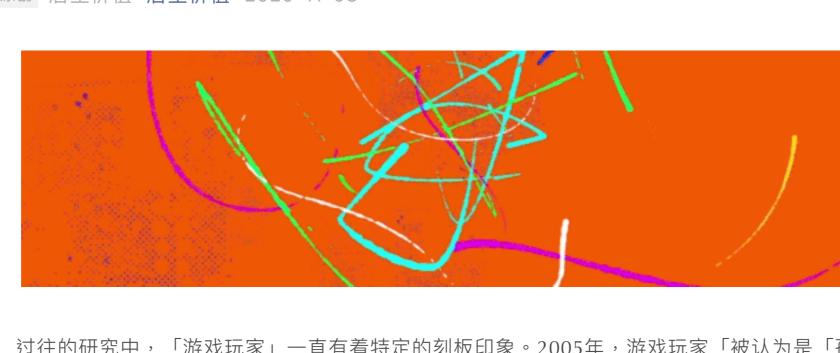


原创 后生价值 62020-11-08



过往的研究中,「游戏玩家」一直有着特定的刻板印象。2005年,游戏玩家「被认为是「孤独 的、皮肤惨白的青少年男孩坐在黑暗的地下室的沙发上,痴迷地按着游戏手柄或键盘按键」。 将近十年后的2014年,人们不再认为游戏玩家一定是「孤独、不健康的青少年」,但仍然有着 「玩家=男性」的刻板印象。

然而,大规模的民意调查显示,至少有40%的游戏玩家是女性。但是女性并不被视作真正的游 戏玩家,**反而被认为「玩游戏只是为了休闲」,「只会玩劣质小游戏」,或「只在劣质的平台** 或者硬件设备上玩游戏」。与之相反,男人则被认为是铁杆游戏玩家,拥有自己的游戏设备, 而且能够通过游戏赢得奖品。

这些刻板印象为什么会存在?其背后的机制又是什么?本周「后生笔记」给大家分享的是基于 游戏玩家刻板印象研究的综述。

游戏玩家刻板印象与

被边缘化的女性玩家

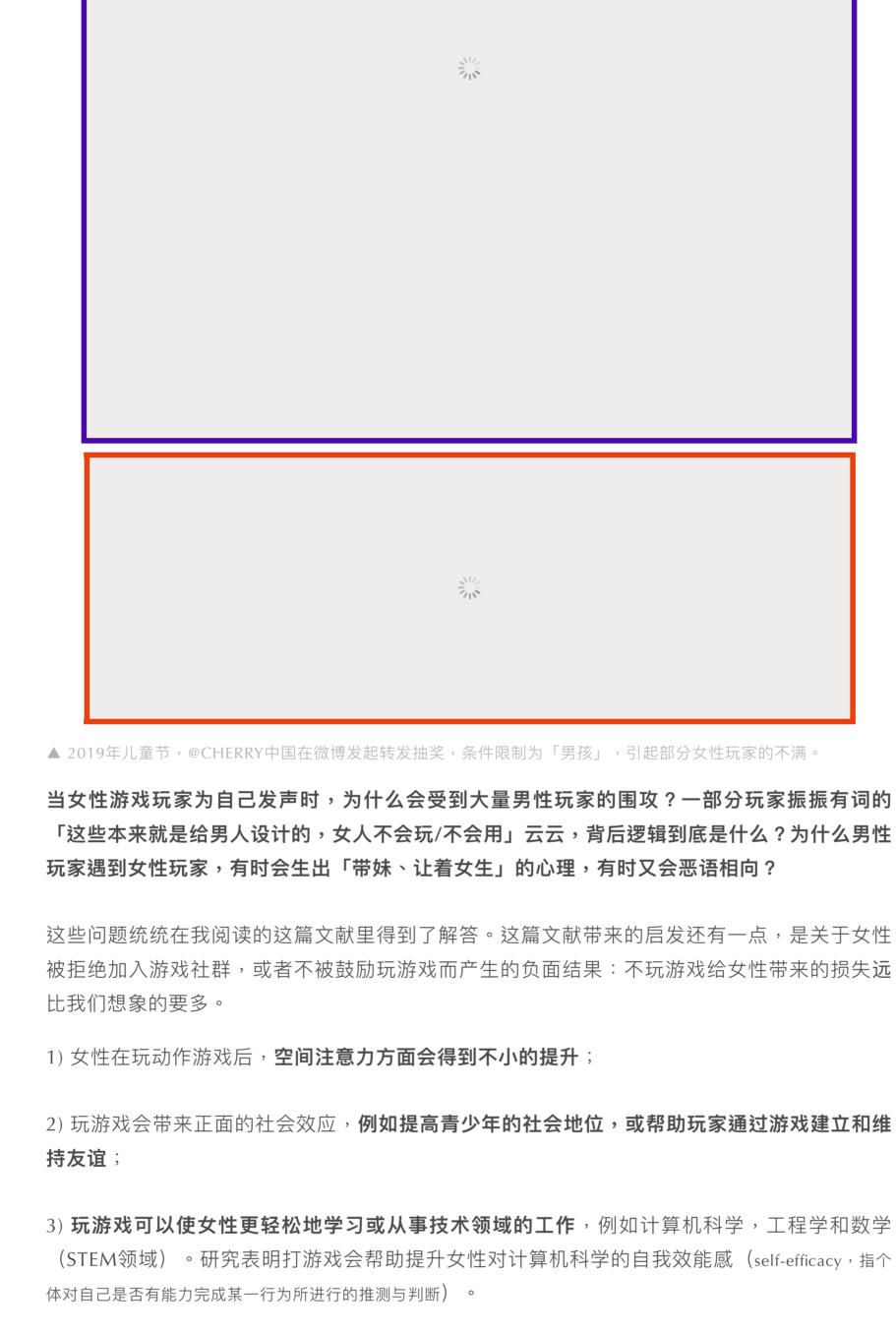


● 笔记名称: 游戏玩家刻板印象与被边缘化的女性玩家 ● 议题标签: 电子游戏 性别刻板印象 ● 文献简介: 本文是对一篇文献综述的阅读笔记。这份研究讨论并解释了「游 戏与性别刻板印象」的前因后果,提供了十分全面的分析视角。 前言 (笔记作者的话)

我对这个议题的兴趣起源于国产游戏《黑悟空》背后团队的厌女文化,以及微博博主@字幕少

然而,这些现象并不是最近才出现,还可以追溯到更早的「CHERRY中国转发抽奖事件」——

女翻译的「《彩虹6号》游戏中女性玩家聊天时会收到的恶意」。



女情绪,减少对现实中女性受害者/当事人的同理心。

▲ 游戏《侠盗飞车》(GTA-5)中的女性角色

4) 女性玩游戏还有一个好处是**能够改变目前的游戏市场**。目前,游戏厂家为了迎合男性玩家,

许多游戏里的女性角色被物化、被性化,形象单一而片面。这种游戏设定会增强男性玩家的厌

3/1/2



在一项研究中,有176名自我认同为游戏玩家的参与者,其中女性只占14.4%,而男性则占

根据Vermeulen及其同事(2011)在某游戏网站上的一项在线调查中,共有962名参与者参加

了调查,其中有85.9%的男性会玩硬核游戏,而女性参与者只有42.7%玩硬核游戏,且只占核

上文提到的Burch与Wiseman(2015)的研究表明,在约有1400名美国青少年中,仅有16-

3/1/2

85.6%。而另一项Burch和Wiseman(2015)研究发现,在约1400名美国青少年中,只有35% 的青少年女性认为自己是游戏玩家,而青少年男性则有69%认同自己是游戏玩家。

▲ 研究二中采用的游戏样本《英雄联盟》

2. 游戏玩家的自我身份认同

3. 游戏类型 (硬核游戏)

26%的青少年女性玩过硬核游戏。

心玩家的21.7%。

类型的影响更小。

要是由于男性比女性打游戏的时间更多。

为什么有人会觉得「男性才是真正的玩家」?

Harwell(2014)的研究中则统计了流行游戏的玩家的性别分布(未公布参与者人数)。在射击游 戏(《光环》,《使命召唤》)中,女性玩家分别占27%和28%,而在战略游戏(《英雄联盟》)中 则占到29%。**除此之外,对于其他所有列出的游戏类型,女性参与度都比男性更高**。 4. 游戏的设计和内容

许多研究者都将游戏的设计和内容作为定义一个真正玩家的标准。比如,Juul就在2009年提出

● **易用性低、难度高、缺乏「多汁性」**(指游戏中是否对玩家的成就提供视觉层面的奖励):女性玩

家更喜欢挑战目标明确、易于掌控的游戏;性别因素在游戏复杂度偏好上的影响要比游戏

了五项将「硬核游戏」区别于其他「休闲游戏」的特征:

• 黑暗与暴力: 样本中的女性比男性更不喜欢游戏中的暴力;

▲ Burch与Wiseman (2015)的研究中涉及到的「硬核游戏」,包括《使命召唤》、《糖果传奇》、《反恐精英》、

《龙之纪元起源》、《无尽的任务2》、《开心农场》、《吉他英雄》、《光晕》、《英雄联盟》、《魔兽世界》

• **不间断性**:女性不仅在整体游戏上花费的时间更少,而且平均游戏时间也更少(平均少于 30分钟,而男性平均每场游戏超过1小时)。因此,由于硬核游戏的时间限制而非先天的偏好, 女性可能更倾向于参与休闲游戏。 5. 技能专长 Ratan及其同事在2015年对超过18,000名《英雄联盟》玩家进行了调查。他们**利用游戏开发者 设计的技能衡量标准得到结论:男性的平均技术水平要比女性高很多**。但是,他们的研究表现

出的差异性较小。此外,他们还发现女性的技能强化速度与男性相同,这也表明了技术差异主

综合上述五个方面的过往研究,我们可以得到的结果是:**当我们对「游戏玩家」的限制越窄,**

男性认为他们的性别认同与玩家身份之间有更强的重叠性,从而促进了社会认同和自我定型。

「游戏玩家=男性」这一结论的准确度就越高(如,满足「游戏投入时间长」、「自我认同为游戏玩

家」、「青睐硬核游戏」、「游戏技能较高」这些条件的人群,有很大概率是男性)。

1.自我认同和自我定型(self-identification and self-stereotyping)



3/1/2

▲ 微博博主@字幕少女 译制的视频中,女性玩家打开语音聊天就会收到恶意攻击。

▲ 斗鱼直播平台排行榜前十的主播多为男性

👉 女性的隐身性在网络游戏领域同样适用

的玩家是男性。

PDF文件等你~

3/1/2

一游戏饭圈(粉丝圈)的影响 在游戏展览上,男性参与者占多数。很多观看电竞比赛的女观众不仅不自认为是游戏玩家,还 会被认为仅仅是参加比赛的专业选手的家人或朋友。 3. 恶性循环 在当前的幻境中,「游戏」与「男性」已经产生了明显关联,女玩家表明身份的话,则会面临 一定的社会成本(比如受到言语挑衅或骚扰);从而,女性更不倾向于表明自己的玩家身份,这又 巩固了「玩家=男性」的刻板印象。 游戏中缺乏可见的女性角色榜样可能是另一个障碍,女性游戏玩家由此无法选择带有女性标签 的角色。另一方面,如果女性不愿表明自己的玩家身份,**那么游戏行业也不会将其视为目标受** 众,进而陷入另一个恶性循环。 玩家社区目前是一种高度男性化的环境(当人们认为女性通过入侵来威胁男性空间时,这种消极作用尤其强 烈),女性可能会在玩游戏的时候隐藏自己的性别信息,以限制负面的敌对反应,女性玩家的 知名度则会因此再度遭受负面影响。 于是,在一些所谓的「给男生设计的游戏」里,女性不仅被物化或者过度性化(hypersexualized) ,男性玩家甚至会将女性视作他们「游戏」里的一部分。作为对比,以女性为主 的彩妆社群对愿意加入的男性非常欢迎。**但在游戏社区,男性玩家却更可能通过不断巩固、认** 同自己作为玩家的身份,对想要加入这个社群的女性或女权主义者采取攻击,以「捍卫自己的 社群」。 参考资料: Paapen B., Morgenroth T., Stratemeyer M. What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. 图片来源: 配图来源于网络。封面底图来源网络。 如需获取文献原文,请关注公众号「后生价值」,并在后台回复「游戏玩家」,我们已准备好

微信扫一扫

关注该公众号

根据相关数据,游戏评论员只有14%是女性,而86%是男性。在油管上的100个游戏频道中, 只有2个频道为女主持人,而84个频道为男性主持人,其余14个频道属于团体或组织。 Lenhart及其同事在2015年的研究发现,只有28%的青少年女性会在网络游戏中使用语音聊 天,而有71%的男性同龄人会使用语音聊天。如果不使用语音聊天,其他玩家更可能假设沉默

喜欢此内容的人还喜欢 Tinder上瘾的男女,配谈爱情吗? GQ实验室 剧本杀:消失的女朋友 GQ实验室 谢谢你接住了这样的我 台岛文学