMORPG, WoW, Virtual World

Εισαγωγή

Στόχος της παρούσας έρευνας είναι η διερεύνηση της κατασκευής ταυτοτήτων στο πλαίσιο του εικονικού κόσμου και συγκεκριμένα στο πλαίσιο των Διαδικτυακών Μαζικών Παιχνιδιών Ρόλων για Πολλούς Παίκτες (Massively Multiplayer Online Role Playing Games, MMORPGs'), δηλαδή των παιχνιδιών εκείνων του διαδικτύου που λαμβάνουν χώρα σε εικονικά περιβάλλοντα, όπου πολυάριθμοι παίκτες από όλο τον κόσμο μετέχουν μέσω τρισδιάστατων εικονικών χαρακτήρων, τους οποίους οι ίδιοι αναλαμβάνουν να διαμορφώσουν και να εξελίξουν.

Παρά το μεγάλο εύρος θεωρητικών και ερευνητικών προσεγγίσεων της έννοιας της ταυτότητας σε διάφορα επιστημονικά πεδία με κυρίαρχο αυτό της Κοινωνικής Ψυχολογίας, σχετικά περιορισμένη είναι η έρευνα που αφορά στη μελέτη της ταυτότητας στους εικονικούς κόσμους, παρόλο που έχει υποστηριχτεί ότι το συγκεκριμένο πλαίσιο παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον (Yee, 2006), δεδομένου ότι οι συμμετέχοντες κατασκευάζουν διάφορες ταυτότητες για διαφορετικούς σκοπούς κατά την αλληλεπίδρασή τους μέσα και έξω από τον εικονικό κόσμο. Παράλληλα, οι κυρίαρχες θεωρητικές προσεγγίσεις γύρω από την ταυτότητα στο πεδίο της Κοινωνικής Ψυχολογίας, όπως για παράδειγμα η θεωρία της κοινωνικής ταυτότητας των Tajfel και Turner (1979), ακολουθούν κυρίως μια ουσιακρατική οπτική, καθώς προσεγγίζουν την ταυτότητα ως μια ανεξάρτητη και σταθερή οντότητα (Widdicombe, 1998), σε διαφορά με πρόσφατες προσεγγίσεις που υιοθετούν μια διαφορετική επιστημολογική και θεωρητική οπτική. Συγκεκριμένα, η Ψυχολογία του Λόγου (Discursive Psychology), ένα ρεύμα Ανάλυσης Λόγου από το πεδίο της Κοινωνικής Ψυχολογίας που επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο ο λόγος των ανθρώπων κατασκευάζει την πραγματικότητα και τα ψυχολογικά φαινόμενα (Potter, 2012), έχει προτείνει μια διαφορετική οπτική που αντλεί κυρίως από το ρεύμα του κοινωνικού

κονστρουξιονισμού (Gergen, 1999). Σύμφωνα με αυτή την οπτική, η ταυτότητα μελετάται ως μια ‘δια-του –λόγου’ κατασκευή διαρκώς μεταβαλλόμενη και εξαρτώμενη από το εκάστοτε γλωσσικό πλαίσιο αλληλεπίδρασης (Phillips & Jørgensen, 2009).

Στο πλαίσιο της μελέτης της ταυτότητας σε εικονικούς κόσμους και ειδικά όσον αφορά τα Διαδικτυακά Μαζικά Παιχνίδια Ρόλων, όπως για παράδειγμα το παιχνίδι WoW (World of Warcraft), απουσιάζουν ερευνητικές μελέτες που να έχουν επιχειρήσει μια προσέγγιση Ανάλυσης Λόγου και ειδικότερα μια προσέγγιση Ψυχολογίας του Λόγου, δηλαδή μια προσέγγιση της ταυτότητας ως γλωσσικού πόρου που ενεργοποιείται σε συνθήκες εκφοράς λόγου που αφορούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια. Η παρούσα ποιοτική έρευνα, υιοθετώντας την προσέγγιση της Ψυχολογίας του Λόγου, επιχειρεί να συμβάλει σε αυτό το κενό, καθώς σχεδιάστηκε με σκοπό να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες σε Διαδικτυακά Μαζικά Παιχνίδια Ρόλων και συγκεκριμένα στο WoW διαχειρίζονται και κατασκευάζουν μέσα από το λόγο τους τις ταυτότητές τους, πώς ανταποκρίνονται οι άλλοι συμμετέχοντες στις κατασκευές αυτές, οικοδομώντας διαφορετικές εκδοχές, καθώς και ποιες είναι οι συνέπειες αυτών των κατασκευών στα εκάστοτε πλαίσια λόγου.

Η παρούσα εργασία περιλαμβάνει τόσο το θεωρητικό πλαίσιο της συγκριμένης ερευνητικής μελέτης, όσο και τις πληροφορίες που αφορούν τον μεθοδολογικό της σχεδιασμό, αλλά και την υλοποίησή της. Συγκεκριμένα αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά σε διάφορες θεωρίες που έχουν διατυπωθεί γύρω από την ταυτότητα και οι οποίες φαίνεται να επικρατούν στο χώρο της Κοινωνικής Ψυχολογίας. Στη συνέχεια περιγράφεται ο τρόπος με τον οποίο ο κοινωνικός κονστρουξιονισμός και κατ’ επέκταση η Ψυχολογία του Λόγου διαμόρφωσε μια διαφορετική αντίληψη γύρω από την ταυτότητα. Ακολούθως, γίνεται

μια σύντομη αναφορά στα βασικά ρεύματα που συσπειρώνονται γύρω από την προσέγγιση της Ανάλυσης Λόγου, με εστιασμό στην επεξήγηση των βασικών αρχών της Ψυχολογίας του Λόγου, ενώ γίνεται αναφορά και στην προσέγγιση της τελευταίας αναφορικά με την ταυτότητα. Στη συνέχεια εξηγείται η λειτουργία των εικονικών κόσμων ως πλαίσιο για την κατασκευή των ταυτοτήτων των συμμετεχόντων. Ακολουθεί μια περιγραφή του εικονικού κόσμου του Διαδικτυακού Μαζικού Παιχνιδιού Ρόλων «WoW» και παρατίθενται μελέτες που έχουν διεξαχθεί γύρω από την ταυτότητα των συμμετεχόντων σε εικονικούς κόσμους γενικότερα, καθώς και σε Μαζικά Παιχνίδια Ρόλων ειδικότερα. Τέλος, περιγράφεται ο σκοπός της έρευνας και διατυπώνεται το κύριο καθώς και τα επιμέρους ερευνητικά ερωτήματά της.

Στο δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας παρουσιάζεται ο μεθοδολογικός σχεδιασμός της παρούσας έρευνας και συγκεκριμένα το δείγμα και η προσέγγιση όσον αφορά τη δειγματοληψία, τα εργαλεία συλλογής δεδομένων, η μέθοδος ανάλυσης δεδομένων, η διαδικασία υλοποίησης της έρευνας, ενώ συζητούνται επίσης και κριτήρια διασφάλισης της ποιότητας της έρευνας.

Ακολουθούν στο τρίτο κεφάλαιο η περιγραφή της αναλυτικής διαδικασίας καθώς και η παρουσίαση των ευρημάτων της έρευνας, δηλαδή των ταυτοτικών κατηγοριών που αναδείχθηκαν από την ανάλυση. Η παρουσίασή τους γίνεται σε ξεχωριστές ενότητες ενώ συνοδεύεται από παράθεση αυτούσιων αποσπασμάτων από τα ερευνητικά δεδομένα, καθώς και της ανάλυσής τους.

Η εργασία ολοκληρώνεται με το τέταρτο κεφάλαιο της συζήτησης όπου διατυπώνονται συμπεράσματα, αναστοχαστικές σκέψεις, προτάσεις, καθώς και εκτιμήσεις για τη συμβολή της παρούσας έρευνας.

Κεφάλαιο I: Θεωρητικό πλαίσιο και σκοπός της παρούσας έρευνας

1.1 Θεωρίες Ταυτότητας

Η έννοια της ταυτότητας είναι πολύ διαδεδομένη στο χώρο των Κοινωνικών Επιστημών, ενώ έχει απασχολήσει ιδιαίτερα την επιστήμη της Κοινωνικής Ψυχολογίας. Οι θεωρητικοί της κοινωνικής ταυτότητας Tajfel και Turner (1979) ορίζουν την ταυτότητα ως την αντίληψη του εαυτού και τη διακρίνουν σε δύο γενικές κατηγορίες: Αυτήν της κοινωνικής ταυτότητας, που αναφέρεται στην αυτοαντίληψη έτσι όπως πηγάζει από τη συμμετοχή του ατόμου σε κοινωνικές ομάδες και εκείνη της προσωπικής ταυτότητας, που αντιστοιχεί στον αυτοπροσδιορισμό του ατόμου σε όρους μοναδικών προσωπικών χαρακτηριστικών και διαπροσωπικών σχέσεων (Hogg & Vaughan, 2010).

Η θεωρία της κοινωνικής ταυτότητας (Tajfel & Turner, 1979), είναι κυρίαρχη στο χώρο της Κοινωνικής Ψυχολογίας. Αποδεχόμενη την κοινωνική αλλά και την ψυχολογική πραγματικότητα των ταυτοτήτων, υποστηρίζει πως, ενώ αποδίδονται στα άτομα συγκεκριμένες κοινωνικές κατηγορίες ήδη από τη γέννησή τους, αυτά, με το πέρασμα του χρόνου και αποκτώντας συνείδηση της κατηγορίας στην οποία ανήκουν, συνδέονται μαζί της συναισθηματικά, εσωτερικεύοντας τη συμμετοχή τους στην κοινωνική αυτή κατηγορία σαν μέρος της αυτοαντίληψής τους (Widdicombe, 1998). Μια προέκταση αυτής της θεωρίας αποτελεί η θεωρία της αυτο-κατηγοριοποίησης (Turner, Hogg, Oakes, Reicher, & Wetherell, 1987), η οποία υποδεικνύει πως όταν το άτομο αυτο-κατηγοριοποιείται ως μέλος μιας ομάδας, εσωτερικεύει στην αυτοαντίληψή του και τα χαρακτηριστικά που την περιγράφουν (Hogg & Vaughan, 2010). Είναι επίσης πολύ διαδεδομένη και η θεωρία των ταυτοτικών ρόλων (Burke, 1980), η οποία εξηγεί με ποιόν τρόπο οι ρόλοι- οι οποίοι συγκροτούν την κοινωνία-

εσωτερικοποιούνται ως ταυτότητες των ανθρώπων, στις οποίες αυτοί προσπαθούν διαρκώς να ανταποκριθούν (Widdicombe, 1998).

Οι παραπάνω οι θεωρητικές προσεγγίσεις γύρω από την ταυτότητα συμερίζονται την άποψη πως η ταυτότητα σχηματίζεται με την αντανάκλαση συμπεριφορών που σχετίζονται με κοινωνικούς ρόλους, ενώ ταυτόχρονα αναγνωρίζουν το ρόλο που διαδραματίζουν αφενός οι άλλοι και αφετέρου τα κοινωνικά συμφραζόμενα στην κατασκευή της ταυτότητας του κάθε ατόμου (Gill, Teese & Sonn, 2014). Ωστόσο, φαίνεται πως η έννοια της ταυτότητας χρησιμοποιείται από τους ερευνητές της κοινωνικής επιστήμης για τη μελέτη της σχέσης μεταξύ του ατόμου και της κοινωνίας, συνιστώντας ένα εργαλείο ταξινόμησης των ατόμων σε ομάδες, ρόλους και τάξεις, οι οποίες συναπαρτίζουν μια ανεξάρτητη κοινωνική δομή. Σύμφωνα με αυτό το σκεπτικό, υποστηρίζει η Widdicombe (1998), οι ταυτότητες χρησιμοποιούνται από τους ερευνητές ως απλά δημογραφικά δεδομένα προκειμένου αυτοί να προβούν σε εξηγήσεις ή προβλέψεις κοινωνικών φαινομένων. Επιπλέον, οι προσεγγίσεις αυτές αντιλαμβάνονται την ταυτότητα αφενός με έναν ουσιοκρατικό τρόπο- εφόσον τη θεωρούν κτήμα είτε των ατόμων είτε της κοινωνίας- και αφετέρου με έναν ρεαλιστικό τρόπο, καθώς θεωρούν δεδομένη μια αντιστοιχία μεταξύ της ταυτότητας και των πλευρών της κοινωνικής πραγματικότητας (Widdicombe, 1998).

1.2 Μια Κονστρουξιονιστική Προσέγγιση στην Ταυτότητα

Μια εναλλακτική οπτική αναφορικά με την ταυτότητα έχει προταθεί από το ρεύμα του κοινωνικού κονστρουξιονισμού (Gergen, 1999· Burr, 2003). Ο κοινωνικός κονστρουξιονισμός, διατηρώντας μια αντιρρεαλιστική και αντι-ουσιοκρατική στάση (Burr, 2003), αμφισβητεί το γεγονός ότι οι εμπειρίες και οι αντιλήψεις των ανθρώπων αποτελούν μια αντανάκλαση της πραγματικότητας. Αντίθετα προτείνει την κατανόηση όσων οι άνθρωποι βιώνουν και αντιλαμβάνονται ως συγκεκριμένες

αναγνώσεις των περιβαλλοντικών συνθηκών, εφόσον η ιστορία, ο πολιτισμός και η γλώσσα μεσολαβούν στην κατασκευή τους (Willig, 2008). Με άλλα λόγια, οι λέξεις που έχουμε στη διάθεσή μας για να νοηματοδοτήσουμε τις εμπειρίες μας, διαμορφώνουν τις σημασίες, οι οποίες συμμετέχουν με τη σειρά τους στην παραγωγή των εμπειριών μας (Phillips & Jørgensen, 2009). Με αυτό το σκεπτικό ο κοινωνικός κονστρουξιονισμός προσεγγίζει ψυχολογικά φαινόμενα, όπως την ταυτότητα, προκειμένου να δείξει πως αυτά δεν αντανακλούν απλά την πραγματικότητα, αλλά πως παρέχουν ένα τρόπο κατασκευής της.

Επιπλέον, η κονστρουξιονιστική οπτική απορρίπτει την ιδέα πως οι άνθρωποι όντας ανεξάρτητα όντα συναντούν τις εξίσου ανεξάρτητες κοινωνικές δομές μέσω μιας διαδικασίας εσωτερίκευσης ή κοινωνικοποίησης, ενώ ταυτόχρονα αμφισβητεί και τους ισχυρισμούς των παραδοσιακών θεωριών γύρω από τη σταθερότητα των ταυτοτήτων. Στη θέση της σταθερότητας προτείνει τη μεταβλητότητα και την ευελιξία και υποστηρίζει ότι ακόμα και οι πιο ευνόητες ταυτότητες είναι διαπραγματεύσιμες (Widdicombe, 1998). Ο κοινωνικός κονστρουξιονισμός λοιπόν δεν αντιλαμβάνεται την ταυτότητα ως μια σταθερή ιδιοκτησία των ανθρώπων και των κοινωνιών, ούτε και τους όρους της ταυτότητας ως αντανακλάσεις της κοινωνικής και ψυχολογικής πραγματικότητας των ατόμων. Αντίθετα ο ενιαίος εαυτός αντικαθίσταται από την ιδέα ενός κατακερματισμένου και αεικίνητου εαυτού (Widdicombe, 1998). Χαρακτηριστικά, οι Harré και van Langenhove (1999), αμφισβητούν τη διάζευξη μεταξύ προσωπικής και κοινωνικής ταυτότητας που προκύπτει από την αντίληψη της πρώτης ως μόνιμης και της δεύτερης ως μεταβαλλόμενης, καθώς εφόσον κατασκευάζεται ανάλογα με την περίπτωση είναι διαρκώς σε κίνηση. Αντ' αυτού, υποστηρίζουν πως τόσο η ονομαζόμενη κοινωνική ταυτότητα, όσο και η προσωπική, είναι προϊόντα του Λόγου. Αυτή η εστίαση στο

λόγο ως κατασκευαστικού εργαλείου είναι αυτό που ανάμεσα σε άλλα προσδιορίζει το ρεύμα της Ψυχολογίας του Λόγου, το οποίο μπορεί να θεωρηθεί ως μία ακόμα έκφανση της γενικής στροφής των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών προς τη γλώσσα, τον πολιτισμό και το λόγο (Wetherell, 2007). Στο πλαίσιο μια ευρύτερης οπτικής κοινωνικού κονστρουξιονισμού, η παρούσα μελέτη προσεγγίζει την έννοια της ταυτότητας μέσω της Ψυχολογίας του Λόγου.

1.3 Η Στροφή στο Λόγο: Αρχές και Κυριότερα Ρεύματα

Με τον όρο «στροφή στο Λόγο» εννοείται ο προσανατολισμός του ενδιαφέροντος της επιστήμης της Κοινωνικής Ψυχολογίας προς το λόγο των ανθρώπων, που, περιλαμβάνοντας ποικίλες διακλαδώσεις, αποτελεί μια σύνθεση διαφορετικών θεωρητικών, μεθοδολογικών και επιστημολογικών προσεγγίσεων στη μελέτη του λόγου (Bozatzis & Dragonas, 2014). Αυτές οι προσεγγίσεις στην Ανάλυση του Λόγου, παρά τις επιμέρους διαφορές στην εστίαση, μοιράζονται μια κονστρουξιονιστική επιστημολογία, δηλαδή αφενός συμφωνούν πως η γλώσσα δεν αντικατοπτρίζει απλώς τον κόσμο και την πραγματικότητα που υπάρχει εκεί έξω και αφετέρου τοποθετούν το λόγο ως έχοντα κεντρική σημασία στην κατασκευή των ιδεών, των φαινομένων και των κοινωνικών διαδικασιών που συγκροτούν την κοινωνική ζωή (Nikander, 2008).

Όπως αναφέρει και ο Potter (2012), η Ανάλυση Λόγου αρχικά εστίασε στα «ερμηνευτικά ρεπερτόρια» που οι άνθρωποι χρησιμοποιούν προκειμένου να κατασκευάσουν την κοινωνική τους δράση (Potter & Wetherell, 1987). Στα ερμηνευτικά ρεπερτόρια βασίζεται και η ιδέα των «ιδεολογικών διλημμάτων», που εισήγαγε ο Billig στα πλαίσια της «ρητορικής ψυχολογίας» (Billig et al., 1988; Billig, 1996), η οποία άσκησε ιδιαίτερη επιρροή στο κίνημα της ΨΛ. Ο Billig πρότεινε τον εστιασμό στη ρητορική οργάνωση, καθώς και στις πειστικές πτυχές της χρήσης της

γλώσσας, το οποίο στην πράξη συνεπάγεται μια ανάλυση του λόγου των ομιλητών σε σχέση με το πώς αυτοί προσανατολίζονται, ή το πώς λαμβάνουν υπόψη πολιτισμικά διαθέσιμες αντίθετες επιχειρηματολογικές θέσεις (Nikander, 2008).

Η Ψυχολογία του Λόγου (στο εξής ΨΛ) αποτελεί ένα ρεύμα της Ανάλυσης Λόγου που ενισχύθηκε από το κίνημα του κοινωνικού κονστρουξιονισμού στην Κοινωνική Ψυχολογία. Η ΨΛ εστίασε σε καταγραφές νατουραλιστικού λόγου (π.χ. άρθρα εφημερίδων, δημόσιο διάλογο κ.α.) ξεχωρίζοντας έτσι ως μια διακριτή διακλάδωση του γενικότερου ρεύματος της ΑΛ (Potter, 2012). Μια διαφορετική προσέγγιση της Ανάλυσης Λόγου, επηρεάστηκε από το ρεύμα της Ανάλυσης Συνομιλίας (στο εξής ΑΣ), η οποία εστίασε σε συνηθισμένες και καθημερινές συζητήσεις, καθώς και στην οργάνωση του λόγου κατά την εναλλαγή μεταξύ των ομιλητών. Η ΑΣ εφαρμόζει την «απόδειξη της επόμενης γραμμής» δηλαδή το πώς ο κάθε συνομιλητής αποκρίνεται στον άλλο, ανάλογα με το πώς ο καθένας από αυτούς ερμηνεύει την αμέσως προηγούμενη συμβολή του συνομιλητή του (Tseliou, 2003). Αυτή η εναλλαγή των συμβολών μεταξύ των συνομιλητών παρουσιάζει μια συγκεκριμένη δομή και μπορεί να δημιουργήσει επαναλαμβανόμενα μοτίβα λόγου (Sacks, Schegloff & Jefferson, 1974).

Απέναντι σε αυτές τις προσεγγίσεις τοποθετείται ως ανταγωνιστική μια δεύτερη εκδοχή της ΑΛ, η οποία εμπνέεται από το μεταδομισμό και τη γαλλική παράδοση στη γλωσσολογία, όπως για παράδειγμα το φουκωικό έργο, που είχε επισημάνει την καταπιεστική διάσταση της γλώσσας και εκφράζεται στη εργογραφία ανάλυσης λόγου στο χώρο της ψυχολογίας, κυρίως μέσα από το έργο των Burman και Parker (1993). Σύμφωνα με τις θεωρίες του Foucault (1972; 1977; 1979, *οπ. αν στο* Bowker & Tuffin, 2003), από τη στιγμή που τα άτομα δίνουν φωνή σε μια συγκεκριμένη εκδοχή κατανόησης της πραγματικότητας, ενισχύουν τη χρήση αυτής της εκδοχής σε

σχέση με άλλες. Από αυτήν την άποψη, η υποκειμενική εμπειρία των ατόμων μπορεί να τοποθετηθεί με διαφορετικούς τρόπους βάσει συγκεκριμένων εκδοχών, ενώ η κατανόηση της λειτουργίας της γλώσσας οδηγεί στην εξέταση των ειδών στρατηγικής που χρησιμοποιούνται από τους ανθρώπους, προκειμένου αυτοί να αμφισβητήσουν και να αντισταθούν σε καταπιεστικές υποκειμενικές εμπειρίες (Bowker & Tuffin, 2003). Επομένως, η μεταδομιστική προσέγγιση στην ΑΛ εστιάζει στην περιοριστική και καταπιεστική διάσταση του λόγου ο οποίος- όντας ιστορικά και πολιτισμικά προϋπάρχων- καθλώνει και καθορίζει τις ζωές των ανθρώπων (Burman & Parker 1993). Αυτή η ρητά κοινωνικοπολιτική και ιδεολογική στάση αναφορικά με την ανάλυση του λόγου υιοθετείται από τους ερευνητές που πρόσκεινται στο ρεύμα της Κριτικής Ανάλυσης Λόγου.

Η ΑΛ αποτελεί λοιπόν ένα ευρύ διεπιστημονικό πεδίο που έχει εξελιχθεί βάσει διαφορετικών παραδοχών σε διάφορες μορφές. Ανάμεσα σε αυτές, ωστόσο, μπορούν να εντοπιστούν τα εξής κοινά στοιχεία: Ο προσανατολισμός στον τρόπο με τον οποίο οι δράσεις και τα νοήματα κατασκευάζονται μέσα από το λόγο, η μελέτη του καθημερινού λόγου ως περιπτωσιακού και ευρισκόμενου εντός συγκεκριμένου πλαισίου και τέλος η αντίληψη του λόγου όχι μόνο ως αντικειμένου κατασκευής μέσα από μια γκάμα ρητορικών πόρων, αλλά και ως κατασκευαστικού εργαλείου, καθώς μέσω αυτού οικοδομούνται διαφορετικές εκδοχές του κόσμου (Potter, 2012). Ανάμεσα από τις παραπάνω εκδοχές της ΑΛ, η παρούσα έρευνα επιλέγει να προσεγγίσει το θέμα της μέσα από το πρίσμα της ΨΛ, τα χαρακτηριστικά της οποίας περιγράφονται ακολούθως.

1.4 Η Ψυχολογία του Λόγου

Η ΨΛ αποτελεί έναν ερευνητικό και θεωρητικό προσανατολισμό που έχει αναπτυχθεί από τις παραδόσεις της σημειωτικής, της εθνομεθοδολογίας και της

γλωσσικής φιλοσοφίας (Potter & Wetherell, 1987). Ανάμεσα στις κυριότερες επιρροές είναι το έργο των γλωσσικών φιλοσόφων Wittgenstein (1953) και Austin (1962), οι οποίοι θεωρούν τη γλώσσα περισσότερο ως ένα κατασκευαστικό εργαλείο παρά σαν ένα αναπαραστατικό όργανο που ουδέτερα και παθητικά περιγράφει την πραγματικότητα (Bowker & Tuffin, 2003). Έτσι, σύμφωνα με τη Wetherell (2007), οι υποστηρικτές της λογοαναλυτικής θεωρίας αμφισβήτησαν τη χρησιμότητα της μελέτης της γλώσσας εκτός του συγκεκριμένου χρήσης της και πρότειναν, αντί αυτή να γίνεται αντιληπτή σαν ένα σύστημα κανόνων αφηρημένο, σαν μια δομή ανεξάρτητη και αυτόνομη, ή σαν μια μορφή γνώσης που κωδικοποιείται σε λεξικά και εγχειρίδια γραμματικής, να δίνεται έμφαση στην κείμενη δράση. Η Ψυχολογία του Λόγου λοιπόν μελετά τις περιπτωσιακές και κείμενες λειτουργίες της καθημερινής γλώσσας (Nikander, 2008).

Οι άνθρωποι, υποστηρίζουν οι Edwards και Stokoe (2004), μέσα από τρόπους ομιλίας φαίνονται να διαμορφώνουν ή να επεξεργάζονται την ευθύνη τους, καθώς και τη φύση των γεγονότων και των δράσεων. Αυτοί οι «τρόποι ομιλίας» είναι προσανατολισμένοι στη δράση, με την έννοια ότι κάθε εκδοχή των γεγονότων που παράγεται κατά περίπτωση πάντα κάνει κάτι, όπως για παράδειγμα διαμαρτύρεται, απαγορεύει, ή δικαιολογεί. Επιπλέον, είναι κατασκευαστικοί, εφόσον προσφέρουν μια συγκεκριμένη εκδοχή των πραγμάτων και όχι οποιαδήποτε άλλη. Κατά συνέπεια, η έμφαση δίνεται στον τρόπο με τον οποίο οι εκδοχές της κοινωνικής μας πραγματικότητας επιτυγχάνονται μέσα από κείμενα και λόγο (Nikander, 2008). Κεντρικό λοιπόν ρόλο στην ανάλυση λόγου έχει η έμφαση στο πώς λειτουργεί η γλώσσα, καθώς οι άνθρωποι τη χρησιμοποιούν για την επίτευξη συγκεκριμένων κοινωνικών σκοπών (Edwards & Potter, 1992).

Η ΨΛ επίσης, διαμόρφωσε μια κριτική στάση απέναντι στη γνωστική ψυχολογία, με την έννοια ότι υποκατάστησε τις γνωστικές θεωρίες και μεθόδους με τη μελέτη πρακτικών επιχειρηματολόγησης και αξιολόγησης στο πλαίσιο του λόγου (Billig, 1987; Potter & Wetherell, 1987; Wiggins & Potter 2003, οπ. αν. στο Edwards & Potter, 2011). Με αυτό το σκεπτικό αντιμετώπισε θέματα- που στην επικρατούσα ψυχολογία συνήθως προσεγγίζονται ως γνωστικές αναπαραστάσεις και διερευνούνται μέσα από τον πειραματισμό και την κατασκευή αφηρημένων γνωστικών μοντέλων, αναπτύσσοντας μια εναλλακτική που βασίζεται στο Λόγο (Edwards & Stokoe, 2004). Εστιάζοντας το ενδιαφέρον της αυστηρά στη γλωσσική χρήση, δηλαδή στον τρόπο κατασκευής και στις διαφορετικές λειτουργίες των αναφορών, αποφεύγει αιτιακές αποδόσεις που αντιμετωπίζουν τη γλωσσική συμπεριφορά ως ένα αποτέλεσμα ψυχικών διεργασιών ή οντοτήτων καθώς και οποιαδήποτε μορφή γνωστικού αναγωγισμού (Potter & Wetherell, 1987). Η ΨΛ και οι προσεγγίσεις του λόγου εν γένει μεταθέτουν το επίκεντρο του ενδιαφέροντος από τα οντολογικά ζητήματα στα οποία αναφέρεται η νοητική γλώσσα (π.χ. το συναίσθημα), στα πρακτικά ζητήματα, δηλαδή στο τί ακριβώς κάνει η νοητική γλώσσα και στο πώς τα ψυχολογικά ζητήματα κατασκευάζονται και προσανατολίζονται σε συγκεκριμένες συνθήκες. Με αυτόν τον τρόπο όλα τα ψυχολογικά θέματα αναπέμπονται στο ερώτημα του πώς τα ίδια τα άτομα στην ομιλία τους τα κάνουν σχετικά (Edwards & Stokoe 2004).

Ο Billig, επισημαίνοντας την κοινωνική διάσταση των ψυχολογικών φαινομένων, αναφέρει σχετικά (1997):

Τα φαινόμενα που οι παραδοσιακές ψυχολογικές θεωρίες αντιμετωπίζουν ως «εσωτερικές διεργασίες», συγκροτούνται, στην πραγματικότητα, μέσω κοινωνικής δραστηριότητας και λόγου. Αντίστοιχα, οι λογοψυχολόγοι υποστηρίζουν ότι η ψυχολογία θα πρέπει να βασίζεται στη μελέτη αυτής της δραστηριότητας προς τα

έξω και όχι σε υποθετικές, και ουσιαστικά μη παρατηρήσιμες, εσωτερικές καταστάσεις. Σε αυτό το πλαίσιο, η ψυχολογία του λόγου είναι εχθρική με την ψυχαναλυτική θεωρία, η οποία προϋποθέτει ότι κρυμμένες ασυνείδητες κινητήριες δυνάμεις βρίσκονται πίσω από την επιφάνεια της κοινωνικής ζωής. (σελ. 139-140)

Κατά συνέπεια, για την ΨΛ η γλώσσα δεν αποτελεί έναν απλό διάυλο μετάδοσης μιας ψυχολογικής πραγματικότητας που προϋπάρχει, αλλά οι υποκειμενικές ψυχολογικές πραγματικότητες συγκροτούνται μέσω του λόγου (Phillips & Jørgensen, 2009). Ένα τέτοιο ζήτημα που αφορά σε ψυχολογική αλλά και κοινωνική πραγματικότητα είναι και η ταυτότητα, στο οποίο γίνεται αναφορά ακολούθως.

1.5 Η Ταυτότητα Σύμφωνα με την ΨΛ

Οι ερευνητές της ΨΛ προσεγγίζουν φαινόμενα όπως την ταυτότητα από την άποψη του πώς αυτά ενεργοποιούνται μέσα από το λόγο και σε σχέση με τις κοινωνικές και διαδραστικές τους λειτουργίες και όχι ως αφηρημένες κατασκευές, ή ως ανεξάρτητες από τις αλληλεπιδράσεις, οι οποίες αναγνωρίζονται ως ένα αναπόσπαστο κομμάτι της συγκρότησής τους (Nikander, 2008). Με αυτό το σκεπτικό η προσέγγιση της ΨΛ προτείνει τη μελέτη των ταυτοτήτων αφενός ως εξαρτώμενων από τις συγκεκριμένες καταστάσεις κατά τις οποίες κατασκευάζονται από τους ομιλητές και αφετέρου ως εργαλεία προσδιορισμού αυτών των καταστάσεων (Lamerichs & Te Molder, 2003).

Επιπλέον, η ΨΛ απορρίπτει την ιδέα πως οι κατηγορίες στις οποίες υπάγονται οι άνθρωποι αντανakλούν την αληθινή τους φύση, και μελετά αυτές τις κατηγορικές υπαγωγές αναφορικά με το πώς χρησιμοποιούνται και με το τί είδος κοινωνική πράξη επιτελούν (Lamerichs & Te Molder, 2003). Με άλλα λόγια, οι ταυτότητες ερμηνεύονται και μελετώνται εμπειρικά από τους ερευνητές της ΨΛ ως πόροι που αξιοποιούνται από τους ομιλητές κατά την αλληλεπίδρασή τους, προκειμένου αυτοί

να επιτελέσουν μια κοινωνική πράξη, όπως για παράδειγμα να δικαιολογήσουν, να απαγορεύσουν, ή νομιμοποιήσουν μια στάση τους (Phillips & Jørgensen, 2009).

Ανάλογα λοιπόν με τις θέσεις στις οποίες τοποθετούνται τα άτομα κατά την κοινωνική τους αλληλεπίδραση, οι ταυτότητες κατασκευάζονται στη βάση διαφορετικών ρηματικών πηγών, υπόκεινται σε διαπραγμάτευση και ανακατασκευάζονται. Γι αυτό και οι ταυτότητες γίνονται αντιληπτές ως σχεσιακές και ασταθείς (Phillips & Jørgensen, 2009). Επομένως, για την ΨΛ δεν υπάρχει μια σταθερή ταυτότητα, αλλά ένα πλήθος ταυτοτήτων, που συγκροτούνται μέσα από τις λέξεις και συναρθρώνονται ιστορικά και διαπολιτισμικά σε παρόν και παρελθόν (Phillips & Jørgensen, 2009). Σύμφωνα με τους Widdicombe και Wooffitt (1995) οι ταυτότητες δεν καθορίζονται από μια εσωτερική ουσία του ατόμου, αλλά αποτελούν ευμετάβλητα προϊόντα κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Βάσει αυτής της ιδέας, η ταυτότητα δεν γίνεται αντιληπτή ως κάτι που οι άνθρωποι είναι, αλλά ως κάτι που αυτοί κάνουν στα πλαίσια κοινωνικών δραστηριοτήτων (Widdicombe, 1998).

1.6 Οι Εικονικοί Κόσμοι ως Πλαίσιο Κατασκευής της Ταυτότητας

Όπως αναφέρθηκε, η ταυτότητα για την ΨΛ αποτελεί ένα φαινόμενο που δομείται κατά περίπτωση, ενώ το πλαίσιο λόγου είναι κεντρικής σημασίας, εφόσον η ταυτότητα μελετάται ως γλωσσικός πόρος που αξιοποιείται κατά την αλληλεπίδραση. Ένα διαφορετικό πλαίσιο λόγου, που η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει προσθέσει στη σύγχρονη εποχή, αποτελούν και οι εικονικοί κόσμοι, μέσα στους οποίους συμβαίνουν πολλά διαφορετικά είδη σημαντικών κοινωνικών φαινομένων (Yee, 2006). Επιπλέον, η δυνατότητα για συνομιλία με ανθρώπους από όλο τον κόσμο και η ευκαιρία βίωσης πολλαπλών πραγματικοτήτων, έχουν οδηγήσει στην εμφάνιση πολλαπλών αφηγήσεων (Widdicombe, 1998) καθώς και νέων μορφών κοινωνικής ταυτότητας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης (Yee, 2006).

Παράλληλα, οι δημιουργικές δυνατότητες που προσφέρονται αναφορικά με την κατασκευή της ταυτότητας στους εικονικούς κόσμους είναι απεριόριστες, καθώς, όπως σημειώνει και η Turkle (1995, *οπ. αν.* στο Bargh, McKenna & Fitzsimons, 2002), το διαδίκτυο μπορεί να γίνει αντιληπτό ως ένα εικονικό κοινωνικό εργαστήριο, μέσα στο οποίο μπορεί κανείς να εξερευνήσει διαφορετικές ταυτότητες. Ομοίως οι Bargh et al. (2002) επισημαίνουν πως μέσω του διαδικτύου μπορούν να αναδυθούν εναλλακτικές μορφές του εαυτού. Στους εικονικούς κόσμους, επιβεβαιώνει η Morie (2008), οι ταυτότητες είναι πιο ρευστές και οι άνθρωποι έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν νέες εμπειρίες που θα ήταν αδύνατες υπό άλλες συνθήκες. Ο Rheingold (1993) τέλος, υποστηρίζει πως οι ταυτότητες στον κυβερνοχώρο καθορίζονται από τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τις λέξεις, καθώς και από τις ιστορίες που λένε για τον εαυτό τους- δηλαδή αναφορικά με την ταυτότητα που οι άλλοι πιστεύουν ότι έχουν- και μιλάει για μια διαδικασία όπου οι ταυτότητες των ανθρώπων κωδικοποιούνται ως λέξεις σε μια οθόνη.

1.7 Ο Εικονικός Κόσμος του MMORPG “WoW”

Ένας εξαιρετικά δημοφιλής εικονικός κόσμος είναι αυτός των Μαζικών Παιχνιδιών Ρόλων για Πολλούς Παίκτες στο Διαδίκτυο, ή αλλιώς Massively Multiplayer Online Role Playing Games (στο εξής MMORPGs'). Οι εικονικοί αυτοί κόσμοι- στους οποίους οι χρήστες κατοικούν- είναι σταθεροί κοινωνικοί και υλικοί κόσμοι, όπου συνδυάζονται ταυτόχρονα η φαντασία απόδρασης με έναν αναδυόμενο κοινωνικό ρεαλισμό (Kolbert, 2001). Οι συμμετέχοντες στα MMORPGs' - διαμέσου των εικονικών χαρακτήρων τους- αλληλεπιδρούν, όχι μόνο με το λογισμικό του παιχνιδιού,- δηλαδή το σχεδιασμένο περιβάλλον και τους χαρακτήρες που ελέγχονται από το παιχνίδι- αλλά και με τους εικονικούς χαρακτήρες των άλλων παικτών επίσης (Steinkuehler, 2004).

Ένα από τα πιο δημοφιλή MMORPG αποτελεί και το World of Warcraft (στο εξής WoW) του οποίου οι συμμετέχοντες ανέρχονται σε εκατομμύρια, αναφέροντας ενδεικτικά ότι το 2012 το WoW ισχυρίστηκε ότι είχε πάνω από 10 εκατομμύρια συνδρομητές (Ziebart, 2012). Το WoW βασίζεται στη μυθολογία και στο φανταστικό είδος εν γένει και λαμβάνει χώρα σε διάφορες εικονικές ηπείρους. Η διεξαγωγή του παιχνιδιού έχει χωριστεί σε διαφορετικούς διακομιστές (servers), ή διαφορετικές εκδοχές, προκειμένου να κατανέμεται κάθε στιγμή ο μεγάλος αριθμός των συνδεδεμένων παικτών. Τα κυριότερα είδη διακομιστών είναι αυτό του «Παίκτης-εναντίον- Περιβάλλοντος» (PvE), όπου οι συμμετέχοντες μάχονται εναντίον του κατασκευασμένου από το λογισμικό εχθρού και αυτό του «Παίκτης-εναντίον- Παίκτη» (PvP), όπου οι συμμετέχοντες μάχονται μεταξύ τους (Collister, 2008).

Ο κάθε παίκτης διαμορφώνει ο ίδιος τα χαρακτηριστικά του εικονικού του χαρακτήρα, έτσι, πριν ακόμα εισέλθει στον εικονικό κόσμο, επιλέγει μια από τις δυο αντιμαχόμενες παρατάξεις- Horde ή Alliance- και ακολούθως μια φυλή και μια τάξη, επιλογές που περιορίζονται στις προσφερόμενες εναλλακτικές της ήδη επιλεγμένης παρατάξης. Οι εικονικοί χαρακτήρες των παικτών προοδεύουν με το να επιτυγχάνουν σε αποστολές που τους αποφέρουν βαθμούς εμπειρίας, φήμης και κατ' επέκταση ανέλιξη σε ανώτερα επίπεδα, ενώ κάθε παίκτης μπορεί να «στρατολογηθεί»- αν γίνει αποδεκτός ως μέλος- σε κάποιο από τα πολλά τάγματα που υπάρχουν στους διάφορους διακομιστές. Τα τάγματα αποτελούν ομάδες που διοικούνται από παίκτες, οι οποίες αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας αποστολές (quests) και επιδρομές (raids) προκειμένου οι παίκτες να αποκτήσουν καλύτερο εξοπλισμό και να ανεβάσουν επίπεδο. Στις επιδρομές ο σκοπός είναι η αντιμετώπιση και η εκμηδένιση των- κατασκευασμένων από το λογισμικό του παιχνιδιού- εχθρών μέσα από την ομαδικότητα και τη διαχείριση των διαφορετικών δεξιοτήτων του δυναμικού της

ομάδας. Το παιχνίδι δεν τελειώνει όταν επιτυγχάνονται οι προκαθορισμένοι στόχοι, αντίθετα, αυτοί διαρκώς αλλάζουν και εξελίσσονται (O' Connor, Longman, White & Obst, 2015).

Δεδομένου πως τα MMORPGs, είναι το μόνο υπάρχον νατουραλιστικό σκηνικό όπου σε καθημερινή βάση εκατομμύρια χρήστες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους οικειοθελώς μέσω εικονικών χαρακτήρων (Yee, 2006), θα μπορούσε να υποστηριχθεί πως αυτά συνιστούν ένα πολύ καρποφόρο πεδίο για τη διερεύνηση της ταυτότητας. Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψη τα παραστατικά εργαλεία που προσφέρονται από το λογισμικό του παιχνιδιού για τη δημιουργία αυτών των χαρακτήρων, καθώς και το ότι η δημιουργία αυτή υποστηρίζεται από το γεγονός ότι ο παίκτης έχει ένα κοινό και συνεργάτες που δεν έχουν καμία προηγούμενη γνώση του ίδιου ή της κατάστασης που ισχύει στην πραγματική του ζωή (Bessièrre, Seay & Kiesler, 2007), οι δυνατότητες που παρουσιάζονται στα MMORPGs' για την εξερεύνηση της ταυτότητας φαίνονται εξαιρετικά πολύπλευρες.

1.8 Η μελέτη της ταυτότητας σε εικονικούς κόσμους

Η μελέτη γύρω από θέματα ταυτότητας σε εικονικούς κόσμους έχει κερδίσει τα τελευταία χρόνια το ενδιαφέρον των ερευνητών από διάφορα επιστημονικά πεδία, και με διαφορετικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις, είτε ποιοτικές (Crowe & Watts, 2014· Jerry & Tavares-Jones, 2012· Kimmons & Veletsianos, 2014) είτε ποσοτικές (Koles & Nagy, 2012· McKenna & Bargh, 1998). Λίγες ωστόσο είναι οι έρευνες που έχουν υιοθετήσει την προσέγγιση της ΑΛ για τη μελέτη της ταυτότητας, έτσι όπως αυτή κατασκευάζεται στα εικονικά πλαίσια. Για παράδειγμα ο Giles (2006) εξετάζει σε διάφορες ιστοσελίδες σχετικές με διατροφικές διαταραχές τους τρόπους με τους οποίους οι ταυτότητες χρησιμοποιούνται για να αστυνομεύσουν τα όρια της διαδικτυακής κοινότητας. Ο Perotta (2006) αναλύει την κατασκευή ταυτοτήτων σε

εκπαιδευτικά εικονικά περιβάλλοντα, προτείνοντας μια αναθεώρηση του ρόλου που το πολιτισμικό πλαίσιο διαδραματίζει κατά την παραγωγή τους. Οι Riley, Rodham και Gavin (2009) μελετούν το ρόλο της επικοινωνίας- που βασίζεται σε λόγους γύρω από το σώμα και τις σωματικές εμπειρίες- στη διαχείριση, διαπραγμάτευση και ανάπτυξη ταυτοτήτων που σχετίζονται με διατροφικές διαταραχές. Η Stommel (2008) τέλος προσεγγίζει μέσω Ανάλυσης Λόγου και Θεωρίας της Κοινότητας Πρακτικής τη μελέτη μιας διαδικτυακής κοινότητας ενός γερμανικού forum γύρω από διατροφικές διαταραχές, καταλήγοντας πως οι ταυτότητες που κατασκευάζονται στο λόγο, όπως επίσης και η κοινότητα, αποτελούν πόρους για την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων.

Εξίσου περιορισμένες είναι και οι έρευνες ΨΛ που έχουν ασχοληθεί με το ζήτημα των ταυτοτήτων στα εικονικά περιβάλλοντα. Έχει λοιπόν εξεταστεί από τους Lester και Paulus (2011) ο τρόπος με τον οποίο οι μεταπτυχιακοί φοιτητές διατροφολογίας διαπραγματεύονται και πολλές φορές αρνούνται την ταυτότητα του γνώστη μέσα από ιστολόγια. Οι Horne και Wiggins (2009) μελετούν το πως οι χρήστες ενός διαδικτυακού forum γύρω από σκέψεις αυτοκτονίας διαχειρίζονται το δίλημμα του να είναι αυθεντικά αυτοκτονικοί, καθώς οι ταυτότητες τους δοκιμάζονται και επικυρώνονται από τους άλλους. Επίσης, έχει διερευνηθεί από τους Lamerichs και Te Molder (2003) το πώς οι συμμετέχοντες ενός διαδικτυακού forum συζήτησης γύρω από την κατάθλιψη που ζητούν υποστήριξη, κατασκευάζουν τις ταυτότητές τους, ανταποκρινόμενοι σε αντιφατικές κανονιστικές απαιτήσεις. Οι Goodings, Locke & Brown (2007) διερευνούν το πώς συγκροτείται η ταυτότητα μέσα από την αλληλεπίδραση σε κοινωνικά δίκτυα, αντλώντας από συμβολικούς πόρους, αναδεικνύοντας τη σπουδαιότητα του τόπου στα πλαίσια της εικονικής κοινότητας. Τέλος στη μελέτη των Bowker και Tuffin (2003) διερευνούνται τα ερμηνευτικά

ρεπερτόρια που άτομα με αναπηρία χρησιμοποιούν σε διαδικτυακά πλαίσια, προκειμένου να διαχειριστούν ζητήματα ταυτότητας και ασφάλειας.

Όσον αφορά την ταυτότητα συγκεκριμένα στους εικονικούς κόσμους των MMORPG αυτή έχει εξεταστεί μέσα από διάφορα ερευνητικά πρίσματα. Σύμφωνα με τους Bessière et al. (2007) ο κόσμος του WoW παρέχει στους παίκτες την ελευθερία να δημιουργούν εξιδανικευμένους χαρακτήρες ως εικονικούς εναλλακτικούς εαυτούς, ανεξαρτήτως των περιορισμών της πραγματικής τους κατάστασης. Στη μελέτη του ο Salazar (2009) υποστηρίζει πως το να ανήκει κανείς στην κατηγορία του «παίκτη MMORPG» συνιστά μια κοινωνική ταυτότητα, προτείνοντας την ανάλυσή της βάσει του θεωρητικού μοντέλου αναπαραγωγής κοινωνικής ταυτότητας του ίδιου. Οι O'Connor et al. (2015), διεξήγαγαν μια μελέτη για τη διερεύνηση των εμπειριών Αυστραλών παικτών WoW. Τα αποτελέσματα ανέδειξαν αφενός τη σημασία του αισθήματος της κοινότητας για τους παίκτες, και αφετέρου έναν αριθμό διαφορετικών κοινωνικών ταυτοτήτων που βασίζονται στο παιχνίδι, όπως «παίκτης», «παίκτης WoW» και «μέλος τάγματος». Τέλος, βάσει ποσοτικής μεθοδολογίας καθώς και του θεωρητικού πλαισίου της κοινωνικής ταυτότητας, οι Guegan, Moliner και Buisine (2015) διερεύνησαν τους τρόπους με τους οποίους οι συμμετέχοντες σε MMORPGs' εσωτερικεύουν στην αυτοαντίληψή τους το να είναι παίκτες, αλλά και το να είναι μέλη τάγματος, διαμορφώνοντας έτσι την κοινωνική τους ταυτότητα.

Οι υπάρχουσες μελέτες, ωστόσο, γύρω από τις ταυτότητες των παικτών MMORPG, το οποίο συνιστά ένα καινούριο πλαίσιο λόγου και αλληλεπίδρασης, δεν αποτελούν προσεγγίσεις της ΨΛ, η οποία αναγνωρίζει τη σπουδαιότητα του πλαισίου ως κεντρικής σημασίας για την δόμηση των ταυτοτήτων μέσω του λόγου. Επιπλέον, οι μελέτες ΑΛ και ΨΛ που παρουσιάστηκαν παραπάνω αφορούν σε εικονικούς κόσμους όπως forums, εκπαιδευτικά ιστολόγια και κοινωνικά δίκτυα, ενώ αντίστοιχα

η διερεύνηση των ταυτοτήτων των συμμετεχόντων στους εικονικούς κόσμους των MMORPGs' δεν έχει τύχει ιδιαίτερης προσοχής από τους ερευνητές. Ενδεχομένως η αιτία για την απουσία ενδιαφέροντος των λογοαναλυτών για τα MMORPGs' να έγκειται στο ότι ο λόγος των συμμετεχόντων κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού είναι σε μόνιμη βάση διακεκομμένος και συνεπώς όχι ο πλέον προσφιλής για αυτήν την ερευνητική περιοχή (O' Connell et al., 2010). Με αυτήν την έννοια η μελέτη της κατασκευής ταυτοτήτων δια του λόγου στο πλαίσιο των MMORPGs' φαίνεται να διαγράφει μια περιοχή ερευνητικού ενδιαφέροντος που δεν έχει, ακόμη, αξιοποιηθεί ιδιαίτερα.

1.9 Η παρούσα έρευνα. Σκοπός και ερευνητικό ερώτημα

Όπως διαπιστώνεται, η κοινωνική διάσταση της ταυτότητας του παίκτη MMORPG λαμβάνει κεντρική θέση στις μελέτες που διεξάγονται στο πεδίο του εικονικού κόσμου (Salazar, 2009· Guegan et al. 2015). Επιπλέον, η αίσθηση της κοινότητας του τάγματος αναδεικνύεται ως κοινός τόπος για τον αυτοπροσδιορισμό των συμμετεχόντων σε MMORPGs' (O' Connor et al., 2015· Guegan et al., 2015).

Παράλληλα, βάσει της λογοαναλυτικής έρευνας, έχει επισημανθεί πως οι συμμετέχοντες σε εικονικά περιβάλλοντα κατασκευάζουν, χρησιμοποιούν, επικαλούνται και αποποιούνται ταυτότητες προκειμένου να επιτύχουν κάθε φορά συγκεκριμένους σκοπούς, όπως για παράδειγμα να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του εκάστοτε πλαισίου (Lamerichs & Te Molder, 2003) να διαχειριστούν εντυπώσεις (Horne & Wiggins, 2009), να αποφύγουν ευθύνες (Lester & Paulus, 2011), ή να αρνηθούν δικαιώματα σε άλλους συμμετέχοντες (Giles, 2006).

Ωστόσο, στα εικονικά περιβάλλοντα που έχουν απασχολήσει τους ερευνητές της ΨΛ δεν συγκαταλέγονται ούτε ο εικονικός κόσμος του WoW, αλλά ούτε και των MMORPGs' εν γένει, παρόλο που εκτιμάται πως αυτοί οι κόσμοι προσφέρουν ένα

αρκετά καρποφόρο υλικό για τη διερεύνηση ζητημάτων ταυτότητας, δεδομένης της εύπλαστης υφής των εικονικών χαρακτήρων μέσω των οποίων ο κάθε παίκτης βιώνει την εικονική πραγματικότητα, καθώς και του ξεχωριστού πλαισίου λόγου που αυτοί μπορούν να προσφέρουν για μια μελέτη ΨΛ. Διαπιστώνεται λοιπόν ένα κενό στη βιβλιογραφία όσον αφορά τη συνομιλία εικονικών κόσμων MMORPGs με το πεδίο της Ψυχολογίας του Λόγου και μάλιστα αναφορικά με το ζήτημα της κατασκευής της ταυτότητας.

Η παρούσα έρευνα λοιπόν σχεδιάστηκε με στόχο να εξετάσει το εξής ερευνητικό ερώτημα: Πώς οι συμμετέχοντες στον εικονικό κόσμο του Μαζικού Παιχνιδιού Ρόλων «WoW» κατασκευάζουν τις ταυτότητές τους μέσα από το λόγο τους; Πιο συγκεκριμένα, η παρούσα έρευνα βάσει της προσέγγισης της ΨΛ επιδιώκει να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο κατασκευάζεται στο λόγο ενός παίκτη WoW 1) η προσωπική του ταυτότητα, εστιάζοντας δηλαδή σε όσα διακριτικά της ταυτότητας ενός παίκτη ο ίδιος καταγράφει ως προσωπικά χαρακτηριστικά και 2) η κοινωνική του ταυτότητα, προσβλέποντας στις κοινωνικές κατηγορίες στις οποίες τοποθετεί τον εαυτό του και τους άλλους ως παίκτες. Στα πλαίσια της προσωπικής και κοινωνικής ταυτότητας συμπεριλαμβάνονται και δομήσεις που αφορούν τον εικονικό χαρακτήρα των συμμετεχόντων καθώς και την ιδιότητά του ως μέλος ενός τάγματος στο WoW.

Η παρούσα έρευνα λοιπόν, επιχειρεί να διαυγάσει τις ρηματικές πρακτικές τις οποίες οι παίκτες του WoW επιλέγουν, προκειμένου να κατασκευάσουν την ταυτότητά τους σε συγκεκριμένα συγκείμενα και συνθήκες, καθώς και τις επιπτώσεις που αυτή η κατασκευή συνεπάγεται. Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψη το κενό στη βιβλιογραφία γύρω από την κατασκευή ταυτότητας των παικτών MMORPG βάσει μιας λογοψυχολογικής προσέγγισης, η παρούσα έρευνα επιδιώκει να συνεισφέρει στη

μελέτη της ταυτότητας έτσι όπως αυτή κατασκευάζεται μέσα στο πλαίσιο λόγου που τα MMORPGs' προσφέρουν.

Κεφάλαιο 2: Μέθοδος

2.1 Δείγμα / Συμμετέχοντες

Δεδομένα της έρευνας αποτέλεσαν ο λόγος των συμμετεχόντων στο MMORPG «WoW», έτσι όπως εκφέρεται σε διαφορετικές συνθήκες και πλαίσια λόγου, δηλαδή αφενός στο διαδικτυακό κόσμο και αφετέρου σε μια δια ζώσης μεταξύ τους αλληλεπίδραση στα πλαίσια μιας ομάδας εστίασης. Επιλέχθηκαν διαφορετικές τεχνικές συλλογής δεδομένων, καθώς η Ψυχολογία του Λόγου όχι μόνο προβλέπει τη μεταβλητότητα ανάμεσα στις αναφορές των υποκειμένων- εφόσον αυτές κατασκευάζονται με σκοπό να έχουν διαφορετικά αποτελέσματα- αλλά και τη χρησιμοποιεί ως βασική ερευνητική στρατηγική. Και αυτό διότι η μεταβλητότητα ανάμεσα στις διάφορες εκδοχές και μορφές ομιλίας αποκαλύπτει τον τρόπο με τον οποίο ο λόγος δομείται, έτσι ώστε να επιτελέσει κάθε φορά διαφορετικές πράξεις (Potter & Wetherell, 1987).

2.1.1 Συνθήκη Διαδικτύου

Τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν από το διαδίκτυο προήλθαν από τρεις διαφορετικές ιστοσελίδες που συνιστούν τρία διαφορετικά πλαίσια λόγου. Το πρώτο πλαίσιο αποτελεί ένα διαδικτυακό forum, στο οποίο οι συμμετέχοντες απαντούν σε μια προκαθορισμένη φόρμα συνέντευξης προκειμένου να γίνουν δεκτοί σε ένα ελληνικό τάγμα, αναφερόμενοι στο χαρακτήρα τους (πραγματικό και εικονικό), στις ικανότητές τους, στις στάσεις τους γύρω από το παιχνίδι (στρατηγική, αφοσίωση, ομαδικότητα, πρωτοβουλία, ενημέρωση), καθώς και στους λόγους για τους οποίους επιθυμούν να συμμετέχουν στο εν λόγω τάγμα. Από αυτό το forum συγκεντρώθηκαν αιτήσεις από 30 διαφορετικά άτομα, οι οποίες δημοσιεύθηκαν από τις 7-12-2014 έως

τις 27-5-2015, από τρεις έως 12 σελίδες η κάθε μία, με το συνολικό κείμενο να φτάνει τις 167 σελίδες, τις 3.895 γραμμές και τις 18.689 λέξεις.

Το δεύτερο πλαίσιο αποτελεί ένα forum συζήτησης του οποίου τα μέλη ανταλλάσσουν απόψεις, ιδέες και συμβουλές επί γενικών θεμάτων. Σε αυτό εντοπίστηκαν τρία διαφορετικά νήματα συζήτησης (threads) μεταξύ παικτών MMORPG γύρω από το WoW, τα οποία και επιλέχθηκαν προς ανάλυση. Στο πρώτο νήμα το αντικείμενο της διαπραγμάτευσης αποτελεί η συμπεριφορά των Ελλήνων παικτών στο WoW, στο δεύτερο οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν εμπειρίες και αναμνήσεις, ενώ στο τρίτο εκφράζουν γενικότερες απόψεις γύρω από το παιχνίδι, τους χαρακτήρες και τα κριτήρια επιλογής τους, τα διάφορα τάγματα κ.α.. Συγκεντρώθηκαν 212 σχόλια (από μία έως 36 σειρές το καθένα) συνολικά 60 συμμετεχόντων. Το κάθε ένα από τα νήματα περιλαμβάνει 27, 32 και 153 σχόλια αντίστοιχα, από τα οποία το παλαιότερο χρονικά δημοσιεύθηκε στις 31-1-2008 και το νεότερο στις 14-11-2014, υλικό που φτάνει στις 142 σελίδες, τις 3.237 γραμμές και τις 22.324 λέξεις.

Μια τρίτη πηγή διαδικτυακών δεδομένων, τέλος, αποτελεί μια ενημερωτική ιστοσελίδα που απευθύνεται σε παίκτες MMORPG, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να σχολιάζουν κάτω από κάθε άρθρο που δημοσιεύεται. Εντοπίστηκαν πέντε άρθρα με αντικείμενο το WoW (με περιεχόμενο νέα, κριτικές, κ.α.) που χρονολογούνται από τον Οκτώβριο του 2011 έως και τον Οκτώβριο του 2012. Από αυτά συλλέχθηκαν σχόλια 44 συμμετεχόντων, οι οποίοι τοποθετούνται είτε αναφορικά με το άρθρο, είτε αναφορικά με τις τοποθετήσεις προηγούμενων σχολιαστών. Τα σχόλια αυτά είναι από οχτώ έως και 35 για κάθε άρθρο, με το καθένα να εκτείνεται από μία έως και 26 γραμμές. Το υλικό από τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα είναι συνολικής έκτασης 49 σελίδων, 998 γραμμών και 8.341 λέξεων.

Τα δεδομένα από το διαδίκτυο αποτελούν ένα φυσικό πλαίσιο εκφοράς λόγου που είναι δημόσια ανοιχτό προς ανάγνωση. Παράλληλα, οι τρεις αυτοί διαφορετικοί διαδικτυακοί τόποι συνιστούν τρεις διαφορετικές συνθήκες διαδικτυακού λόγου, μέσω του οποίου δομούνται οι ταυτότητες, πρώτον, επίδοξων μελών ενός ελληνικού τάγματος στο WoW που διαπραγματεύονται την ικανότητά τους στο παιχνίδι με σκοπό να γίνουν αποδεκτοί, δεύτερον, παικτών WoW σε ένα forum ποικίλου περιεχομένου αλληλεπιδρώντας με άλλους σχολιαστές και τρίτον, παικτών MMORPG που σχολιάζουν μια είδηση ενός ενημερωτικού site καθώς και δηλώσεις άλλων παικτών.

2.1.2 Συνθήκη Ομάδας Εστίασης

Επιπλέον, διεξήχθη μια ομάδα εστίασης με σκοπό την περαιτέρω εξέταση ζητημάτων ταυτότητας στο MMORPG «WoW». Και η μέθοδος της ομάδας εστίασης-όπως και το διαδικτυακό πλαίσιο λόγου- επιλέχθηκαν με γνώμονα την ευθυγράμμιση με το ενδιαφέρον της ΨΛ για τη δράση και την αλληλεπίδραση, έτσι όπως εκτυλίσσεται σε πραγματικό χρόνο και σε πραγματικές συνθήκες (Potter, 2012). Και αυτό διότι οι ομάδες εστίασης, σύμφωνα με την Hollander (2004), ενδείκνυνται για την ανάλυση διαδικασιών κοινωνικής αλληλεπίδρασης, δίνοντας τη δυνατότητα για «μικρές ματιές στον κόσμο», ενώ έχει υποστηριχθεί πως, με την κατάλληλη διαχείριση της δυναμικής της ομάδας, μια «φυσική» συνομιλία είναι δυνατόν να καλλιεργηθεί (Millward, 2012).

Όσον αφορά τον αριθμό των συμμετεχόντων ακολουθήθηκε η πρόταση των Onwuegbuzie, Dickinson, Leech και Zoran (2009) που συνιστούν τη συμπερίληψη τώσων συμμετεχόντων ώστε να εξασφαλίζεται μεν ποικιλομορφία στις πληροφορίες που δίνονται, αλλά να μην δημιουργείται ένα περιβάλλον όπου οι συμμετέχοντες δεν θα αισθάνονται άνετα να μοιραστούν τις σκέψεις, τις απόψεις και τις εμπειρίες τους.

Επιπλέον, ο Krueger (1994, *οπ. αν.* στο Onwuegbuzie et al., 2009) προτείνει, στην περίπτωση που οι συμμετέχοντες έχουν ειδικευμένες γνώσεις ή /και εμπειρίες για να συζητήσουν στην ομάδα- πράγμα που ισχύει για την παρούσα έρευνα-, την επιλογή «μικρών ομάδων εστίασης» («mini-focus groups») αποτελούμενων από τρία-τέσσερα άτομα. Επιλέχθηκε λοιπόν η συγκρότηση μιας ομάδας εστίασης αποτελούμενης από πέντε άτομα- και όχι περισσότερα- λαμβάνοντας υπ' όψιν την παρατήρηση της Millward (2012) πως οι μεγάλες ομάδες είναι δυσκίνητες στη διαχείριση, καθώς μπορεί να κατακερματιστούν σε υποομάδες, ενώ μια καθαρή καταγραφή να είναι ενδεχομένως δύσκολο να επιτευχθεί.

2.2. Εργαλεία Συλλογής Δεδομένων

Όσον αφορά τη συλλογή δεδομένων στη συνθήκη της ομάδας εστίασης, διαμορφώθηκαν θεματικοί άξονες στο πλαίσιο του σχεδιασμού ενός οδηγού συνέντευξης, οι οποίοι βασίστηκαν στα ερευνητικά υποερωτήματα. Για κάθε άξονα σχεδιάστηκαν ενδεικτικές ερωτήσεις.

Για τον άξονα διερεύνησης που αφορούσε την κατασκευή της προσωπικής ταυτότητας ενός παίκτη WoW, σχεδιάστηκαν ερωτήσεις όπως, π.χ., «Υπάρχουν στοιχεία από την πραγματική σου ταυτότητα που δεν αφήνεις να διαφανούν στο παιχνίδι; Αν ναι, γιατί;», προκειμένου να εξεταστεί πώς οι παίκτες αιτιολογούν την αποκάλυψη ή απόκρυψη των ταυτοτικών τους χαρακτηριστικών μέσα στο παιχνίδι. Όσον αφορά την περιοχή της κοινωνικής ταυτότητας ενός παίκτη κατασκευάστηκε σειρά ερωτήσεων, όπως, «Πώς θα περιέγραφες τον Έλληνα παίκτη; Πώς διαφοροποιούνται οι ξένοι παίκτες;», με σκοπό να εξεταστεί πώς οι συμμετέχοντες κατηγοριοποιούν και αντιμετωπίζουν τους Έλληνες παίκτες, διαχωρίζοντάς τους από τους ξένους βάσει της συμπεριφοράς τους στο παιχνίδι. Επιπλέον, για τον άξονα που αφορούσε την κατασκευή της εικονικής ταυτότητας ενός παίκτη σχεδιάστηκαν

ερωτήσεις όπως, «Μπορείς να διακρίνεις χαρακτήρες και συμπεριφορές πίσω από την επιλογή ενός συγκεκριμένου ρόλου;», προκειμένου να διερευνηθεί πώς οι παίκτες κατηγοριοποιούν τους άλλους συμμετέχοντες βάσει του εικονικού χαρακτήρα που οι δεύτεροι επιλέγουν. Τέλος για την κατασκευή της κοινωνικής ταυτότητας ενός παίκτη ως μέλος ενός τάγματος του WoW διαμορφώθηκαν ερωτήσεις όπως, «Για ποιο λόγο να θέλει να μπει κάποιος σε ένα guild;», προκειμένου να διερευνηθεί το πώς οι παίκτες επιχειρηματολογούν υπέρ ή κατά της δράσης μέσα από μια συλλογική ομάδα (βλ. Παράρτημα Δ για τον πλήρη οδηγό).

2.3. Διαδικασία

2.3.1 Συλλογή Διαδικτυακών Δεδομένων

Για τη συγκέντρωση των διαδικτυακών δεδομένων ένα σημαντικό μέρος της καθοδήγησης έγινε από ενεργούς παίκτες του WoW, προερχόμενων από το φιλικό περιβάλλον της ερευνήτριας, που στη συνέχεια αποτέλεσαν και συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης. Λαμβάνοντας υπόψη την παγκόσμια απήχηση των MMORPG και κατ' επέκταση την αποκλειστική χρήση της αγγλικής γλώσσας για τους σκοπούς της επικοινωνίας των συμμετεχόντων, καθώς και το ότι οι συζητήσεις στις οποίες εμπλέκονται που αφορούν ζητήματα του παιχνιδιού κάνουν χρήση μιας εξειδικευμένης ορολογίας ad hoc- που κρίθηκε ως ακατάλληλη αναφορικά με την εξυπηρέτηση των σκοπών της έρευνας-, αναζητήθηκαν δείγματα λόγου σε διαδικτυακούς τόπους που απευθύνονται σε Έλληνες χρήστες MMORPG. Με βάση αυτό το σκεπτικό εισήχθησαν στη μηχανή αναζήτησης Google λέξεις- κλειδιά όπως “WoW” και “MMORPG” σε συνδυασμό με λέξεις όπως «Έλληνες», ή άλλες που χρησιμοποιούνται από παίκτες αναγκαστικά στην ελληνική γλώσσα- όπως για παράδειγμα οι μέρες της εβδομάδας, με τις οποίες καθορίζονται τα ραντεβού για τις επιδρομές. Τα αποτελέσματα αυτών των αναζητήσεων οδήγησαν σε άμεσα

προσβάσιμες ελληνικές ιστοσελίδες με αντικείμενο συζήτησης το WoW, από τις οποίες επιλέχθηκαν τα τρία διαφορετικά διαδικτυακά πλαίσια.

Ελήφθησαν υπ' όψιν τα ζητήματα δεοντολογίας και ηθικής που προκύπτουν στην περίπτωση χρήσης δεδομένων από το διαδίκτυο σύμφωνα με την British Psychological Society (BPS, 2013), που συνιστά παρατήρηση της συμπεριφοράς του κοινού μόνο σε δημόσιες καταστάσεις όπου θα ήταν φυσικό για τα άτομα να υποθέσουν πως αποτελούν αντικείμενο παρατήρησης αγνώστων. Επιδιώχθηκε η εξασφάλιση άδειας από τους αρμόδιους διαχειριστές της εκάστοτε σελίδας, παρόλο που στην προκειμένη περίπτωση- όπου θεωρείται λογικός ο ισχυρισμός της απουσίας αίσθησης ιδιωτικότητας- η χρήση δεδομένων χωρίς την εξασφάλιση έγκυρης συγκατάθεσης είναι δικαιολογημένη (BPS, 2013). Η Ερευνήτρια απέστειλε στις διαφορετικές ιστοσελίδες ένα αίτημα για συγκατάθεση σε e-mail (βλ. παράρτημα Α), χωρίς όμως κανείς από τους διαχειριστές να ανταποκριθεί σε κάποιο. Δεδομένου λοιπόν πως δεν υπήρξε επίσημη συγκατάθεση, αποφασίστηκε η μη αναφορά στις ονομασίες των ιστοσελίδων. Επιπλέον, προκειμένου να διασφαλιστεί η ανωνυμία των υποκειμένων της έρευνας, τα δημοσιευμένα ψευδώνυμα αντικαταστάθηκαν με άλλα στα επιλεγμένα αποσπάσματα λόγου που παρατίθενται στην ενότητα της ανάλυσης, ενώ επιλέχθηκε η παράφραση κάποιων λόγων- με τέτοιον τρόπο ώστε να μην επηρεάζεται η ανάλυση- έτσι ώστε να ελαχιστοποιηθεί η πιθανότητα ταυτοποίησης των συμμετεχόντων και ανίχνευσης της πηγής των δεδομένων (BPS, 2013).

2.3.2 Διαδικασία Ομάδας Εστίασης

Όσον αφορά τους συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης, αυτοί αναζητήθηκαν με τη μέθοδο της χιονοστιβάδας (Creswell, 2011), δηλαδή ο αρχικός αριθμός των συμμετεχόντων στην ομάδα εστίασης συμπληρώθηκε σταδιακά από άτομα από το φιλικό τους περιβάλλον- εικονικό και πραγματικό-, τα οποία ανταποκρίθηκαν θετικά

στην πρόσκλησή τους για συμμετοχή στην έρευνα. Ελήφθη μέριμνα ώστε ο κάθε συμμετέχων να συνδέεται φιλικά με τουλάχιστον άλλον έναν από την ομάδα, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί ένα καθεστώς οικειότητας και να καταστεί εφικτή μια φυσική συζήτηση με όσο το δυνατόν λιγότερες παρεμβάσεις από την ερευνήτρια.

Η ερευνήτρια κατά τη διάρκεια της συζήτησης υιοθέτησε μια στάση «ελλιπούς κατανόησης»- όχι όμως και άγνοιας- σύμφωνα με την πρόταση της Millward (2012), καθιστώντας σαφές πως είναι εκεί για να μάθει από τους συμμετέχοντες, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις αποστασιοποιείτο, εξουσιοδοτώντας τους συμμετέχοντες να αναλάβουν σταδιακά περισσότερες ευθύνες, διαχειριζόμενοι τη συζήτηση. Κάθε μέλος της ομάδας εστίασης συναίνεσε γραπτά για τη συμμετοχή του και την καταγραφή της συζήτησης, υπογράφοντας το έντυπο συναίνεσης που κατασκευάστηκε από την Ερευνήτρια (βλ. παράρτημα Β). Η συζήτηση καταγράφηκε ψηφιακά και μεταγράφηκε αυτολεξεί ακολουθώντας μια εκδοχή σημειογραφίας των Atkinson και Heritage (1984), που είναι βασισμένη στο σύστημα της Jefferson (1984) (βλ. παράρτημα Γ, πίνακας Γ1). Το πλεονέκτημα αυτού του μετεγγραμμένου λόγου είναι πως φέρει αμεσότητα και διαφάνεια στα υπό μελέτη φαινόμενα, ενώ ο κάθε αναγνώστης έχει σχεδόν ίση πρόσβαση- παράλληλα με τον ερευνητή- στα στοιχεία στα οποία βασίζεται η ανάλυση (Nikander, 2008). Επιπλέον, αξιοποιώντας τους επιτονισμούς, τις εντάσεις και τις ρυθμικές σχηματοποιήσεις των λέξεων, επιδιώκεται, σύμφωνα με τον Gee (1991), ο εστιασμός στον υποκειμενικό και προσωπικό τρόπο που παράγεται νόημα από τον κάθε αφηγητή, και η αντίσταση του ερευνητή στην τάση του για οικειοποίηση των νοημάτων.

Ο σχεδιασμός των ερωτήσεων για την ομάδα εστίασης δεν προέκυψε στη βάση ενός γενικού θεωρητικού σχήματος ή προβληματισμού, αλλά αποτέλεσε μια διαδικασία διερεύνησης της έννοιας της ταυτότητας σε περιοχές που οι

συμμετέχοντες στον κόσμο του WoW έκαναν σχετικές στον μεταξύ τους λόγο. Έτσι, οι θεματικές συζήτησης βασίστηκαν αφενός σε σημειώσεις που κρατήθηκαν κατά τη διάρκεια ανεπίσημων προκαταρκτικών συζητήσεων με παίκτες του WoW από το οικείο περιβάλλον της ερευνήτριας και αφετέρου σε ερωτήματα που εμφανίζονταν ως αντικείμενα διαπραγμάτευσης στα ήδη υπό επεξεργασία διαδικτυακά δεδομένα. Με αυτόν τον τρόπο επιδιώχθηκε να διερευνηθεί η τοποθέτηση των συγκεκριμένων υποκειμένων, ναι μεν πάνω στα ίδια ζητήματα, αλλά σε ένα διαφορετικό πλαίσιο λόγου. Επιπλέον, κατά τη διεξαγωγή της ομάδας συζήτησης ακολουθήθηκε μια εύελικτη μορφή διεξαγωγής της συνέντευξης, πιο κοντά στη λογική της ημι-δομημένης συνέντευξης (Willig, 2008), με την έννοια ότι οι ερωτήσεις του οδηγού τροποποιήθηκαν με βάση τη ροή της συζήτησης.

2.4 Μέθοδος Ανάλυσης

Ο λόγος των συμμετεχόντων εξετάστηκε ως προς το περιεχόμενό του και τις πράξεις που επιτελεί, καθώς και ως προς τους γλωσσικούς πόρους, τις ρητορικές στρατηγικές και εν μέρει τα εξωλεκτικά στοιχεία που εξυπηρετούν την επιτέλεση αυτών των πράξεων. Έτσι, για τους σκοπούς της ανάλυσης αξιοποιήθηκε η έννοια των «ερμηνευτικών ρεπερτορίων» των Gilbert και Mulkay (1984) έτσι όπως αναπτύχθηκε από τους Potter και Wetherell (1987). Τα ερμηνευτικά ρεπερτόρια αποτελούν μια συγκέντρωση όρων, κατηγοριών και ιδιωματικών εκφράσεων που οι άνθρωποι ανακαλούν κατ' επανάληψη, προκειμένου να μιλήσουν για δράσεις, γεγονότα και φαινόμενα, χαρακτηρίζοντάς ή αξιολογώντας τα (Potter & Wetherell, 1987, Potter, 2012). Επίσης αξιοποιήθηκε και η ιδέα των «ιδεολογικών διλημμάτων» (Billig et al., 1988), τα οποία αφορούν σε αμφίθυμες θέσεις που καταλαμβάνουν οι άνθρωποι στο λόγο τους, προκειμένου να επιχειρηματολογήσουν πειστικά υπέρ μιας

εκδοχής της πραγματικότητας, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τις συνεπαγωγές που αυτή τους η θέση μπορεί να δημιουργεί.

Επίσης για τους σκοπούς της ανάλυσης χρησιμοποιήθηκε και το Μοντέλο Δράσης του Λόγου (Discursive Action Model, στο εξής DAM,) των Edwards και Potter (1993). Το DAM συνιστά ένα σύνολο αρχών, οι οποίες σκιαγραφούν και το τί είδους θεωρία αυτό αποτελεί, όπως επίσης και τα είδη των φαινομένων που περιλαμβάνει. Το DAM, με το οποίο καθορίζονται κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του τρόπου με τον οποίο οργανώνεται ο λόγος των ατόμων κατά τη διεξαγωγή των κοινωνικών πράξεων, οργανώνεται σε γενικές γραμμές σε τρεις θεματικές ενότητες:

- 1) Δράση (action): δηλαδή μελέτη και ανάλυση των αποδόσεων ως πράξεων του λόγου, 2) Γεγονός και συμφέρον (fact and interest): που αναφέρεται στο ότι οι ομιλητές επιδιώκουν μέσω τεχνικών του λόγου να εδραιώσουν τις εκδοχές τους για τα γεγονότα ή τις δράσεις, ή και να υπονομεύσουν τις αντιτιθέμενες σε αυτές, διαχειριζόμενοι ένα «διακύβευμα» (stake), δεδομένου ότι η εγκυρότητα μιας εκδοχής μπορεί να υπονομευθεί, με τον ισχυρισμό πως πίσω από την υποστήριξη της κρύβεται κάποιο συμφέρον ή κίνητρο (Edwards & Potter, 2011). Με αυτές τις τεχνικές λόγου οι αναφορές παρουσιάζονται διαπνεόμενες από «γεγονικότητα» (factuality), δηλαδή ως γεγονότα αδιαμφισβήτητα, ως κάτι που υπάρχει «έξω στον κόσμο», προκειμένου οι ομιλητές να φανούν ως αδιάφοροι και χωρίς κίνητρο κατά την υποστήριξη της εκδοχής τους. Μια τέτοια τεχνική είναι για παράδειγμα οι ακραίες διατυπώσεις (Pomerantz, 1986), οι οποίες ενισχύουν την πειστικότητα των περιγραφών. και 3) Λογοδοσία (accountability): που αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο οι ομιλητές παρουσιάζονται ως φορείς δράσης των λόγων τους, λογοδοτώντας για τις περιγραφόμενες πράξεις καθώς και για την ίδια την περιγραφή.

Παράλληλα, ελήφθη υπ' όψιν και η Ανάλυση Κατηγορικής Υπαγωγής (Membership Categorization Analysis) του Sacks (1992), η οποία εστιάζει στην αλληλεπίδραση των ατόμων κατά την επίκληση κατηγορικών όρων στο λόγο τους. Οι κατηγορικοί αυτοί όροι δεν ανταποκρίνονται σε προ- λεκτικές οντότητες που απλά βρίσκονται «εκεί έξω» αποδίδοντας νόημα στο τί συμβαίνει, αντίθετα κάθε κατηγορία- αλλά και τα κατηγορήματα που τη συνοδεύουν (δηλαδή αναμενόμενα χαρακτηριστικά, γνωρίσματα, συμπεριφορές, κ.λπ.) παράγεται τοπικά, επιτελώντας κάποια κοινωνική πράξη (Clifton, 2009). Κάθε κατηγορική υπαγωγή έχει τα εξής χαρακτηριστικά: Καταρχάς είναι πλούσια σε συνεπαγωγές, με κάθε μέλος της να θεωρείται ενδεχομένως αντιπροσωπευτικό της κατηγορίας. Επίσης προστατεύεται από την επαγωγή, δηλαδή για παράδειγμα όποιο υποτιθέμενο μέλος μιας κατηγορίας αντιβαίνει στη γνώση γύρω από αυτήν, γίνεται αντιληπτό ως «μια εξαιρεση». Τέλος, συνδέεται με δραστηριότητες, καθώς η κοινή γνώση που βασίζεται στις κατηγορίες περιλαμβάνει είδη δραστηριοτήτων, ή ενεργειών, ή μορφών συμπεριφοράς, ειδικών γνωρισμάτων των μελών μιας κατηγορίας (Sacks, 1992· Schegloff, 2007).

Η ανάλυση, τέλος, βασίστηκε και την Θεωρία Τοποθέτησης- που, όπως σημειώνει ο Sacks (1992), λειτουργεί ως ένας από τους πολλούς μηχανισμούς κατηγορικής υπαγωγής. Η Θεωρία Τοποθέτησης (Davies & Harré, 1990· Harré & Van Langenhove, 1999· Harré & Moghaddam, 2003· Harré et al. 2009), αφορά τις αφηγήσεις που τα άτομα χρησιμοποιούν προκειμένου να τοποθετήσουν τον εαυτό τους και τους άλλους μέσα στο λόγο. Σύμφωνα με τους Harré και Van Langenhove (1999) οι θεμελιώδεις μονάδες που σχηματίζουν την κοινωνική πραγματικότητα και κατασκευάζουν την κοινωνική αλληλεπίδραση είναι τα επεισόδια. Σε όλα τα επεισόδια σημαντικό στοιχείο αποτελεί η «θέση», δηλαδή η σχέση μεταξύ του «εαυτού» και του «άλλου», ή αλλιώς η ταυτότητα που οι συνομιλητές αναλαμβάνουν,

προβάλλουν, υποθέτουν, και αντιλαμβάνονται σε μικρο- διαδραστικές καταστάσεις, με αναφορά σε ένα μακρο- πλαίσιο αντιλαμβανομένων δικαιωμάτων και υποχρεώσεων. Με την κατάληψη μιας θέσης, το άτομο αναπόφευκτα βλέπει τον κόσμο από τη σκοπιά της θέσης αυτής και από την άποψη των συγκεκριμένων εικόνων, μεταφορών, αφηγήσεων και ιδεών που γίνονται σχετικές εντός της συγκεκριμένης ρηματικής πρακτικής στην οποία έχει τοποθετηθεί (Davies & Harré, 1990).

Οι θέσεις είναι τοπικές, στιγμιαίες και εφήμερες, καθώς γίνονται αντικείμενα διαπραγμάτευσης και προσαρμόζονται στις αποκρίσεις των άλλων κατά την αλληλεπίδραση (Harré, 2001). Ως εκ τούτου, οποιαδήποτε πράξη τοποθέτησης μπορεί να αμφισβητηθεί. Οι τοποθετήσεις μπορούν να μελετηθούν βάσει ενός τριγώνου αμοιβαία αλληλοπροσδιοριζόμενων προϋποθέσεων: Της θέσης, του άξονα εξιστόρησης και της προσλεκτικής ισχύος- δηλαδή της δύναμης και του αντίκτυπου που φέρει το νόημα των λεγομένων. Η αλλαγή της τοποθέτησης μπορεί να αλλάξει και το νόημα της πράξης που εκτελεί το υποκείμενο, εφόσον οι πεποιθήσεις σχετικά με τη θέση καθορίζουν εν μέρει την προσλεκτική ισχύ της εκάστοτε πράξης. Η αλλαγή στην προσλεκτική ισχύ της πράξης μπορεί με τη σειρά της να τροποποιήσει, μερικές φορές δραστικά, τον άξονα εξιστόρησης που εκτυλίσσεται σε μια αντιπαράθεση (Harré et al., 2009).

Με βάση τα ερμηνευτικά ρεπερτόρια εξετάστηκε ο λόγος ως προς το περιεχόμενό του και τη σύνδεσή του με ευρύτερα διαθέσιμους πολιτισμικά λόγους. Επιπλέον, με βάση το DAM ο λόγος εξετάστηκε ως προς τα διακυβεύματα, καθώς και ως προς τα ρητορικά χαρακτηριστικά που οδηγούν σε γεγονικές περιγραφές, διερευνώντας παράλληλα και την παρουσία ιδεολογικών διλημμάτων στο λόγο των συμμετεχόντων. Με βάση την ανάλυση κατηγορικής υπαγωγής εξετάστηκε η λειτουργία των

κατηγορικών όρων που οι συμμετέχοντες επικαλούνται, ενώ τέλος με βάση τη θεωρία τοποθέτησης εξετάστηκε ο λόγος ως προς τις τοποθετήσεις εαυτού και άλλου.

2.5. Κριτήρια ποιότητας

Η ποιότητα της ερευνητικής έκθεσης δε θα πρέπει να εκτιμηθεί βάσει θετικιστικών αυστηρά καθορισμένων κριτηρίων, αλλά βάσει του επιστημολογικού της πλαισίου (Willig, 2008), που διαμορφώθηκε με γνώμονα την οπτική του κοινωνικού κονστρουξιονισμού, ο οποίος αποδέχεται την ύπαρξη πολλαπλών ερμηνειών της πραγματικότητας ως εξίσου έγκυρων. Δεδομένης λοιπόν της ερμηνευτικής φύσης της μελέτης και της αναγνώρισης του υποκειμενικού στοιχείου στην ερευνητική διαδικασία, η ποιότητα της έρευνας επιδιώχθηκε να διασφαλιστεί με την εστίαση στα εξεταζόμενα φαινόμενα και στον προσανατολισμό των συμμετεχόντων στη συζήτηση, καθώς και με την πιστή μεταγραφή της συζήτησης, συμπεριλαμβάνοντας και εξωλεκτικά στοιχεία της επικοινωνίας των συμμετεχόντων. Τα μετεγγραμμένα αποσπάσματα που παρουσιάζονται στην ανάλυση μαζί με τις ερμηνευτικές προτάσεις, προσφέρουν τη δυνατότητα στον αναγνώστη να κρίνει ενεργά την ποιότητα και τη συνοχή της αναλυτικής εργασίας (Potter, 2012). Στην ανάλυση επίσης έχουν συμπεριληφθεί και αντίθετες περιπτώσεις (deviant cases), οι οποίες προσφέρουν μια βαθύτερη κατανόηση του προσανατολισμού των συμμετεχόντων στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης (Wooffitt, 2005). Επιπλέον, εφαρμόστηκαν οι μεθοδολογικές αρχές της ΨΛ, ενώ παράλληλα ως βάση για την υποστήριξη των αναλυτικών ισχυρισμών αξιοποιήθηκε η «απόδειξη της επόμενης γραμμής» (Sacks et al. 1974· Wooffitt, 2005), που υποδεικνύει πως ο τρόπος με τον οποίο οι συμμετέχοντες ερμηνεύουν και ανταποκρίνονται στις προηγούμενες συμβολές των συνομιλητών τους, είναι εμφανής στην αμέσως επόμενη δική τους συμβολή. Αναλύθηκαν επίσης και οι συμβολές της ερευνήτριας, επιχειρώντας μια

αναστοχαστική αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο αυτή διαμόρφωσε την πορεία της όλης διαδικασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΑΝΑΛΥΣΗ

3.1 Αναλυτική Διαδικασία

Η διαδικασία της ανάλυσης ξεκίνησε με επαναλαμβανόμενες αναγνώσεις του υλικού. Κατά την ανάλυση επιδιώχθηκε αφενός η αποφυγή εξέτασής του υλικού έχοντας ήδη προσχεδιασμένες αναλυτικές κατηγορίες και αφετέρου η εστίαση μόνο σε όσα οι συμμετέχοντες έκαναν σχετικά στο λόγο τους. Επίσης, το υλικό μελετήθηκε βάσει της ρητορικής του ποιότητας, εκτιμώντας δηλαδή το ποιές είναι οι αληθοφανείς περιγραφές που ανταγωνίζονται μεταξύ τους (Edwards, 1997).

Ακολούθησε λεπτομερής, μικρο-ανάλυση λόγου γραμμή προς γραμμή με βάση τις αρχές του DAM, της Ανάλυσης Κατηγορικής Υπαγωγής και της Θεωρίας Τοποθέτησης, εντοπίζοντας μοτίβα γλωσσικής οργάνωσης, καθώς και τοποθετήσεων στο λόγο των συμμετεχόντων. Αποδόθηκαν 724 σχόλια στο σύνολο του υλικού, με την ταυτόχρονη ομαδοποίηση σε ενότητες των αποσπασμάτων που είχαν κοινά διακριτικά συστατικά, με τρόπο που να δικαιολογείται η από κοινού τους εξέταση. Για παράδειγμα ομαδοποιήθηκαν αποσπάσματα του κειμένου όπου οι συμμετέχοντες διαπραγματεύονταν ζητήματα σχετικά με τον εικονικό τους χαρακτήρα. Μελετώντας την εμφάνιση αλλά και τη μεταβλητότητά τους στους λόγους των συμμετεχόντων, σχηματίστηκαν αρχικά εννιά κύριες κατηγορίες θεματικών, που περιλάμβαναν συνολικά 68 υποκατηγορίες τοποθετήσεων (βλ. Παράρτημα Ε για μια αναλυτική διάρθρωση).

Κατόπιν περαιτέρω μελέτης και επεξεργασίας των ενοτήτων, η ανάλυση ανέδειξε ότι οι συμμετέχοντες μοιάζει να τοποθετούνται σε σχέση με την ιδιότητα του παίκτη, του έμφυλου υποκειμένου και της εθνικής καταγωγής. Έτσι δομήθηκαν τρεις ενότητες κατηγορικών υπαγωγών, αυτή του Παίκτη, των Αντιμαχόμενων Έμφυλων

Υποκειμένων και του Έλληνα Παίκτη, οι οποίες περιλαμβάνουν δομήσεις ταυτοτικών κατηγοριών, στο πλαίσιο ερμηνευτικών ρεπερτορίων τα οποία επικαλούνται οι συμμετέχοντες προκειμένου να τοποθετηθούν αναφορικά με κάθε κατηγορία (βλ. Παράρτημα ΣΤ). Στην επόμενη ενότητα αναλύονται οι επιμέρους δομήσεις των ταυτοτικών κατηγοριών με παράθεση των αποσπασμάτων λόγου, όπου οι συμμετέχοντες τις επικαλούνται. Στις περιπτώσεις που υπάρχουν διαφορετικές δομήσεις της ίδιας κατηγορίας ανάμεσα στα διάφορα πλαίσια, παρατίθενται αποσπάσματα από δύο ή περισσότερα πλαίσια λόγου (π.χ. και από την ομάδα εστίασης και από το διαδίκτυο). Τα ακόλουθα αποσπάσματα επιλέχθηκαν ως καταλληλότερα για την παρακολούθηση από τον αναγνώστη των αναλυτικών ισχυρισμών.

3.2 Ανάλυση

3.2.1 Ενότητα 1: Ο παίκτης¹

Η ιδιότητα του παίκτη είναι μια βασική ταυτοτική κατηγορία που κατασκευάζεται από τους συμμετέχοντες σε όλα τα πλαίσια λόγου. Οι τοποθετήσεις ωστόσο των παικτών φαίνεται να γίνονται στη βάση δύο διαφορετικών ρεπερτορίων: Το ένα αφορά στη διαπραγμάτευση των ποιοτικών χαρακτηριστικών που φέρουν ως παίκτες, δηλαδή στην ικανότητα, την ευρηματικότητα, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ΕΧ τους κ.α., ενώ το δεύτερο αφορά στη συμμετοχή τους- ή τον αποκλεισμό τους από την κατηγορία του βυθισμένου στον εικονικό κόσμο, η οποία φέρει τα χαρακτηριστικά μιας «μη υγιούς» κατάστασης. Η ακόλουθη ενότητα παρακολουθεί

¹ Εξαιτίας του περιορισμένου χώρου, από την ενότητα αυτή παραλείφθηκαν οι κατηγορίες που θεωρήθηκαν πιο αδύναμες, όσον αφορά το τί αυτές προσθέτουν στους ισχυρισμούς της έρευνας, οι οποίες παρατίθενται στο Παράρτημα Ζ.

τις κατασκευές της ταυτότητας των συμμετεχόντων που αφορούν στη διαπραγμάτευση εκείνων των χαρακτηριστικών που τους καθορίζουν ως παίκτες.

3.2.1.1 Αποδεικνύοντας τι παίκτης είμαι

Η κατασκευή της ταυτότητας των συμμετεχόντων στο WoW με τρόπο που να επικυρώνεται η ποιότητα τους ως παίκτες φαίνεται να είναι για τους συμμετέχοντες στο WoW ένα ζήτημα ιδιαίτερης σημασίας. Έτσι, οι συμμετέχοντες, ως προς την ιδιότητα του ως παίκτη, μοιάζει να τοποθετούνται ως ικανοί, ως παλαίμαχοι, ως ευρηματικοί παραβάτες, ως εικονικοί χαρακτήρες, ως παίκτες απέναντι σε μη παίκτη, ως μέλη του τάγματος, ενώ κατασκευάζουν επίσης την ταυτοτική κατηγορία των ηγετών, και των σκληροπυρηνικών παικτών.

Ο ικανός παίκτης. Οι συμμετέχοντες σε όλα τα πλαίσια λόγου φαίνεται να επιδιώκουν την κατασκευή μιας ταυτότητας ενός «ικανού παίκτη», πράγμα το οποίο καταφέρνουν επιστρατεύοντας διάφορες ρητορικές στρατηγικές. Για παράδειγμα, στο ακόλουθο απόσπασμα, που προέρχεται από το διαδικτυακό forum «στρατολόγησης», ο υποψήφιος επιχειρηματολογεί υπέρ της ικανότητάς του, με σκοπό να γίνει αποδεκτός ως νέο μέλος του τάγματος

Απόσπασμα 1¹

988 Guild:²Τι να περιμενουμε απο εσένα - Γιατί να σε προτιμήσουμε:

989

¹ Τα αποσπάσματα από το διαδίκτυο παρατίθενται με τον τρόπο που δημοσιεύθηκαν- με ελάχιστες τροποποιήσεις για λόγους αποφυγής ταυτοποίησης των συμμετεχόντων-, γι αυτό και ενδεχομένως να υπάρχουν κενές σειρές στο κείμενο, καθώς επίσης και γραμματικά, ορθογραφικά, ή συντακτικά λάθη

² Το Guild αντιπροσωπεύει την ερώτηση από το ελληνικό τάγμα όπως έχει διατυπωθεί στο forum στρατολόγησης

990 Leopold: Άν ψάχνετε έναν dedicated,focused,πολύ καλό,έμπειρο κ πάνω από όλα

991 φιλικό(γιατί μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για παιχνίδι)παίκτη, ε τότε εγώ είμαι

992 αυτός!

Εδώ ο υποψήφιος αντί να παραθέσει απλά τις ικανότητές του, τις υπάγει σε έναν υποθετικό λόγο, όπου η παραδοχή του ενός σκέλους οδηγεί στην αποδοχή και του δεύτερου. Με αυτόν τον τρόπο η πράξη (εν προκειμένω της αποδοχής του υποψηφίου από το guild) εγγράφεται ως μια ενέργεια λογική και επόμενη (Edwards, 1995). Η αυτοπαρουσίαση του Leopold γίνεται εν μέρει με ελληνικούς και εν μέρει με αγγλικούς επιθετικούς προσδιορισμούς. Οι αγγλικές λέξεις «dedicated» και «focused» (990) αποτελούν προτερήματα που παραπέμπουν στο περιβάλλον στο οποίο ο γράφων είναι «dedicated» και «focused». Αυτό μπορεί να θεωρηθεί το εικονικό σκηνικό του WoW- όπου εξυπακούεται η χρήση ξένων όρων- ή το περιβάλλον ενός ξένου τάγματος (guild)- όπου τα μέλη συνεννοούνται στα αγγλικά. Σε κάθε περίπτωση, η επιλογή των αγγλικών λέξεων μοιάζει να συνηγορεί υπέρ της ικανότητας του παίκτη, δημιουργώντας την εντύπωση πως ο υποψήφιος έχει εντυπώσει στο εικονικό περιβάλλον, καθώς ο λόγος του εμποτίζεται από τη δυναμική του παιχνιδιού. Επιπλέον, οι αγγλικές λέξεις προσφέρουν το πλεονέκτημα της «απόστασης» από αυτό που δηλώνεται. Με αυτόν τον τρόπο ο Leopold μπορεί να υποστηρίξει κάτι ευνοϊκό για τον εαυτό του, αποστασιοποιούμενος από την αναφορά, εφόσον αυτό που διακυβεύεται είναι η απόδειξη της ικανότητάς του, χωρίς ωστόσο αυτός να μπορεί να κατηγορηθεί ότι μιλά από μια θέση προκατάληψης εφόσον τοποθετείται ο ίδιος για τον εαυτό του.

Στο παρακάτω απόσπασμα από την ομάδα εστίασης η Βάσω αναφέρεται στους Εικονικούς Χαρακτήρες (στο εξής EX) που είχε κατασκευάσει, οι οποίοι αποτύγχαναν να ανταπεξέλθουν στις προσδοκίες της.

Απόσπασμα 2

381 B:¹ εγώ είχα διαγράψει τέσσερις χαρακτήρες γιατί πεθαίνανε

382 I:² α: ωραία

383 B: έναν warrior, [hhh τον warlock=

384 I: [δεν σου βγήκαν καλοι

385 B:->> =πεθαίνανε πολύ εύκολα, [όχι ότι δεν ήξερα να παίζω

386 I:->> [σου βγήκαν ελαττωματικοί.

387 B:->> πεθαίνανε. και τους είχα διαγράψει στην αρχή(.) και μετά είχα

388 έναν druid(.)

Η Βάσω απαντώντας στις ερωτήσεις των συνομιλητών της για τους «ελαττωματικούς» EX επαναλαμβάνει το «πεθαίνανε» χωρίς να δίνει περαιτέρω εξηγήσεις. Με αυτόν τον τρόπο φαίνεται να αποφεύγει να λογοδοτήσει και για την αναφορά της, αλλά ταυτόχρονα και για την ίδια τη δράση της αναφοράς που είναι η ευθύνη- ή το αίτιο- του «θανάτου». Αξιοσημείωτη εδώ είναι και η αλλαγή μεταξύ α' και γ' προσώπου κατά την αναφορά στους EX (381, 385, 387) δηλαδή η εναλλαγή μεταξύ του «πεθαίνανε» (αυτοί) και του «τους είχα διαγράψει» (εγώ). Ο αυτενεργός ομιλητής είναι μόνο αυτός που κάνει τους χειρισμούς, χωρίς όμως να ευθύνεται για την αποτυχία των EX. Με άλλα λόγια η αυτενέργεια είναι παρούσα στις δηλώσεις της

¹ B: Βάσω

² I: Ιωάννης

δυναμικής επιλογής της διαγραφής των ΕΧ ως προβληματικών, ενώ εξαφανίζεται όταν χρειάζεται να αποδοθεί η ευθύνη για το αίτιο του θανάτου. Αξιοσημείωτη επίσης είναι και η αποποίηση «όχι ότι δεν ήξερα να παίζω», ένας λεκτικός μηχανισμός που χρησιμεύει για να αποτρέψει αρνητικές ερμηνευτικές αποδόσεις (Hewitt & Stokes, 1975), που υποδηλώνει πως το διακύβευμα για τη Βάσω είναι η αναφορά στους «ελαττωματικούς» ΕΧ της, χωρίς ωστόσο εκείνη να αναλάβει την ευθύνη της αποτυχίας τους, πράγμα που θα τη στιγμάτιζε ως μια μη ικανή παίκτρια.

Ακολουθεί ένα σχόλιο αναγνώστη της ενημερωτικής διαδικτυακής σελίδας, με το ψευδώνυμο Hamlet όπου απαντά στο σχόλιο του Mac γύρω από τη δυσκολία των επιδρομών (raids)

Απόσπασμα 3

427 Mac: μα απ τα τόσα tries, wipes κτλ που έτρωγες σε mount hyjal κ bt τα

428 υπόλοιπα μετά σου φαίνονταν νορμάλ :)

(...)

413 Hamlet: Mount Hyjal, Archimonde¹, 2-3 ώρες, καμιά 25-30 wipes², 140 gold σε

414 repairs³, ήμασταν 6/10⁴ (or something) στο Black Temple, και ανταγωνιζόμαστε

415 το πρώτο guild του σέρβερ 9/10. Των τρώμε 1 ώρα μετά τη λήξη του raid,

416 αλλά δυστυχώς 10-20 λεπτά μετά το πρώτο guild. Epic :)

¹ Ένα πεδίο μάχης στο WoW

² Όταν εξαλείφονται από τον εχθρό όλοι οι παίκτες της ομάδας

³ Τα εικονικά χρήματα που καταβάλλονται προκειμένου να αποκατασταθούν οι βλάβες από τη μάχη ούτως ώστε να ανασυγκροτηθούν οι παίκτες για νέα επίθεση

⁴ Σε συνολικά 10 εχθρούς που έπρεπε να κατανικήσουν, είχαν επικρατήσει στους 6

Ο Hamlet εδώ προκειμένου να επαυξήσει τον ισχυρισμό του Mac, για την εξαιρετική δυσκολία των επιδρομών, που χαρακτηρίζονταν από αλληπάλληλες αποτυχημένες προσπάθειες, παίρνει την πρωτοβουλία για μια κατάθεση ενός «επιτεύγματος». Έτσι καταγράφεται λεπτομερώς το πεδίο μάχης («Mount Hyjal, Archimonde»), η διάρκειά του («2-3 ώρες»), οι αλληπάλληλες προσπάθειες («καμιά 25-30 wipes»), οι απώλειες («140 gold σε repairs»), καθώς και ο αριθμός των νικημένων εχθρών επί του συνόλου της αποστολής («ήμασταν 6/10»). Με αυτόν τον τρόπο χρησιμοποιείται μια επί της ουσίας ζωντανή περιγραφή, κάτι που δίνει στο αναφερόμενο συμβάν την ιδιότητα ενός αντικειμενικού και αδιαμφισβήτητου γεγονότος που ισχύει και ανεξαρτήτως του ομιλητή (Edwards & Potter, 1992· Potter et al. 1993). Η γεγονική αυτή περιγραφή αφορά αφενός τον επίμονο αγώνα της ομάδας του και αφετέρου τα τελικά επιτεύγματά της, εφόσον το τάγμα του σχολιαστή κατάφερε να επιτύχει τη νίκη αμέσως μετά «το πρώτο guild του server» (416), κατατασσόμενο δεύτερο. Ο Hamlet εδώ μιλάει στο α' πληθυντικό κατασκευάζοντας την κοινωνική ταυτότητα ενός άξιου εκπροσώπου μιας ικανής ομάδας, που λαμβάνει μερίδιο για τα επιτεύγματά της.

Ο «παλαίμαχος» παίκτης. Πολύ συχνά στο λόγο των παικτών φαίνεται να ενεργοποιούνται ρητορικές στρατηγικές μέσω των οποίων οι συμμετέχοντες κατασκευάζουν την ταυτότητα ενός παλαίμαχου παίκτη, είτε υπερτονίζοντας μια πολυετή και ποικίλη εμπειρία, είτε αντιπαραβάλλοντάς τον εαυτό τους με τους νεόκοπους παίκτες.

Το ακόλουθο απόσπασμα προέρχεται από την ομάδα εστίασης, όπου ο Μιχάλης, ερωτώμενος για τη νέα επεκταμένη έκδοση (expansion) του WoW, καταφεύγει αρχικά σε μια προ-τοποθέτηση ως παλαίμαχος παίκτης vanilla (αρχική έκδοση του WoW που θεωρείται από τους παίκτες εξαιρετικά απαιτητική και δύσκολη).

Απόσπασμα 4

83 K¹: Πώς [ήταν το expansion?

84 B: [γιατί δε σου άρεσε?

85 M²:-> [αλλά πιο πριν- ε: εντάξει, κοίταξε παίζω απ το vanilla.

86 B:-> και γω

87 M: έπαιξα μέχρι το wrath,

88 B: ναι:

89 M:-> ε μετά άρχισε να αλλάζει λίγο το παιχνίδι, απέκτησε άλλη:: [νοοτροπία

90 B: [χάλασε

91 M: χάλασε λίγο, εντάξει, [ναι.

92 B: [έγινε ευκολάκι. πολύ. καμία σχέση.

93 M: ναι.

94 B:-> άμα παίζεις απ το vanilla το ξέρεις αυτό.

Ο Μιχάλης πριν δώσει μια απάντηση γύρω από το πώς κρίνει το expansion, δηλώνει πως «παίζει από το vanilla» (85), αναφορά μιας πράξης που ενεργοποιεί την επίκληση μιας σχετικής κατηγορίας (Schegloff, 2007). Με αυτόν τον τρόπο τοποθετείται ως ένας «παλαίμαχος παίκτης», κατηγορική υπαγωγή που η επίκλησή της δίνει στο λόγο του μεγαλύτερη βαρύτητα. Η συμβολή της Βάσως «και γω» (86) δείχνει πως και αυτή σπεύδει να τοποθετηθεί στην ίδια με το Μιχάλη κατηγορία του παλαίμαχου, ενώ στη συνέχεια επαυξάνει την αρνητική χροιά της εκδοχής του γύρω από την εξέλιξη του παιχνιδιού που «έγινε ευκολάκι» (92). Αυτός ο αρνητικός επιτονισμός την τοποθετεί ως παίκτρια που έχει την απαίτηση από το παιχνίδι να

¹ Κορνήλιος

² Μιχάλης

ανταποκρίνεται σε εξελιγμένους τεχνικά παίκτες όπως η ίδια. Με τον υποθετικό λόγο που ακολουθεί («άμα παίζεις από το vanilla το ξέρεις αυτό», 94), ο οποίος αποτελεί έναν μηχανισμό σεναριακής διατύπωσης όπου τα συμβάντα αποτυπώνονται ως τυπικά (Edwards, 1995), ισχυροποιεί την προηγούμενη δήλωσή της γύρω από την ευκολία του παιχνιδιού, υποδηλώνοντας μια γνώση που είναι απόσταγμα της πολυετούς ενασχόλησης. Ταυτόχρονα υπερτονίζεται η απόσταση μεταξύ των παλαίμαχων παικτών, όπως είναι εκείνη, και εκείνων που δεν υπάγονται σε αυτή την κατηγορία.

Στο παρακάτω απόσπασμα που προέρχεται από το διαδικτυακό forum ο σχολιαστής Warrior εκφράζει την απογοήτευσή του από το παιχνίδι, συγκρίνοντάς το με παλιότερες εποχές.

Απόσπασμα 5

1220 Warrior: Το έχουν χαλάσει το παιχνίδι μετά το expansion όποιος θυμάται τα
 1221 παλιά από τότε που ξεκίνησε το wow ξενέρωσαν μετά... τότε γινόσουν rank14
 1222 και ήταν κάτι ξεχωριστό, τώρα όλοι φοράνε τα ίδια τζάμπα epics...

Η διατύπωση φαίνεται να περιγράφει ένα γεγονός πέραν αμφιβολίας («το έχουν χαλάσει το παιχνίδι», 1220), ενώ στη συνέχεια ο Warrior κάνει μια επίκληση μαρτύρων («όποιος θυμάται», 1220), οι οποίοι συνηγορούν στην εκδοχή του. Αντιπαραβάλλοντας το «τότε» που «γινόσουν rank14» (1221) (το ανώτερο επίπεδο που μπορούσε να φτάσει κάποιος παίκτης στο vanilla), με το «τώρα» που πλέον «όλοι φοράνε τα ίδια τζάμπα epics» (1222) (δηλαδή φορούν εξοπλισμό μάχης που παλαιότερα απαιτείτο πολλή προσπάθεια για να αποκτηθεί), τοποθετείται ως ο καταξιωμένος παλαίμαχος παίκτης που απογοητεύτηκε από την ευκολία του

παιχνιδιού, χάρη στην οποία πλέον όλοι οι παίκτες αδιακρίτως επιβραβεύονται με εξοπλισμό που κάποτε αποτελούσε ένα μοναδικό «παράσημο».

Στο ακόλουθο απόσπασμα από το forum στρατολόγησης ο υποψήφιος Mariner αντί να αναφέρει, όπως του ζητείται στην ερώτηση, το ιστορικό της συμμετοχής του σε τάγματα (guilds), υποκαθιστά αυτή την αναφορά με μια κατασκευή της ταυτότητας του παλαίμαχου παίκτη.

Απόσπασμα 6

995 Guild: Δώσε μας ένα ιστορικό σε ποια guild ήσουν και τους λόγους που έφυγες.:
 996 Mariner: Και να σας δώσω το ιστορικό των guild δεν έχει κάποιο νόημα γιατί δεν
 997 τα ξέρετε Απλά όπως καταλαβαίνετε έχω περάσει από πολλαααά guild και σαν
 998 RL και σαν Officer και σαν Raider.

Ο υποψήφιος εδώ αποφεύγει να μιλήσει για το ιστορικό του λέγοντας πως «δεν έχει κάποιο νόημα», υποκαθιστώντας έτσι αυτή την καταγραφή με μια αναφορά που για τον ίδιο «έχει νόημα». Με τη φράση «όπως καταλαβαίνετε» (997) ο ακόλουθος ισχυρισμός εκλαμβάνεται ως συνεπαγόμενος από την κοινή λογική και επομένως αυτονόητος. Ο Mariner καταφεύγει σε μια ασαφή περιγραφή («έχω περάσει από πολλαααά guild», 997), ενώ με την παράταση του τονισμένου «α», που λειτουργεί ως ακραία διατύπωση, επιτείνει την αληθοφάνεια του λόγου του (Pomerantz, 1986). Για τον Mariner εδώ το διακύβευμα είναι να πείσει με το ιστορικό του πως αποτελεί έναν έμπειρο παίκτη, αποφεύγοντας τον κίνδυνο να κριθεί ακατάλληλος από αυτήν την αναφορά. Με την επίκληση της κατηγορίας του Raid Leader, του Officer (θέσεις «αξιωματούχων» του τάγματος) και του Raider κάνει μια διαχείριση λογοδοσίας (Housely & Fitzgerald, 2007), επικαλούμενος ταυτόχρονα συγκεκριμένα δικαιώματα

(Sacks, 1992), εφόσον τοποθετούμενος ως παλαίμαχος και πολύπειρος παίκτης, επικυρώνεται ως ικανός και ως εκ τούτου ως έχων το δικαίωμα για μη περαιτέρω αναφορά στο ιστορικό του.

Ο ευρηματικός παραβάτης. Για αυτή την κατηγορία ταυτότητας έχουν εντοπιστεί ενεργοποιήσεις μόνο στη συνθήκη της ομάδας εστίασης. Αυτό μπορεί να συνδέεται είτε με τη «φυσική» εγγύτητα των συμμετεχόντων, που είχε ως αποτέλεσμα έναν λόγο περισσότερο «εμπιστευτικό», είτε στο ότι κάποιοι από αυτούς ήταν ήδη φίλοι και συμπαίκτες, με αποτέλεσμα να είναι ενδεχομένως πιο πρόθυμοι να μοιραστούν τις «παραβατικές» τους ιστορίες. Φαίνεται λοιπόν πως οι συμμετέχοντες πολλές φορές διασκεδάζουν με αφηγήσεις που αφορούν την εξαπάτηση κάποιου ανυποψίαστου τρίτου, οι οποίες κατασκευάζουν το δράστη ως έναν ευρηματικό παραβάτη.

Ακολουθεί ένα απόσπασμα από τη συζήτηση, οπού ο Θύμιος μοιράζεται με την ομάδα μια τέτοια ιστορία.

Απόσπασμα 7

- 1531 Θ:¹ εγώ μια φορά είχα φάει απ' ένα τύπο: λεφτά: και:- gold ξέρω γω και: του το
- 1532 'παιζα κορίτσι- γιατί' είμαι- πάντα ήμουν άφραγκος ξέρω γω- ήμουν ταπί
- 1533 ((ηχηρά γέλια Κορνήλιου))
- 1534 κανένα gold ποτέ στην τσάντα, βαριόμουν πολύ το farm. και::
- 1535 μια μέρα ξέρω γω είπα να γράψω στο trade chat εκεί πέρα ότι είμαι κορίτσι
- 1536 ξέρω γω και ότι κάνω skype sex. ((γέλια)) τους λέω 1K ξέρω γω το skype sex,
- 1537 και βρίσκω έναν ηλίθιο εκεί, και του- 'ντάξει δε θα του φάω ένα χιλιάρικο τώρ-
- 1538 ήταν πολύ- του λέω «δωσ μου τα μισά τώρα και τα μισά μετά».
- 1539 E:νhai

¹ Θύμιος

1540 Θ: συμφωνεί, μου τα δίνει, [log out, δεν τον είδατε ποτέ

1541 Β: [αλήθεια λες?

1542 ((γέλια))

1543 Κ: δεν το 'χα σκεφτεί αυτό- πάρα πολύ [ωραίο!

1544 Μ: [ισχύει- πολύ καλό

Ο Θύμιος περιγράφει πώς κατάφερε να κάνει κάποιον άγνωστο να του μεταβιβάσει εικονικά χρήματα, τα οποία χρειαζόταν, εφόσον «πάντα ήταν άφραγκος» (1532) και «βαριόταν πολύ το farm» (1534) (κοπιώδης διαδικασία αναζήτησης που αποφέρει εικονικά κέρδη στο WoW), δικαιολογίες που χρησιμοποιούνται προκειμένου να λογοδοτήσει για την απάτη που μηχανεύτηκε. Αξιοσημείωτη είναι στην περιγραφή του Θύμιου η επανάληψη εκφράσεων αοριστίας, όπως «ξέρω γω» και «εκεί πέρα», που δείχνουν απουσία προμελέτης ή σκοπιμότητας και κάνουν την περιγραφόμενη δράση να φαίνεται συμπτωματική και μη προμελετημένη. Ο Θύμιος περιγράφει το θύμα της απάτης ως «έναν ηλίθιο» (1537), με σκοπό να υπονοήσει πως εκείνος- που δεν είναι τόσο εύπιστος ώστε να πέσει στην ίδια παγίδα- είναι ανώτερος νοητικά, ενώ το θύμα του είναι άξιος εκμετάλλευσης. Με αυτόν τον τρόπο μεταβιβάζει την ευθύνη για τη διεξαγωγή της απάτης στο «ηλίθιο» θύμα. Η εξαπάτηση εγείρει τον ενθουσιασμό και την υποστήριξη όλων, που βρίσκουν το εύρημα απίστευτο («αλήθεια λες?», 1541) και ευφύεστατο («δεν το 'χα σκεφτεί αυτό- πάρα πολύ ωραίο», 1543). Ο άγνωστος τιμωρείται λόγω ευπιστίας, παρορμητικότητας και σεξουαλικής ανάγκης, ενώ η εξαπάτησή του νομιμοποιείται ως απόδοση δικαιοσύνης. Αντίστοιχα ο δράστης κατασκευάζεται ως ένας ευρηματικός παραβάτης που έχει το δικαίωμα να εκμεταλλεύεται καταστάσεις- στην

προκειμένη περίπτωση τα πάθη που αποτελούν τρωτά σημεία κατώτερων νοητικά παικτών - προκειμένου να προοδεύσει στο παιχνίδι.

Ο εικονικός εαυτός. Πολύ συχνά οι παίκτες στο λόγο τους υποκαθιστούν τον πραγματικό εαυτό με τον εικονικό, είτε αποδίδοντας στον πρώτο χαρακτηριστικά του δεύτερου, είτε κατασκευάζοντας τον εικονικό εαυτό ως μια αντανάκλαση του πραγματικού. Και εφόσον στο WoW οι ΕΧ κατηγοριοποιούνται κατ' αρχάς σε δύο αντίπαλες παρατάξεις, οι παίκτες αντιλαμβάνονται τον ΕΧ τους ως φέροντα ιδιότητες που τον προσδιορίζουν ως μέλος μιας συγκεκριμένης ομάδας. Λαμβάνοντας υπ' όψιν πως η κοινωνική ταυτότητα καθορίζεται από τις κοινωνικές κατηγορίες στις οποίες το άτομο ανήκει, οι οποίες βασίζονται σε οποιαδήποτε διάκριση που διαχωρίζει τα άτομα σε τουλάχιστον δύο ομάδες (Hogg & Vaughan, 2010), φαίνεται πως ο εικονικός εαυτός αφορά την κατασκευή μιας κοινωνικής ταυτότητας. Και αυτό διότι ο εικονικός χαρακτήρας αφορά στην αυτοαντίληψη των παικτών αναφορικά με την υπαγωγή τους σε μια συγκεκριμένη κατηγορία εικονικού ρόλου, κατηγοριοποίηση που γίνεται βάσει της αντίθεσής τους ως προς τα χαρακτηριστικά της αντίπαλης παράταξης, ή ως προς τις άλλες ανταγωνιστικές κατηγορικές υπαγωγές εικονικών ρόλων και χαρακτήρων.

Ακολουθεί απόσπασμα από την ομάδα εστίασης, στην οποία πρέπει να αναφερθεί πως ο Θύμιος- ο οποίος είναι ο μόνος από την ομάδα που έχει δηλώσει πως υπάγεται στην κατηγορία ΕΧ που ανήκουν στην παράταξη των «Horde»- κάνει πολύ συχνά τον αντίλογο σε όσα σε γενικές γραμμές συναινούν οι υπόλοιποι- οι οποίοι έχουν δηλώσει πως ανήκουν στην αντίπαλη κατηγορία της παράταξης των Alliance.

Απόσπασμα 8

649 B: hhh και είναι πάρα πολύ ωραίο να σε κυνηγάνε. °πάρα πολύ ωραίο°

650 I: ναι

651 Θ: αν μπορείς να φύγεις, καλά είναι, άμα dhe μπορείς

652 B: φεύγεις=

653 I: =[ε είχαμε είχαμε τρόπους

654 M: [φεύγεις 'ντάξει ναι

655 B:-> τώρα εντάξει εσύ είσαι και horde και έχεις πέσει σε παρέα alliance hhh

656 ((γέλια)) κρίμα είσαι. αλλά:: ναι και μεις [μπαίναμε μεσ' τις πόλεις

Ο Θύμιος αμφισβητεί την ισχύ της εκδοχής της Βάσως για το «πόσο ωραίο» είναι «να σε κυνηγάνε» (649), θέτοντας την παράμετρο της δυνατότητας διαφυγής. Οι Βάσω και Μιχάλης επιβεβαιώνουν αυτή τη δυνατότητα, ενώ ο Ιωάννης επικαλείται ένα συλλογικό έρεισμα και χρησιμοποιεί σεναριακή γενικότητα («είχαμε τρόπους», 653) που του επιτρέπει να αποφύγει τη λογοδοσία για την ακρίβεια του ισχυρισμού (Edwards, 1994). Με αυτόν τον τρόπο στην ουσία ο Ιωάννης αποκλείει τον Θύμιο από πληροφορίες και τεχνάσματα που μοιράζονται τα μέλη μιας ομάδας στην οποία ο τελευταίος δεν ανήκει. Η Βάσω αντιδρά με συγκατάβαση σε αυτόν τον «αποκλεισμό» που φαίνεται να κάνει ο Ιωάννης, λέγοντας «τώρα εντάξει εσύ είσαι Horde και έχεις πέσει σε παρέα Alliance... κρίμα» (655), δηλώνοντας το ασυμβίβαστο μεταξύ αυτών των δύο διαφορετικών κατηγορικών υπαγωγών. Αυτή η διάσταση μεταξύ των εικονικών ταυτοτήτων φαίνεται να είναι τόσο παρούσα στο διάλογο των συμμετεχόντων, ώστε όσοι ανήκουν στην κατηγορία «Alliance» να αναφέρονται από τη Βάσω ως «παρέα», που υποδηλώνει κοινούς δεσμούς, παραστάσεις, απόψεις και τακτικές, πράγματα που ο Θύμιος, ως υπαγόμενος στην κατηγορία «Horde», αγνοεί και επομένως καθίσταται δύσκολο να μετέχει στην συζήτησή τους.

Ακολουθεί ένα απόσπασμα από το ενημερωτικό site, στο οποίο ο αναγνώστης Cronus σχολιάζει κάτω από μια είδηση που αφορά ένα βίντεο, όπου κάποιος διάσημος- όντας παίκτης Horde- εξαπολύει ανάρμοστες ύβρεις εναντίον των χαρακτήρων που ανήκουν στην παράταξη των Alliance.

Απόσπασμα 9

688 Cronus: Ε τώρα μεταξύ μας, ποιος λούλ... ε αξιοσέβαστος παίκτης παίζει

689 Alliance να ουμ;

Το σχόλιο ξεκινώντας με το «μεταξύ μας» υποδηλώνει λόγο «εμπιστευτικό», πράγμα παράταιρο για έναν διαδικτυακό τόπο, ανοικτό σε αναγνώστες κάθε είδους, ανάμεσα στους οποίους υπάρχουν και οι «θιγόμενοι» που υπάγονται στην κατηγορία των Alliance. Η εκφορά γίνεται με τη μορφή μιας ρητορικής ερώτησης, η οποία υποδηλώνει δυσκολία στην κατανόηση μιας κατάστασης, με αποτέλεσμα αυτή η κατάσταση να φαίνεται προβληματική (Korobov, 2010), δίνοντας τη δυνατότητα στο σχολιαστή να ταχθεί υπέρ της αντίθετης εκδοχής της. Ο Cronus απευθύνει αυτήν την ερώτηση σε ένα «κλειστό» ακροατήριο, σαν να πρόκειται για ένα κοινό μυστικό που είναι αδιαμφισβήτητο μεταξύ μιας ομάδας «ομοίων» και με αυτόν τον τρόπο ισχυροποιείται η αληθοφάνεια της αναφοράς. Επιπλέον η αυτοδιόρθωση μετά το «λουλ...» (688) δείχνει μια «προσποιητή» μέριμνα να συγκρατηθεί ο Cronus, έτσι ώστε να μην προσβάλλει με χαρακτηρισμούς τους εν λόγω αναγνώστες. Η προσποίηση έγκειται στο ότι η αυτοδιόρθωση αποτελεί ιδίον του προφορικού λόγου, εφόσον στο γραπτό υπάρχει η ευχέρεια της σύνταξης πριν από την ανάρτηση του εκάστοτε σχολίου. Η προσποίηση, όπως και η αστεία αργκό έκφραση «να 'ούμ» (689), ελαφρύνουν τη σοβαρότητα της αναφοράς μετριάζοντας την ευθύνη για όσα

υποστηρίζονται από τον Cronus. Το διακύβευμα εδώ είναι για τον σχολιαστή να κατασκευάσει την εικονική ταυτότητα των Horde στους οποίους ανήκει ως «αξιοσέβαστη» και ανώτερη από την αντίστοιχη των Alliance, χωρίς ωστόσο να φανεί πως ταυτίζεται με αυτήν, εφόσον δεν παίρνει στα σοβαρά αυτήν την αντιπαράθεση.

Παίκτες απέναντι σε μη παίκτη. Στα πλαίσια της ομάδας εστίασης, φαίνεται να ενεργοποιείται η κοινωνική διάσταση της ταυτότητας του παίκτη. Πρόκειται για μια κατασκευή κοινωνικής ταυτότητας καθώς οι συμμετέχοντες προσανατολίζονται στη συνθήκη της συζήτησης ως μια ομάδα υποκειμένων που διακρίνεται για αυτήν της την ιδιότητα, αντιμετωπίζοντας την Ερευνήτρια ως κάποιον που δεν υπάγεται στο ίδιο με εκείνους κατηγορικό σύνολο.

Αυτό φαίνεται να συμβαίνει στο παρακάτω απόσπασμα, όπου ο Θύμιος μιλάει για τον Εικονικό του Χαρακτήρα.

Απόσπασμα 10

37 B: [horde ή alliance?

38 M:-> =σωστός

39 Θ: προφανώς horde.

40 B: προφ[ανώς horde?

41 K: [ααα

42 Θ: προφανώς.

43 E: γιατί προφανώς;

44 Θ:->> ↑γιατί είναι πιο κούλ. οι alliance είναι φλώροι. δεν είναι-

Ο Θύμιος αποκρίνεται στην ερώτηση της Βάσως σχετικά με την παράταξη στην οποία ανήκει ως ΕΧ με μια ελλειπτική πρόταση και χρησιμοποιώντας το «προφανώς» (39), υπονοώντας πως η άλλη εναλλακτική είναι είτε παράλογη είτε προσβλητική. Η Βάσω επαναλαμβάνει τη διατύπωση του Θύμιου τονίζοντας το «προφανώς» (40), διεκδικώντας μια αιτιολόγηση για τον επιτονισμό της λέξης και δηλώνοντας με αυτόν τον τρόπο αδυναμία να αποδεχτεί το αυταπόδεικτο της δήλωσης. Ο Θύμιος ωστόσο επιμένει στη μη αιτιολόγηση, επαναλαμβάνοντας το «προφανώς» (42), μη αναγνωρίζοντας έτσι το δικαίωμα της Βάσως να διερωτάται, εφόσον αυτή ως παίκτρια WoW οφείλει να γνωρίζει την απάντηση. Ενώ όμως αποφεύγει να δικαιολογήσει τη δήλωσή του στη Βάσω- λογοδοτώντας στη βάση του αυτονόητου- απευθυνόμενος στην Ερευνήτρια προσφέρει μια δικαιολόγηση και μάλιστα με οξύτητα τόνου («↑γιατί είναι πιο κούλ», 44), που υποδηλώνει μια διαμαρτυρία για το ότι μπαίνει στη διαδικασία να εξηγήσει κάτι τόσο αυτονόητο. Με αυτόν τον τρόπο ο Θύμιος τοποθετείται ως παίκτης μεταξύ παικτών, τους οποίους αντιμετωπίζει ως «γνώστες εκ των έσω» και επομένως ως φέροντες την υποχρέωση να γνωρίζουν τα «προφανή», ενώ αποκρίνεται στην Ερευνήτρια αντιμετωπίζοντάς την ως «ξένη προς το WoW», και επομένως ως έχουσα το δικαίωμα να προβάλλει απορίες γύρω από αυτό.

Ο παίκτης ως μέλος του τάγματος. Οι συμμετέχοντες στον εικονικό κόσμο του WoW τις περισσότερες φορές δρουν στα πλαίσια μιας ομάδας, του τάγματος, μέσα στο οποίο έχουν δικαιώματα αλλά και συγκεκριμένες υποχρεώσεις. Σύμφωνα με τους O'Connor et al. (2015) οι παίκτες WoW αναγνωρίζουν την ταυτότητά τους ως μέλη του τάγματος ως ιδιαίτερα σημαντική. Έτσι, πολλές φορές στο λόγο τους φαίνεται να κατασκευάζουν τον εαυτό τους ιδωμένο μέσα από το πρίσμα της δυναμικής ενός συλλογικού δράστη που είναι το τάγμα. Ως εκ τούτου κατασκευάζεται η ταυτότητα

ενός συνεργατικού και πειθαρχημένου μέλους που μπορεί να διαχειρίζεται με επιτυχία το ρόλο που επιβάλλει η ιεραρχική δομή της ομάδας.

Στο παρακάτω απόσπασμα από την ομάδα εστίασης ο Κορνήλιος περιγράφει στην Ερευνήτρια με ποιόν τρόπο η συμμετοχή κάποιου σε ένα τάγμα συνεπάγεται υποχρεώσεις τις οποίες κάθε μέλος επιβάλλεται να ακολουθεί.

Απόσπασμα 11

- 3320 K: [ναι- δηλαδή: ε όταν- ε:: μπαίνεις σ' ένα guild, ε:
- 3321 [κάτω απ τ' όνομά σου=
- 3322 B: [(ακατάληπτο)
- 3323 K: =φαίνεται το guild που είσαι
- 3324 B: ναι
- 3325 K: οπότε:-
- 3326 M: καλείσαι να:-
- 3327 K: εφόσον είσ[αι εκπρόσωπος του guild,
- 3328 M: [υποστηρίζεις, τους σέβεσαι
- 3329 K: και βλέπουνε το γ- πρέπει η συμπεριφορά σου να είναι υποδειγματική
- 3330 B: όπου [και να πας
- 3331 K: [δεν μπορείς να βρίζεις, δε μπορείς να κλέβεις loot από άσχετους
- 3332 I: ναι αυτό είναι: έφυγες απο [κει

Ο Κορνήλιος μιλάει σε β' ενικό, ένας τρόπος εκφοράς που γενικεύει την αναφορά του πέρα από τον εαυτό του και σε κάθε παίκτη που επιλέγει να ενταχτεί σε κάποιο τάγμα. Περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο το όνομα του κάθε παίκτη συνδέεται με το τάγμα, έτσι ώστε να είναι εμφανής η υπαγωγή του. Ο τονισμός στο «φαίνεται» (3323)

αλλά και στο «βλέπουνε» (3329) υποδηλώνει πως αυτή η υπαγωγή δεν μπορεί να είναι κρυφή, εγκαθιστώντας κάποιου είδους «κηδεμονία» του τάγματος πάνω στα μέλη. Ο Κορνήλιος υποστηρίζει την υπακοή στους κανόνες ως μια υποχρέωση του παίκτη ως «εκπροσώπου» του guild (3327), που υποχρεούται, δείχνοντας «υποδειγματική συμπεριφορά» (3329), να μην το εκθέσει. Ο άξονας εξιστόρησης περιλαμβάνει μια ηθική διάσταση της τιμής, τοποθετώντας τον ίδιο ως παίκτη που σέβεται και υπερασπίζεται το «έμβλημα» του τάγματος. Ο Ιωάννης ωστόσο, λέγοντας «έφυγες απ το guild» (3332) αναφέρεται στις επιπτώσεις της αθέμιτης συμπεριφοράς για τον παίκτη (όπου το «αυτό είναι» υπονοεί το αμετάκλητο της ενέργειας), που είναι η αποπομπή του από την ομάδα. Επομένως ο Ιωάννης φαίνεται να υποδηλώνει την υπακοή στους κανόνες της ομάδας, όχι όμως ιδωμένη μέσα από την ηθική διάσταση της προάσπισης της φήμης της, αλλά με στόχο τη διαφύλαξη της θέσης του εκάστοτε παίκτη. Η τοποθέτηση εδώ δεν είναι ο «άξιος εκπρόσωπος», αλλά ο υπάκουος παίκτης που συντάσσεται με τη γραμμή της ομάδας προκειμένου να παραμείνει μέλος της.

Ακολουθεί ένα απόσπασμα από το forum στρατολόγησης όπου ο υποψήφιος Walker απαντά σε μια ερώτηση γύρω από τους λόγους που τον οδήγησαν να αποχωρήσει από τα τάγματα στα οποία υπήρξε μέλος.

Απόσπασμα 12

2280 Guild: Δώσε μας ένα ιστορικό σε ποια guild ήσουν & τους λόγους που έφυγες.:

2281 Walker: ήμουν για χρόνια στους Monster men στον Narrower έφυγα γτ κάποιες

2282 απαιτήσεις από την ηγεσία με βρήκαν αντίθετο, μετά βρέθηκα σε κάποιο

2283 παρειστικό guild, έφυγα από κει γτ δεν είχε καθόλου κόσμο κ πήγα στους soul

2284 keepers που είμαι έως σήμερα, θέλω να φύγω από εκεί για προσωπικούς

2285 λογούς περισσότερο κ όχι τόσο για λογούς που έχουν να κάνουν με το παιχνίδι

Ο υποψήφιος αναφέρει το ιστορικό τριών διαδοχικών αποσκίρτησεων. Και στις τρεις αναφορές ο ίδιος δεν φαίνεται να είναι ο αυτενεργός δράστης, αποφεύγοντας έτσι την ευθύνη για ένα δυσάρεστο γεγονός (Pomerantz, 1978), αυτό της αποσκίρτησης. Στην πρώτη, η απουσία αυτενέργειας έγκειται στην παθητική φωνή της εκφοράς («με βρήκαν αντίθετο», 2282) που καθιστά ως δράστη τις «απαιτήσεις της ηγεσίας», μετατρέποντας τον Walker σε αποδέκτη της ενέργειας. Επιπλέον, το ρήμα «με βρήκαν» που συντάσσει με το «αντίθετο» προκειμένου να υποδηλώσει τη διαφωνία του με την ηγεσία, παραπέμπει σε αναπάντεχη και μη προσχεδιασμένη έριδα. Στη δεύτερη περίπτωση, χρησιμοποιείται πάλι το ρήμα «βρέθηκα», μετριάζοντας την ευθύνη της επιλογής, εφόσον αυτή δεν καταγράφεται ως συνειδητή, αλλά ως αποτέλεσμα τυχαιότητας. Ομοίως, ως δικαιολογία για την αποσκίρτηση, ο Walker προτάσσει την απουσία συμμετεχόντων στο τάγμα, με την ακραία διατύπωση «καθόλου κόσμος» (2283), μεταβιβάζοντας πάλι την ευθύνη της επιλογής σε άλλους. Στην τρίτη περίπτωση, η απουσία αυτενέργειας φαίνεται στη δικαιολογία την οποία επικαλείται ο υποψήφιος, η οποία περιλαμβάνει μια ασαφή περιγραφή εξωγενών αιτίων («για προσωπικούς λόγους περισσότερο», 2284-2285), καθώς και μια αποποίηση («κ όχι τόσο για λόγους που έχουν να κάνουν με το παιχνίδι», 2285) (Hewitt & Stokes, 1975), προκειμένου πάλι ο Walker να διασκεδάσει τις υπόνοιες πως είναι ένας φιλόνικος παίκτης. Για τον γράφοντα λοιπόν το διακύβευμα φαίνεται να είναι πώς να μιλήσει για την εγκατάλειψη των guilds στα οποία ήταν μέλος με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην κατηγορηθεί ως ασταθές και προβληματικό μέλος της ομάδας, αλλά αντίθετα να υποστηρίξει την ταυτότητα του συνεργάσιμου παίκτη, που όμως δεν ευθύνεται για τις ατυχείς συνεργασίες του.

Ο ηγέτης. Η θεσμοθετημένη ιεραρχία περιλαμβάνει παίκτες σε αξιωματικές θέσεις (π.χ. officers και leaders), τους οποίους οι υπόλοιποι παίκτες αναγνωρίζουν ως «ηγέτες». Έχει ενδιαφέρον ωστόσο, ο τρόπος με τον οποίο κατασκευάζουν την ταυτότητα του ηγέτη τα μέλη ενός τάγματος στη μεταξύ τους συνομιλία, σε αντιπαράθεση με τον τρόπο που ο ίδιος ο ηγέτης κατασκευάζει την ταυτότητά του κατά την διαπραγμάτευσή του με κατώτερα μέλη.

Ακολουθούν δύο αντίστοιχα αποσπάσματα, το πρώτο από την ομάδα εστίασης, όπου στην προκειμένη περίπτωση κατασκευάζεται συνεργατικά από τους συμμετέχοντες η ταυτότητα του «σωστού» ηγέτη.

Απόσπασμα 13

3890 E: ναι. ε: τους officers και τους leaders αυτούς όλους πώς το:: τί αντιμετώπιση

3891 έχετε απέναντί τους? δ'αδή:

3892 K: με σεβασμό [πάντα

3893 B: [respect ναι

3894 I: °ναι°

3895 E: υπάρχει resp- δεν υπάρχει αμφισβήτηση αρχής ας πούμε, ποτέ? δεν υπ[άρχει:

3896 K: [υπάρχει

3897 άμα είναι ηλίθιος.

3898 B: hhh νηα- hhh

3899 I: σπάνια

3900 M: κρίνεις

3901 E: τί σημαίνει «ηλίθιος»? (.)

3902 K:-> όταν δεν μπορεί να κάνει τη δουλειά του ως officer. εγώ ας πούμε δε:ν

3903 αναλάμβανα ποτέ να κάνω officer γιατί' είναι πολύ δύσκολη δουλεια. όταν

- 3904 [αναλάμβανα-
- 3905 B: [πρέπει να είσαι πάντα διαβασμένος
- 3906 K: ναι. [ότα-
- 3907 B: [να έχ'ς να του πεις του αλλουνού-
- 3908 E: [άρα πώς ξέρεις [ότι κάποιος δεν κάνει δουλειά?
- 3909 I: [να μην είσαι απλά [καλός παίκτης και συ
- 3910 M: [να λύνεις απορίες και[::
- 3911 B: [ναι::. πρέπ'
- 3912 να του πεις του αλλουνού[::: tips.
- 3913 M: [νταξ μπορεί να μην είσ' ο καλύτερος παίκτης αλλά-
- 3914 B: πρέπει κατ' [αρχήν ένας officer όταν μπαίνει σ' ένα raid,=
- 3915 M: [πρέπει να είσ' υπεύθυνος να:-
- 3916 B: =πρέπει ας πούμε αν είναι ο:: ο officers των hunter να βγαίνει πρώτος στο
- 3917 dps δεν μπορεί να νικάει ένας άλλος hunter, [κατώτερος,

Η κατηγορία officer ή leader, συνεπάγεται «σεβασμό» για τους συμμετέχοντες, οι οποίοι τοποθετούνται ως έχοντες την υποχρέωση να υπακούουν στις εντολές της ηγεσίας. Ωστόσο ο Κορνήλιος επανατοποθετείται ως παίκτης που έχει δικαίωμα να αμφισβητήσει τον Officer, στην περίπτωση που αυτός «είναι ηλίθιος» (3897), όταν δηλαδή ο Κορνήλιος αντιλαμβάνεται πως υπερέχει νοητικά σε σχέση με αυτόν. Για τον Κορνήλιο η κατηγορία «ηλίθιος leader» συνεπάγεται ανικανότητα ανάληψης ενός ρόλου που αναφέρεται ως «δουλειά» («δεν μπορεί να κάνει τη δουλειά του ως...», 3902), με άλλα λόγια ως μια σοβαρή υποχρέωση που πρέπει να διεκπεραιωθεί. Η δήλωση του Κορνήλιου («εγώ ας πούμε δεν αναλάμβανα», 3902- 3903) με τη ακραία διατύπωση «ποτέ» (Pomerantz, 1986), ενισχύει τον ισχυρισμό γύρω από το πόσο

απαιτητικός είναι αυτός ο ρόλος, εφόσον η παραδοχή της ανεπάρκειας του ομιλούντα δίνει στο λόγο του αληθοφάνεια. Επιπλέον, αυτή η αναφορά φαίνεται να υπονοεί πως η ανάληψη του ρόλου του ηγέτη αποτελεί αντικείμενο επιλογής του εκάστοτε παίκτη, πράγμα που καθιστά αυτόν που εντέλει αναλαμβάνει την ευθύνη του Officer ένα υπεύθυνο, συνεπές και συγκροτημένο άτομο. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες με συνεργατικές συμβολές αλληλοσυμπληρώνουν τις εκδοχές τους γύρω από την κατηγορία του «Officer», που κατασκευάζεται ως ο καταρτισμένος («να είσαι πάντα διαβασμένος», 3905), ως αυθεντία («να λύνεις απορίες», 3910) και ως κορυφαίος παίκτης («δεν μπορεί να νικάει ένας άλλος», 3917). Αξιοσημείωτη είναι η επανάληψη του «πρέπει» (3905, 3911, 3914- 3916) σε κάθε αναφορά των συμμετεχόντων που υποδηλώνει αφενός τη θέση ευθύνης του ηγέτη, και αφετέρου τις απαιτήσεις που αυτή η θέση εγείρει σε κάθε μέλος του τάγματος.

Στο δεύτερο απόσπασμα επίσης γίνεται μια δόμηση της ταυτότητας του ηγέτη, μόνο που αυτή τη φορά είναι ο ίδιος ο ηγέτης που κατασκευάζει με το λόγο του την εξουσία προκειμένου να βάλει στη θέση του έναν υφιστάμενό του. Στο απόσπασμα, που προέρχεται από το forum στρατολόγησης, ο Officer, ο οποίος είναι αρμόδιος για την αποδοχή ή την απόρριψη της κάθε υποψηφιότητας, θίγει στην απάντησή του τις «προβληματικές» γραμμές της αίτησης του υποψηφίου.

Απόσπασμα 14

378 Deadman:¹ επίσης δε ζήτησα να μπω στο mythic team σας αμέσως...

379 Officer:² και ποιός σου είπε ότι θα μπει στο Mythic team αμέσως ?

380 Deadman: αν δε με δείτε πώς παίζω εξάλλου πως θα με βάλετε στο team?

¹ Υποψήφιος που υποβάλλει αίτηση για αποδοχή από το ελληνικό τάγμα

² Αξιωματούχος του τάγματος που εγκρίνει ή απορρίπτει τις αιτήσεις των υποψηφίων

381 Officer: και ποιός σου είπε ότι θα μπεις στο team ?

382 Deadman: με βλέπετε και αν υπάρχει spot στο team και σας κάνω με επιλέγετε ;)

383 Officer: σε ευχαριστούμε πολύ που μας ενημέρωσες τί να κάνουμε και πώς να το

384 κάνουμε !

Ο Officer παραθέτει αυτούσια αποσπάσματα από την απόκριση του Deadman, αλλάζοντας ωστόσο την προσλεκτική ισχύ των λεγομένων του (Harré et al., 2009). Αυτό το πετυχαίνει καθώς, ενώ φαίνεται πως επαναλαμβάνει τα λόγια του Deadman, στην ουσία τα επαναδιατυπώνει υποκαθιστώντας την υποτακτική με οριστική. Ως εκ τούτου, ο λόγος του υποψηφίου αποκτά οριστικότητα που τον κάνει να ακούγεται αλαζονικός (π.χ. «δε ζήτησα να μπω» γίνεται «και ποιός σου είπε ότι θα μπεις;», 378-379). Έτσι ο Deadman κατασκευάζεται να υπερβαίνει τα επιτρεπόμενα όρια με το να θεωρεί τη συμπερίληψή του στην ομάδα ως τετελεσμένο γεγονός, πράγμα που αντιμετωπίζεται από τον Officer ως προσβολή και ακύρωση της αξιωματικής του θέσης. Γι' αυτό και αρνείται στον υποψήφιο Deadman το δικαίωμά του να θεωρεί ως δεδομένη την αποδοχή της αίτησής του, προκειμένου να τοποθετηθεί ως ισχυρότερος και ως κυρίαρχος της συνομιλίας. Το «σε ευχαριστούμε πολύ που μας ενημέρωσες...» (383) αποτελεί μια ειρωνεία, που φαίνεται να χρησιμεύει ώστε να υπενθυμίσει στον υποψήφιο την κατώτερη θέση στην οποία βρίσκεται και να κατασκευάσει για τον Officer την ταυτότητα ενός ισχυρού και αδιάλλακτου ηγέτη.

Οι αξεπέραστοι σκληροπυρηνικοί. Οι συμμετέχοντες στο WoW πολύ συχνά αναφέρονται στους «σκληροπυρηνικούς παίκτες», ή αλλιώς στους «hardcore players» για τους οποίους φαίνεται να κατασκευάζεται μια συγκεκριμένη ταυτοτική κατηγορία παίκτη. Αυτούς τους περιγράφουν ως τους παίκτες που είναι αξεπέραστοι όσον

αφορά την ικανότητα, τα επιτεύγματα, αλλά και τις ώρες που αφιερώνουν για το παιχνίδι.

Στο ακόλουθο απόσπασμα από το forum στρατολόγησης για παράδειγμα, ο υποψήφιος Hunter επικαλείται τους σκληροπυρηνικούς παίκτες ως «πηγή γνώσεων» προκειμένου να καταξιωθεί και ο ίδιος ως παίκτης.

Απόσπασμα 15

1848 Guild: Ενημερώνεσαι από sites για τακτικές των raids και του class σου; Av

1849 ναι, από ποια sites: ->

1850 Hunter: Den enimeronome mono apo Sites. An xriasti simvoulevome kai pro

1851 players apo Hardcore guild.

Ο Hunter αποκρίνεται στην ερώτηση με τρόπο που να δηλώνεται πως επαυξάνει στο ζητούμενό της, επικαλούμενος τη συνδρομή των σκληροπυρηνικών παικτών. Η χρήση του «μόνο» (1850) υποδηλώνει πως η ενημέρωση από sites είναι ανεπαρκής για εκείνον και ως εκ τούτου καταφεύγει σε ανώτερες ποιοτικά πηγές γνώσης πέραν των προβλεπομένων από το guild, όπως είναι τα σκληροπυρηνικά τάγματα («hardcore guilds»). Επομένως, το κατηγορικό σύνολο «hardcore» συνεπάγεται και για τον γράφοντα και για τον αναγνώστη ανώτερου επιπέδου ενημέρωση και ο Hunter, επικαλούμενος την πρόσβαση σε αυτή την πηγή, τοποθετείται ως ανταποκριτής μιας ανώτερης ιεραρχικά ομάδας, πράγμα που τον καταξιώνει ως έναν ανήσυχο και φιλόδοξο παίκτη, που έχει την «ευλογία» των «σκληροπυρηνικών», μια κατηγορία παικτών που κατασκευάζεται ως αξιοθαύμαστη.

3.2.1.2 Βυθισμένοι στον κόσμο του WoW

Ο εικονικός κόσμος του WoW αποτελεί για τους συμμετέχοντες μια πραγματικότητα σταθερή, αλλά ταυτόχρονα και διαρκώς εξελισσόμενη. Και αυτό διότι, ανεξάρτητα από τη δράση του εκάστοτε παίκτη και από το αν βρίσκεται μέσα στον εικονικό κόσμο ή όχι, τα γεγονότα εξακολουθούν να συμβαίνουν και οι άλλοι παίκτες συνεχίζουν να αλληλεπιδρούν με τρόπους που αλλάζουν τις συνθήκες του παιχνιδιού (Snodgrass et al., 2012). Γι' αυτό και οι χρήστες αυτών των τόσο «πειστικών» κόσμων αισθάνονται μέσα σε αυτούς «βυθισμένοι» (Damer, 2008), ενώ η ιδιαιτερότητα ενός «παιχνιδιού που δεν τελειώνει ποτέ» είναι αυτή που συνδέεται πιο συχνά με τον εθισμό στο διαδίκτυο (Lee, Yu & Lin, 2007). Έχει λοιπόν ενδιαφέρον η εστίαση στον τρόπο που οι παίκτες κατασκευάζουν τους εαυτούς τους ως κοινωνικά υποκείμενα, είτε πλήρως απορροφημένα από τον εικονικό κόσμο- σε σημείο μάλιστα που να αντιμετωπίζουν μεγάλη δυσκολία να «απεξαρτηθούν» από την εθιστική αυτή ασχολία- είτε ως υγιή κοινωνικά όντα, που δρουν στα πλαίσια ενός- κατασκευασμένου μεν, εφάμιλλου δε του πραγματικού- κόσμου. Στην περίπτωση της ομάδας εστίασης συγκεκριμένα, όπου οι συμμετέχοντες διαχωρίζονται κατηγορικά από τη- μη παίκτρια –Ερευνήτρια, φαίνεται να εγείρεται η ανάγκη να ανατρέψουν όποια υπόνοια σχετική με το ότι εκείνοι δεν έχουν ουσιαστική κοινωνική ζωή έξω από τον κόσμο του WoW, όντας δηλαδή «nolifers». Ακολούθως παρουσιάζονται τα ρεπερτόρια που οι συμμετέχοντες διαχειρίζονται κατά την διαπραγμάτευση της υπαγωγής τους στην κατηγορία του nolifer, κατά την κατασκευή των σκληροπυρηνικών ως «ακραίων» και αντίθετων με τις κατηγορίες αφενός του «μετριοπαθή» και αφετέρου του υποκειμένου με «υγιή» κοινωνική ζωή, στις οποίες επιδιώκουν να εγγραφούν, καθώς και το ρεπερτόριο που συζητά τους συμμετέχοντες στο WoW ως εθισμένους που παλεύουν να απεξαρτηθούν.

Οι «nolifers»: Αποποιούμενοι το στίγμα. Οι συμμετέχοντες στα forums του διαδικτύου αναφέρονται συχνά στην κατηγορία του «nolifer» παίκτη, ο οποίος, όπως υποδηλώνεται από τον χαρακτηρισμό, είναι αυτός που ολόκληρη η κοινωνική ζωή του εξαντλείται στο WoW. Η Ερευνήτρια, ορμώμενη από αυτή τη συχνή στις διαδικτυακές συνομιλίες αναφορά, θέτει μια σχετική με τους nolifers ερώτηση στους συμμετέχοντες της ομάδας εστίασης. Εκείνοι αντιδρούν με τρόπο που υποδεικνύει πως αυτό που διακυβεύεται είναι η εντύπωση πως και οι ίδιοι υπάγονται σε αυτό το κατηγορικό σύνολο.

Απόσπασμα 16

- 2053 E: ωραία. ε:: να ρωτήσω κάτι:: (.) άλλοι. ε:μ πως θα περιγράφατε: έναν
- 2054 nolifer ας πούμε?
- 2055 ->>(4.0)
- 2056 ->((γέλια))
- 2057 K:-> έλα αυτό είναι πολύ κακό τώρα που μας κάνεις.
- 2058 E: γιατί?
- 2059 K: γιατί::
- 2060 B:-> άκου εκ[heí hhh
- 2061 K:-> [μας λες nolifers hhh
- 2062 E: κοίταξε. υπάρχει:: μ- [να το εξηγήσω λίγο καλύτερα μην το πάρουμε: μπ=-
- 2063 B:-> [δεν είναι nolifers
- 2064 E: ε:: [γιατί διαπιστώνω ότι: ((γέλια)) μάλλον αισθανθήκατε κάποια προσβολή
- 2065 M: [°στράβωμα°
- 2066 K: όχι. ((γέλια))
- 2067 M: με κιάτι συνδεθήκαμε

2068 E: δεν ξέρω- ναι. κάτι [σας τσίμπησε- κάτι σας χτύπησε (ακατάληπτο)

2069 B: [κάτι σας χτύπησε κόκκινο. να σου πώ κάτι

2070 δεν [είσαι nolife:r,

(...)

2111 B:-> [ο nolif- λοιπόν- ακριβώς nolifer με το warcraft

2112 δεν είσαι γιατί θα σου πω. πέρα ότι παίζεις σε: - κάπου που: έχεις φίλους, και

2113 είσατε ομάδα.

2114 E: μμ μ

Αμέσως μετά την ερώτηση της Ερευνήτριας συμβαίνει μια ασυνέχεια στη συζήτηση (Sacks et al., 1974), καθώς κανένας από τους συμμετέχοντες δεν αποφασίζει να απαντήσει, με αποτέλεσμα μια παρατεταμένη σιωπή διάρκειας τεσσάρων δευτερολέπτων. Η ομάδα λοιπόν αρχικά εκδηλώνει αμηχανία και στη συνέχεια αντιδρά με γέλιο- εξίσου εκδήλωση αμηχανίας, ή αντίδραση σε απροσδόκητο ερέθισμα- και αρνείται να απαντήσει στην ερώτηση, ορίζοντάς τη ως ανήλεη («έλα αυτό είναι πολύ κακό τώρα που μας κάνεις», 2057). Παρόλο που η ερώτηση διατυπώνεται με το nolifer ως αντικείμενο, οι συμμετέχοντες το μετατρέπουν σε υποκείμενο, ερμηνεύοντάς την αναφορά ως «προσβολή» («μας λες nolifers», 2061). Έτσι η ομάδα τοποθετείται ως κατηγορούμενη για υπαγωγή στην κατηγορία του nolifer και αρνείται στην Ερευνήτρια το δικαίωμα να απευθύνει μια τέτοια «απρεπή» («άκου εκεί», 2060) ερώτηση. Στην προσπάθεια της Ερευνήτριας να δικαιολογήσει τη διατύπωση μιας τέτοιας ερώτησης, οι συμμετέχοντες παραδέχονται την ταύτιση με το nolifer («με κάτι συνδεθήκαμε», 2067), αποδεχόμενοι κατ' αυτόν τον τρόπο το ενδεχόμενο υπαγωγής στην κατηγορία. Στη συνέχεια, στα λόγια της Βάσως εντοπίζεται μια αλλαγή στο υποκείμενο της πρότασης εφόσον στη γραμμή

2063 λέει «δεν είναι nolifers», αναφερόμενη ενδεχομένως στους άλλους συμμετέχοντες που αντέδρασαν αρνητικά, ενώ στην 2070 «δεν είσαι nolifer», γενικεύοντας τη δήλωση, ούτως ώστε να αφορά όλους τους παίκτες WoW που κατηγορούνται για κάτι τέτοιο. Σε κάθε περίπτωση η Βάσω εξαιρεί τον εαυτό της από τους θιγμένους, εφόσον δε μιλάει ποτέ σε α' ενικό όπως οι άλλοι. Παρ' όλα αυτά, επιδιώκει να κατασκευάσει την κατηγορία «nolifer» ως μια ευρέως διαδεδομένη παρανόηση για τον παίκτη WoW, υποστηρίζοντας πως η οργάνωση και η «κοινωνία» του WoW δεν αφήνει περιθώρια για nolifers. Η εκδοχή της φέρει τις έννοιες «ομάδα» και «φίλους» (2112-2113) που- ενέχοντας μια κοινωνική διάσταση- αντιβαίνουν στην εκδοχή της εσωστρέφειας και απομόνωσης που η έννοια του nolifer συνεπάγεται. Για τη Βάσω το διακύβευμα φαίνεται να είναι να αποφύγει να εγγραφεί στην κατηγορία του nolifer, πράγμα που επιτυγχάνει ακυρώνοντας την ισχύ του χαρακτηρισμού και κατασκευάζοντάς τον ως άστοχο και μη ανταποκρίσιμο στους παίκτες WoW εν γένει.

Πρώην «nolifers». Στη συνέχεια της συζήτησης της ομάδας, οι συμμετέχοντες παραδέχονται πως για κάποια περίοδο όντως υπήρξαν nolifers, δίνοντας έτσι σχήμα και νόημα στον χαρακτηρισμό. Η ταυτότητα του nolifer πλέον αποτελεί πλέον για όλους μια κοινή παραδοχή «ολισθήματος» και οι συνομιλητές ανταλλάσσουν εμπειρίες όπου κατασκευάζουν τον εαυτό τους ως υπαγόμενο σε αυτή την κατηγορία. Στο ακόλουθο απόσπασμα φαίνεται η προσπάθεια της Βάσως να δικαιολογήσει την κατηγορική αυτή υπαγωγή, κατασκευάζοντας τον nolifer ως μια συνειδητή επιλογή, απόλυτα δικαιολογημένη.

Απόσπασμα 17

2211 K: [εγώ χω περάσει περιό[δους στη ζωή μου (.)

2212 M: [δε μπορώ Τετάρτη και Παρασκευή

- 2213 B: [γναι:!!! hhh
- 2214 K: [που:: έλεγα στον έναν 'τι θα βγω με τον άλλον, για να μη βγω καθόλου
- 2215 Σάββατο και να κάτσω να παίξω.
- 2216 I: ναι:
- 2217 K: [ή ας π-
- 2218 B:-> [ποιός έχει κάνει πρωτοχρονιά στο warcraft?
- 2219 K: ε όλοι. ((Μιχάλης και Ιωάννης σηκώνουν χέρια))
- 2220 I: όλοι [ναι.
- 2221 E: [hhh όκευ. δεν το [περίμενα
- 2222 B: [και πάσ[χα? με τα λαγουδάκια? να μαζεύουμ' αυγά?
- 2223 K: [και ανάσταση. και ανάσταση
- 2224 I: ναι
- 2225 B: αυγά καν[είς?
- 2226 I: [και πυροτεχνήματα και τέτ[οια.
- 2227 B: [και πυροτεχνή:ματα και happy
- 2228 halloween
- 2229 I: [ναι
- 2230 B: [°πολύ ωραία ήτανε°

Ο Κορνήλιος υποστηρίζει πως κατέφευγε στο ψέμα προκειμένου να μπορεί να παίζει απερίσπαστος, αποφεύγοντας τις επικρίσεις για την απορρόφηση απ το WoW και, αναφερόμενος στο παρελθόν («έχω περάσει περιόδους στη ζωή μου...», 2211), δίνει μια ζωντανή περιγραφή, επιβεβαιώνοντας γεγονικά (Edwards & Potter, 1992) την υπαγωγή του στην κατηγορία polifer. Η Βάσω αφορμώμενη από την αφήγηση του Κορνήλιου για απόλυτη απορρόφηση απ το WoW, απευθύνει μια σειρά

αλληπάλληλων ερωτήσεων προς τους συμμετέχοντες, προκειμένου να συλλέξει «ομοιοπαθείς» παίκτες που περνούσαν ακόμα και τις σημαντικές εορτές παίζοντας («ποιος έχει κάνει πρωτοχρονιά στο Warcraft;» «και Πάσχα;», 2218, 2222, 2225). Στην ουσία κάνει μια επίκληση «μαρτύρων», με αποτέλεσμα να δηλωθεί δια της πλειοψηφίας η συχνότητα μιας επιλογής που σε άλλους- μη παίκτες- θα ακουγόταν τόσο παράξενη, ώστε να κατατάξει κάποιον στην κατηγορία polifer. Με αυτόν τον τρόπο η Βάσω φαίνεται να κατασκευάζει την κατηγορία polifer ως μια απόλυτα δικαιολογημένη και «υγιή» επιλογή, εφόσον η πλειοψηφία επικυρώνει το να αναλώνεται ή να καταφεύγει κανείς στο WoW, το οποίο είναι τόσο διασκεδαστικό («πολύ ωραία ήτανε», 2230).

Ο μετριοπαθής παίκτης. Μια κατηγορία προσωπικής ταυτότητας παίκτη που κατασκευάζεται και στην ομάδα εστίασης αλλά και στο διαδίκτυο είναι αυτή του «μετριοπαθούς παίκτη», δηλαδή του παίκτη που δεν αναλώνεται εξαντλητικά παίζοντας WoW. Ωστόσο, αυτή η κατασκευή απουσιάζει από το forum στρατολόγησης, καθώς εκεί οι υποψήφιοι επιδιώκουν να πείσουν πως δεν προσεγγίζουν το παιχνίδι με μετριοπάθεια, αλλά, αντίθετα, με προσήλωση και αφοσίωση. Πέραν αυτού, στα άλλα πλαίσια οι συμμετέχοντες προσπαθούν να κατασκευάσουν τον εαυτό τους ως παίκτη που δεν επενδύει ολοκληρωτικά στο WoW, αλλά αντίθετα το αντιμετωπίζει σαν «απλά ένα παιχνίδι».

Κάτι τέτοιο μπορεί να διαπιστωθεί στο παρακάτω απόσπασμα από την ομάδα εστίασης, όπου ο Ιωάννης περιγράφει τις διενέξεις μεταξύ των μελών της ομάδας.

Απόσπασμα 18

4307 I:-> οκέυ? κι ότι ναι- τότε πλέον ήτανε διασκεδαστικό το παιχνίδι. ε: εγώ ας

4308 πούμε σταμάτησα να παίζω και γενικά κι άλλα παιχνίδια, όταν ε- η παρέα

4309 άρχιζε και τσακωνότανε για το παιχνίδι. «επ- παιδιά είν' ένα παιχνίδι» ξέρω γώ

4310 «ξεκολλάτε»

4311 E: [ναι

4312 I:-> δηλαδή ότι:: να βρίζεσαι τώρα με τον φίλο σου, επειδή δεν έκανες καλό

4313 healing ξέρω γω. ε- όχι δεν το δέχομαι αυτό σαν λόγο για να τσακωθείς

4314 σαν άνθρωπος ε: με τον άλλον

Ο Ιωάννης λογοδοτεί για την εγκατάλειψη του παιχνιδιού, τοποθετώντας το χρονικό όριο που αυτό σταμάτησε να είναι «διασκεδαστικό» όπως ήταν «τότε» (4307). Η επιλογή της περιγραφής του «τσακωμού» με την αυτούσια παράθεση λόγου («επ παιδιά ειν' ένα παιχνίδι... ξεκολλάτε», 4309-4310) ενισχύει την αληθοφάνεια του ισχυρισμού του (Wooffitt, 1992). Αναφέροντας την «παρέα» (4308), τοποθετείται ως ένας κοινωνικός δράστης που παρεμβαίνει ως διαμεσολαβητής ειρήνης, προσπαθώντας να ελαττώσει τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού και να το επαναφέρει στις πραγματικές του «εικονικές» διαστάσεις. Στη συνέχεια επιτείνει τη βαρύτητα του ισχυρισμού του, συμπεριλαμβάνοντας στην ίδια πρόταση την έννοια του healing¹ (4313)- που ανήκει στον εικονικό κόσμο- με την έννοια του «φίλου» (4312)- που δίνει μια συναισθηματική διάσταση στην «παρέα»- καθώς και με την ιδιότητα που φέρει «σαν άνθρωπος» (4314), η οποία επίσης αντιπαραβάλλεται στο εικονικό περιβάλλον. Ο Ιωάννης τοποθετείται λοιπόν ως «άνθρωπος» που αντιλαμβάνεται την εικονικότητα του κόσμου και τον αντιμετωπίζει μετριοπαθώς σαν μια κατασκευή άνευ σημασίας, ενάντια στους «προβληματικούς» συμπαίκτες του που μεγεθύνουν τα

¹ διαδικασία «θεραπείας» που αποτελεί αρμοδιότητα των healers, προκειμένου οι μαχητές

να μείνουν ζωντανοί κατά τη διάρκεια της μάχης

«εικονικά» προβλήματα, έτσι ώστε αυτά να επηρεάζουν τη συμπεριφορά τους ως κοινωνικά όντα.

Μια τέτοιου τύπου κατασκευή επιδιώκεται και στο παρακάτω απόσπασμα από το διαδικτυακό forum, όπου ο σχολιαστής Peter κατασκευάζει τον εαυτό του ως έναν μετριοπαθή παίκτη, παίρνοντας θέση ανάμεσα σε δύο άκρα.

Απόσπασμα 19

379 Peter: Εγώ παρατηρώ πως οι καμμένοι μόνο παρατάτε το game :)

380 Το παιχνίδι όσο περνάει ο καιρός γίνεται όλο και πιο φιλικό προς τους

381 λεγόμενους casual players, από όταν το αφήσατε έχει αλλάξει πάρα πολύ, από

382 40άρια raids έχουμε πάει σε 10-25 ατόμων, ειδικά στα 10άρια τα

383 πράγματα είναι πάρα πολύ καλά, εγώ προσωπικά παίζω με φίλους και

384 περνάω πάρα πολύ καλά.

Η δήλωση αυτή είναι αποτέλεσμα «παρατήρησης» («εγώ παρατηρώ πως...»). Ο Peter λογοδοτεί με εμπειριστικούς όρους, με αποτέλεσμα τα φαινόμενα να γίνονται τα ίδια οι φορείς δράσης και ο ίδιος να διατηρεί απλά το ρόλο του εξωτερικού παρατηρητή. Η πρόταση είναι σε β' πληθυντικό («παρατάτε το game», 379), απευθυνόμενη στους «καμμένους», γεγονός που εξαιρεί τον γράφοντα από αυτό το κατηγορικό σύνολο. Σε συνέχεια του παραπάνω ισχυρισμού, ο Peter αναφέρεται στους casual gamers, δηλαδή σε παίκτες που ασχολούνται περιστασιακά με το WoW. Ωστόσο, ούτε σε αυτή την κατηγορία συγκαταλέγει τον εαυτό του, εφόσον αφενός δε χρησιμοποιεί α' πρόσωπο και αφετέρου τους αναφέρει ως «λεγόμενους» (381), σαν να κατονομάζει δηλαδή ένα είδος παικτών που ο αναγνώστης να ακούει ενδεχομένως για πρώτη φορά. Η αλλαγή ερείσματος- από γ' πρόσωπο («το παιχνίδι», 380) σε α'

(«έχουμε πάει», 382)- εξατομικεύει τη δήλωσή του (Goffman, 1979), καθώς ο Peter λογοδοτεί για το ότι εξακολουθεί να εμπλέκεται στο παιχνίδι την ώρα που πολλοί το παρατούν απογοητευμένοι. Ταυτόχρονα, με μια ακραία διατύπωση (επαναλαμβανόμενο «πάρα πολύ καλά» 383, 384), που ενδυναμώνει τη γεγονικότητα του ισχυρισμού του (Pomerantz, 1986), συνηγορεί υπέρ της «ολιγομελούς» («10-25 ατόμων») ομάδας του, η οποία απαρτίζεται από «φίλους» (383). Για το σχολιαστή, λοιπόν, το διακύβευμα φαίνεται να είναι να πείσει πως δεν μιλά εξ ονόματος καμίας κατηγορίας παικτών (ούτε αυτής των «καμμένων», αλλά ούτε και αυτής των casual gamers) και να τοποθετηθεί ως ο αντικειμενικός μετριοπαθής παίκτης που απολαμβάνει απλά το παιχνίδι σε ένα φιλικό πλαίσιο.

Οι «ακραίοι» σκληροπυρηνικοί. Εξετάστηκε ήδη ο τρόπος με τον οποίο οι σκληροπυρηνικοί παίκτες κατασκευάζονται ως αξεπέραστοι και αξιοθαύμαστοι όσον αφορά την ικανότητα και την υπερβολική αφοσίωση στο WoW. Ωστόσο, ακριβώς επειδή πρόκειται για «ακραίους» παίκτες, οι εκάστοτε αναφορές σε αυτούς, επιτελούν διαφορετικές λειτουργίες και εξυπηρετούν κάθε φορά διαφορετικούς σκοπούς. Στην ομάδα εστίασης για παράδειγμα- εν αντιθέσει με το forum στρατολόγησης που παρουσιάστηκε παραπάνω- οι αναφορές των συμμετεχόντων στους σκληροπυρηνικούς κατασκευάζουν τους δεύτερους ως ακραίους και υπερβολικούς, με αποτέλεσμα οι πρώτοι να φαίνονται πιο μετριοπαθείς. Χαρακτηριστικό είναι το ακόλουθο απόσπασμα όπου, με αφορμή τη σύντομη απουσία μιας συμμετέχουσας από την ομάδα κατά τη διάρκεια της συζήτησης, οι υπόλοιποι αναφέρονται στους σκληροπυρηνικούς παίκτες (που φημίζονται για το ότι ποτέ δεν σηκώνονται από τη θέση τους μέχρι να ολοκληρώσουν το στόχο τους).

Απόσπασμα 20

4554 E: ναι (.) όκεν. ε::μ και μια τελευταία ερώτηση. για να κλείσουμε

4555 γιατί:(...) α λείπει η Βάσω. τς

4556 K: έλεος ρε. °jesus°

4557 E: h. °jes[us°

4558 K: [°jes[us°

4559 M: [ο μι τζι πάει τουαλέτα. έλεος. τι λέγαμε hhh

4560 E: αν είναι δυνατον

4561 K: afk είναι

4562 Θ: kickaré τη

4563 E: hhh

4564 M: kickare [ναι

4565 E: [ήπτε καφέδες?

4566 K: ε?

4567 E: ήπτε καφέδες? μα κάνουν τέτοια πράγματα? τς τς

4568 K: ε αφού δεν είναι σκληροπυρη[νική η Βάσω

Οι συμμετέχοντες αστειεύονται με υπερβολικές εκφράσεις δυσφορίας για την σύντομη απουσία της Βάσως. Ο Μιχάλης υπενθυμίζει στους υπόλοιπους («τί λέγαμε», 4559) όσα προηγουμένως είχαν συζητηθεί γύρω από τους παίκτες που φροντίζουν εκ των προτέρων, έτσι ώστε να μη χρειαστεί να σηκωθούν για τουαλέτα για πάρα πολλές ώρες. Ακολουθεί μια εναλλαγή συμβολών, όπου στην ουσία γίνεται μια μεταφορά ορολογίας και κανόνων του παιχνιδιού («afk» που γράφεται προκειμένου κάποιος να ειδοποιηθεί πως είναι «away from keyboard» και «kickaré τη» που λέγεται για κάποιον που θέλουν οι παίκτες να αποπέμψουν από το τάγμα) (4561-4564) στη συνθήκη της συζήτησης. Με τις παράταιρες για τη συνθήκη

παρατηρήσεις, οι συμμετέχοντες αφενός πιστοποιούν πως πρόκειται περί αστείου και αφετέρου λοιδορούν εκείνους των οποίων τα λόγια αναπαράγουν, δηλαδή τους παίκτες που προβάλλουν υπερβολικές απαιτήσεις στους συμπαίκτες τους. Η Ερευνήτρια ανταποκρίνεται στο αστείο αυτό δηλώνοντας αποδοκιμασία για το ότι η Βάλια «ήπιε καφέδες», εφόσον προηγουμένως στη συζήτηση είχε λεχθεί πως πολλοί παίκτες αποφεύγουν τον καφέ για ακριβώς αυτό το λόγο. Αναπαράγοντας μοτίβα και αφηγήσεις που μοιράζονται μεταξύ τους οι παίκτες WoW, η Ερευνήτρια φαίνεται να αποστασιοποιείται από το ρόλο της ανίδεης που μετέχει στη συζήτηση για να μάθει και διεκδικεί να εγγραφεί στην ομάδα ως ένα «μυημένο» μέλος. Ο Κορνήλιος αποκρίνεται στη δήλωση με τη δικαιολογία «αφού δεν είναι σκληροπυρηνική», εντάσσοντας αυτή τη συμπεριφορά σε ένα συγκεκριμένο κατηγορικό σύνολο παικτών. Με αυτόν τον τρόπο οι σκληροπυρηνικοί κατασκευάζονται ως οι «ακραίοι», με αποτέλεσμα οι παρόντες στη συζήτηση να τοποθετούνται ως οι διαφορετικοί «μετριοπαθείς» που αντιλαμβάνονται αυτή την ακρότητα και την λοιδορούν.

Παλεύοντας για την ανεξάρτηση. Οι συμμετέχοντες στο WoW πολύ συχνά μιλούν για το πόσο εθιστικό είναι αυτό το παιχνίδι και πόσο δύσκολο είναι να για κάποιον παίκτη να «απεξαρτηθεί». Ο λόγος τους περιλαμβάνει μοτίβα που παραπέμπουν σε λόγο γύρω από εθισμό, καθώς οι παίκτες μιλούν σαν «εξαρτημένοι» που παλεύουν να παραμείνουν «καθαροί» και να μην υποτροπιάσουν στο πάθος τους. Χαρακτηριστική είναι η προσπάθεια δικαιολόγησης της ροπής προς το WoW, καθώς και της «αθώωσης» του εθισμένου, ως ατόμου ανίσχυρου μπροστά στην παντοδύναμη έλξη που το παιχνίδι του ασκεί.

Κάτι τέτοιο φαίνεται να συμβαίνει και στο ακόλουθο απόσπασμα από το διαδικτυακό forum, όπου ο «απεξαρτημένος» σχολιαστής μιλάει για το νέο

δοκιμαστικό του WoW που ξεκίνησε για λίγο να παίζει, εκφράζοντας το φόβο πως θα «κολλήσει» ξανά το «μικρόβιο».

Απόσπασμα 21

3194 Demon: Φτου στο WoW. Εκεί που κοιτούσα σελίδες στο gamespot, τσουπ!

3195 Πετάγεται banner με trial WoW. Ε, τι να κάνω κ γώ... το κατέβασα. >D

3196 Έλιωσα λίγο, αλλά η αλήθεια είναι πως δε με βλέπω για περισσότερο από

3197 όσο διαρκέσει το trial. Πολύ λιώσιμο φαίνεται. >b Δεν κόλλησα το μικρόβιο

3198 τόσο καιρό, θα προσπαθήσω να μην το κολλήσω τώρα. >D

3199 Sky: Σταμάτα τώρα που είναι καιρός!

Το σχόλιο ξεκινά ως κατάκριση προς το WoW, ενώ στη συνέχεια εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο ο Demon ενεπλάκη ξανά σε αυτό με τη χρήση μιας ζωντανής περιγραφής («εκεί που κοιτούσα σελίδες», 3194) που κάνει την αναφορά του γεγονική (Edwards & Potter, 1992). Επισημαίνεται παράλληλα το αναπάντεχο του συμβάντος («τσουπ!» και «πετάγεται», 3194, 3195), που συνεπάγεται απουσία προμελέτης για την περιγραφόμενη δράση. Επιπλέον, υποδηλώνεται και απουσία όποιας δυνατότητας αντίστασης, ή εναλλακτικής επιλογής («ε τί να κάνω και εγώ», 3195), προκειμένου ο Demon να δικαιολογήσει την επανεμπλοκή του και να λογοδοτήσει έτσι για την πράξη του. Οι τρεις τελείες μετά από αυτή τη δήλωση, που προϋποθέτουν μια μικρή παύση προκειμένου να αποκαλυφθεί στη συνέχεια η «αναπάντεχη» εξέλιξη της ιστορίας του («ε, τί να κάνω και γω... το κατέβασα»), καθώς και το γελαστό emoticon στο τέλος της πρότασης, δίνουν ελαφρότητα και φαιδρότητα στη δήλωσή του, μετριάζοντας το διακύβευμα, καθώς υπονοούν κάποια αναλήθεια στη επίκληση της δικαιολογίας. Στη συνέχεια χρησιμοποιεί εκφράσεις

όπως «έλιωσα» (3196) και «λιώσιμο» (3197) για να περιγράψει την κατατριβή με το WoW, καθώς και μια αντικειμενική συστοιχία, όπου η ενασχόληση με το WoW αναφέρεται ως ένα «μικρόβιο» που «προσπαθεί» τόσο καιρό να μην «κολλήσει» (3197-3198). Τον ισχυρισμό του επιβεβαιώνει ο Sky με μια παραίνεση για να «σταματήσει τώρα που είναι καιρός» (3199) που μάλιστα λήγει σε θαυμαστικό, το οποίο υποδηλώνει το επείγον της προειδοποίησης. Ο λόγος του Sky επαναλαμβάνει ένα γνωστό ρητορικό μοτίβο γύρω από τον εθισμό, σύμφωνα με το οποίο όσο περισσότερο αναβάλλει κάποιος να διακόψει το «πάθος», τόσο πιο δύσκολο καθίσταται να απεξαρτηθεί. Με αυτόν τον τρόπο, κατασκευάζεται η ταυτότητα του «απεξαρτημένου» παίκτη που παλεύει ολοένα- αγνοώντας τις Σειρήνες (στην προκειμένη περίπτωση τα «banners με trial») για να μην υποτροπιάσει.

Ομοίως στο ακόλουθο απόσπασμα από την ομάδα εστίασης ο Θύμιος περιγράφει τον εθισμό και τη δυσκολία κάποιου παίκτη να «ξεκόψει τελείως».

Απόσπασμα 22

4373 Θ: διασκέδαση και ίσως ε: α'ο κά'οια στιγμή και μετά επειδή είχ- πωρωνόσουν

4374 απ' το παιχνίδι και δεν μπορούσες [(έπρεπε να παίζεις έπρεπε έναν παίκτη)

4375 M: [έβαζες στόχους. αυτό.

4376 [θα κάνω αυτό, θα κάνω εκείνο κατ- θα γίν-

4377 Θ:->>[ε: ναι. ε: θέλεις, και (ακατάληπτο) και περισσότερο και λες «οπ θα κάνω

4378 εδώ εκείνο και τ' άλλο [κι αλλ'έν-> και ήσουν εκεί στην πίεση, [δεν-

4379 K:-> [ναι είναι:: είναι λίγο εθιστικό

4380 M: [σε κρατάει

4381 απασχολημένο το πρώτο που πες

4382 Θ:δηλα[δή:: είναι-

4383 E: [ναι

4384 Θ:εγώ πιστεύω είναι πολύ δύσκολο ν- να ξεκόψεις τελείως το [wow [το 'χω=

4385 I: [μμ

4386 B: [νhai

4387 Θ:->=κόψει- έχει τύχει να κόψω για κα- κάμποσους μήνες, αλλά δε- είναι- η

4388 κλικά μαλλον και- ξεσ πάει [μέσα και- ξανά καρτούλα. πάμε

4389 E: [ναι

4390 B: πο:: πο πο τι λες [τόhρα! hhh

Στην περιγραφή του Θύμιου διαπιστώνεται απουσία αυτενέργειας σχετικά με την απορρόφηση από το παιχνίδι, καθώς λέγοντας «δεν μπορούσες, έπρεπε να παίξεις» (4374), περιγράφει την ενασχόληση ως μια επιβεβλημένη υποχρέωση και όχι ως μια συνειδητή επιλογή, αποδίδοντας την ευθύνη σε μια εξωγενή δύναμη (Pomerantz, 1978) πράγμα που μετριάξει τη λογοδοσία για την περιγραφόμενη δράση. Οι στόχοι που ισχυρίζεται ότι έθετε, περιγράφονται με αυτούσια παράθεση λόγων («θα κάνω εδώ εκείνο και τ' άλλο και άλλο ένα», 4378) (Wooffitt, 1992), και απαριθμούνται με λίστα τριών μερών (Jefferson, 1990), πράγμα που ενισχύει τη γεγονικότητα της περιγραφής του. Ο τελευταίος δε («κι άλλο ένα»), ακούγεται να προκύπτει εκτός του προγραμματισμού των δύο πρώτων, επίσης σαν μια αγχωτική υποχρέωση («εκεί στην πίεση», 4378), θέτοντας τον άξονα εξιστόρησης στη συνεχή ανάγκη για επίτευξη αλληπάληλων στόχων, που ο Θύμιος φαίνεται να εξαναγκάζεται να επιτύχει. Ο Κορνήλιος επιβεβαιώνει την περιγραφή του Θύμιου γύρω από το «εθιστικό» παιχνίδι («είναι λίγο εθιστικό», 4379), ενώ με την χρήση του επιρρήματος «λιγο» μετριάξει τη λογοδοσία. Και η έκφραση του Κορνήλιου ομοίως μοιάζει να δηλώνει απουσία αυτενέργειας, καθώς το παιχνίδι ορίζεται ως ο ενεργός δράστης και συνεπώς ο

παίκτης είναι εκείνος που υποτάσσεται στην εξουσία του. Στη συνέχεια της περιγραφής του ο Θύμιος αναφέρεται στην εγκατάλειψη του παιχνιδιού ως τυχαίο γεγονός («έχει τύχει να κόψω», 4387) και επιρρίπτει ευθύνες για την επανεμπλοκή του στην «κλίκα» (4388)- ομοίως διαδεδομένο μοτίβο για τα άτομα που πασχίζουν να μείνουν στην απεξάρτηση. Η αναφορά στην «κλίκα»- διατύπωση συναφής με την περίπτωση αναφοράς (Sacks, 1992)- γίνεται για πρώτη φορά εδώ, αντικαθιστώντας πια την «παρέα», εφόσον η κλίκα έχει αρνητική συνδήλωση ως μια κακόφημη ομάδα που διακρίνεται από εσωστρέφεια και επιπλέον αποτελεί επιβλαβή επιρροή. Με αυτόν τον τρόπο ο Θύμιος κατασκευάζει την ταυτότητα του παίκτη που, όσο και να αντιστέκεται, αδυνατεί να απεμπλακεί από το παιχνίδι, όντας έρμαιο μιας ανώτερης του εαυτού του δύναμης, όπως είναι το «εθιστικό» παιχνίδι και οι «κακές επιρροές».

Οι παίκτες ως κοινωνικά υποκείμενα. Πολλές φορές οι συμμετέχοντες στον κόσμο του Wow, λόγω της πολύωρης ενασχόλησης που αυτό συνεπάγεται, επιδιώκουν να υποδηλώσουν πως διάγουν μια «κανονική» κοινωνική ζωή. Αυτό το καταφέρνουν επιστρατεύοντας ποικίλα ερμηνευτικά ρεπερτόρια, ένα από τα οποία είναι και η κοινωνική ζωή στο WoW ως εφάμιλλη με αυτήν έξω από αυτό, όπως φαίνεται και στο ακόλουθο απόσπασμα από την ομάδα εστίασης.

Απόσπασμα 23

2727 Θ: είσαι πιο άνετος με το:ν- κόσμο ξε' γω- τον

2728 άκυρο, κι ας είναι μεγαλύτεροι δε σε νοιάζει, δεν τους βλέπεις ξέρω γω.

2729 E: ναι

2730 B: δεν ξέρεις κι αν είναι αυτός που [είναι

2731 K: [ναι αλλά όλο αυτό είναι και λίγο fake όμως

2732 Θ:->>ε όχι δεν είναι απαραίτητα fake- άμα τώρα κάθεσαι και μιλάς στον άλλο

2733 όλο το παιχνίδι όλη την ώρα, νταξ' δε- δε θα τον γνωρίσεις- αλλά άμα αρχίζετε
 2734 να συζητάτε θέματα εκτός παιχνιδιού, ξερω γω «πού μένεις, τι δουλειά κάνεις»,
 2735 μπλα μπλα μπλα, ιστορίες ξερω γω, ή: μετά: εκτός παιχνιδιού ξερω γω τον έχεις
 2736 στο skype πι χι ή σε κάποιο- μπορεί να 'ράξετε στο ventrilo πι χι ή στο
 2737 teamspeak, χωρίς να 'στε μες το παιχνίδι και να λέτε βλακείες. σα να μιλάς με
 2738 ε'α φίλο σου στο τηλέφωνο ας πούμε

Ο Θύμιος δηλώνει την ικανοποίησή του καθώς μέσα απ το παιχνίδι έγινε «πιο άνετος με τον κόσμο» (2727), προσφέροντας ως δικαιολογία το ότι «δεν τους βλέπει» (2728). Ο «κόσμος» εδώ είναι η κοινωνία του WoW, δηλαδή οι άλλοι EX, ενώ οι «άκυροι» και οι «μεγαλύτεροι» (2728) είναι τα άτομα πίσω από τους εκάστοτε EX. Η κοινωνική ζωή, στην οποία ο Θύμιος διαπιστώνει πως έχει πια περισσότερη άνεση, δεν είναι άλλη από αυτήν μέσα στον εικονικό κόσμο, ωστόσο δεν κάνει καμία διάκριση μεταξύ αυτής και της πραγματικής, καθώς γι' αυτόν περιγράφονται χωρίς διαχωρισμούς ως ένα και το αυτό. Στον ισχυρισμό του Κορνήλιου που υποστηρίζει το επίπλαστο αυτής της κοινωνικής συνθήκης («ναι αλλά όλο αυτό είναι και λίγο fake όμως», 2731), ο Θύμιος προβάλλει την αντίθεσή του, υπερασπιζόμενος την εκδοχή του με ακραία διατύπωση («όλο το παιχνίδι όλη την ώρα», 2733) και αυτούσια παράθεση λόγου («πού μένεις, τί δουλειά κάνεις», 2734) που ισχυροποιούν τη γεγονικότητα της περιγραφής του (Pomerantz, 1986· Wooffitt, 1992), και προβάλλουν την εκδοχή του ως αντικειμενικά ισχύουσα, ανεξάρτητα από τον ίδιο. Λέγοντας «χωρίς να 'στε μες το παιχνίδι» (2737), υποδηλώνει μια συναναστροφή που δεν επιβάλλεται κατ' ανάγκη του παιχνιδιού, αλλά γίνεται με πρωτοβουλία των παικτών, όπως δηλαδή στην πραγματική ζωή, όπου η παρέα είναι αντικείμενο ελεύθερης επιλογής. Ακολούθως, δίνει μια σειρά από ζωντανές περιγραφές, με

αναφορές σε κουβέντα χωρίς κάποιο σκοπό («μπλα μπλα μπλα ιστορίες», 2735) μόνο και μόνο για την ευχαρίστηση των συνομιλητών, οι οποίοι λένε αυθόρμητες «βλακειές» (2737), αφιltrάριστες, «σαν να μιλάς με ένα φίλο σου στο τηλέφωνο» (2737-2738). Στην ουσία ο Θύμιος, περιγράφοντας την αυθόρμητη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ συμπαικτών, δίνει το στίγμα μιας φιλικής σχέσης, έτσι όπως εξελίσσεται και στην πραγματική ζωή, εξομοιώνοντάς τις δύο περιπτώσεις και κατασκευάζοντας τον- δρώντα μέσα στον εικονικό κόσμο- εαυτό του ως ένα «υγιές» κοινωνικό υποκείμενο. Αξίζει εδώ να σημειωθεί η σχετική παρατήρηση των Guegan et al. (2015) πως, παρόλο που τα μέλη των ταγμάτων του WoW συνδέονται μεταξύ τους με έναν «τεχνητό τρόπο»- εφόσον μπορεί να απέχουν γεωγραφικά και να γνωρίζονται μόνο διαμέσου των ΕΧ τους-, ωστόσο, αυτές οι ομάδες των ταγμάτων, παρά την τεχνητή τους φύση, είναι συνδεδεμένες με τον αυτοπροσδιορισμό των μελών τους με τέτοιο τρόπο ώστε η συμμετοχή σε αυτές να συνιστά μια κοινωνική ταυτότητα.

Στο παρακάτω απόσπασμα από το διαδικτυακό forum ο σχολιαστής ομοίως προσπαθεί να εγγραφεί ως έχοντας μια «υγιή» κοινωνική ζωή, η οποία συγχωνεύεται αρμονικά με την εικονική του ζωή στο WoW.

Απόσπασμα 24

2980 Mercury: Και εγώ τόσες ώρες δουλεύω.....και παρόλα αυτά μια χαρά παίζω.....

2981 Εξαρτάται από πολλά πράγματα το πώς θα ξοδέψεις τον ελεύθερο χρόνο

2982 σου.....εμένα υπάρχουν περίοδοι που δεν μπορώ να ασχοληθώ καθόλου με

2983 παιχνίδια και περίοδοι....όπου δεν έχω και σχέση κτλ όπου μπορώ να λιώσω

2984 6+ ώρες συνεχόμενα.....

2985

2986 Από εκεί και πέρα είναι θέμα γνωστών φίλων κτλ εγώ έχω αρκετούς
 2987 κανονικούς φίλους (εκτός WoW) που παίζουν και αυτοί WoW και αυτοί έχουν
 2988 άλλους φίλους κτλ, με αποτέλεσμα να είμαστε μια παρέα 15 ατόμων περίπου
 2989 και όποτε να ναι πηγαίνουμε μαζί instances, Karazhan, ZA κτλ.....πέρα από τα
 2990 σκληροπυρηνικά 25 άρια του Guild.

Ο Mercury, απαντώντας στον προηγούμενο σχολιαστή, προσφέρει μια ανταγωνιστική εκδοχή γύρω από τους «πολυάσχολους και εργαζόμενους παίκτες». Χρησιμοποιώντας κοντινό έρεισμα («και εγώ τόσες ώρες δουλεύω», 2980) εξατομικεύει τη δήλωσή του (Goffman, 1979), και με ζωντανή περιγραφή («υπάρχουνε περίοδοι που...» 2982-2983), που κάνει τη δήλωσή του πιστευτή (Edwards & Potter, 1992), προσπαθεί να πείσει για τη δυνητικότητα της συμμετοχής σε raid παρά τις συντρέχουσες κοινωνικές υποχρεώσεις, εφόσον για αυτόν, που υπάγεται στην ίδια κατηγορία του «πολυάσχολου», κάτι τέτοιο παρουσιάζεται ως εφικτό. Στην ακόλουθη παράγραφο, ενώ ξεκινά με μια κανονιστική διατύπωση («από κει και πέρα είναι θέμα...», 2986) γύρω από την «προϋπόθεση» των «φίλων», επιστρέφει σε κοντινό έρεισμα («εγώ έχω αρκετούς...», 2986-2987) προκειμένου να δικαιολογήσει με ποιόν τρόπο η δική του «περίπτωση» διευκολύνει την εμπλοκή στα raid του WoW. Αναφέροντας «φίλους» και μάλιστα «κανονικούς» (2987), δηλαδή παρόντες και εκτός του εικονικού κόσμου, καθώς και την «παρέα» (2988), εγκαθιστά έναν άξονα εξιστόρησης όπου το WoW αποτελεί το σημείο συνάντησης όπου οι «φίλοι» συγχρωτίζονται και αλληλεπιδρούν, ενώ ο ίδιος κατασκευάζει την ταυτότητα του παίκτη που η κοινωνική του ζωή διαπερνά τον εικονικό κόσμο.

Αντιθέτως, στο forum στρατολόγησης οι υποψήφιοι, επιδιώκοντας να πείσουν για την ολοκληρωτική αφοσίωσή τους στο WoW, κατασκευάζουν την ταυτότητα ενός

ατόμου που η κοινωνική του ζωή έξω από το παιχνίδι είναι επουσιώδης και υποδεέστερη σε σχέση με αυτό.

Στο ακόλουθο απόσπασμα για παράδειγμα ο Jigsaw, απαντώντας στην ερώτηση του Guild για τις έξω από το WoW ασχολίες του, υποβιβάζει τη σπουδαιότητά τους, κάτι που μοιάζει να αυξάνει την πειστικότητα του ισχυρισμού ότι αποτελεί έναν ιδανικό υποψήφιο παίκτη.

Απόσπασμα 25

877 Guild: Με τι ασχολείσαι στην ζωή σου εκτός World of Warcraft; ->

878 Jigsaw: Τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο δεν κάνω τίποτα. Είμαι φοιτητής στο

879 Α.Ε.Ι ΠΕΙΡΑΙΑ στο τμήμα της Χρηματοοικονομικής και Λογιστικής.

880 Ασχολούμαι με το Μπάσκετ και το Wow. Έχω και μια κοπελιά που πρέπει να την

881 βάλουμε στο πρόγραμμα. Πλέον δεν χρωστάω μαθήματα και ψάχνω να σκοτώσω

882 τον χρόνο μου.

Ο Jigsaw ισχυρίζεται πως «δεν κάνει τίποτα» (878), επισημαίνοντας ωστόσο πως αυτό ισχύει για «τη συγκεκριμένη περίοδο», πράγμα που λειτουργεί ως δικαιολογία, εγγράφοντας την αργία του ως περιπτωσιακή, με αποτέλεσμα ο υποψήφιος να αποφεύγει να κατηγορηθεί για φυγοπονία ή σκηρία. Παρόλο που στην εκφώνηση ζητείται καταγραφή ασχολιών εκτός του WoW, ο Jigsaw επιλέγει να το συμπεριλάβει στην απάντηση, δείχνοντας με αυτόν τον τρόπο πως αυτό καταλαμβάνει ένα γενναίο μέρος της ζωής του. Αξιοσημείωτη είναι στη συνέχεια η αναφορά στην «κοπελιά» (880), και όχι «κοπέλα» που ακούγεται περισσότερο οικείος και λιγότερο ανέμελος χαρακτηρισμός- που παραπέμπει στην υπόδειξη του Sacks (1992) σχετικά με τη συναφή με την περίπτωση της αναφοράς επιλογή της διατύπωσης- γεγονός που

αποτρέπει την εγγραφή του υποψηφίου ως ένα συναισθηματικό άτομο που αφιερώνεται σε σχέσεις. Σε αυτό το σημείο γίνεται και μια αλλαγή ερείσματος («ασχολούμαι» και «έχω» με «πρέπει να τη βάλουμε στο πρόγραμμα», 880-881), η οποία γενικεύει την ισχύ της δήλωσής του (Goffman, 1979), καθώς η «κοπελιά» αναφέρεται ως μια επιβεβλημένη υποχρέωση («πρέπει») της κοινωνικής ζωής του υποψηφίου και όχι ως προτεραιότητά της, η οποία μάλιστα αναφέρεται τέταρτη κατά σειρά (μετά τη σχολή, το μπάσκετ και το WoW). Στην ουσία ο υποψήφιος προσπαθεί να διαχειριστεί τις συνεπαγωγές της εντύπωσης του «μη διαθέσιμου λόγω κοπέλας» παίκτη, κατασκευάζοντας την ταυτότητα ενός παίκτη που η κοινωνική του ζωή δεν αποτελεί εμπόδιο στην αφοσίωσή του.

3.2.2 Ενότητα 2: Αντιμαχόμενα Έμφυλα Υποκείμενα

Στα δεδομένα της παρούσας έρευνας, δεν γίνονται ρητές αναφορές στο φύλο, όταν το πλαίσιο συνομιλίας είναι το διαδίκτυο. Ένας λόγος που συμβαίνει αυτό ενδεχομένως είναι πως το WoW αποτελεί ένα κατεξοχήν «αγορίστικο» παιχνίδι, με αποτέλεσμα να μη γίνεται αναφορά στο φύλο, ίσως λόγω της εικασίας πως πίσω από την εκάστοτε εικονική ταυτότητα κρύβεται ένα αγόρι. Η αντιμετώπιση των παικτών ως αντρών είναι μια κοινή πρακτική σε όλο τον κόσμο, όπως παρατηρεί η Chess (2009), καθώς οι άνδρες κυριαρχούν στην ανάπτυξη των παιχνιδιών και η επικοινωνιακή πολιτική στοχεύει σε άνδρες καταναλωτές, ενώ, αντίστοιχα, η γυναίκα καταναλωτής αντιμετωπίζεται με περιθωριοποιημένους και πολύ συγκεκριμένους όρους.

Αυτή η απουσία αναφοράς, ωστόσο, δεν ισχύει για την ομάδα εστίασης. Ενδεχομένως αυτό να συνδέεται με το ότι ανάμεσα στους συμμετέχοντες βρίσκεται και ένα κορίτσι, με αποτέλεσμα αρκετές φορές να θίγεται το ζήτημα «κορίτσι παίκτης» κατά τη διάρκεια της συζήτησης. Συγκεκριμένα, στο πλαίσιο της ομάδας

εστίασης εκφέρονται αρκετά ανταγωνιστικοί λόγοι γύρω από το ρόλο του φύλου στο WoW, πράγμα που ίσως συνδέεται με το γεγονός ότι το κορίτσι είναι το μόνο ανάμεσα σε τέσσερα αγόρια παίκτες. Οι προσεγγίσεις ανάλυσης λόγου έχουν ασχοληθεί αφενός με την έννοια των έμφυλων στερεοτύπων και το πώς αυτά χρησιμοποιούνται ευέλικτα από τους ομιλητές, όπως επίσης και με τα ιδεολογικά διλήμματα που αφορούν τη χρήση των έμφυλων κατηγοριών (Tseliou, 2003). Στην προκειμένη περίπτωση, το έμφυλο στερεότυπο που χρησιμοποιείται αφορά στην ευαίσθητη και τρυφερή φύση του θηλυκού, ενώ φαίνεται να ενεργοποιείται και το ιδεολογικό δίλημμα του άντρα που επιδιώκει να κατηγορήσει μια γυναίκα, χωρίς ωστόσο να υποδηλωθεί πως είναι προκατειλημμένος.

Εντοπίζονται λοιπόν δύο διαφορετικά ερμηνευτικά ρεπερτόρια σχετιζόμενα με τα κορίτσια παίκτες, όπου στο ένα τα κορίτσια κατασκευάζονται ως ευνοημένα μέσα σε έναν «αρσενικό» κόσμο και στο δεύτερο ως άξιες παίκτριες και εξίσου ικανές με τους άνδρες.

Το προνόμιο του να είσαι κορίτσι. Οι συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης ισχυρίζονται πως τα κορίτσια είναι «ευνοημένα» μέσα στο WoW. Κάτι τέτοιο υποστηρίζεται και από το κορίτσι της ομάδας, καθώς κατασκευάζει για τον εαυτό της την ταυτότητα της «σημαντικής παίκτριας» που τυγχάνει της εύνοιας και της προσοχής όλης της υπόλοιπης ομάδας. Αυτό επιβεβαιώνεται από ένα αγόρι της ομάδας, προκειμένου όμως να δηλωθεί πως τα κορίτσια τυγχάνουν της ιδιαίτερης προσοχής των αγοριών ενώ είναι παράταιρα μέσα στον κόσμο του WoW.

Ακολουθεί απόσπασμα από τη συζήτηση όπου η Βάσω συναινεί για το καθεστώς εύνοιας που απολαμβάνει ως κορίτσι.

Απόσπασμα 26

- 1514 B: ε είσαι ευνοημένος γενικά και μ- και χαζομάρες να κάνεις, δε σ' το λένε
 1515 όπως λένε σ' ένα αγόρι
 1516 M: έ'ινε δεν πειράζει
 1517 I: [αλλά θα σου πουν-
 1518 B:-> [το βρίσκουν αστεί:ο, γελάνε, κείνο τ' άλλο, ξέρεις. [δε θα πουν-
 1519 K: [και κάνεις και
 1520 παρεού::λα και σε βοηθάνε σ' όλα τα que::st και μετά::=
 1521 B: =ναι έρχονται σε όλα τα [quest και σε βοηθάνε=
 1522 I: [ναι ναι
 1523 B:->> =αυτό είν' αλήθεια δεν 'χα πρόβλημα εγώ στο tanarhis hhh ((γέλια))
 1524 είχα φίλους γύρω μου:: hhh κι έκανα γω quest στο κέντρο
 1525 K: τίποτα τους γράφεις πολλά χαμογελάκια
 1526 και νομίζουν ότι είσαι [κορίτσι
 1527 B: [ναι! χαμογελάκια, [καρδούλες και τέ:τοια. ναι ναι ναι
 1528 M: [καρδούλες γενικά
 1529 [χαρούμενος να το παίζεις
 1530 B: [και hugs, kissie:: hhh ((γέλια))

Η Βάσω υποστηρίζει πως ως κορίτσι «είσαι ευνοημένος» (1514), παραθέτοντας μια λίστα τριών αντιδράσεων των αγοριών («το βρίσκουν αστείο, γελάνε, κείνο τ'άλλο...», 1518)- με την τρίτη να αποτελεί μια γενική συμπλήρωση, πράγμα που υποδηλώνει το μη περιορισμό της λίστας στα αναφερόμενα (Jefferson, 1990)- και με αυτόν τον τρόπο ενισχύει την γεγονικότητα του ισχυρισμού της (Edwards & Potter, 1993). Ο Κορνήλιος παρατείνοντας προσωδιακά τα φωνήεντα («παρεού::λα», «que::st», «μετα::», 1520), πράγμα που δίνει έναν τόνο τρυφερότητας, υπονοεί την

επιείκεια που χαίρονται τα κορίτσια προβάλλοντας και απευθύνοντας αυτή τους την θηλυκή τρυφερή φύση προς το αρσενικό. Εδώ φαίνεται να ενεργοποιείται ένας ιστορικά και πολιτισμικά διαθέσιμος ευρύτερος λόγος, ο οποίος αφορά στην επιδεικτική προβολή της αδυναμίας του θηλυκού που ενεργοποιεί τη ροπή του «ισχυρού» αρσενικού για προστασία. Κάτι τέτοιο φαίνεται σύμφωνο με τις προσεγγίσεις της λογοαναλυτικής έρευνας, όπου το κάθε ένα από τα δύο φύλα, αντλώντας από πολιτισμικά διαθέσιμους πόρους για το τί σημαίνει να είναι κανείς άντρας ή γυναίκα, διαπραγματεύεται τη διαφορά του από τον αντίθετο «άλλο», κατασκευάζοντας έτσι τις ιδιαιτερότητές του (Tseliou, 2003). Ενώ όμως η εκδοχή του Κορνήλιου εμποτίζει τη σχέση μεταξύ κοριτσιού και υπόλοιπης ομάδας με υστεροβουλία, η εκδοχή της Βάσως, που αναφέρει «φίλους γύρω της» (1524), θέτει έναν άξονα εξιστόρησης όπου η ίδια βρίσκεται στο κέντρο μια ομάδας που την προστατεύει από τον κίνδυνο, μια συνθήκη όπου η υστεροβουλία δεν έχει θέση. Ο άξονας μετατίθεται λοιπόν στην έννοια της ομαδικότητας και της φιλίας και η Βάσω τοποθετείται ως το σημαίνον πρόσωπο της ομάδας. Ακολουθούν σεναριακές διατυπώσεις (1525-1530), με τις οποίες ο ισχυρισμός καταγράφεται ως ένα μοτίβο εκ των προτέρων αναγνωρίσιμο (Edwards, 1994), όπου κατασκευάζεται η κατηγορική υπαγωγή «κορίτσι» μέσα από τον ελλειπτικό λόγο του πληκτρολογίου, περιγράφοντας την αναμενόμενη συμπεριφορά των παικτών που δίνουν το στίγμα του «κοριτσιού» («χαμογελάκια», «καρδούλες»), με αναφορές που υποδηλώνουν χαρά, συναισθηματισμό και τρυφερότητα. Αυτές οι αναφορές, όντας αντίθετες με το σκοτεινό σκηνικό του WoW, φαίνεται να υπονοούν την παραφωνία της παρουσίας ενός κοριτσιού στον βίαιο αυτό εικονικό κόσμο, καθώς κυρίαρχη στην βιομηχανία των παιχνιδιών είναι η αρρενωπότητα, σε αντιδιαστολή με τη θηλυκότητα που είναι περιθωριοποιημένη (Chess, 2009). Με αυτόν τον τρόπο το κορίτσι παίκτης

κατασκευάζεται ως ένας συμμετέχων «παράταιρος», που η αδυναμία ή η τρυφερή του φύση δικαιολογεί την εύνοια των αγοριών, προκειμένου αυτό να επιβιώσει μέσα σε έναν αφιλόξενο κόσμο.

Πολεμώντας την εμπάθεια των αγοριών. Ενώ ωστόσο η ταυτότητα του κοριτσιού υποστηρίζεται από όλους τους συμμετέχοντες ως «προνομιακή», το ερμηνευτικό ρεπερτόριο φαίνεται να αλλάζει όταν αυτό που διακυβεύεται είναι η ικανότητα ή όχι της παίκτριας. Σε αυτήν την περίπτωση η συμμετέχουσα κατασκευάζει την ταυτότητά της ως άξια παίκτρια, προσπαθώντας να υπονομεύσει την αντίπαλη εκδοχή των αγοριών, με την υποδήλωση της εμπάθειάς τους ενάντια στα κορίτσια παίκτες.

Στο ακόλουθο απόσπασμα περιγράφονται από τα αγόρια της ομάδας περιπτώσεις παικτριών που απολάμβαναν προνόμια τα οποία δεν άξιζαν, καθώς η Βάσω προσπαθεί να ανατρέψει τους ισχυρισμούς τους.

Απόσπασμα 27

3392 K: =λοιπόν έφευγε, έλειπε ενάμισι μήνα, δύο μήνες, και μόλις ερχόταν τσουπ

3393 έπαιρνε [όλα τα loots.

3394 I: [καημένη

3395 Θ: κι αυτό είναι κατ- αλλά αυτό τώρα ναι- δεν είναι- δεν έχει να κάνει με τα

3396 μέλη ακριβώς δε είν' μ' το:- guild master και τις παρέες του ξέρω γ'

3397 K: ναι. [χαίρω πολύ.

3398 B: [ναι! μάλλον έχ'ς- δεν είν' guild master και παρέα κι όχι ότι ήτανε:

3399 [κορίτσ-

3400 I:[η τύπισσα που: είπα πριν ας [πούμε,

3401 B: [ναι

- 3402 I:-> ε::: πάντα είχα:::- ενώ 'ντάξει [αντικειμ- αντι- αντικειμενικά:=
- 3403 M: [ειρωνευόταν τέρμα
- 3404 I:->=τώρα:: δεν ήξερε να παίζει τόσο όσο: παίζα[με εμείς όχι αντικειμ-
- 3405 B:-> [hhh καμημένο hhh
- 3406 I: ας πούμε:::
- 3407 M:-> όχι ισχύει 'ντά[ξει. ήτανε: τσ-
- 3408 I: [στο::
- (...)
- 3414 M:[του- του στερεότυπου της κοπέλας που [έχεις στο μυαλό σου
- 3415 I: [ναι ναι ναι
- 3416 B: α [ναι:?
- 3417 M: [ήταν ακριβώς- ναι
- 3418 I: [δεν είναι-
- 3419 B: [όχι εμένα γι αυτό δε με καταλαβαίνανε

Ο Κορνήλιος μιλάει για μια παίκτρια που παρά την απουσία της λάμβανε επιβραβεύσεις σε λάφυρα (loots) και μάλιστα αβασάνιστα («τσουπ», 3392). Η εκδοχή του Θύμιου που θέλει το guild master να δείχνει εύνοια στην «παρέα» του- ανεξαρτήτως φύλου- υποστηρίζεται από τη Βάσω, ωστόσο κάπως αγχωμένα, πράγμα που υποδεικνύεται από τη διακεκομμένη εκφορά («ναι! μάλλον έχ'ς- δεν είν' guild master και παρέα κι όχι ότι ήτανε: κορίτσ-», 3398-3399). Η Βάσω συνηγορεί σε αυτή την εκδοχή, εφόσον η διεύρυνση του κύκλου των ωφελουμένων από την εύνοια του guild master ούτως ώστε να περιλαμβάνονται όχι μόνο κορίτσια αλλά και αγόρια, αντιβαίνει στον ισχυρισμό πως τα κορίτσια ευνοούνται λόγω φύλου. Έτσι η Βάσω, ως υπαγόμενη στην κατηγορία «κορίτσι», προσπαθεί να αποδείξει πως ανήκει

ταυτόχρονα και στην κατηγορία της άξιας παίκτριας που εξελίσσεται, όχι χάρη στο ότι είναι κορίτσι που απολαμβάνει προνόμια, αλλά χάρη στις ικανότητές της. Ο Ιωάννης συνεχίζει με την περιγραφή μιας γνωστής του παίκτριας προκειμένου να υποστηρίξει την εκδοχή της ανάξιας αλλά ευνοημένης παίκτριας, καθώς η Βάσω παρεμβαίνει με συμβολές που δείχνουν συμπόνια («καημμένο hhh», 3405) προς το κορίτσι που ήταν κατώτερο ως παίκτρια, συμπληρώνοντας την περιγραφή του σε να συνάδει με τα λεγόμενά του. Ωστόσο, από τις διακεκομμένες αποκρίσεις του Ιωάννη που διστάζει στην αρνητική περιγραφή- «ε:: πάντα είχε::- ενώ 'ντάξει αντικειμ- αντι- αντικειμενικά:» (3402) και «τώρα:: δεν ήξερε να παίζει τόσο όσο: παίζαμε εμείς όχι αντικειμ» (3404)- και αναφέροντας μάλιστα τρεις φορές τη λέξη «αντικειμενικά», συμπεραίνεται πως η Βάσω αμφισβητεί αυτή την «αντικειμενικότητα» και ανταποκρίνεται στην περιγραφή με ειρωνεία. Οι ανολοκλήρωτες φράσεις του Ιωάννη δείχνουν πως για αυτόν το διακύβευμα μοιάζει να είναι να μην φανεί εμπαθής στην προσπάθειά του να κατηγορήσει το κορίτσι για ανικανότητα. Ο Μιχάλης ενισχύει την εκδοχή του Ιωάννη χρησιμοποιώντας σεναριακή γενικότητα- «όχι ισχύει ντάξει» (3407) και «του στερεότυπου της κοπέλας που έχεις στο μυαλό σου(3414)-, που, παραπέμποντας σε γενικεύσιμη και κοινή λογική, επιτρέπει την αποφυγή λογοδοσίας για την ακρίβεια του ισχυρισμού (Edwards, 1994), ενώ, κάνοντας λόγο για «στερεότυπο», μεταβιβάζει το έργο της λογοδοσίας σε μια διαδεδομένη «παράδοση» έξω από τον έλεγχό του. Η κατασκευή αυτής της ειδοποιού διαφοράς μεταξύ των δύο φύλων ως έγκυρης και πραγματικής, αποτελεί εδώ το διακύβευμα για το Μιχάλη, καθώς, όπως παρατηρούν και οι Billig et al. (1988), η υποστήριξη μιας τέτοιας διαφοράς συχνά συνεπάγεται και υποστήριξη της ανισότητας μεταξύ των δύο φύλων, πράγμα που ο Μιχάλης επιδιώκει να αποποιηθεί. Με αυτόν τον τρόπο ο Μιχάλης

προσπαθεί να κατηγορήσει την παίκτρια για αναξιοότητα, χωρίς ωστόσο να κινδυνεύσει να κατηγορηθεί ως εμπαθής και σεξιστής.

Η Βάσω τελικά φαίνεται να συμβιβάζεται συναινώντας στους ισχυρισμούς του Μιχάλη και του Ιωάννη γύρω από την ανίκανη παίκτρια, λέγοντας πως «γι αυτό δεν την καταλάβαιναν» πως είναι κορίτσι (3419). Με αυτόν τον τρόπο η Βάσω αποποιείται τα χαρακτηριστικά που είναι χρεωμένα στην κοριτσίστικη συμπεριφορά, υπονοώντας πως απέχει από αυτό το «στερεότυπο της κοπέλας» που έχουν όλοι στο μυαλό τους και επί της ουσίας κατασκευάζει για τον εαυτό της μια ταυτότητα παίκτριας ικανής και ξεχωριστής, που παραμένει αλώβητη από τις συνδηλώσεις που το φύλο της επιβάλλει.

3.2.3 Ενότητα 3: Οι Έλληνες Παίκτες

Μία κοινή κατηγορία που αφορά την κοινωνική ταυτότητα και δομείται και στη συνθήκη της ομάδας εστίασης αλλά και στη διαδικτυακή συνομιλία είναι αυτή του «Έλληνα παίκτη». Οι Έλληνες παίκτες κατασκευάζονται, είτε ως ευρηματικά παραβατικοί, είτε ως αναξιόπιστοι και ασυγκρότητοι, σε αντιδιαστολή με τους ξένους που παρουσιάζουν διαμετρικά αντίθετα χαρακτηριστικά. Είναι επίσης συχνή η αναφορά στην κατηγορική υπαγωγή του «ελληνάρα», που κατασκευάζεται ως αλαζόνας, θρασύς και ανερμάτιστος και ως εκ τούτου ακατάλληλος για ένα παιχνίδι σαν το WoW, όπως επίσης και οι «ανατολικότεροι» ξένοι που φαίνεται να συμμερίζονται τα ίδια ιδιοσυγκρασιακά χαρακτηριστικά με τους «ελληνάρες». Επίσης παρουσιάζεται και ένα ρεπερτόριο κατά το οποίο η παραβατικότητα του Έλληνα νομιμοποιείται στη βάση συγκεκριμένων συνθηκών, καθώς και ένα ρεπερτόριο όπου οι συμμετέχοντες κατασκευάζουν την ταυτότητα ενός παίκτη που, μολονότι Έλληνας, είναι διαφορετικός από τους «ελληνάρες».

Κατασκευάζοντας τους Έλληνες ως διαμετρικά αντίθετους των ξένων. Κοινό σημείο αναφοράς για τους συμμετέχοντες και κεντρικό αφηγηματικό άξονα φαίνεται να αποτελεί η αντιπαραβολή της κοινωνικής ταυτότητας του Έλληνα παίκτη με αυτή του ξένου, η οποία φαίνεται να συνδέεται με ευρύτερα ρεπερτόρια που αφορούν στην ελληνική εθνική ταυτότητα. Ο Bozatzis (2009) έχει υποδείξει μια κινητοποίηση της δυτικής πολιτισμικής εικόνας που υπαγορεύει μια πολωμένη διάκριση μεταξύ των «Δυτικών» και των «Υπολοίπων» εθνοτικών ομάδων, ενώ η Tseliou (2003) έχει υποστηρίξει την κατασκευή της Ελλάδας σε σύγκριση με τη Βρετανία, όχι απλώς ως διαφορετικής, αλλά ως αντίθετης. Έτσι, ενώ ο Έλληνας παίκτης σκιαγραφείται ως παράταιρος στο πλαίσιο του παιχνιδιού, ο ξένος φαίνεται να συμμορφώνεται με τις απαιτήσεις που αυτό εγείρει. Με αυτόν τον τρόπο τα ταυτοτικά χαρακτηριστικά των δύο κατασκευάζονται ως αντιδιαμετρικά.

Ακολουθεί απόσπασμα από την ομάδα εστίασης, όπου οι συμμετέχοντες διακρίνουν μεταξύ της «ευελιξίας» του Έλληνα σε αντιδιαστολή με τη προσήλωση στον κανόνα των ξένων παικτών, προκειμένου να δικαιολογήσουν την παραβατικότητα του Έλληνα. Προηγουμένως ο Ιωάννης, στα πλαίσια της συζήτησης γύρω από τους «παραβάτες» Έλληνες, αναφέρει τους ξένους παίκτες, έτσι ώστε οι Έλληνες να παρουσιάζονται όχι ως η μεμονωμένη περίπτωση παραβατών αλλά ως η πιο συχνή.

Απόσπασμα 28

1763 K: [αλλά- ξένοι θα μπορούσαν να το κάνουνε άμα

1764 τους το δείξει πρώτα ένας έλληνας

1765 B: νηα[ι::: hhh

1766 I: [ναι, κάπως έτσι ναι

- 1767 E: οκέυ. 'ντάξει
- 1768 I: είμαστε πιο εφευρετικοί- πιο:: hhh
- 1769 K: μα γιατί:: ούτως ή άλλως οι έλληνες δεν 'ναι:: 'λαδή άμα βγει ένας
- 1770 νόμος, ψάχνουμε να βρούμε το παραθυράκι.
- 1771 E: ναι
- 1772 K: [ε οι ξένοι-
- 1773 B: [όχι ότι δεν υπάρχουνε κι άλλοι λαοί που το κάνουν αυτό.
- 1774 K:-> ναι αλλά οι ξένοι συνήθως, ειδικά στη βόρεια Ευρώπη, είναι πολύ::
- 1775 καθώς πρέπει ρε παιδί μου. «γιατί να ψάξω να βρω [το bug, αφού θα- θα
- 1776 το κάνω όπως πρέπει»

Ο Κορνήλιος αρχικά θέτει μια παράμετρο στον προηγούμενο ισχυρισμό του Ιωάννη, όπου ο Έλληνας παίκτης παρουσιάζεται ως πρωτοπόρος στην «παρανομία», ενώ οι ξένοι είναι οι αγνοί νομιμόφρονες, που είναι δυνατό να μνηθούν σε αυτήν την συμπεριφορά μόνο υπό την «κακή» επιρροή των παραβατών Ελλήνων. Οι θετικές αντιδράσεις και τα γέλια των συνομιλητών σε αυτή τη δήλωση, όχι μόνο υποδηλώνουν τη συναίνεση τους στην αναφορά του Κορνήλιου, αλλά και προσδίδουν σε αυτή τη δράση μιας καυχησιολογίας, πράγμα που φαίνεται και στη συνέχεια, όπου οι συμμετέχοντες αλλάζουν την εκφορά σε α' ενικό («είμαστε» και « ψάχνουμε να βρούμε», 1768-1770), επικαλούμενοι ένα συλλογικό έρεισμα (Goffman, 1979) και συμπεριλαμβάνοντας και τον εαυτό τους στην περιγραφή αυτή του «εφευρετικού» Έλληνα. Με τη σεναριακή διατύπωση του Κορνήλιου («άμα βγει ένας νόμος, ψάχνουμε να βρούμε το παραθυράκι», 1770), που διατυπώνεται ως μια υποθετική κατάσταση και όχι ως καταγραφή ενός συγκεκριμένου γεγονότος, πράγμα που μειώνει την πιθανότητα να αμφισβητηθεί ο ισχυρισμός (Edwards, 1994), αυτό που

προηγουμένως είχε οριστεί ως «παρानομία» παίρνει τη μορφή της ευρηματικότητας. Με αυτόν τον τρόπο ο Έλληνας κατασκευάζεται ως ένας αεικίνητος νους που προσπαθεί συνεχώς να βελτιώσει την κατάστασή του. Η κατασκευή αυτή συμφωνεί με την υπόδειξη του Herzfeld (1987) όπου οι Έλληνες κατασκευάζονται σύμφωνα με το στερεότυπο του «ελεύθερου πνεύματος», δηλαδή δεν υπόκειται σε εξουσίες και διαθέτουν την ευελιξία ώστε να παρακάμπτουν τον κανόνα προκειμένου να διαχειριστούν κάποια δυσκολία. Ομοίως και ο Bozatzis (1999) επεσήμανε την πρωτοβουλία, τη μη συμμόρφωση στο σύστημα και την ευελιξία, ως ποιότητες που αποδίδονται στερεοτυπικά στον ελληνικό εθνικό χαρακτήρα. Επιπλέον, η Tseliou (2003) υπογράμμισε το ισχυρό επιχείρημα που φέρει η έκφραση πολιτιστικών στερεοτύπων που υμνούν «το ελληνικό πνεύμα» κατά την αντιπαράθεση με τους ξένους σε αυτό που φαίνεται να είναι μια μάχη για την υπεροχή. Στις τελευταίες τρεις γραμμές ο Κορνήλιος πάλι με μια σεναριακή διατύπωση («ναι αλλά οι ξένοι συνήθως...», 1774) αντιτίθεται στη δήλωση της Βάσως γύρω από το μη μεμονωμένο φαινόμενο της Ελληνικής νοοτροπίας, ενώ με αυτούσια παράθεση λόγου («γιατί να ψάξω...», 1775), που προσδίδει γεγονικότητα στην αναφορά του (Wooffitt, 1992), καταγράφονται οι σκέψεις του ξένου παίκτη ως ένα γεγονός αδιαμφισβήτητο. Με αυτόν τον τρόπο δομείται η κοινωνική ταυτότητα του ξένου παίκτη, ο οποίος, παρόλο που του δίνεται η εναλλακτική της παράβασης του «να βρεί το bug» (1775), επιλέγει να εμμένει στη συμμόρφωση με τους προσυμφωνημένους «άγραφους» νόμους του «όπως πρέπει», υπακούοντας σε έναν εσωτερικό ηθικό κανόνα νομιμότητας.

Μια άλλη διάσταση των ξένων παικτών γύρω από τη συνέπεια, πάλι σε αντιδιαστολή με την ελληνική νοοτροπία, δομείται από τον σχολιαστή Minfield στο παρακάτω απόσπασμα, που προέρχεται από το διαδικτυακό forum.

Απόσπασμα 29

193 Minefield: Το καλό με τον ελληνικό server είναι πως (...)

194 Και έχει πολύ γέλιο γενικά η όλη προχειρότητα που προσεγγίζουμε το

195 game...

196 Το καλό με τους ξένους κ ιδιαίτερα τα βόρεια φύλα είναι πως όταν είναι σε

197 raid είναι μηχανές κ όταν είναι εκτός είναι party animals(πως δουλεύουν όλη

198 μέρα κ μετά μεθάνε κ τα πίνουν) Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι είχαμε μέσο

199 όρο αργοπορίας στην εκκίνηση του raid 40 ατόμων τα 10 λεπτά κ μέσο όρο

200 αποχωρήσεων στην μέση 2 πάντα με αναπληρωματικούς. Στον ελληνικό ο μέσος

201 όρος εκκίνησης ήταν 45 λεπτά και αποχωρήσεις ~10....

Ο Minefield στην αρχή της αναφοράς του χρησιμοποιεί το α' πληθυντικό, συγκαταλέγοντας και τον εαυτό του στην κατηγορία αυτών των Ελλήνων που «προσεγγίζουν το παιχνίδι με προχειρότητα», αποδεικνύοντας με αυτόν τον τρόπο την αμεροληψία της εκδοχής του για το τρωτό αυτό σημείο της ελληνικής νοοτροπίας. Στη συνέχεια με την επαναλαμβανόμενη χρήση του ρήματος «είναι» περιγράφει με κανονιστικό τρόπο τους ξένους παίκτες ως «μηχανές» στο raid και «party animals» στη διασκέδασή τους (197). Με αυτόν τον τρόπο, δηλώνεται ανταπόκριση των ξένων στις απαιτήσεις της εκάστοτε συνθήκης, οι οποίοι επιτυγχάνουν να είναι «εξαιρετικοί» και στη δουλειά τους, αλλά και στη διασκέδαση. Με άλλα λόγια, υποστηρίζεται η συνέπεια των ξένων σε κάθε περίπτωση κοινωνικού πλαισίου. Ξεκινώντας και τις δύο αναφορές για τους Έλληνες και για τους ξένους, με τον ίδιο τρόπο («το καλό με», 193, 196), κάνει μια συμμετρική διατύπωση (Bozatzis, 1999), με την οποία δείχνει πως διατηρεί ίσες αποστάσεις και από τις δύο κατηγορίες παικτών επιδιώκοντας να πείσει για την αντικειμενικότητα του ισχυρισμού του. Με

τη ζωντανή περιγραφή («Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι...», 198-201) ο ισχυρισμός του εγγράφεται ως ένα αδιαμφισβήτητο γεγονός (Edwards & Potter, 1992), ενισχύοντας έτσι την εκδοχή περί της «προχειρότητας» με την οποία οι Έλληνες «προσεγγίζουν το game» (194-195) και αντιπαραβάλλοντάς τη με τη συνέπεια (στην προκειμένη περίπτωση χρονική) των ξένων. Πρόκειται και εδώ για μια ιστορικά και πολιτισμικά ριζωμένη κατασκευή, η οποία επαινεί την αγγλική οργάνωση, αντιπαραβάλλοντάς τη με το ελληνικό χάος (Herzfeld, 1987· Tseliou, 2003· Tseliou & Eisler, 2007).

Οι «Ελληνάρες». Οι συμμετέχοντες και στα δύο πλαίσια εικονογραφούν τον Έλληνα ως έναν παίκτη που οι ιδιοσυγκρασιακές ιδιαιτερότητες της εθνοτικής του ταυτότητας τον καθιστούν ακατάλληλο να συμμετέχει σε ένα παιχνίδι σαν το WoW. Η νοοτροπία του Έλληνα παίκτη κατασκευάζεται στο λόγο των συνομιλητών ως μια ενοχλητική «παραφωνία», καθώς αυτός περιγράφεται ως ανίκανος να συντονιστεί με τις νόρμες της διεθνούς κοινότητας του παιχνιδιού.

Τα ακόλουθο απόσπασμα προέρχεται από ένα νήμα συζήτησης του διαδικτυακού forum, όπου ο Buble7 αποκρίνεται στο αρχικό ερώτημα που έχει τεθεί σχετικά με την προσάρτηση ή όχι κάποιου παίκτη σε ένα ελληνικό τάγμα.

Απόσπασμα 30

249 Buble7: Προσωπικά, δεν θα διάλεγα Ελληνικό Guild.

250 Ββρίσκομαι στον Anar, στον οποίο υπάρχουν αρκετοί Έλληνες. Υπάρχει επίσης

251 και ελληνικό channel το pateres. Άμα θες progression και όχι

252 χαβαλέ, ψάξε να βρεις κάνα σοβαρό Guild.

253 Η άποψη μου είναι ότι έχει πλάκα να είσαι με Έλληνες, αλλά ΜΗΝ διαλέξεις

254 Ελληνικό Guild. Δυστυχώς ο χαβαλές που μας διακρίνει σαν Έλληνες, γίνεται

255 Απελπισία στους Server με πολλούς Έλληνες και Ελληνικά Guilds.

Ο σχολιαστής Buble7 χρησιμοποιώντας τη λέξη «προσωπικά» ενισχύει την αξιοπιστία του, εφόσον επιδεικνύει μέριμνα προκειμένου να μη γενικεύσει τους ισχυρισμούς του (Sneijder & Te Molder, 2005). Η προτροπή «Άμα θες progression... ψάξε να βρεις...» (251-252), με τη χρήση του υποθετικού λόγου, αποτελεί μια σύσταση που όμως διατυπώνεται ως ένα σενάριο, διακρίνοντας μεταξύ του «progression» και του «χαβαλέ». Η επιλογή των δύο αυτών λέξεων υποδηλώνει ταυτόχρονα και τις ιδιαιτερότητες των δύο αυτών «άκρων», καθώς χρησιμοποιείται ο αγγλικός όρος για την πρόοδο των ξένων guild και μια αργκό ελληνική λέξη που είναι «ένα διακριτικό χαρακτηριστικό των Ελλήνων» (254). Με αυτόν τον τρόπο υπονοείται μια νοοτροπία ανεμελιάς και προχειρότητας που, για τη ευρωπαϊκή κοινότητα του WoW, αποτελεί «ξένο σώμα», υποδηλώνοντας και εδώ, όπως και στο προηγούμενο απόσπασμα, τη δυσκολία της ελληνικής ιδιαιτερότητας να προσαρτηθεί στο διεθνές σύνολο. Στη συνέχεια, όπως και ο προηγούμενος σχολιαστής, ο Buble7 αποδεικνύει την αμεροληψία του, εφόσον δεν απορρίπτει συλλήβδην τους Έλληνες, εφόσον «έχει πλάκα» να είσαι μαζί τους, αλλά αντιτάσσεται στη δυναμική που δημιουργείται από την αθροιστική συσσώρευσή τους στην κοινότητα. Ομοίως παρακάτω, με το α' πληθυντικό («ο χαβαλές που μας διακρίνει»), περιλαμβάνοντας και τον εαυτό του στο κατηγορικό σύνολο των Ελλήνων με τα συγκεκριμένα διακριτικά, αλλά και με τη χρήση του «δυστυχώς», τοποθετείται ως αντικειμενικός παίκτης που θλίβεται για αυτή την κατάσταση. Με αυτόν τον τρόπο ο σχολιαστής φαίνεται να λογοδοτεί για την απόρριψη ενός ελληνικού guild και τον αρνητισμό του απέναντι στους Έλληνες.

Οι «ανατολικότεροι» παίκτες: Συγγενείς των Ελληναράδων. Οι συνεπείς και νομιμόφρονες «ξένοι» παίκτες περιλαμβάνουν ωστόσο και κατηγορικά σύνολα που διέπονται από συγγενή με τους Έλληνες χαρακτηριστικά. Προκειμένου να υποστηριχτεί αυτή η αφήγηση, γίνεται αναφορά στα «ανατολικότερα» ευρωπαϊκά φύλα που κατασκευάζονται ως περισσότερο προσκείμενα στην ελληνική-ακατάλληλη για το WoW- νοοτροπία, παρά στην νομιμόφρονη δυτική. Ακολουθεί ένα σχόλιο του Legolas από το νήμα του forum γύρω από την ακαταλληλότητα των Ελλήνων παικτών, σε αντιπαραβολή με τους εξίσου «ακατάλληλους» ξένους.

Απόσπασμα 31

103 Legolas: Τα ίδια και χειρότερα συμβαίνουν και με τους ξένους απλά

104 δεν το καταλαβαίνετε.

105 Βλέπε Ρουμάνους, Ρώσους κτλ. Που να παίζατε και σε server με Αμερικανούς

106 να δείτε scamming.

Ο Legolas εδώ χρησιμοποιεί το ρήμα «συμβαίνουν» που κάνει τη διατύπωσή του κανονιστική. Με αυτόν τον τρόπο καθίσταται πειστικός ο ισχυρισμός του γύρω από το ότι η «καταγγελλόμενη» από όλους συμπεριφορά δεν είναι ίδιον των Ελλήνων, αλλά αποτελεί ένα χαρακτηριστικό κοινό σε «ανατολικότερους» παίκτες, όπως οι Ρουμάνοι και οι Ρώσοι. Βέβαια, η εκδοχή του αντιτίθεται στις αφηγήσεις των προηγούμενων σχολιαστών. Γι' αυτό και προσφέρει μια εξήγηση- δικαιολογία, για τη διάσταση μεταξύ των ισχυρισμών, αποδίδοντας την υποστήριξη της «λάθος» εκδοχής στην «πλάνη», και συγκεκριμένα στο ότι οι «συνομιλητές» του αγνοούν πλευρές της πραγματικότητας που όμως ο ίδιος έχει αντιληφθεί («απλά δεν το καταλαβαίνετε», 104). Την ίδια αφηγηματική γραμμή ακολουθεί και παρακάτω με το «Πού να παίζατε

και σε servers...» (105), όπου πάλι φαίνεται να θεωρεί εκ των προτέρων δεδομένο πως οι αντιτιθέμενοι στην εκδοχή του σχολιαστές δε συμμαρίζονται την εμπειρία του ιδίου που έχει παίξει και «με Αμερικάνους» και επομένως η κατάθεσή του φαίνεται περισσότερο έγκυρη και εμπειρισταωμένη. Στα πλαίσια λοιπόν της «ισχύουσας» εκδοχής του Legolas, η εξαπάτηση (scamming), η παραβατικότητα και εν γένει η αντικανονική συμπεριφορά αποτυπώνεται, όχι ως αποκλειστικό χαρακτηριστικό του Έλληνα παίκτη, αλλά ως ένα επαναλαμβανόμενο και γενικευμένο φαινόμενο, ανεξαρτήτως εθνοτικής υπαγωγής.

Αυτού του είδους η «παρεξήγηση» της ταυτότητας του Έλληνα κατασκευάζεται και στο λόγο των συμμετεχόντων στην ομάδα εστίασης, όπου επαναλαμβάνεται το μοτίβο των ανατολικότερων Ευρωπαίων, προκειμένου να υποστηριχθεί η αστοχία της κοινωνικής αυτής προκατάληψης.

Απόσπασμα 32

- 1646 B:-> [υπάρχει αυτή η κακή φήμη (.) [για τους έλληνες.
- 1647 K: ναι υπήρχανε περιπτώσεις που: βρίζανε: «bloody Greeks»
- 1648 E: ναι
- 1649 K:-> δηλαδή- ότι και να έκανες, το αποδίδανε στο ότι το κάνεις
- 1650 επ[ειδή είσαι έλληνας
- 1651 B: [είσαι έλληνας
- 1652 Θ: α:?
- 1653 M: γιατί 'σαι φτωχός ((γέλια))
- 1654 I: ναι ναι
- 1655 K: [αυτό δεν το χ-
- 1656 M: [και «πώς παίζεις αφού δεν έχεις internet εκεί κάτω?» και-

- 1657 B: α [ναι επίσης είναι κι αυτό=
- 1658 I: [τα 'χουμε ακούσει αυτά ναι
- 1659 B: =μήπως θα σς κόψουνε το internet τώρα με την κρίση και δε μπορείτε
- 1660 να παίξετε και τα λοιπά- το θυμάσαι [αυτό
- 1661 Θ: [ναι αυτούς τους μ(ακατάληπτο)
- 1662 Κ: [ναι
- 1663 B: [αυτό το έλεγαν οι πολωνοί. δηλαδή:-
- 1664 (.) χέσε [μας! πεινάτε και σείς [ας πούμε
- 1665 Μ: [ναι έχουν πλάκα. εννοείται τους απαντάς [ξες ναι

Η Βάσω αρχικά αποφεύγει να λογοδοτήσει για την ακρίβεια του ισχυρισμού της καθώς η σεναριακή γενικότητα της αναφοράς «υπάρχει φήμη» (1646) επιτρέπει την αναγωγή σε μια πραγματικότητα που υπάρχει πέρα από τη συμμετοχή ή τη συναίνεσή της (Edwards, 1994). Ο Κορνήλιος επαυξάνει με μια αυτούσια παράθεση λόγων («bloody Greeks», 1647), προσδίδοντας γεγονότικη στον προηγούμενο ισχυρισμό (Wooffitt, 1992) γύρω από την εμπάθεια των ξένων που διάκεινται αρνητικά προς τους Έλληνες. Σύμφωνα με την εκδοχή του Κορνήλιου – που λαμβάνει τη συναίνεση και των υπολοίπων- οι ξένοι επιδίδονται σε λεκτικές επιθέσεις κατά των Ελλήνων, καθώς οποιαδήποτε ενέργεια των δευτέρων ερμηνεύεται ως συνεπαγόμενη της εθνοτικής ταυτότητας των πρώτων. Στην ουσία λοιπόν η αφήγηση του Κορνήλιου αποτελεί κατά κάποιον τρόπο μια διαμαρτυρία για τις γενικεύσεις στις οποίες καταλήγουν οι ξένοι, αντιμετωπίζοντας τους Έλληνες ως εκ των προτέρων φταίχτες λόγω της εθνοτικής τους υπαγωγής. Στην ακολουθία των συνεργατικών συμβολών στις γραμμές 1653- 1660 ενισχύεται η εικόνα του εμπαθή ξένου παίκτη που κάνει αυθαίρετες συνεπαγωγές ακόμη και για θέματα που, όχι μόνο δεν άπτονται στο

παιχνίδι- όπως η οικονομική κρίση- αλλά και που αφορούν εξίσου και τον ίδιο («πεινάτε και σεις»), αποδεικνύοντας επομένως πως είναι παράλογος και αφελής. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η απόρριψη και η εχθρική αντιμετώπιση των Ελλήνων παικτών από τους ξένους αποτυπώνεται ομοίως ως κάτι παράλογο και αβάσιμο.

Νομιμοποιώντας την «παραβατικότητα» του Έλληνα. Υπάρχει ωστόσο και η αφήγηση όπου η παραβατικότητα του Έλληνα γίνεται αντικείμενο υπεράσπισης από τους συμμετέχοντες, όταν συντρέχουν προϋποθέσεις που την επιβάλλουν, προκειμένου για την αποκατάσταση μιας αδικίας ή ενός θιγμένου περήφανου εγωισμού. Χαρακτηριστικό είναι το ακόλουθο απόσπασμα, όπου, ενώ αρχικά η συζήτηση αφορά τους Έλληνες παραβάτες, στην πορεία ο Ιωάννης γίνεται ο αυτενεργός δράστης της αφήγησης, ταυτιζόμενος με τον παραβάτη Έλληνα που υπερασπίζεται την περηφάνια του.

Απόσπασμα 33

1684 I: συνήθως οι έλληνες άμα:: σπαστούνε κιόλας, θα σου κάνουνε:: ζημιά-

1685 δηλαδή- μπορεί να σαι στο raid, και να περιμένεις πριν το boss

1686 E: μμ ναι

1687 I: το boss- πρέπει να πάει πρώτο το tank ας πούμε γιατί αυτός είναι που το

1688 αντέχει. και μπορεί να 'χει σπαστεί ο έλληνας, [δεν θα φύγει απλά, =

1689 B: [και 'α χτυπήσει το-

1690 I: =όπως ένας άλλος που απλά θα φύγει, θα πάει θα [φέρει το boss=

1691 Θ: [pullάρει

1692 I: = να τους [σκοτώσει όλους και μετά θα φύγει.

1693 K: [α:: ναι!

1694 B: ναι

- 1695 K: ναι ναι [ναι ναι ναι! ((γέλια))
- 1696 I: [δηλαδή- θα κάν[ει στρ-
- 1697 B: [έχει μία τάση::
- 1698 K: το χω κάνει και γω αυτό- είναι πάρα πολύ ωραίο
- 1699 E: αυτό το κάνουνε μόνο έλληνες δηλαδή?
- 1700 B: όταν σε [βγάζουν από το rai-
- 1701 M: [σς[σ- όχι- αλ[λά: η- σσ- συνήθως
- 1702 I: [ό:χι (.) είν-
- 1703 Θ: [‘νταξ. αλλά το κάνουνε, η πλειοψηφία
- 1704 I: είναι πιο μεγάλες οι πιθανό’ητες
- 1705 K: απλά επει[δή:- (.)
- 1706 B: [γι αυτό δεν εκνευρίζεις
- 1707 ποτέ έναν έλληνα. (.) [του λες ευγενικά «φύγε». [ευγενικά όμως
- 1708 K: [επειδή ει:- [εί:- (.) είναι
- 1709 πιο:- είναι πιο πονηροί ρε παιδί μου. [δηλαδή και τα bugs =
- 1710 I: [ή ας πούμ-
- 1711 K: =και τις πουστιές κι όλα αυτά, έλληνες τα [βρίσκουν
- 1712 B: [τα δέντρα, hhh θα
- 1713 κρ[υψήματα
- 1714 I: [ή ας πούμε ήταν ένα:: συγκεκριμένο boss, το οποίο:- δεν πήγαινες να πάρεις
- 1715 απ το:boss τα: πράγματα, [αυτά που=
- 1716 B: [το loot
- 1717 I: =το loot, πήγαινέ::ς από ένα σεντούκι. και περίμενες εσύ με το που
- 1718 έβλεπες- κανονικά το παίρνει ο αρχηγός και τα μοιράζει. με το που έβλεπες το
- 1719 boss ότι:: πάει να πεθάνει, είναι στο τέλος, έτρεχες στο σεντούκι, έπαιρνες όλο

1720 το σεντούκι, σπίτι σου

1721 E: εσύ ως έλληνας

1722 I:-> όχι ως [έλληνας, [αλλά αν σπαστείς, συνήθως-

Ο Ιωάννης κάνει μια σεναριακή διατύπωση («άμα σπαστούνε κιόλας, θα σου κάνουνε ζημιά»)- η οποία αποτυπώνει ένα προβλέψιμο μοτίβο εκ των πραγμάτων αναγνωρίσιμο, με αποτέλεσμα να καθίσταται δύσκολο να αμφισβητηθεί (Edwards, 1994)- κατά την οποία ο Έλληνας παίκτης καταλήγει να εκδικείται όλη την ομάδα, σαμποτάροντας την επιχείρηση. Ωστόσο, γίνεται πρόδηλο από την ενθουσιώδη αντίδραση των συνομιλητών- που επικροτούν την περιγραφή της ενέργειας γελώντας- πως η δολιοφθορά επικυρώνεται ως αντεκδίκηση, καθώς έγκειται στην προσβεβλημένη «τιμή» και «υπερηφάνεια» και επομένως διέπεται από μια ανώτερη αξία για την αποκατάστασή της. Ο Έλληνας παίκτης δεν είναι ένας μικρόψυχος εκδικητής, αλλά τοποθετείται ως περήφανος, ικανός και τόσο δυνατός («γι αυτό δεν εκνευρίζεις ποτέ έναν Έλληνα», 1706-1707), ώστε να μπορεί να καταστρέψει τα πάντα αν θιχτεί. Η Ερευνήτρια ρωτάει αν αυτή η τακτική είναι ένα φαινόμενο που διαπιστώνεται μόνο στους Έλληνες, απορία που ενδεχομένως πηγάζει από τη σκέψη πως ο λόγος των συμμετεχόντων θα μπορούσε να κατηγορηθεί για προκατάληψη. Όπως διαπιστώνει ο Bozatzis (1999), μπορεί κανείς να διαπιστώσει στο λόγο των ανθρώπων το ενδιαφέρον να αποφύγουν την κατηγορία της ξενοφοβίας καθώς και την ταυτότητα του προκατειλημμένου εθνικά. Από την άλλη πλευρά η Tseliou (2003) στην έρευνά της, επισημαίνει τον τρόπο με τον οποίο οι ομιλητές επιδεικνύουν μια φανερή προκατάληψη, επαινώντας είτε τους ομοεθνείς είτε τους ξένους, ανάλογα με τη συνθήκη, κατασκευάζοντας ένα προφίλ είτε ενός ξενοφοβικού είτε ενός ξενομανή. Στην απορία της Ερευνήτριας οι συμμετέχοντες ανταποκρίνονται με

διστακτικότητα, κομπιάσματα και συστηματική αοριστία («νταξ. αλλά το κάνουνε, η πλειοψηφία», «είναι πιο μεγάλες οι πιθανότητες», 1703-1704), η οποία καθιστά δύσκολη την ανατροπή του ισχυρισμού τους (Edwards & Potter, 1993). Οι συμμετέχοντες εμμένουν στην εκδοχή τους, αρνούμενοι την ανταγωνιστική εκδοχή που διερευνάται από την Ερευνήτρια, ότι δηλαδή η παραβατικότητα δεν αποτελεί διακριτικό του Έλληνα. Το διακύβευμα στην προκειμένη περίπτωση μοιάζει να είναι πώς να μιλήσουν με ευνοϊκό τρόπο για την παραβατική συμπεριφορά του Έλληνα, χωρίς όμως να υπονοηθεί πως δεν είναι αντικειμενικοί όντας Έλληνες. Στη συνέχεια ο Κορνήλιος κάνει μια κανονιστική διατύπωση («δηλαδή και τα bugs... και όλα αυτά Έλληνες τα βρίσκουν», 1709-1711), όπου αυτό που αρχικά αναφέρεται ως «πονηριά», στην ουσία σκιαγραφείται ως ευρηματικότητα, καθώς οι Έλληνες περιγράφονται ως οι πολυμήχανοι παίκτες, που όμως δεν στοχεύουν στην υπονόμηση των άλλων, αλλά στη δική τους πρόοδο και υπεροχή. Με αυτόν τον τρόπο αποφεύγεται η απόδοση αρνητικής χροιάς στην «απατεωνιά» του Έλληνα, εφόσον τα «ευρήματά» τους (πχ τα «bugs») διατίθενται για κοινή χρήση, επομένως ο ρόλος τους αποτυπώνεται ως γόνιμος για το κοινό καλό. Στη σεναριακή διατύπωση του Ιωάννη στις γραμμές 1714-1720 περιγράφεται η υπεξαίρεση ενός λάφυρου, αλλά αυτή τη φορά η αφήγηση αλλάζει από γ' πληθυντικό, σε β' ενικό («πήγαινες» και «περίμενες εσύ») προκειμένου να γενικευτεί το περιεχόμενο της δήλωσης, συμπεριλαμβάνοντας ως δράστη και τον ομιλούντα. Μετά την μετακίνηση του άξονα εξιστόρησης από την διασκεδαστική «παραβατικότητα των Ελλήνων» στην αφήγηση μιας προσωπικής παράβασης, και την αλλαγή του ερείσματος σε κοντινότερο (Goffman, 1979), η ερευνήτρια απευθύνει στον Ιωάννη μια διευκρινιστική ερώτηση προκειμένου να αποσαφηνιστεί η θέση από την οποία μιλάει. Ωστόσο ο Ιωάννης αρνείται πως η απάτη του παίκτη έγκειται στην εθνική του ταυτότητα,

υποστηρίζοντας πως οφείλεται σε αντιδραστικότητα ενάντια στις υποδείξεις του αρχηγού. Με αυτόν τον τρόπο ο Ιωάννης αφενός τοποθετείται ως ο θερμώτατος παίκτης που έχει το δικαίωμα να αποκαταστήσει το θιγμένο του εγωισμό, μη συμμορφούμενος με τις επιταγές της ιεραρχίας, και αφετέρου ανάγει την επιλογή της παραβατικότητας σε μια διαφορετική της εθνοτικής υπαγωγής σφαίρα, που σχετίζεται με την αποκατάσταση ενός θιγόμενου εγωισμού.

Όντας ένας Έλληνας «διαφορετικός». Είναι σημαντικό να επισημανθεί πως σε κάθε περίπτωση όπου κατασκευάζεται στο λόγο των συμμετεχόντων η κοινωνική ταυτότητα του Έλληνα παίκτη, αντλώντας από ένα ερμηνευτικό ρεπερτόριο γύρω από τον «ελληνάρα», γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να υποδηλώνεται η εξαίρεσή του εκάστοτε ομιλούντος υποκειμένου από αυτήν την κατηγορία. Αυτή η διαφορετική- σε σχέση με τους ομοεθνείς- δόμηση της προσωπικής ταυτότητας συμφωνεί με τις διαπιστώσεις της Tseliou (2003), γύρω από ρεπερτόρια όπου οι συμμετέχοντες κατασκευάζουν τον εαυτό τους ως μια «ανεξάρτητη ύπαρξη», έτσι ώστε να φαίνονται ως μη προβληματικά και ορθολογικά υποκείμενα.

Στο παρακάτω απόσπασμα από την ομάδα εστίασης για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες, στηλιτεύοντας την ενοχλητική συμπεριφορά των «ελληναράδων», φαίνεται να κατασκευάζουν την υποκειμενική τους απόστασή από το συγκεκριμένο πρότυπο.

Απόσπασμα 34

1441 Θ:καλά ανάλογα. αν είναι:: ελληναράδες στη guild αλλά- οι κακοί ελληναράδες

1442 Μ:σου σπών [τα νεύρα

1443 Θ: [γιατ' είναι- γενικά οι Έλληνες, πιστεύω σαν παίκτες, επειδ-ή

1444 το 'χουνε μέσα τους είναι καμμένοι ξέ'ω γω παίζουν πολύ (.) είναι καλοί. η

1445 πλειοψηφία. αλλά τώρα έχουνε μια τη νοοτροπία:: του γαμάω γω κι οι άλλοι::

1446 B: είναι πάρα πο[λύ έξυπνοι λέει οι έλλην-

1447 M: [είναι πο[λύ εραστές

1448 Θ: [δεν πα να 'ναι

1449 B:υποτίθεται ότι είναι πάρα πολύ έξυπν- κάθονται και υποδεικνύουνε στον

1450 καθένα.

1451 K: [όχι είναι πονηροί

1452 Θ: [ναι και μετ-α παίζεις [παίζεις εκεί πέρα και:=

1453 M: [κουτοπόνηροι

1454 Θ:=ξενερώνεις γιατί: δεν το φχαριστιέσαι τόσο, [δεν είναι πάντα όλοι ξέρω γω=

1455 K: [ναι

1456 Θ:=έτσι ευδιάθετοι να [παραγνωριστούν να παίζουν για το fun

Ο Θύμιος στα πλαίσια μιας συζήτησης γύρω από τη συλλογικότητα της ομάδας, θέτει ως ανασταλτικό παράγοντα της ομαδικότητας την περίπτωση των Ελλήνων παικτών, αναφερόμενος σε αυτούς ως «ελληναράδες» (1441). Η συνεργατική συμβολή του Μιχάλη ακολούθως («σου σπαν τα νεύρα», 1442), επιβεβαιώνει την εγκυρότητα της εκδοχής γύρω από την εκνευριστική τους συμπεριφορά. Ακολουθούν ομοίως συνεργατικές συμβολές των συμμετεχόντων, οι οποίες επιβεβαιώνουν πως πρόκειται για μια κατηγορική υπαγωγή πλούσια σε συνεπαγωγές (Sacks, 1992), όπως «έξυπνοι» (1446), «πολύ εραστές» (1447), «πονηροί» (1451) και «κουτοπόνηροι» (1453). Η συμβολή της Βάσως με την απρόσωπη εκφορά («υποτίθεται ότι είναι...», 1449), έχει σκοπό να ελαχιστοποιήσει τη λογοδοσία για την αναφορά, καθώς φαίνεται απλώς να αναπαράγει μια αφήγηση γύρω από την «εξυπνάδα» των Ελλήνων, την οποία ωστόσο η ίδια δεν επικυρώνει ως ισχύουσα. Ομοίως και ο

Θύμιος αντιδρά στη δήλωση του Μιχάλη σχετικά με τους «εραστές» Έλληνες με επιδεικτική αδιαφορία («δεν πα να 'ναι», 1448). Έτσι οι συμμετέχοντες κατασκευάζουν έναν άξονα εξιστόρησης γύρω από την ενόχληση που προκαλεί η συμπεριφορά των ελληναράδων παικτών, στους οποίους αναφέρονται πάντα στο γ' πληθυντικό, παίρνοντας τη θέση του ενοχλημένου, προκειμένου να τοποθετηθούν ως παίκτες που δεν συμπεριλαμβάνονται σε αυτήν την κατηγορία.

Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στο ακόλουθο απόσπασμα από το διαδικτυακό forum, όπου ο σχολιαστής Wrath13 καταφέρεται εναντίον της ίδιας «προβληματικής» κατηγορίας, προκειμένου να επιδείξει πως, μολονότι Έλληνας, δεν αποτελεί εκπρόσωπό της.

Απόσπασμα 35

2461 Wrath13:Οι "έλληναράδες" νομίζουν οτι ο server είναι τσιφλίκι τους μιλώντας
 2462 στα ελληνικά (με την γελοία ατάκα "F@ck your english, this is a Greek server")
 2463 κάνοντας μας περίγελο παντού. Καταλάβετε το επιτέλους οι servers είναι
 2464 ΕΥΡΩΠΑΙΚΟΙ, όχι το τσιφλίκι του κάθε ψευτόμαγκα.

Ο Wrath13 επικαλούμενος ένα συλλογικό έρεισμα («κάνοντάς μας περίγελο», 2463) υποδηλώνει την υπαγωγή του σε μια κοινή με τους «ελληναράδες» κατηγορία, αυτή των «Ελλήνων παικτών». Γι' αυτό και η συμπεριφορά τους καταγγέλλεται ως ντροπιαστική στα πλαίσια της ευρωπαϊκής κοινότητας του WoW. Τα κεφαλαία γράμματα («ΕΥΡΩΠΑΙΚΟΙ», 2464) αφ' ενός εντείνουν τη βεβαιότητα της δήλωσης όσον αφορά την «ευρωπαϊκότητα» των servers και αφετέρου τοποθετούν τον Wrath13 να υπερασπίζεται μια αλήθεια- που οι «ελληναράδες» αρνούνται να αποδεχτούν- φωνάζοντας για να εισακουστεί. Οι αργκό λέξεις «τσιφλίκι» και

«ψευτόμαγκας» (2464) είναι συναφείς με την αναφορά (Sacks, 1992), εφόσον επιστρατεύονται από τον γράφοντα προκειμένου να χρωματίσουν με «λαϊκότητα» την «ελληναράδικη» νοοτροπία. Ο Wrath13 λοιπόν, απορρίπτοντας και καταγγέλλοντας μια ανάρμοστη κατ' αυτόν νοοτροπία, τοποθετείται ως ο Έλληνας παίκτης που εκτίθεται αναίτια, ως υπαγόμενος ονομαστικά και μόνο σε ένα κατηγορικό σύνολο, του οποίου τα «ελληναράδικα» χαρακτηριστικά δε συμμερίζεται.

Κεφάλαιο 4: Συζήτηση

4.1 Συμπεράσματα

Σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν να εξετάσει τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες στο MMORPG “WoW” κατασκευάζουν την ταυτότητά τους στο λόγο τους κατά τη διαζώσης αλλά και τη διαδικτυακή τους αλληλεπίδραση, ανάλογα με το εκάστοτε τοπικό συγκείμενο και προκειμένου να επιτύχουν κάθε φορά συγκεκριμένους σκοπούς. Η ανάλυση ανέδειξε μια σειρά από ταυτοτικές κατηγορίες στις οποίες οι συμμετέχοντες στο WoW διαπραγματεύονται την υπαγωγή τους, προκειμένου να κατασκευάσουν διαφορετικές εκδοχές του εαυτού για τους ίδιους και τους άλλους.

Οι τρεις κύριες ενότητες κατηγορικών υπαγωγών που αναδείχθηκαν από την ανάλυση περιλαμβάνουν αυτή του παίκτη, των αντιμαχόμενων έμφυλων υποκειμένων, καθώς και του Έλληνα παίκτη. Η ταυτότητα του παίκτη φαίνεται να δομείται από τους συμμετέχοντες στα πλαίσια δύο διαφορετικών ρεπερτορίων. Το πρώτο ρεπερτόριο μοιάζει να αφορά έναν λόγο περί της «ποιότητας» του παίκτη, στο πλαίσιο του οποίου, κατασκευάζεται μια ταυτότητα που τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της καθορίζουν το υποκείμενο ως παίκτη, δηλαδή ως ικανό, παλαίμαχο, ευρηματικό παραβάτη, εικονικό εαυτό, παίκτη απέναντι σε μη παίκτη, μέλος τάγματος, ηγέτη, αξεπέραστο σκληροπυρηνικό. Το δεύτερο ρεπερτόριο μοιάζει να αφορά έναν ευρύτερο λόγο περί φυσιολογικού / μη φυσιολογικού με άξονα τον ‘εθισμό’ στο παιχνίδι, στο πλαίσιο του οποίου τα υποκείμενα τοποθετούνται ως παίκτες που, είτε αποποιούνται, είτε παραδέχονται και υπερασπίζονται την υπαγωγή τους στην κατηγορία του βυθισμένου στον εικονικό κόσμο. Συγκεκριμένα, είτε επιδιώκουν να αποποιηθούν ταυτότητες, όπως αυτή του polifer, ή του «ακραίου» σκληροπυρηνικού,

ή του εξαρτημένου, οι οποίες φέρουν το στίγμα του «προβληματικού» κοινωνικά, είτε υπερασπίζουν την εμπλοκή με τον εικονικό κόσμο με τέτοιον τρόπο ώστε να κατασκευάζονται ως κοινωνικά «υγιείς». Η κατασκευή της ταυτότητας ενός έμφυλου υποκειμένου που αντιμάχεται με το αντίθετο φύλο περιλαμβάνει αφενός το ερμηνευτικό ρεπερτόριο, σύμφωνα με το οποίο τα κορίτσια είναι ευνοημένα μέσα στο WoW, ως φέροντα μια «προνομιακή» ταυτότητα, και αφετέρου εκείνο στα πλαίσια του οποίου επιδιώκεται η κατασκευή του κοριτσιού ως εξίσου ικανού με τα αγόρια, με ταυτόχρονη προσπάθεια ανατροπής της στερεοτυπικής εικόνας γύρω από την «ανεπάρκεια» των κοριτσιών στο WoW. Τέλος μοιάζει να ενεργοποιείται και ένα ευρύτερο, πολιτισμικά διαθέσιμο ρεπερτόριο, στο πλαίσιο του οποίου κατασκευάζεται και η ταυτότητα του Έλληνα ως παίκτη διαμετρικά αντίθετου με τον ξένο, ως αλαζόνα, θρασύ, ασυγκρότητου και παραβάτη- μολονότι η παραβατικότητά του πολλές φορές νομιμοποιείται από τους συμμετέχοντες- και γενικά ως φέροντα μια εθνική ταυτότητα που τα ιδιοσυγκρασιακά της χαρακτηριστικά τον καθιστούν ακατάλληλο για ένα παιχνίδι σαν το WoW, όσο πολιτισμικά ακατάλληλοι κατασκευάζονται επίσης και οι «ανατολικότεροι» ξένοι. Οι δομήσεις της ταυτότητας του «ελληνάρα» επίσης, χρησιμεύουν και ως ένας αντίθετος πόλος εναντίον του οποίου τοποθετούνται οι εκάστοτε ομιλητές, αρνούμενοι την υπαγωγή τους στην κατηγορία αυτή.

Οι ταυτοτικές αυτές κατηγορίες παραπέμπουν σε δομήσεις κοινωνικών ταυτοτήτων, σε συμφωνία με τις μέχρι σήμερα παρατηρήσεις των ερευνητών στο πεδίο για το ότι η κατηγορική υπαγωγή του «παίκτη» MMORPG συνιστά μια κοινωνική ταυτότητα (Salazar, 2009· O'Connor et al., 2015). Παράλληλα όμως η ανάλυση ανέδειξε και κατηγορίες που παραπέμπουν σε δομήσεις προσωπικής ταυτότητας του παίκτη WoW, οι οποίες αφορούν στον αυτοπροσδιορισμό του ως

παίκτη καθώς και ως «υγιούς» υποκειμένου, συνεισφέροντας με αυτόν τον τρόπο στην έρευνα γύρω από την ταυτότητα των συμμετεχόντων σε MMORPGs'. Επιπλέον αναδείχθηκε και η σημασία για τους συμμετέχοντες της κοινωνικής τους ταυτότητας ως μέλη τάγματος, συμφωνώντας με τις μέχρι σήμερα διαπιστώσεις και άλλων ερευνητών στο πεδίο (O' Connor et al., 2015· Guegan et al., 2015). Όσον αφορά τα ερμηνευτικά ρεπερτόρια που αναπτύσσονται από τους συμμετέχοντες στα πλαίσια της δόμησης της ταυτότητας του αντιμαχόμενου έμφυλου υποκειμένου, αναγνωρίστηκαν ιδεολογικά διλήμματα στα πλαίσια ενός λόγου που επιδιώκει να μην εγγραφεί ως προκατειλημμένος ως προς το αντίθετο φύλο, όπως επίσης και μια ευέλικτη χρήση των έμφυλων στερεοτύπων, συμφωνώντας με διαπιστώσεις της λογοαναλυτικής έρευνας σχετικά με τη διαπραγμάτευση της διαφοράς του κάθε φύλου από τον αντίθετο «άλλο» (Tseliou, 2003). Επιπλέον, η κατηγορική υπαγωγή του Έλληνα παίκτη συναντά τις διαπιστώσεις των Bozatzis (2009) και Tseliou (2003), όσον αφορά τη δόμηση της ταυτότητάς του ως έναν αντίθετο με τους δυτικοευρωπαίους πόλο. Παράλληλα, και η κατασκευή του ως ευρηματικός παραβάτης φαίνεται να εμπίπτει σε ένα πολιτισμικά διαθέσιμο στερεότυπο γύρω από το ελεύθερο ελληνικό πνεύμα (Tseliou, 2003), που δε συμμορφώνεται και παρακάμπει τους κανόνες (Herzfeld, 1987 Bozatzis, 1999). Τέλος, κοινή φαίνεται και η υποστήριξη ενός ρεπερτορίου γύρω από τη διαφορετικότητα του κάθε υποκειμένου από το μέσο «ελληνάρα», σε μια προσπάθεια των συμμετεχόντων να κατασκευάσουν τον εαυτό τους ως μη προβληματικό (Tseliou, 2003) και ανεξάρτητο από το πολιτισμικό αυτό στερεότυπο.

Επιπλέον, οι ερμηνευτικές προτάσεις της έρευνας συμφωνούν και με την επισήμανση των Potter και Wetherell (1987) αναφορικά με τη μεταβλητότητα- στην προκειμένη περίπτωση στην κατασκευή των ταυτοτήτων-, η οποία παρουσιάζεται όχι

μόνο ανάμεσα στα διαφορετικά πλαίσια λόγου, αλλά ακόμα και ανάμεσα στις αναφορές του ίδιου υποκειμένου. Ένα ενδεικτικό παράδειγμα όσον αφορά τη μεταβλητότητα ανάμεσα στα διάφορα πλαίσια λόγου αποτελεί το εξής: Τόσο στην ομάδα εστίασης, όσο και στα διαδικτυακά forums, οι συμμετέχοντες συχνά κατασκευάζουν την ταυτότητα ενός μετριοπαθούς παίκτη, ο οποίος δεν αναλώνεται στο WoW και το αντιμετωπίζει ως «απλά ένα παιχνίδι». Ωστόσο, αυτή η ταυτοτική κατηγορία δεν ενεργοποιείται στο πλαίσιο του forum στρατολόγησης, εφόσον οι υποψήφιοι εκεί επιδιώκουν να πείσουν για την καταλληλότητά τους ως ικανοί και αφοσιωμένοι παίκτες που επενδύουν σημαντικά στην ενασχόληση με τον εικονικό κόσμο. Ομοίως, απουσιάζει από το ίδιο forum και η κατασκευή της κοινωνικής ταυτότητας του «ελληνάρα»- η οποία, όπως διαπιστώθηκε, είναι πλούσια σε αρνητικές συνδηλώσεις- καθώς οι υποψήφιοι γνωρίζουν πως αιτούνται αποδοχής από ένα ελληνικό guild, επομένως μια τέτοια κατασκευή δεν εξυπηρετεί τις απαιτήσεις που εγείρονται από το εν λόγω πλαίσιο.

Εκτός όμως από τις διαφορετικές ταυτοτικές κατηγορίες που φαίνεται να δομούνται ανάλογα με το εκάστοτε τοπικό συγκείμενο, ενδιαφέρον επίσης παρουσιάζουν και οι εκάστοτε θέσεις που τα υποκείμενα καταλαμβάνουν, οι οποίες, σύμφωνα με τον Κοροβον (2010), συνιστούν έναν τρόπο περιγραφής της δύναμης που ασκούν οι δράσεις του λόγου προκειμένου να δημιουργήσουν ταυτότητες. Αξιοσημείωτη είναι λοιπόν η διαπραγμάτευση, ή η κατασκευή, μιας ταυτοτικής κατηγορίας σε σχέση με την εναλλαγή της τοποθέτησης ενός υποκειμένου, ακόμα και μέσα στο ίδιο πλαίσιο λόγου, γεγονός που συχνά επιδιώκεται με τη μετακίνηση του άξονα εξιστόρησης (Harré & Moghaddam, 2003; Harré et al., 2009). Αναφέρεται ενδεικτικά το παράδειγμα του polifer, όπου αρχικά η τοποθέτηση είναι ως ο μη υπαγόμενος σε αυτήν την κατηγορία παίκτης, η οποία στηρίζεται σε έναν άξονα

εξιστόρησης γύρω από την «υγιή» κοινωνικότητα που διαπνέει τον εικονικό κόσμο. Ωστόσο, στη συνέχεια, η παραδοχή της υπαγωγής στην κατηγορία polifer έχει σαν αποτέλεσμα την επιδίωξη αλλαγής της προσλεκτικής ισχύος του όρου, με την μετατόπιση του άξονα εξιστόρησης στο απόλυτα διασκεδαστικό παιχνίδι που δικαιολογεί την αποχή από κάθε άλλη κοινωνική δραστηριότητα, καθώς οι συμμετέχοντες λογοδοτούν για την υπαγωγή τους στην κατηγορία και κατ' επέκταση για την τοποθέτησή τους ως polifers.

Αξιοσημείωτη είναι επίσης και η διαφοροποίηση του άξονα εξιστόρησης, η οποία με τη σειρά της αλλάζει κατά περίπτωση τις τοποθετήσεις των συμμετεχόντων, ακόμα και αν η προσλεκτική ισχύς μιας ταυτοτικής κατηγορίας παραμένει σταθερή. Για παράδειγμα, η κατηγορία «σκληροπυρηνικοί» για τους συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης υποδηλώνει τους άοκνους και απόλυτα προσηλωμένους στο WoW παίκτες, όμως εντάσσεται σε έναν άξονα εξιστόρησης, όπου, όταν το παιχνίδι απαιτεί εξαντλητική προσπάθεια, αποθαρρύνει από κάθε συμμετοχή, με αποτέλεσμα οι συμμετέχοντες να τοποθετούνται ως οι μετριοπαθείς παίκτες που λοιδορούν αυτή την υπερβολή. Αντίθετα, για τους υποψήφιους του forum στρατολόγησης, ενώ η προσλεκτική ισχύς της κατηγορίας «σκληροπυρηνικοί» παραμένει ίδια- υποδηλώνοντας τους άοκνους και αφοσιωμένους παίκτες-, ωστόσο εκεί λαμβάνει συνεπαγωγές τιμητικής διάκρισης, καθώς εντάσσεται σε έναν άξονα εξιστόρησης όπου η αφοσίωση ενός παίκτη τον καταξιώνει. Ως εκ τούτου- και δεδομένου του ανταγωνιστικού πλαισίου αλληλεπίδρασης- οι συμμετέχοντες τοποθετούνται είτε ως υπαγόμενοι στο ίδιο κατηγορικό σύνολο, είτε ως προσβλέποντες σε αυτό με θαυμασμό. Όλες αυτές οι αντιφάσεις που εμφανίζονται είτε σε ένα επεισόδιο μεταξύ διαφορετικών θέσεων, είτε μεταξύ διαφορετικών επεισοδίων, όχι μόνο δεν φέρνουν

σε αμηχανία την προβληματική γύρω από την ταυτότητα, αλλά αντίθετα αποτελούν για τους Davies και Harré (1990) ένα φυσικό καθώς και πολύ παραγωγικό φαινόμενο.

Τα ευρήματα της παρούσας έρευνας λοιπόν παραπέμπουν στην κονστρουξιονιστική οπτική, όπου η ταυτότητα αποτελεί μια ευέλικτη, ενδεχομενική και περιπτωσιακή κατασκευή, συνιστώντας ένα ζήτημα όχι μόνο πολλαπλό αλλά και αντιφατικό. Και αυτό διότι οι συμμετέχοντες στο MMORPG WoW φαίνεται να προσανατολίζουν τη δράση του λόγου τους κάθε φορά με διαφορετικό τρόπο, προκειμένου να κατασκευάσουν και να επανακατασκευάσουν τις ταυτότητές τους μέσα στα δεδομένα πλαίσια αλληλεπίδρασης.

4.2 Αναστοχασμός

Η επεξεργασία των δεδομένων, σύμφωνα με τον κοινωνικό κονστρουξιονισμό, αφορά σε ερμηνευτικές αποδόσεις, οι οποίες δεν αντικατοπτρίζουν μια και μοναδική πραγματικότητα, αλλά θεωρείται επόμενο να διαφοροποιούνται ανάλογα με την εστίαση, τις επιλογές, το ιστορικό και τα επιστημονικά ενδιαφέροντα του εκάστοτε ερευνητή (Willig, 2008). Με αυτό το σκεπτικό, όσον αφορά τα σημεία στα οποία η ερευνήτρια συνέβαλε στην κατασκευή των ερμηνευτικών ευρημάτων, αλλά και στην μορφοποίηση της ερευνητικής διαδικασίας εν γένει, αυτά θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν τις εξής παραδοχές:

Στη συνθήκη της ομάδας εστίασης, η δυναμική της αλληλεπίδρασης μεταξύ της ερευνήτριας και των ερευνητικών υποκειμένων συγκатаσκεύασαν το πλαίσιο αναφορικά με το οποίο προσανατολίστηκε ο λόγος των συμμετεχόντων. Για παράδειγμα, η μη υπαγωγή της ερευνήτριας στην κατηγορία του «παίκτη» ενδεχομένως να επηρέασε τον προσανατολισμό τους στη συνθήκη της συζήτησης και ως εκ τούτου την ενεργοποίηση της κοινωνικής διάστασης της ταυτότητας του «παίκτη», ως αντιπαραβαλλόμενης με αυτήν της ερευνήτριας. Αποτιμώντας το ρόλο

της ερευνήτριας κατά τη διεξαγωγή της συζήτησης, φαίνεται συχνή η από την πλευρά της επιδίωξη να διασκεδάσει την υπόρρητη προσήλωση σε έναν παγιωμένο ερευνητικό ορίζοντα, αλλά και την αίσθηση διαφοράς ισχύος, που ενδεχομένως να υπονοείται όταν κάποιος από την ομάδα διαφοροποιείται καταλαμβάνοντας μια αξιωματική θέση. Επίσης, είναι συχνά εμφανής και η χρήση του χιούμορ που, όπως παρατηρεί και ο Gough (1999, όπ αναφ. στο Finlay, 2002), συνεπικουρεί στην κατασκευή της ψευδαίσθησης μιας φυσικής συνομιλίας, καθώς ο ερευνητής δείχνει να αφομοιώνεται ως ένας από την «παρέα». Παράλληλα, τα διαφορετικά επίπεδα οικειότητας ανάμεσα στην ομάδα- με καθοριστικό παράγοντα το δεσμό φιλίας μεταξύ της ερευνήτριας και ενός από τους συμμετέχοντες-, όπως επίσης και το γεγονός πως κατά την προπαρασκευαστική διαδικασία της έρευνας δύο από τους συμμετέχοντες αποτέλεσαν πηγή πληροφοριών για το άγνωστο πεδίο των MMORPGs', αποτελούν συνθήκες που δεν μπορεί παρά να διαμόρφωσαν τις ισορροπίες που καθόρισαν το πλαίσιο αλληλεπίδρασης. Είναι επίσης εύλογη η παραδοχή πως και η αναλυτική διαδικασία επηρεάστηκε ομοίως από τα διαφορετικά επίπεδα συναισθηματικής εγγύτητας μεταξύ της ερευνήτριας και των υποκειμένων της ομάδας εστίασης. Γι' αυτό και οι συμβολές της ερευνήτριας στη μορφοποίηση της έρευνας, αντιμετωπίστηκαν επίσης ως αντικείμενο ανάλυσης. Επιπλέον, αναφορικά με την εμπλοκή των ερευνητικών υποκειμένων, οι Sapountzis et al. (2013) επισημαίνουν πως το γεγονός ότι διαφορετικοί συμμετέχοντες, τοποθετημένοι σε διαφορετικές συνθήκες, ενδεχομένως να είχαν ενεργοποιήσει διαφορετικά ερμηνευτικά ρεπερτόρια προκειμένου να ανταποκριθούν σε διαφορετικές απαιτήσεις πλαισίου, δεν αποτελεί πρόβλημα. Και αυτό διότι η ΑΛ προβλέπει πως η μεταβλητότητα αποτελεί ένα ζωτικό χαρακτηριστικό του λόγου των ανθρώπων, γεγονός που αποτελεί μια ένδειξη

πως η έρευνα αποτελεί ένα εν εξελίξει έργο που διερευνά μια εν εξελίξει κοινωνική πραγματικότητα.

4.3 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Παρόλο που ένα καθοριστικό πλαίσιο αλληλεπίδρασης των παικτών αποτελεί η ίδια η διαδικασία του παιχνιδιού, όπου οι ταυτότητες κατασκευάζονται «in situ», η συμπερίληψή του ως πλαίσιο λόγου για την παρούσα εργασία παραβλέφθηκε. Έτσι, λόγω των δεδομένων χρονικών περιορισμών, καθώς και των «απαγορευτικών» για την ΑΔ ιδιαιτεροτήτων που ο λόγος των συμμετεχόντων παρουσιάζει (Ο' Connell et al., 2010), αγνοήθηκε ένα σημαντικό πεδίο δράσης των παικτών MMORPG, παρόλο που είχε αναγνωριστεί ως ιδιαίτερα καρποφόρο.

Λαμβάνοντας λοιπόν υπόψη τις δημιουργικές εναλλακτικές που οι εικονικοί κόσμοι προσφέρουν, καθώς και την έλλειψη ερευνών ποιοτικής μεθοδολογίας γύρω από τον κόσμο των MMORPGs' (Ο' Connor et al., 2015), ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα παρουσίαζε μια εθνογραφική προσέγγιση στη μελέτη της ταυτότητας των παικτών MMORPG. Επιπλέον, θα ήταν πολύ γόνιμη μια εστίαση συγκεκριμένα στην κατασκευή της ταυτότητας του Έλληνα παίκτη MMORPG, ή της γυναίκας παίκτριας, που αποτελεί ένα πιο σπάνιο και περιθωριοποιημένο είδος παίκτη, ή ακόμα και στο ζήτημα της κατασκευής της έννοιας του εθισμού αναφορικά με τα MMORPG. Όπως αναφέρθηκε στο θεωρητικό μέρος της παρουσίασης, είναι ελάχιστες οι έρευνες που έχουν διεξαχθεί με αντικείμενο τους εικονικούς κόσμους MMORPG αναφορικά με την ταυτότητα των συμμετεχόντων. Γι' αυτό και η παρούσα μελέτη φιλοδοξεί να συμβάλλει με τις ερμηνευτικές της προτάσεις στη σκιαγράφηση αυτού του τόσο ενδιαφέροντος αλλά ταυτόχρονα αμυδρά φωτισμένου πεδίου.

Βιβλιογραφία

- Atkinson, J. M., & Heritage, J. (1984). *Structures of social action*. Cambridge University Press.
- Austin, J. (1962). *How to do things with words*. Oxford : Oxford University Press.
- Bargh, J. A., McKenna, K. Y., & Fitzsimons, G. M. (2002). Can you see the real me? Activation and expression of the “true self” on the Internet. *Journal of social issues*, 58(1), 33-48.
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Billig, M. (1996). *Arguing and thinking: A rhetorical approach to social psychology*. Cambridge University Press.
- Billig, M. (1997). The dialogic unconscious: Psychoanalysis, discursive psychology and the nature of repression. *British Journal of Social Psychology*, 36(2), 139-159.
- Billig, M., Condor, S., Edwards, D., Gane, M., Middleton, D. J., & Radley, A. R. (1988). *Ideological dilemmas: A social psychology of everyday thinking*. London, England: Sage.
- Bowker, N., & Tuffin, K. (2003). Dicing with deception: People with disabilities' strategies for managing safety and identity online. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 8(2), 0-0.
[doi/10.1111/j.1083-6101.2003.tb00209.x/](https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2003.tb00209.x/)
- Bozatzis, N. (1999). *Greek national identity in talk: the rhetorical articulation of an ideological dilemma* (Doctoral dissertation). University of Lancaster.

- Bozatzis, N. (2009). Occidentalism and accountability: Constructing culture and cultural difference in majority Greek talk about the minority in Western Thrace. *Discourse & Society*, 20(4), 431-453.
doi 10.1177/0957926509104022
- Bozatzis, N., & Dragonas, T. (Eds.). (2014). *The Discursive Turn in Social Psychology*. Taos Institute Publications
- British Psychological Society. (2013). *Ethics Guidelines for Internet-mediated Research*. Ανακτήθηκε την 1/5/ 2015 από
<http://www.bps.org.uk/news/guidelines-internet-mediated-research>
- Burke, P.J. (1980). The self: Measurement requirements from an interactionist perspective. *Social Psychology Quarterly*, 43(1), 18-29.
- Burman, E. E., & Parker, I. E. (1993). *Discourse analytic research: Repertoires and readings of texts in action*. Taylor & Frances/Routledge.
- Burr, V. (2003) *Social Constructionism* (2nd ed.). London: Routledge.
- Chess, S. (2009). *License to Play: Women, Productivity, and Video Games* (Ph.D. Dissertation). United States, New York: Rensselaer Polytechnic Institute
- Clifton, J. (2009). A Membership Categorization Analysis of the Waco Siege: Perpetrator-Victim Identity as a Moral Discrepancy Device for 'Doing' Subversion. *Sociological Research Online*, 14(5), 8. Ανακτήθηκε από:
<http://www.socresonline.org.uk/14/5/8.html>.
- Collister, L. B. (2008). *Virtual discourse structure: An analysis of conversation in World of Warcraft* (Doctoral dissertation). University of Pittsburgh). Ανακτήθηκε ηλεκτρονικά στις 21/3/2015 από <http://etd.library.pitt.edu/ETD/available/etd-06022008-142543/>, etd-06022008-142543

- Creswell, J. W. (2011). *Η έρευνα στην εκπαίδευση: σχεδιασμός, διεξαγωγή και αξιολόγηση της ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας*. Αθήνα: Έλλην.
- Crowe, N., & Watts, M. (2014). 'When I click "ok" I become Sassy—I become a girl'. Young people and gender identity: subverting the 'body' in massively multi-player online role-playing games. *International Journal of Adolescence and Youth*, 19(2), 217-231.
- Damer, B. (2008). Meeting in the ether: A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. *Artifact*, 2(2), 94-107.
- Davies, B., & Harré, R. (1990). Positioning: The discursive production of selves. *Journal for the theory of social behaviour*, 20(1), 43-63.
- Edwards, D. (1994). Script Formulations An Analysis of Event Descriptions in Conversation. *Journal of language and social psychology*, 13(3), 211-247.
- Edwards, D. (1995). Two to tango: Script formulations, dispositions, and rhetorical symmetry in relationship troubles talk. *Research on language and social interaction*, 28(4), 319-350.
- Edwards, D. (1997). *Discourse and cognition*. Sage.
- Edwards, D., & Potter, J. (1992). *Discursive psychology* (Vol. 8). Sage.
- Edwards, D., & Potter, J. (1993). Language and causation: A discursive action model of description and attribution. *Psychological Review*, 100 (1), 23-41.
- Edwards, D., & Potter, J. (2011). Λογοψυχολογία και ψυχικές καταστάσεις. Στο Ν. Μποζατζής & Θ. Δραγώνα (Eds.), *Κοινωνική Ψυχολογία. Η στροφή στο λόγο* (pp. 131-155). Αθήνα: Μεταίχμιο
- Edwards, D., & Stokoe, E. H. (2004). Discursive psychology, focus group interviews and participants' categories. *British Journal of Developmental Psychology*, 22(4), 499-508.

- Finlay, L. (2002). "Outing" the researcher: The provenance, process, and practice of reflexivity. *Qualitative health research*, 12(4), 531-545.
- Gee, J. (1991) A linguistic approach to narrative. *Journal of Narrative and Life History*, (1)1, 15–39.
- Gergen, K. J. (1999). *An invitation to social construction*. Sage.
- Gilbert, G. N., & Mulkay, M. J. (1984). *Opening Pandora's box: A sociological analysis of scientists' discourse*. CUP Archive.
- Giles, D. (2006). Constructing identities in cyberspace: The case of eating disorders. *British journal of social psychology*, 45(3), 463-477.
- Gill, P., Teese, R., & Sonn, C. (2014). Masculine identity negotiation in everyday Australian life: An ethno-discursive study in a gym setting. *International Journal of Men's Health*, 13(1), 42-59.
- Goffman, E. (1979). Footing. *Semiotica*, 25(1-2), 1-30.
- Goodings, L., Locke, A., & Brown, S. D. (2007). Social networking technology: Place and identity in mediated communities. *Journal of community & applied social psychology*, 17(6), 463-476.
- Guegan, J., Moliner, P., & Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *European Journal of Social Psychology*, 45(3), 349-355.
- Harré, R. (2001). The Discursive Turn in Social Psychology. In D. Schiffrin, D. Tannen, & H. E. Hamilton, (Eds.). (2001), *The handbook of discourse analysis* (pp.688-706). Oxford: Blackwell.
- Harré, R., & Moghaddam, F. M. (Eds.). (2003). *The self and others: Positioning individuals and groups in personal, political, and cultural contexts*. Greenwood Publishing Group.

- Harré, R., Moghaddam, F. M., Cairnie, T. P., Rothbart, D., & Sabat, S. R. (2009). Recent advances in positioning theory. *Theory & Psychology, 19*(1), 5-31.
- Harré, R., & van Langenhove, L. (1999). Reflexive positioning: Autobiography. In R. Harré & L. van Langenhove (Eds.), *Positioning theory: Moral contexts of intentional action* (pp. 60-73). Oxford: Blackwell
- Herzfeld, M. (1987). *Anthropology through the looking-glass: Critical anthropology on the margins of Europe*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hewitt, J. P., & Stokes, R. (1975). Disclaimers. *American Sociological Review, 40*(1), 1-11.
- Hogg, M. A., & Vaughan, G. (2010). *Κοινωνική Ψυχολογία*. Αθήνα: Gutenberg.
- Hollander, J. A. (2004). The social contexts of focus groups. *Journal of contemporary ethnography, 33*(5), 602-637.
- Horne, J., & Wiggins, S. (2009). Doing being 'on the edge': managing the dilemma of being authentically suicidal in an online forum. *Sociology of health & illness, 31*(2), 170-184.
- Housley, W., & Fitzgerald, R. (2007). Categorization, interaction, policy, and debate. *Critical Discourse Studies, 4*(2), 187-206.
- Jefferson, G. (1984). Transcript notation. In J. M. Atkinson & J. Heritage (Eds.), *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis* (pp. 9-16) Cambridge: Cambridge University Press.
- Jefferson, G. (1990). List construction as a task and interactional resource. In G. Psathas (Ed.), *Interactional Competence*. (63-92) New York: University Press of America.
- Jerry, P., & Tavares-Jones, N. (2012). Reflections on identity and learning in a virtual world: the avatar in second life. *Utopia and garden party, 125-136*. Ανακτήθηκε

ηλεκτρονικά από <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2012/02/jerryepaper.pdf>

- Kimmons, R., & Veletsianos, G. (2014). The fragmented educator 2.0: Social networking sites, acceptable identity fragments, and the identity constellation. *Computers & Education*, 72, 292-301.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2013.12.001>
- Koles, B., & Nagy, P. (2012). Who is portrayed in Second Life: Dr. Jekyll or Mr. Hyde? The extent of congruence between real life and virtual identity. *Journal For Virtual Worlds Research*, 5(1).
- Kolbert, E. (2001, May 28). Pimps and Dragons. *The New Yorker*. Ανακτήθηκε στις 21 Μαρτίου 2015 από <http://www.newyorker.com/magazine/2001/05/28/pimps-and-dragons>
- Korobov, N. (2010). A discursive psychological approach to positioning. *Qualitative research in Psychology*, 7(3), 263-277.
- Lamerichs, J., & Te Molder, H. F. (2003). Computer-mediated communication: From a cognitive to a discursive model. *New media & society*, 5(4), 451-473.
- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a never-ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Ανακτήθηκε ηλεκτρονικά στις 2/ 1/ 2016 από:
http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31008608/07312.54479.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1453674429&Signature=iSIVAz9VgW7x%2F6Gprb3RoZdhCnM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLeaving_a_Never-Ending_Game_Quitting_MMO.pdf
- Lester, J. N., & Paulus, T. M. (2011). Accountability and public displays of knowing

- in an undergraduate computer-mediated communication context. *Discourse Studies*, 13(6), 671-686.
- McKenna, K. Y., & Bargh, J. A. (1998). Coming out in the age of the Internet: Identity" demarginalization" through virtual group participation. *Journal of personality and social psychology*, 75(3), 681.
- Millward, L. (2012). Focus groups. In G. Breakwell, S. Hammond & C. Fife-Schaw (Eds.), *Research Methods in Psychology* (4th ed.) (pp. 411-438). London: Sage Publications.
- Morie, J. F. (2008). The performance of the self and its effect on presence in virtual worlds. In Proceedings of the 11th Annual International Workshop on Presence (pp. 265–269). Ανακτήθηκε ηλεκτρονικά στις 28/ 1/ 2016 από:
<http://astro.temple.edu/~lombard/ISPR/Proceedings/2008/Ford%20Morie.pdf>
- Nikander, P. (2008). Constructionism and discourse analysis. In J. A. Holstein, & J. F. Gubrium (Eds.), *Handbook of constructionist research* (pp. 413-428). New York: Guilford.
- O'Connell, T. A., Grantham, J., Wong, W., Workman, K., & Wang, A. (2010). dint u say that: Digital Discourse, Digital Natives and Gameplay. *Journal For Virtual Worlds Research*, 3(1), 1-35.
- O'Connor, E. L., Longman, H., White, K. M., & Obst, P. L. (2015). Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 25(6), 459-473
- Onwuegbuzie, A. J., Dickinson, W. B., Leech, N. L., & Zoran, A. G. (2009). A qualitative framework for collecting and analyzing data in focus group research. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(3), 1-21.

- Perrotta, C. (2006). Learning to be a psychologist: the construction of identity in an online forum. *Journal of Computer Assisted Learning*, 22(6), 456-466.
- Phillips, L., & Jørgensen, M. W. (2009). *Ανάλυση λόγου. Θεωρία και μέθοδος*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Pomerantz, A. (1986). Extreme case formulations: A way of legitimizing claims. *Human studies*, 9(2-3), 219-229.
- Potter, J. (2012). Discourse analysis and discursive psychology. In H. Cooper (Ed-in-Chief), *APA Handbook of research methods in psychology, Vol 2. Research Designs* (pp. 119-138).
- Potter, J., Edwards, D., & Wetherell, M. (1993). A model of discourse in action. *American Behavioral Scientist*, 36(3), 383 - 401.
- Potter, J., & Wetherell, M. (1987). *Discourse and social psychology: Beyond attitudes and behaviour*. Sage.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the virtual frontier*. Reading: Addison Wesley
- Riley, S., Rodham, K., & Gavin, J. (2009). Doing weight: Pro-ana and recovery identities in cyberspace. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 19(5), 348-359.
- Sacks, H. (1992). *Lectures on Conversation*, vols I and II, ed. Jefferson G. Oxford: Blackwell.
- Sacks, H., Schegloff, E. A., & Jefferson, G. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language*, 50, 696-735.
- Salazar, J. A. (2009). Analyzing social identity (re) production: Identity liminal events in MMORPGs. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(3), 4-22.
- Sapountzis, A., Figgou, L., Bozatzis, N., Gardikiotis, A., & Pantazis, P. (2013).

- ‘Categories We Share’: Mobilising Common In-groups in Discourse on Contemporary Immigration in Greece. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23(4), 347-361.
- Schegloff, E. A. (2007). A tutorial on membership categorization. *Journal of pragmatics*, 39(3), 462-482.
- Sneijder, P., & Te Molder, H. F. (2005). Moral logic and logical morality: Attributions of responsibility and blame in online discourse on veganism. *Discourse & Society*, 16(5), 675-696.
- Snodgrass, J. G., Dengah, H. F., Lacy, M. G., Fagan, J., Most, D., Blank, M., ... & Reynolds, A. (2012). Restorative magical adventure or warcrack? Motivated MMO play and the pleasures and perils of online experience. *Games and Culture*, 7(1), 3-28.
- Steinkuehler, C. A. (2004, June). Learning in massively multiplayer online games. In *Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences* (pp. 521-528). International Society of the Learning Sciences.
- Stommel, W. (2008). Conversation analysis and community of practice as approaches to studying online community. *Language@ Internet*, 5(5), 1-22.
- Tajfel, H., & Turner, J.C. (1979). An integrative theory of social conflict. In W. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.
- Tseliou, E. (2003). *Talking about Anglo-Greek Heterosexual Couples: A Systemic-discursive Approach to the Negotiation and Construction of individualities' and relationships'*. (Doctoral dissertation). King's College London (University of London).
- Tseliou, E., & Eisler, I. (2007). “You” and “I,” “Us” and “Them”: A

- Systemic-Discursive Approach to the Study of Ethnic Stereotypes in the Context of British-Greek Heterosexual Couple Relationships. *Family process*, 46(4), 515-522.
- Turner, J. C., Hogg, M. A., Oakes, P. J., Reicher, S. D., & Wetherell, M. S. (1987). *Rediscovering the social group: A self-categorization theory*. Basil Blackwell.
- Wetherell, M. (2007). A step too far: Discursive psychology, linguistic ethnography and questions of identity. *Journal of Sociolinguistics*, 11(5), 661-681.
- Widdicombe, S. (1998). Identity as an Analysts' and a Participants' Resource. In C. Antaki & S. Widdicombe (Eds), *Identities in Talk* (pp. 191-206). London: Sage.
- Willig, C. (2008). *Introducing qualitative research in psychology. Adventures in theory and method*. (2nd ed.) Open University Press
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical investigations*. Oxford : Blackwell.
- Wooffitt, R. (1992). *Telling tales of the unexpected: The organization of factual discourse*. Rowman & Littlefield.
- Wooffitt, R. (2005). *Conversation analysis and discourse analysis: A comparative and critical introduction*. Sage.
- Yee, N. (2006). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In R. Schroder & A. Axelsson (Eds), *Avatars at work and play* (pp. 187-207). Springer Netherlands.
- Ziebart, A. (2012, November 7). World of Warcraft subscriber numbers remain over 10 million. Ανακτήθηκε ηλεκτρονικά στις 18/11/2014 από:
<http://wow.joystiq.com/2012/11/07/world-of-warcraft-subscriber-numbers-remain-over-10-million/>

Παράρτημα Α:

Ψηφιακό Έντυπο Αίτησης Συγκατάθεσης προς Διαχειριστή Ιστοσελίδας

Καλημέρα (...),¹

Ονομάζομαι Κοκκίνη Βασιλική και ο λόγος της επικοινωνίας είναι πως κάνω ένα μεταπτυχιακό στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας στο τμήμα Παιδαγωγικό Παιχνίδι και Παιδαγωγικό Υλικό στην πρώτη παιδική ηλικία και η διπλωματική μου μελετά την ταυτότητα των παικτών MMORPG, όπως αυτή κατασκευάζεται μέσα στο λόγο τους. Έχω αρκετούς φίλους που ασχολούνται με το WoW για αρκετά χρόνια, με τους οποίους- καθώς και άλλους εθελοντές- σκοπεύω να οργανώσω μια ομαδική συζήτηση γύρω από την ταυτότητα των συμμετεχόντων στο WoW, από την οποία θα αντλήσω αρκετά δεδομένα για την έρευνα.

Θα ήθελα, ωστόσο, να χρησιμοποιήσω και υλικό από το διαδίκτυο. Το (...) φαίνεται ιδανικό setting, καθώς είναι ένα πλαίσιο όπου η εκφορά του λόγου γίνεται στα ελληνικά. Χρειάζομαι, λοιπόν την έγκριση από τον/τους admin(s) για να χρησιμοποιήσω δεδομένα από το (...), με τη δέσμευση φυσικά να αλλάξω τα ονόματα των συμμετεχόντων σε περίπτωση που περιληφθούν κομμάτια από το λόγο τους στην τελική εργασία. Αν τελικά πάρω την έγκρισή σας, θα ήθελα να μου πείτε αν θέλετε στην εργασία να συμπεριλάβω και μια ονομαστική αναφορά στο (...), ως βασική πηγή των δεδομένων, ή όχι.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για το χρόνο σας

Βίκυ Κοκκίνη

¹ Τα ονόματα έχουν παραληφθεί λόγω μη ανταπόκρισης στο αίτημα συγκατάθεσης

Παράρτημα Β:

Έντυπο Συναίνεσης Συμμετοχής σε Ομάδα Εστίασης



Έντυπο συναίνεσης συμμετέχοντος σε ερευνητική μελέτη

Θα ήθελα να σας προσκαλέσω να συμμετέχετε σε μια ερευνητική μελέτη που εκπονείται στο πλαίσιο της διπλωματικής μου εργασίας για τις ανάγκες του μεταπτυχιακού προγράμματος με τίτλο «Παιδαγωγικό Παιχνίδι και Παιδαγωγικό Υλικό στην Παιδική Ηλικία» στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, με επιβλέποντες την κ. Τσέλιου Ελευθερία και τον κ. Αμπακούμκιν Γεώργιο. Η συμμετοχή σας περιλαμβάνει το να πάρετε μέρος σε μια ομαδική συζήτηση η οποία θα αφορά στο Μαζικό Παιχνίδι Ρόλων για Πολλούς Παίκτες στο Διαδίκτυο (MMORPG) "WoW" και θα διαρκέσει από μία έως και δύο ώρες. Στη συζήτηση αυτή θα συμμετέχουν και άλλοι παίκτες του WoW. Η συζήτηση θα καταγραφεί οπτικοακουστικά και στη συνέχεια θα απομαγνητοφωνηθεί κατά λέξη για ερευνητικούς σκοπούς.

Η συμμετοχή σας στην έρευνα είναι εθελοντική. Είστε ελεύθερος-η να μην συναινέσετε, ή να διακόψετε τη συμμετοχή σας όποτε το επιθυμείτε. Η συμμετοχή σας συνεπάγεται ότι συμφωνείτε με τη μελλοντική δημοσίευση των αποτελεσμάτων της, με την προϋπόθεση ότι οι πληροφορίες θα είναι ανώνυμες και δε θα αποκαλυφθεί η ταυτότητά σας. Από την πλευρά μου δεσμεύομαι να ενεργήσω με γνώμονα την

προστασία και διαφύλαξη των προσωπικών σας δεδομένων και να αποφύγω τη δημοσίευση αποσπάσματος για το οποίο έχει εκφραστεί η επιθυμία να μην καταγραφεί.

Μη διστάσετε να κάνετε ερωτήσεις γύρω από το σκοπό ή την διαδικασία της έρευνας. Αν έχετε οποιαδήποτε αμφιβολία ή ερώτηση μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μου προκειμένου να ζητήσετε διευκρινίσεις.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων

Ερευνητές: Βασιλική Κοκκίνη (email: vickykokkini@gmail.com; τηλ. 6947604034)

Δήλωση συναίνεσης

Διάβασα το έντυπο αυτό και κατανοώ τις διαδικασίες που θα ακολουθήσω.

Συνοινώ να συμμετάσχω στην ερευνητική εργασία.

Ημερομηνία: __/__/__

Όνοματεπώνυμο και
υπογραφή συμμετέχοντος

Υπογραφή
ερευνητή

Παράρτημα Γ: Σημειογραφία Μεταγραφής

Πίνακας Γ1

Σημειογραφία Μεταγραφής

Ενέργεια	Σύμβολο
Συμβολή Ομιλήτη	B:
Αβέβαιος Ομιλητής	(B):
Επιτονισμός	<u>λέξη</u>
Τονισμένο Φωνήεν/ Συλλαβή	λέξη
Χρονομετρημένη Παύση	4.0
Μικρή Παύση	(.)
Προσωδιακή Καθυστέρηση	λε:::ξη
Επιτάχυνση Λόγου	>λέξη<
Επιβράδυνση Λόγου	<λέξη>
Επικάλυψη	λέ[ξη [λέξη
Μετάβαση Χωρίς Διακοπή	λέξη= =λέξη
Απότομη Διακοπή	λέξ-
Γέλιο	hhh
Γέλιο Μέσα στη Λέξη	λέhξη
Ψιθυριστά	°λέξη°
Αβέβαιη Απόδοση	(λέξη)
Σχόλιο	((ήχος τηλεφώνου))
Φωναχτά	ΛΕΞΗ
Όξυνση Τόνου	↑λέξη

Χαμήλωμα Τόνου

↓λέξη

Σημείωση: Η σημειογραφία βασίστηκε στην εκδοχή των Atkinson και Heritage (1984).

Παράρτημα Δ:

Οδηγός Θεματικών Συζήτησης για Ομάδα εστίασης

Πίνακας Δ1

Θεματική: Πώς Κατασκευάζεται η Προσωπική Ταυτότητα Ενός Παίκτη Wow

Ερωτήματα	Ερωτήσεις
Πώς εξηγούν την επιλογή της ενασχόλησης με το WoW	Τί σου προσφέρει/ προσέφερε η ενασχόληση με το WoW; Δώσε μου τρεις λόγους για τους οποίους παίζεις/ έπαιζες; Υπάρχουν/ υπήρξαν στιγμές που η ενασχόλησή σου με το WoW λειτουργεί/ λειτούργησε εις βάρος της πραγματικής ζωής σου;
Πώς αιτιολογούν την αποκάλυψη ή απόκρυψη των ταυτοτικών τους χαρακτηριστικών μέσα στο παιχνίδι.	Υπάρχουν στοιχεία από την πραγματική σου ταυτότητα που δεν αφήνεις να διαφανούν στο παιχνίδι; Αν ναι, γιατί;
Πώς τοποθετούνται αναφορικά με τις διαθέσιμες επιλογές που προσφέρει ο εικονικός κόσμος του WoW	Στην εξέλιξη του WoW- δηλαδή κατά τη διάρκεια των διαφόρων expansions- έχει αλλάξει κάτι στην αλληλεπίδραση/ διαδικασία/ ψυχολογία του παιχνιδιού; Ποιο expansion σου άρεσε περισσότερο και γιατί;

Πίνακας Δ2

Πώς Κατασκευάζεται η Εικονική Ταυτότητα Ενός Παίκτη WoW

Ερωτήματα	Ερωτήσεις
Πώς υποστηρίζουν την επιλογή του συγκεκριμένου εικονικού χαρακτήρα;	Ποιος είναι ο main χαρακτήρας σου; Γιατί επέλεξες να φτιάξεις αυτόν;
Πώς κατηγοριοποιούν τους άλλους συμμετέχοντες βάσει του εικονικού χαρακτήρα που οι δεύτεροι επιλέγουν;	Μπορείς να διακρίνεις χαρακτήρες και συμπεριφορές πίσω από την επιλογή ενός συγκεκριμένου ρόλου;
Πώς τεκμηριώνουν την επιλογή τους ανάμεσα στα δύο είδη διάδρασης που προσφέρει ο εικονικός κόσμος του WoW	PvP ^a ή PvE ^b ; Τι προτιμάς; Τεκμηρίωσε την επιλογή του ενός έναντι του άλλου.
Πώς περιγράφουν ενδεχόμενες εναλλαγές στη δράση τους μέσα στο παιχνίδι ανάλογα με το χαρακτήρα που επιλέγουν	Όταν παίζεις τον alt ^c σου, μπορείς να διαπιστώσεις αλλαγή στη συμπεριφορά, την τακτική, ή το πώς αισθάνεσαι γενικότερα σε σχέση με όταν παίζεις τον main ^d ;

Σημείωση: ^aPlayer vs player. ^bPlayer vs Environment. ^cΕναλλακτικός χαρακτήρας. ^dΚύριος χαρακτήρας.

Πίνακας Δ3

Πώς Κατασκευάζεται η Κοινωνική Ταυτότητα Ενός Παίκτη WoW

Ερωτήματα	Ερωτήσεις
Πώς κατηγοριοποιούν τον εαυτό και τους άλλους βάσει του τρόπου/χρόνου ενασχόλησής του με το WoW;	Τι συνιστά έναν no lifer; Τι συνιστά έναν ποοβα; Πού νομίζεις ότι βρίσκεσαι εσύ σε αυτήν την ακολουθία;
Πώς κατηγοριοποιούν και αντιμετωπίζουν τους Έλληνες παίκτες, διαχωρίζοντάς τους από τους ξένους βάσει της συμπεριφοράς τους στο παιχνίδι;	Όταν διαπιστώνεις σε ξένο server πως κάποιος παίκτης είναι Έλληνας, αλλάζει κάτι στην αντιμετώπισή σου απέναντί του; Πώς θα περιέγραφες τον Έλληνα παίκτη; Πώς διαφοροποιούνται οι ξένοι παίκτες; Πιστεύεις πως κάποιος ξένος παίκτης θα έβλεπε αυτά τα χαρακτηριστικά και σε εσένα; Αν όχι, πού διαφοροποιείσαι εσύ;
Πώς σκιαγραφούν τους άλλους παίκτες ως υποκείμενα έξω από τον κόσμο του WoW	Έχεις γνωρίσει παίκτες από κοντά; Αν ναι, πώς ήταν; Αν όχι, πώς φαντάζεσαι πως είναι οι άλλοι παίκτες στην πραγματική τους ζωή;

Πίνακας Δ4

Πώς Κατασκευάζεται η Κοινωνική Ταυτότητα Ενός Παίκτη WoW ως Μέλος Ενός Guild

Ερωτήματα	Ερωτήσεις
Πώς επιχειρηματολογούν υπέρ ή κατά της δράσης μέσα από μια συλλογική ομάδα;	Για ποιο λόγο να θέλει να μπει κάποιος σε ένα guild;
Πώς περιγράφουν το συναίσθημα της συλλογικής ταυτότητας ως μέλη του τάγματος	Υπάρχουν στιγμές ή περιπτώσεις όπου έχεις την αίσθηση της κοινότητας στο WoW;
Πώς περιγράφουν την αθέμιτη και πώς την ενοχλητική συμπεριφορά μέσα στα πλαίσια της συλλογικής δράσης του τάγματος	Τι συνιστά για σένα αθέμιτη συμπεριφορά παίκτη στη διαδικασία του παιχνιδιού; Δώσε μου ένα παράδειγμα συμπεριφοράς μέσα στο παιχνίδι που σε ενοχλεί/ εκνευρίζει, χωρίς ωστόσο να είναι αθέμιτη
Πώς λογοδοτούν όσον αφορά την τακτική που επιλέγουν για την επίτευξη του συλλογικού στόχου	Damage done vs damage taken. Ποια είναι η άποψή σου;
Πώς σκιαγραφούν την ιδανική ομάδα ενός τάγματος;	Ποια είναι για σένα τα χαρακτηριστικά ενός καλού guild
Πώς τοποθετούνται ως ρόλοι- μέλη του	Τι είναι πιο σημαντικό για σένα: Να

τάγματος αναφορικά με τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους μέσα στην ομάδα	περνάς καλά κάνοντας παρέα με τους άλλους παίκτες (casual playing) ή να κάνεις progression σε ένα παιχνίδι με προκλήσεις (challenging); Το ένα σαμποτάρει το άλλο, ή μπορούν να συνδυαστούν και τα δύο ταυτόχρονα;
Πώς αξιολογούν τα άλλα μέλη της ομάδας λαμβάνοντας υπόψη το ρόλο	Ποιος είναι ο σημαντικότερος ρόλος παίκτη κατά τη γνώμη σου στο raid και γιατί;
Λαμβάνοντας υπόψη το «αξίωμα»	Πώς βλέπεις τους officers;
Λαμβάνοντας υπόψη την εμπειρία	Πώς αντιμετωπίζεις τους άλλους παίκτες; Διαφοροποιείται η αντιμετώπισή σου ανάλογα με την εμπειρία τους;

Παράρτημα Ε: Αρχικές Κατηγορίες Θεματικών

Πίνακας Ε1

Εγώ ως παίκτης σε σχέση με τους «συνομιλητές μου»

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Ο άξιος παίκτης	78, 85-95, 273-275, 381-387			319-322, 1350-1353, 1488-1490
Ο αφοσιωμένος στο wow				746-747, 880-883, 1300-1304, 901- 903, 1818- 1821
Διεκδικώντας την ταυτότητα του raider		2011-2030, 2035-2045, 2324- 2336, 2427-2443		
Ο παλαίμαχος παίκτης	4418-4424, 4510-4522			

		141
Ο πολύπειρος παίκτης		583-584, 990-993, 995-998, 1001-1003, 1004-1015, 3618- 3620
Ο ευρηματικός «παραβάτης»	535, 626-639, 1385-1390, 1494-1503, 1531- 1543, 1546-1552, 1559- 1567, 4211-4223	
Επιστρέφοντας στο wow μεταμελημένος		424- 432, 825, 1300-1304, 2142- 2146, 2492-2496
Επικαλούμενος τους κοινούς φίλους		1209, 1487-1488, 1633-1636, 1892-1895. 2025, 2741- 2746

Ωριμάζοντας ως	105, 239, 374-
Παίκτης	380, 3180-3173

Σημείωση: Οι αριθμοί αντιστοιχούν σε γραμμές του κειμένου από τα 4 διαφορετικά πλαίσια λόγου

Πίνακας E2

Εγώ ως εμπειρογνώμων παίκτης σε σχέση με τους συνομιλητές μου

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Ο έμπειρος γνώστης του WoW	233-244, 400-405			606- 609, 638-646, 802-805, 957-962, 1875-1880, 2623-2627, 1846-1849
Ο εμπειρογνώμων		436-449, 500-502	578-580	
Ο ψύχραιμος & αντικειμενικός κριτής του wow				841-849, 899-908, 958-965

Διεδικώντας το δικαίωμα στην άποψη		523-530, 1110- 1113, 1127- 1131, 1138- 1141, 1152- 1154, 1163- 1166, 1825- 1829, 2794- 2804, 1565- 1570	276- 291, 634- 638
«Ξεναγοί» της Ερευνήτριας	44, 53, 126, 142, 351, 947		

Πίνακας Ε3

Εγώ ως παίκτης σε σχέση με την «παρακμή» του WoW

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Ο «προδομένος» παλιός παίκτης	80-93, 172- 175, 199-203, 4846-4852, 4888-4895, 4966-4978	1220-1222, 2042-2043	361-366, 198- 205	

Απογοητευμένος από την παρακμή	1191-1198, 2267-2279, 2611-2618	206-210, 612- 617
-----------------------------------	---------------------------------------	----------------------

Νοσταλγώντας τις παλιές καλές εποχές	178- 185, 504- 511, 4799-4814	758-766
---	----------------------------------	---------

«Ανέπαφος» από την παρακμή	666-668, 2285- 2303
-------------------------------	------------------------

Αμφισβητώντας το «παλιό»	1249-1250, 1262-1266
-----------------------------	-------------------------

Πίνακας Ε4

Εγώ ως παίκτης σε σχέση με τους άλλους παίκτες

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Οι «ακραίοι» σκληροπυρηνικοί	3500-3538, 4559-4569			

Το WoW μόνο για τη διασκέδαση	741- 758, 807- 808, 3578- 3581, 4307- 4314		
Το WoW ως επιλογή και όχι ως υποχρέωση	2408-2412, 2436-2463		
Ο μετριοπαθής παίκτης		379-384	267-269
Διαχωριζόμενος από τους «καμμένους»		379, 2940- 2847, 2980- 2999, 3031- 3045, 925-928	
Αδυνατώντας να ανταπεξέλθω		2513- 2517, 2959-2966, 2927-2929, 3006-3010	
Ο δολιοφθορέας Ganger	593- 617, 626- 642, 1349- 1357		

Απενοχοποιώντας το Ganging	2968-2983, 3026-3032,	
Ενοχλημένος από ανήλικους παίκτες	4464- 4490	715-718, 2639- 2641

Πίνακας Ε5

Οι παίκτες του Άλλου Φύλου

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Το προνόμιο του να είσαι κορίτσι	1519- 1520, 3376-3399, 3425-3457			
Ενάντια στην εμπάθεια των αγοριών	424- 447, 3392- 3421!, 3414- 3423			

Πίνακας Ε6

Οι Έλληνες παίκτες

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Όντας ένας Έλληνας «διαφορετικός»	1441-1453, 1597-1604, 1638- 1664	83-85, 1152- 1175, 2460-2464		
Η ακατάλληλη βοοτροπία των Ελλήνων παικτών		22-33, 58-68, 89-94, 98-99, 249- 256, 182- 184, 146-152,		
Οι διασκεδαστική βοοτροπία των Ελλήνων παικτών		50-54, 193-195, 266-268		
Επιδιώκοντας τη συνδιαλλαγή με άλλους Έλληνες				986-989, 1743- 1744, 2024- 2026, 2135- 2140, 2726- 2729, 3803- 3805

Εμείς οι Έλληνες σε σχέση με τους Ξένους	1753- 1774, 1456- 1479, 3056- 3074	
Η ακατάλληλη νοοτροπία των ξένων προς υπεράσπιση των Ελλήνων	1605-1630, 1769- 1779	103-111, 2484- 2487
Νομιμοποιώντας την «παραβατικότητα» του Έλληνα	1684- 1705, 1708-1722, 1733-1748, 1787- 1794	

Πίνακας Ε7

Βυθισμένοι στον κόσμο του WoW

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Ο Εικονικός κόσμος ως πραγματικός	118-123, 135- 140, 657-663, 4330-4341			

«Παραπλανημένοι»	2810-2828,		
από τον εικονικό	2846-2855,		
κόσμο	2901-2902,		
	2936-2923,		
	4536-4552		
Ο δικαιολογημένος	4373-4397,		
«εθισμός»	4405-4409		
Αντιμετωπίζοντας τον	1163-1165	701-704, 720-	
εικονικό κόσμο ως		725	
«απλά ένα παιχνίδι»			
Ο απεξαρτημένος	1360- 1362	584-596, 648-	
		649,	
Παλεύοντας να μείνω	1494-1499	256-263, 974-	
«καθαρός»	3194- 3199	981	
Απαρνούμενος την			880-883, 1404-
κοινωνική ζωή			1405, 1683-
			1684, 1790-

1795, 2070-

2072, 2184-

2186

Αποποιούμενοι το στίγμα του nolifer	2063-2070, 2111-2136, 2527- 2533
Μεταμελημένοι & μη, πρώην nolifers	2211- 2230, 2170- 2192, 2196-2203, 2262, 2311- 2314, 2328- 2337, 4571- 4600
Η (εφάμιλλη του πραγματικού) κοινωνική μας ζωή στο WoW	2709- 2729, 2731-2738, 3201-3214
Παίκτες σε σχέση με τους Μη Παίκτες	2204-2206,

Πίνακας Ε8

Ο Εικονικός μου Εαυτός

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Οι συνομιλητές μου ως Εικονικοί Χαρακτήρες	46, 61- 69, 649- 656, 723- 724			
Ο Εικονικός Χαρακτήρας ως απόδειξη για τον πραγματικό	921-936, 977- 980, 1032- 1048, 1153- 1163	970-972, 1001- 1004	688	
Το δικαίωμα στην ήττα ενός Εικονικού Χαρακτήρα	152-157, 321- 325			
Εμμένοντας στις συγκεκριμένες υποχρεώσεις του ρόλου		958-972, 2248- 2253		
Διεκδικώντας το δικαίωμα στην επιλογή		977-987, 1020- 1022		

του ρόλου

Πίνακας Ε9

Εγώ ως μέλος της ομάδας σε σχέση με τα άλλα μέλη

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Εγώ εναντίον των «κακότροπων» άλλων	263-266, 1412-1419, 1730-1732, 1806-1829, 1862-1866, 3596-3609, 2136-2158			
Οι «άλλοι» ως φίλοι μου	3223-3236, 3201- 3214, 1358-1359, 1519-1524			
Οι εμπαιθείς «άλλοι» υπεύθυνοι για το ψέμα μου	1638-1664, 387-391, 2008-2010, 2601-			

	2619, 4447- 4449			
Διαμαρτυρόμενος για τη μη παροχή βοήθειας		912-920, 1053- 1064		
Όντας ικανός ανάμεσα σε ανίκανους		989-991	198-205, 219- 222, 309-318, 398-402	
Σεβόμενος τους δεσμούς φιλίας				465- 471, 1004- 1009
Μαχητικό μέλος μιας ομάδας	1435-1440, 4746-4759 &	2650-2658, 829-837	408-416	

Πίνακας Ε10

Εγώ ως μέλος της ομάδας σε σχέση με την Ηγεσία

Κατηγορίες	Focus Group	Forum	Ενημερωτικό Site	Forum στρατολόγησης
Συνεργατικοί, υπάκουοι και πειθαρχημένοι	3259-3270, 3038-3046, 3339-3345			188-189, 365- 371, 667-677, 2030-2033,

		2274-2278, 2405- 2409, 2519-2521, 2731- 2737, 3339-3342, 3581- 3588, 3225- 3229, 3714-3723
Οι υποχρεώσεις του ηγέτη	3108-3126, 3364-3368, 3901-3917	
Αμφισβητώντας την άδικη ηγεσία	3926-3967, 3978-3984	
Προσβλέποντας στο κοινό όφελος		292-296, 1469- 1472, 1870- 1873, 1897- 1900
Αποποιούμενος την ευθύνη της αποστασίας		655-658, 1062- 1067, 1216- 1217, 1296- 1298, 1492-

	155
	1493, 1642-
	1644, 2024-
	2030, 2037-
	2038, 2148-
	2150, 2280-
	2285, 2871-
	2878
Εγώ ως εκπρόσωπος	1222-1223+
μιας καταξιωμένης	1226-1229,
ομάδας	1750-1753,
	2871-2882,
	2902-2908
Εγώ ως ο κυρίαρχος	352-359, 365-
ηγέτης	371, 1082-1084
Εγώ ως ένας δίκαιος	1032-1038,
ηγέτης	2156-2159

Παράρτημα ΣΤ: Διάρθρωση Κατηγοριών

3.2.1 Ο παίκτης

3.2.1.1 Αποδεικνύοντας τί παίκτης είμαι

Ο ικανός παίκτης

Ο παλαίμαχος παίκτης

Ο ευρηματικός παραβάτης

Ο εικονικός εαυτός

Παίκτης απέναντι σε μη παίκτη

Ο παίκτης ως μέλος του τάγματος

Ο ηγέτης

Οι αξεπέραστοι σκληροπυρηνικοί

3.2.1.2 Βυθισμένοι στον κόσμο του WoW

Nolifers: αποποιούμενοι το στίγμα

Οι πρώην nolifers

Ο μετριοπαθής παίκτης

Οι «ακραίοι» σκληροπυρηνικοί

Παλεύοντας για την ανεξάρτηση

Οι παίκτης ως κοινωνικά υποκείμενα

3.2.2 Αντιμαχόμενα Εμφυλα Υποκείμενα

Το προνόμιο του να είσαι κορίτσι

Πολεμώντας την εμπάθεια των αγοριών

3.2.2 Οι έλληνες Πάικτες

Κατασκευάζοντας τους Έλληνες ως διαμετρικά αντίθετους των ξένων

Οι ελληνάρες

Οι «ανατολικότεροι» παίκτης, συγγενείς των Ελληναράδων

Νομιμοποιώντας την παραβατικότητα του Έλληνα

Όντας ένας Έλληνας διαφορετικός

Παράρτημα Ζ: Αποκομμένες Ενότητες από την Ανάλυση

Ο έμπειρος παίκτης. Οι συμμετέχοντες στον διαδικτυακό κόσμο κατασκευάζουν πολλές φορές στο λόγο τους την ταυτότητα του «έμπειρου» παίκτη, με αποτέλεσμα η πλούσια εμπειρία τους με το WoW να συνηγορεί, είτε υπέρ της εγκυρότητας της άποψης που καταθέτουν στο εκάστοτε διαδικτυακό forum, είτε υπέρ της ποιότητας που φέρουν ως παίκτες.

Στην πρώτη περίπτωση εμπίπτει το ακόλουθο απόσπασμα από το διαδικτυακό forum, όπου εξελίσσεται μια ανταλλαγή σχολίων μεταξύ δύο συμμετεχόντων.¹

Απόσπασμα 1

1110 Thor: Είμαι σίγουρος πως όλοι όσοι postaroun εδώ (με εξαίρεση τον

1111 GT) δεν έχουν πάει παραπάνω από Karazhan (άντε και Gruul)

(...)

1131 Stonehenge: Μπα, εμείς το καθαρίζουμε το Karazhan και τώρα πάμε για Gruul

1132 και ZA.

(...)

1139 Thor: Τρελό respect σου λέω! :)

1140

1141 Άντε και Hydross! xD

¹Στην αρχική μορφή ο Thor απαντά στο σχόλιο του Stonehenge, επαναδημοσιεύοντάς το ακριβώς πάνω από το δικό του, όμως εδώ για λόγους οικονομίας χώρου αυτές οι επαναλαμβανόμενες γραμμές παραλείφθηκαν

Ο Thor δηλώνει «σίγουρος» πως οι σχολιαστές του forum δεν έχουν ξεπεράσει το σημείο προόδου στο παιχνίδι που σηματοδοτείται από την επικράτηση στις επιδρομές στα πεδία «Karazhan» και «Gruul» (1111), υποδηλώνοντας πως η εμπειρία τους είναι για αυτόν ανεπαρκής. Με αυτόν τον τρόπο αμφισβητεί την ισχύ των λόγων των σχολιαστών που δεν έχουν ανάλογη με τη δική του εμπειρία. Σε απάντηση αυτής της κατηγορίας ο Stonehenge δηλώνει τη διαφωνία του («Μπα», 1131) καταθέτοντας τα επιτεύγματα της δικής του ομάδας («εμείς το καθαρίζουμε το Karazhan...», 1131), και βεβαιώνοντας έτσι την κατάκτηση του σημείου αναφοράς. Με αυτό τον τρόπο, εξαιρεί τον εαυτό του από το κατηγορικό σύνολο των παικτών με ανεπαρκή εμπειρία στους οποίους αναφέρεται ο Thor και τοποθετείται ως ένας έμπειρος παίκτης, διεκδικώντας έτσι την επικύρωση της άποψής του στο forum. Ο Thor φαίνεται να αποκρίνεται θετικά στην αναφορά των κατακτήσεων του Stonehenge. Ωστόσο πρόκειται για μια ειρωνική δήλωση, πράγμα που διαπιστώνεται από τον ακραίο τρόπο της διατύπωσης «τρελό respect» (1139), όπως και από τη φράση «σου λέω», που δηλώνει επιπλέον προσπάθεια για να πείσει για την ειλικρίνεια της δήλωσης, καθώς και από το θαυμαστικό στο τέλος που δηλώνει ενθουσιασμό. Η ειρωνεία γίνεται πιο εμφανής στην τελευταία πρόταση, όπου ο Thor εύχεται στον Stonehenge να φτάσει στο σημείο που θα νικήσει τον Hydross, που αποτελεί ένα σχετικά αρχικό στόχο. Με αυτόν τον τρόπο, ο Thor αρνείται να αναγνωρίσει στο πρόσωπο του Stonehenge έναν «έμπειρο παίκτη» με εμπειριστατωμένη άποψη, εφόσον, σύμφωνα με την εκτίμησή του, οι νίκες που ο δεύτερος αναφέρει δεν τον καταξιώνουν ως τέτοιο.

Ακολουθεί ένα απόσπασμα από το forum στρατολόγησης, όπου ο υποψήφιος Fighter, απαντώντας στην ερώτηση γύρω από την προτιμώμενη κατ' αυτόν στρατηγική κατά την επιδρομή, κατασκευάζει την ταυτότητα ενός έμπειρου παίκτη.

Απόσπασμα 2

979 Guild:"Damage Done" Vs "Damage Taken" Ποια η άποψή σου; Μεγιστο dps

980 ακόμα και αν χρειαστεί να φάμε damage/abilitys; :

981 Fighter: Ας ξεκαθαρίσουμε κάτι. Όλα τα fight είναι σχεδιασμένα να βγίνουν και

982 με λιγότερο dps απ το max που μπορεί να βγάλει ο καθένας. Επιπλέον, το

983 σπουδαιότερο σε ένα fight είναι να *STAY ALIVE*.Τα 2κ παραπάνω Dps δεν

984 θα σου κερδίσουνε το fight,δεν έχει νόημα να pushareis το DPS κ να είσαι dead

985 για το υπόλοιπο fight. Με καλό movement και stable dps(όχι όμως και

986 aknowledge of your class) μπορούνε να βγούνε τα fight. Movement>dps at all

987 cost.

Η «προγραμματική» δήλωση «Ας ξεκαθαρίσουμε κάτι» (979) δηλώνει την απαρχή μιας ειλικρινούς και έντιμης τοποθέτησης, καθώς υποδηλώνει πως στο εξής ο λόγος γίνεται «ξεκάθαρος». Ακολουθούν ακραίες διατυπώσεις («όλα τα fight», «at all cost» και «το σπουδαιότερο είναι», 981, 983, 987), λέξεις με κεφαλαία *STAY ALIVE* σε συνδυασμό με τους αστερίσκους που επιτονίζουν τη σπουδαιότητα της δήλωσης (983), σεναριακές διατυπώσεις («με καλό movement... μπορούνε να βγούνε τα fight», 985-986), που προσδίδουν αξιοπιστία στην εκδοχή του υποψηφίου (Pomerantz, 1986· Edwards, 1994). Ενώ λοιπόν η ερώτηση έχει σαφή προσανατολισμό στην υποκειμενική άποψη, ο υποψήφιος λογοδοτεί για τον ισχυρισμό του παραθέτοντας συνεχείς κανονιστικές περιγραφές, με αποτέλεσμα η εκδοχή των συγκεκριμένων επιλογών κατά την επίθεση να φαίνεται πως ισχύει αδιαμφισβήτητα και πέραν από τη δική του υποκειμενική θέση. Ο Fighter δεν παρουσιάζεται ως αυτενεργός δράστης, αλλά ως ο ακόλουθος του «κανόνα» που η εμπειρία του έχει υπαγορεύσει, και με

αυτόν τον τρόπο τοποθετείται ως ο έμπειρος παίκτης που εφαρμόζει την καλύτερη και πέρα από κάθε αμφιβολία στρατηγική.

Οι ώριμοι παίκτες. Το WoW είναι ένα μαζικό παιχνίδι ρόλων που είναι δημοφιλές ανάμεσα σε πολλές ηλικίες. Σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη από τον Yee (2006) το 25% των παικτών MMORPGs' είναι έφηβοι, με τις ηλικίες των συμμετεχόντων να ξεκινούν από τα 11. Σύμφωνα με τα λεγόμενα των συμμετεχόντων στην ομάδα εστίασης, η παρουσία των ανήλικων παικτών στο εικονικό περιβάλλον του WoW έχει σαν αποτέλεσμα τη δυσφορία εκείνων των παικτών που ανήκουν σε πιο ώριμες ηλικίες, οι οποίοι προσπαθούν να κατασκευάσουν τους εαυτούς τους ως συγκριτικά καταλληλότερους για το παιχνίδι.

Στο παρακάτω απόσπασμα από την ομάδα εστίασης, οι συμμετέχοντες συζητούν για την παλαιότερη έκδοση του παιχνιδιού, που, λόγω δυσκολίας, ήταν απροσπέλαστο για τους μικρότερους παίκτες.

Απόσπασμα 3

4464 K: δεν προβλεπότανε για παιδιά γιατί ήταν πάρα πολύ δύσκολο

4465 B: [πώς! ναι! ήτανε δύσκολο. ψοφάγανε, παρατάγανε!

4466 M: [ήταν δύσκολο, γι' αυτό. για το παιδάκι, σιγά να μη του πεις-

4467 B: δηλαδή:: και παίζαν άλλα παιχνίδια μετά που 'τανε πιο εύκολα.

4468 E: μμ

4469 B:-> ας πούμε στη dota δεν παίζανε πολλά παιδιά. το- που στο πρώτ- γιατί'

4470 ήτανε πάλι δύσκολο με τα recipes και μ' αυτά: να [σκεφτεί το μυαλό σ' =

4471 E: [μμ

4472 B: =τι πρέπει να κάνει για 'α μη σε φάει ο άλλος.

4473 K:-> ε τώρα μπαίνει το άλλο είναι δε:: μπι-μπ- είναι ξέρω γω:: main tank

4474 και::αυτό και σε βρίξει κιάλας και τετοι- κι είναι δεκατ[ρία

4475 B: [είναι δεκατρία

Ο Κορνήλιος προσφέρει μια αιτιολόγηση για την τότε μη συμμετοχή μικρών παιδιών στο WoW, υποστηρίζοντας με ακραία διατύπωση («πάρα πολύ δύσκολο», 4464), η οποία ενδυναμώνει τη γεγονικότητα του ισχυρισμού (Pomerantz, 1986), τη δυσκολία του παιχνιδιού που το καθιστούσε απροσπέλαστο για μικρές ηλικίες. Η Βάσω επιβεβαιώνει («ψοφάγανε, παρατάγανε!», 4465) την παραίτησή τους λόγω αποτυχίας. Αυτή η εκδοχή της αποτυχίας που οφείλεται στην μικρή ηλικία αυτόματα τοποθετεί τους Βάσω και Κορνήλιο ως μη ανήλικους παίκτες στο αντίθετο άκρο των επιτυχών ενηλίκων. Η Βάσω αναφέρει τα «άλλα παιχνίδια» ως προτιμητέα από τα παιδιά, επειδή ήταν «πιο εύκολα» (4467). Η εκδοχή της υποστηρίζει την προϋπόθεση της νοητικής εγρήγορσης («να σκεφτεί το μυαλό σου τί πρέπει να κάνει», 4470-4472), προκειμένου να μην αποτύχει ο παίκτης αναμετρώμενος με κάποιον πιο ικανό («για να μη σε φάει ο άλλος»). Με αυτόν τον τρόπο υπονοείται πως το WoW απαιτεί δεξιοτέχνες και νοητικά συγκροτημένους παίκτες, απαιτήσεις που, εφόσον δεν μπορούν να πληρούν οι μικρότεροι συμμετέχοντες, προσιδιάζουν περισσότερο στους πιο ώριμους παίκτες.

Ο Κορνήλιος αναφέρεται στο παιδί που «μπαίνει» στο WoW χωρίς ουσιαστικό ως «το άλλο» (4473), διατύπωση συναφής με την περίσταση αναφοράς (Sacks, 1992) καθώς δίνει ένα τόνο περιφρόνησης στο λόγο του. Προκειμένου να πείσει για τη γεγονικότητα της αναφοράς του, κάνει μια ζωνρή περιγραφή σε ιστορικό ενεστώτα, που αναδύει μια αίσθηση του πραγματικού (Edwards & Potter, 1992), επιλέγοντας ένα παράδειγμα εικονικού ρόλου με τον οποίο το παιδί εισέρχεται στο παιχνίδι, αυτόν του «main tank» (4473). Η επιλογή αυτής της κατηγορίας ωστόσο δεν είναι τυχαία,

καθώς έχει- όπως υποδηλώθηκε προηγουμένως στη συζήτηση- για τους συνομιλητές συνεπαγωγές κύρους και υπευθυνότητας (Sacks, 1992). Με αυτόν τον τρόπο εντείνεται η αντίθεσή της κατηγορικής υπαγωγής του main tank με αυτήν του ανώριμου παιδιού που είναι «δεκατρία» (4474), υπονοώντας το ασυμβίβαστο μεταξύ των δύο ρόλων. Επιπλέον ο Κορνήλιος επιτείνει τη ζωνρά περιγραφόμενη ακρότητα, ισχυριζόμενος πως «το άλλο» «σε βρίζει κιόλας» (4474), πράγμα που κατασκευάζει τον ανήλικο παίκτη ως αυθάδη, εκτός των «νομίμων» ορίων και ως εκ τούτου ως έναν ακατάλληλο παίκτη για το WoW, εν αντιθέσει με τους παρόντες συνομιλητές που καταγράφονται ως οι ώριμοι και συγκροτημένοι παίκτες.