

線上遊戲與性別建構

林宇玲*

* 林宇玲為世新大學新聞學系教授，e-mail: ylin@cc.shu.edu.tw。

《摘要》

本文旨在介紹性別與電玩研究，並說明線上遊戲如何作為性別實驗之地。儘管線上遊戲具有解放之力，但遊戲世界的性別運作與交互被動性都可能阻礙遊戲賦權的機會，因此我們應鼓勵玩家藉由線上的性別建構經驗反思其性別政治。

關鍵詞：交互被動性、性別與電玩研究、遊戲賦權、線上遊戲

性別與電玩研究是在 1990 年代末，才開始受到學界的重視，但仍沿用傳統性別與科技研究的預設——「男性是標準，女性則是不足」（male norm and female deficit），而且研究也多採用量化取向，調查兩性在玩電玩上的差異，結果當然也再次應證「女性是（技能）不足的」。不論是對電玩的興趣、使用、知識或能力，女性的表現都明顯落後於男性，同時這也導致女性對電腦科技的掌握不如男性，因而出現所謂的「性別數位落差」。

爲了縮短此差距，性別研究者紛紛建議，女性（尤其是女孩）應積極參與電玩，也就是以「遊戲」作爲起點，培養她們對電腦科技的興趣與能力，以順利進入資訊社會和資訊產業。此舉促成「女孩遊戲運動」（girls games movement）的興起，同時也讓遊戲工業積極拓展女性市場。目前，女孩遊戲已從早期的女性化主題（如：化妝、約會或娃娃屋等），逐漸走向激進的女戰士角色（如：Lara Croft），試圖藉此吸引更多女性玩家的青睞。

整體來看，女性玩家的確有成長的趨勢，電玩文化已不再是「男孩文化」的同義詞，有關「電玩」與「性別」之間的關係也被掀開，重新加以檢視。在過去 20 年，「性別」其實是指以「性徵」爲主的差異（sex-based differences），在「男女有別」的預設下，電玩偏好和玩法經常被視爲是性別的作用——亦即，兩性發展出性別極化的玩樂模式（gender-polarized play patterns）：男性喜歡暴力電玩且屬於熱衷型玩家；女性則偏好非暴力的電玩，只是偶爾才玩。顯然，此類研究忽略了其他因素（如：文化價值、人際互動、社會脈絡）對個人玩電玩的影響。主張採用脈絡研究的學者以爲，過去研究之所以簡化性別和電玩之間的關係，主要是因爲研究方法的緣故，「性別」、「遊戲類型」或「遊戲使用」被化約成統計數據，因而無法察覺權力脈絡、社會關係及文化價值究竟如何左右玩家的性別建構。

此外，後結構女性主義者也強調，性別並非與生俱來，而是在特定權力脈絡底下不斷地被建構與建構出來，即所謂的「做性別」（do a gender）——個人作為性別的行動者，藉由不斷地行動（如：適當的穿著打扮、行為談吐等）將「性別」「做」出來（成為男／女人），因此性別認同只是偶然發生（contingent），並不具有任何實質性。而電玩作為一個場域，能讓個人身歷其境去展演並協商其性別，尤其是線上遊戲的出現，更提供玩家一個公開、互動且安全的性別表演場地，讓他們能採用性別極化和跨性別（cross-gender）的方式去經驗遊戲中的不同性／別，進而發展出多元的男／女性特質。譬如：男玩家在【火鳳三國】中選了男戰士角色，乍看下好像採用性別極化的玩法，但因這款遊戲設有「本命武將」的變身系統，當他遇到怪時，也可以選擇變身為性感美女「大喬」，以彈鋼琴的技藝令怪暈眩，此時男玩家透過線上遊戲的設計已經歷了不同性／別，並展演出男性既陽剛又陰柔的特質。

線上遊戲又稱為「多人連線遊戲」，是由大量玩家透過網路連線，一同進入某一遊戲世界裡，操控他們所創造的角色。不同於傳統的電動或單機遊戲，玩家不只和遊戲文本互動，同時也和其他玩家往來，共同參與遊戲內容的創造。也就是說，每位玩家不僅能藉由角色形塑（如：選角、命名、打扮等）創造各自的文本，而且此角色也將變成遊戲內容的一部份，影響別人的行動。除了自我的即興演出外，玩家也能連結其他玩家採取「集體行動」（如：組隊或參加公會），增加人際互動的機會。

由此來看，線上遊戲似乎比傳統電玩更適合用來觀察性別認同的建構。Polsky（2001）即指出，線上遊戲能成為性別實驗之地，因為玩家在操控一個角色之際，同時也扮演一個性別（a gender）。角色會告訴玩家：「他／她是誰、做什麼、如何行動（包括和其他角色的互動）」。如果玩家想要在遊戲世界裡活動自如，就必須察覺角色的特

質，並經由角色扮演，目睹其選擇的結果——除了晉級得分外，也獲得此角色的性別經驗。以女角色為例，在大多數的線上遊戲中，她們不僅擁有姣好身材、穿著暴露，也較易獲得男角色的贈禮。如同 J. Butler（1990）所言，性別是一連串的表演。玩家透過角色不斷地和遊戲文本、其他玩家互動，不僅一再地演出虛擬性別，而且每次的演出都不盡相同（或選擇不同角色、或遇到不同玩家），藉此和宰制的性別協商，解構並重構其認同。

儘管線上遊戲允許玩家玩弄性別（如：採用跨性別的玩法），但畢竟它是文化工業的產物，性別選項仍受限於二元的性別觀（非男即女），且角色也高度的性慾化（如：男性魁梧、女性窈窕），因而限制了轉換的潛力（transformative potential）。筆者曾和林佑如（2006）在2005年檢視十大熱門線上遊戲的性別再現，結果發現線上遊戲的確提供更多的女性角色、或讓玩家更自由地選擇性別，但其角色的建置仍按照主流的性別規範，不僅在外型上，將男／女角色描繪成「身強體壯」／「窈窕性感」，而且在兩性互動上，角色的社交動作也以男尊女卑的形象呈現（如：角色在「回血」時，女角色的坐姿多為屈膝側坐；男性則是盤腿而坐），並以異性戀的邏輯展開（如：異性愛的「結婚」機制）。就此來看，線上遊戲其實是以二元對立的方式再現男／女，「虛擬身體」仍決定角色的性別表演。當玩家接受遊戲的召喚，坐入遊戲文本中的主體位置時，他們不僅無法切斷性與性別之間的關連，反而更強化「男女有別」的想法。

此外，一些使用者研究也發現，大多數的玩家並沒有把握遊戲賦權的機會，仍採用刻板方式玩遊戲，進而複製了宰制的意識型態。線上遊戲雖然比傳統電玩提供更多的選擇，讓玩家做更多的變化，但這些選擇都是遊戲預先設定的，玩家卻誤認為是自己所為，而主動對號入座。由於文化信念早已被嵌入遊戲世界中，透過「交互被動性」

(interpassivity)，玩家不必相信，只要透過玩，就能直接展演出這套信念。

對玩家來說，他們既非被動，也不是完全主動，而是一種交互被動性，亦即玩家利用角色，為其代勞。角色作為交互被動的客體，同時也是一種「替代性」的自我 (a surrogate self)，能站在主體的位置上，為玩家在遊戲世界裡從事各種活動 (Žižek, 1997, p. 109)。透過角色，玩家的內在情感被投射至遊戲世界，一個隱密又公開的虛擬象徵界。在螢幕上，玩家看到自我向外拓展，但卻是一個被闖割的自我 (alter self)，因為它是經由角色／客體而獲得，並和主體一再地分裂，甚至可以分裂成無數的自我（如：玩家擁有數個帳號和角色）。在某種程度上，這些替代性的自我都是主體的補充，讓玩家一面享受選擇的自由；一面感受聯繫在不同角色上的快感。然而，角色不論是一種想像或更接近玩家的真實自我，它們都已經被虛擬象徵界所異化，受制於遊戲規則、科技特性及社會脈絡（林宇玲，2008，頁 200）。

玩家在線上可以成為任何人、做任何事，但卻只限於虛擬世界；回到現實生活中，面對其壓抑可能還是一籌莫展。由此看來，線上遊戲反而像是日常壓抑的出口，讓玩家可以透過遊戲來宣洩情緒或逃避現實。表面上，線上遊戲提供玩家更多的選擇性，但背地卻轉移或降低其對壓抑的感受和反思力，讓他們更甘於現狀。因此，當我們討論玩家的能動性時，必須警覺線上遊戲不會自動為個人帶來遊戲賦權，同時也不能輕忽電玩的交互被動性對玩家所造成的影響，尤其是對現實的認知和性別的建構。

為避免線上遊戲的性別扮演只是一時的符號玩弄，或「交互被動性」的結果，玩家必須先查明自身的處境和遊戲的運作規則，在有意識的情況下參與線上活動，利用遊戲來探索個人或社群的壓抑問題，才有可能將線上的經驗帶回線下，在現實生活裡對抗霸權。筆者（林宇玲，

2007) 即曾利用【楓之谷】遊戲，讓學童邊玩、邊瞭解遊戲世界和現實生活的關聯。在活動中，學童被要求採用另類的玩法（如：跨性別、不打怪或訪談玩家），藉此挑戰遊戲的規則並反思其自身經驗。研究結果發現，學童有能力察覺遊戲和現實的相似處——充滿各種歧視和不平等，也能挪用線上遊戲進行反抗或越界。不過，由於學童堅信遊戲有別於現實，所以越界的經驗多只停留在遊戲世界。

對性別運動者或教育者來說，線上遊戲的確具有民主解放的潛力，因為它是當代年輕人的重要休閒活動之一，且充滿多元的選擇性，可以讓年輕人透過玩樂的方式，探索並經驗另類的可能性，從中尋求賦權的機會。惟線上遊戲仍具有複製（reproduction）和成癮（addiction）的特性，研究者必須先喚起年輕人的自覺與自制，與遊戲保持批判距離，才能有效發揮遊戲賦權的作用。另外，線上遊戲雖然是在虛擬空間進行，但遊戲賦權不能只停留在線上，必須和現實生活的其他面向結合，才能讓年輕人真正面對現實的壓迫，進而改變世界。

參考書目

- 林宇玲（2007）。〈批判的電腦識讀與學童的網路實踐：以台北縣某偏遠國小的暑假電腦營為例〉，《教育實踐與研究》，20(1): 1-36。
- 林宇玲（2008）。《兒童與網路：從批判角度探討偏遠地區兒童網路使用》。台北：秀威資訊科技。
- 林宇玲、林祐如（2006）。〈從召喚觀點解讀線上遊戲的性別再現〉，成露茜、黃鈴媚（編），《世新五十學術專書——傳播研究的傳承與創新》，頁 77-202。台北：世新大學出版中心。
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York, NY: Routledge.
- Polsky, A. D. (2001, July 26). *Skins, patches, and plug-ins*. *Genders*, 34. Retrieved from http://www.genders.org/g34/g34_polsky.html
- Žižek, S. (1997). *The plague of fantasies*. New York, NY: Verso.

Online Games and Gender Construction

Yu-lin Lin*

ABSTRACT

This paper specifically focused on the issues regarding gaming behavior in relate to gender differences, which also explained how online games have become a site of gender experiment. Although online games have transformative potential, the gender mechanism and interpassivity of online games might hinder the empowerment of gaming. Therefore, we shall encourage game players to reflect upon gender politics based on their experiences of online gender construction.

Keywords: empowerment of gaming, gender and gaming study, interpassivity, online game

* Yu-lin Lin is Professor at the Department of Journalism, Shin Hsin University, Taipei, Taiwan.