

广场

读者十论：做自己的王

“读者十论”栏目每周择选报导及圆桌话题中十组精彩读者留言刊出。



我作為曾經的女玩家。對女權的認識越來越深刻的同時，我發現其實我不需要這些一口糖一口玻璃渣的消費主義式娛樂。現在在寫自己的故事，畫自己的畫，建立一個小社群，從自己，從小事開始改變社會。

讀者 **embrainment** 回應《雞生蛋還是蛋生雞，誰決定了遊戲的性別？》



2022-09-19

读者十论

【编者按】“读者评论精选”栏目每周择选报导及圆桌话题中十条精彩读者留言刊出。部分留言可能会因应长度及语意清晰作节录或编辑。

1. embrainment，回应《鸡生蛋还是蛋生鸡，谁决定了游戏的性别？》

看到评论区有多少人跳脚，就知道这个话题多么需要被写。弃而不顾文章里详实的数据和系统性分析，而是追着受采访者对她进行个人攻击，或者咬着文中提到的一个游戏不放，这是很聪明的策略。男性玩家并不是无意识地在受益于男权社会，而是主动地去维护。

文章的标题就表明了它不企图提出一个解决方案，而是想探讨这个问题的根源。并且我也觉得任何以“这样做能解决社会问题”为主题的发言，都是带有家长制色彩和空想的。如果你真的愿意去看到这个问题，并且想要解决它，我觉得最有效的沟通方式是，从自己的生活、自己的经验出发去分享，自己可以怎么做。

我作为曾经的女玩家/女宅，现在完全脱坑了。对女权的认识越来越深刻的同时，我越来越忍不了动画漫画游戏里各种各样，猝不及防的凝视和歧视。时间久了以后，我发现其实我不需要这些一口糖一口玻璃渣的消费主义式娱乐。现在在写自己的故事，画自己的画，建立一个小社群，从自己，从小事开始改变社会。

2. Ericiniland，回应《鸡生蛋还是蛋生鸡，谁决定了游戏的性别？》

女性在游戏中的生存环境和在现实里的如出一辙，深感共鸣。但文中许多细节仍值得推敲，如，“王者荣耀”里女性玩家惯用的英雄多是六元皮，男性玩家的则多是高级皮，这点与事实脱节。六元皮中，还是男性英雄居多，而蔡文姬、瑶、大乔等女性玩家惯用的英雄正好是辅助英雄里仅有的三位传说品质皮肤拥有者（其他男性常玩且出场率很高的男性辅助英雄无一拥有传说品质皮肤）。

我此前也曾报导过女性玩家相关报导，想分享一下我的看法：女性在游戏中的困境，并非完全来源于“王者等游戏看不到女性的消费需求”，而是在于，消费也不能为女性玩家带来尊严。这是最可怕的，比如，三位女性辅助的皮肤虽然定价最高但质量极低，官方知道再怎样也会有人买单，纯粹是赚了女性玩家的钱却不顾及女性玩家的感受。我觉得这个例子更符合真实情况，也相对会有力度。

3. 掩卷而思，回应《鸡生蛋还是蛋生鸡，谁决定了游戏的性别？》

近来逐渐感受到女性主义的观点越显激化，讨论氛围亦趋向立场先行。在政治丛生的评论中，将一件事划到底线以下，意味着它不可讨论、天经地义、不证自明，在女性主义文章尤其如此。倘若不公开性向而发出不符合内文观点的表述，就很容易面临被归结为说教文化或厌女文化作祟——然而，这样的结论除了进一步激发矛盾以外，对更好地理解现实毫无助益。

我一直以为：女性主义的讨论，本质上是一种对社会现象的再解构，是一种追问为什么、及何以可能的运动，而其过程远比结果还要来的有价值。

在过去，女性主义对文化边界的消解赋予了它极强的生命力，但消解之后，整个文化基底的框架彻底的散开了；女性主义作为一种消解运动，到最后甚至开始消解它自己，而后到底该往何处去？诚然，每个人都有发表评论的自由，但对于一个自己不了解的领域下定论，并且拒绝接受该领域的信息，就只能形成回音壁，并不有助于对该领域的认识，而这种讨论对我来说，这似乎更像是怨恨而不是社会进步。

回到内文主题：谁决定了游戏的性别？游戏与性别的关系是一种现象，而这种现象也许根本不是谁的错。我认为游戏注重女性玩家这是必然的，市场的变化显而易见；但同时，我也希望在文化创作中能够保留自由创作的氛围，若要给创作者戴上道德的枷锁作命题文，表现效果上就会大打折扣。请把创作的权利交给作者，当女性或少数群体在社会中的地位 and 形象更为立体之后，其在游戏以及各种文学中的形象自然也会更为鲜明与有特色，而这不应该是创作者的责任。每个创作者都有自己的愿景，但愿景不是别人为你努力来的，而是你要自己去实现的。根据内文所述，既然游戏行业从业者的性别比例是失衡的，我们何不从这方面开始努力改善？最后：我不是什么异性恋直男性，也讨厌那些卖色的媚俗作品，所以贴标签这种行为大可不必。

4. ObserverZ，回应《鸡生蛋还是蛋生鸡，谁决定了游戏的性别？》

(这篇评论反映了我个人思考的某些过程，中间有转折，请不要看到一半开骂，谢谢合作)

订阅了端一年多，评论区吵得最厉害的永远是此类话题。

虽然文章已经挂了有几天了，但是我还是以一名（我认为是）自由主义者的最大诚恳写下我的问题，还请各位女性同仁赐教——实际上，如果这个问题不能得到系统、全面的回答，再多的争吵和指责也只是鸡同鸭讲：

在文艺作品中对特定群体的“凝视”和“意淫”，在何种尺度上属于一般意义上的创作自由？又在何种情况下应当受到主流文化的谴责和抵制？针对虚构的女性形象，本世纪以降的第三波女性主义运动能否给出关于前述问题明确的判断标准，或诠释其底层机理？（实际上最后一个问题偏向学术领域，也希望有相关专业背景的读者详加说明，或者端再出一篇专门文章——我以“女性 凝视”作为关键词检索了端过去三年内的文章，没看到我想要的东西）

端收录过一篇讨论 MeToo 问题的文章《中国 #MeToo 大辩论：并非刘瑜导致撕裂，而是裂痕一直就在那里》，文中提到：“……中国当下的中年自由派知识分子“在‘文革’后上学读书，并接受了自由主义价值观；

他们对包括女权主义在内的社会正义议题存在知识结构上的缺陷，因此一看到有关社会正义的问题，‘马上会联想到文革吓得要命’……由于‘文革恐惧症和思维惯性等问题’，不愿开放心态认识和学习社会正义理论。”

在自由主义的传统语境当中，一个人创作、传播或浏览对特定群体进行侮辱、侵犯的虚构作品只是一个私人行为，不涉及强制，没有对任何实在的个体产生身体的或精神的损害，因而不应被禁止，否则即为对创作自由原则的破坏。从一个更偏重功利的视角出发，自由主义者也可以这样解释：我们对保护宣扬淫褻、暴力、歧视的自由没有任何兴趣，但是从历史上来看，人类文明中若干极伟大的文学、艺术、科学成果都曾与不为某一特定时代之主流价值相容的论调发生关系，因而遭受审查制度之害。为促进文化事业之发展，只要保护特定群体（未成年人）免遭此类作品影响，不应对——

写到这里我突然想明白了某些事情。从法定创作自由的角度解释此类争议本来就是错误路径。在法制完善的发达国家，女性主义支持者很难通过宰制国家立法权的方式彻底禁绝她们所不愿意看到的某种作品，至少美国民权运动发展这么多年，还是有 4chan 之类的互联网下水道给种族主义者们倒垃圾。虽然众所周知，在理论上在某个国家她们可以通过召唤利维坦的方式对论敌予以毁灭性打击，但是至少我没有看见有谁打着女权主义的旗号把这种下三滥的路数付诸实践……

所以，吵来吵去是在吵什么呢？我现在得出的结论是：争夺对于游戏市场需求方的话语权。传统男性受众就是习惯了胸大腰细屁股翘的女性角色塑造，并且形成了相当固化的同温层。他们不愿为女性主义的诉求做出最些微的调和与妥协——女人有诉求，自己做游戏去，我没有伤害任何人，为什么要损害我看纸片人的自由？（其实也可以反问：为什么不是你们那个窝，去做一款男凝程度更高的游戏呢？正如同没人禁止女人做女凝的游戏，这种事过去、现在、未来都不会被禁止；况且你们的产业链可是要比主推女凝作品的厂商完善多了）

既然男人也能做男凝游戏，女人也可以做女凝游戏，那么大家分地而治、和平共处，不好么？为什么还要吵架呢？零和博弈、你死我活不是现代自由市场的理念。游戏市场不是一块体量被限制死的蛋糕，不同身份同业者的耕耘可以让更多的受众感受到游戏作为“第九艺术”的魅力，促进整个行业的繁荣与进步。

对于为什么游戏业界还没有实现 Love & Peace 这个问题，我目前有两个解释：

第一，虽然较之于全球经济，游戏业界的体量是无限的，但是实际上，能拿出顶尖作品的第一梯队厂商是相对有限的。而如我在本文第一、二条评论所言，这些厂商在技术、理念、设计上的又会牵动全行业的改良和革新。如果男性或女性玩家想让这些一线厂商做出自己喜欢的游戏，那么自己所属的玩家团体必须在男女凝视的大辩论中占得上风。

第二，就是人类原始本能中的党同伐异，看别人的想法不爽。要是这种人不存在，天下大同早就实现

了.....

5. Intelligentist，回应《鸡生蛋还是蛋生鸡，谁决定了游戏的性别？》

游戏的性别还是要从电子游戏的发展来看。最开始电子游戏是诞生于美国实验室中的，因为在20世纪前半世纪，只有美国的部分实验室和研究所拥有足够数量的计算机和输出计算机数据的外设（早期为示波器，后面才出现的屏幕）。电子游戏的出现是源于工程师和科学家的无聊，他们希望在枯燥的科研生活中寻找一丝乐趣。而在电子游戏诞生的那个年代，纵使有Hedy Lamarr这样杰出的女性科学家，可终究是男性占据大多数，而也就是这时奠定了“电子游戏是为了大部分男性研究人员”消遣的基调。随着市场逐渐发现电子游戏的商业价值，这种对于电子游戏的“性别惯性”也随之带入了市场，并深入人心。

而这种惯性在移动互联网时代终究受到了挑战。移动互联网时代极大的降低了民众接触互联网和游戏的难度，女性玩家发现游戏并不是男性独享并且积极在互联网发声倡议。诚如任天堂那种合家欢式的游戏，女性想要体验一些3A大作时，却发现她们无得可选。男性为了满足自己欲望而选择将角色设定为性格美女，而何尝女性不想操纵一个让自己心动的帅哥呢？文中有介绍到Ubisoft在设计刺客信条游戏时曾考虑到加入女性角色，可终究没有加入且成为了花瓶供男玩家来满足自己内心对女性的种种意淫出的形象。作为游戏大厂也对性别问题如此保守，可以说是为了财报而忽视“微不足道”女性玩家。但数据说明女性玩家的数量并非屈指可数，并且还在增加，她们仅仅是缺少对游戏的认知，从而无法确定游戏究竟是不是一种无性别的物。像这种传递价值观的游戏，反而是一些独立工作室做的作品比较好，我相信它们未来会承担起对女性游戏认知的解放任务。

6. madlex、rsk，回应《限制更换工作的背后，移工如何被输出地与输入地政府刻意遗忘？》

madlex：是否应该打击跳工，应该。香港雇主所付出的请工人成本，必须得到保护。香港政府是香港人的政府，在不违反基本人权的前提下，必须优先保护香港人的利益。至于外佣亦花费不菲中介费用云云，文中已讲明是海外当地中介所为，此类责任为何要香港承担？不妨做一个推演，假使以自由工作为名放任跳工，一般香港家庭自然会选择本地完约外佣，否则如何保证被人当作一次性的入港门票？那么新外佣将如何获得在港工作机会？支付给雇主额外一项“跳工保证金”即可。

是否应该保证外佣基本人权，应该。若果觉得外佣因处于弱势职业地位，则必须借由公权力来加以平衡。而香港的公权力不仅不理外佣人权，亦不理香港人之人权。香港的广大雇主并非有话语权之持份者，有事请找港共及其马仔。

rsk：@madlex：我觉得你的想法有些可怕.....双方权力如此不平等，还要禁跳工，后果会好恐怖。讲

真，香港雇主普遍对外佣有几好，大家心里有数。请一个居家佣工，可以连一间房都无，就去请人。工作内容超出合约，街边长期见到。香港人打工他们打工，最低工资差那么多，明显讲不过去。

打击跳工后，会不会处理上述问题？比如雇主黑名单之类的政策出现？明显不会啰。完全不处理果啲扑街，直接禁跳工，后果会好严重。跳工系他们消极保障自己的方法啊。大家都系人，作为香港人，我不想过一次Erwiana那件事发生。

7. Lowe_im_Wald，回应《英女王留给港人的遗产大盘点：庶民版香港史，与如今对比太强烈？》

I think the wisdom of the Queen is not to win it all, but to always stay in the game. In remniscent of her life, her kingdom has gone through so many crises, but still stand firm as one powerful country in the world. It is a feat that is tested by time, from which none can deny.

In time, some desperate measures must be undertaken, but how to recuperate from those damages is an art few to none can handle well. The very thing is to keep the originally well run system to run perpetually is critical to the prosperity of one place. Nonetheless, to fundamental change the well-run system without going through proper procedure because of some buzzing tumults? There will definitely have ramifications.

No wonder It also comes into light recently the consequence that no matter how many may wish to speak “good story”, it all falls into deaf ears of people across the globe. Simply the action done implied otherwise. Speech is mere a blank promise that has no value. To remedy the damage done, none other than proper action and adequate time to heal is required.

Sadly, nothing will be done. Thus, nothing can change the predestined end of one prosperous city.

8. Nathan0129、kes5，回应《香港“羊村绘本案”五人各判囚19个月，被告称无悔站在羊的一方》

Nathan0129：羊村系列绘本明显是带有偏颇的“儿童读物”，如情节中把所有大陆人概括为坏事做尽的“狼”，而每个香港人都是善良的“羊”，但事实并非如此，大陆人中也有不少同情社会运动的，而反而有不少香港人是敌视黄丝的。加上其实大陆和香港地关系密不可分，不少亲戚家人都分住两地，你中有我我中

之自他八是取仇共三时，加上共天八四但自他八亦出个可力，个之亦威尔八部力在内地，你个市内地有你有你，“羊村”的描述是不符合事实的。

争议点不是读物描述是否正确，毕竟只要是人写的就一定会偏颇和出错，争议点是该读物是否会加深社会仇恨和矛盾，是否会为中央和香港政府管治造成阻碍。在这一点上，恐怕是深黄也无法不认同（虽然在他们眼中中央政府才是始作俑者，是一切矛盾的根源，但事实上是复杂得多），而罪名成立是意料中事。

kes5：@Nathan0129：羊村系列3本我也看过。看完并没有增加我对中共政府的仇恨。对我来说，3本读物是作者对社会事件看法的描述。

而当时有很多香港人也抱著相同看法，根据法官的判词推论，假若你在Facebook, 报章，书籍……发布这类观点也属违法了。

9. Jack_Huang，回应《伦敦现场：我们想像中的女王》

在自由民主共和的环境成长生活，我反而希望自己的国家能有一个君主，民主体制并不完美，有著政党分化团结的缺陷，从这几年美国到欧洲都有的民主退步，以及威权国家不断扩张，借自由世界的弱点攻击分化他国的认知战就可以理解。

如果是君主立宪，起码还能保有一个社会的安定团结力量，相互融合共和民主跟独裁政权的优势，给不同派系政党路线的人，在民主自由之下一个共同尊重减少分歧的议题。但是君主制度真的是没了就再也回不来了，希望仍然保有这些体制的民主国家可以珍惜。

10. 俊伟，回应《伦敦现场：我们想像中的女王》

如果人类总需要相信一些东西，相信一个毫无实权的“图腾”，总比相信某些野心勃勃的“皇帝”好得多。甚至能说，就因为这个“图腾”的存在，这个国家的掌控实权者，更能够在权力的面前懂得谦卑。