

电子游戏中的女性角色：仍旧性感但更加强大

张梦霞

西南大学心理学部，重庆

收稿日期：2023年12月5日；录用日期：2024年1月23日；发布日期：2024年1月30日

摘要

为调查近期主流电子游戏中女性角色形象特征，对IGN评选的“2021年最受好评游戏”展开内容分析。发现女性角色的数量显著提升，尤其是担任主要角色和次要角色的女性都比以往更多。女性角色的能力与性化属性存在关联，被赋予超能力的女性角色更容易被全面性化。主要女性角色的性化与能力水平普遍高于次要女性角色，当前游戏界仍以兼具性化和能力的女性形象为主。研究还发现东亚游戏开发者所塑造的女性角色被赋权的同时也伴随着性化，而北美和欧洲游戏开发者更偏向于强调女性所具备的力量而不是性感。总的来说，近年电子游戏中的女性角色较以往更多，她们是性化的，更是广泛具有能力的。

关键词

电子游戏，女性角色，内容分析，性化

A Content Analysis of Female Characters in Video Games: Sexy But Powerful

Mengxia Zhang

Faculty of Psychological Science, Southwest University, Chongqing

Received: Dec. 5th, 2023; accepted: Jan. 23rd, 2024; published: Jan. 30th, 2024

Abstract

This study examined the portrayal of female characters in current video games. We did a content analysis on “The Best Reviewed Games of 2021” (IGN). Results indicate that the number of female characters in our study does a significant improvement over previous studies, and the percentage of primary and secondary female characters has generally increased. There is a correlation between capability and sexualization of female characters, and women with superpowers are more likely to be overtly sexualized than those with physical abilities. Compared to the secondary fe-

male characters, the primary female characters are more capable and more sexual. The current gaming industry is still dominated by images of women who are both sexualized and capable. The study also found that the female characters in East Asian games are both empowered and sexualized, while North American and European game developers tend to emphasize women's strength rather than sex appeal. In short, there are more female characters in video games, and they are sexualized but capable.

Keywords

Video Game, Female Character, Content Analysis, Sexualization

Copyright © 2024 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

电视等传统媒体正在被数字媒体取代(Twenge et al., 2019)。而当代媒体格局中值得注意的一部分,就是电子游戏的流行。中国音像与数字出版协会发布的《2022 年度中国游戏产业报告》指出,中国游戏市场实际销售收入达 2658.84 亿人民币,游戏用户规模达 6.64 亿。同时《2023 年全球市场报告》预测,全球将有 33.8 亿玩家创造出 1877 亿美元的收入(Newzoo)。电子游戏的风靡自然引起了社会各界对其内容的强烈关注。涵化理论(Gerbner et al., 1994)认为电视所表述的符号现实影响了受众对客观现实的认识。Williams (2006)验证了电子游戏中涵化效应的可能性,他发现接触电子游戏后被试对现实世界危险的看法改变了,但这种改变仅仅对应于那些游戏中出现过的危险类型。游戏所塑造的虚拟环境事实上为人们提供了各种各样的体验,人们很可能将这些体验转移到现实世界中去,所以我们有必要讨论电子游戏究竟呈现了何种内容。

有关电子游戏内容的探索主要集中在两个方面:一是暴力元素(Groves et al., 2019; Ivory & Kalyanaraman, 2009);二是性别歧视内容,尤其是性化女性的内容。“性化”指的是一个人的价值仅仅来源于她或他的性吸引力或是身体吸引力(American Psychological Association, 2007)。游戏中女性角色的性化意味着女性角色的首要价值被认定为提供视觉刺激,她们的身体部位、着装、动作等方面的设计都是为强调和放大性相关要素。大量内容分析发现,电子游戏中女性角色的数量占比极低,她们总是次要的、高度性化的(Beasley & Collins Standley, 2002; Dill & Thill, 2007; Downs & Smith, 2010; Jansz & Martis, 2007; Martins et al, 2009)。一系列实证研究也表明,使用性化女性角色进行游戏的被试报告了更高水平的自我客体化、更多消极的身体相关态度和更能接受性骚扰女性的倾向(马江涛, 2018; Behm-Morawitz & Mastro 2009; Burnay et al., 2019; Fox et al., 2015)。但随着女性主义的兴起,电子游戏行业似乎对性别相关的批评有所反应。近年来女性角色的性化水平有所下降,也有更多游戏作品开始刻画女性自信、有能力的一面(Lynch et al., 2016)。因此,是时候重新检验当前主流电子游戏中女性角色的塑造情况了。

Braun 和 Giroux (1989)首次报告了街机中男性和女性刺激的相对发生率。他们发现包含男性图形和声音信息的游戏在数量上远多于包含女性图形和声音信息的游戏。Dietz (1998)对当时最受欢迎的 33 款主机游戏展开调查,发现在电子游戏中存在着忽视女性、以非常性别歧视的方式刻画女性的现象。33 款游戏里有 30%完全不包含女性角色,21%将女性描绘为受害者,只有少数女性角色能被刻画为英雄。Downs 和 Smith (2010)进一步着眼于电子游戏中的“性欲亢奋”现象。他们发现样本中的女性角色只占总体角色量的 14%,但女性角色相较于男性角色更可能裸露,她们拥有不切实际的身体比例、穿着暴露且不合时

宜的服装。还有一系列研究包含了更丰富的游戏样本并使用了更深入的量化标准,但都支持一致的结论:女性在电子游戏中代表性不足,且是高度性化的(Beasley & Collins Standley, 2002; Dill-Shackleford et al., 2005; Martins et al., 2009; Williams et al., 2009)。

值得注意的是, Lynch 等人(2016)的一项内容分析暗示了积极的改变,他们发现自 2006 年以来女性角色的平均性化程度有所下降。李雪莹(2022)则使用文本分析法综合考察了 20 世纪 80 年代以来国内外角色扮演类游戏女性形象的变迁,总体而言游戏中对女性的性别偏见描绘随时间有所减弱,女性角色的服饰和身材比例逐渐被修正。因此,我们提出两个研究问题以确定当前电子游戏中女性角色的表征:

RQ1: 当前电子游戏中女性角色的出现频率如何?

RQ2: 当前电子游戏中女性角色的性化水平如何?

游戏角色设计中重要的一部分是视觉传达,而不可忽视的另一部分是玩家将控制角色与游戏世界进行交互。游戏开发商赋予角色各种能力以完成任务和达成目标,女性游戏角色拥有的能力决定了她们如何参与游戏叙事。早期电子游戏中女性角色都是等待拯救的一方,不具备任何的主观能动性。直到 Jansz 和 Martis (2007)揭示了“劳拉现象”——他们对 21 世纪初发行的 12 款电子游戏展开内容分析,发现女性角色的身体特征是刻板的,但她们大都在游戏中处于平等或是主导地位。“劳拉现象”即是游戏中出现了坚强的、有能力的、占主导地位的女性。叙事研究表明近年来女性游戏角色所拥有的自主性和赋权性超越了传统性别角色定位,引发了女性对突破性刻板印象的讨论(陈思婷, 2019; Perreault et al., 2016; Perreault et al., 2022)。因此,我们希望用数据反映电子游戏中是否出现了大量有能力的女性:

RQ3: 当前电子游戏中女性角色的能力掌握情况如何?

强大背后的另一个故事是女性角色并没有脱离外表的桎梏。Dill 和 Thill (2007)对电子游戏杂志封面角色的分析发现有 39.2%的女性角色兼具性与暴力,他们认为这种表征是新颖的但也是有问题的,并不意味着游戏界女性力量的完全解放。我们希望确定近期电子游戏中女性角色能力和性化属性之间是否仍旧存在关联,并且进一步将“能力”分为“身体力量”和“超能力”两个变量。将力量放置于幻想领域意味着生理限制被消除,可能导致人们在角色设计上毫无负担地放大了性别刻板印象。这一点在超级英雄作品中已有体现:男性总是拥有惊人的肌肉尺寸,女性则被赋予不切实际的身体曲线(Burch & Johnsen, 2020)。提出以下问题:

RQ4: 女性游戏角色的性化水平与她所掌握的身体力量或是超能力有关吗?

依据角色在游戏叙事中的重要程度,可简单分为主要角色和次要角色这两种角色定位。在一个男性主导的环境中,女性视角往往是被忽视的,很少有游戏会将女性作为主角(Dill-Shackleford et al., 2005; Downs & Smith, 2010)。但随着女性玩家数量的增加以及女性游戏从业者数量的增加,或许会有更多女性愿意通过游戏平台讲述自身的故事。值得注意的是,游戏开发者可能赋予女主角更鲜明的性感元素,使其担任叙事功能的同时也持续不断地为玩家提供视觉快感,这种设计迎合了男性主导的主流游戏氛围。因此:

RQ5: 当前电子游戏中女性角色在不同角色定位上的分布情况如何?

RQ6: 女性游戏角色所表现出的能力和性化水平与她的角色定位有关吗?

游戏开发者的社会文化背景将投射到其作品中,一项研究证实了这种观点:日本工作室游戏中的女性角色被赋权的同时总是伴随着性化,而在美国工作室游戏中并没有发现该趋势,该差异可能是对日本社会根深蒂固的性别角色意识的反映(Tompkins et al., 2020)。电子游戏具有商品属性,目标消费市场的整体态度也会影响游戏开发者的选择(Williams et al., 2009)。例如 Guerrilla 工作室的制作人 Angie Smets 曾表示,PlayStation 平台的女性玩家占比约为 42%,因此在设计女主角埃洛伊时她们充分考虑了女性玩家的需求,她们希望强调埃洛伊的内在美而不是外貌。因此:

RQ7: 女性游戏角色的能力和性化水平是否因游戏开发者所属地区的不同而呈现差异?

2. 方法

2.1. 样本

使用了IGN评选的“2021年最受好评游戏”作为样本(N = 80)。IGN评选年度游戏的基本原则是当年发售,“最受好评”意味着其在舆论宣传和实际销量上的遥遥领先,也就代表了这是人们最常接触到的新近电子游戏内容。进一步排除其中可以由玩家自行定制角色外形的游戏,以及那些不包含人类或者近人类生物的游戏,最终有51款电子游戏纳入编码。分析电子游戏的全部内容仍是个庞大的工程,因此我们选择对每款游戏发布的宣传片进行编码。游戏宣传片可以生动直观地展现游戏中的主要人物、故事走向和玩法机制等内容,使我们能在较短的时间内获得最多的动态信息。

2.2. 编码变量

本研究涉及两个分析单元。第一个分析单元是电子游戏。通过信息检索搜集了每款游戏开发者所属的国家,并进一步划分为四类地区:北美、欧洲、东亚和大洋洲。第二个分析单元是角色。所有角色都进行了性别和主次要角色的编码。对于女性角色,进一步编码性化和能力的相关变量。参考Downs和Smith(2010)的“性化”编码结构,由于实际编码中没有女性角色表现出明确的性暗示言论或动作,最终保留了三个分类:裸露、着装和身体比例。如果游戏角色的分辨率过低,编码人员无法识别该角色的外形设计情况,那么该角色将被判定为不存在任何的性化。我们将“能力”定义为角色出现了除步行、做家务等常见简易活动外的其他活动,并且根据角色能力的表现形式分为身体力量和超能力。完整的编码结构和各变量的详细定义见表1。

Table 1. Overview of coded variables

表 1. 编码结构

变量	定义	编码值	一致性系数 (Krippendorff's α)
地区	游戏开发者所属地区。	北美 = 0 欧洲 = 1 东亚 = 2 大洋洲 = 3	/
性别	基于角色的生理特征,分为女性和男性。	女性 = 0 男性 = 1	0.96
角色定位	主要角色:故事情节围绕他们展开,他们的欲望和选择推动了整个故事的发展。在游戏中主角是被玩家操控的那些角色,玩家通过主角的视角观察和体验整个游戏。 次要角色:在游戏中起辅助作用。	主要角色 = 0 次要角色 = 1	0.94
着装(性化)	角色服饰的设计是否有意强调了特定身体部位(胸、腰、臀或大腿),或者着装不合时宜(例如上战场但是穿暴露胸口的衣服)。	一般着装 = 0 性化着装 = 1	0.92
裸露(性化)	胸、腰、臀和大腿这四个部位的皮肤的裸露情况。“完全裸露”代表这四个部位都存在裸露,而“没有裸露”代表这四个部位都没有裸露,其他情况判定为“部分裸露”。	没有裸露 = 0 部分裸露 = 1 完全裸露 = 2	0.93
身体比例(性化)	是否出现胸过大、腰臀比过大、腿过长等任意情况。	一般比例 = 0 夸张比例 = 1	0.82
身体力量(能力)	是否出现除步行、做家务等常见简易活动外的,驾驶、攀登和使用武器战斗等依赖自身躯体功能实现的活动。	没有 = 0 有 = 1	0.94
超能力(能力)	是否出现预知未来、千里眼等超自然力量。	没有 = 0 有 = 1	1.0

2.3. 编码流程和一致性系数

有两名编码人员参与编码, 其中一位编码人员具有相对丰富的电子游戏经验, 而另一位编码人员完全不了解电子游戏。在正式编码之前, 使用非研究样本的电子游戏宣传片作为材料展开培训, 直到编码人员在预检验中的编码一致性都达到可接受水平, 即 Krippendorff 的 α 系数(Hayes & Krippendorff, 2007)达到 0.8 以上。正式编码时, 两名人员共同编码了占总样本量约 20% 的电子游戏($n = 11$)用于事后一致性评估, 其余 40 部电子游戏由每人分别编码其中 20 部。以下是各个变量的事后一致性评估结果: 性别(0.96)、角色定位(0.94)、着装(0.92)、裸露(0.93)、身体比例(0.82)、身体力量(0.94)、超能力(1.0)。

3. 结果

一共编码了 524 名游戏角色, 其中男性角色占 65.5% ($n = 343$), 女性角色占 34.5% ($n = 181$)。为比较该数据相较过去是否出现改变, 使用了 Downs 和 Smith (2010)发现的比例进行卡方拟合优度检验, 即男性角色占 86%, 女性角色占 14%。分析表明我们样本中女性角色的数量占比相较于 Downs 和 Smith 所发现的比例显著增加, $\chi^2(1, n = 524) = 183.65, p < 0.001$ 。进一步考察角色在主次要定位上的分布情况, 发现女性角色担任主要角色的比例($n = 41, 39\%$)相较于 Downs 和 Smith 发现的 12%显著增加, $\chi^2(1, n = 524) = 72.74, p < 0.001$ 。女性角色担任次要角色的比例($n = 140, 33.4\%$)相较于 Downs 和 Smith 发现的 15%显著增加, $\chi^2(1, n = 524) = 111.42, p < 0.001$ 。

一共编码了 181 名女性游戏角色, 具体的性化和能力分布情况见表 2 和表 3。进一步探索发现, 完全没有出现任何性化的女性角色占总体的 52.5%, 完全没有表现出任何能力的女性角色占总体的 31.5%。在所有的女性角色中, 占比最多的是既被性化又被判定为有能力的($n = 71, 39.2\%$), 其次是被判定为有能力但不被性化的($n = 53, 29.3\%$), 只被性化而不具备能力的占比最少($n = 15, 8.3\%$)。

Table 2. Frequency and percentage of female characters showing sexualization categories

表 2. 女性游戏角色各性化类别的频数与百分比

着装		裸露			身体比例	
一般着装	性化着装	没有裸露	部分裸露	完全裸露	一般比例	夸张比例
$n = 111, 61.3\%$	$n = 70, 38.7\%$	$n = 124, 68.5\%$	$n = 50, 27.6\%$	$n = 7, 3.9\%$	$n = 138, 76.2\%$	$n = 43, 23.8\%$

Table 3. Frequency and percentage of female characters showing capability categories

表 3. 女性游戏角色各能力类别的频数与百分比

身体力量		超能力	
没有	有	没有	有
$n = 68, 37.6\%$	$n = 113, 62.4\%$	$n = 144, 79.6\%$	$n = 37, 20.4\%$

使用卡方检验的方法, 分别讨论各性化类别和各能力类别间的关系。

身体力量和着装存在显著关系, $\chi^2(1, n = 181) = 6.84, p = 0.009, \text{Cramer's } V = 0.194$ 。具有身体力量的女性角色中出现性化着装的比例(46%)高于没有身体力量的女性角色(26.5%)。没有发现身体力量和裸露及身体比例间的关系。

超能力和着装存在显著关系, $\chi^2(1, n = 181) = 6.41, p = 0.011, \text{Cramer's } V = 0.188$ 。具有超能力的女性角色出现性化着装的比例(56.8%)高于没有超能力的女性角色(34%)。超能力和裸露存在显著关系, $\chi^2(2, n = 181) = 6.39, p = 0.041, \text{Cramer's } V = 0.188$ 。差异主要体现在具有超能力的女性角色中部分裸露的比例(43.2%)高于没有超能力的女性角色(23.6%)。超能力和身体比例存在显著关系, $\chi^2(1, n = 181) = 12.64,$

$p < 0.001$, Cramer's $V = 0.264$ 。具有超能力的女性角色出现夸张身体比例的比例(45.9%)高于没有超能力的女性角色(18.1%)。

参考 Lynch 等人(2016)的做法,我们将着装、裸露和身体比例得分相加合成一个范围为 0 到 4 的性化指标。身体力量和超能力之间不存在关联($r = 0.08, p = 0.272$),并且两种能力的区分主要体现于游戏体裁的不同,因此在后续数据分析中降维成“是否具有能力”这一变量参与分析。由于性化指标呈现偏态分布,因此使用非参数的 Kruskal-Wallis 检验。位于不同角色定位的女性角色在性化水平上呈现显著差异, $H(1, n = 181) = 5.45, p = 0.020$, Cohen's $d = 0.319$ 。具体而言,主要角色的性化水平($M = 1.32, SD = 1.17$)显著高于次要角色($M = 0.88, SD = 1.16$)。角色定位与能力存在显著关系, $\chi^2(1, n = 181) = 17.40, p < 0.001$, Cramer's $V = 0.310$ 。主要女性角色掌握能力的比例(95.1%)远高于次要女性角色(60.7%)。

不同地区的游戏开发者所创造的女性游戏角色在性化程度上呈现显著差异, $H(3, n = 181) = 35.62, p < 0.001$, Cohen's $d = 0.951$ 。进一步两两比较发现,北美游戏开发者所创造的女性角色的性化水平($M = 0.87, SD = 1.17$)显著低于东亚($M = 1.55, SD = 1.20$),标准检验统计量为 $-3.25, p = 0.007$ 。欧洲游戏开发者所创造的女性角色的性化水平($M = 0.40, SD = 0.78$)显著低于东亚($M = 1.55, SD = 1.20$),标准检验统计量为 $-5.70, p < 0.001$ 。游戏开发者所属地区与能力存在显著关系, $\chi^2(3, n = 181) = 12.47, p = 0.005$, Cramer's $V = 0.265$ 。具体而言,北美和东亚的游戏开发者所塑造的女性角色具有能力的比例最高,分别为 82.6% 和 72.6%,同等状况下欧洲为 55.4%,大洋洲为 33.3%。

4. 讨论

女性游戏角色数量较以往有所增加。女性角色的占比(34.5%)仍然低于男性角色(65.5%),但相较于 Downs 和 Smith (2010)所发现的 14%已经有了显著提升。

当前研究样本并没有包含任何色情类游戏,但女性角色呈现性化着装的比例为 38.7%,部分裸露和完全裸露的占 31.5%,夸张比例的占 23.8%。该结果与前人研究一致(Dill & Thill, 2007; Downs & Smith, 2010),电子游戏中的女性仍被广泛性化。多数女性角色是有能力的,具有身体力量或超能力的女性角色占到整体的 68.5%。Dietz (1998)发现当时的游戏界倾向于忽视女性,或是把女性描绘成受害者。Dill 和 Thill (2007)则发现大量女性角色开始具有攻击性,但她们的攻击性往往被物化、性化。我们的研究表明兼具性化与能力的女性形象仍旧主导着游戏界(39.2%),但有能力却不被性化的女性形象也变得广泛(29.3%)。电子游戏开始强调女性所具备的力量和她们能做到什么事——这正是批评家们所期待的改变——象征着女性角色由以往的边缘地位向着真正参与游戏叙事的回归。

相较于不具备能力的女性游戏角色,被判定为具有身体力量的女性角色更可能出现性化着装,而具有超能力的女性角色更可能出现性化着装、裸露和夸张身体比例。这与我们的猜想一致:女性角色的能力与性化属性之间存在关联,被赋予超能力的女性角色更容易被全面性化。女性角色具有超常的力量,却没有健壮的肌肉,反而衣不蔽体、身形纤细,尤其在超能力领域中大量角色拥有的能力难以与她们的身体合理匹配。我们承认游戏世界是虚拟世界,游戏中的设计往往是为满足人们的幻想,并不需要遵循现实规律。但这无法回应 Burch 和 Johnsen (2020)的质疑:为什么角色外形设计总是进一步强调了人们对第二性征的偏好,为什么只有女性角色需要美丽性感? Fredrickson 和 Roberts (1997)认为对女性的客体化意味着人们普遍将女性的价值等同于她们的身体和性吸引力。视觉媒体是客体化发生的重要场所,接触媒体中物化、性化女性的内容将导致羞耻、焦虑等负性后果。如果游戏角色形象设计始终脱离功能性意义,而仅将提供视觉快感作为首要准则,这就是一种客体化危机。

与 Downs 和 Smith (2010)的数据相比,女性担任主要角色与次要角色的比例显著提升,分别为 39% 和 33.4%。随着游戏产业相关技术的进步,电子游戏不再是单纯发泄暴力的场所,而是人们满足想象和

表述思想的平台。Perreault 等人(2022)认为,独立游戏这种形式的出现使女性不需要再迎合男性玩家主导的主流环境,而是拥有了玩法和叙事方式上的自由。更多女性愿意通过游戏这个叙事载体进行表达,因此电子游戏中出现了比以往更多的、超脱于外表的、有深度的女性角色。相比于次要女性角色,主要女性角色的能力掌握水平更高,性化水平更高。主要角色担任叙事中的重要位置,所以她们需要具备能力以完成任务和达成目标。主要角色也是玩家最常接触到的角色,因此游戏开发者倾向于将她们设计得更具有吸引力以吸引玩家游玩。兼具性感与力量的女性形象仍是最受主流游戏圈欢迎的。

样本所纳入的大洋洲区域的游戏数量较少且没有发现显著特征,因此论述时只考虑了东亚、欧洲与北美地区的对比。我们发现东亚游戏中女性角色的性化水平显著高于北美和欧洲,同时东亚和北美游戏中女性角色的能力掌握水平最高。数据所反映的特点与 Tompkins 等人(2020)发现的趋势一致,以日本为代表的东亚游戏圈充斥着善意的性别歧视,在赋予女性角色能力的同时一定要强调性化、天真和顺从等特征。相较而言,欧美社会对性别议题的讨论尤为激烈,2014年的“玩家门事件(GamerGate)”就将游戏界的性别歧视问题尖锐地暴露在人们面前,人们开始就游戏界的“男权至上”现象展开激烈讨论(Gray et al., 2017)。女性游戏角色形象塑造的差异事实上反映了不同地区对待女性的整体态度,一定程度上也反映了不同地区女性的现实境遇。

当前研究样本并没有纳入移动游戏,未来研究可以对该平台进行针对性探讨。《2022年中国游戏产业报告》显示移动游戏实际销售收入占游戏市场总体规模的72.61%,是我国游戏业最具市场潜力的部分。国内主流的移动游戏多是通过贩卖角色和各类皮肤获利,维系此类游戏生命力的关键之一即是设计出更多有吸引力的外观,给予玩家强烈的视觉快感。无论是女性角色还是男性角色都容易被性感化、脸谱化、商品化。李雪莹(2022)就发现2010年之后国内市场出现了大量性感但缺乏肌肉和力量感的女性角色。接触游戏中性化女性的内容后,玩家更可能出现与性相关的联想与性骚扰女性的倾向(Yao et al., 2010),性化男性的内容也可能引起类似后果。相较于传统游戏平台,移动端更具便捷性,玩家可以随时随地接触游戏中的各式内容,对这些内容碎片化、长期化的接触有可能致使更强的效应。

内容分析的结果可以为实证研究提供方向。过去研究探索了接触性化女性游戏角色对玩家的负性影响(Burnay et al., 2019; Fox et al., 2015; Vandebosch et al., 2016)。关于那些性感且强大的女性,只有 Behm-Morawitz 等人(2009)从实证的角度发现接触性化女英雄角色后,女性被试的自我效能感降低、对认知能力和身体能力的态度更消极,而接触非性化女英雄角色或者是不玩游戏的女性被试更不会同意这样的观点。但是电子游戏中也可能存在着“巴菲效应”(Ferguson, 2012),即媒体中单独的性或暴力内容并不会直接引发受众对女性的负性态度,将女性描绘成强大独立或是软弱顺从的整体形象才是关键因素。随着游戏界出现越来越多拥有自信、果断、强大等特质的女性角色,未来研究应该重视这些积极描绘的作用,尤其是能否为受众的性别观念和自我观念带来积极影响。

5. 结语

当前研究发现女性游戏角色仍被广泛性化,但近期电子游戏中也涌现了大量不被性化的力量型女性角色,暗示着游戏界女性形象的积极改变。我们希望未来有更多游戏的角色设计能基于人物设定和叙事背景,而不是强调性相关要素。当游戏角色的命运并不由其性别决定时,电子游戏行业才有真正的一视同仁。

参考文献

- 陈思婷(2019). *性别与传播视角下的电子游戏研究*. 硕士学位论文, 厦门: 厦门大学.
- 李雪莹(2022). *传播学视域下电子游戏中女性角色的变迁研究*. 硕士学位论文, 北京: 北京外国语大学.

- 马江涛(2018). 性欲化女性游戏角色对初中生女性性别角色态度的影响. 硕士学位论文, 赣州: 赣南师范大学.
- American Psychological Association, Task Force on the Sexualization of Girls (2007). *Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls*. American Psychological Association.
- Beasley, B., & Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5, 279-293. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles: A Journal of Research*, 61, 808-823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Braun, C. M. J., & Giroux, J. (1989). Arcade Video Games: Proxemic, Cognitive and Content Analyses. *Journal of Leisure Research*, 21, 92-105. <https://doi.org/10.1080/00222216.1989.11969792>
- Burch, R. L., & Johnsen, L. (2020). Captain Dorito and the Bombshell: Supernormal Stimuli in Comics and Film. *Evolutionary Behavioral Sciences*, 14, 115-131. <https://doi.org/10.1037/ebc0000164>
- Burnay, J., Bushman, B. J., & Larøi, F. (2019). Effects of Sexualized Video Games on Online Sexual Harassment. *Aggressive Behavior*, 45, 214-223. <https://doi.org/10.1002/ab.21811>
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38, 425-442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, 57, 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>
- Dill-Shackleford, K. E., Gentile, D., Richter, W., & Dill, J. (2005). Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis. In E. Cole & J. H. Daniel (Eds.), *Featuring Females: Feminist Analyses of Media* (pp. 115-130). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/11213-008>
- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles: A Journal of Research*, 62, 721-733. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>
- Ferguson, C. J. (2012). Positive Female Role-Models Eliminate Negative Effects of Sexually Violent Media. *Journal of Communication*, 62, 888-899. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01666.x>
- Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K., & Jones, K. A. (2015). Sexualized Avatars Lead to Women's Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39, 349-362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>
- Fredrickson, B., & Roberts, T.-A. (1997). Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21, 173-206. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1994). Growing up with Television: The Cultivation Perspective. In J. Bryant, & D. Zillmann (Eds.), *Media Effects: Advances in Theory and Research* (pp. 17-41). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Gray, K. L., Buyukozturk, B., & Hill, Z. G. (2017). Blurring the Boundaries: Using Gamergate to Examine "Real" and Symbolic Violence against Women in Contemporary Gaming Culture. *Sociology Compass*, 11, e12458. <https://doi.org/10.1111/soc4.12458>
- Groves, C. L., Plante, C., & Lishner, D. A. (2019). The Interaction of Contextual Realism and Fantasy Tendency on Aggressive Behavior Following Violent Video Game Play: An Indirect Test of Violent Content Effects. *Computers in Human Behavior*, 98, 134-139. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.006>
- Hayes, A., & Krippendorff, K. (2007). Answering the Call for a Standard Reliability Measure for Coding Data. *Communication Methods and Measures*, 1, 77-89. <https://doi.org/10.1080/19312450709336664>
- Ivory, J. D., & Kalyanaraman, S. (2009). Video Games Make People Violent—Well, Maybe Not That Game: Effects of Content and Person Abstraction on Perceptions of Violent Video Games' Effects and Support of Censorship. *Communication Reports*, 22, 1-12. <https://doi.org/10.1080/08934210902798536>
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles: A Journal of Research*, 56, 141-148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66, 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. (2009). A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games. *Sex Roles*, 61, 824-836. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9682-9>

-
- Perreault, M. F., Perreault, G., & Suarez, A. (2022). What Does It Mean to Be a Female Character in “Indie” Game Storytelling? Narrative Framing and Humanization in Independently Developed Video Games. *Games and Culture*, 17, 244-261. <https://doi.org/10.1177/15554120211026279>
- Perreault, M., Perreault, G., Jenkins, J., & Morrison Credeur, A. (2016). Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games. *Games and Culture*, 13, 843-860. <https://doi.org/10.1177/1555412016679584>
- Tompkins, J., Lynch, T., Driel, I., & Fritz, N. (2020). Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 64, 236-254. <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>
- Twenge, J. M., Martin, G. N., & Spitzberg, B. H. (2019). Trends in U.S. Adolescents’ Media Use, 1976-2016: The Rise of Digital Media, the Decline of TV, and the (near) Demise of Print. *Psychology of Popular Media Culture*, 8, 329-345. <https://doi.org/10.1037/ppm0000203>
- Vandenbosch, L., Driesmans, K., Trekels, J., & Eggermont, S. (2016). Sexualized Video Game Avatars and Self-Objectification in Adolescents: The Role of Gender Congruency and Activation Frequency. *Media Psychology*, 20, 221-239. <https://doi.org/10.1080/15213269.2016.1142380>
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69-87. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00004.x>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games. *New Media & Society*, 11, 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2010). Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles: A Journal of Research*, 62, 77-88. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9695-4>