

Πέραν του δυαδικού:

Αμφισβήτηση και ενίσχυση έμφυλων νορμών στους εικονικούς κόσμους μέσω του εικονικού σώματος

Δάφνη Λαρίση

*Alumna, Science, Technology, Society—Science and Technology
Studies, Τμήματα Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης &
Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών*

Παράδειγμα δυσδιάστατου (2D)
εικονικού κόσμου: *Habbo*



Παράδειγμα τρισδιάστατου (3D)
εικονικού κόσμου: *World of Warcraft*

Θεωρητική Πλαισίωση

Judith Butler (they/them)

«Το σώμα είναι πάντα ένα **έμφυλο** σώμα» (Butler, 1988, p. 523)

Το φύλο είναι μία συνεχής διαδικασία που προκύπτει από και εγκαθιδρύει σχέσεις εξουσίας, δεν είναι μία επιτέλεση αλλά είναι **επιτελεστικό**

Το «σώμα» είναι μία σωματοποίηση πολιτισμικών στοιχείων που φέρουν **νοήματα**

Μεθοδολογία

Keyword searching,
expert recommendations,
backwards citation,
forward citation

Επιλογή από ένα corpus 285
σχετικών πηγών

- Κοινωνική και πολιτισμική ανθρωπολογία
- Κοινωνιολογία
- Κοινωνική και πολιτισμική γεωγραφία
- Science, Technology, Society – Science, Technology, Studies
- Game studies
- Σπουδές Νέων Μέσων
- Σπουδές Φύλου
- Φεμινιστικές Σπουδές

Βασικά ευρήματα





Κολλάζ όλων των διαθέσιμων σωματοτύπων θηλυκού avatar στο Second Life (Δημιουργήθηκε στις 4/7/24).



Εξιομίκευση ενός θηλυκού avatar, World of Warcraft (Αποτυπώθηκε στις 17/8/24)

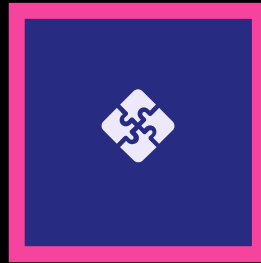


Εξιομίκευση ενός υρσενικού avatar, World of Warcraft (Αποτυπώθηκε στις 17/8/24)

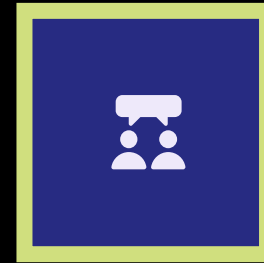
Μελλοντικές προοπτικές συνέχισης της έρευνας



**Εμπειρικές
μελέτες**



Διαθεματικότητα



**Παρέμβαση στον
σχεδιασμό**



<https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3422581#fields>

Beyond the Binary: Challenging and Reinforcing
Gender Norms in Virtual Worlds through the
Virtual Body