

基于女性视角的网络游戏伦理探析

李秋雪

华南理工大学新闻与传播学院，广东广州，510006；

摘要：网络游戏的繁荣发展在给人们提供新型娱乐方式的同时，也引发出许多性别伦理担忧。“性暗示”、“男性凝视”等问题在网游领域层出不穷，不仅影响玩家的游戏体验，也存在不良的社会影响。既往研究虽已从不同维度探讨了网络游戏中的伦理失序现象，但多数聚焦于教育、科技等范畴，针对网络游戏对人影响的分析较为丰富，而对于性别伦理议题的专门探讨则相对匮乏。本研究采用女性视角，深切关注女性玩家在游戏过程中的实际体验，旨在深入剖析当前网络游戏中所存在的性别伦理问题及其根源，期望能够为未来网络游戏的内容设计与价值导向提供参考与启示。

关键词：网络游戏；伦理；女性

DOI：10.69979/3029-2700.24.11.052

引言

2021年11月初，《哈利波特·魔法觉醒》中女性巫师角色登上微博热搜。据该游戏玩家反映，游戏中女性巫师角色在受到攻击时会出现仰身吐舌、面色潮红等非正常神态动作，与男性角色的正常反应形成鲜明对比。这一设计被众多玩家指责为含有“性暗示”和“侮辱女性”的元素。面对舆论压力，游戏官方迅速回应，称此为技术故障导致的穿模BUG，并承诺立即修复。

此事件并非个例。网络游戏中涉及性别伦理的争议层出不穷，无论是游戏设计、角色形象还是团队言论，都曾多次引发公众对性别歧视和性暗示的担忧，相关问题日益凸显，成为学界和业界关注的焦点。

针对这一挑战，国家层面早在2018年就成立网络游戏道德委员会，倡导提升网络游戏的思想文化内涵。2024年12月，在国家新闻出版署公布的最新《网络游戏管理办法》中，对于网络游戏的内容规范也进行了进一步阐述，强调游戏中不得出现违反社会公德和伦理道德的内容，由此可以看出，国家层面十分重视网络游戏的生态建设和价值引导。网络游戏中的性别伦理问题作为伦理议题的重要分支，其研究具有深远意义。通过探讨网络游戏性别伦理失范现象，分析性别伦理问题表象之下的深层次原因，对于未来网络游戏的内容设计价值取向、培育践行社会主义核心价值观具有重要作用。

1 相关文献综述

互联网的普及和发展推动着游戏产业不断更迭创新，从早期的单机模式到多人网络在线，网络游戏在迅猛发展的同时，也吸引着学界研究的目光。国外的网络

游戏由于起步时间早，相关成果也比较丰富。早期的游戏伦理问题大多从教育和科技的角度进行研究，将网络游戏对人的影响作为一个重要关注点。部分学者认为，游戏机制和玩法本身存在着问题，拥有令玩家成瘾的因素和不健康的价值导向。学者 Johannes Katsarov 通过对20种博弈机制进行基于理论的评估，论证了游戏机制的组合和玩家道德敏感性之间的关系^[1]，说明了玩家的道德敏感性会受到游戏玩法的影响。consalvo 的研究则更具有批判性，认为游戏玩家会在化身“英雄”这一情境影响下做出暴力行动^[2]，网络游戏中的内容虽然是虚拟的，却能凭借沉浸感和代入感对现实中的玩家产生影响。而对于游戏的性别伦理议题，国外学者也提出了许多深刻的见解。有学者从现象出发，关注到了网络游戏中存在的女性角色过度性化问题，Miller 和 Summers 通过分析2003—2005年间游戏杂志上的115个角色后发现女性角色存在着不合时宜的身体暴露^[3]。不仅如此，和游戏中的男性角色相比，女性角色往往更为被动和易受支配。还有学者从叙事的角度出发，对游戏文本进行分析，如 Bristot 等人挑选了主流游戏类型中的12个经典女性角色进行形象分析，发现这些女性角色大多呈现出形象单一、人设单薄的特点，不具备复杂性和层次性^[4]。

国内关于游戏伦理的研究虽然不及国外起步早，但也针对游戏中不同的伦理问题提出了颇有启发的见解：针对暴力问题，燕道成引用拉扎斯菲尔德对于大众媒介的负面批判观点，认为网络暴力游戏对于青少年是一种“精神麻醉”^[5]；李立言、赵亮等人则运用眼区心理状态阅读测试等实验，研究暴力视频游戏的叙事因素对男

性玩家攻击倾向的影响^[6]。针对性别问题，曹书乐从女性玩家视角，通过焦点访谈和 SEB 实验相结合的方法解释了女玩家在网络游戏中面临刻板印象的问题^[7]。针对游戏与现实伦理的交互的问题，吴一迪提出游戏中的暴力内容设计很可能潜移默化影响玩家的现实行为^[8]；崔蕴芳和张自中也通过问卷测量，发现游戏道德人格在一定程度上对玩家现实道德人格具有正向影响^[9]。

过往研究都从不同角度揭示了网络游戏中存在的伦理问题，但从总体尤其是国内研究而言，研究数量仍然较少，且往往聚焦在游戏伦理与现实伦理、暴力问题等领域，垂直到网络游戏中的性别伦理的相关研究寥寥无几。根据亚洲市场调研与咨询公司 Niko Partners 公布的一项全新调查报告，亚洲地区的女性游戏玩家现已占据玩家总数的 37%，并且数量正以每年 11% 的速度增长，这一增速是男性玩家的两倍。这某种程度上打破了大众的通常认知，也说明网络游戏中的女性玩家这一群体已经不容忽视，这为本论文的研究提供了思路和切入点。

2 网络游戏的性别伦理问题表征

2.1 叙事偏好：作为主角的男性与作为配角的女性

在当下网络游戏的叙事设置中，“男性偏好”仍然是显著特征^[10]。男性角色往往被塑造为叙事的中心，而女性角色则处于边缘地位。例如，在早期的单机角色扮演游戏《仙剑奇侠传》中，男性角色就占据了叙事的核心位置。进入网络游戏时代，这种现象仍然存在。以模拟经营游戏《桃源深处有人家》为例，该游戏默认玩家扮演男性角色“扶光”，并以其视角作为叙事推进的基准点，而女性角色“陶陶”更多地被塑造成在家园场景中机械移动的背景元素，以及在剧情推进中几乎可以忽略不计的非玩家控制角色（NPC）。值得注意的是，模拟经营类游戏作为一种以休闲体验为主导的轻度网络游戏类型，其用户群体中女性玩家的比例显著较高。对于《桃源深处有人家》而言，其凭借独特的古风游戏美学和细腻温婉的剧情叙述，成功吸引了大量年轻女性玩家的青睐。然而，这款以女性玩家为主要目标受众的游戏，却在性别选择方面剥夺了玩家的自主权，没有提供选择女性角色的选项。

在玩家社群活跃的游戏平台和社交媒体上，不乏玩家对这一性别设定表达的不满与建议。这种叙事结构中的性别偏好不仅加深了社会性别角色的刻板印象，而且限制了玩家在游戏体验中的性别多样性和角色深度探索的可能性。

2.2 人物设定：略显窄化的女性形象

社会性别建构理论认为，性别是社会文化建构的产物，而非生物决定的结果。网络游戏作为由代码构建的虚拟世界，承载着玩家们体验与现实迥异的“第二人生”的期望。在角色扮演类网络游戏（RPG）的范畴内，为了拓宽玩家的沉浸式体验边界，游戏设计往往囊括了多元化的职业路径供玩家选择。以腾讯公司发行的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）《天涯明月刀》为例，玩家在选择角色职业时，可面对包括唐门、丐帮、太白、天香等在内的广泛职业选项。值得注意的是，职业之一天香，作为一种为提供增益效果和生命值回复的“团队辅助角色”，其性别被明确设定为女性。诚然，这一性别设定与游戏本身的门派故事也有所关联，但仍然可以引发思考。在 MMORPG 的游戏玩法中，玩家往往需要通过击败野外怪物、挑战副本等方式推进游戏剧情、积累经验值，这种设计凸显了游戏的竞技性与对抗性。在此背景下，缺乏较强攻击能力的辅助角色往往扮演着团队中的牺牲者与奉献者角色。在游戏官方关于角色职业的介绍中，天香这一职业的典型特点是“辅助”、“治疗”和“操作难度低”，新手即可快速上手。这些特征让在早期乃至现在都让许多玩家理所当然的把该职业和女性玩家捆绑关联，认为这样操作简单的就是最适合女玩家的职业。因此，虽然辅助职业本身在团队构成与实战中都扮演着不可或缺的角色，但对于追求在游戏中体验主角光环和操作性的玩家群体而言，这类职业往往不是首选，也导致这类辅助角色在关注度与受欢迎程度上难以与那些具备高伤害输出的职业相提并论，在整个游戏中处于相对边缘的位置。

将职业和性别相关联的现象不仅出现于某一款游戏，在其他网络游戏中亦广泛存在。大型奇幻 MMO《失落的方舟》在欧美上线后大受欢迎，但却受到许多欧美玩家的诟病，因为其职业存在性别锁定的特点，例如战士是男性，法师是女性。话语即权力，在这些传统的、墨守成规的设定背后，或许反映出长期以来对于性别的错误界定，狭隘地将性别和某些特质强行绑定。这些设定或许是源自社会历史深层存在的某些问题，却又在人们的司空见惯中反作用于社会历史，形成恶性循环。

2.3 角色外表：不合时宜的“身体裸露”与违背生物学的“身材设置”

在现实生活中，着装规范往往与职业身份及特定场合紧密相关，旨在体现个体的社会角色与礼仪得体性。相比之下，网络游戏的角色原画设计与形象塑造有时却

呈现出截然不同的理念与趋势。腾讯公司于2015年推出的《王者荣耀》，凭借其高度的竞技性和快节奏的游戏机制，迅速积累了庞大的用户基础，并已成为中国网络游戏领域的标志性作品。然而，即便是这样一款具有里程碑意义的国民级移动网络游戏，在其发展历程中也曾遭遇关于性别伦理的质疑。

《王者荣耀》中的女性角色原画经历了多次调整，较为知名的包括英雄“阿轲”的多款皮肤（如“信念之刃”、“暗夜猫娘”、“致命风华”、“爱心护理”）的重新绘制与细节修改。这些调整的共同点在于增加了角色上半身的衣物覆盖，并对角色身形进行了更为合理的调整。在调整前，“阿轲”这一设定为刺客的女性角色，形象设计上却偏向于性感女郎的风格，以低胸装和三角裤作为标志性装扮，虽然成功地吸引了玩家的注意力，但在着装与职业身份的匹配度上却显得不尽合理。

除了上述不合时宜的“身体裸露”现象外，网络游戏中的女性角色还普遍存在着违背生物学原理的“身材设置”问题。同样是在早期的《王者荣耀》游戏中，女性英雄往往被赋予丰满的胸部、纤细的腰肢以及肉感的大腿等特征，甚至在设计上不惜牺牲人体生物学的准确性，以达到“巨乳蜂腰”的视觉效果。这种与现实和科学存在极大差距的形象塑造风格，在各种类型的网络游戏中屡见不鲜，不仅经不起身材比例的科学审视，更是在某种程度上助长了畸形审美的风气。

3 网络游戏性别伦理问题的深层剖析

3.1 游戏行业的男性霸权与女性缺位

游戏产业历来被视为一个男性占据主导地位的行业，这一特征不仅体现在游戏相关从业者群体中，亦体现于普通游戏玩家的思维和表达中。在公众讨论这些群体时，男性身份往往被视为一种默认属性，而女性游戏设计师则常需额外标注其性别，这在某种程度上体现了游戏产业内部潜在的男性主导结构与女性角色的缺失。2018年，腾讯研究院曾发起腾讯游戏从业者调查项目，对游戏策划、运营等游戏相关岗位从业者进行问卷调查，在750份有效问卷中，男性受访者数量是女性受访者的四倍。作为互联网技术发展的产物，游戏产业本身具有较高的技术壁垒。在长期的父权制文化及社会性别刻板印象的影响下，女性的职业选择往往难以与计算机、高科技等概念相联结。因此，游戏产业，尤其是游戏行业的专业从业者，在较长一段时间内几乎完全由男性掌控。这种性别分布的不均衡，不仅限制了女性在游戏设计领域的参与度，也导致了网络游戏在视角和审美上的单一性，

即大多数游戏不可避免地呈现出男性化的倾向。

3.2 长期以来关于两性的刻板印象

针对两性在社会现实中的刻板印象广泛且具体地存在，尽管表现形式各异，但其本质往往隐含着“男强女弱”的传统观念。男性被期望展现出顶天立地的形象，而女性则被局限于“相夫教子”、扮演“贤内助”的传统角色中^[11]。在父权文化的深远影响下，现实生活中女性所承担的“辅助性”社会角色，为游戏领域内女性刻板印象的形成提供了“肥沃土壤”^[12]。“水平差”、“只会辅助”等带有贬义色彩的词汇，几乎成为了女性玩家的标签，这种偏见认为女性天生在游戏能力上就不及男性。因此，在网络游戏中时常发生一种很有意思的现象，男性玩家若表现不佳，往往会被简单地批评为“水平太差”；而女性玩家若表现不佳，则有两种结果：一是因其女性身份而获得某种程度的宽容，认为女性本该如此；二是因为女性身份而遭受更加恶意的贬低，如“女的就不该玩游戏”。第二种情况显然直接体现了性别歧视的刻板印象，而第一种情况虽表面看似宽容，实则暗含了更为根深蒂固的对于“女性游戏能力低下”的偏见，这种宽容不过是对既有刻板印象的一种默认与纵容。在这种深植于社会价值取向、文化心理及传统观念中的歧视女性思想的影响下，网络游戏中女性角色的身份及其行为模式，依然在很大程度上是对传统女性从属性、依附性特质的延续与反映^[13]。这不仅限制了女性玩家在游戏过程中的自我表达与角色塑造，也进一步巩固了性别不平等的社会结构。

3.3 眼球经济下的注意力争夺

市场竞争的本质是对用户注意力的争夺，面对趋于饱和状态的游戏市场，如何迅速且有效地吸引用户关注，已成为游戏开发商亟需解决的关键议题。在广告领域中，关于如何捕获用户注意力的策略，“3B原则”被频繁提及并广泛应用于实践之中。奥威格认为，“beauty（美女）、beast（动物）、baby（婴儿）”三类元素最能吸引用户的注意与喜爱。首当其冲的“beauty”便成为众多游戏开发商竞相追逐的流量密码。

在网络游戏领域，通过展示具有露骨服饰、性感姿态及完美面容的女性角色，游戏制作方精心打造了一系列视觉冲击力极强的眼球吸引器。在游戏的前期宣传材料，如预告片 and 海报中，此类镜头与画面俯拾即是。性感的女性角色形象及身材火辣的女性代言人，被用作游戏的宣传利器与核心卖点。在这一利益驱动下，女性角色在游戏市场中逐渐演变成成为注意力竞争的焦点与噱

头,深刻反映了眼球经济下注意力竞争机制的复杂性与多元性^[14]。

4 研究发现与结论

本研究基于女性视角,系统地探讨了当前网络游戏领域内性别伦理问题的表征及其深层次根源。通过对叙事倾向、角色设计、以及人物外观等多个维度的分析,揭示出网络游戏中的性别伦理失范的具体表现。在深入挖掘性别伦理问题的过程中,本研究揭示了游戏产业内部男性主导与女性话语权不足的现状,并剖析了传统性别刻板印象如何在网络游戏的虚拟环境中被延续与强化,以及注意力经济如何对游戏市场产生影响。

和男性玩家一样,女性玩家的游戏初衷是希望能够在新奇的旅程中收获快乐和放松。然而,当她们踏入这个本应充满无限可能的虚拟世界时,却往往不得不面对一系列本不应存在的障碍和歧视。这些不公正的待遇不仅剥夺了女性玩家应有的尊重与认可,也阻碍了游戏社区建立一个健康、包容和平等的环境。面对存在的种种问题,游戏行业需要积极进行自查与监管,维护游戏环境的天朗气清。同时,增加女性在游戏开发、设计、运营等各个环节的参与度,也是打破性别壁垒、促进游戏多元化发展的关键。当女性的声音和视角能够充分融入游戏创作之中,不仅能丰富游戏的内容和体验,还能更好地满足不同性别玩家的需求,推动整个游戏行业向更加包容性的方向发展。而这一切,需要整个社会持续性的努力。

参考文献

- [1]Katsarov J,Christen M ,Mauerhofer R,et al. Training Moral Sensitivity Through Video Games: A Review of Suitable Game Mechanisms[J]. Games and Culture,2019,14(4):344-366.
- [2]Consalvo M,Busch T ,Jong C. Playing a Better Me:How Players Rehearse Their Ethos via Moral Choices[J]. Games and Culture,2019,14(3):216-235.
- [3]Miller M K ,Summers A. Gender Differences in

Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines[J]. Sex Roles,2007,57(9-10):733-742.

[4]Bristot Paula Casagrande,Pozzebon Eliane, Canal Felipe Zago, Da Rosa Carraro Julio Augusto & Bolan Frigo Luciana. Women Representativity in Games[J]. CLEI Electronic Journal,2020,22(2):7-1.

[5]燕道成. 精神麻醉:网络暴力游戏对青少年的负面影响[J]. 新闻与传播研究,2009,16(02):50-58+107-108.

[6]李立言,赵亮,彭越,等. 暴力视频游戏中的叙事因素对男性游戏者攻击性的影响[J]. 中国健康心理学杂志,2022,30(02):190-196.

[7]曹书乐,刘思萌. “玩托邦”中的性别实践:中国女玩家如何看待游戏中的女性角色[J]. 新闻与写作,2023,(01):28-39.

[8]吴一迪. 暴力电脑游戏的道德困境及其超越——基于米格尔·西卡特的模型与方法[J]. 东北大学学报(社会科学版),2019,21(05):449-455+479.

[9]崔蕴芳,张自中. 现实与游戏伦理道德互动关系探究——基于沉浸水平与游戏动机的中介效应分析[J]. 现代传播(中国传媒大学学报),2020,42(02):148-154.

[10]陆新蕾,虞雯. 电子游戏女性玩家的叙事参与和意义生产[J]. 妇女研究论丛,2022,(06):106-115.

[11]曹书乐,董鼎. 傲慢与偏见——对女游戏玩家性别刻板印象的研究[J]. 艺术评论,2018,(11):38-49.

[12]李景春. 性别伦理视域下女性自我观的建构[J]. 伦理学研究,2014,(03):93-99.

[13]吴素萍. 网络游戏中女性意识缺失的反思[J]. 浙江社会科学,2008,(04):72-77+128.

[14]梁维科,杨花艳,梁维静. 数字游戏亚文化实践中的女性青年——从女性游戏角色、女玩家到游戏女主播[J]. 中国青年研究,2017,(03):13-18+61.

作者简介:李秋雪(2001-),女,汉,四川内江人,在读硕士研究生,研究方向:新闻学。