

遊戲性別政確恐慌症候群：以理解為處方

刊出日期：2022/11/2 | 作者：郭原銘、顧喬琪 採訪：陳亮唯 編輯：顧喬琪、李婷榆 | 責任編輯：羅科倫

全文共10010字，閱讀大約需要20分鐘

社群媒體帶動多元文化發展的同時，「匿名」要素與失去非語言溝通資訊的社群平台亦充斥著過激言論，並無可避免地造成同溫層之間的「取暖」以及異溫層之間的不理性溝通。而社群媒體作為玩家交流的主要管道與遊戲相關資訊的傳播平台，導致前述各種社群媒體之「亂象」在遊戲圈中尤為嚴重。

當遊戲相關事件演變成爭議甚至和社會議題掛鉤，涉及層面升級，不僅在玩家之間，乃至於「玩家與開發者」之間都將無可避免地掀起一陣腥風血雨。以近幾年著名的《最後生還者2》、《地平線：西域禁地》等遊戲爭議為例，針對延燒至遊戲圈的性別議題，我們與四位玩家、一位遊戲製作者進行深度訪談後，結合現有文獻資料，整合兩者以增加論述完整性。在探討「爭議成因」與「遊戲發展」兩大面向的過程中，還原背景並將爭議從社會層面拉回遊戲本身，期望讓閱聽眾從「遊戲為本」的角度出發，對於爭議事件有更深入且全面的認識。

遊戲圈的性別爭議

隨性別議題的多元發展，對於性別的各種討論浪潮湧入了各個領域，遊戲圈亦不在例外。針對近年遊戲圈中的性別爭議事件，本文在分析、整合各自之背景成因與發展後，歸納出四個面向：焦點轉移、存在必要性、審美的不同和強制改動。

焦點轉移——從「劇情不合理」至「性別偏見」

以《最後生還者2》為例，前作《最後生還者》以劇情設計精良著稱，劇情主軸為瘟疫末世之下一對父女的故事，談論了末日的資源掠奪、人性現實的險惡和人與人之間的猜忌，並在充滿絕望的末日中，塑造出了父女之間的溫馨互動與情感，讓玩家對兩個角色產生強烈認同，因此登頂許多人心中的「神作」。

這樣一款以劇情設計收獲熱烈好評的遊戲，時隔多年在多方高度矚目下推出下一代《最後生還者2》，劇情卻出現許多不合理的地方。這些不合邏輯且破壞人物設定的劇情，讓已經獲得諸多玩家共感的主角被無情「宰殺」：原本在人物設定中行事謹慎的男主角喬爾，竟然在毫無防備的狀態下與武裝集團相會，被反派艾比以高爾夫球桿殺害。而以復仇為主軸的劇情設定，結尾卻在未將原因說明清楚的情況下，強制讓女主角艾利原諒了弑父仇人艾比。許多玩家在Metacritic¹上給出負評，他們認為角色行為不符合人物設定，劇情轉折過於生硬，故事鋪陳不足顯得結尾唐突，諸多劇情缺陷導致玩家難以代入，像是被強制「餵」下故事情節。而開發者在遊戲中以毫無邏輯且不光彩的方式「殺害」與玩家已建立共感的男主角，更是成為爭議的導火索。期待落空的玩家感覺被辜負和欺騙，將矛盾轉向在劇情裡殺害男主角的艾比一角，因此引爆了大量玩家攻擊艾比的外貌設計，甚至將其戲稱為「母猩猩」。



▲ 因劇情不合理誕生出的喬爾夫球迷因。(照片來源 / [Pexels](#))

存在必要性——議題對遊戲性是否重要

不僅單機劇情遊戲存在著角色性別形象設定的爭議，以遊戲技術操作為主、劇情設定為輔的戰鬥遊戲也捲入了「性別政治正確」的風波當中。

以熱門的多人線上射擊遊戲《APEX LEGEND》為例，遊戲內超過1/3的角色都有著多元性別的角色設定，像是同性戀的直布羅陀、雙性戀的Loba、還有近期內將推出的變性角色Catalys。即使多數人在這些角色公布之時，並無直接表態「不能接受」這些「性別政確」考量，但這些設定的必要性卻常成為爭論關鍵。

至於這些政治正確的元素是否應被放置於遊戲當中，考量到每個玩家既存的價值觀、所處社會風氣以及遊戲過程中在意的要點，玩家們可能會抱持著不同看法。以技術操作為賣點的《APEX LEGEND》，由於整體劇情與角色設定較不影響遊戲體驗，並未像《最後生還者2》一般被推上風口浪尖。我們可推論，即便對於政治正確元素存在的必要性尚有疑慮，玩家最在意的始終是遊戲體驗。

審美的不同——物化女性與刻板印象的批評

前述的兩起爭議事件圍繞在遊戲本身的性別多元要素，而這些討論之所以能夠興起，歸功於逐漸開放並擁抱多元的社會風氣。事實上，多元性別要素在遊戲中大量出現之前，遊戲圈早已存在著一個重要的性別爭議：物化的女性角色，以及對其之刻板印象和單一審美。

作為一款動作遊戲，《潛龍碟影V：幻痛》中的絕大多數角色都穿著遮蔽、保護性高和適合戰鬥的服裝，因此當身穿比基尼與破洞褲子的女角色靜寂一推出，立即就引起大量爭議。各方媒體批評遊戲開發團隊沒必要讓一位女性角色在戰場中穿著如此暴露的服裝，並認為這麼做有物化女性之嫌。然而，靜寂的穿著設定並不是為了滿足男性審美，而是角色原先設定為「被寄生蟲感染」導致她需要利用皮膚呼吸，因此才需要穿著高暴露的服裝。不過無法否認的是，女性角色的物化、刻板印象與單一審美確實存在，在其他遊戲當中，並非所有穿著暴露的女性角色都有著符合劇情與人物設定的理由。

其實也並不是「女性角色穿著暴露」就是物化女性，而是就現存的遊戲而言，無論其類型與設定為何，相較於男性角色，女性角色擁有暴露穿著的比例相對更高，且身材設計也較為單一，仍以符合大眾審美的豐腴和瘦小為主。在過往遊戲市場男女比不均的環境之下，種種往男性審美傾斜的現象可能讓開發方還稍有藉口，但在性別意識提升、女性玩家比例漸高的趨勢下，物化女性與刻板印象的問題的確需要被搬上檯面檢視，而開發方亦需做出相對回應，讓這類存在已久的爭議能歸類至新興的多元性別要素議題裡，加入在「性別政治正確之於遊戲」的討論當中。

強制改動——更改高人氣的既有角色設計

前述審美過於單一的議題，在不同遊戲中有了另一體現，也引發了新的爭議。《地平線：西域禁地》初代遊戲中的女主角——亞蘿伊，在續作中被加上了雀斑、臉型也相較前一代多了一些嬰兒肥，被玩家質疑「發福」。這種直接改動原有設計來體現「破除審美刻板印象」的作法，讓初代的粉絲相當不滿，甚至有玩家嘲諷續作的角色設計「醜到失去玩遊戲的慾望」。相較於推出新的多元性別要素角色，對既存角色直接進行調整改動的作為更容易激怒玩家，讓玩家質疑開發團隊是否基於政治正確而強制改動角色設計，進而將遊戲貼上政治標籤。

不過對於亞蘿伊的角色形象改動，也有許多表示不在意的玩家。他們著重在《地平線：西域禁地》的內容與遊玩體驗本身，認為續作不僅維持了前作的高水準甚至有所提升，還增強了遊戲細節，包含畫面細緻度、光影效果、材質紋理營造與極佳畫質，提供玩家更棒的遊戲體驗。即便亞蘿伊的變動引發了一些爭議，還被批評為《地平線：西域禁地》中的最大敗筆，但無可否認的是遊戲本身依舊製作精良，因此還是收獲了許多好評。這也再次應證了大多數玩家還是更在意遊戲體驗，即便在角色審美、性別多元設定上做出創新與改變，只要能夠維持遊戲品質的精良，維護玩家的遊戲體驗，仍然會有人願意買單。

製作方的製作理念與考量

本文加入的製作方觀點，來自台灣遊戲社團Narrator的企劃兼腳本——張毅，他同時也是含有性別議題元素的台灣遊戲《花語：百合》、《記憶的怪物》製作人。

針對多元性別要素在遊戲中的體現，張毅認為「市場需求」與「創造營收」是每個遊戲公司都必需重視的問題。若在遊戲中加入多元元素後，能讓社會中的少數群體感到快樂和滿意，進而拓展客群，不管對資方與開發團隊來說都是件好事。但製作者有時也可能因特定團體掌握了話語權，調整內容以規避抵制的風險。玩家常常希望把問題歸咎於「萬惡的資方」，但事實上，遊戲製作人多半需要對出資者有交代（增加銷量、規避風險），也希望維持團隊的開發理念。很多現象不一定是投資人直接授意，而是製作人揣摩上述種種需求，經過取捨後，試圖找出的最佳解答。



▲ 客群與利益往往是一家公司經營的優先考慮項目。(照片來源 / [Pexels](#))

世界兩大遊戲市場發源區分別為日本與歐美，其中日本又因受動漫和獨特的御宅文化影響，塑造出獨樹一幟的遊戲特色，進而導致兩者的遊戲風格迥異，而這種差異也在性別議題的表現上有所體現。被問及性別議題表現的限制之於兩者的差異是如何形成的，張毅回答：「不同區域重視的議題並不一樣，風險、利益、客群自然也就不同。」以日本的男性向「賣肉」²遊戲《閃亂神樂》、《生死格鬥：沙灘排球3》為例，這兩款以滿足男性需求為主軸的遊戲，在亞洲地區並未受到明顯抵制，也許是因為亞洲的相關議題團體影響力並不如歐美龐大。

但張毅也說：「兩方製作團隊在製作遊戲時的想法都是差不多的，且兩方所具備的遊戲製作能力與美術相關知識也都是差不多的。」即使是對議題敏感程度與設計風格差異如此之大的兩國，回歸初衷都是一樣的，人們都更想做有趣、好玩的遊戲，以團隊認可的美學去表現。許多在過去尚未被議題限制表現手法，純粹以當時的審美觀創作的賣座經典遊戲，放在現今可能都會被認為存在性別刻板印象。

媒體的心理影響——政治正確恐慌

隨性別議題的多元發展，對於性別的各種討論浪潮湧入了各個領域，遊戲圈亦不在例外。針對近年遊戲圈中的性別爭議事件，本文在分析、整合各自之背景成因與發展後，歸納出四個面向：焦點的轉移、存在的必要性、審美不同和強制改動。當社會上有人開始倡導加入這些元素的必要性與正確性，人們長期根深蒂固的審美觀，在短時間內被政確的聲音淹沒，就可能導致人們不適應、變得敏感，甚至引發論戰。



▲ 人們透過傳播媒體對於性別政確議題感到敏感甚至恐懼。(照片來源 / [Pexels](#))

受訪者Jack是位20歲、自國中起就常與朋友遊玩線上遊戲的大學生，主要透過PC平台遊玩射擊和卡牌遊戲，以及時下較有話題性的單機遊戲。針對現今遊戲的設計逐漸加入不同要素，他表示近幾年遊戲新增了不少多元背景的角色，一開始玩家也都不太適應，「畢竟這些多元群體是社會中的極少數。」玩家自己在現實生活中都不曾遇過這樣的人，這些角色在遊戲中出現的頻率卻高得離譜。另一位受訪者Jerry同樣是20歲大學生，原先以遊玩射擊和卡牌遊戲為主，近年來轉往遊玩任天堂的Switch遊戲。面對遊戲中新增多元要素引發的爭議，他直言：「很多人都對角色的背景太小題大作了，每次只要出現這種話題就一定要爭得你死我活的。」另一位19歲的大學生小凱，曾遊玩過《最後生還者2》與《地平線：西域禁地》與其他有性別議題爭議的遊戲。他說：「我在玩一些有性別議題的遊戲時，不會特別在意這些設定有什麼問題，但常常看見討論區會有人針對這些點爭論和製造迷因，起頭者卻又稱自己其實不在意這些，實在有點矛盾。」

單純因背景設定含有性別政確元素，就會引起爭論的現象，顯示現今社會對於性別議題仍存在大量紛爭與分歧，導致支持與反對的聲音都特別敏感。能夠促進不同意見之間的交流當然是一件好事，如果雙方都能保持理性溝通，對於建構更加多元和諧的社會而言無疑是有利的。然而過往爭議衍生出來的經常是各說各話的謾罵和羞辱，導致意見不合的兩方更加針鋒相對。

遊戲中的不友善性別環境是由遊戲本身塑造的嗎？

Geek Feminism Wiki是一個提供科技、科幻領域中的女性議題相關資訊的網站，在其中的Gaming條目提到：女性在遊戲中面臨了性化環境（Sexualized Environment）、性別主義廣告（Sexist advertising）、線上騷擾（Online harassment）等問題。前二者源自遊戲的不友善設計，而其成因之一是遊戲或多或少存在現實的縮影。

小凱提到，很多遊戲的內容都來自現實與歷史。為了考量真實性，遊戲在製作時往往會將這些不友善情境「照搬」，即使是完全虛構的故事，多半也是以「對現實的認知」去發想，其中就包括平時累積的刻板印象，而

這亦是部分遊戲被認為不友善性別的原因之一。倘若為了破除刻板印象，而強行更動歷史現實，也不是很恰當的做法。「像是以二戰為舞台的《戰地風雲五》裡面出現女士兵，但那時的女性是不可能當士兵的。」如何在忠於歷史的情況下，盡可能顧及性別友善的實踐，是開發團隊必須權衡的。

另一個不友善性別的隱患，正是玩家本身。談及被線上騷擾的經驗，19歲的小美平時喜歡玩線上遊戲也常接觸ACG³作品，她表示自己在玩《鬥陣特攻》、《英雄聯盟》這類男性玩家居多的遊戲時，曾遭遇過一些男性玩家的騷擾。玩家亦是建構遊戲環境的一部分，當騷擾發生，官方確實有提供協助的義務，但就根本而論，這並不是遊戲造成的問題，而是玩家自身行為不恰當所導致。

遊戲屬於玩家還是大眾

遊戲並非是一個單向傳遞的媒介，它們傳遞的想法和理念可以被認同，同樣也可以被批評和討論。相較於武斷禁止遊戲的表現形式，玩家直接與開發團隊進行溝通協商是更為恰當的作法。令人惋惜的是，近年來針對爭議作品的檢討方式充滿了非黑即白的斷言，在部分新聞媒體斷章取義的推波助瀾下，不同的聲音之間變得更加不理解彼此，失去理性和對話空間，只剩下惡意謾罵在撕裂社會。

小美：「一個被灌輸特定觀念的人，只有在和他人理性溝通後，才會意識到自己的問題。」作品所展現的特定價值觀，也是人們表達自身想法的自由，畢竟每個人和遊戲都有自己的一套審美標準。「我自己身為女性，也會喜歡一些角色形象是蘿莉⁴或是性感的遊戲作品，這些作品明明沒有刻意得罪任何人，卻被逐漸封禁，我認為這個趨勢並不健康。」她舉例，像是STEAM⁵上面原先設定有蘿莉角色的作品都被迫改變形象，不然就會遭到下架。另外在《鬥陣特攻》當中，她喜歡的角色造型也因為太性感而被迫改動。遊戲作品是對於偏好的展現，無可避免的帶有立場與主觀意識，雖然惡意歧視毫無疑是不被允許的，但在表達個人取向的立意上，遊戲是否有必要符合每個人的期待，值得我們深思。

以額外要素引起轟動，害是以原創推廣議題？

根據Newzoo統計，2019年女性遊戲玩家突破10億大關，佔玩家總數的46%。除了原先以男性為主的熱門遊戲拉入的新的多元客群外，女性向市場的開發已有一段時間。無論是日本的BL作品所帶來的「腐女」⁶文化，以及其乙女向手機遊戲所帶來的成功，例如《偶像夢幻祭》、《刀劍亂舞》，皆證明了女性的消費能力，市場不再只以男性向遊戲為導向。

可以應證上述說法的是，在被問及「相對於『在3A⁷大作或既有作品塞入政治正確的元素』，『更改設定來博取大眾眼球，以事件本身作為故事主軸或以特定族群作為客群的原創遊戲』，是否較為合適？」時，身為遊戲製作者的張毅回答：「我觀察到一些以多元文化為主題設計的作品，以及自然加入該要素的作品，多半都取得良好評價，很少出現偏激言論。如與一般動作遊戲大相徑庭的《GIRLS》、有女同性戀角色的《奇異人生》、什麼角色都有的《VA-11 Hall-A》，都是包含了多元內容，也很受歡迎的作品。」

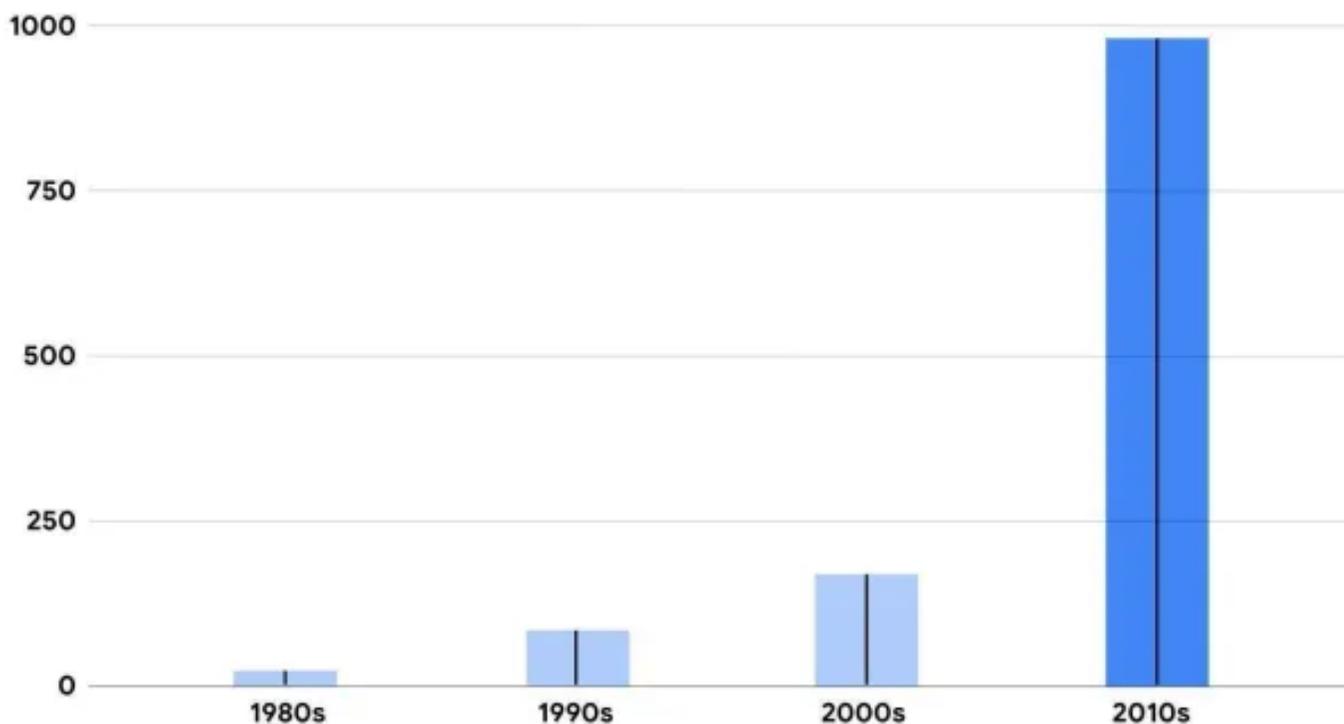
市場上的產業多是以目標客群來運作的，與其讓既有遊戲的舊客群來接納新客群，可能面臨族群衝突的風險，針對新客群開發新遊戲是個推廣議題的安全方法。這種方式雖然無法讓議題馬上被大眾認識，但能讓接觸遊戲的玩家對議題有更深入的理解，而非流於表面的資訊接收，更能夠同時照顧到不同族群的心情。

相信無論製作方或玩家，都期待所有人能夠找到符合自己偏好與價值的遊戲，倘若真正考量多元並期望促進雙方理解，遊戲開發團隊也許不應強制變動深獲玩家喜愛之既有角色，以推行其觀點，這種作法可能會將多元族群、弱勢少數推上爭端，也可能無意將歧視的帽子扣在其他玩家頭上。多元的價值若能夠以原創加入的方式實現，或許能達成對原始玩家的尊重，也是在某種程度上給予多元族群的理解。

多元文化在遊戲圈的成長與變遷

以STATISTA統計STEAM遊戲的發行數量來說，2016年就超過了4369款，2021更是高達10394款，每年都突破了PS4主機的遊戲總數——3279款。以總比例來說，這代表遊戲圈對多元性別議題元素的加入意願並非近年來才爆增，過去含有性別多元要素的遊戲，在競爭較不激烈的環境，透過新奇性成為了經典，引導了後世。而現在相關議題持續被大眾認識，再加上軟硬體技術提升，開發難度降低，許多對議題元素有興趣的開發者相繼加入，這類遊戲因此能夠保持穩定發展，不被爆炸的新興遊戲淹沒。

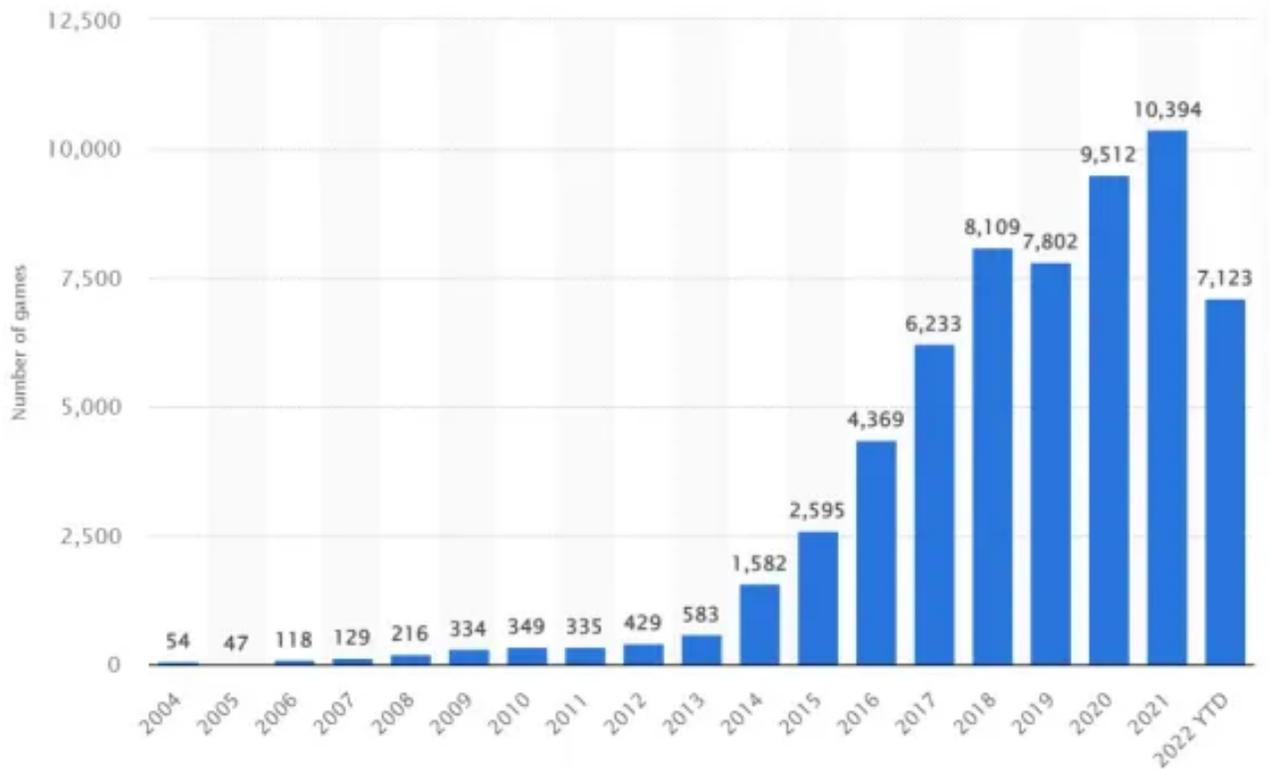
許多人對日本遊戲有著「賣萌」⁸、「賣肉」的印象，但張毅認為其過去的文字冒險遊戲⁹或JRPG¹⁰，為了在劇情上有所突破而加入多元性別要素，例如傳奇系列 (Tales of series)。「改變不是一夕之間發生。無論哪個時代，創作者都在挑戰新的設計與可能。」就連最常被認定帶有性別刻板印象的日本遊戲，也在時代變遷之下逐漸轉型，可見社會風氣的改變確實連帶影響了遊戲環境和內容，而性別多元要素亦能提供開發團隊新的機會與可能性，與此同時帶動多元文化的推廣。



▲ 1980年代至2010年代含有LGBTQ+元素的遊戲統計（照片來源 / [Think with Google](#)）

根據LGBTQ Video Game Archive的數據資料顯示，2000年後含有性別議題元素的遊戲數量有顯著地提升，但換算占總遊戲的比例時，卻不見得如此。原因是2000年開始，PC遊戲平台崛起，人們發行遊戲的難易度降低，相

比遊戲只能發行於家用主機的時代，遊戲的總發行數量是飛躍性地成長，因此含有性別議題元素的遊戲在這龐大的遊戲「海」當中，可能僅僅是滄海一粟。



▲ 2004至2022的STEAM遊戲發行數 (照片來源 / [Statista](#))

性別議題為遊戲賦予的價值

雖然多元性別與政確要素在過去就曾出現在諸多遊戲當中，卻一直到近年才被大量曝光，並以爭議的形式被廣泛討論。現今遊戲中多元元素的加入與改動還是以小範圍為限，對遊戲體驗的影響並不大，因此多數玩家即使對這些元素有意見，仍會選擇繼續遊玩，如同張毅所言：「好的遊戲不會因為增加或少一些政確元素就變得不好玩。」



▲ 多元性別作為遊戲中的樂趣與創新帶來的是真正意義上的互相理解 (照片來源 / [Pexels](#))

多元的族群觀點與價值觀與遊戲圈尚在相互磨合的階段，但可以預見的是未來這些要素的加入會更加頻繁。受訪者Jack說道：「仔細想想，這樣角色的出現或許也是能讓玩家們認識這些少數群體的方式和機會，不見得真的是為了圖利誰或為他們發聲，而是對於『社會上出現了這樣類型的人』的一種回應，不需要都帶著偏激眼光去看待，可以試著去接受。」Jerry也說：「越來越多多元性別角色的出現，其實在遊戲內容方面能帶給玩家更多不一樣的體驗，像是劇情設計、角色互動都可能和以往單一性別的作品有著更不同的呈現，也是一種值得期待的發展，畢竟遊戲作品對於玩家而言，最需要的就是保持新奇。」

多元性別要素為遊戲帶來更多可能，這些要素的加入讓遊戲有更新穎的角色互動與趣味性，也讓遊戲劇情有更多選擇與變化。張毅提及其製作《花語：百合》時的理念：「我們團隊比較隨興一點，有時腦中閃過『真想做這樣子的遊戲！』就付諸實行了，實在不容易解釋理念，但我想可以從評論區的一些玩家反饋中找到答案吧。有一些人比較纖細、比較孤單、比較少人理解，但也都努力尋找快樂。若能有一款作品讓他們得到共鳴，產生了『原來有人感同身受啊』的感覺，那麼這款作品對他來說，就是獨一無二的。這款作品並不是想為誰發聲，只是我覺得對部分玩家來說，這款作品有不可取代性，就十分有意義了。」

「若我們回歸議題本身，網民口中的社會正義戰士，當然有人是為博名等自身利益而動，但一定也有人因理念或浪漫，而希望看到有更多元的角色吧。」加了多元性別要素的遊戲並不只是特定族群的發聲管道，更不是純粹的討好，而是一種新的嘗試，當人們放下彼此成見，以欣賞的角度來體驗遊戲，才能使遊戲發展有更多的可能性。

註解：

參考資料：

1. [THE LAST OF US PART II User Reviews](#)
2. [LGBTQ Video Game Archive](#)
3. [Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2022](#)
4. [What brands can learn from LGBTQ+ storytelling in gaming](#)
5. [List of PlayStation 4 games](#)
6. [Women Account for 46% of All Game Enthusiasts](#)

7. [Geek Feminism Wiki](#)

8. [遊戲界的性別議題有哪些？](#)

9. [《最後生還者2》為何人人喊打？從敘事公式剖析遊戲劇情](#)

© 2022 All rights Reserved