

《王者荣耀》中男性中心的审美意识形态批判

陈祥娜

贵州大学哲学学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2023年5月12日; 录用日期: 2023年6月19日; 发布日期: 2023年6月27日

摘要

审美与意识形态紧密相连, 审美是意识形态的形式之一, 同时, 意识形态也在审美的方式中表征出来。审美意识形态一般而言是对于社会中人的情感生活领域的反映。随着网络游戏的兴起, 关于网络游戏的研究也逐年上升。《王者荣耀》自2015年正式公测以来, 受到广大年轻人的喜爱, 与此同时, 关于MOBA类移动端手游《王者荣耀》的研究也随之而来, 以一开始的对移动游戏的展望, 后逐渐步入成瘾机制研究、人机交互研究、用户使用动机研究, 近年来开始使用符号学理论分析其审美意识形态和文化因素, 也有学者注意到其中的“男权中心主义”问题, 但对其成因的分析并不足够, 本文旨在运用符号学理论对《王者荣耀》中男性中心的审美意识形态进行分析, 剖析其背后的文化成因, 以求更深入观测当今流行文化中的价值取向。

关键词

《王者荣耀》, 男性中心, 审美意识形态

The Criticism of Male-Centered Aesthetic Ideology in “Honor of Kings”

Xiangna Chen

School of Philosophy, Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: May 12th, 2023; accepted: Jun. 19th, 2023; published: Jun. 27th, 2023

Abstract

Aesthetics and ideology are closely linked, and aesthetics is one of the forms of ideology. At the same time, ideology is also represented in the aesthetic way. Aesthetic ideology is generally a reflection of people's emotional life in society. With the rise of online games, the research on online games is increasing year by year. “Honor of kings” has been popular among young people since its official public beta in 2015. At the same time, the research on MOBA mobile game “honor of Kings”

has followed. From the initial outlook on mobile games, it has gradually stepped into the research on addiction mechanism, human-computer interaction and user motivation. In recent years, semiotics theory has been used to analyze its aesthetic ideology and cultural factors, and some scholars have noticed the problem of “male chauvinism”. However, the analysis of its causes is not enough. This paper aims to use semiotic theory to analyze the aesthetic ideology of male-centered in “honor of kings” and fathom the causes of culture behind it, so as to observe the value orientation in today’s popular culture more deeply.

Keywords

“Honor of Kings”, Male-Centered, Aesthetic Ideology

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

法国人特拉西 1796 年提出“意识形态”这一概念，指“观念学说” (doctrine of ideas)或观念科学 (science of ideas)，其意在于研究和说明认识的起源与阈限、认识的可能性与可靠性等认识论中最基本的问题(李映冰, 2013)。在马克思关于社会结构的理论中，社会经济基础制约上层建筑。而上层建筑分为社会政治制度和社会意识形态两类。马克思延用了“意识形态”概念在当时的原有含义，但使用了“意识形态的形式”的概念并强调了冲突：“人们借以意识到这个冲突并力求把它克服的那些法律的、政治的、宗教的、艺术的或哲学的，简言之，意识形态的形式”(马克思, 1972)。苏联当代美学家阿·布罗夫(А·Бур-ов)认为并不存在“意识形态”的实体，“‘纯’意识形态原则上是不存在的。意识形态只有在各种具体的表现中——作为哲学的意识形态、政治意识形态、法意识形态、道德意识形态、审美意识形态——才会现实地存在。”(阿·布罗夫, 1987)葛兰西领导权理论则对意识形态实践作用进行强调，认为作为思想意识形态理论能够渗入人的实际生活，把意识形态概念从思想体系层面转化为日常经验和话语实践的层面(李永新, 2010)。伊格尔顿在 1990 年运用葛兰西的领导权理论从多个角度界定意识形态，并将其用来研究审美。认为审美在现代思想中具有重要作用，但也与权力关涉，“因为美学在谈论艺术时也谈到了其他问题——中产阶级争夺政治领导权的斗争中的中心问题”(特里·伊格尔顿, 2001)。伊格尔顿认为审美意识形态发生作用的物质基础和媒介是“身体”(body)，“我试图通过美学这个中介范畴把肉体的观念与国家、阶级矛盾和生产方式这样一些更为传统的政治主题重新联系起来”(特里·伊格尔顿, 2001)。列斐伏尔指出：“在日常生活中直接的东西也就是意识形态的东西一方面已把经济现实、现存的政治上层建筑的作用和革命的政治意识等包容起来；另一方面又将它们掩藏而隐匿起来。所以一定要撕破面纱才能接触真相。”(吴宁, 2007)

网络游戏，又称“在线游戏”，是区别单机游戏而言的玩家必须依托互联网来进行多人游戏。它的可玩性、复杂性和创新性都远胜单机游戏，因而它的出现让青年群体对网络和游戏的依赖更加固化。从网络游戏自身属性来看，它具有人机交互、实时生成、拟像操控、交互叙事等特性(单鹏, 吕欣, 2014)，是一个多层系统和符号化的过程，在基于规则和即兴的模式上使其文化特征中融合了呈现和表演的特性，从而能够实现文学、音乐、美术、舞蹈、摄影等多种艺术形式的萃取与整合，符合当代青年人的审美心理趋向(孟飞, 彭昱剑, 2021)。有关网络游戏的研究方面，包含了暴力行为、教育、性别、认知结构、

社会交往等议题(孟飞, 彭昱剑, 2021)。但在关于《王者荣耀》中, 以性别切入的研究还较少, 对其成因的分析也不够全面。

学者粟世来、田泥认为日常生活中的电影电视、商业广告、娱乐杂志等现代影像产业的典型形式通过展现“乌托邦式的生活”不断向大众兜售可望而不可即的东西。而人们时刻在为这种流行的审美意识形态所蒙蔽。网络游戏也作为当下大众文化的一部分, 渗透在日常生活中, 拥有大量受众群体, 《王者荣耀》在 2022 年玩家数量统计达 6.5 亿, 在《王者荣耀》五周年纪念日活动上, 运营团队披露该游戏在 2020 年日活跃用户达到日均 1 亿。因此, 分析其该游戏可以看到一些大众文化的共相, 分析该游戏的审美意识形态, 也能够窥见一些当下的审美意识形态的特征和形成原因。

2. 男性视角下的女性角色及其符号表征

王者荣耀是腾讯旗下的手机类 MOBA 游戏, 于 2015 年发行, 从发行以来, 王者荣耀一直霸占着中国手游市场第一的位置。《王者荣耀》中的女性玩家也不少, 在 2017 年极光数据的报告中, 女性玩家就占了 54.1%, 打破了电竞游戏是属于男玩家的天下的固有印象。除了游戏本身的设计借助传统文化的符号吸引玩家, 其周边的媒体宣传也做得夺人眼球, 2021 年电视剧《你是我的荣耀》将航天与游戏元素结合, 游戏的热度也迅猛提升, 2022 年电竞综艺节目《战至巅峰》也是以王者荣耀赛事为背景, 更是将其游戏热度推向高潮。而在游戏中, 从英雄角色、游戏服饰、台词文本、场景设计、叙事故事等方面都是以视听符号和文字符号呈现出来的, 因而用符号来分析王者荣耀得以可能。

而分析女性英雄角色, 不难得出这些女性符号表征, 大多还是处于男性中心视角的审美意识形态下的。

首先可从王者荣耀的英雄角色设置直观看到这种男性中心视角。截止 2022 年 8 月 26 日, 王者荣耀的英雄角色共有 110 个, 女性英雄仅有 33 个, 占比仅为 30%, 远低于男性英雄角色(见表 1)。

Table 1. Hero role positioning table

表 1. 英雄角色定位表

定位 性别	射手	法师	坦克	战士	刺客	辅助
男	9	16	21	30	15	14
女	6	17	4	6	8	3

在商城中, 英雄的位置有重合, 如英雄庄周既是坦克又是辅助, 百里守约既是射手又是刺客, 即一个英雄可以有两个属性。但在各个分类下, 除了法师类, 还是可以见到男英雄与女英雄的角色设置数相差较大的。其中, 女性角色定位更偏向辅助、射手与法师需要与队友配合与保护, 不能与敌方直接正面交战、自保能力差的“软性”英雄。

其次可从女性英雄的符号表征中再次证明这一视角。女性符号表征则可见到女性角色大多受限于男性视角, 主要体现在王者荣耀中女性形象的微弱话语权。可以看到存在的问题有女性形象缺失、角色扁平化和过于强调女性特质, 并且在出场的英雄中, 不难看见女性的角色也具有阶级性。

现有的女性英雄角色中, 女性英雄占比仅为 30%, 可见女性英雄形象缺失。将角色分为几类, 亦可看出角色的扁平化和缺失。按照性格特质来划分, 女性英雄角色可分为温柔安静、乖巧顺从, 妖艳柔媚, 霸气侧露, 直率野蛮、调皮精灵几种类型。温柔安静、乖巧顺从可见于嫦娥、王昭君、甄姬、西施、小乔等。妖艳柔媚可见于杨玉环、妲己、半月。霸气侧露的有女娲、武则天等。直率野蛮的有钟无艳, 调皮而又精灵古怪的则有云樱、梦奇。在这些类型中, 后两种类型人物角色是很少的, 主要集中在温柔安

静、乖巧顺从与妖艳柔媚的类型。除了性格类型显得类型化、扁平化，更能见到的是对女性特质的强调。



如图：游戏角色貂蝉、杨玉环、王昭君、嫦娥、伽罗和武则天，均采用小V脸、高鼻梁、樱桃小口，服饰用色均采用有彩色系，丝带环绕，胳膊处、颈脖处等均漏出雪白的肌肤，整体形象设计或浪漫唯美感或英气，但女性的曲线美都是男性视觉下的审美，夸张胸部特写，突出描绘女性生理特点，掐腰设计突出女性曲线美。将“大胸、细腰、长腿”作为女性美好形象的复本。下半身服饰均采用不到膝盖的短裙，露出修长而纤细的腿，虽是游戏角色但整个画面设计成动态，整个形象跃然纸上，更强调女性柔美之态。台词文本中，如杨玉环的台词：心不会动摇，动摇的是情；此恨绵绵；不得与，暗相思，两心之外无人知……王昭君的台词：生生世世若初见，相思成守；浴火涅槃，唯求清风明月共天涯……突出的也是女性的柔美性格特质。

除此之外，如考察女性英雄角色的阶级性，也可窥见男性中心的意识形态。从史实人物移植而来的人物角色来看，多数属于统治阶级和贵族，平民仅有王昭君、阿轲(游戏角色设计改变了历史人物性别)和公孙离(见表2)。

Table 2. Classification table of female heroic classes (Meng & Peng, 2021)

表 2. 女性英雄阶级划分表(孟飞, 彭昱剑, 2021)

阶级划分	英雄
统治阶级	半月(半八子), 钟无艳(无盐女/钟离春), 杨玉环, 伽罗(独孤伽罗), 武则天
贵族	甄姬, 蔡文姬, 上官婉儿
平民	王昭君, 阿轲(荆轲), 公孙离(公孙大娘)

“性别的阶级性是如此之深，以至于人们都感觉不到它的存在。”(陈英，陈新辉，2012)这些人物，无疑都是接近男权而得以留名的。这是因为能在中国古代书籍上留下姓名的女性往往是男权的附属品——或是协助男性建功立业，例如钟无艳、独孤伽罗；或是与男性恩爱缠绵，如杨玉环、甄姬(孟飞，彭昱剑，2021)。

从以上三个方面可以见到，无论从男女英雄的设置比和英雄位置设计上，还是从现有女性英雄的符号表征的特质上，更或是从部分来源于历史的女性英雄角色的阶级分析上，都可以见到男性中心视角审美意识形态的表露。

3. 游戏设计与玩家之间的博弈

在葛兰西的文化霸权理论中，将文化，包括文艺，视为相对于强制性国家机器而言的隐蔽的专制统治方式，从而形成了一定社会形态下，某一社会集团在思想意识文化道德等方面的领导权，葛兰西称之为“文化霸权”(李震，2004)。将王者荣耀这一游戏文化看作是文化霸权的话，其输出则有一定的领导权和强制性，如只能被动接受其文化的输出。然而，只要有霸权，便会出现对抗力量，有时候来源于受众，有些情况则出自于权力内部所做出的妥协和努力。

来自权力内部付出的努力可从游戏设计的改变来看。一方面，游戏设计者为了吸引更多的女性玩家，设计的简单易上手的英雄吸引了大量女性玩家加入，而为了吸引更多的女性玩家，对于女性英雄角色设计了不同的系列漂亮皮肤以吸引玩家进入和购买，这些是游戏设计本身的努力。但是这些努力本身还是具备局限性的，如妲己的8个皮肤设计同质化严重，且更多地见到的是流行文化的元素，大乔的服饰设计中经典服饰、白蛇与白鹤梁神女都采用了传统文化的元素，其他四个则是流行文化的元素设计，但这些设计仍然是柔美的，也对英雄角色的定位无任何改变，其本质仍然是男性视角下的审美特质，也未改变要被男性英雄角色保护的性质。另一方面，游戏设计在人物角色上的努力是属于内容上的努力。从王者荣耀近年来的英雄设计来看，可以见到游戏设计本身的努力，2020年3月上线的镜，2021年6月上线的云缨，2022年6月上线的戈娅，性格与服饰设计都与以往不同，镜独立沉着冷静，服饰以冷色调为主；云缨调皮机警，身着一身红色武术装，配以长枪，刚柔并济；戈娅则勇敢真诚，服饰以褐色与军绿色为主的劲装，干净利落。但相对于其他形形色色的男英雄的丰富度和不同性格刻画上，这些努力还是略显不足。

而来自于文化受众的反抗，即可见于女性玩家对游戏的对抗。这些抗争则是在打破固有印象。笔者访谈的女性玩家中，均曾受过来自队友的歧视和怀疑，但采取的对抗方式却不尽相同。A 玩家将女性英雄玩到极致，技术熟练意识清晰，靠实力说话。B 玩家退出竞争机制的匹配模式(排位赛)，仅参与娱乐局，并且会偏好一些男性角色，如鲁班，只体会游戏的娱乐而不受游戏的竞争机制影响情绪，且对游戏皮肤等无明显偏好。C 玩家则是改变游戏中的虚拟性别，以男性身份注册，并有意识对一些爆发力强但服饰丑的男英雄进行训练。当然，在采访中也发现一些玩家并未意识到王者荣耀中的男性中心问题，承认好看的英雄和皮肤对自己很有吸引力而对其他因素并未过多在意。

4. 男性视角的审美意识形态的隐匿

但即使有部分研究者和游戏玩家意识到这个问题，还是有很大部分玩家并未意识到游戏中出现的男性视角的审美意识，是由于游戏本身男性视角审美意识形态的隐匿性，一方面是因为数字游戏的特性相较其他媒体的特殊之处：互动、沉浸、融合(何威，李玥，2020)；另一方面则是来源于王者荣耀游戏本身所定位的符号输出：生产出包含“传承优秀文化”“再现历史风貌”“融会古今中外”等意义在内的“劝服性话语”以构建起“神话”，从而达到吸引用户特别是年轻群体的目的(孟飞，彭昱剑，2021)。前一方

面将受众的目光吸引至游戏构建的场景中，通过操控自己选择的角色在游戏中进行竞技，获得功能性表达：获得成就感、社交感以及沉浸感。同时通过符号使受众接受到王者荣耀传递的价值观：例如竞争性、群组合作以及娱乐精神(宫翔, 2019)。后一方面则在符号的能指与所指的关系变化中隐匿了男性视角的审美意识形态。前一方面可参见历来学者对游戏动机的研究，后一方面则是笔者主要分析的原因。而符号的能指与所指的关系变化中隐匿了男性视角的审美意识形态，其成因在于交织的文化多样性，但细究下来不外乎传统文化、亚文化和消费文化。

传统文化的影响。王者荣耀中的英雄除了少部分来源于国外文化，如亚瑟、雅典娜、安琪拉等，大多来自中国传统文化，如后羿、成吉思汗、狄仁杰、上官婉儿、虞姬等。在上官婉儿的设计中，手执折扇与毛笔作为武器，是在历史上上官婉儿从小诗词歌赋，钻研书道，而其服饰设计选择了中性帅气的长裤，搭配飘逸的长袖，是因上官婉儿出生贵族却被当成男孩养大，表现其性格中的狂放不羁。其台词文本：“代陛下为耳目，书世间之万象”(对武则天)；“上通自然之性，下取万类之象”；“势来不可止，势去不可遏”；“言为心声，字为心画”等，也来源于传统文化观念。从这一角度看，王者荣耀在运用传统文化的元素部分，是值得肯定的，也增强了青少年对于传统文化的了解兴趣。但更应加以审视的是，唯美的设计和传统文化的感染中我们忽视的传统文化中隐匿的男性视角的审美意识形态。如女性角色的稀缺、同质化和对于女性特质的强调(上文已论述)。

亚文化的影响。亚文化的影响是一个更为难以察觉的部分，因为相较于老一辈的研究者，多数青年对于亚文化是持更易接受的态度，包容性更强。而这一后果是很少有人意识到王者荣耀中亚文化的部分。“文化的所有方面都可以作为符号学活动的内容而加以研究”(乌蒙勃托·艾柯, 1990)。这让以符号来阐释文化具有依据。在索绪尔的术语系统中，所指和能指是记号的组成部分。能指面构成表达面，而所指构成内容面(罗兰·巴尔特, 1988)。赵毅衡先生对所指下的定义为所指就是能指所指向的东西，进而为了避免同义重复造成理解困难，用“所指优势”来替换“所指”，认为大部分符号表意，是科学的/实用的，必须是“所指优势”符号，以明确地传达意义。然而实用表意活动以达意为目的，就如“得意忘言，得鱼忘筌”。然而能指和“所指优势”的关系，并不是确定的，在解剖图中，解剖图必须所指优先(指代的内容和实物对应)，能指是否“好看”，不必也不应当考虑。然而所指优势又不必然都是“真相”。曹操的“望梅止渴”计谋，能指是“梅子”的语言表达，这个能指起到了解渴作用，与所指的梅子相同。然而另一种符号，艺术的/仪式的/文化的符号行为，表意过程的主导环节正相反，是能指优势。如我们记住的唐诗或者莎士比亚台词，可能未理解其意义，却记住了文词。然而，可以发现艺术/文化领域的符号表意，能指并不需要明确指向所指，而是独立形成一种价值(赵毅衡, 2011)。在王者荣耀中，我们可以见到“能指”与“所指”的关系是属于第三种情况，即能指独立形成了一种价值，即有新的“所指”产生。例如，武则天在历史上是女皇，而在王者荣耀中武则天则指向新身份“法师”，除此之外，对于武则天这一英雄的设置，其符号表征，并不是完全与历史上的“武则天”相符的。虽然其中借鉴了许多传统文化的元素，包括服饰的颜色，是符合历史上皇帝使用颜色的情形的，但在其符号的设计中，又采用了高跟鞋、裸露大腿的设计，而这些设计元素，是与亚文化和流行文化相关的。这种设计在王者荣耀中随处可见，如小乔、王昭君等的服饰设计，虽一部分会借用传统文化的元素，但其主要的设计风格，更多体现的是亚文化的文化特征。而这些亚文化的部分，也是符合男性中心的审美意识形态的，角色的同质化严重并且形象单一。

消费文化的影响。《王者荣耀》粉丝们通过操纵虚拟角色来进行游戏消费。这种消费行为并不是为了满足任何现实需求，而是为了享受游戏带来的快感，并通过这种“符号消费”的方式来满足自己情感和精神的需求(张旖, 2018)。而游戏公司设计游戏的直接目的，也是出于对利润的追求，出于对商业价值的追逐。因而，吸引玩家对符号进行消费，是王者荣耀设计英雄角色的重要动力，也不可避免地使其设

计为了吸引和迎合玩家而忽视其中的男性中心的审美意识形态。值得关注的是，在阿轲设计为女性英雄引起广泛争议之后，英雄“元歌”原初设计名为“庞统”，为避免与历史人物的所指严重分歧，后更名为“元歌”。这也说明了王者荣耀中英雄角色符号的复杂性，其结果是多种文化的交互影响。

但作为王者荣耀的设计者而言，意识到各种文化的交互作用是必要的，既然享受了传统文化符号的益处，其对历史史实的尊重还是有必要的。而其他文化的进入不是不能，但需要做到平衡而不是简单拼贴，更需要做的是划界。而对于其中隐匿的男性中心的审美意识形态，也即背后隐藏的男权中心的价值观念，则需要意识层面(关注)和技术层面(让更多的女性设计者参与设计)共同努力。

5. “客观化”的女性

在这些文化下隐匿的男性中心的审美意识形态，其背后显现的是“客观化”的女性身体。鲍德里亚不仅把身体视为“最美的消费品”，而且他从身体的功能性角度出发把身体归纳为自然身体、消费身体和符号身体(袁海燕, 2018)。在王者荣耀中，显然这些英雄角色都成为了消费身体和符号身体，而作为身体的符号，既作为一种欲望生产，也作为人类审美化再现的标本，蕴含着人类社会的规训和审美化结果，同时，这些女性英雄形象也暗含了这个时代对于女性的审美诉求及潜在的性别意识形态的流露。

然而，关注到游戏世界的男性中心的审美意识形态，更多地是要寻求一种平等，不仅在现实社会中需要关注性别平等问题，在赛博空间中这个问题同样值得关注。赛博女性主义学者从虚拟身体探讨女性解放的途径同样存在分歧，分为了两派。有的学者认为虚拟身体不存在性别之分。如索菲亚·孚卡(ZoeSofia)认为赛博空间里的虚拟身体不存在性别之分，因此为女性带来了自由，对女性来说就具有了潜在的解放功能(金春枝, 2021)。苏珊·霍桑(Susan Hawthorne)就认为虚拟现实是对真实世界的反映，既是真实世界的延伸，也是真实世界性别、种族、性取向等的弱化；虚拟现实的每个方面都有真实世界渗透的痕迹，如果真实世界里存在着不公正，虚拟空间里同样会存在(金春枝, 2021)。对于赛博空间中的性别平等问题，可以见到两种观点：一部分学者认为赛博空间里的诸多女性身份和替身带有侮辱和色情的成分，尤其是游戏里的女性替身，不能给女性带来自由和解放。而一部分学者认为赛博空间里的多重身份和替身具有一定的真实性，是自我的一部分，可以满足人们的心理需要，有助于女性探索和发现真实的自我(金春枝, 2021)。笔者认为，赛博空间中性别问题是存在的，但也给女性带来了更多的可能性，这种可能性也来源于女性玩家在网络中的反叛，如女性玩家在游戏对抗，更多的女性玩家加入并且凭实力争夺话语权时，其情况才会开始发生变化，正如一些男性玩家虽然具有女性玩家玩不好游戏的刻板印象，但对于有实力的女性玩家也会表现由衷的佩服。而在现实层面，这种努力也是必要的。

6. 结论

事实上，运用符号学理论对《王者荣耀》英雄角色、游戏服饰、台词文本等进行分析，可以看出游戏中的男性中心的审美意识形态倾向。其背后的文化成因也非常复杂，它受到了传统文化、亚文化和消费文化等多方文化交织的影响，人们沉迷于游戏的同时沉迷于游戏文化却少有对游戏的反思。性别平等不只是在现实层面上需要受到关注，作为现实世界的反映和延伸的赛博空间的性别平等也需要重视。一旦意识到这一点，无论是来自于权力主体(如《王者荣耀》的设计团队)和权力客体(如游戏玩家)的努力，都有助于创建一个更为平等、和谐的赛博空间。而对赛博空间的平等的追求也会反作用于现实生活，促进现实生活中对性别平等的反思以及进一步为平等做出努力。

参考文献

- [法]罗兰·巴尔特(1988). *符号学原理*(李幼蒸译, p. 134). 生活·读书·新知三联书店.
[苏]阿·布罗夫(1987). *美学: 问题和争论*(凌继尧译, p. 41). 上海译文出版社.

- [意]乌蒙勃托·艾柯(1990). *符号学理论*(卢德平 译, p. 25). 中国人民大学出版社.
- 陈英, 陈新辉(2012). *女性视界: 女性主义哲学的兴起*(p. 43). 中国社会科学出版社.
- 单鹏, 吕欣(2014). 数字游戏艺术语言探析. *现代传播*, 36(4), 93-95.
- 宫翔(2019). *网络游戏成瘾行为的前因及机制研究*. 博士学位论文, 合肥: 中国科学技术大学.
- 何威, 李玥(2020). 戏假情真: 《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知. *国际新闻界*, 42(7), 49-73.
- 金春枝(2021). 赛博女性主义视野下身份的技术建构. *长沙大学学报*, 35(3), 45-49.
- 李映冰(2013). *审美意识形态的意识研究*. 博士学位论文, 苏州: 苏州大学.
- 李永新(2010). 审美是一种权力交锋的实践——伊格尔顿的审美意识形态理论. *湖北大学学报(哲学社会科学版)*, 37(4), 12-15.
- 李震(2004). 葛兰西的文化霸权理论. *学海*, (3), 55-62.
- 马克思 (1972). 〈政治经济学批判〉序言. 见 *马克思恩格斯选集: 第2卷*(pp. 82-83). 人民出版社.
- 孟飞, 彭昱剑(2021). 文化融会与元素接合: 《王者荣耀》的符号构建研究. *杭州师范大学学报(社会科学版)*, 43(6), 92-100.
- 特里·伊格尔顿(2001). *审美意识形态*(王杰, 等 译, pp. 3-8). 广西师范大学出版社.
- 吴宁(2007). *日常生活批判——列斐伏尔哲学思想研究*(p. 150). 人民出版社.
- 袁海燕(2018). 身体·符号·性别: 科幻电影中“机器人”的身体政治——电影《机械姬》中的性别游戏. *电影新作*, (3), 17-24.
- 张旖(2018). 符号消费与身份建构: 手机网游《王者荣耀》粉丝群体研究. *传播力研究*, 2(19), 236-237.
- 赵毅衡(2011). *符号学原理与推演*(pp. 91-93). 南京大学出版社.