

《剑星》之她说他说：当男人成为玩家，女人就得成为游戏吗？

如果好玩的游戏是一块饼，他们的视野只看到饼的一部分，但他们认为已经看见全部。



2024年三月，一段游戏画面在网路引起热议。影片中，穿紧身衣的女人背对镜头爬上梯子，性感的臀部随著身体动作抖动——这是3D动作游戏《剑星》的主角伊芙。伊芙的性感表现引起玩家轰动。三月底，《剑星》释出体验版游戏，让玩家实际操作引人遐想的伊芙，随后法国游戏媒体IGN发表游戏评论，指出伊芙是“被一个从未见过女人的人，性化成型的人偶。”

评论引起全球玩家瞩目。有玩家回应，《剑星》制作公司 Shift Up的负责人金亨泰有漂亮的老婆，且伊芙身体建模也是来自真实存在的韩国模特儿。从爬梯子影片到体验版争议，所有《剑星》相关网路内容底下，都有玩家表示“冲著能让SJW (social justice warrior) 生气我就买了”。四月底《剑星》正式上市，有些玩家发现，伊芙的几套服装的布料比体验版多，认为游戏被独占平台索尼和谐。一些玩家呼吁抵制《剑星》，另一些玩家发起“解放《剑星》”活动。

截至目前为止，所有中文ACG媒体报导此事件的角度都相当一致——法国IGN的批评错得离谱，而《剑星》确实满足了玩家需求，是成功的游戏，就算正式版不是出于政治因素遭到“和谐”，玩家的需求依然该被满足，游戏应该要更自由。面对这一面倒的媒体舆论，我们想要提供一些不同意见，我们是来自美国的游戏艺术家Rashel，和台湾的游戏评论者朱家安。

朱家安是魂系爱好者，《血源诅咒》和《艾尔登法环》的游戏时数总计超过三千小时。他在台湾研究游戏并撰写评论，即将在2024年六月出版《电玩哲学》一书。

Rashel 以游戏为媒介创作，也策划展览与写作，喜爱解谜游戏并视生活为最大谜题。她正在开发一款讨论女性困境的电子游戏《冲啊小土璇！》。

Rashel 认为，虽然她对《剑星》做了很多调研与观察，但可能了解存在不全面的地方；自己不是目标玩家也没有打这款游戏，她想以女性游戏人的角度来谈，为什么看到争议里的言论会不舒服。朱家安也没玩《剑星》，因此以下提供的意见不会著重于《剑星》的操作和游戏体验，而是针对广泛的性感游戏和这些游戏形成的社群氛围。

(下文中 K：朱家安；R：Rashel)

《剑星》游戏

Stellar Blade - All Outfits Showcase | 74 Suits Including New Game Plus



K：Rashel 为什么没有选择试玩《剑星》呢？

R：因为我知道自己不是《剑星》设计师在乎的玩家吧。从小的经验让我知道，出现强调胸臀的花瓶式女角的电玩是为男性的乐趣设计的。我也喜欢漂亮性感女角色，但我的偏好更倾向“淡人”价值——相对于追求感官刺激与强社交生活的热情的“浓人”，淡人通常比较佛系，甚至自嘲是“性缩力最强的人”（与“性张力”相反）。我更喜欢清瘦的体型。并且《剑星》这种游戏肯定不会被推送到我的社交媒体广告上，这些推送的针对性可能很精准——18到40岁的男性玩家。

K：我跟女玩家讨论，也搜集到类似看法。女玩家喜欢漂亮女角色，但对漂亮跟性感的理解，跟异性恋男性往往不同。也有女玩家提到，异男想像的性感让她们出戏，例如当角色蹦上跳下，性感的高丝袜为什么不会滑落？性感的短窄裙为什么不会上翻？女玩家有相关服装经验，很快就会感到违和。有些游戏会为这些有如人体彩绘般的服装提供奇幻或科幻说明，但大家都看得出来这些说明并不单纯只为世界观服务。

R：出戏还有另一个原因，当我们看到穿著过度暴露的女性，一个念头是不安全：如果穿那样出门，整天都会担心走光。这个想法让我无法好好享受游戏。

K：对异男来说加分的设计，对其他人来说则可能直接威胁带入感。

R：家安也没玩《剑星》，可以说说是为什么吗？

K：我不玩的理由相当个人。Rashel 知道“魂类游戏”吗？魂类游戏是3D动作RPG，由日本厂商FromSoftware制作，例如《恶魔灵魂》、《黑暗灵魂》三部曲、《血源诅咒》和《艾尔登法环》。魂类游戏的特色是游戏世界有探索感、故事碎片化让玩家思索拼凑，更特别是战斗玩法要求玩家必须专注、知己知彼才能在严酷的环境活下来。

照一般玩家评论，《剑星》提供接近魂系风格的战斗体验，战斗看起来也相当好玩，保留了魂系的节奏、刺激和学习成就感。我是魂系狂热爱好者，但这反而让我不想玩《剑星》。因为从《恶魔灵魂》、《黑暗灵魂》三部曲、《血源诅咒》到《艾尔登法环》，正宗的魂类游戏里卖弄性感的女角色都屈指可数。魂系不靠性欲吸引玩家，它们靠的是精妙关卡设计、深邃世界观、有趣的战斗。这让我觉得《剑星》做为类魂游戏不够纯粹。这并不是说我有什么觉得性有问题，但我认为类魂游戏里的性感要素，就像恐怖电影里的 jump scare。不过这偏好相当个人，《蟹蟹寻宝奇遇》结合类魂、可爱海洋生物和幽默，我也是玩得很开心。

R：是因为卖弄性感这个点会让异男玩家玩的时候分心吗？

K：我觉得这种分心类似于，一些介意“多元要素”的男玩家会因为游戏里出现同性恋剧情而分心。他们觉得“好喔，所以现在这游戏是在教育我性别平权嘛，但我是来玩游戏的不是来受教育的”。而当我在类魂游戏看到性感服装或臀部特写，我会觉得“好喔，现在这游戏就是要给我眼睛吃冰淇淋嘛，但我是来玩游戏的，不是来吃冰淇淋的”。性需求我也是有的，但是我现在玩这个游戏不是为了这个。

R：《剑星》相关的网路讨论串，话题似乎离不开性器官。许多评论不是关于女性角色的器官——“美好的屁股”、“这才是正确的抖法”，就是关于男性玩家的器官——“我硬了”、“不能让我的下面有反应的游戏就不是好游戏”。

K：我这边也有女性玩家说，新游戏上市，你光看预告片就知道这游戏的留言区会有多少性别歧视和色情留言。这对她们来说很困扰，身为玩家，参与网络社群讨论还是挺重要的事情，如果觉得自己没办法舒服参与讨论，那玩这个游戏的乐趣就少了大半。

R：我已经过了看到这些评论会愤怒的阶段，稍微有点麻木，觉得：好吧，这世界就是这样子。这种麻木对我的心理状态来说是好的，屏蔽一些感受和情绪，才有办法去消化这些讨论、了解更全面的情况。

K：异男玩家可以无痛地玩游戏和讨论游戏，但像Rashel这样的女玩家，就连想要了解网络上大家关于游戏说了什么，都要情绪劳动。从法国IGN批评《剑星》，到《剑星》正式版服装疑似遭到和谐，Rashel能理解为什么男性玩家如此关注和愤怒吗？

R：首先可能是消费主义下的一种心态？“我看了宣传才花钱买的，结果开箱发现跟当初看的不一样，我的钱没有得到相应回报”。再来就是政治正确的老争论。结合正式版发行前后我听到读到的游戏播客与媒体文章的讨论，异男玩家看到法国 IGN 事件后、韩国游戏公司回怼媒体，以为《剑星》有勇气不对政治正确让步，但最后在正式版，厂商 Shift Up 还是和谐了一些服装，这让他们感觉“结果你还是让步了”、“你对不起我们的期待”。

K：我的理解也差不多。整体来说，男性玩家明确感受到现在游戏的面貌跟十年前不一样，很多可以露女人身体的游戏不露了，很多泳装福利画面现在没了。他们觉得受威胁，觉得游戏不会像以前那样服务他们。当更多不是异男的人开始玩游戏，那游戏要服务更多人的需求，这不是很正常吗？而且有色情内容的游戏依然很多，就连《超级机器人大战》都有“乳摇”动画。总之，虽然我认为异男玩家的“地盘”其实根本没受威胁，但许多异男玩家还是这样认为。所以他们对《剑星》抱有期待，觉得勇于使用女人身体来服务男性玩家的《剑星》是电玩世界受到政治正确入侵之后的少数净土。



玩家制作的服装变化图。

R：我读到一个玩家的英文评论，说“永远不要为了你想要一个有魅力的女性角色而道歉”。魅力到底是谁界定的？很多网站会办票选，然后发数据说名列前茅的魅力角色就是主流对性感的诠释——但这有没有可能是因为大家从小到大，缺乏机会了解别的特色？而且异男玩家在网路上声量一直都比较大嘛。

K：在《剑星》争议里，如果你对性感身材的喜好跟支持者不一样，他们可能不会把你的意见当成是合法的玩家意见，而是会认为你是一个不玩游戏或不懂游戏的人，在试图干预游戏。有些人认为伊芙过于夸张强调性征，这些人不见得不喜欢性感，而是不喜欢伊芙这样简单粗暴的性感，但许多异男玩家不认可这个偏好。似乎只有主流异男玩家对性感的偏好，才是正当的偏好，有资格放上台面讨论。

R：我看到中文玩家评论说，这个游戏主角的身体——特别是臀部服装的材质——渲染效果特别好，而关卡设计和场景的材质渲染效果就差很多，还有人称之为“PS6的屁股、PS4的场景”，我觉得很好笑。

K：从视觉细致程度的差异确实可以看出开发商把重点放在哪。有些射击游戏特别用心制作枪枝的后半部份，因为那是玩家会盯著看的地方。

MORE!



《剑星》玩家在Reddit专页上称赞游戏设计。

R：游戏的定位也让我困惑。虽然目前主创没主动宣称《剑星》是异男向游戏，但话说回来，到底要怎样，《剑星》才能被证明是异男向游戏呢？例如它得在广告上写，“是直男就来玩”？而且就算标榜了又怎么样呢，就可以隔绝其他玩家的不适吗？

K：这我也不确定，若《剑星》标榜自己是色情游戏，或者“色情动作游戏”，双方玩家会觉得比较好吗？不过我想，一些在意进步价值的人对《剑星》不满，并不是因为《剑星》做为个别游戏有服务异男的色情元素，而是因为这种元素在现在一般向游戏当中依然很常见。在一般向游戏里，服务异男性欲的内容满地都是，但服务其他性倾向性欲的内容几乎不存在。如果你是女人或同性恋，不要说性欲受到服务了，连能让你舒服代入的角色都很难找到。对异男的服务跟对其他人的服务，在电玩里高度不对称。

R：虽然官方没明说《剑星》是异男向作品，但大家的认知还是挺明确的。在英文、简中和繁中的网路社群里，所有评论都能显示异男玩家对这作品的态度。有些留言明摆著说：“其他作品你动我不管，但这个就是做给我们玩的，你还要去动它的衣服”。

K：玩家抱怨政治正确、抱怨性感从游戏被排除的时候，真的都只有顾虑到异男玩家的需求，而且还不自知。我觉得这事情超级离谱。许多人评论游戏的时候口气都很大，一副很懂游戏该怎么做，也懂玩家想要什么的态度，但完全没意识到他们想象的游戏就只是异男玩家想要的游戏，他们想像的玩家需求也只是异男玩家的需求。如果好玩的游戏是一块饼，他们的视野只看到饼的一部分，但他们认为已经看见全部。

当人们讨论《剑星》时……

K：若硬要说，是《剑星》游戏强调女性性感让你觉得不安全，还是《剑星》相关讨论里的性别发言让你觉得不安全？

R：简体中文语境相关讨论中有些现象让我在意，像是他们以“LSP”作为“老色胚”的缩写，并且引以为傲。有个老牌游戏媒体写文章讨论《剑星》争议，文章标题赫然向游戏索“沟”——问《剑星》“沟”去了哪里，我转发给朋友看，不管男生女生都觉得挺吓人的。大家是做文化的，怎么会在正式发表的文章里使用这么粗俗的语言？我想了想，背后原因出于我们刚才讨论的消费者心态，以及性感内容被政治正确剥夺的愤怒，他们不觉得此时此刻说粗俗的话有什么问题。

K：“沟”是乳沟的意思吗？粗俗是说把乳沟放在标题吗？“我的乳沟呢？怎么被和谐了。还我乳沟”这样的意思吗？

R：对，是这个意思。

K：假设我抱怨这篇文章很粗俗，在台湾可能会有意见说，你讲话怎么跟保守派和护家盟这么像。这里“护家盟”是指“宗教爱护家庭大联盟”，是一家台湾的反同性恋组织，支持传统家庭价值，认为每个人都要跟异性结婚生子，一夫一妻一生一世。你可以想像护家盟也不喜欢这篇文章，因为他们根本不喜欢你公开谈性。支持进步价值的人若不喜欢这篇文章，是因为不喜欢文章认为物化女性没问题。这两种立场截然不同，但一些台湾人是不会分的。所以有时候得设法让大家意识到，我们的想法跟护家盟这样的保守派不一样。例如说明这不是在干预你如何过活，而是在避免你不小心伤害其他人。

R：其实我最早听播客讨论法国IGN的发言时并未特别注意《剑星》，因为“贩卖美少女”的游戏太多了。真正关注这个话题是因为上面提到的这家大陆游戏媒体。我认真读了那篇文章，讨论的都是游戏里，这件衣服哪里被加宽、哪里多了一块布这样。我的感觉是，平时连女生换了妆容发型都看不出来的男人竟然观察这么仔细。而且，有些衣服还挺丑的。我想也许很多女生就算愿意展示身材都不想穿，它们太像上个年代的衣服了。

而在那集播客里，四位男主播提到，法国IGN谴责《剑星》里伊芙的身材太夸张不符合现实，但韩媒回应说，她的身体建模来自韩国模特申才恩，然后主播们就说：法国IGN对提供动作捕捉的模特造成了伤害，“人家就长成这样了，是说这女生不是人吗？”，几个男主播就一起叹息美女模特好可怜。



玩家在韩国模特Instagram主页留言。



love_zennyrt · F
Original audio



tra.roth It is funny t
unrealistic. lol

3w 536 likes Reply

— View replies (:



aaronbethyname l'
🙄

3w 229 likes Reply

— View replies (:



aytgh1 I was prepar
have to reconsider t
censorship on outfit
have wanted to play

3w 45 likes Reply

— View replies ('



44,937 likes

April 26



Add a comment...

K：就算法国IGN的发言意味着申才恩的身材不科学，这也只会被大众当成是在赞美申才恩。

R：究竟是具有所谓完美身材比例的女性人数多呢，还是不具备这种比例的人数多？如果大部分人具备这种身材比例，并且被这种性化、物化身材的行为伤害，那被伤害的人依旧是多数吧。我看到一些异男说：“女权为什么要说这个身材不对呢？这就是健身能得到的身材呀，你们自己又不去健身，她付出努力得到美丽，这才是真正的女权。”其实要大家去健身练成那样的身材，不是很科学。

K：伊芙的身材有什么问题吗？

R：每人身型不同，不能说有什么问题。不知是否受动画透视效果影响，《剑星》游戏里角色的身材与真人模特比，曲线最宽处从盆骨两侧下移到大腿根部——这被一些医学机构定义为腿部积累脂肪带来的“假胯宽”，会造成视觉上的胯位下移、腿部比例变短。当然我认为“假胯宽”的说法也是一种对女性身材的规范化、物化，我也不认为腿粗不好看，而是许多女生健身的目的是消除脂肪。

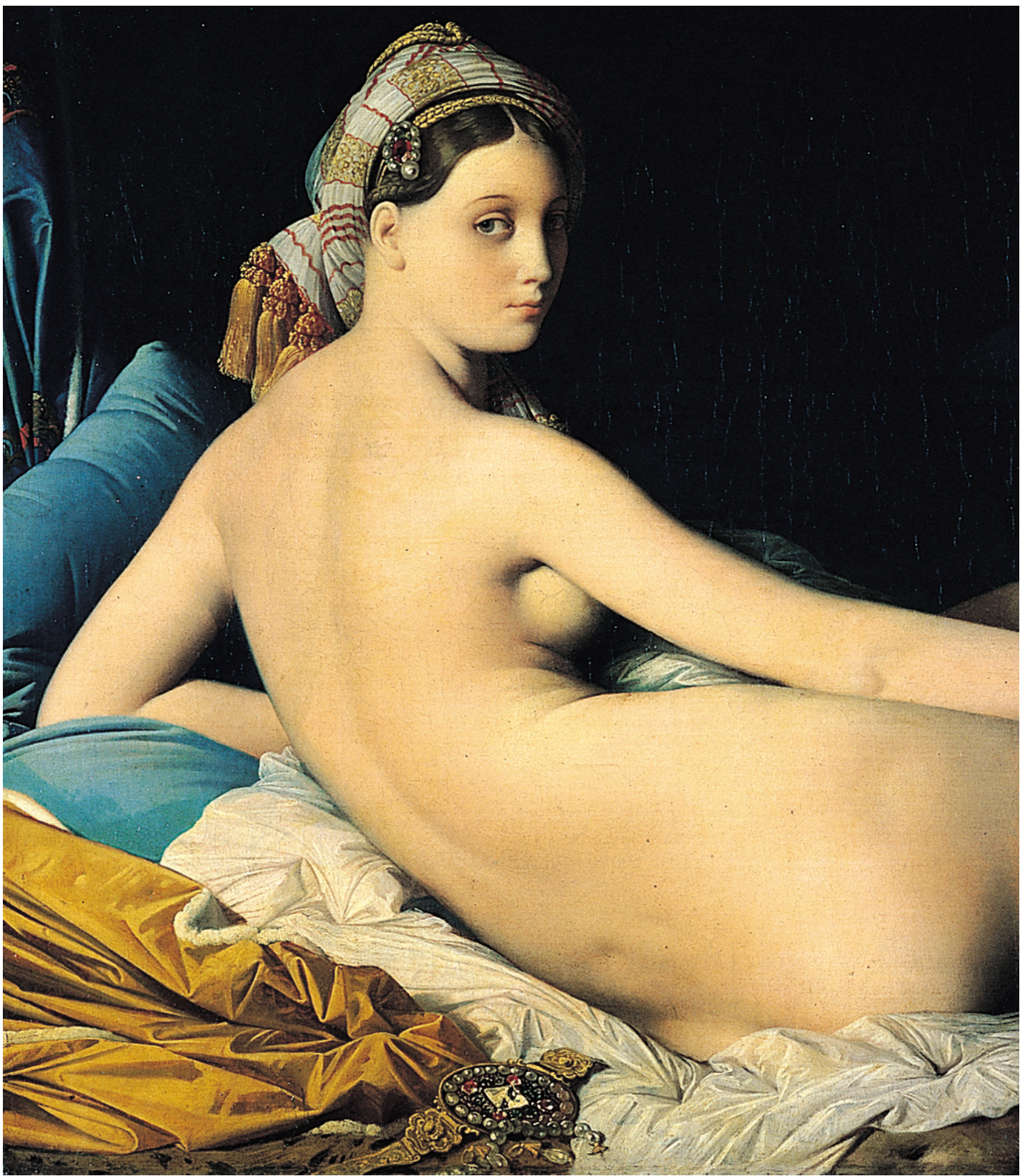
我们很难在保持大腿有肉的同时又让靠近膝盖的侧边肌肉突然收紧以显腿长——穿高跟鞋可以修饰，但我们没法像伊芙那样永远穿着高跟鞋奔跑跳跃。并且肉感往往与橘皮组织相伴，对此我们自己很舒服，只是不知道异男能否接受这种“祛魅”。伊芙的身材跟许多健身女性追求的不一样。我相信 ShiftUp 的设计目的是呈现异性恋男人想要看的女人身体，而不是女人想要的身体，女人也很难通过健身达成那样的目标。

K：原来如此，异男对性感女人身体的想像，不但跟女性会追求的不一样，跟现实上能考虑达成的也不一样呢。

R：另外还有伊芙“盆骨前倾”的体态。一般人因为臀中、大肌不够发达很难自然呈现翘臀曲线，为了凹S造型会不自觉把肚子往前、屁股向后挺，让盆骨前倾。伊芙平常站著就是这个姿势，也许建模师想让她翘上加翘。

K：这种站姿在ACG好像满常见的样子。

R：是的，但是医学上认为盆骨前倾需要矫正。伊芙的身体为了男性欲望而变形，让我想到油画作品《大宫女》。这幅画里的裸女侧躺转身，展现妩媚的“水蛇腰”，但这不是人做得出来的姿势，除非你比一般人多了两到三节脊椎关节，才能转成那么大的角度。《大宫女》是十九世纪初的作品，诞生于非常男性凝视的时代，而制作于二十一世纪的《剑星》似乎也差不多。



大宫女 (La Grand Odalisque)。

K：不管是脊椎多了几节，还是假胯宽或盆骨前倾，异男都可以容忍，因为这些设计之所以脱离现实或常态，是为了服务异男性欲。但反过来说，如果脱离现实和常态的元素服务的是其他人的欲望，异男就会很有意见。例如《最后生还者2》里面有一个异男玩家很讨厌的角色叫做艾比，艾比在剧情里做了玩家很不喜欢的事情，外貌又不符合大家对女角色的期待。艾比是一个很壮的女生，肩膀比例比一般男生宽一些，可以徒手撂倒成年男性士兵。

玩家不喜欢艾比的外表，在《最后生还者2》上市初期出现了一个网路讨论焦点：在《最后生还者2》这种后末日时代，人类的资源不可能让一个女生，把身体练到像艾比那么壮。艾比是军人，在军营受训练，后来玩家在军营墙壁背景里找到了艾比的训练日程表，就把那个贴图拿出来，说照这个健身行程绝对不可能练到那么壮。我觉得这种考究根本走入火入魔，就算真的要认真考虑身材跟健身表对不上，改健身表贴图不是比较合理吗？异男玩家对于不符合他们需求的身体非常严格，同个游戏里有另一女角色艾莉，是清瘦的少女身材，没人追究为什么她有足够力气可以压制比男士兵更强壮的丧尸。玩家对强壮的艾比斤斤计较，但若你问为什么艾莉那么瘦可以有那力气，或者为什么伊芙的身材有办法呈现成那样，他们恐怕又会认为这代表你是不玩游戏的外行人，才会那么较真。大家的较真都是选择性的，只要你符合主流期待，不管科不科学，都没人会追究。

R：有一个女权主义的文化播客名叫《随机波动》。它早期讨论过女性身体的“符号化”，解答了我的很多疑问。我从小就觉得女性的身体比男性的更有魅力，也思考过自己是否没有来得及充分发掘取向。但读了那期的文章之后，我理解了为什么身为异女也会把女性身体看成性感的第一象征，文章主张这跟符号化有关：社会特别地把女性的性感给符号化了，让其更容易被识别，并且让人产生情感反应。这种符号化在ACG里运用得也很多。

K：具体来说是什​​么？

R：就是把具体的东西用符号表现，通常是简化，也可能挪用。比如画树就画有树干、枝叶的图形，但现实中许多树不长这样；画裸女就画两个乳房、一个屁股等等。H漫里的符号化就很明显，所以它们非常不真实。当人经常被这些图形训练，脑子的读图能力会越来越快，甚至一看到符号就开始有快感。

K：照这说法大家能对很脱离现实的性感要素有反应，是因为已经被符号化训练过了对吧，像伊芙的超长腿加上假胯宽，以及盆骨前倾。我之前在podcast《好哲凳》访问台湾ACG和影视评论人“龙猫大王通信”，他说现在社会上大家觉得女人穿丝袜很性感，是有原因的。美国上个世纪管制电影内容的“海斯法典”严禁色情内容，也包括不能露大腿，所以那个时候电影里面的性感女明星就穿丝袜来擦边球，结果丝袜后来就变成性感的象。照这说法，电影里的安排实际上影响了人们的性癖。也就是说，我们现在会对什么东西感到有性欲反应，很大程度其实是社会建构过的，已经不是完全生理、原始的样子。

当他者成为玩家

R：现在也有反过来让女性去消费男性的游戏。我不是这类受众，也会被人说太保守、不承认自己有欲望。有点像你刚刚说的护家盟。但其实是那些游戏虽然号称针对女性受众，但不是很懂女性想要什么，或是做的不够细分。

像叠纸的《恋与制作人》、米哈游的《未定事件簿》等，这些游戏提供不同风格的男性角色让女玩家选，跟他们恋爱。首先我觉得，因为既有的社会规训，女生在生活中普遍会去照顾男生的生活与情绪，所以我不想连玩游戏都要去猜他们想什么……有查攻略的时间我为什么不探险、建房子？其次，许多这类游戏的宣传物料就已把我劝退，比如男性角色袒露胸腹肌，让我觉得太直接，有威胁感。女性对亲密关系的需求或对色情的想像跟男性不一样，并不是把男性情欲幻想里的性别颠倒，就能得出女性的幻想。再有，在一些海报里，这些男体只是背景，前景还是身材凹凸有致的女生——这不还是男性凝视吗？

K：“不想连玩游戏都要去猜他们想什么”这个反应相当具体，也是我为异男不会想到的。其他女性玩家想法也差不多如此吗？

R：我认识一些喜欢的，但身边大部分女生还是不喜欢。其实，女生们选择与2D纸片人恋爱——这已经可以看出问题了，有3D男性角色的恋爱游戏可能会给女玩家带来被骚扰的不安全感。

K：原来是这样！不过我印象中，好像没有很多3D的这类游戏？

R：今年叠纸出了3D的《恋与深空》，画风还是偏二次元，比较像2.5D。我从前面提到的播客听到了一款真人饰演的女性向恋爱游戏《糟糕！他们太爱我怎么办？》。玩家在游戏里扮演女主角，遇上几位性格外貌不同类型的男生示好，想要跟你发展感情。播客的四个男主播阅读了女玩家对游戏的差评，其中主要抨击男演员的颜值演技与游戏的叙事设计，还有人形容它为“性骚扰模拟器”。我没玩过那款游戏，看资料觉得演员长相OK，但光听玩法就感同身受了一堆3D男人涌过来是很可怕的。



《恋与深空》角色图。

K：那这四个主播觉得如何？

R：他们不屑于看这样的游戏。有位做过调研的男主播似乎手上就拿著电脑，打开了游戏，说“你看一眼这几个小伙子，我看了一下觉得长得还行”，主要发言的大哥说“不用看，不用看……不需要看”。还说，凡是能长成像木村拓哉、柏原崇那样的人，就不会去演这种游戏，肯定就去演电影了。他的反应也很神奇，他是在拒绝乙女游戏、为女性服务的游戏吗？还是说他在拒绝里面长得好看的男的？

K：我想他是在把乙女游戏当成材料，来开异男之间那种“我不是同性恋”的笑话。

K：说到这里我想起来，我有个女玩家朋友写过一篇文章，标题叫《传说中的黄金乡：电玩的女性市场》，说她很喜欢的手游要上Steam了，但游戏的愿望清单数量不如预期，制作人到游戏开发者社群请教。这游戏相当针对女性玩家，但这些游戏开发者的意见不外乎就是女性不玩游戏等等，甚至给出“要不要针对男同志行销”这种牛头不对马嘴的意见。现在台湾女性玩家已经超过40%，但只因为女玩家参与游戏社群的生态可能跟男玩家不太一样，意见就被忽略。

R：我还有点挺纠结的。就是我会担心其他人对虚构角色的幻想溢出到现实。我不会去评判个人的幻想，但具体的游玩与单纯的幻想又有区别——这么说我觉得自己很像“护家盟”——比如，当我知道异男玩家一边玩《剑星》一边用性的眼光看伊芙的屁股，会觉得很不安，如果他在现实生活中也这么看那就是性骚扰了。

K：你是怕游戏影响到他现实生活的行动吗？你不是担心他凝视伊芙，是担心他凝视街上真正存在的女人？

R：自我批判这听起来就像担心在游戏里爆头的玩家会在现实中杀人的杞人忧天，但这种焦虑是在看到异男玩家的发言后出现的。在网络上喊“衣服少块布能要你命？”的时候，他们不会意识到，真实的女性会投射自己的感觉，与这个虚拟人物共情，并感受到威胁。

像是先前提到的讨论《剑星》和谐争议的文章，里面首张配图就是穿著非常暴露的伊芙摆出M字腿的截图。我不知道这个姿势是修过的，还是游戏里真有办法摆出这姿势，但这让我很害怕跟不安：玩家真的会让女主角摆出这种姿势吗？他们为什么要这样做？接下来他们会做什么？

K：若这些事情都发生在私底下，Rashel 还是一样害怕吗？还是说令人不安的姿态出现在公开的文章，发表在正式游戏媒体上？

R：肯定有这一点，这么正式的平台文章都不在乎这样的事情，其他人就更不用说了。另外一点是我会忍不住怀疑角色没有受到足够尊重——她愿意穿那样的衣服吗？愿意摆出那样的姿势吗？她不会回答。我知道角色是虚构的，不会真的受到伤害，但我还是介意。这可能源自同有女性外表的共情，也可能像讨论AI伦理：就算机器人没有心灵，不会感到痛苦，有些人认为你也不能随意虐待机器人。

K：台湾2023年九月引进的书《智慧妻子》也讨论到性爱机器人的人权。问题并不是说机器人有心灵所以我们得尊重机器人，而是当你把机器人幻想成性爱对象，你得要把它幻想成人，想像他会害羞、高兴、痛苦和高潮，如此一来你才能得到你想要的情欲体验。反过来说，当你一方面把机器人当成人，另一方面却任意虐待它，这可能会改变你对待真正人类的心态。

R：前阵子AI图片和影片涌现，我注意到很多内容的主题是女性身体。我在报导里读到有个公司做了一些“AI女友”并为这些虚拟角色运营IG帐号，就登上去看，在一位“AI女友”的post下看到每天总有几个固定的男生留言，说“宝贝你是最美的”。我当时觉得，这还挺甜的呀，有那种陪伴的感觉。

我最开始follow的AI女孩是白人，她会发限定向大家介绍她的“好朋友”，就是其他AI女友帐号，有拉美人、亚洲人。总之我全都follow了，可能因为我是亚洲人，IG就一直给我推那个亚洲AI女生的post——每天场景都不一样——在家里、户外、游泳池、滑雪场。不管什么场景，她永远穿著暴露。看多了我觉得很好笑，你带你女友去滑雪，她上半身就穿个比基尼。如果换我，肯定觉得“宝贝你穿太少了，会不会冻伤自己”。但我发现男粉丝不会留这样的言，就叹息，嗯这样也不是真爱。

K：原来如此，这还蛮性爱分离的感觉嘛，算是幻想的性。

R：对。我觉得我与男粉丝对AI女友的反应与我自己的拍摄体验有相似性。尽管男摄影师相当尊重我，但在摆造型时，他更在乎我展现出来的样子有没有魅力，而女摄影师更在乎我是否舒服。

K：对一些摄影师来说，男性凝视的需求比你身为被拍照的人是否舒服更重要，像这样子吗？

R：我觉得是。这对我来说就是一种共情的例子。也回到刚刚的点，我不是《剑星》玩家，为什么会在意异男玩家如何对待伊芙？或许就是因为共情，当发现它的男性玩家并不会以共情的态度对待她，我觉得害怕。

法国IGN批评《剑星》制作人没见过女人，后来有人把金亨泰的太太的照片贴出来，说这是大美女呀，编辑你才没见过女人吧。此外还有一些男玩家——可能误以为某些女角色设计是启发自金亨泰的太太吧——会在下面感谢金亨泰“无私分享”。感谢制作人无私分享自己的太太，这种发言也让我感受到不安。

玩家发动的解放《剑星》连署运动网站。

K：理解，如果一个游戏有性感要素，那讨论区就会有一堆黄腔跟性骚言论。在上面这例子，这些言论已经指涉到真正存在的人类，但玩家们却依然没停止。

R：异男玩家们好像相当崇拜金亨泰这样的人，好像他在男权世界是个王者，可以一手赚直男的钱，另一手又有漂亮老婆，而且老婆会替他辩护，说他做这样的游戏没有问题。或许异男支持《剑星》，也有部分原因是视金亨泰作榜样。

K：我觉得确实是。网路上有时候会基于一些不见得相关的理由特别崇拜某人。像台湾有个男的政治人物，他的形象是“说到做到”——若谁选上我就去跳海啊之类的，结果还真的都有做到，就因为如此在台湾受到许多人支持他，觉得他有担当。我觉得这跟金亨泰的共同点在于，他们都是男子气概的榜样，一个说到做到，另一个跟漂亮女人结婚，还有女人为了他去替父权辩护。

R：我这两天跟一些自我认同是女性主义者的异男朋友聊 Sweet Baby。那是加拿大一间为电子游戏——包括3A游戏，提供多元化叙事开发咨询的工作室。他们认为Sweet Baby太过激了。

K：我不认识你的朋友，但是太过激这种说法我很常听见。男玩家跟男游戏开发者本来就很容易觉得别人的需求太过激。你想要游戏里面有个跨性别角色，他们都觉得太过激。R：一位支持女权的异男游戏设计师觉得，Sweet Baby是游戏女权的猪队友。

K：我对Sweet Baby的理解是：他们是顾问公司，对客户提供的服务是如何在游戏里面比较合理的加入进步价值要素，然后对外也会倡议大家应该在游戏里面加入进步要素并且避免物化女性等等。我觉得他们对外倡议很正常，因为支持进步价值的玩家跟开发者都会这样倡议，也觉得他们对客户提供的服务很正常。我反而觉得不正常的是玩家的反应。几十年来，在游戏业界，做跟Sweet Baby相反事情的人满地都是，对吧，他们往游戏塞性感女人，然后避免玩家看见黑人和同性恋。跟Sweet Baby相反的服务，在游戏业界早就存在，根本是常态，也没人有意见。Sweet Baby能把提供进步价值咨询当成生意，就是做这件事情的人太少，做跟这相反的事情的人太多。考虑几十年来有多少人在做跟Sweet Baby相反的事，就算Sweet Baby生意火热赚大钱，我觉得也只是往大海倒瓶气泡水。

R：那这个可能就是异男玩家的既得利益被拿回了，所以跳脚。

K：对，而且他们高估了Sweet Baby 真正会带来影响力。就像是几年前暴雪出了一个多元角色评分的系统，玩家也直接炎上。但这些玩家也根本没搞清楚暴雪到底怎样使用这系统，是当成硬性规定呢？还是只是用来脑力激荡或在设计时做个参考。玩家一向高估政治正确诉求会带来的效果。

R：现在挺多游戏让你自己捏主角，这种设计能解决一些问题吗？虽然也仅限于主角，无法改变NPC的外貌和性别。

K：可能要问女玩家跟跨性别玩家，看她们觉得如何。

R：身为游戏开发者，我觉得Sweet Baby这类组织的存在很有必要。有些游戏开发者想要做多元要素，但不知道如何做，需要帮助。

K：不过对于这种情况，一些玩家的反应就是：你想加入多元要素，因为你不懂游戏，或者不了解玩家真正想要什么。有些玩家会倾向于把不符合他们需求的意见判断成来自游戏圈外，认为那是不玩游戏的人在干预游戏。我想他们也是这样看Sweet Baby的。

R：有本书叫《Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form》，作者是Anna Anthropy。在书里她号召，所有人都应该做游戏。你看书名很长：怪人、正常人、业余人士、艺术家、酷儿、家庭主妇等等，都应该来做游戏。Anna提到，最早做电子游戏的人就是工程师出身的美国白男，所以在电子游戏历史上大部分的作品回应的都是白人男性的需求。

K：就是六零年代念麻省理工学院的那种人。

R：对，所以只有各种小众群体都开始做游戏，才会知道这世界到底需要怎样的游戏。我们不能被异男和白人异男代言，让他们的构建去限制自己的审美和偏好。大家都有做游戏和表达自己游戏需求的权利，而不是意见跟主流异男不同，就被认为是不玩游戏的外行人。

我前几年玩到一个小游戏，《别碰我头发》，是黑人女生 Momo Pixel 做的。玩法很简单，一个卷发的黑人女生坐在中间，旁边不断有手伸过来要摸她的头，玩家通过点击把手打掉。玩到这款游戏之前，我真的一点都不知道黑人女生有这种困扰，就是一直会被别人说你的头发好蓬好软，我可以摸一下吗，甚至有不问就直接摸的。所以不同的声音很重要，这样我会有机会了解其他人的困境。

K：当更多人开始做游戏和玩游戏，并且他们对游戏可以是什么样子的意见也能被其他人听进去，游戏这种艺术形式才会真正属于所有人，不只属于异男。

(感谢田中ㄟ子和鱼子对本文的帮助)

[#Game On](#)

本刊载内容版权为端传媒或相关单位所有，未经[端传媒编辑部](#)授权，请勿转载或复制，否则即为侵权。