

網路促進女性解放的可能？ 從線上遊戲開啓的反思*

張玉佩與呂育瑋**

《摘要》

賽伯女性主義者主張，網路存在顛覆傳統父權意識、發展超脫現實世界的女性主體意識以及促成女性結盟的發展潛力。本文根據 14 位線上遊戲玩家之深度訪談資料，試圖論證網路之線上遊戲平台難以成為促進性別解放的空間。

研究結果顯示，線上遊戲具有娛樂取向、男性中心與身體再具體化的三個特質，並無法促成女性突破二元對立的認同模式，其衍伸的「公婆制度」反而更強化男強女弱的互動關係，因此，網路對於現實世界的父權制度具有放大、極化的扭曲作用，也因而使得原本多元化的女性特質呈現集中、單一、片面的傾向。

關鍵詞：賽伯女性主義、網路、線上遊戲、性別解放。

* 本文曾發表於「中華傳播學會 2005 年年會暨學術研討會」。特別感謝網路文化讀書會成員羅志權、林彥慧與龔俊豪同學對本文概念發展時期提供的寶貴意見，以及兩位匿名評審細心為本文爬梳概念、釐清邏輯等眾多斧正。

**張玉佩為交通大學傳播與科技學系助理教授，呂育瑋為玄奘大學資訊傳播研究所碩士。聯絡作者為張玉佩，E-mail: yupei@mail.nctu.edu.tw

壹、引言

女性主義流派眾多，其根本主張與政治傾向分歧，但為其共享的唯一共同信念是：女性被壓迫是既定的生活真實，而此種壓迫來自於社會性別的建構(Warhol & Herndl, 1991)。Foss & Foss(1989)也指出，女性主義批評將社會性別問題視為第一優先問題，並對其建構過程與建構結果提出批判。長期以來，媒體研究受到女性主義的影響，也特別關注媒體在女性解放運動所扮演的角色(Zoonen, 1994; Kaplan, 1992)，此項關注的潮流，伴隨著傳播新科技的發展，出現了一股相當活躍且樂觀的看法，被統稱為賽伯女性主義(Cyberfeminism)。(1)

賽伯女性主義主張，透過政治、經濟、科技、生物、哲學和女性特質間相互結合，形成新女性主義思想典範，為新世代女性運動注入新鮮活力。袁蕙晴(2001)指出，賽伯女性主義傾向將焦點放在解放虛擬空間的可能性，指出虛擬空間隱藏著一股可能顛覆傳統存在於女性和機械間的鴻溝，打破女性總是逃避科技、數學、和電腦的迷思。特別關注科技進入人們身體與社會的女性主義學者Haraway(2002:303)曾說：

科學和科技提供力量的鮮活來源，而我們正需要此種鮮活來源的分析與政治行動。根基於高科技(high-tech-facilitated)社會關係而來的種族、性別與階級的重整，能使得社會主義女性主義更有效率的進步。

許多學者如 Plant (2000)、Wakeford (2000a)、Squires (2000)、Niven & Zilber (2001)等均認為，數位時代的來臨帶領女性主義朝向嶄新思維發展，網際網路在此潮流下扮演一個重要的角色，因網路各種不同於真實世界的傳播特質，創造出一個提升女性地位與女性權力的環境，女性

因網路普及應用得到前所未有的解放契機，在網路上發展出超脫現實世界的女性主體意識，凝聚更強大的女性力量，並將成果延伸、擴散，新世代的女性不再束縛於性別與個體間既有連結，女性科技的劣勢也因技術發展而獲得改善。然而，亦有些實證研究提出否定的看法，Kendall(1999)、O'Brien(2000)、林宇玲(1999)、羅燦瑛(2000)、許景泰(2004)等人的研究均認為網際網路只是現實社會的縮影，非但無法鬆動既有的意識結構，更可能穩固男性權力基礎，甚至延伸線下世界的力量並再度佔據虛擬空間。

換句話說，Haraway (2000)、Plant (2000)、Wakeford (2000a)、Squires (2000)、Niven & Zilber(2001)等人為網際網路帶來的「可能性」，提出女性主義者美麗而浪漫的巨大夢想，但是此種存在於理想世界的可能性並不等於真實世界裡存在的必然性，Kendall(1999)、O'Brien(2000)、林宇玲(1999)、羅燦瑛(2000)、許景泰(2004)等人以實證經驗世界的觀察，推翻賽伯女性主義者的夢想。

網際網路的溝通，存在著因應平台介面而產生的差異。相對於Kendall(1999)、O'Brien(2000)與林宇玲(1999)對於虛擬社群的研究，以及羅燦瑛(2000)與許景泰(2004)對於網路使用者的觀察，本研究將以大型多人線上角色扮演遊戲(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG)為研究平台，以實證訪談經驗論證該線上遊戲之網路平台的傳播溝通特質「難以」成為賽伯女性主義者理想的實踐空間。若以Karl Popper 提出之否證論(negativism)原則觀之，刪除不當的假設將可使我們更接近真實(Blaikie, 1995)；或許，在面對溝通介面紛擾複雜的網路溝通平台，否證論原則將可以推翻無法促成女性解放的空間，協助找尋真正落實賽伯女性主義者的場域。

貳、網路與性別

性別(gender)不是與生俱來，性別身分是經過社會文化規範不斷的演練與修補而成。

性別是男性與女性間的文化差異，是後天建構的；男性與女性間的性別差異(sexual differentiation)，與其說是「與生俱來」(only natural)的話，倒不如說這個差異只是「意識形態」(only ideological)；因此，性別是一種人類表意的區分，從生物本質之間的來源根本就不重要(Hartley, 1994:127)。Brooker (2002)更進一步指出，性別與性慾傾向(sexuality)是性別差異的社會、文化與歷史建構，但是社會通俗論述經常將性徵(sex)與性別混淆，視天生自然的性徵差異等同於社會建構的性別差異，使得男性特質與女性特質的二元對立論點鞏固父權制度，而性別研究經常需要攻擊此種二元對立的論述。

Bulter (1998)提出性別展演(gender performativity)的觀點，性別差異不只是社會論述建構下的產物，「性」是具有生產的力量，它可以統治身體、控制身體，個人的性別身分不是一種穩固不變的關係，它必須透過對於既定規範的性別展演不斷修補、編織與維持性別運作的機制。

人們於網路空間進行活動的同時，自然也成為性別演練的最佳時機；人們於虛擬世界裡，放棄其物理世界的性徵限制，根據其自我意識選擇所欲之性別角色進行展演。然而，此種性別展演，是否代表著人們可以超脫社會規範建構的性別窠臼呢？網路線上遊戲的溝通特質，到底對於性別解放帶來什麼樣的影響或契機？本文首先從文獻檢閱的角度，由微觀到巨觀，分為女性個體認同、性別互動以及科技環境三個層面對於過往網路與性別的研究，進行爬梳。

一、女性個體認同

個體在真實世界因親身接觸與社會期待的影響而難以自主掌控，網際網路上的人際互動如同隔了一層薄紗，文字與想像賦予參與者塑造出另一個不同於真實世界的虛擬空間，允許使用者大膽自我呈現。黃厚銘(2001)即認為，網際網路的隔離功能使得個人可以暫時抹除真實世界的身分，卸除身分與關係的束縛，再藉著其連結功能，以一個新的自我與他人互動，網路上所呈現出來的自我，往往是自己所期待，在真實世界受到既有生命歷程及其社會關係所羈絆、而無法如願的那一個面向的自我。因此，網路將激發出女性超脫真實世界的自我認同，提供女性個體再定義與再塑造的機會，科技強化網路的影響力，與現代人生活密不可分，它影響我們的生活型態，並造就出不同於以往的個體特質，甚至涉入人類文化的進展和運作，在此情況延伸出新的人類個體不完全是生物學下的有機體，也非模控學下的機械體，這個新的個體並非人也非機器，是一個全新的，文化與科技衝突下的產物，可以稱之為賽伯人(Cyborg)。(2)

女性主義者根據賽伯人特質認為賽伯人應是新一代迥異於傳統機制建構下的人，具有兩層意義：(1)賽伯人生存的空間提供女性主義者一個虛擬論述場域，容許女性主義者對抗既有父權文化下的權力結構，解放性別弱勢；(2)賽伯人不見得是女人，但卻是具有女性主義特質的人(吳筱玫，2001)。女性主義者認為賽伯人能夠為女性權益辯護，全新的女性力量來自於賽伯人所生存的網路空間，女性主義因新傳播科技的成長和使用獲得改造，女性必須經由網路參與和不同的科技使用經驗創造出對抗父權壓迫之體系。Haraway(2000)直指二十世紀末的人類已然是賽伯人，賽伯人就是人的本體。她以崩解、解構的概念來詮釋賽伯人主體，指出「性別、種族、階級意識是一種實現，藉由父權制度、殖民主義、資本主義中矛盾的社會真實與糟糕的歷史經驗在我們身上進行壓制」(Haraway, 2000:296)。她認為此現象下的人類將產生「斷裂的認

同」(fractured identities)，認為賽伯人女性主義者不想要任何具有整體性的自然母體，而且沒有任何結構可以代表全部。也就是說，女性意識並沒有一個可歸依的自然起源，所謂的女性是社會、文化建構下的產物，賽伯女性所要做的即是打破既有結構，重塑女性個體特質。透過網路，女性能由破碎、連結的方式營造出性別意識，以往我們期待人與人之間真實連結，認為透過親身接觸、實際互動，才能獲得真實的溝通意義，也唯有如此，人類的存在感才能表達出來。然而，在新科技洪流之下，經由網際網路，女性找到另一個供其重新自我認同、定位之管道，亦可再次創造新的歷史、新的認同觀點，人類可以重新處理認同界線，跳脫過往歷史經驗下的種族、性別、階級意識，擺脫天性支配，再創出均衡的認同關係。Dietrich (1998)認為我們有必要(再)塑造((re)-fashioning)賽伯母體(Cybermatrix)，女性面對資訊科技時，必須找尋到一個適合的文化空間並且開始去定義他們之間的關係，因此她引用賽伯母體的概念，相信賽伯母體具有建構出顛覆性力量與女性主義者空間的潛能，在這個空間裡女性能再形構出其本身性別化的自我認同。Squires(2000)進而指出，賽伯女性主義提升了女性對新科技潛在的意識以及對適合的科技實際之政治行動力。

當女性透過網路科技喚起自我性別認同，即可展現出另一種不同的女性風貌，越來越多女性將在網路上展露出頭角。在 Haraway (2000)眼中，現實世界的女性(woman)是缺乏反抗能力的個體，鮮少有形成同盟勢力的機會，當其以數位化形態在網路上活動，將凝聚為多數女性(women)，以連結的方式創造出屬於女性的集體力量。Niven & Zilber (2001)等人觀察美國國會網站發現，網站上的女性成員呈現出一幅她們自己所希望的景象，這裡發生的一些事情不受到現實世界性別刻板印象所影響，而且網站上的女性和男性有相等的地位。這些女性發展出屬於自己的網路風格，凝聚擁有自我意識之女性力量，稱之為“Cybergrrls”。Warnick (1999)認為“Cybergrrls”是為將網路上的女性和一般女性“girls”有所區別，這些女性在網路上具有較強的活動力，並且能使用她

們的網頁吸引部分女性參與線上活動。Wakeford (2000a)認為女性會因一些網站集結在一起，這些女性可稱之為“Cybergrrl”，“Geekgirl”或“NerdGrrl”，“Homegurrll”，這些文字本身意圖去抵擋和對抗對女性的傳統刻板印象。網路上的女性不再心甘情願作為懦弱無力的旁觀者，她們能透過專屬網站集結，凝聚力量並傳導女性意識。林宇玲(2002)即指出“Cybergrrls”的網站強調女性的精力、自尊、獨立與智慧，女性可藉此挑戰傳統婦女形象並進行自我重塑。

二、網路性別互動

性別差異是女性主義所探討的問題之一，女性之所以感受到一些不平等的社會待遇，一方面是因為男性掌握各種權力，另一方面是因既有的意識形態對兩性相處模式產生制約，每個人的腦海裡都深深烙印著性別刻板印象，要解決兩性問題，打破性別束縛或許是個直接有力的方式。

現實世界中，若想以跨性別的妝扮、樣貌、姿態呈現，例如換裝、改變聲音、儀態等等，通常會引起人們異樣的眼光，網路使用者卻能夠在網路世界隨心所欲變換性別角色，因著目的和喜好不同，輕鬆自在玩著性別扮演的遊戲。Turkle(譚天與吳佳真譯，1998)在「泥巴」(Multi-User Domain, MUD)研究中發現，虛擬世界中變性較真實生活容易，一個男人若想在一個網際閒聊系統頻道或在一個泥巴的會談室中以女性的人物姿態出現，只要寫一段話說自己是女人就行了。文字是網路空間最主要的資訊傳達方式，書寫(writing)作為性別轉換工具，任何人都能夠透過文字建構出自我的虛擬性別，並且利用文字體會到不同的性別互動經驗。Danet (1998)指出，過去許多人從未對利用跨越裝扮(cross-dressing)的方式去成為對立性別的成員產生興趣，這些方式所經驗的性別認同在網路上摩擦出火花，男性可以掩飾成女性，女性也可以掩飾成男性，在賽伯空間裡，我們所打的字提供了「面具」(mask)。男性和女性不再是指稱個體的專有名詞，網路上的性別成為一種代號，每個人都可以經由暱稱或言語交談透露出自己想要擁有的性別，甚至還可以跳脫出男女兩

性框架。吳筱玫(2003)指出，網際空間的性別觀念已然被重新打破，除了男性 / 女性之外，還允許其他各種不同的虛擬性別，這些性別可能是中性的、可能是多元的，也可能什麼都不是，純粹是個代名詞而已。

現實世界中，個體與性別間不適當的意識連結被視為是壓迫的原因，當連結發生斷裂將會釋放出不同的解放性力量，網際網路扭曲了實質空間，性別特徵將受到空間轉換的衝突而產生變異。Wakeford (2000b) 強調，性徵被空間的動力所具體化，因而能夠在電腦中介的場域中進行討論，網路酷兒(Cyberqueer)空間會被不斷地再建構成反抗的核心，對抗異性戀道德支配，在網路上人們能成為任何其想成為的人，並且能藉由自我的多樣化樣貌進行改變。網路酷兒指的是發生在網路上性別倒錯、混淆的個體，除了對抗異性戀道德支配，亦能解構現實世界性別與個體既有的連結關係，為女性擺脫受壓抑的性別形象。林宇玲(2002)指出酷兒(queer)原本是異性戀者用來嘲諷同志的用語，意指「奇特」、「異常」或「虛假」，網路酷兒是「酷兒」加上「網路」兩字的合成，強調「酷兒」如何透過電腦科技去產生「酷兒認同」(queer identity)，以建立彼此間的連結與結盟，酷兒揚棄男 / 女、異 / 同、性別 / 性慾之間的二元劃分，不再將性慾窄化到性別上，而是解構掉兩者之間原有的必然連結。

因此，網路上的性別互動無法簡化為男女的互動，而是個體意識間的互動，人們以去形體化的方式重新定義出自己與他人之間的關係，表象所主導的規範不再具有約束力，吳筱玫(2003)認為，網際網路因具有匿名和去線索之特性，長久使用之下將產生「超人際互動」(hyperpersonal interaction)關係，參與者在此種關係下所營造的形象往往比面對面互動來的正面。

三、女性與科技環境

科技往往被視為男性的專屬領域，例如網路工程師、程式設計師、電腦動畫師等科技相關行業通常會和男性畫上等號。如果女性無法與現今發展的新科技接軌，她們將會發現自己被正在發展的社會形式與社會習慣所邊緣化(Scott, Semmens & Willoughby, 1999)。網際網路屬於科技下的產物，瞭解科技與女性之間的關係也就等於間接瞭解了網際網路對性別問題的影響力。

林宇玲(2002)以後結構主義角度說明女性並非是科技的絕緣體，之所以會產生這種刻板印象都是因為女性受到長期社會化的結果，而且並非所有的婦女都排斥科技，一旦她們能意識到受壓抑的原因，也能掙脫「科技白痴」的意識形態束縛，學習使用科技。若依此情況發展，婦女的權力正一步步向上攀升，她們有機會成為科技主動的行動者，利用科技來改變劣勢並且爭取權力，但重點在於婦女如何去意識到受壓迫的原因。Plant (2000)認為至今遠距離通訊技術帶來一波通訊革命，女性主義者在這當中發現豐富的新機會與新的思考空間，這些機會能幫助女性暗中推翻父權制度長期以來所把持的科技權力。因技術革命帶動科技使用功能性和方便性迅速提升，科技產品已非許多人望之怯步的洪水猛獸，亦非少數人所把持的專屬用具，女性不再望科技而卻步，開始重新思考掌握科技的可能性，在樂觀主義者眼中，這無疑是為女性傳來福音，當女性習慣了科技並且能掌握科技，權力傾斜的角度或許會被慢慢拉正，這股回正的力量並非顯而易見，而是經由科技革命慢慢滲透、傳導進而改變。

科技本身並非無色無味的單純載具而已（葉啓政，2003），若科技能與女性特質相結合將會達到事半功倍的效果。部分研究認為網際網路在運作、執行、溝通上恰好符合女性與生俱來的本質。Wakeford (2000a)在一份女性網頁的研究中指出，編織(weave)是最適合形容女性在網路上活動情景的隱喻，她認為編織是女性特有的能力，適合用來描述女性

傳統工作，自古女性憑此能力創造出各種賴以為生的生活器具，女性在網路上將延續編織能力來設計網頁，甚至將編織層面擴大，與其他女性網頁相互連結，形成一股與男性的抗衡力量。Fisher 認為女性舞文弄墨的本事非常適合在網路上發揮，能夠有效運用網路的也以女性為多，她指出美國 MCI 電信公司在做調查時發現女性這種優勢，女性上網較快也較有效率（莊安祺譯，2000）。

科技與女性生活關係上，Susan (2000:42)解釋了兩者間的關聯：「科技進步將提供女性更多的安逸(easiness)時間與空間，另一方面它也代表著你可以對任何事情做好萬全準備，更方便也更舒適，改善紛擾不堪的日常生活，然而，這與人們生活上的必要性與需求性有無可避免的連結」。科技為女性節省了比男性日常生活中更多必須付出的時間，但並非是時間增加了，而是在有限的時間裡提供較多的機會和可能性予以妥善運用。Haraway (2000)以「家庭工作經濟」(homework economy)解釋此觀點，指出工業、家庭、市場被整合成一個新的型態，在這當中突顯出女性空間的重要性，而家庭工作經濟可能藉由新科技成為世界的組織經濟結構。家庭工作經濟說明了女性天生在工作上具有「雙重經濟」特質，也就是說，除了在公司工作賺取薪資，另一方面必須顧及家庭成長與穩定，因此，女性可以接受較低的薪資以求取工作與家庭的經濟平衡，女性在雙重經濟上的劣勢因新科技而得到補足，辦公室自動化、電子商務運用等新的工作型態，彌補了女性控管家庭時間與空間上的限制，傳統家庭運作將會受到衝擊，新世代女性必須透過科技在工作與家庭之間定位出一個新的平衡點，工業、家庭、市場將整合成全新樣貌。

因此，科技發展壓縮了真實時間與空間，帶動網路環境品質提升，對女性來說是一個嶄新的機會和出發點。Haraway 認為，女性應找尋科技的正面意義，科技在過去的確被男性御用為宰制女性的工具，但在科技中介的社會裡，女性有更多機會追求各種形式的權力與快樂（轉引自吳筱玫，2003）。

參、多人線上角色扮演遊戲之平台特質

網際網路是個相當複雜的溝通平台，從最簡單溝通介面分類即可區分為非同步互動的電子郵件、電子佈告欄、新聞討論群組、網路電子佈告欄(Usenet)，以及同步的網路聊天系統(Internet Relay Chat, IRC)、多人地下遊戲城等（翟本瑞，2000），因此，應如同 Wakeford (2000a)與 Jones (1999)所云，將網路社會視為一個永遠未知的領域，關注每個場域獨特的結構特質與標準行為，並試圖串聯彼此之間的關係。

「多人線上角色扮演遊戲」是當今最受歡迎的網路多人互動平台之一，以翟本瑞(2000)對網路平台的分類方式來看，多人線上角色扮演遊戲起源於多人地下遊戲城，又稱「泥巴」。這類網路平台最大的特點為多人互動以及角色扮演，Turkle 研究早期網路遊戲泥巴時，為其特殊的人際互動關係做了一番詮釋：

當人們玩泥巴時，他們不僅是文本的作者，同時藉著與他人互動所建構而成的新角色，更使他們成為自己的創造者…泥巴提供一個隱性埋名的社交場合，在這裡，你可以自由選擇扮演和自己最相近的個性（譚天、吳佳真譯，1998：7）。

早期泥巴純粹以文字進行線上交流與遊戲互動，這裡是一個被建構完成的虛擬社交場合，來自四面八方的玩家共同投入由設計者創造出的遊戲世界，他們藉由文字塑造遊戲角色，相較於傳統電玩遊戲擁有更多的自由度，並多了一層人際互動形成的社會力量。

當今流行的多人線上角色扮演遊戲與早先的泥巴雖然本質相同，但在視覺、聽覺與操縱性上有著很大的差異。侯蓉蘭(2002)指出，文字為泥巴主要的溝通工具，受限於當時電腦運算處理能力，與現在的多媒體遊戲有天壤之別，玩家也侷限在當時少數的使用者上。參與人數與視覺

效果是泥巴和現代多人線上角色扮演遊戲差異最大之處，當今遊戲為吸引更多玩家，講求操縱的簡易性並強化內容的活潑度與自由度，熱門遊戲動輒上萬人同時上線，以遊戲內容為基礎，在此平台上建構出一個龐大且穩固的線上社群。再者，圖像技術發展成熟，更提升遊戲場景與角色外表於視覺表現上的細膩度，Wolf (2001)即指出，科技進步促使遊戲圖形以再現(representation)的手法，創造出相似於實體的遊戲圖像，持續追求接近真實世界的細節表現。由此可見，網路世界雖有去形體化之媒介特性，多人線上角色扮演遊戲卻強調再形體化的角色扮演與虛擬情境再現，因此，遊戲參與者勢必和傳統純文字互動的泥巴，或是其它網路平台，如聊天室、電子佈告欄、網頁等等有不同的虛擬社會互動經驗。

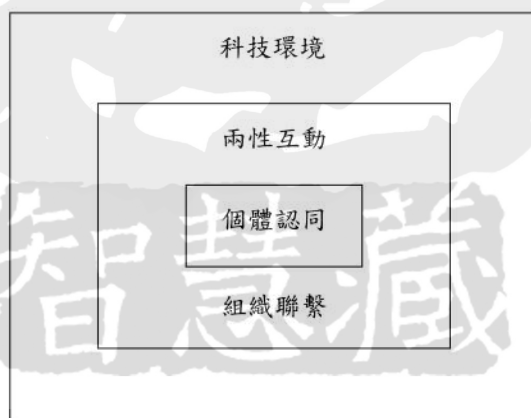
此外，多人線上角色扮演遊戲充斥著龐大的商業利益和市場價值，遊戲本身考量經濟目的，遊戲設計也必須顧及玩家喜好，以符合大眾需求之內容迎合市場趨勢。根據資策會資訊產業情報中心的研究顯示，2004年國內線上遊戲市場規模可望突破92億新台幣，較去年的68億約成長1.35倍，其中又以多人線上角色扮演遊戲最受歡迎，預估到2006年則可望突破150億規模，雖然線上遊戲種類繁多，但多人線上角色扮演遊戲在玩家間互動緊密，能夠透過遊戲中的虛擬人物，滿足社會性需求，加上兼具聯誼交友功能，預估至少到2006年之前，都會是國內最受歡迎的遊戲（韓啓賢，2004）。兩性線上遊戲的參與比例也在逐年拉近當中，根據「創市際」市調公司的統計資料來看，到2003年底為止，台灣網路使用者曾經連結線上遊戲網站者，在扣除重複人次後，估計約為300萬人次，而男與女的比例相當接近，約為52%比48%（沈汝康，2004）。雖然男性依然是線上遊戲主力，但女性的腳步從後慢慢跟進，已成為網路線上遊戲不可或缺的族群。

總結而言，受到市場經濟力量與再形體化平台特質的影響，多人線上角色扮演遊戲對玩家之間的互動必然有一定的約束力，相較於其它網路平台，隱藏著更多社會制度與社會規範，例如角色選擇的規範，遊戲制度的規範等等，玩家是在一個既定的遊戲框架中活動，因此，女性在

遊戲中的活動情況難以避免受到波及。不同的網路平台或許存在不同的性別問題與性別解放契機，必須思考平台特質表現，做進一步的瞭解與討論。

肆、研究架構

本文經文獻整理發現，關於網路性別議題可以分為個人、互動與社會三個層面探討，但是在互動層面包含女性間彼此串聯組織以及兩性間的定位與互動，因此研究問題歸納出四個面向，以漸進的方式分別從個體認同、組織聯繫、性別互動與科技環境，瞭解女性於線上虛擬遊戲展現的自我。



圖一：女性在網際空間之社會關係圖

此社會關係圖的核心，是線上身份建立的個體認同部份，屬於個人確認、建構自身位置用以進一步與他人溝通的基礎；兩性互動則屬於人際溝通(interpersonal communication)的層面，是女性與女性、女性與男性之間的溝通狀況；組織聯繫則屬於團體溝通的層次(group communication)，意指女性團體建構與溝通的狀態；科技環境則偏向於整體網際網路存在的社會情境(social contexts)，意指女性在線上遊戲環境活動的整體文化氛圍。

本文認為，網路線上遊戲的商業特質與男性主導的文化氛圍，難以成為賽伯女性主義者所言的解放空間。

本研究實際進行訪談的方向，跟隨著圖一的結構而將訪談問題分為四個層次：

1. 個體認同：在線上遊戲世界存在的女性性別展演特質為何？是否超脫二元對立的性別刻板印象？
2. 組織聯繫：女性間的聯繫情形為何？網路快速連結與去中心的特性是否發揮促進結盟與增強凝聚力作用？
3. 性別互動：網路空間裡的性別互動情形如何？脫離性徵限制的性別轉換，對於性別解放帶來何種意涵？
4. 女性與科技：女性進入線上遊戲的動機為何？線上遊戲平台的使用特質，是否促進女性親近科技、善用科技？

研究採取一對一深度訪談，訪談對象必須符合下列三項條件：

1. 受訪對象必須有一年以上遊戲經驗，每天有固定進行遊戲之習慣。
2. 受訪對象至今還有持續付費進行遊戲。
3. 線上遊戲的主力族群 80%以上在 30 歲以下；其中又以 20~24 歲的學生佔大多數（林宏達與蔡耀駿，2004）。因此受訪者年齡在此族群，但不限於學生，必須在 20 到 30 歲範圍之內。

經過友人推薦與滾雪球方式，本研究共找到 14 個訪談對象，並控制男女各半。訪談對象之背景資料，請見表一。

表一：訪談對象背景資料

編號	受訪者代號	年齡	性別	職業	學歷	網路使用經驗(年)	線上遊戲經驗(年)	玩過幾種遊戲	目前正在玩的遊戲
1	Kandy	23	女	編輯	大學	5	3	8	希望
2	Pu	22	女	待業	大學	4	2	3	三國演義
3	Uko	21	女	店員	高職	4	3	5	金庸群俠傳
4	Vicky	22	女	化妝師	專科	6	1	2	戀愛盒子
5	Tin	22	女	學生	大學	6	3	2	天堂 2
6	小妖	24	女	待業	專科	5	5	15	天堂 2
7	Min	20	女	學生	專科	6	3	4	仙境傳說
8	四角	24	男	學生	研究生	5	3	2	童話
9	Leslie	25	男	電腦動畫	大學	6	4	15	RO
10	無間	25	男	售貨員	高中	4	4	3	三國群英傳
11	阿智	26	男	玻璃工	高中	5	5	3	三國群英傳
12	Shawn	20	男	學生	大學	5	4	3	RO
13	小威	25	男	學生	研究生	6	4	5	神之領域
14	BJ	25	男	會計事務	大學	6	5	6	仙境傳說

14 位受訪者年齡從 20 至 26 歲，學歷從高中到研究所均有，玩線上遊戲的時間平均有 3.5 年，種類均有 5.43 種，整體而言，她 / 他們對於線上遊戲均有相當程度的瞭解。

伍、初步研究發現

經過初步的訪談整理，本研究發現，在個體認同方面，在線上遊戲的女性玩家不但複製父權制度下的美貌神話，真實身分限制的斷裂與虛擬資源的運用更是極化身體外貌與人際關係的關聯；在組織聯繫方面，女性在進入以男性為主導的線上遊戲世界裡，缺乏為競爭主導權而進行同性結盟的意願，使得女性間的結盟意願低落，彼此互動冷淡；在性別

互動方面，線上遊戲世界延續擴大現實世界男女朋友之間的關係為包養的「公婆制度」，作為「婆」的女性需展現女性體貼溫柔的特質陪「公」練功，作為「公」的男性則回報以虛擬金錢、寶物或權力等級；在整體科技與活動環境方面，女性經常是為陪伴男友而進入線上遊戲世界，而在男性為主的遊戲設計模式下，女性的科技恐懼持續延伸，而加深男強女弱的互動模式。

一、個體認同

雖然身處虛擬環境，女性自我認同與其性別特質依然有著極大的關連性，本質束縛並未消失，難以超越現實生活對女性的刻板印象，遊戲裡各種符合女性特質的內容維持了她們持續接觸線上遊戲的興趣，女性自我認同、定位和現實生活並無二致。在遊戲中，打怪練功是男性的強項，男性對角色經營多朝等級越高，裝備越好，地位會越高，能力也越強。♀Min⁽³⁾認為男生的企圖心比較強，他們之間會喜歡相互比較，競爭是男性主要的遊戲目的，而女生重視角色的外貌，遊戲內容豐富程度，傾向多元化發展，競爭性的遊戲方式並不受女性青睞。女性的遊戲內容表現著重於解任務、帶領新手、裝飾外表等：

我喜歡整個介面顏色是很漂亮的遊戲，投入的時間也會比較久，像逛逛地圖、看看場景，去發現一些漂亮可愛的裝備或是沒玩過的遊戲劇情，男生比較沒這種興致(♀Kandy)。

受訪者普遍認為可愛、漂亮是選擇遊戲角色和裝備的主要標準，她們在意的是裝備外表的漂亮與否，自己於遊戲地圖行走是否吸引他人矚目等，至於裝備的功能並非考量的重點，她們說：

我一開始一定會選比較可愛、漂亮的人物，而且每次都買很多很可愛但是沒用的東西，像買寵物我就會買可愛的寵物，雖然很強但是很醜的寵物我就不想用了(♀Tin)。

不管再怎麼窮，我可以賣掉一些功能很強、很稀有的武器，但漂亮的裝備和飾品一定要留著（♀小妖）。

美麗的外貌對女性玩家是遊戲中主要追求的目標。相對的，男性玩家的遊戲方式，卻是以發展武力與裝備、提升遊戲等級為主要目標，他們說：

我玩遊戲純粹是為了練功和賺錢，不太想去認識朋友，練功衝等是第一要件，打到寶物是玩遊戲最開心的一件事（♂阿智）。

我把線上遊戲當作單機版的遊戲來玩，覺得跟人家聊天很麻煩，這些時間不如省下來練功比較實際（♂無間）。

對於男性而言，能力成為辨識彼此身份地位的方式，他們願意花大量的時間與精神投入角色的能力培養，以競爭證明角色的身份地位，♂Shawn 與♂Bj 均說：

男生花很多時間培養自己的角色，喜歡比裝備，比等級，為了證明自己的能力。我們會到遊戲提供的場地與其他玩家對決，當獲勝的時候，會為自己的努力感到欣慰，但如果輸了，會花更多的時間繼續提升等級，收集更有力的裝備，一切都是為了得到贏過別人的成就感（♂Shawn）。

能力較強可以受到尊敬，我覺得是一種虛榮心吧，大家會想要跟你做朋友。我就曾經拿過一把很高級的武器，每個人看到我就會問我怎麼弄到的，口氣都不一樣（♂Bj）。

另一方面，線上遊戲也延續了女性柔弱特質的刻板印象，甚至以誇大的方式加以突顯，女性表現越嬌柔，越懂得撒嬌，就會越受到歡迎；但是虛擬社會中的地位等級，卻不是玩家考量的重點，反而將地位等級

高的女性視為特殊狀況：

會撒嬌，比較主動的女生就會給人家很深的印象，女生也是有等級高，但不曉得這樣的女生受不受歡迎（♀Pu）。

換句話說，地位能力的差異，與性別差異產生關係，男性經常擁有較佳的遊戲能力，因而使得擁有較佳能力的女性玩家受到性別上的質疑，♂無間指出，女孩子通常花比較多的時間在聊天或做一些雜七雜八的事情，♂阿智與♂Leslie 甚至因此質疑努力提升遊戲能力的女性：

致力於遊戲角色能力培養的女性或許現實生活缺少了些什麼，所以才會那麼積極（♂阿智）。

曾經認識一個女生的角色，她的等級衝的很快，給我的感覺太追求等級，所以會懷疑他是不是男孩子，會讓我有點迷惑（♂Leslie）。

因此，女性被定位在喜歡可愛裝備、經營人際關係但遊戲能力弱的角色，一但角色翻轉時，各方質疑均開始出現，♀Pu 更曾經提出：「當我等級練的比較高，我男朋友就會有很強的危機意識，拚命提升等級把我拉開」。

由此可見，在線上遊戲世界，競爭是虛擬社會主要的發展主軸，而男性被視為佔有先天優勢，女性並無意挑戰此種男性優勢的遊戲觀；透過虛擬世界去形體化的過程，更讓女性加深此種二元對立的性別認同觀點，無論在女性在真實世界的狀態如何，她們都在遊戲虛擬世界裡都需遵守著溫柔、嬌弱、撒嬌等行為準則，以便受到男性歡迎。然而，女性於線上遊戲建立自信的方式，更是極化性別對立的兩端。♀Vicky 說：

現實生活較自悲或條件不夠好的女生會覺得線上遊戲是一個不同的世界，這些女生可以體驗到現實生活難以從男性得到的溫柔和體貼。

經由寵物、裝配等虛擬外表的展現，女性比真實世界更容易建立自信，♀Tin 曾表示她在虛擬遊戲的互動中，經常比現實世界更要大膽，因為她擁有真實世界所缺乏的自信心，可以「說出一些平常不敢說的話，做出不敢做的事」，♀Min 坦承地說：

我在現實生活不太會跟男生溝通，網路經驗可以幫助我
現實生活和異性溝通的能力。

現實世界對女性的外表、身材要求嚴苛，長久以來不斷以這些標準壓榨女性自主空間，網際網路掩蓋了這一層線索，女性得以更大膽的以文字呈現自我，從這方面看來，網際網路確實提供女性更多自我表達與自我呈現的機會，更勇敢，且更主動，♀小妖即直接指出：「遊戲表現出來的，才是自己貼近真實的個性」。

整體而言，女性於虛擬世界的性別展現，雖然可以因去形體化而拋棄現實世界的身體限制，但是經由文字書寫與圖形選擇建立出的線上人格，反而更加深性別對立的兩端，更可愛、更柔弱、更體貼的個人定位，成為女性獲得兩性互動自信的來源，她們因此而可以悠遊於線上世界，大膽展現呈現自己的想法。因此，對於外貌與性別迷思而言，女性於線上遊戲展現出的自我，呈現一種相互矛盾的情結：一方面，女性更加重視身體外貌與刻板印象裡的性別定位，她們放棄身分階級的競爭，追求美貌外表並藉此建立人際關係，但另一方面，由於線上資源是一種自我選擇與建構，使得人人皆可成為大美女，她們藉此放棄真實身分限制、運用唾手可得的網路資源化身為父權體制下理想女神，反而成為增強女性信心的主要來源，並可延伸至真實世界的性別互動。

二、組織聯繫

Dietrich (1998)、Warnick (1999)、Wakeford (2000a)、Squires (2000)、Plant (2000)、Haraway (2000)與 Niven (2001)等人，均認為網際網路為女性主義帶來新的發展希望，女性可以發展出自我獨特風格，凝聚女性力量並傳導女性意識。本文亦發現，線上遊戲作為女性溝通的平台，確實擁有完整的溝通系統如留言版、聊天室、公佈欄，女性相當容易藉由網路組成工會，強化團體力量，但是研究發現，參與線上遊戲的女性對於發展同性間的結盟意願卻是相當薄弱。

線上遊戲的結盟關係，目的多半是為了彼此練功便利、增強競爭力而設。♂Shawn 與♂阿智都曾經擔任公會會長，在公會運作時，負責協調人際間的衝突，安排彼此幫忙，♂Leslie 表示，男性間擁有裝備、等級與如何打怪等共通話題，也容易培養起男性間的情誼。而純粹男性結盟與男女混合結盟會有不同的表現：

純粹只有男生的隊伍雖然練功打怪比較快，也比較有效率，但是過程比較無趣，一旦團體裡加入女性，或許會讓這個隊伍維繫的久一點，女孩子對單純的練功沒什麼興趣，比較喜歡社交活動（♂小威）。

團裡只有男生和有女生玩法會不一樣，如果是一群男生就會拼命完成難關，或是純粹衝等級，打怪就比較有效率；若是有女生的話，她們不喜歡這樣，喜歡慢慢打，一邊打一邊聊天（♂Leslie）。

男性結盟將重心放在遊戲任務裡，但女性並不以此為遊戲目標，因此，男性有時會因女性隊員降低團體的練功速率，而不願意招收女性隊員。對於女性而言，透過線上遊戲發展出女性結盟團體並不是她們線上活動的主要目標，♀Pu、♀Kandy 與♀Tin 都曾指出，她們不願意處理發

展工會所需應付的複雜人際關係，而習慣加入其他社群以擴展交友圈，♀Pu 認為「組織工會很難，要有足夠的等級和錢，女生對這方面本來就不在行，再加上要投入較多心血，我想還是比較適合男生吧!」，♀Kandy 亦指出：「組織社群之後必須處理很多複雜的事情，女生習慣被照顧，這對她們來說太麻煩」。♀Tin 說她們的女性朋友群內雖然曾經開玩笑地想要組織團體，但也僅止於開玩笑、沒有執行，她認為「女孩子間的連結很難，很少看到女性聚在一起，我們大多是加入別人的工會」。於此，傳統性別位置讓女性將複雜麻煩的事物分配為適合男性的工作，而女性則屬於柔弱、需照顧的一方。♀小妖曾指出，女性缺乏結盟的原因可能是缺乏「比較具有號召力」的女性，因為女性在線上遊戲裡並不想成為具有領導地位的領袖，自然不會表現出具有號召力的領袖特質。

此外，女性間的互動意願較低，玩家上線玩遊戲的原因之一在於增加與異性認識的機會，♀Pu 認為遊戲裡的女生都比較冷漠，不好親近，有距離感，都喜歡找男生聊天，♀Min 也坦承她在遊戲裡認識的幾乎都是男性。換句話說，線上遊戲的溝通氛圍是屬於讓人輕鬆娛樂、進行交友，在異性戀主導的傾向下，女性間的結盟意願低落，彼此互動冷淡。

若是在社交發展、非競爭性的遊戲屬性之下，女性可能可以獲得較多的連結機會，♀Vicky 以《戀愛盒子》為例，說明在一個不是以打怪為主的遊戲裡，女生人數較多，女孩子在這交的朋友多半也是女孩子，她們在這個遊戲裡會花比較多心思與同性間互動，連結情況應該比其他遊戲還要好。♀Vicky 所提供的經驗可作為增強女性聯結力量之正面參考，從她的遊戲經驗可發現，遊戲必須符合女性特質和興趣，女性之間才有較大空間和話題進行討論，此外，女性參與遊戲人數會也造成影響，當人數多的時候共識較強，連結的情況也較普遍。

整體而言，如同 Kendall (1999)的研究指出，網際空間的情境氛圍是相當重要的因素，女性在進入以男性為主導的線上遊戲世界裡，她們鮮少會因為競爭主導權而進行同性間結盟，除非是在以女性為主導的遊

戲空間裡，她們彼此之間發展結盟的可能性才會提高。

三、兩性互動

相對於同性互動間的冷漠，女性認為男性在遊戲的態度較現實生活體貼，她們可輕鬆從男性得知解決問題的方法、獲得直接幫助，女性在互動過程中得到更多的尊重與包容。♀Pu 和♀Kandy 都覺得網路上的男性比現實生活溫柔許多，而且遊戲裡的男生對女生都非常好，也比較貼心，♀Min 則說：「我認識的男生對我們一群女生朋友都蠻好的，他的等級比我們高很多，一些困難的任務都會帶著我們去解，有什麼問題也會很熱心幫助我們」。相對於此，男性認為在線上遊戲的世界裡，主動給予女性幫助與建議，是應該的，而且可以獲得較高的成就感，♂Leslie、♂阿智與♂Shawn 均曾表示寶物與裝備等資源的餽贈，是發揮男性氣概的表現。

女性對於線上遊戲世界裡之男高女低的位階，並不感到挫折或憂心；相對的，她們悠遊於此種不平等的狀態，並將自己女性特質視為獲得重視、幫助的來源。♀Tin 明白指出，她知道男性慷慨幫助女性進行遊戲的熱心動機其實不太單純，大部分男生友好態度的目的在於想交女朋友，但是她們樂於接受此種性別互動狀況，並將其視為女性在遊戲的優勢與助力，她說：「就因為如此，所以女生會比較吃香」。

因此，女性雖然無法和男性一樣集中精力去提升角色等級和收集稀有裝備，但她們認為從男性身上獲得好處，本身就是女性應有的優勢，如此可輕易獲得一些她們想要的東西和完成難以達到的目標，平衡線上遊戲之權力狀態。♀Kandy 認為：

女性本來就有先天男性無法抗拒的優勢，這種優勢也可以延續到遊戲裡面，像男性都認為女性天生是弱者，我們就可以靠這一點得到不少好處。在遊戲裡有許多相同或不同的目標，大家都是向目標前進，只是我們走的路徑方法不同罷

了，我們練功升級比較差只好靠別的方法彌補回來。

在線上遊戲世界裡，女性接受男性虛擬錢幣、虛擬寶物的餽贈，被視為理所當然的事情，她們更因此特別重視外表相貌與女性體貼柔弱的特質呈現。然而，此種以女性特質作為利益交換的手段，究竟是一種後現代式的抗拒還是現代性下的被剝削行為？本文發現，線上遊戲的女性地位具有強化優勢與被剝削兩者間的矛盾現象，女性優勢因網路去線索式的互動而更為普及，真實世界的美醜高矮年紀等實體形象樣態，透過網路均可偽裝為男人心目中的女神，但另一方面，此種男強女弱、女性委婉博得男性歡心以獲得利益的兩性互動價值觀，也因此更深入人心。

更進一步地，線上遊戲因而漸漸衍生出「公婆制度」，此文化蔓延至整體線上遊戲社群，相較於現實世界的男女朋友，情投意合的兩性會在遊戲中以公與婆互稱，然而，這樣的制度卻因遊戲的利益關係而變質，男性提供虛擬金錢、寶物，女性則提供男性精神上的滿足。

很多男生會直接公開徵「婆」，其實這就像是包養，被包養的女生要陪「公」練功，說些甜言蜜語假裝很恩愛的樣子。有些男生想找婆但不提供任何東西，我想這樣沒辦法吸引女生吧！（♀Pu）

我們公會會長對婆超好，幾乎跟他要什麼都努力弄給她…對她真的是有求必應（♂Leslie）。

我曾看過一對公婆，男生拚命賺錢，女生拚命花錢…虛擬錢幣不好賺，五十萬可能要賺很久，他的婆花錢根本不手軟，要什麼寵物就叫公抓，想買什麼就叫公賺錢，要什麼寶物就叫公想辦法（♂四角）。

女性的優勢是可以輕易的得到想要的東西，不管是遊戲的虛擬寶物、虛擬錢幣，或精神慰藉，有時候只要讓人家覺

得她很漂亮，想要得到什麼都不會太困難，例如妳的暱稱就很重要（♀Uko）。

「包養」以公婆制度變相延用到遊戲裡，女性以文字展現出來的性別特質作為交易籌碼，等級、錢財、地位、寶物成為女性選擇公的主要標準，女性在此制度擁有較大程度的性別互動主導權，可以選擇主動或是被動，相較於現實世界都會產生較有利的回饋。

此種情況，使得性別位置與權力產生直接關聯，男性在虛擬世界裡被定義為擁有較大權力但需要付出照顧他人的較高位階，女性則被定義為以溫柔外貌與甜蜜陪伴換取他人照顧的較低位階，性別轉換的可能，便依照此種權力分配的規則下進行。男性若是想要扮演獲得他人照顧的角色，便在虛擬世界裡扮演女性，以獲取他人的追求與寶物餽贈，♀Min 與♂四角的男性友人均會享受過此種「女性特有的福利」；而女性鮮少在虛擬世界裡進行性別轉換，因為扮演男性往往享受不到原本女性享有的特殊照顧，♀Uko 曾描述她偽裝為男性時，感覺冷冷清清，因為沒有什麼人想要與之聊天，而♀Kandy 也說到：

我在同一個地方用兩個不同性別角色遇到同一個男生，得到的回應卻差很多。我是女生的時候他講話的態度就很溫柔，當用男生時變的很簡單、隨便。另外，像賣東西的時候，我用女生的角色同一種東西很快就賣掉了，但是用男生卻要賣很久。

此外，由於線上遊戲世界被視為是男性主導的空間，使得女性對於性騷擾的容忍程度擴大，原本在現實生活極力反抗性騷擾的女性，當在網路上遭遇同樣的騷擾時，她們反而不當作一回事。♀Kandy 認為自己在現實生活非常要求女性尊嚴，遇到男性不尊重的言詞和舉動一定會據理力爭，但是當發生在網路上時，反應卻變得遲鈍。她說：

在遊戲裡面通常都會選擇不回應，或許情況也沒那麼嚴

重吧!因為我覺得這只是一個遊戲而已，不用去在意。

網路的虛擬特質，降低女性對性騷擾及性別污辱之敏感程度，傾向於容易接受這些言語的指涉和侵犯（如♀Uko 曾被指稱為「站壁的」）掩蓋並降低現實生活女性保護自我尊嚴的意識和動機。

整體而言，在性別互動的過程中，現存世界裡之二元對立互動定位在線上遊戲世界裡不但被接受，而且被強化成公婆的包養制度，男性提供遊戲資源如虛擬錢幣、虛擬寶物與練功秘訣，女性則回應以可愛美麗的虛擬外貌與溫柔體貼的精神滿足，父權制度刻化出的女性特質成為女性獲得優勢地位的工具，而實際生活裡的性別對抗意識如面對性騷擾的反應，卻因為網路虛擬特質被沖淡。

四、女性與科技

在現實生活裡，女性經常被視為是不善於使用科技產品者，也是科技產品冷漠者，她們並不會主動接觸科技產品，即便是娛樂導向的線上遊戲，本研究亦發現，所有訪談對象參與線上遊戲的原因主要來自於男朋友或男性友人，剛開始她們對遊戲並沒有立即與直接的參與動機，常常是因為無法制止男友過於沉迷於線上遊戲，為了增加與男友相處的機會和聊天的話題，才開始進入線上遊戲的世界。♀Pu 說明她的參與原因：

主要是因為我男朋友在玩，我在旁邊看覺得無聊，但是又沒辦法說動他叫他不要玩，所以就跟著他一起玩玩看。

對於男性來說，線上遊戲的虛擬世界似乎比兩性真實世界的互動更具吸引力，且男性多為線上遊戲之意見領袖，負有召集、說服參與之作用，亦作為女性進入線上遊戲的第一扇門；相較之下，線上遊戲似乎是為男性量身訂做的網路互動平台，除了少部分遊戲內容之外，遊戲設計少以女性為出發點，也因此造成女性不易主動親近線上遊戲。

同樣的，當面臨科技資源競爭時，男性經常被視為優先的使用者，♀Pu 說：「我都會讓他玩，我也不會想要跟他爭著用電腦，可能我沒有他那麼大的興趣吧！大部分時間我會在旁邊陪著他跟他一起練功」。

♀Pu 也表示，對於女性而言，與其在線上世界進行虛擬互動，她們情願選擇真實世界的互動。♀Kandy、♀Tin 選擇新遊戲時通常會以男友為依歸，甚至原本不想接觸的遊戲也會因為男友的關係而產生興趣。♀Tin 指出她對天堂系列的遊戲一直以來都很排斥，為了男友只好勉強嚐試天堂二這款遊戲，慢慢地卻改變對此遊戲的觀感，她認為和男友同玩一款遊戲除了可以增加兩人相處時間，也可以得到更多被男友「照顧」的機會。

女性普遍認為自己對於線上遊戲的操作能力仍然不足，某些操作上的限制如空間感、方向感、敏感度、反應能力，均影響其遊戲進行之熟練度，角色培養難以和男性相較，這時候就很需要男性玩家的照顧。♀Uko 認為男生玩線上遊戲天生就比較厲害，剛開始玩的時候都是借助周遭男性朋友的幫助。空間感和方向感是受訪者普遍認為遊戲中最感到困擾的部份，♀Uko 道出她的感受：

非常不好上手，我都被跟我一起玩的男生笑白痴，甚至完全看不懂遊戲裡的地圖，所以他們都會在旁邊教我，我覺得男生在這方面真的比較厲害，都可以很快摸熟一個遊戲。

同樣的情況也發生在♀Min、♀Tin、♀Kandy、♀Vickey 身上，♀Min 自陳在接觸線上遊戲前沒玩過任何電動玩具，剛開始根本搞不懂內容，甚至連簡單的圖形介面也不懂；♀Vickey 玩第一款遊戲時五分鐘便放棄，完全不知該從何下手。若將線上遊戲視為科技產品，女性很難克服剛開始的生疏感，她們經常屬於被動者的角色，需要參考男性經驗，♀Uko 說：

我男朋友和他那些朋友會慢慢教我，裝備的話反正可以

撿他們剩下的東西，比較熟了以後才會去請教遊戲中的玩家，真正上手大約要花一個月左右的時間。

女性在操作的生疏感必須經過一段時間後才能慢慢克服，男性經驗是女性玩家遊戲進步成長的主要助力，慢慢地，也可發揮與男性齊平的遊戲操作水準，然而，權力分配卻不會因此而有所改善，女性依然難以融入競爭式的遊戲主流結構。

整體而言，女性於現實社會裡的科技恐懼感，同樣延伸至線上遊戲，在男性為主的遊戲設計模式裡，女性經常處於被動的角色，她們經常是為與線上遊戲共同競爭男朋友的注意力，因而迫不得已進入遊戲的場域。換句話說，她們為了獲得與男友產生親密互動的機會而接近線上遊戲，在真實世界無法獲得的親密關係便於線上虛擬世界互動中獲得補償；而以男性為主的遊戲設計，更加深男強女弱的互動模式，使得在線上遊戲的科技環境裡呈現出特殊的性別依賴關係。

陸、討論與小結

經過 14 位具遊戲經驗之玩家訪談資料的蒐集分析後，本研究試圖回到「圖一：女性在網際空間之社會關係圖」，從微觀到巨觀，以個人、人際互動與科技社會文化等三個層次進行整理。

首先，在個體認同方面，本研究之訪談結果，並無法呼應黃厚銘(2001)所云，經由網際空間隔離個人的真實身分與放棄社會關係的羈絆，重新以自我期待的身分在網路上活動。相反的，本研究線上遊戲的女性玩家是以「社會期待」來建構自己於網路上的身分，無論在真實世界的外貌條件如何，父權制度下之女性應具備特質如嬌柔可愛、會撒嬌等，成為女性玩家標明女性身分與獲得自信的手段；換句話說，原本多元化的女性特質，在網路上呈現更加集中、單一、片面的傾向。此外，Dietrich (1998)提出資訊科技空間裡的女性可以再形構性別化的自我認

同、Haraway (2000)認為網路可以提供女性跳脫歷史經驗的性別限制與 Niven (2001)發現網路可使女性不受現實世界性別刻板印象影響等觀點，在線上遊戲的世界裡，亦無法獲得實踐。

本文推論此種現象發生的原因，在於因為網路雖然如同 Dietrich (1998)、Haraway (2000)、Squires (2000)、Niven (2001)等人所稱，可以「容許」女性主義者發展對抗既有父權權力的文化空間，但事實上，女性的抗拒是需要主體意識的喚醒，當女性缺乏主體意願去抗拒父權的意義架構時，即便網際空間存在再多改革的可能，都難以在實際經驗世界裡發揮挑戰或抗拒主流意識的力量。就此點而言，雖然網路對於女性解放提供無數增強、改善的遠大夢想，但是人們實際在網路社會活動的行為仍難以實踐賽伯女性主義者的理想，特別是在線上遊戲的環境空間裡。

第二，在人際互動層面，本文分為女性與女性間的組織聯繫以及女性與男性間的性別互動兩方面討論。網際網路無限延伸的時空關係，經常被視為為女性結盟點燃新的希望，最著名的論點莫過於 Haraway (2000)提出之網路可讓女性從“woman”結盟為“women”的說法。Haraway (2000)認為網路可以將真實世界缺乏抗拒能力的個別“woman”進一步以破碎連結的方式轉變為多數、具有集體力量的“women”，而 Warnick (1999)、Niven (2001)與 Wakeford (2000a)也提出“Cybergrrls”，“Geekgirl”，“NerdGrrl”或“Homegurrll”等稱謂來形容女性透過自我網路風格，凝聚力量並傳導女性意識的女性。但是本研究在線上遊戲的世界裡，並沒有發現上述描述的女性結盟現象。由於經由結盟而增強武力，以及與男性或其他網友競爭權力並不是女性玩家參與線上遊戲的目的，她們彼此間並無互相連結的意願，尤其在異性戀主導的氛圍下，女性玩家們存在同性相斥的現象，多數女性間保持著冷漠的距離。

在兩性互動方面，本研究在線上遊戲的世界裡並無法發現如同 Danet (1998)指出的跳脫男女二元對立的框架，允許多元或中性的虛擬性別；線上遊戲裡的兩性互動，傾向於支持 Kendall (1999)、O'Brien

(2002)與羅燦瑛(2003)的研究結果，不只是延續真實世界既存的互動模式，以性別作為彼此定位的起點，更是複製並強化陽剛霸權的性別文化，重複著女柔弱／男英勇與女被照顧／男照顧者的異性戀互動模式。本研究更進一步發現，跨越原始性徵性別的角色扮演（如男性試圖扮演女性或女性試圖扮演男性），並不是一種純粹好奇心驅使下的隨意嘗試，而是一種結合主流意識形態的權力操弄。在線上遊戲的世界裡，女性被設定為柔弱、需照顧的一方，而男性則是強大、可照顧他人的一方，因此，扮演女性者可以輕易落入此項架構而獲得較多的「照顧」，這也形成線上遊戲世界裡存在較多男性扮演女性玩家角色而非女性扮演男性玩家的角色互換方式，此種男強女弱的互動模式，延伸至頂端便是女性付出體貼溫柔與甜言蜜語，以換取男性虛擬錢幣與寶物餽贈的公婆制度。

在科技社會文化層次，本研究結果呼應林宇玲(2002)的研究結果，發現女性雖然有機會成為科技主動的行動者，利用科技來改變劣勢且爭取權力，但問題在於女性是否意識到受壓迫的原因。由於線上遊戲設計以男性為中心，存在著明確的階級，而競爭是主要階級爬升的手段；其整體設計既不以女性為出發點，女性主動接近遊戲者亦較少，再者，女性玩家多半以男友為依歸，因男友而進入遊戲世界。線上遊戲對她們而言，可以在實體世界裡陪伴男友，又可以在虛擬世界裡與男友培養感情（如接受男友的扶持而一起打怪練功）。此種狀況之下，女性難以意識到受壓迫的狀態，也難以形成抗拒力量，Plant (2000)、Wakeford (2000a)與 Fisher (2000)所預言的女性特質與科技的結合，在線上遊戲世界裡仍難見端倪。

最後，本研究將從線上遊戲特質與網路放大鏡等兩個面向，對於網路性別文化進行探討。

一、線上遊戲特質

眾多網路研究者（Jones, 1999；Kandell, 1999；林宇玲，2002；吳

筱玫，2003）等均曾經指出，網際網路是個相當複雜多元的媒體，網路研究者應避免將單一觀察的面向過度類化為網路普遍存在的現象。本研究植基於線上遊戲的研究，歸納出三點現階段線上遊戲的特質：娛樂取向、男性中心與身體再具體化。

首先，線上遊戲是娛樂取向的商業媒體，為了促進大眾化的使用，它保守地採用大多數人所能認同、亦是既存主流意識形態支持的世界觀與價值判斷，因此，在遊戲設計的框架偏向於父權制度，如將女性玩家定位為柔弱、可愛、小鳥依人等特質。對於使用者而言，女性玩家亦使用娛樂的心態來面對角色扮演與人際互動，她們並非藉由線上遊戲的參與而發展如同賽伯女性主義者所云女性特質、聯合女性、抗拒父權壓迫等，即便在遊戲過程面對性騷擾或污名化女性的事件，也會採取疏離、事不關己的態度。

再者，現階段台灣線上遊戲的市場以男性為主，線上遊戲設計的本身亦採取男性中心取向，以競爭為遊戲主軸，戰鬥、攻城與打怪等是遊戲主要任務，此種以男性為中心的設計，並無法對於女性玩家產生直接吸引，女性在進入遊戲的原始目的是屬於附帶、邊緣角色（如陪伴男友），進入遊戲之後，遊戲議題與操作方式亦非以女性使用者角度出發，因此，線上遊戲也難以成為 Dietrich (1998)所云之具有顛覆潛能之「賽伯母體」空間。

最後，雖然網路具有去身體化(bodiless)的特質(Fernback, 1999)，它讓我們可以拋棄既有的物質身體，以虛擬化身的方式進入網路互動，但是線上遊戲提供豐富的視覺與聽覺之感官經驗建構工具，讓身體可以再次獲得具體形塑；然而，在身體再度具體化的過程，社會期待 / 父權制度的女性特質進入，遊戲角色的外貌與裝扮，強化女性性徵與性別刻板印象。在線上遊戲世界裡，人人（不管男女）皆可扮演身材火辣或嬌小可愛之男性目光下的美女，而此美女可以因身體性別建構而獲得互動優勢，因此虛擬身體再度成為眾人焦點，性別束縛與外貌神話也因而更加根深蒂固。

二、網路放大作用

延續身體再度具體化的特質，線上遊戲的世界出現網路放大且極化現存社會既有的刻板印象與兩性互動模式。去身體化與去地理化(placeless)的網際空間，並不是創造一個完全去除所有社會規範的純淨真空空間；相反的，人們在拋棄既有的身分物理限制後、輕飄飄地漂浮在網際空間裡，她們／他們急需抓取可依憑的標誌或準則以彼此定位、對話與互動，如同 O'Brien (2002:87)所云：

在網際空間裡，慣用的分類系統破碎。但是，人們若要進行有意義的互動，必須要能標示存在的情境、呈現自己的位置…無論人們再有創造力、再有想像力，缺乏共享的分類基模，溝通即無法進行…在網際空間裡，此種共享的分類基模缺乏物質指標，但仍可基於人們的腦袋／社會性的基礎形式。因此，即便身體被固定在他處、無法成為象徵來源時，相對於自我身體的其他重要特質將持續成為溝通的重要基礎。

由於人們看不到彼此的身體、缺乏判斷準則，因此，既有的社會刻板印象被放大且強化，扮演女性角色者必須比現實世界的女性更加具有女人味，因為人們無法從實際長相或身貌進行判斷，因此她們必須更撒嬌、更可愛、更體貼，以便以此「大眾承認」（父權制度）下的女性內在特質來標示性別，如此一來，二元對立的性別機制也因此而獲得增強。同樣的，兩性之間的互動，也因網路此一新興溝通領域尚未發展獨特的溝通規則而援用既存的社會互動模式，男強女弱、男陽剛女溫柔、甚至以女性特質（如溫柔陪伴）交換實際利益（虛擬貨幣或寶物）的包養制度，也在網路的放大作用下產生。

上述兩點結論，支持排除線上遊戲溝通環境成為促進女性解放可能的空間。線上遊戲的性別互動景象，是以男性價值建構出的虛擬互動情

境，女性難以在此找到性別運動的著力點。本文認為，無論線上或線下世界，性別運動都是寄望女性意識全面提升，網路性別解放應著重於追求選擇性的機會，避免網路環境帶來整體權益增長隱藏的威脅，本研究在眾多平台選項中擇一剔除，或許在此聞不到解放的氣息，卻提供網路女性運動更多的思辯空間。

賽伯女性主義運動試圖藉由網路科技為女性找到平反性別問題的途徑，然而，如本文強調，網路世界交錯著各式各樣的平台類型，網路上的性別運動也必須以平台特質表現反推受其影響的層面，而非單以「網路科技」的思考模式推測線上世界為女性增權的可能。據此，文末對於本研究提出三點檢討與未來研究方向之建議。

第一，本文認為，不同的網路平台蘊含不同的社會效果，將複雜的網路環境加以切割，能幫助網路女性運動釐清哪些原因造成現象與理論間的落差。網路平台是個值得進一步細緻切割研究的場域，平台之間是否有連結或斷裂的現象？哪些平台溝通特質容易掌握？哪些平台溝通特質容易產生負面作用？由於本研究是植基於線上遊戲此網路平台進行的研究，研究觀察結果或許與線上遊戲的前身泥巴有些許相近，但是無法直接推論至電子佈告欄、全球資訊網或電子郵件系統的溝通介面。

第二，在研究設計方面，本研究以現實社會的性徵而非性別意識作為女性身分認同判斷依據的做法，因偏向於生物體與本質化的論定方式而有待商榷；此外，本研究以女性玩家的主體詮釋角度出發，未能兼顧線上遊戲本身的文本物質性(materiality)如敘事架構與角色設定，也有待未來研究持續加強。

第三，網路科技帶動整體性的社會變革，受惠者當然不限於女性，兩性共同獲得增權的同時，網路是否也對男性帶來更多的愉悅與解放？異性戀主導下性別桎梏不只迫害女性，也同時壓抑男性自我認同與成長，網路科技對於男性氣概的形塑與維持，產生什麼樣的刺激與轉變？換句話說，網路與男性之間，也將會是個相當有趣且值得研究的議題。

註釋

- (1) 賽伯女性主義此字首次出現在 1991 年，由澳洲的藝術團體 VNS Matrix 在雪梨大街看板上刊登了「21 世紀的賽伯女性主義宣言」(A Cyberfeminist Manifesto for 21st Century)。參考自 Plant (2000)與林宇玲(2002)。
- (2) Haraway(2000)將 Cyborg 定義為生物體與機器體的混雜種，強調生物與機器之間的關係日益模糊，賽伯人存在的世界也是一個物質世界與想像世界的混合體。
- (3) 為協助讀者辨別受訪對象的性別，本文在受訪對象的名稱前，特別加上性別符號進行標示，「♀」表示女性，「♂」表示男性。



智慧藏

參考書目

- 吳筱玫(2003)。《網路傳播概論》。台北：智勝文化。
- (2001)。〈重寫賽伯人：一個模控的觀點〉，「中華傳播學會 2001 年會暨論文研討會」論文。香港：浸會大學。
- 沈汝康 (2004 年 3 月 10 日)。〈遊戲玩家男女比例差不多〉，《自由新聞網》。上網日期：2004 年 7 月 20 日，取自 <http://www.libertytimes.com.tw/2004/new/mar/10/life/information-2.htm>。
- 林宇玲(2002)。《網路與性別》。台北：華之鳳科技。
- (1999)。〈解讀台灣的女性網站：由女性網站的論述表現來看性別與科技之間的關係〉，《傳播與科技研討會論文彙編》，頁 27-61。新竹：交通大學。
- 林宏達與蔡耀駿 (2004 年 3 月)。〈解壓小遊戲，賺四億閒錢〉，《e 天下》。上網日期：2004 年 7 月 21 日，取自 <http://www.techvantage.com.tw/content/039/039116.asp>。
- 侯蓉蘭(2002)。《角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響》。東海大學社會工作學系碩士論文。
- 袁蕙晴(2002)。《瀏覽性別：數位年代的女性啟蒙》。南華大學教育社會學研究所碩士論文。
- 莊安祺譯(2000)。《第一性：女人的天賦正在改變世界》。台北：先覺。
(原書 Fisher, H. [1999]. *The first sex: The natural talents of women and how they are changing the world*. New York: Random House.)
- 許景泰(2004)。〈解構家庭情境中性別化的電腦網路—以從事電腦網路業之已婚女性工作者為例〉，「中華傳播學會 2004 年會暨論文研討會」論文。澳門：旅遊學院。
- 黃厚銘(2001)。《虛擬社區中的身分認同》。台灣大學社會學研究所博士論文。
- 葉啟政(2003)。〈傳播媒體科技庇蔭下的天命〉，《中華傳播學刊》，4：3-67。
- 翟本瑞(2000)。《教育與社會：迎接資訊時代的教育學反省》。台北：揚智。

- 韓啓賢 (2004 年 6 月 21 日)。〈線上遊戲玩家初探〉，《奇摩新聞》。上網日期：2004 年 7 月 15 日，取自 <http://tw.news.yahoo.com/040621/4qp53.html>。
- 羅燦煥(2000)。〈線上性別 VS. 線下性別：網路互動中的性別形構〉，《新聞學研究》，76：43-90。
- 譚天與吳佳真譯 (1998)。《虛擬化身—網路世代的身分認同》。台北：遠流。(原書 Turkle, S [1996]. *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Touchstone.)
- Blaikie, N. (1995). *Approaches to social inquiry*. Cambridge, UR: Polity Press.
- Brooker, P. (2002). *A Glossary of cultural theory*. New York: Arnold.
- Bulter, J. (1998). From: Bodies that matter: On the discursive limits of 'sex'. In F. Shaw & L. Goodman (Eds.), *The Routledge reader in gender and performance* (pp.282-287). New York: Routledge.
- Danet, B. (1998). Text as mask: Gender, play, and performance on the internet. In S. Jones (Ed.). *Cybersociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community* (pp129-158). Thousand Oaks: Sage.
- Dietrich, D. (1998). (Re)-fashioning the techno-erotic woman: Gender and textuality in the cyberculture matrix. In S. Jonse (Ed.), *Virtual culture, identity & communication in cybersociety* (pp.168-184). London: Sage.
- Fernback, J. (1999). There is a there there: Notes toward a definition of cybercommunity. In S. Jones (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.203-220). London: Sage.
- Foss, K. A. & Foss, S. K. (1989). Incorporating the feminist perspective in communication scholarship: A research commentary. In K. Carter & Carike S. (Eds.), *Doing research on women's communication: Perspectives on theory and method* (pp.65-91). New Jersey: Ablex.
- Haraway, D. (2000). A cyborg manifesto science, technology and socialist-feminism in the late twenty century. In D. Bell & B. M.

- Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.291-324). London: Routledge.
- Hartley, J. (1994). Gender. In T. O'Sullivan (Eds.), *Key concepts in communication and cultural studies* (p.127). London: Routledge.
- Jones, S. (1999). Studying the net: Intricacies and issues. In S. Jones (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.1-27). London: Sage.
- Kaplan, E. A. (1992). Feminist criticism and television. In R. C. Allen (Ed.), *Channels of discourse, reassembled* (pp.247-283). Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Kendall, L. (1999). Recontextualizing cyberspace: Methodological considerations for on-line research. In Jones, S. (Ed.), *Doing internet research: Critical issues and methods for examining the net* (pp.57-73). London: Sage.
- Niven, D. & Zilber, J. (2001). Do woman and man in congress cultivate different images? Evidence from congressional web sites. *Political Communication*, 18: 395-405.
- O'Brien, J. (2000). Writing in the body: Gender (re)production in online interaction. In M. A. Smith & P. Kollock (Eds.), *Communities in Cyberspace* (pp.76-106). New York: Routledge.
- Plant, S. (2000). On the matrix: Cyberfeminist simulations. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.325-336). London: Routledge.
- Scott, A., Semmens, L., & Willoughby, L. (1999). Women and the internet: The natural history of a research project. *Information, Communication & Society*, 2(4): 541-565.
- Squires, J. (2000). Fabulous feminist futures and the lure of cyberculture. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.360-373). London: Routledge.
- Susan, L. S. (2000). From hestia to home page: Feminism and the concept of home in cyberspace. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The*

- cybercultures reader* (pp.332-343). London: Routledge.
- Wakeford, N. (2000a). Networking woman and grrrls with information/communication technology surfing tales of the World Wide Web. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.350-359). London: Routledge.
- (2000b). Cyberqueer. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp.350-359). London: Routledge.
- Warhol, R. R. & Herndl, D. P. (Eds.). (1991). *Feminisms: An anthology of literary theory and criticism*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Warnick, B. (1999). Masculinizing the feminine: Inviting women on line ca.1997. *Critical Studies in Mass Communication*, 16(1): 1-19.
- Wolf, Mark J. P. (2001). The emergence of the video game. In Wolf, Mark J. P. (Ed), *The Medium of the video game* (pp.13-33). USA: University of Texas Press.
- Zoonen, L. V. (1994). *Feminism media studies*. Thousand Oaks, CA: Sage.

智慧藏

**Does Internet Emancipate Females?
Some Reflections on the Experiences of Online Game**

Yupei Chang & Yuh-Wei Leu*

Abstract

“Does internet emancipate women?” The answer for cyberfeminists is “yes” but we have a doubt on it. Through interviewing 14 experienced players, this study attempts to illustrate that the online game, being an important and popular area of cyberspace, could not liberate the female. The results of the study indicate that the communicative characters of online game, including the entertaining tendency, male-center and re-embodiment, would not help females conquer the existing dualistic gender identity model. On the opposite, the extreme of patriarchal distortion on gender formulation in online interaction is reinforced.

Keywords: cyberfeminist, internet culture, online game.

智慧藏

* Yupei Chang is Assistant Professor at the Department of Communication and Technology, National Chiao Tung University, Hsinchu, Taiwan. Yuh-Wei Leu obtains Master degree from the Graduate Studies of Information and Communication at Hsuan Chuang University, Hsinchu, Taiwan.