

研究論文

「身」入戰場：遊戲化身中介下的性別經驗與主體建構

宋思靜^a

^a清華大學新聞與傳播學院，北京市，中國大陸

摘要

多人在線戰術競技遊戲 (multiplayer online battle arena, MOBA) 中的女性玩家是透過數字化身的中介與遊戲及其他玩家互動，而非直接接觸。通過對《王者榮耀》的介面漫遊、參與式觀察及對玩家的深度訪談，本研究聚焦遊戲與性別研究中尚未得到充分審視的數字化身，討論其如何塑造了女玩家在遊戲中的性別經驗與主體建構。作為入口，化身將玩家接入特定遊戲環境，女玩家以不同英雄「身體」體驗多種對戰樂趣，並逐漸培養起遊戲意識與信心。作為面具，玩家藉助化身作為交互介面的有限線索進行性別操演，卻因「個人化身」與「戰鬥化身」間的數據化關聯而陷入兩難。作為中介，化身連接著軟件層面的遊戲環境與社會層面的性別秩序，並通過技術透鏡將後者折射為「鄙視鏈」的閉環，引導玩家功利化的性別實踐偏向，從而從一開始就再生產了女玩家的邊緣地位與兩難的主體建構。被寄予「顛覆」期望的數字遊戲

宋思靜，清華大學新聞與傳播學院博士研究生。研究興趣：媒介記憶、媒介與性別。電郵：ssj23@mails.tsinghua.edu.cn

論文投稿日期：2023 年 12 月 21 日。論文接受日期：2024 年 7 月 30 日。

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

提供了超越固定性別身分的實踐潛力，但其在深層邏輯中依舊編碼進主導性別腳本。對遊戲化身的性別研究，補充了對個體與主流性別文化如何在技術中介下相遇並互動的相關討論。

關鍵詞：數字化身、MOBA、遊戲與性別研究、身體、物質性

Research Article

Embodied Deep Into the Battlefield: Gendered Experience and Subject Construction Under the Mediation of Gaming Avatars

Sijing SONG^a

^a School of Journalism and Communication, Tsinghua University, Beijing, Mainland China

Abstract

Female multiplayer online battle arena (MOBA) players interact with the game and other players through the mediation of digital avatars rather than directly. Through the walkthrough and participatory observation of *Honor of Kings*, as well as in-depth interviews with players, this study explores digital avatars, an underexamined topic in gaming and gender studies, analyzing their role in shaping female players' gender experiences and subject construction. As an entrance, the avatar connects the player to a specific game environment. Female players enjoy various ways of combat through different heroes' "bodies" and gradually cultivate gaming awareness and confidence. As a mask, it was used by the player as an interface with limited clues to practice gender performativity. However, due to the data correlation between "personal avatar" and "combat avatar," they are caught in a dilemma. As a mediation, the avatar connects the game environment at the software level with the gender order at the social level. The latter is refracted through the technological lens as a

Sijing SONG (Ph.D. Student). School of Journalism and Communication, Tsinghua University. Research interests: media memory, media and gender. Email: ssj23@mails.tsinghua.edu.cn

Article History: Received on 21 December 2023. Accepted on 30 July 2024.

Communication and Society, 73 (2025)

closed loop of the “contempt chain,” guiding the player’s utilitarian gender practices, thus reproducing the female player’s marginal status and the dilemma of subject construction from the beginning. Digital games that are expected to be “subversive” offer practical potential beyond fixed gender identities, yet they are still encoded in their deep logic with the dominant gender script. Gender studies of game avatars complement discussions of how individuals and dominant gender cultures meet and interact in the mediation of technology.

Keywords: digital avatar, MOBA, gaming and gender studies, body, materialism

引言

下載應用，安裝，加載資源包，跟從箭頭引導熟悉介面功能，設置個人形象。領取新人禮包後，在「妲己」的陪伴和提醒下，作為上路男英雄「亞瑟」的默認角色（也是你的英雄庫中第一個英雄）開啟第一輪訓練戰，在點擊、滑動的操作與英雄絢爛的動作之間建立起尚且生疏的意識關聯與肌肉記憶。恭喜，你剛剛完成了成為《王者榮耀》玩家的第一步！

雖然並不起眼，但玩家從進入遊戲開始的每一步操作都離不開這位「亞瑟」（自己的化身）的代理和「妲己」（他人的化身）的陪伴。類似對戰類遊戲中，每位初加入的玩家都將經歷這一過程。如果說既有遊戲與性別研究主要圍繞著女性玩家與遊戲文化的互動，那麼隨著數字媒介的不斷更新和學界物質性思潮的興起，數字技術如何介入並影響人們生活各領域的問題日益得到重視。從這一角度審視，女性玩家與遊戲世界和其他玩家的接觸並非直接達成，而是基於作為遊戲玩家/角色的數字化身（avatar）之中介。數字化身作為數字客體，具有表面形象、行為特徵、規則限制等多層面，其一端接收並輸出玩家的意圖與移動指令，另一端則接入、鋪展開具有特定規則系統的整個遊戲，連接著兩端及遊戲中不同玩家的互動。在這一過程中，女性玩家的遊戲體驗和反身性的自我認同等經驗，都不只與其他玩家的實踐以及整體遊戲話語相關，也更直接地由可供選擇的化身及其所基於的行動規則所形塑。

近十年左右，除了女性向遊戲興起，休閒類等其他風格遊戲日漸豐富，硬體條件上遊戲設備的便攜性和普及性也促使競技、對戰類遊戲中的女性玩家日益增多。2020年中國移動遊戲市場中，女性用戶佔比56.34%（劉甜，2020）。與之並存的是，數字遊戲中仍然充斥著「強制性的異性戀秩序及超級男性化的性別規範」（Liu & Lai, 2022, p. 1），遊戲生產設計、玩家互動、媒體話語中依舊延續了對女性的排斥、忽視、污名化。可以說，數字遊戲在很大程度上依舊被建構為「男性空間」。其中，多人在線戰術競技（multiplayer online battle arena, MOBA）遊戲是即時策略類遊戲的一種，通常由五位玩家分別構成兩支隊伍，進行團隊合作對戰，代表性的遊戲包括《英雄聯盟》、*Dota 2* 與《王者榮

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

耀》。這類遊戲中，競爭、精通、團隊是最關鍵的要素 (Johnson et al., 2015)。從行銷角度來看，MOBA 遊戲意在吸引「典型男玩家」，且作為更廣泛的數字媒體經濟中的一部分，與女性向遊戲相區分，從而強化了男女性玩家本質上具有不同特性和偏好的主導觀點 (Liu & Lai, 2022)。顯然，MOBA 遊戲屬於學者們討論的「主流數字遊戲」，具有較明顯的侵略性傾向、異性戀秩序，以及男性化空間特質。

女性玩家以數字化身形式進入 MOBA 遊戲，並與特定遊戲環境設定、其他玩家發生互動，在此過程中化身如何形塑了玩家的性別經驗？又進而生產出怎樣的性別主體？基於對遊戲與性別、身體的社會學與傳播學理論等相關領域理論資源與既有成果的啟發，本研究試圖通過對《王者榮耀》這一代表性遊戲與其女性玩家的經驗調查，回答這一問題。

文獻綜述：從遊戲文化到技術化身 ——遊戲、身體、性別的交叉點

遊戲與性別研究已經反覆論證了遊戲中的霸權男子氣概。主流數字遊戲仍延續著傳統性別文化 (Delamere & Shaw, 2008)，將女性玩家置於邊緣化、客體化位置。多數遊戲的操作介面、社交區域等空間設計都體現出侵略性、領導力、統治力的特點 (Liu & Lai, 2022)。女性玩家常被他人質疑玩家資格，或遭受騷擾 (Paaßen et al., 2017)，並可能內化這些刻板印象，產生消極情緒、認知、行為反應 (Inzlicht & Kang, 2010; Shapiro & Williams, 2012)。也就是說，在女性玩家日益增多的當下，數字遊戲很大程度上依舊是歧視、排斥女性的性別化空間。

另一方面，學者們觀察到數字遊戲的解放潛力。女性向遊戲日益增多，鼓勵基於女性特質的遊戲需求與話語建構，滿足其多元情感體驗與寄託 (韓運榮、王杏予, 2020)。同時，數字遊戲提供了釋放個體想像、實驗性探索性別身分、享受虛擬愉悅的機會 (張醒宇, 2012; Fisher, 1997)。通過虛擬化身的替代性存在，人們得以「短暫逃離傳統性別特徵和文化價值觀念」(Chen, 2016, p. 10)。但上述學者的結論也遭到越來越多質疑。首先，女性向遊戲的定位依舊基於本質主義預設，

與MOBA遊戲共同支撐主導性別話語秩序(陸新蕾、虞雯, 2022)。其次, 遊戲空間中「虛擬」的性別挑戰或越界實踐難以「溢出」現實世界(張醒宇, 2012); 最後, 即使在虛擬空間內, 大多數玩家也依舊延續線下的性別規範(Martey et al., 2014; Hayes, 2007)。

在此情況下, 只是歸納並強調女性向遊戲滿足部分女性玩家的特質, 或片面刻劃數字遊戲對性別解放的抽象潛能, 已經意義不大。相比之下, 回到女性玩家進入、適應或對男性遊戲文化作出反應的具體情境中, 由此浮現的問題「解放潛力是否可能實現, 如果可能, 具體機制和條件有哪些」, 則依舊具有追問的必要。

既有對女性玩家的研究主要關注其在遊戲文化中的性別身分/認同, 以及能動的性別實踐。就前者而言, 不少學者考察了女性玩家發展出的涉及多元性別認同的玩法, 及其如何被用來挑戰、顛覆傳統性別身分預設(Hayes, 2007); 後者包括應對線上騷擾問題(Ruberg et al., 2019), 利用遊戲的匿名性進行性別轉換(李紫茵、王嵩音, 2011), 或組建女性社群(陸新蕾、虞雯, 2022)等。在大多數研究中, 關於遊戲文化層面的論述較豐富, 相關技術對個體性別經驗和實踐的影響則相對不受重視; 數字遊戲主要被視為一個敘事文本、交往空間、符號表徵, 而非數碼物(或其集合)。數碼物(digital objects)是許煜(2018: xii、1、5-16)提出的概念, 意為「成形於屏幕上或隱藏於電腦程式後端, 由結構化管理的數據組成的技術物, 圍繞其組織起其他要素(包括人)的關係」。作為文化空間而廣受關注的數字遊戲, 乃是由數據的技術編碼所建構的。因此除了表徵分析之外, 本研究認為對遊戲的研究同樣應當重視玩家之間的關係, 以及玩家在遊戲中的體驗與行為是如何圍繞著相關數碼物而發展起來的。

其中, 玩家對遊戲的參與並非直接實現, 而是通過「化身」的中介。在世紀初就已經有學者將「化身」概念應用於數字遊戲並展開研究, 而這一詞語的源頭則更為久遠。Mukherjee (2012) 指出, 「avatar」一詞來自於「ava」和「tri」的結合, 兩者分別代表「下面」和「交叉」, 因而化身的意味是神與人的混合; 也可以說, 它指向了更高領域意識在從屬性本體領域的物質顯現(Vella, 2015, p. 217)。當其被引入數字遊戲環境中時, 這一隱喻則倒轉過來, 成為玩家向虛擬世界、世俗向中介

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

抽象領域的跨越 (Coleman, 2011, p. 44)。化身研究的代表學者之一貝利斯 (Peter Bayliss) 認為這一術語與「操作的軌跡」相關，化身可能是可見的角色或圖形用戶介面的光標，重要的是玩家的意圖通過被操縱對象的軌跡呈現 (Willumsen, 2018, p. 3)。由於玩家並不能直接、完全融入屏幕上的世界，需要通過控制器、鼠標等外部設備進行角色的操縱，此時玩家便是通過輸入設備「擴展」了他/她的身體，從而「通過、與、作為」化身，在遊戲中展現出來 (Gazzard, 2009, p. 190)。因而，化身是玩家在虛擬環境中進行可能交流的代理 (proxy)，人與其他用戶間的交互介面 (interface)，允許他們體驗虛擬世界中的活動，展開冒險 (Freeman et al., 2020)。

綜合上述定義和解釋，本文將化身界定為嵌入遊戲環境和邏輯中，可以被玩家進行操控，並能夠一定程度上代表玩家身分的數字對象及其關聯結構。雖然並未在既有論述中得到明顯強調，但化身顯然超出了表徵、符號層面，作為介面（中介）存在。

若聚焦於遊戲中的數字化身及其物質性面向，那麼技術與身體的關係及其性別意涵便浮現出來。回到經典社會學討論中，雖然身體在其中始終處於「缺席在場」的位置，較少被作為關注的核心，但涉及身體的分析並不罕見 (Shilling, 1993, p. 9)。福柯 (Michel Foucault; 1999: 29–30) 以「規訓」透視身體，將其視為權力—知識銘刻的對象，其中權力與知識相互聯繫，並通過將人的肉體變為認識物件，以干預、馴服身體。延續福柯的身體觀，巴特勒 (Judith Butler; 2011: 3) 指出，生理和社會性別都是制度、話語、實踐的結果而非原因，主體是通過重複操演而生成的。以福柯和巴特勒為代表的學者以社會理論剖析肉身存在，將其從理論光譜的陰影中解放出來，成為具有豐富社會學意涵的對象。

但與此同時，此類社會建構視角往往將身體還原為話語、歷史因素，規訓體制的影響，而未能解釋話語如何能建構物質性的肉身、話語和物質的界限在何處等問題。因而，本研究還將接合身體的傳播學研究中關注身體物質性與其和技術關係的分析視角。在數字時代，人們越加清晰地感知到媒介/技術並非只是工具性的存在，而具有了對個體和社會進行形塑的潛力，因而傳播研究領域中技術與身體的關係也開始得到越來越多的重視。從新媒介技術如何呈現作為敘事主題的身

體這一角度，陸新蕾、單培培(2022)關注農村婦女在短視頻中的身體「可見性」。以更為物質性的角度，謝卓瀟(2021)將身體視為「移動媒介」，揭示了移動身體數據化的雙向過程，即肉身的數據化和數據的空間移動。進一步，劉海龍等人(2021)藉助行動者網絡理論視角思考身體如何將人與互聯網連接並呈現出複雜的關係，其中身體既可以作為技術系統的「補丁」，也能成為破壞網絡的「病毒」。在此類研究中，身體雖然受到社會性建構，但也不只是文化的構成，而在對「網絡化」的接入與逃逸中清晰勾勒出物質性的具身存在。此外，麥克盧漢(Herbert Marshall McLuhan; 2019: 7)談「媒介是人的延伸」，即器官、感官的功能放大。伴隨著這種放大的是感官比率，以致思維和行為模式、社會文化結構的重塑。傳播學的視野突顯了社會關係的物質(技術)折射，「折射」意味著技術並非可以完全還原為社會文化力量，其介入本身也會產生影響。

在數字遊戲中，如化身研究的學者所說，玩家需要藉助化身的中介才能得以融入並在遊戲世界中展開行為，但除了角色扮演等專注於角色本身的遊戲類型，人們往往忽視了化身的必要性，尤其是競技類遊戲中(角色的背景故事和成長線並不豐滿)。另一方面，化身並非僅僅透明地將我們的意圖和行為傳導至遊戲中，而在將人們接入遊戲世界，使其能夠在其中展開行動的同時，塑造了玩家對遊戲世界的經驗感知與在實踐過程中的主體建構。

藉助上述來自身體的社會學理論、數字具身研究、遊戲與性別研究的理論和視角參照，將化身視為玩家身體的數字化「延伸」，本文要回答的問題是，女性玩家如何通過數字化身的中介進入、進行主流數字遊戲，在此過程中化身如何形塑了玩家的性別經驗？進而生產出怎樣的性別主體？

研究方法

如綜述部分所說，本研究希望從遊戲、身體、性別的交匯點，關照數字化身中介下女性玩家在主流數字遊戲中的性別經驗與實踐。於是本研究結合介面漫遊法(walkthrough method)、參與式觀察和深度訪談。

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

參與式觀察的地點《王者榮耀》是一款五對五團戰競技的MOBA遊戲。選擇這款遊戲的原因是其作為MOBA遊戲的代表性和流行性，以及與研究目的的契合性。首先，對戰團隊中可選的遊戲角色分為對抗路（上路，主要為防禦能力較強、吸收火力的英雄和物理近戰英雄，被稱為戰士或坦克）、打野（近戰輸出並一般帶領全隊作戰節奏的英雄，爆發力強）、中路（通過法術中程攻擊的輸出型英雄，被稱為法師）、發育路（下路，物理遠程攻擊的射手）、輔助（在團隊中主要負責保護、輔助隊友）五個各具特點的位置。玩家通過選擇角色、進行團隊合作以對抗敵方隊伍並獲得單次遊戲勝利；勝利成果及個人表現資料的積累是長期「段位」（等級）提升的基礎。這一玩法設計圍繞著MOBA遊戲的核心要素——競爭、精通、團隊。同時，2019年《王者榮耀》在MOBA中的品類滲透率高達98%（易觀，2019），其單局時間短（約20分鐘）、規模化社交等屬性不僅促進其廣泛普及，也吸引了大量女玩家。相比起女性向遊戲或女性玩家依舊較少的主機遊戲，隨著規模化、遊戲行銷與社交功能升級而女性玩家佔比日益增多的《王者榮耀》（王鑫，2017），可以作為女性近幾年日益進入「男性空間」的典型縮影。

研究者從2021年4月至2022年2月，及2024年1月和5月至6月（補充經驗材料階段），在《王者榮耀》遊戲，以及微博、豆瓣的《王者榮耀》話題組進行參與式觀察並撰寫田野筆記。內容主要包括觀察以女性玩家為主的《王者榮耀》玩家遊戲實踐（團隊交流、位置與英雄選擇、遊戲過程、個人介面等）、遊戲外相關討論與實踐情況，參與各種類型的對戰模式，使用不同英雄並自我呈現為不同性別身分（通過修改個人主頁形象）與其他玩家互動。

为了更好地聚焦並深入分析「化身」的技術特質和物質性體現，研究者輔以介面漫遊法，包括體驗與記錄遊戲介面和對局操作，對照相關媒體話語、設計師訪談等，尤其關注日常使用中化身對個體遊戲過程的中介。介面漫遊方法直接接觸應用介面，以考察其技術機制和嵌入其中的文化參照，從而了解其如何引導用戶，塑造用戶的體驗。其核心要素包括對應用屏幕、功能、操作流程的細緻體驗和關注。具體而言，研究者登錄、使用應用，盡可能模仿日常操作，直到暫停、停止使用，關注其中的技術與符號維度要素（Light et al., 2018）。這一方

法有助於研究者以更物質性的角度考察數字遊戲中玩家與化身的互動邏輯與可能影響，與訪談和觀察中研究者、其他玩家的主觀經驗相互補充。具體而言，在《王者榮耀》中化身可分為玩家主頁的「個人化身」（包含主英雄、常用英雄、戰績等個人數值、用戶ID與頭像）這一持久形象，和「戰鬥化身」（每次戰局可以重新選擇操作的特定英雄）兩個維度，二者通過行動引發的數值變動等相互關聯，且都可被視為玩家實踐與化身屬性設計的重要體現，因而都是研究者的主要分析對象。

深度訪談的受訪者主要通過兩個渠道選取，一是在新浪微博與豆瓣的《王者榮耀》話題組添加參與討論的用戶；二是在遊戲對戰中添加好友。遵循最大差異法原則，根據人口資料，在年齡、遊戲經驗、英雄和位置偏好、戰績等方面盡量實現平衡並基本覆蓋意向研究群體，實現樣本飽和；隨後根據研究目的與訪談發現，在後續修改訪談提綱多輪，並針對性地補充訪談或新增受訪者，直至經驗資料中不再產生新的待解釋現象，研究問題能夠被回答，則視為信息飽和。最終的受訪者共23位，其中有6位男性。文中表示為「性別（M，男性；F，女性）+編號」。市場調查顯示，《王者榮耀》使用者中20至24歲年齡段佔比最多，為27.0%，其次為25至29歲（25.4%）和15至19歲（22.0%）；玩家學歷水準多為本科（49.5%），其次為中學（37.8%），多分佈於二三線及以下城市（90.5%）（極光大數據，2017）。受訪者年齡在16至31歲間，學歷涉及從中學至研究生，大致符合上述群體特徵，具體信息見文末附錄。

訪談通過微信文字或電話進行，電話訪談一般每位兩至三次，每次一至兩小時（補充採訪多為0.5至1.5小時）。訪談以半結構提綱為依據，問題設計包括遊戲經歷及變化、化身使用、遊戲體驗與習慣、遊戲中的性別經驗等方面，並根據實際交流中受訪者的回饋進行追問、順序變動等靈活調整。

化身作為入口：誤入、初入、深入男性空間

在2017年一篇基於兩萬多名《王者榮耀》玩家數據的調研報告中，大多數女性玩家是第一次玩MOBA遊戲（80.6%），且女性玩家在後期

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

進入遊戲的比例更高（大多數玩《王者榮耀》不到半年）（王鑫，2017）。受訪者中，同樣有超過半數的女性玩家此前未曾接觸過對戰類遊戲，而男性玩家均有過其他遊戲經歷。問及原因，受訪者們的回答體現出成長的性別化差異。

男性普遍接觸電子遊戲更早，受訪男性玩家往往在小學、初中時期就接觸並熟悉主機遊戲。對比而言，雖然如今手機遊戲較為方便，隨時可以利用碎片化時間開始，但男玩家更傾向於主機遊戲：

電腦屏幕更大，操作感覺更強烈，很多方面感受比較手機好很多。男生幾乎都是玩《英雄聯盟》、CS:GO，都是很早的遊戲。《英雄聯盟》這個遊戲左手至少需要控制11個按鍵。女生就少，〔因為〕要操控的太多。（M10）

學者們梳理過遊戲歷史，論證了遊戲在傳統上是為男性用戶設計的，大多延續了男孩在物理空間的遊戲場所，為他們提供冒險、暴力和競爭（Jenkins, 2006; Kivijärvi & Katila, 2022）。於是，他們得以在朋友的帶領、陪伴和自主摸索下，較早熟悉並投入作為日常生活和自我認同重要部分的遊戲世界（Deshbandhu, 2016）。相對而言，如《王者榮耀》的數據體現，女性玩家進入主流數字遊戲的時間整體上都較晚。在一篇2011年關於女性玩家的論文中，方法部分提及了尋求訪談對象的困難——因為聯繫軌跡常中斷，該研究使用了有幾個不同起點的雪球樣本，同時女性玩家通常不認識其他玩家，並較少參與到更廣闊的遊戲文化中，因而導致雪球取樣的困難（Eklund, 2011）。與之相映照，在M22的回憶中，身邊很多女生「開始大規模玩遊戲是在大屏智能手機問世後」。設備的輕量化、個人化，遊戲操作門檻的降低，在以《王者榮耀》為代表的移動MOBA遊戲中，促成女性玩家的大量湧入。大多數首次接觸MOBA遊戲的女玩家都表示，自己開始玩《王者榮耀》是因為「無聊」（F14、F15），並且「身邊室友、男朋友」等人都在玩、「跟風」（F23、F15）；除了社交和娛樂動機的驅動，相比此前她們不感興趣的主機遊戲，《王者榮耀》「操作難度稍微低一些，電腦上鍵都記不清楚」（F14）也是重要原因。這部分玩家此前沒有遊戲經歷，或主要玩休閒類

遊戲，後一類遊戲經驗並不能作為上手MOBA遊戲的「敲門磚」。事實上，對「硬核」與「休閒」遊戲的區分，正是構建遊戲中男性化霸權意識形態的關鍵假設 (Lopez-Fernandez et al., 2019, p. 2)。

剛接觸MOBA遊戲的女性玩家往往要經過對遊戲意味著甚麼、應當如何玩、有甚麼樂趣的摸索階段。其中，化身不僅是多數研究中關注的表面符號性形象，甚至不只是單獨的個性化角色。其作為遊戲角色、數字代理，連接了玩家和遊戲環境，可以被視為一個層疊的數字客體，在軟件層面包括虛擬形象（表面形象）、功能位置（角色在總體遊戲中的功能定位）、規則設定等多層級結構。通過化身這一口，女性玩家得以進入遊戲世界，開始接觸以往陌生的事物、規則、氛圍。

Vella (2015, p. 217) 通過將可玩角色 (playable figure) 劃分為化身和角色 (character)，構建了一個三合一結構，後二者分別對應著玩家控制的遊戲組件、個體在特定本體框架中的代表，但兩種都同屬於可玩角色的不同面向。本研究從技術物的角度審視化身，將「角色」也理解為化身的維度之一，化身因而作為入口，一方面以獨立於玩家的角色設定具體化了遊戲編碼的配置設定，另一方面作為延伸個體身體的可控組件使其得以體驗作為遊戲角色的行動動態。

梅洛－龐蒂 (Maurice Merleau-Ponty ; 2001 : 24–25) 以具身的主體性 (embodied subjectivity) 概念批判了笛卡爾的身心二元論。作為身心整合一體的主體，人以身體所具有的獨特結構為基礎和中介，以存在於並體驗世界。當數字化身以遊戲角色的形式將玩家身體延伸至MOBA遊戲中時，玩家對「虛擬」身體的體驗則無法脫離具體化身的中介。許多受訪者都提及在使用不同英雄進行遊戲時，明顯不同的體驗和隨之改變的遊戲方式：

太不一樣了！我玩那個夏侯惇（上路、男英雄、生存能力強、物理攻擊）的時候，我就感覺我很牛x，因為我很難抗，打不死。我就會很愛衝，超級愛衝。甚麼都是「我來！我來！」。牛魔王（輔助、男英雄、生存能力強、物理攻擊）也是，就是硬扛，我每次玩牛魔都是走一下衝一下，感覺自己很強大，覺得「勇敢牛牛，不怕困難」！但玩女性英雄的角色會不一樣，一般來說不太能橫衝直撞，

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

要玩點套路。你看玩法師，像甄姬（中路、女英雄、法術攻擊），她的血條肯定沒有那麼厚，然後相對來說打團、打控制（使用技能以限制對方部分或全部行動能力）是非常好的，你就要知道甄姬的定位。我用甄姬的時候，我給自己的定位就是團戰我要悄悄站在後面，我要多一些控制，讓隊友去輸出。不可能我一個甄姬衝上去開團（團戰中第一個上前發起攻擊）。如果沒有好的開團條件，那你肯定是躲在後面去做一些陰的會更好一些。（F7）

值得注意的是，在玩家的早期體驗中，已經能夠明顯感受到男性和女性角色設計及其形塑的具身體驗對玩家行動風格提出的相異要求。後續章節會進一步展開論述，這一物質性的角色技能編碼及其性別區分與更廣闊的既有社會文化如何相互交織，進而影響了玩家在遊戲中的性別經驗與主體生產。

數字化「具身」還體現為玩家通過化身操控與互動，對整體遊戲規則的摸索。相比有MOBA遊戲經驗的玩家，新手女性玩家往往對如何競技、可進行甚麼操作一無所知。此時介面上的按鍵分別代表甚麼、如何連接至化身的行動並與其他玩家產生關係，對她們並無清晰意義：「我剛開始的時候，啥也不清楚，站在原地有技能就放。裝備也不會出，也不知道自己要幹嘛，以為打完所有野怪就是贏了」（F8）。

這也導致許多女性玩家在初入遊戲時便遭受未曾預料過的言語攻擊和性別污名化。此時為了躲避負面感覺，不少玩家會選擇關閉交流通道（F6），或直接離開遊戲。如研究者在註冊後第三局對戰中的經歷：

今天開的第二把遇到一個叔叔（聽聲音判斷），因為我開頭沒多久放技能的時候放錯了，直接開麥噴我，「女的玩不好遊戲就別玩了，垃圾」。當時我非常慌張，不知道怎麼辦，滿屏尋找怎麼關掉聽筒，心情也變得很差，對之後的遊戲產生了畏懼。因為覺得開始玩得不熟練，肯定會很爛，不想拖累隊友，或被發現了說女孩子果然玩得不好。（田野筆記，2021年4月11日）

F7也表示，曾因為遊戲中的氛圍而選擇離開，去玩其他遊戲，但最後因為「無聊」和「不服氣」，還是回到《王者榮耀》，並開始單排練

「身」入戰場

習，「苦練」。Gazzard (2009) 描述了玩家－控制器－角色移動的反饋循環，借此玩家理解自己在虛擬世界中操作的內容和方式。相比查看英雄技能的文字介紹，多數玩家更常採用的理解方式也頗有「具身」意涵，即通過實際遊戲中對不同角色的使用、對比、反思，從而理解遊戲中化身行動的邏輯和獲勝技巧：「我之前為了練鬼谷子，打排位，輸了五六把，被人罵得狗血淋頭，直到玩了一百多把，才算是學會了，然後拿了標」(F6)。

在談及對英雄數值、機制的了解途徑時，M22 不假思索地說：「你玩幾把你就會知道，玩多了就能發現版本新改動對自己常玩英雄和常用玩法的影響。」通過基於該反饋循環的練習和理解過程，留存下來的女玩家逐漸掌握了MOBA遊戲的操作邏輯、不同化身的控制技巧，並建立起自己對化身的偏好和對遊戲經驗的「身體記憶」。在此過程中，她們也藉助化身這一入口，親身體會到競技遊戲的樂趣所在，並逐步修正對流行於遊戲話語中的關於男女差異的看法：

剛開始的時候跟別人玩，比如之前和男朋友一起，他比我玩得好，還會說，怎麼沒跟上，你的大招呢怎麼沒放，指責我，我就會難受。……〔後來〕我覺得只是因為他接觸早而已。因為遇到玩得厲害的……問過他們甚麼時候開始玩的，然後就會發現他們會比我起碼早玩個一年的樣子。那個時候我就不難受了。(F7)

於是，她們因社交、娛樂興趣「誤入」，小心翼翼地「初入」，到藉助化身中介下的環境感知、機制逆推與操控練習逐漸「深入」男性空間，也成為了熟練的玩家。在此過程中，她們通過化身的「延伸」進入不同性別角色帶來的差異化遊戲體驗，也基於對自己化身表現的反思，調整著對流行性別話語的接受態度。雖然在進入時就被定義為玩家二 (player 2) 的邊緣化位置，但正如Chess (2017, p. 26) 所指出，玩家二的出現意味著「玩家一不再能夠定義遊戲和遊戲文化是甚麼樣子」。基於化身中介下的性別化「具身」經驗，因應不同情境，女性玩家們進而發展出遊走於異性戀二元框架之間的性別操演實踐。

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

化身作為面具：性別操演的技術透視

數数字化身作為技術介面，既在遊戲預設的操作路徑之內傳導了玩家的指令與意圖，連接不同玩家的互動，又作為「面具」遮蔽了玩家真實肉身的存在及其身分。因而，基於化身接入數字遊戲為女性玩家提供了隱藏線下性別的可能，並進一步允許了在具體情境下變化的，更多元化的性別實踐與操演策略。雖然並非從化身特性展開論述，但相關學者已經提及遊戲的此種潛能（Eklund, 2011; Shaw, 2013），這種性別操演的探索是基於遊戲空間的三種主要特徵，即獨立性（獨立於日常生活和現實狀態）、自主性（不需要強迫的自然活動）、想像實踐（提供釋放自我想像與實踐的可能）（張醒宇，2012）。

另一方面，較近的研究中，Kivijärvi與Katila（2022）指出既有藉助性別操演理論的遊戲與性別研究，往往預設了預先存在的主體，但基於巴特勒的理論，應當承認玩家身分本身是通過再現遊戲中的男性霸權話語才得以建構的，只是可能以替代性重複的方式對其進行調整。對於上述提及的誤解，巴特勒也有所回應。在《身體之重》（*Bodies That Matter*）中，她強調性別操演理論並非唯意志論，而需要和性別秩序的強制性規範、重述實踐相聯繫（巴特勒，2011：10–11）。本研究同樣基於此種解讀，並進一步以化身為透鏡，透視在身體的話語建構中「技術」的角色。遊戲並非完全脫離於現實的、自主的「虛擬」空間，而有沉重的物質性面向，既存文化腳本被編碼進由硬體支撐的結構化數據，搭建起化身在其中行動的遊戲空間。因而，本節探討遊戲中女性玩家的性別操演如何受到技術的中介，由此形成了怎樣的性別主體。

不少學者已發現遊戲中女性玩家的「性別轉換」策略，如李紫茵、王嵩音（2011）分析了女性性別轉換的動機（躲避騷擾、增加說服力、體驗權力）。除了上述向另一性別身分的移動，本研究觀察到的操演還包括更豐富的形式。首先，很多女玩家會偽裝成男性，以逃脫先入為主的歧視和性騷擾：

我高中同學資料填的都是男生，也喜歡用男性化形象的英雄。就算跟她打過好幾次的人，只要她不開麥，都以為她是男生。之前我也問過她，她說是因為有些男的老是會噴女生，根本不看你操

「身」入戰場

作，一上來只要看見你資料就先說，這局有女的，肯定輸。她很煩這種。(F3)

除此之外，女性玩家還通過性別弱化，在隱藏性別氣質和保持自身性別認同之間進行平衡，比如與男性玩家互稱「好兄弟」以「拉近距離，又不過分諂媚」(F4)，或是通過常用英雄的展示暗示模糊的性別線索。相比更徹底的轉換，弱化顯示出女性玩家對自身性別身分的矛盾態度，即想要規避作為女性面臨的壓力環境，卻無法放棄現實中長久習慣的身分認同：「因為我ID是歌名嘛，比較中性，有時候救了隊友，他就說謝謝好兄弟。然後我常用英雄不弄三個軟輔，盡量猛男一點。噓，也是為了不吵架，老分奴了」(F6)。

但玩家的自嘲意味著，該策略也是一種對性別歧視的迴避，是無法改變性別文化而不得不選擇的方式。她們在表面的順從中，規避了公開抵抗和正面衝突可能蘊含的風險，進行著謹慎抵抗。而在贏得遊戲或逐漸熟練遊戲玩法、更為強大之後，女玩家會更願意表露自己的性別，這時就會讓隊友「大吃一驚」。F8回憶起，「一個男性朋友就說，認識我之前他一直對女玩家有歧視，〔現在〕知道了女孩子也可以很厲害，天天吹我吹得天花亂墜」。正如例外的、非主流的事物為了我們提供了一條線索，觀察我們看所理所當然的社會意義是如何被建構起來的，打亂了我們為了穩定意義而對身體所作的預設(巴特勒，2009：129)。此時，性別身分的改變是通過在與其他玩家的互動中轉換「面具」而實現的，相比線下更難以偽裝的肉身，數字化身的中介確實為女性玩家提供了空間，讓她們能更靈活地利用主導性別秩序的符號網絡進行性別操演。

在某些情況下，部分女性玩家還會在遊戲過程中強化自身性別，利用對女性玩家的理想化、性別化想像獲取遊戲場域中的資源，如開麥發言以得到男性玩家的關注，或者更直白地資源交換：

現在經常有黑絲dd之類的。〔我在的一個《王者》交流群中〕有個女生給男的發黑絲還有鎖骨，讓他們帶她上分，男生基本上看了一張還要一張。她發了確實別人就帶她了。(F5)

上述不同類型性別展演的實際操作涉及對兩個層面上化身的佈置與選擇。在「個人化身」介面，女性玩家可以通過設置主英雄和常用英

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

雄，修改用戶資訊以戴上男性玩家的「面具」，有限的身分線索讓性別展演得以脫離難以掩飾的沉重肉身的束縛。但另一方面，在「戰鬥化身」選擇中，女性玩家則較難犧牲遊戲體驗，選擇自己不太喜歡的男性角色。基於這兩個層面之間的數據關聯，使用具體化身進行對戰後，相應數據（對戰英雄、戰績等）會自動生成並展示在於個人頁面，成為性別線索的一部分。由此出現了性別主體生產中對化身性別的認同與性別自由展演期望間的兩難。

多數受訪女玩家都表達了對女性英雄的偏好，這與遊戲動機、審美取向有關。這呼應了此前對角色性別選擇的量化研究成果，如對《英雄聯盟》（與《王者榮耀》類似玩法的主機遊戲）的調查顯示，女性比男性更傾向於角色性別一致性，其解釋為自我認同是遊戲玩法的一個重要元素（Ratan et al., 2019）。

〔更喜歡的英雄是〕長得好看的，比如說甄姬。（停頓）而且好用，可以邊釋放技能邊走動。〔剛開始玩遊戲〕金幣不夠的時候，會優先買女性角色，我肯定不會考慮那麼多，就把興趣先考慮滿足了，然後後面……才會去作出一些其他選擇。（F6）

雖然女性玩家擁有性別轉換、弱化的可能性，得以作為「男玩家」體驗遊戲世界，但需要付出的維護努力也因而常常比強化「自己的」性別要多。於是，性別弱化這一不起眼的「中庸」策略也體現出介入其中的物質性意涵。

如巴特勒所說，主體性的形成源於社會規範在我們身體上重複操演的結果，持續的操演造成穩定的存在（都嵐嵐，2011）。雖然前述許多使用這一理論進行遊戲研究的學者都意在強調數字空間中性別操演的自由性，然而通過對數字化身兩層面關聯機制以及女性玩家衝突期望的分析，此種自由性並不輕易落地，更像是空中樓閣。

化身作為中介：性別文化的技術折射

雖然虛擬化身被學者們寄予了使人們得以「短暫逃離傳統性別特徵和文化價值觀念」的期望（Chen, 2016, p. 10），但上一節末尾提及的女

玩家對化身選擇的矛盾想法已開始觸及被編碼於化身屬性中的、更深蒂固的社會文化。作為中介，化身不盡傳導來自玩家一端的意圖，同樣連接著軟件層面的遊戲環境與社會層面的性別秩序，並通過技術透鏡將其折射為「鄙視鏈」的閉環，引導玩家功利化的性別實踐偏向，從而從一開始就再生產了女玩家的邊緣地位與兩難定位。

對遊戲作為男性領域的分析已經很多，涉及生產設計行業 (Jenkins, 2006)、媒體和玩家話語、性別偏向的玩家實踐等等 (Kivijärvi & Katila, 2022)。在圍繞化身的研究中，受到主要關注的是遊戲角色的視覺形象及其審美基礎與社會後果。實際上玩家對於化身的選擇，不只是對形象的選擇，也涉及到對自己在對戰中角色位置、功能機制、與其他角色互動形式的選擇。這一維度具體在MOBA遊戲中，體現為方法部分介紹的「位置」。

《王者榮耀》英雄角色的功能分配延續了傳統性別文化的區隔——「坦克」中女性角色佔比4/26，「戰士」4/35，「刺客」6/21，「法師」16/31，「射手」5/14，「輔助」4/16。坦克、戰士、刺客作為近戰攻擊的英雄，體現出對抗性和侵略性，也更偏好激進和主動打法；女性英雄較多的法師多為一定範圍或射程內的法術攻擊，弱化了打鬥的激烈觀感，玩法上傾向於受到保護的迂迴進攻；輔助作為從屬性角色，服務隊內其他英雄的需求（補血、助攻等），如蔡文姬常被稱為「奶媽」，而瑤的主要技能為附身其他英雄作為保護。技能與位置的性別差異，除了影響玩家「具身」經驗與行動習慣的累積外，也影響了玩家的性別話語。

在對各位置進行能力比較這一問題上，受訪者給出的具體優先級不盡相同，但總體而言，「打野」都被認為是最「硬核」的位置，其次是上路，而中路、輔助、下路分別被不同受訪者以不同理由認為較為「容易」。

因為打野是支援每路擊殺和資源獲取。資源對於一場遊戲影響很大，還有野區控制權，對野區掌握控制權可以防止對面蹲人，而且打野一般發育比較穩定，不像其他路要面對對線壓力。(M10)

相對於對打野所需技能的普遍肯定，訪談和對相關遊戲社區的觀察中處於另一極端的是「軟輔」歧視，即歧視以法術而非物理攻擊、傷害不高、防禦不強的英雄。F4提及遊戲中常遭遇的經歷，「很多人看見

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

軟輔就覺得這把沒了，就想重開」。雖然不少玩家在第一反應的排序後，還是補充了對不同位置的承認，如M22認為「輔助和射手都要知道對面怎麼才能殺你或者你想保護的C位（中心位置），你要對對面的技能、傷害有較為清晰的認知，一般視野也需要輔助提供」，F6認為「主要還是依靠配合和意識」。

和不假思索的「鄙視鏈」相關聯的，是上述不同位置上男女英雄的數量差異。此種默認的位置分配和男女性玩家對不同性別英雄的使用頻率差異相互作用，共同合理化了對女性玩家在遊戲中位置與能力的預設，進而約束了玩家在遊戲互動中的性別操演形式。

男孩子就喜歡帶妹嘛，喜歡讓女生玩輔助寸步不離跟著他。因為我以前不是玩張飛的嘛，就很奇怪，明明我會玩硬輔，隊伍裡也缺一個坦克，他們就一定要軟輔，從一級開始跟著，當成一件裝備了。（F4）

雖然玩家玩遊戲是出於休閒、愉悅的目的，但此目的主要和取得勝利、與其他玩家的社交相關聯。玩家會為了玩得更好而逆推遊戲機制，如此前提到的通過「多玩」，或者「看看相關的視頻，比如看一些直播重播或者集錦，就能看到高分段對局中常出現的英雄，以及他們局內的表現，就可以對英雄強度有一個大概的判斷」（M22）。同時，在遊戲規則所定位的化身預設屬性引導下，整體上較晚進入、主要被朋友（包括男朋友）帶領熟悉遊戲的女性玩家往往先從英雄鄙視鏈中較低層級的角色玩起，後者很有可能在重複的遊戲實踐中發展為熟練度較高的角色（英雄熟練度也是重要數值，會在對局開始前顯示在玩家選擇化身的上方），因而被固定下來成為「常用英雄」。

「英雄鄙視鏈－英雄性別分配差異－玩家角色選擇偏好與遊戲經歷區別－玩家遊戲實踐和互動中的性別操演模式」由此構成具有強制力的循環，形塑了玩家的性別經驗、話語、實踐，再生產出男性玩家對男性空間的邊界劃分與女性玩家對污名和既有秩序的內化。

Kivijärvi 與 Katila (2022, pp. 466–467) 指出，遊戲話語傾向於區分「真正的」玩家（硬核玩家）和其他玩家，後者和女性聯繫密切。男玩家無論性別平等意識強弱，¹ 都會在受訪初時下意識區分和男性、女性玩

「身」入戰場

遊戲的區別，認為和男性玩是「一起達到榮耀的巔峰」(M21)、「勝利加快樂」(M10)，而和女生玩則更多出於社交因素的考慮，「好看的女生都帶，有朋友是特地掉星了帶妹」(M10)。處於優勢地位的男性玩家將女性的進入和參與視為對自己空間的侵犯 (Delamer & Shaw, 2008; Ruberg, 2019)，傾向於通過各種排斥、忽視、不承認等態度，在男女玩家之間建立區隔以維護遊戲男子氣概：「我《聯盟》沒女人，有女生找我玩，我就拒絕，不給理由。《王者》高段位也大部分不帶女生」(M4)。

這一邊界劃分行為對於加入遊戲的女玩家而言，則構建了排他性的「男性空間」。不少女玩家曾在開局前位置分配環節因為性別原因被搶奪英雄、或遊戲水準遭受質疑。F6 自述：「當時常用是兩個軟輔一個法師，〔第一次匹配到的〕隊友看見了就說甚麼要搶妹子的英雄，讓妹子無路可走。他自己明明不玩法師，但是就是搶我英雄。」

許多女性受訪者都內化了這一性別話語，以進行自我評估和指導此後的化身選擇。另一方面，《王者榮耀》對社交屬性的強調（多人對戰的主要形式之一是與好友一起組隊），以及玩家個人化身之間可以建立的關係（通過情侶、基友、閨蜜等標識）都強化了主導性別關係，因而女性玩家基於化身的主體建構在很大程度上依舊依循線下異性戀關係的腳本。如有受訪者對與前男友共玩期間對方打不好時兩人的尷尬和不自在狀況記憶猶新：

我當時覺得他很厲害，就拜託他打給我看了。他當時也是新手，段位是黃金吧，然後我們倆都挺菜的。他以前玩過《英雄聯盟》，所以覺得自己很厲害，我當時也覺得很厲害，讓他給我打一把甄姬教學局，結果他打了個0比7。非常尷尬。當時我們都沉默了。後來有了人頭我就瘋狂讚美他，好像最後戰績還打平了，他就又開始吹牛了。(F4)

上述方面已經有較多研究涉及，本章主要強調化為中介對此的物質性建構，因而就不再贅述。由此，《王者榮耀》的女性玩家不僅被邊緣化，也經歷著兩難的性別主體建構。此種「兩難性」既來自自身性別認同和遊戲要求的衝突，也無法脫離看似默認項的「化身」作為個人與遊戲間介面的隱性約束。

餘論

對數字遊戲性別意涵的分析往往分裂為兩種觀點，其一基於對數字技術的樂觀展望提出其對性別操演的解放性潛能，其二則從文化維度論證了數字遊戲如何依舊是既有異性戀男性霸權意識形態的延續。Latour (1996; 2005, pp. 71–72)的行動者網絡理論中，將物與人視為具有「對稱」能動性的行動者，彼此都通過「轉譯」製造差異，生成動態網絡。本研究認為，數字遊戲並非超脫於現實的「虛擬空間」，亦非對既有性別文化的直接再現，而具有自身的物質性，接合了主導意識形態與個體在此特定結構化空間的相遇，並對其互動進行轉譯，從而製造了差異。

作為將玩家身體延伸至遊戲空間中的中介，遊戲化身主要在三個層面上產生影響。作為入口，數字化身將此前未接觸過競技類遊戲的女性玩家接入這一新世界。基於對遊戲目的、過程、行動反饋等的「具身」感知和反思，女性玩家得以體驗不同性別化身帶來的差異化經驗，並培養起自己的遊戲理解和偏好，調整對此前遊戲與性別關係的預設。作為面具，化身以兩個層面的線索呈現，構成女性玩家性別操演的介面，她們得以在異性戀二元性別兩端間策略性移動。但同時，有限線索的文本調控與玩家數據的自動同步，以及相伴隨的性別偽裝與遊戲體驗之間的衝突也帶來相互矛盾的展演期望。最後，化身的根本邏輯是作為連接個體與遊戲的中介，其通過對性別文化的符號再現與技術編碼，從一開始就為女性玩家劃定了狹窄、兩難的發展路徑，再生產著作為「男性空間中的女性」的性別經驗與面臨兩難處境的性別主體。

鑒於化身在女性玩家的數字化性別經驗和實踐中，從進入、行動與體驗，到主體生產等方面都具有無法被還原為其他因素的影響，應當重視從物質性角度對數字化身的研究，不只是對其表面形象（尤其不只是視覺表徵上），還包括其功能設置與定位配置。如de Wildt等（2020）所說，我們需要承認對虛擬角色概念的文化背景之批判性研究的缺失。雖然其所強調的依舊是文化維度，但對化身等物質性要素的再發現，有益於補充關於遊戲與不平等的關係的討論。同時，對化身和玩家間關係的思考依舊缺乏，特別是對化身如何影響了玩家對遊戲的具身體驗、經驗，又如何影響了其意義賦予、行動開展等。最後，

關於具體可以如何構建不僅在表面形象上，同時在其他維度也更為女性友好的遊戲化身，也有待進一步追問與回答。

由於篇幅與聯繫途徑的限制，未能詳細討論媒體話語、生產行業等更廣闊語境下性別話語建構的過程。此外，為了深入觀察和理解玩家實踐的具體環境和主觀經驗，本研究採用質性研究方法並主要圍繞與研究主題比較相關的《王者榮耀》遊戲，因此並不能完全勾勒其他類型遊戲與玩家的全貌，未來可以通過問卷調查等量化方法進行更大樣本的玩家資料分析，以擴展對女性玩家日常實踐及其抵抗策略普遍性的認識。

註釋

- 1 相對具有性別平等意識的男生，會在回答之後的進一步追問時（「你認為女生比男生打得差？」／「為甚麼這麼認為？」／「你覺得這是因為甚麼？」……）反思或調整自己對男女遊戲水準差異的解釋與歸因。

披露聲明

本文作者未報告潛在的利益衝突。

Disclosure Statement

No potential conflict of interest was reported by the author.

研究經費資助

本文未獲研究項目經費資助。

Funding

This article was not funded by any project grant.

ORCID

宋思靜 (Sijing SONG) <https://orcid.org/0009-0000-3615-5731>

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

參考文獻

中文部分 (Chinese Section)

王鑫 (2017年8月8日)。〈王者榮耀深度調研報告：女性玩家之謎首次揭開〉。

取自界面新聞，<https://www.jiemian.com/article/1531481.html>。

Wang, X. (2017, August 8). *In-depth research report of Honor of Kings: The mystery of female players, revealed for the first time*. Jiemian. Retrieved from <https://www.jiemian.com/article/1531481.html>.

米歇爾·福柯 (1999)。《規訓與懲罰：監獄的誕生》(劉北成、楊遠嬰譯)。生活·讀書·新知三聯書店。(原書 Foucault, M. [1975]. *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Gallimard.)

Foucault, M. (1999). *Discipline and punish: The birth of the prison* (B. Liu & Y. Yang, Trans.). SDX Joint Publishing Company. (Original work published 1975)

李紫茵、王嵩音 (2011)。〈線上遊戲性別轉換行為分析〉。《傳播與社會學刊》，第18期，頁45–78。

Li, Z. Y., & Wang, S. I. (2011). Gender switching among MMORPG players. *Communication & Society*, 18, 45–78.

易觀 (2019年4月4日)。〈中國移動遊戲用戶專題分析2019〉。取自易觀分析，https://pdf.dfcfw.com/pdf/H3_AP201904221321160900_1.pdf。

Yiguan. (2019, April 4). *Feature report of China's mobile game users 2019*. Yiguan Analysis. Retrieved from https://pdf.dfcfw.com/pdf/H3_AP201904221321160900_1.pdf.

莫里斯·梅洛-龐蒂 (2001)。《知覺現象學》(姜志輝譯)。商務印書館。(原書 Merleau-Ponty, M. [1945]. *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.)

Merleau-Ponty, M. (2001). *Phenomenology of perception* (Z. Jiang, Trans.). Commercial Press. (Original work published 1945)

都嵐嵐 (2011)。〈西方文論關鍵詞：性別操演理論〉。《外國文學》，第5期，頁120–128、159。

Du, L. (2011). Gender performativity. *Foreign Literature*, 5, 120–128, 159.

許煜 (2018)。《論數碼物的存在》(李婉楠譯)。上海人民出版社。(原書 Hui, Y. [2016]. *On the existence of digital objects*. University of Minnesota Press.)

Hui, Y. (2018). *On the existence of digital objects* (W. Li, Trans.). Shanghai People's Press. (Original work published 2016)

- 馬歇爾·麥克盧漢(2019)。《理解媒介：論人的延伸》(何道寬譯)。譯林出版社。(原書McLuhan, M. [1994]. *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press.)
- McLuhan, M. (2019). *Understanding media: The extensions of man* (D. He, Trans.). Yilin Press. (Original work published 1994)
- 陸新蕾、單培培(2022)。〈可見與不可見：短視頻平台中農村女性的身體敘事研究〉。《新聞與寫作》，第11期，頁42–50。
- Lu, X., & Shan, P. (2022). Visible and invisible: A study of rural women's body narratives on short video platforms. *News and Writing*, 11, 42–50.
- 陸新蕾、虞雯(2022)。〈電子遊戲女性玩家的敘事參與和意義生產〉。《婦女研究論叢》，第6期，頁106–115。
- Lu, X., & Yu, W. (2022). Women video game players' participation in production of narratives and meanings. *Journal of Chinese Women's Studies*, 6, 106–115.
- 張醒宇(2012)。《顛覆暴力：女性玩家於暴力遊戲的性別操演探索》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。國立陽明交通大學機構典藏。
- Chang, H. (2012). *Subversion of violence: Performative acts of female gamers*. [Master's thesis, National Yang Ming Chiao Tung University]. National Digital Library of Theses and Dissertations in Taiwan.
- 極光大數據(2017年6月15日)。〈2017年5月王者榮耀研究報告〉。取自極光社區，<https://community.jiguang.cn/article/179120>。
- Jiguang Big Data. (2017, June 15). *Research report of Honor of Kings in May, 2017*. Jiguang Community. Retrieved from <https://community.jiguang.cn/article/179120>.
- 裘蒂斯·巴特勒(2009)。《性別麻煩：女性主義與身分的顛覆》(宋素鳳譯)。上海三聯書店。(原書Butler, J. [1990]. *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.)
- Butler, J. (2009). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity* (S. Song, Trans.). Shanghai Sanlian Bookstore. (Original work published 1990)
- 裘蒂斯·巴特勒(2011)。《身體之重：論「性別」的話語界限》(李鈞鵬譯)。上海三聯書店。(原書Butler, J. [2011]. *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. [1st ed.]. Routledge.)
- Butler, J. (2011). *Bodies that matter: On the discursive limits of sex* (J. Li, Trans.). Shanghai Sanlian Bookstore. (Original work published 2011)
- 劉海龍、謝卓瀟、束開榮(2021)。〈網絡化身體：病毒與補丁〉。《新聞大學》，第5期，頁40–55、122–123。

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

Liu, H., Xie, Z., & Shu, K. (2021). Networked bodies: Human as viruses and patches in technological system. *Journalism Research*, 5, 40–55, 122–123.

劉甜 (2020年11月18日)。〈一文帶你了解2020年中國移動遊戲行業用戶畫像分析：女性青年用戶佔主導〉。取自前瞻經濟學人，<https://www.qianzhan.com/analyst/detail/220/201118-549f5a7d.html>。

Liu, T. (2020, November 18). *Analysis of user portraits in China's mobile gaming industry in 2020: Young female users dominate*. Forward the Economist. Retrieved from <https://www.qianzhan.com/analyst/detail/220/201118-549f5a7d.html>.

謝卓瀟 (2021)。〈身體作為移動媒介——跨境代購中的具身傳播實踐和身體問題〉。《國際新聞界》，第3期，頁40–57。

Xie, Z. (2021). Bodies as mobile media—The embodied communication practices and communicators' bodies in the cross-border shopping. *Chinese Journal of Journalism & Communication*, 3, 40–57.

韓運榮、王杏予 (2020)。〈女性向遊戲的溯源、類型及模式解析〉。《現代傳播（中國傳媒大學學報）》，第6期，頁141–146。

Han, Y., & Wang, X. (2020). Traceability, typology and pattern analysis of otome games. *Modern Communication (Journal of Communication University of China)*, 6, 141–146.

英文部分 (English Section)

Chen, Chih-Ping. (2016). Playing with digital gender identity and cultural value. *Gender, Place & Culture*, 23(4), 521–536.

Chess, S. (2017). *Ready player two: Women gamers and designed identity*. University of Minnesota Press.

Coleman, B. (2011). *Hello avatar: The rise of the networked generation*. MIT Press.

de Wildt, L., Apperley, T. H., Clemens, J., Fordyce, R., & Mukherjee, S. (2020). (Re-) orienting the video game avatar. *Games and Culture*, 15(8), 962–981.

Delamere, F. M., & Shaw, S. M. (2008). “They see it as a guy’s game”: The politics of gender in digital games. *Leisure/Loisir*, 32(2), 279–302.

Deshbandhu, A. (2016) Player perspectives: What it means to be a gamer. *Press Start*, 3(2), 48–64.

Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female *World of Warcraft* players. *Convergence*, 17(3), 323–342.

Fisher, J. (1997). The postmodern paradiso: Dante, Cyberpunk, and the technosophy of cyberspace. In D. Porter (Ed.), *Internet culture* (pp. 111–128). Routledge.

- Freeman, G., Zamanifard, S., Maloney, D., & Adkins, A. (2020). My body, my avatar: How people perceive their avatars in social virtual reality. In *Proceedings of the extended abstracts of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1–8). Association for Computing Machinery.
- Gazzard, A. (2009). The avatar and the player: Understanding the relationship beyond the screen. In *Proceedings of 2009 conference in games and virtual worlds for serious applications* (pp. 190–193). IEEE Computer Society.
- Hayes, E. (2007). Gendered identities at play: Case studies of two women playing *Morrowind*. *Games and Culture*, 2(1), 23–48.
- Inzlicht, M., & Kang, S. K. (2010). Stereotype threat spillover: How coping with threats to social identity affects aggression, eating, decision making, and attention. *Journal of Personality and Social Psychology*, 99, 467–481.
- Jenkins, H. (2006). “Complete freedom of movement”: Video games as gendered play spaces. In H. Jenkins (Ed.), *The wow climax: Tracing the emotional impact of popular culture* (pp. 185–214). New York University Press.
- Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). All about that base: Differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games. In *Proceedings of the 33rd annual ACM conference on human factors in computing systems* (pp. 2265–2274). Association for Computing Machinery.
- Kivijärvi, M., & Katila, S. (2022). Becoming a gamer: Performative construction of gendered gamer identities. *Games and Culture*, 17(3), 461–481.
- Latour, B. (1996). On interobjectivity. *Mind, Culture, and Activity*, 3(4), 228–245.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Light, B., Burgess, J., & Duguay, S. (2018). The walkthrough method: An approach to the study of apps. *New Media & Society*, 20(3), 881–900.
- Liu, T., & Lai, Z. (2022). From non-player characters to othered participants: Chinese women’s gaming experience in the “free” digital market. *Information, Communication & Society*, 25(3), 376–394.
- Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, 1–14.
- Martey, R. M., Stromer-Galley, J., Banks, J., Wu, J., & Consalvo, M. (2014). The strategic female: Gender-switching and player behavior in online games. *Information, Communication & Society*, 17(3), 286–300.
- Mukherjee, S. (2012). Vishnu and the videogame: The videogame avatar and Hindu philosophy. In *Proceedings of the 6th philosophy of computer games conference* (pp. 29–31). Arsgames.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435.

《傳播與社會學刊》，（總）第73期（2025）

- Ratan, R. A., Fordham, J. A., Leith, A. P., & Williams, D. (2019). Women keep it real: Avatar gender choice in *League of Legends*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(4), 254–257.
- Ruberg, B., Cullen, A. L. L., & Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: Legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466–481.
- Shapiro, J. R., & Williams, A. M. (2012). The role of stereotype threats in undermining girls’ and women’s performance and interest in STEM fields. *Sex Roles*, 66, 175–183.
- Shaw, A. (2013). On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2, 1–18.
- Shilling, C. (1993). *The body and social theory*. SAGE Publications Ltd.
- Vella, D. (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the “I-In-The-Gameworld.”* Doctoral dissertation. IT University of Copenhagen, Denmark. IT University of Copenhagen Publications.
- Willumsen, E. C. (2018). Is my avatar my avatar? Character autonomy and automated avatar actions in digital games. In *Proceedings of DiGRA 2018 conference: The game is the message* (pp. 1–17). Digital Games Research Association.

本文引用格式

宋思靜 (2025)。〈「身」入戰場：遊戲化身中介下的性別經驗與主體建構〉。《傳播與社會學刊》，第73期，頁207–236。

Citation of This Article

Song, S. (2025). Embodied deep into the battlefield: Gendered experience and subject construction under the mediation of gaming avatars. *Communication and Society*, 73, 207–236.

附錄 受訪者信息

編號	王者榮耀遊戲年齡	類似遊戲經歷	場次/勝率/MVP次數	段位	常用位置	學歷水準	職業	年齡	所在城市
F1	1年	《英雄聯盟》	398/51%/35	鉑金	中路	本科	待業	23	海南三亞
F2	5-6年	《英雄聯盟》	4,238/59%/1,357	榮耀	打野	碩士研究生	全日制學生	22	韓國首爾/四川成都
F3	5個月	沒有	1,456/54.52%/46	鑽石	輔助	本科	全日制學生	20	甘肅張掖
F4	2年	沒有	1,106/60%/562	星耀	輔助	本科	全日制學生	22	山東東營
F5	4年	沒有	4,921/52.6%/1,097	王者	中路	本科	專業人員 (教師/醫生/律師等)	22	湖南張家界
F6	4年以上	《英雄聯盟》	2,300/54%/500	星耀	下路	本科	事業單位人員 (體制內)	25	廣東廣州
F7	1年半	《絕地求生大逃殺》	1,740/51.8%/40	鑽石	輔助	本科	全日制學生	21	河南安陽
F8	3年	沒有	145/67%	王者	中路	本科	公司職員	25	北京
F9	2年多	沒有	60%/20	鉑金	下路	中學	其他	16	湖南某市
M10	3年	《英雄聯盟》	686/60%/1,021	鉑金	打野	本科	全日制學生	19	湖南長沙
M11	2年	《英雄聯盟》	3,000/56%/300	王者	打野	大專	全日制學生	21	廣東深圳
M12	8年	《英雄聯盟》	未提供	鉑金	中路	本科	全日制學生	16	四川廣安
M13	4年	《英雄聯盟》	6,072/50.74%/899	王者	打野	碩士研究生	全日制學生	24	北京
M14	1年半不到	沒有	1,230/51.61%/249	鑽石	下路	中學	全日制學生	未提供	未提供
F15	6年	音遊	9,153/55.5%/1,051	鉑金	下路	本科	專業人員 (教師/醫生/律師等)	22	湖南長沙
F16	4年	沒有	3,296/51.27%/416	鑽石	中路	碩士研究生	全日制學生	23	上海
F17	3年	《英雄聯盟》	3,588/52%/300	星耀	輔助	本科	創業經商	31	海南海口
F18	5年	《英雄聯盟》端遊	9,950/52%/2,460	星耀	中路	本科	公司職員	25	北京
F19	3年多	單機遊戲	14,000/52%/1,100	王者	中路	本科	未提供	未提供	未提供
F20	1年多	《英雄聯盟》	未提供	星耀	下路	博士研究生	全日制學生	25	黑龍江哈爾濱

《傳播與社會學刊》，（總）第 73 期（2025）

王者 編號	榮耀遊 戲年齡	類似 遊戲經歷	場次／勝率／ MVP 次數	段位	常用 位置	學歷 水準	職業	年齡	所在城市
M21	5 年	《英雄聯 盟》、《絕地 求生大逃 殺》	未提供	王者	中路	本科	本科	18	北京
M22	8 年	沒有	11,151/57.2%/1,591	王者	上路	碩士 研究生	公司職員	26	未提供
F23	7 年多	沒有	2,358/52.7%/197	王者	中路	博士 研究生	全日制學生	25	北京