

太多波霸，太少女人——游戏世界的性别空间

属于男性的女性充斥着游戏空间，女性玩家代入的是男性主角的视角，我们被感动，也被教育：什么样的女人才会被欲望。



Aloy

杨静 | 2021-11-06

今年春天的某个傍晚，收工很早，我和搭档赶地铁去湾仔一家酒吧给朋友的脱口秀捧场。疫情中的开放麦，去的人不多，基本上都是职业或业余脱口秀演员。我们的朋友是位艺术家，那日，她是唯一的女性表演者，风格大胆泼辣，有人讲咸湿笑话调侃她，她总能反应奇快回讽过去。我们在台下给她鼓掌，被主持人注意到，于是坐在我旁边的搭档就被互动起来。

主持人问他：“你做宾行啊（你做什么职业）？”

搭档据实回答：“我是职业艺术家，最近在做游戏。”

主持人跟进：“做游戏，是不是美女麻将那种？”

这一 part 完结，搭档侧身对我耳语：“每次我说我做游戏，大家的反应都是这样，都觉得我是宅男，家里有很多2D海报抱枕。但你知道的，我做的东西完全和这无关。”我自然知道，我们两个虽然做游戏，但确实离美女麻雀离了十万八千里。可性别政治就是这样，不管你是否在意，它都会在生活的罅隙里找到你，然后萦绕在空气中，永不消逝。

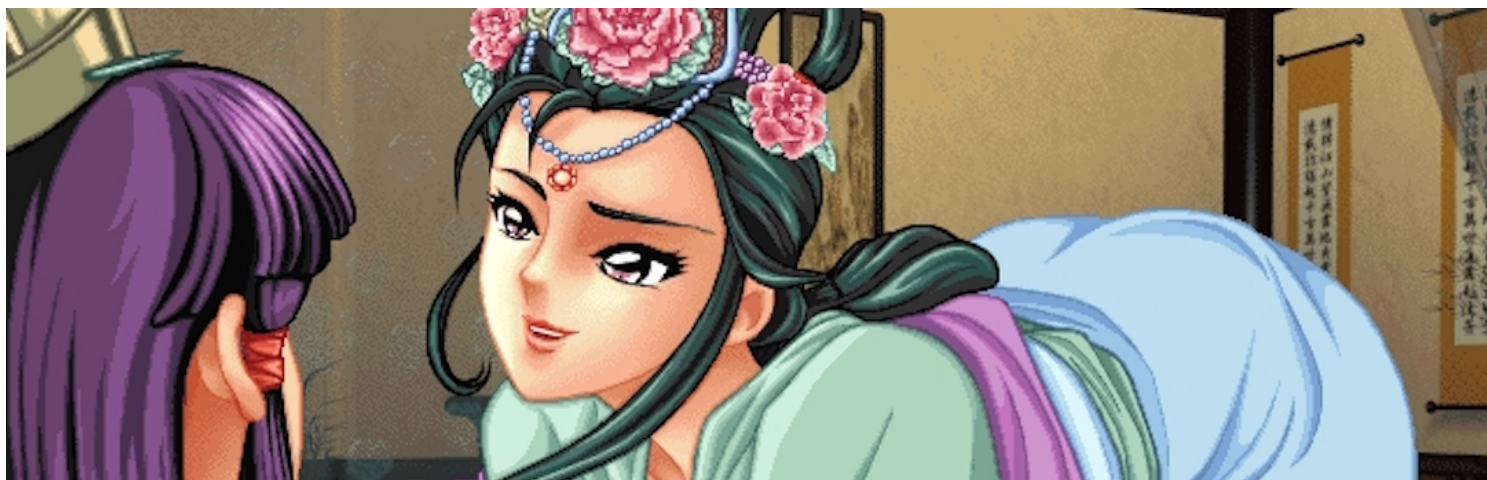


不幸的是，游戏——这个我们爱的媒介与行业，恰巧也是厌女恐同最泛滥的空间。诚实地说，作为在这个行业边缘处的人，我幸运地得到很多慷慨帮助，也从无数作品中吸收到力与美，因此每当看到它被批评、被蔑视、被忽略时，就会忍不住站起来发声。但越是离得近，也越会看到自己所属的性别如何被代表、被蔑视、被忽略。每当这时就会心疲力竭，想闭一只眼睛（或两只），想转过头去。

还是在春天，clubhouse 在两岸三地如火如荼，端的一系列房间里 Game On 也开了一间。不记得最初我们在讲什么，最后变成两岸三地的读者和玩家一起讨论女性与游戏。一位在台湾某家游戏公司的女性分享，她在市场部门工作，好几次被公司的研发和宣发内容触犯到，比如过于丰乳肥臀、衣不遮体的女性角色，比如过于露骨的性暗示宣传用语。当她鼓起勇气提告诉同事和上司，这类内容会让女性受众觉得不舒服，但对方总会用“女人不懂游戏”的话语驳斥回去。久而久之，十分抑郁。

那个月我刚好看过一份中国游戏从业人员的调查，男女比例约4：1。只占五分之一人数的女性大部分在宣发部门工作，和这个台湾女孩一样。尤其是在运营手游、端游这样更注重满足客户需求的公司，宣发和客服的总人数越多，女性工作者也更多。这也不难理解，在当下的社会分工中，女性更容易在提供社交劳动和情绪劳动的职位工作。同时，游戏又是娱乐产业、文化产业以及 IT 产业的交叉口，这也意味着被视为核心技术的部门往往是内容研发、编程设计，其他部门更像是辅助功能，所以女性工作者也很容易被视作不懂游戏。

矛盾的是，在女性席位少而轻的游戏产业中，人们创作出的很多角色又都是女性。真的，那些脱口秀演员们调侃我搭档的美女麻雀，我刚接触游戏的时候就见过。dos 时代的艳品，打赢一圈，趴在麻将桌上端的女人就脱一层衣服。同一时代还有台湾七彩狼的《红楼梦之十二金钗》，我们扮演的当然是贾宝玉，按攻略去撩几乎所有的女性角色，直到她们宽衣解带。还有和美女麻将差不多思路的战棋游戏，每打赢一局就可以圈圈叉叉女性队员和女性敌人。色情游戏就像色情电影，是文化产业中假装隐形但无处不在的存在，细细想，都有些残存记忆。





《红楼梦之十二金钗》

同一时期的主流游戏远为保守，大部分女性角色是常见的可爱无害型，纯洁、善良，衣服也裹得严实——当然这也许和当时大部分中文游戏取材于武侠、历史有关。具有性吸引力的妖艳女人不是妖怪就是外国人，她者中的它者。美国游戏就要暴露得多，毕竟 GTA 最初几代就可以在街上虐妓女了。更常被举例的当然是《古墓丽影》的萝拉，胸脯鼓到不行，那时候中文杂志上说这是健美。女性性感的另一张面孔，健美就被引入我的游戏世界，只是操作萝莉的时候，我的代入感很低，我操作的始终是第三人称视角的“她”，眼睛盯着的除了古墓，永远还有丽影——当年中文标题的翻译者真是一针见血。后来翻拍这部游戏，选角果然也是以身材劲爆为主，再加上安吉拉朱丽冷冷的那张脸，萝拉的经典形象再次固化。





《古墓丽影4》中的萝拉

这几年欧美游戏在性别政治上开始转型，独立游戏和艺术游戏自不必说，3A 大厂的社会责任感也自发或被逼着一点点完善。新的萝拉更像爱