

游戏女主播的困境

——一项基于虎牙的民族志研究

姚汤嘉 金灵依 张铭玥 王芊月 侯倩

2023/6/15

Contents

目录

.01

绪论

- 研究背景
- 文献回顾
- 研究对象及方法

.02

观察到的女性游
戏主播困境

- 职业困境
- 生存困境
- 性别困境

.03

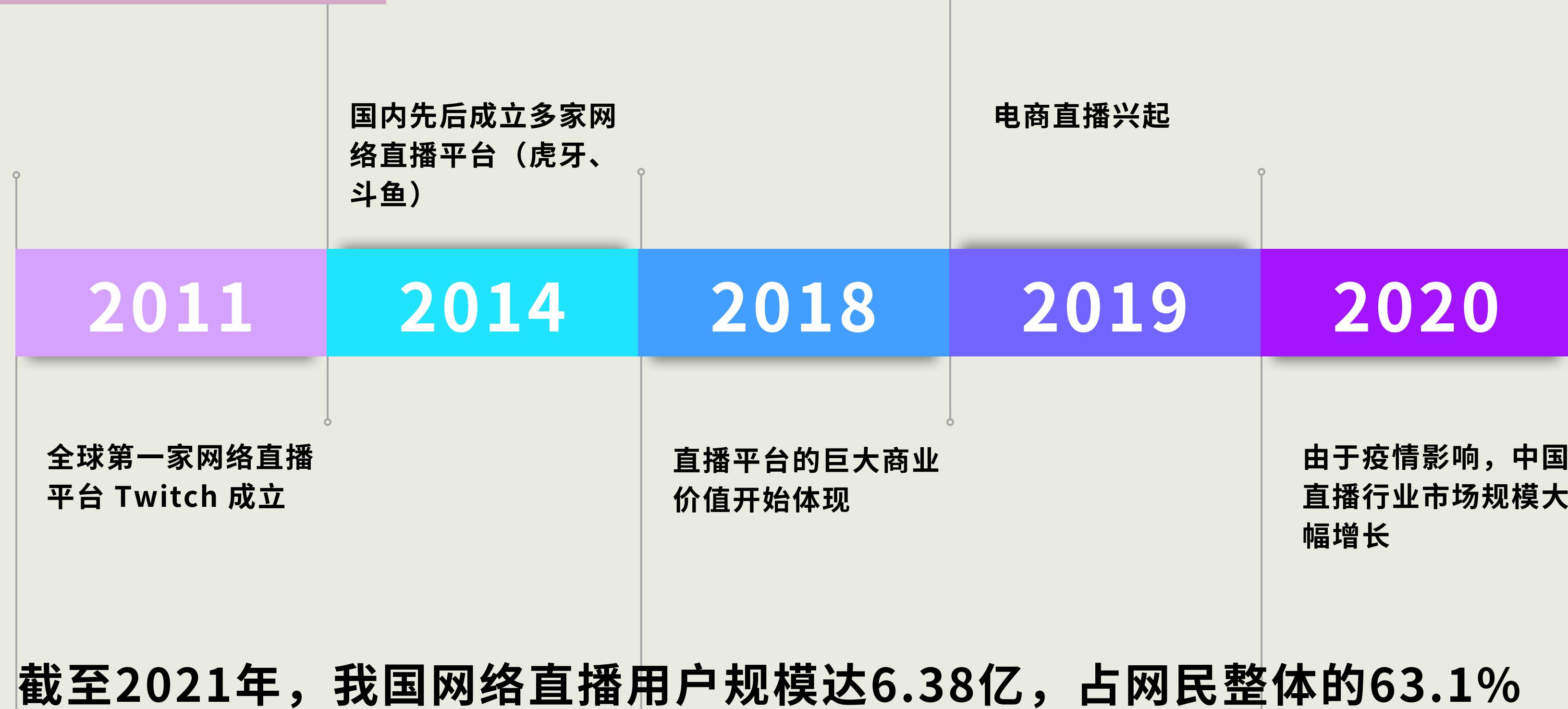
讨论

- 女主播自我认知
- 大众印象的影响因素

.04

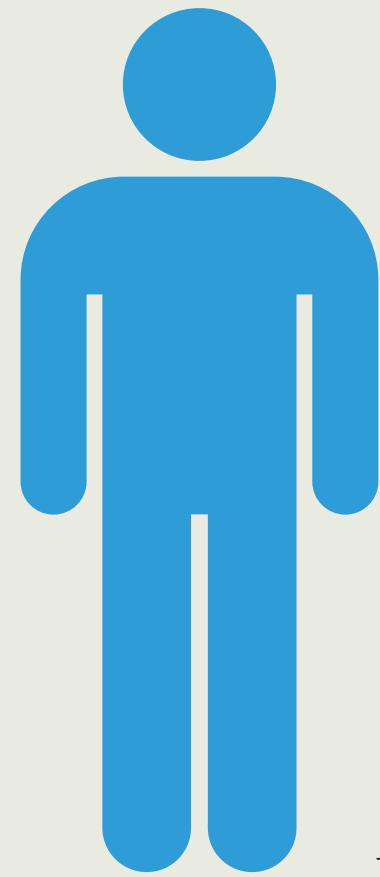
总结

.01



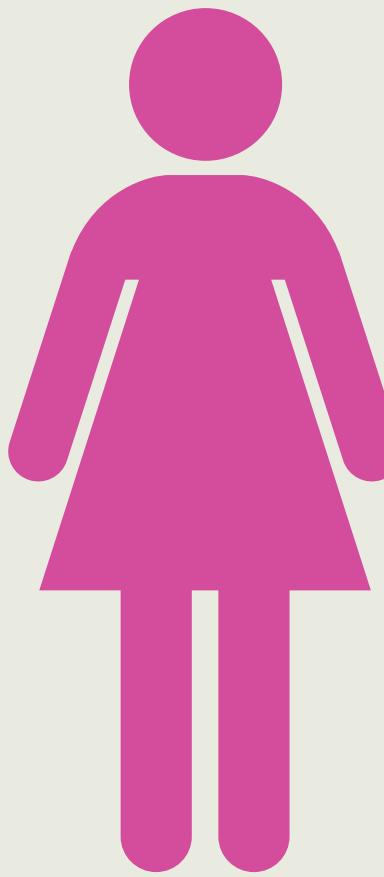
截至2021年，我国网络直播用户规模达6.38亿，占网民整体的63.1%
中国游戏直播行业市场规模在2022年突破千亿

网络游戏直播领域的性别分化趋势



游戏直播用户占比75.8%

男主播处于态度强势、话语
优势的行业地位



游戏直播用户占比24.2%

女主播的形象总是与“擦边”、“媚俗”、甚至“色情”等词挂钩；长期被贴上“休闲玩家”或“非专业玩家”等负面标签

男女用户比例严重失衡

网络游戏场域中女性话语表达面或收听面十分有限

媒介失语与身份污名化
双重社会刻板印象

文献回顾

- 女性青年以“游戏角色”“休闲玩家”和“游戏主播”等形式一直在场
- 女性身体作为男性注视和消遣对象的状况未发生根本转变
- (梁维科, 杨花艳&梁维静, 2017)

- 由于进入门槛较低,加之平台商业化带来的利益诱惑,网络游戏女主播行业乱象丛生、良莠不齐,从而导致了女主播粉丝群体粘度较低、能力欠佳、地位不高
- (康熠, 2018)

- 直播期间,游戏女主播会出于自身需求、平台限制或者受众反馈来对自己的形象做出相应的改变,是一种为满足自身和受众需求而进行的艺术加工式形象再造
- (朱冬艳, 2018)

- 女主播的社会性别被男性话语权力体系负面、片面地建构
- 游戏女主播自身需要使各方面形象符合男性观众对于女性的想象与期待,直播间房管、普通观众乃至平台超管皆为其表演起着助推作用,直播平台则在最大程度上实现了对其的物化
- (杭毛措, 2022)

- 网络游戏女主播所从事的数字劳动面临着资本剥削、性别分化等困扰
- 女主播敏锐地感知并尝试破解性别不平等的行业枷锁
- 部分网络游戏女主播将性别转化为职业突破的增权窗口
- (陈昌杰&万立良, 2023)

网络游戏女主播面临哪些困境?面对这些可能存在的困境,她们是以怎样的状态面对的?

研究对象及研究方法

虎牙直播平台作为具体研究载体
王者荣耀分区的女主播作为研究对象

- 数码民族志
- 深度访谈
- 问卷调查（回收有效问卷248份）

观察对象五月直播情况							
姓名	开播天数	开播总时长	日均直播时长(小时)	平均热度	粉丝数量	礼物总值	
1 AzZ、吖吖【Happy吖】	18	166小时22分钟	9.24	495627	114974	240385.5	
2 TG-小静静	30	199小时11分钟	6.64	89653	316	14017.6	
3 柔情似水小汤圆	30	242小时59分钟	8.10	408444	17581	141601.8	
4 柳岩大汤圆姐姐e	31	700小时21分钟	22.59	181457	128523	101085.2	
5 大盛、依琳	23	169小时7分钟	7.35	174230	11302	27595.6	
6 子墨墨	15	53小时28分钟	3.56	101051	3058	5560.7	
7 奶撞姜姜	28	246小时8分钟	8.79	195494	571	32944.1	
8 AzZ、月儿	31	182小时19分钟	5.88	466603	39713	205698.7	
9 Ling 南极星	28	169小时28分钟	6.05	406652	103523	128012.3	
10 谷米-乐瑾	28	188小时40分钟	6.74	369782	66851	156479.0	
11 久爱-一依	31	276小时56分钟	8.93	153351	72636	38891.4	
12 阳芯儿	31	317小时38分钟	10.25	69167	3292	8572.1	
13 麦新-桔子	2	2小时59分钟	1.49	159016	86850	1644.8	
14 KK	19	59小时36分钟	3.14	55264	9786	1992.0	
15 半夏-露妹	6	48小时18分钟	8.05	146361	240	5648.6	
16 圃苑	23	432小时43分钟	18.81	40783	223	1370.3	
17 灵动-彤施施【技术主播】、	28	188小时35分钟	6.74	70667	99	6132.1	

表1 观察对象信息

序号 ^升	称呼 ^升	性别 ^升	年龄 ^升	从业类型 ^升	开播时长 ^升
1 ^升	六六 ^升	女 ^升	23 ^升	全职 ^升	半个月 ^升
2 ^升	可宝 ^升	女 ^升	22 ^升	兼职 ^升	一年 ^升
3 ^升	柒柒 ^升	女 ^升	25 ^升	全职 ^升	两个月 ^升
4 ^升	摘星 ^升	女 ^升	23 ^升	全职 ^升	半年 ^升
5 ^升	媚娘 ^升	女 ^升	25 ^升	全职 ^升	一个月 ^升
6 ^升	憨憨 ^升	女 ^升	27 ^升	兼职 ^升	两个月 ^升
7 ^升	可乐 ^升	男 ^升	23 ^升	全职 ^升	一个月 ^升
8 ^升	Fish ^升	男 ^升	23 ^升	全职 ^升	两个月 ^升

表2 访谈主播信息

.02

女性游戏主播的困境观察

职业困境

女性游戏主播面临的生存困境源于平台、工会和主播个人不合理的收益分成。她们必须借助这个由技术和大数据构成的庞大机制创造价值、生产“商品”，遵从市场的客观规则，迎合当前平台的奖励机制和市场的遴选机制。

柔情似水小汤圆：

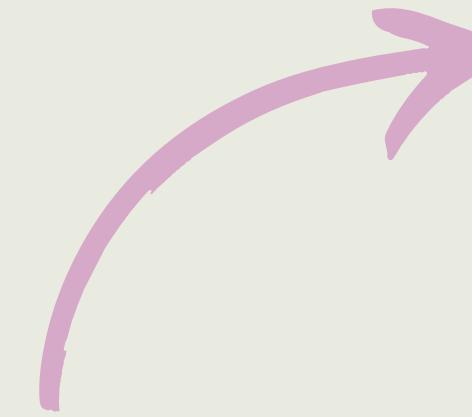
每天直播8小时，每次观众打赏礼物，都会做出比心的手势并且说：“谢谢xx哥哥的打赏。”即使新冠阳性后，也只休息了两天就重新开始直播，而且“赚个电费就已经谢天谢地了”

柒柒：

“平台和公会抽成很大，初期收入只有礼物抽成，做到一定流量后才可能有合同，合同固定薪酬也按照礼物抽成。”

职业困境

薪资收入不再与劳动的时长挂钩，数据和流量成为衡量主播劳动价值的唯一标准，只有依赖粉丝经济，**把自己的身体和构筑的亲密关系转化为商品**，对自己进行“明码标价”



十枚“虎牙币”：陪玩一次
一本“魔法书”：上车三小时
成为“守护”：添加主播微信

适度迎合吸引粉丝

“有的人喜欢娇喘声，所以我到场面高能的时候，即使吓得魂不守舍也要注意让自己叫得好听一些。”

“第一次开播时长要大于3小时，平台会推流。第二次开播前发布一个短视频介绍，增加直播间曝光，第三次需要写上吸引人的票签和简介。”

出色的口才和谦卑的态度

- 主动找话题
- 机智回应无理提问
- 放低姿态

“叶落哥哥你生气了吗，没有让你好好体验游戏，对不起，不要生气哦，是我刚才没有玩好，我是新主播不懂事惹大哥生气了，都怪我技术不好，又不会说话。”

“赢了游戏输了大哥有什么意思啊？”



.02

生存困境——头部尾部主播之间的马太效应

小废物

▶ 拒绝与“大哥”谈恋爱以后回到每天几块钱“下播”的日子

kk

▶ 早已习惯工会广告刷屏评论区

露妹

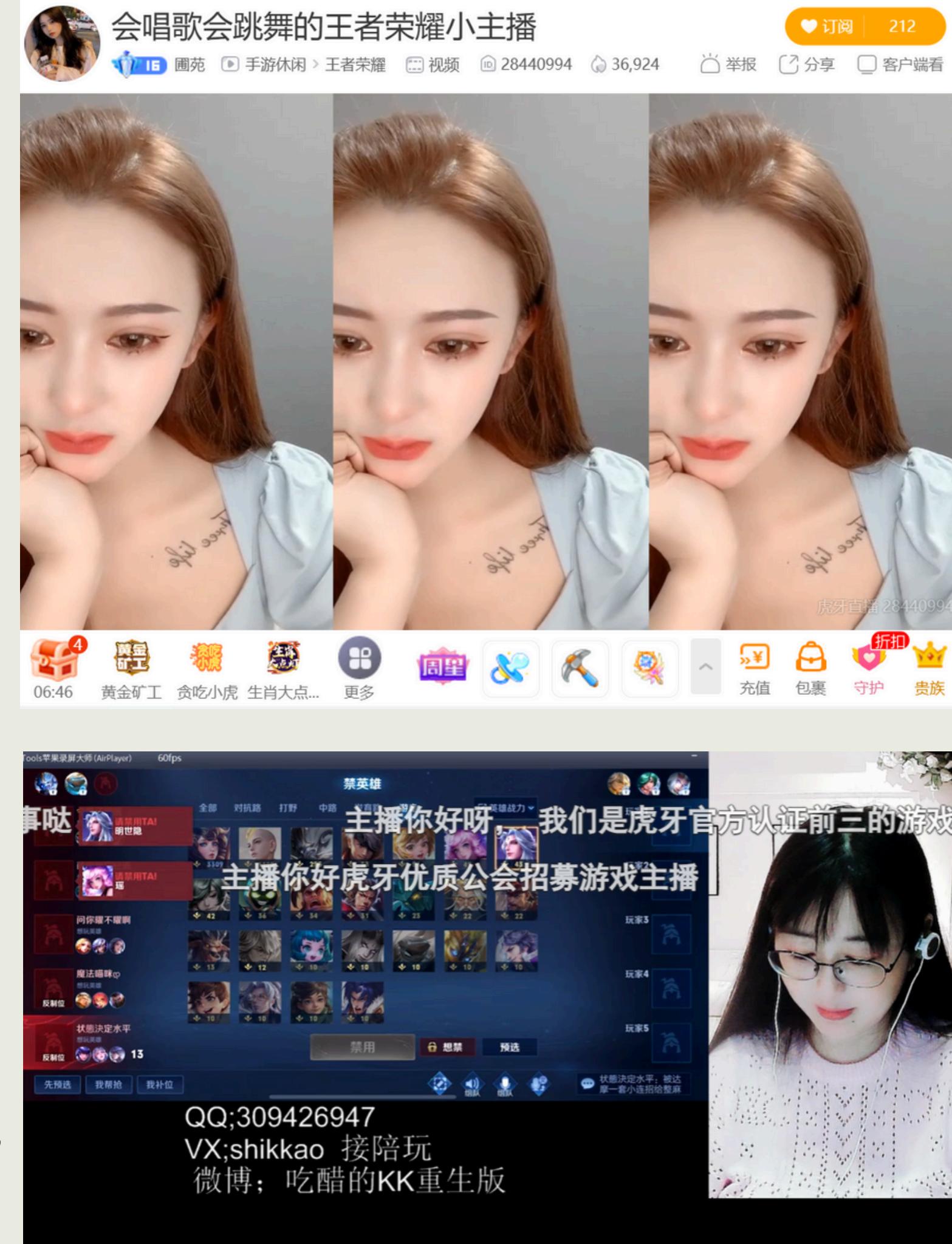
▶ “我每天直播12个小时，现在困得不行”

彤施施

▶ “这直播我好像已经干到头了”

圃苑

▶ “要是不掉这两滴眼泪都没人跟我说话”



.02

性别困境

女游戏主播需要借助性别优势才能在众多以技术为主导的男性游戏主播中获得关注。



王者荣耀

全部

大神

新人

美女

王者突突

带粉上车

英雄

赛事&视频

模拟战

1. 直播分区：美女作为特意强调的性别特征和容貌特征出现在标签中
2. 直播间封面：男主播几乎都选择直播游戏截图或者英雄卡通形象作为直播间封面；女主播则更多地将本人的照片或直播截图作为直播间封面
3. 直播间标题：“声甜”、“甜美”、“小姐姐”、等词出现的频率较高；或是擅长的游戏职业之前标注女性这一性别，如“女野王”、“温柔女法刺”、“女布（英雄吕布的谐音）”、“全能妹妹”
4. 摄像画面：男主播的摄像画面占整个直播画面的比例要远远小于女主播；女主播更倾向于采用将本人的摄像画面竖向放置于屏幕一侧，在另一侧放置游戏画面

性别困境

柔情似水小汤圆：

粉丝Secret、Boy夸赞：“我理解不了，怎么会有颜值、身材、气质、性格、脾气、可爱集一身的？”

粉丝A?Baby四少夸赞：“这么漂亮游戏还玩的这么好？”

一依：

主动提到自己的裙子“超级性感”，扯着裙边在镜头前展示，“它是开叉的哦！”评论区的“大哥”随即让她“发个图看看”，她便调笑着婉拒请求：“我给你发图会有勾引你的嫌疑。”

受到男性文化霸权的塑造，女主播主动将男性审美观内化为自身的形体追求和行为。

虎牙平台对新注册用户的默认性别是男性，且女主播也会存在心理预设。直播间的男性和女性观众之间存在彼此的偏见和矛盾。



性别困境

平台监管和查封

猪一HY杨阳：柳岩都比不上你呀
房管回：部分话题不能回的哦，会违规，谢谢理解o
竖秒之巅：隔着屏幕都能闻到姐姐的体香味
温柔放进脚趾：这有10斤五花肉吧
主播回：谢谢兄弟的奶嘴，你打奶嘴两个字是打不出来的

粉丝骚扰

森九 琪石：小看汤圆了，我以为她是D，妹纸怎么还吃零食，下午一边高一边低
魔神欧巴：妹妹能不能和你约会
取决：我都不好意思戳破你们，你们是来看游戏的吗，主播穿这么多不热吗
集梦小帅：依老衲来看，这肩带要断了，大家盯紧了
不辞远：有这么好的沟，还打什么游戏呀，你们在看什么

恶意评论

阳芯儿：
当用户俺吧吧对她的外貌进行侮辱性的审判“阿姨你别露脸好吗？真丑”时，她首先回避，无视他的人身攻击，随即联系房管对恶意留言的发出者进行屏蔽，并把该用户赶出直播间。
周憨憨：
正面应对，绝不愿意吃亏。“得罪几个怕啥？更何况大哥千千万。”

游戏实力不被认可

柔情似水小汤圆：
“我一直都在打，一把没休息过，现在打太久了状态不好没赚几个钱，这样霍霍自己的身体是不好的，兄弟们我一定会洗白战绩的。”连输3盘游戏，遭受观众抨击，她的外在情绪波动也保持平稳，仍旧不忘推销自己的直播：“兄弟们给汤圆点个赞吧，谢谢各位哥哥来看我呀，可以点个订阅。”

03. 讨论

访谈

6名女主播 2名男主播

做游戏直播的动机、收入、技巧、

对整体直播环境的感受、

对性别困境的认知

对自我身份和价值的认同

态度积极

大众对游戏女主播的印象是否和女主播的个人认知存在差异？

序号	称呼	性别	年龄	从业类型	开播时长
1	六六	女	23	全职	半个月
2	可宝	女	22	兼职	一年
3	柒柒	女	25	全职	两个月
4	摘星	女	23	全职	半年
5	媚娘	女	25	全职	一个月
6	憨憨	女	27	兼职	两个月
7	可乐	男	23	全职	一个月
8	Fish	男	23	全职	两个月

表2 访谈主播信息

大众对女游戏主播印象

问卷调查

采用李特克量表形式，从职业印象、直播内容、价值层面、受众层面进行提问

回收248份有效问卷

平均得分3.35，偏向“同意”

网络关键词爬虫

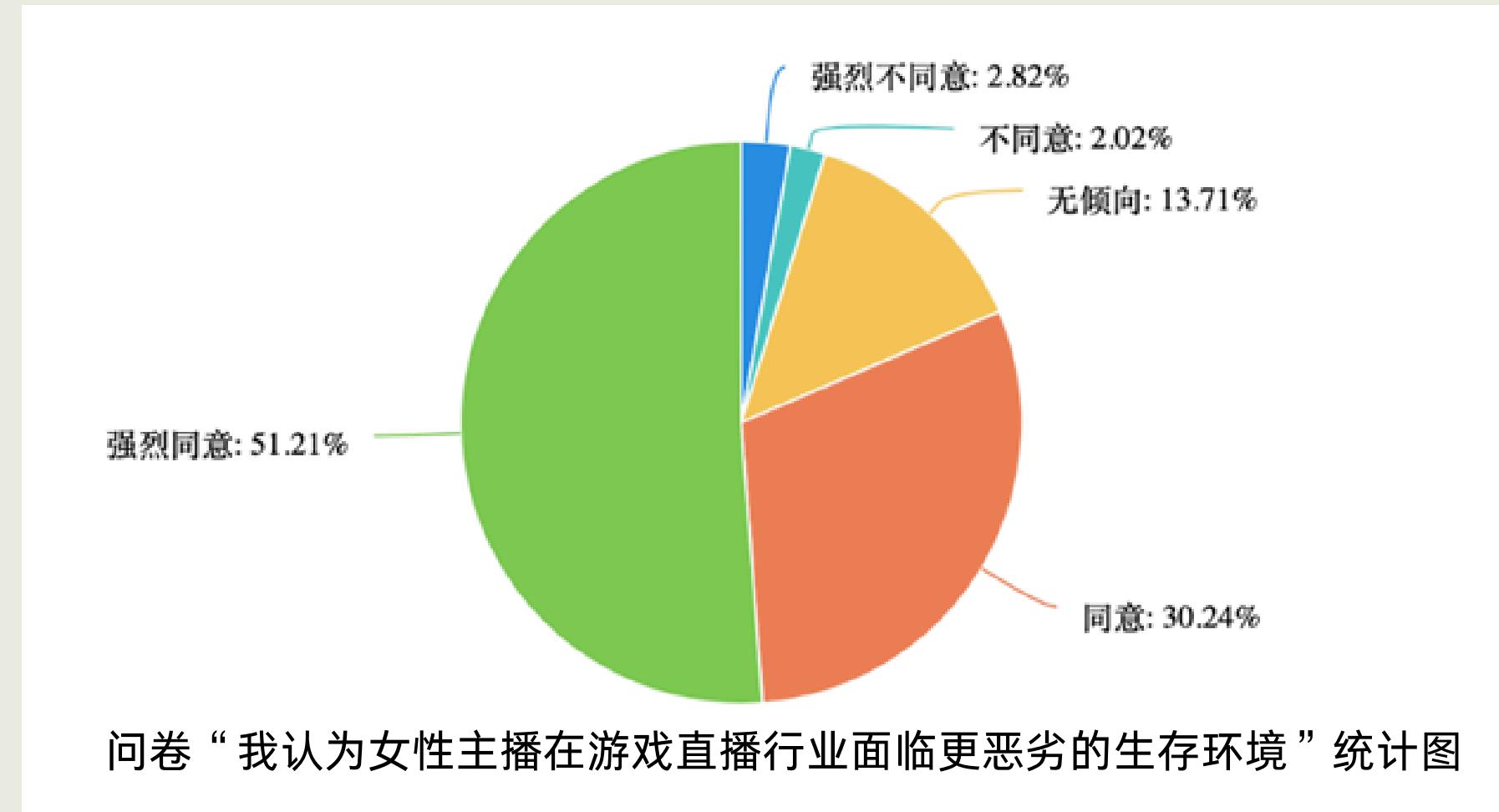
对微博和知乎中有关游戏女主播的 关键词爬虫、制作词云图



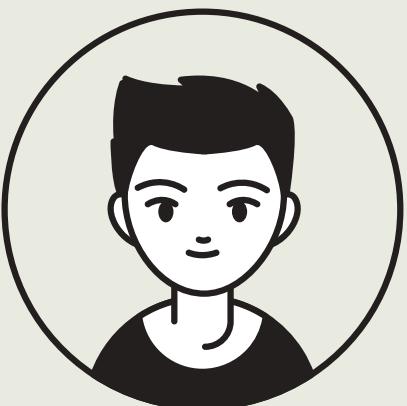
微博关键词词云图

知乎关键词词云图

(一) 主播自我认知与大众印象的偏差



事实上，在游戏直播中女性比男性主播更好生存



“游戏直播中当然长得好看的女生会更有优势，男生更需要的是一把会说相声的嘴。”

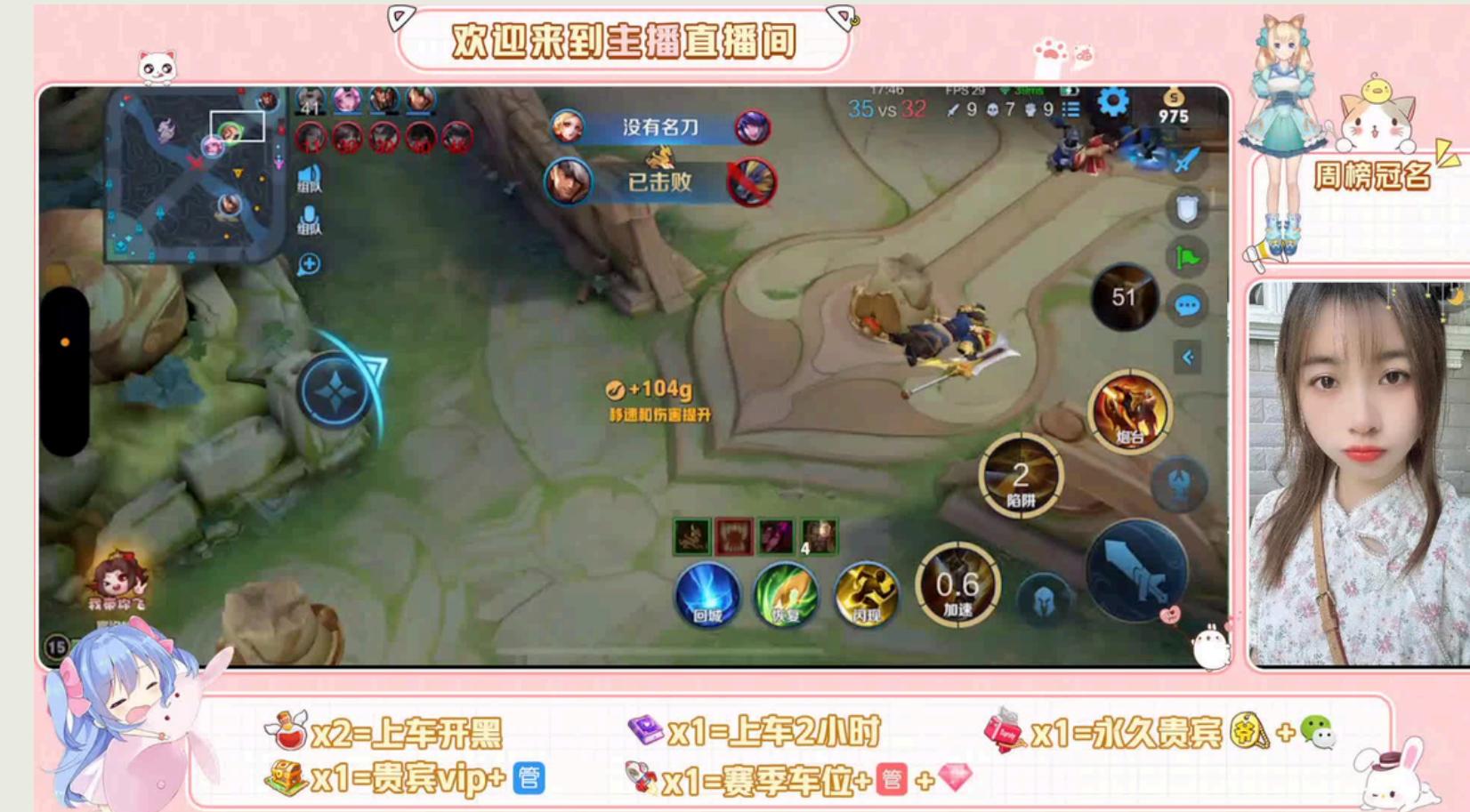
“女性打游戏实力不需要太强坚持下去都可以收获大量粉丝”

(一) 主播自我认知与大众印象的偏差



“你认为女性主播提供的内容/价值是什么？”

“要做自己，积极向上，阳光开朗，
给人一种很好的印象与感受，给人传递正能量”



(一) 主播自我认知与大众印象的偏差

“不迎合男性的女性主播是否能够生存？”

1/3的受访者认为不迎合男性的女性主播难以生存

2/3的受访者认为选择迎合会更有流量，但不迎合也可以生存



“按照我的理解主播和观众建立的更多的是一种亲密感和陪伴关系，从根源来讲，只要可以建立关系，无论什么方式都能够得到观众，就像对我来说，我不开视频也有还不错的关注度和收入。”

(一) 主播自我认知与大众印象的偏差

受访者对自己的身份认同感较高
社会的刻板印对自己影响较小



“如果你不喜欢你可以选择离开，但是请别伤害”

“对自己友好的人，我便以礼相待。对自己不好的人，就踢出局外”

“别让偏见局限了你的眼界和认知，努力的生活的人都应该被尊重。”

(一) 主播自我认知与大众印象的偏差

大众的认知偏见与刻板印象也造成了一种困境

周围的人知道你的职业吗？

一开始妈妈不认可我直播，但是现在下来收入还不错，久而久之就不再说了。

还不知道，应该我爸妈不会认同吧。

知道的人不多，但是还是比较认同的。

.....

(二) 对女性游戏主播印象的影响因素



变量一

性别

变量二

是否看过女性游戏直播

性别是否影响对女性游戏主播的印象

卡方检验			
	值	自由度	渐进显著性 (双侧)
皮尔逊卡方	36.877 ^a	24	.045
似然比	29.558	24	.200
有效个案数	248		

a. 37 个单元格 (74.0%) 的期望计数小于 5。最小期望计数为 .14。

整体上，男性和女性受访者总体得分的差异不算特别显著 ($p=0.045$ 略微小于 0.05)，但单题上的得分存在显著差异

男性更倾向于对女主播印象消极、认为她们展示外貌身材会更受欢迎、更多提供情绪/陪伴价值而非技术价值

女性更倾向于认为女主播会受到更多骚扰性信息、面临更恶劣的生存环境

		平方和	自由度	均方	F	显著性
我对女性游戏主播的职业印象比较消极	组间	10.448	1	10.448	8.481	.004
	组内	303.064	246	1.232		
	总计	313.512	247			
我认为展示外貌、身材的女性游戏主播会更受欢迎	组间	22.431	1	22.431	14.206	.000
	组内	388.436	246	1.579		
	总计	410.867	247			
我认为相比男性，女性游戏主播会提供更多的情绪/陪伴价值，而不是技术/娱乐价值	组间	22.970	1	22.970	15.362	.000
	组内	367.833	246	1.495		
	总计	390.802	247			
我认为女性游戏主播的游戏实力不被承认	组间	.010	1	.010	.006	.941
	组内	438.792	246	1.784		
	总计	438.802	247			
我对女性游戏主播的观众印象不好	组间	4.622	1	4.622	2.568	.110
	组内	442.797	246	1.800		
	总计	447.419	247			
我认为相比男性，女性游戏主播会受到更多的骚扰性评论和私信	组间	12.822	1	12.822	20.518	.000
	组内	153.723	246	.625		
	总计	166.544	247			
我认为女性主播在游戏直播行业面临更恶劣的生存环境	组间	11.665	1	11.665	13.235	.000
	组内	216.835	246	.881		
	总计	228.500	247			

“看过/没看过”是否影响对女性游戏主播的印象

卡方检验			渐进显著性 (双侧)
值	自由度		
皮尔逊卡方	33.519 ^a	24	.094
似然比	39.267	24	.026
有效个案数	248		

a. 33 个单元格 (66.0%) 的期望计数小于 5。最小期望计数为 .31。

整体上，看过和没看过女性游戏直播的受访者总体得分差异不显著 ($p>0.05$)。但单独题目的得分存在差异

“没看过”更倾向于对女主播印象消极、
认为她们展示外貌身材会更受欢迎

“看过”更倾向于认为女主播的游戏实力不被承认、
会受到更多骚扰性信息、面临更恶劣的生存环境。

ANOVA					
		平方和	自由度	均方	F
我对女性游戏主播的职业 印象比较消极	组间	6.739	1	6.739	5.404
	组内	306.773	246	1.247	
	总计	313.512	247		
我认为展示外貌、身材的 女性游戏主播会更受欢迎	组间	11.670	1	11.670	7.191
	组内	399.197	246	1.623	
	总计	410.867	247		
我认为相比男性，女性游 戏主播会提供更多的情绪/ 陪伴价值，而不是技术/娱 乐价值	组间	2.351	1	2.351	1.489
	组内	388.451	246	1.579	
	总计	390.802	247		
我认为女性游戏主播的游 戏实力不被承认	组间	10.918	1	10.918	6.277
	组内	427.884	246	1.739	
	总计	438.802	247		
我对女性游戏主播的观众 印象不好	组间	.202	1	.202	.111
	组内	447.217	246	1.818	
	总计	447.419	247		
我认为相比男性，女性游 戏主播会受到更多的骚扰 性评论和私信	组间	5.191	1	5.191	7.914
	组内	161.354	246	.656	
	总计	166.544	247		
我认为女性主播在游戏直 播行业面临更恶劣的生存 环境	组间	6.273	1	6.273	6.944
	组内	222.227	246	.903	
	总计	228.500	247		

.04

总结

职业困境

平台和工会抽成，没有底薪，完全依附于观众打赏，成为明码标价的商品，为迎合受众需求，放低姿态留住粉丝

生存困境

饱和的游戏直播市场和流量的投放机制。马太效应使头部主播分化严重，在长时间没有粉丝和流水的境况下尾部女主播的生存难以延续

性别困境

平台强调女主播的性特征，女主播也会主动迎合，满足部分受众的性幻想。恶评和挑逗话语不止，女主播只能选择回避或是屏蔽。被默认游戏技术一般，技术流女主播会受到质疑。

认知偏见困境

尽管女主播的自我认同感较高，但大众对女主播的刻板印象难以消除。女主播在面对职业、生存和性别困境的同时还要承受外界的质疑和指摘。

参考文献：

- [1]陈昌杰,万立良.性别赋能·展演赋权：网络游戏女主播的数字劳动实践[J].天津行政学院学报,2023,25(03):76-85.
- [2]刘彩娟,刘福利.大众传媒对网络女主播报道的刻板印象问题探析——以新浪网有关报道为例[J].西部学刊,2018,(12):25-27.
- [3]Shen C,Ratan R,Cai Y D,et al.Do Men Advance Faster Than Women?Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games[J].Journal of Computer-Mediated Communication,2016,(4).
- [4]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.
- [5]康熠.网络游戏女主播形象研究[D].导师：于德山.南京师范大学,2018.
- [6]朱冬艳.我国游戏直播中女主播形象建构研究[D].导师：卢炜.浙江传媒学院,2018.
- [7]杭毛措.游戏直播中女主播的社会性别建构[D].导师：曾吉卓玛.青海师范大学,2022.
- [8]陆绍阳,杨欣茹.俯视手掌的权力:重回男性凝视的网红直播视频 [J].新闻爱好者 ,2017,No.470(02):53-55.DOI:10.16017/j.cnki.xwahz.2017.02.014.
- [9]史晓雪. 被规训与消费的女性身体[D].安徽工业大学,2016.



Thank you

谢 谢 观 看