

研究論文

線上遊戲性別轉換行為分析

李紫茵
王嵩音

摘要

本研究試圖瞭解MMORPG玩家性別角色轉換的行為。一方面以網路問卷調查法來瞭解玩家基本資料和轉換動機與轉換行為之關連。另一方面則透過深度訪談瞭解玩家如何扮演另一性角色及其與性別刻板印象的關係。

結果顯示，MMORPG性別轉換玩家仍以男性為主，遊戲經驗越多的玩家越容易產生性別角色轉換行為，角色外觀的好看成為轉換行為的最大動機，玩家在角色的「外貌形象」、「職業選擇」、「人格特質」的描述上，均對另一性別存有明顯的刻板印象。

關鍵詞：MMORPG、性別轉換、性別角色刻板印象

李紫茵，台灣中正大學電訊傳播研究所碩士，目前任職台灣資策會，主要研究興趣為網路傳播與電訊傳播。電郵：dianatw0313@gmail.com

王嵩音，台灣中正大學傳播系(含電訊傳播研究所)教授，主要研究興趣為網路傳播與政治傳播。電郵：telsiw@ccu.edu.tw

*本文為第一作者的碩士學位論文部分內容修改而成，第二作者為論文指導教授。

Research Article

Gender Switching among MMORPG Players

Zih-yin LI

Song-In WANG

Abstract

Gender switching has become commonplace in massive multiplayer online role-playing games (MMORPGs), since these games allow players to explore a range of identities by playing a character they have created. Given the relative lack of research in this area, the main aims the present study tries to examine are: (a) why people engage in gender switching, (b) the demographic characteristics of gender switching players, and (c) how players portray the other sex. A Web-based survey was conducted to investigate the relationship between gender switching, demographic variables, and players' motives for switching. Then, in-depth interviews were employed to gain a better understanding of how players portray the other sex and how they recognize the other sex.

A total of 800 online questionnaires were deemed to provide usable data. Among them, 78.6% of gender-switching players are male, and most were students between the ages of 16 and 30. Curiosity, drawing more attention to themselves, and attractiveness were reported as the three most common reasons for gender switching among both male and female players. Avoiding online harassment was another specific reason for gender switching cited by female players. Higher educated and more experienced players tend to switch genders more frequently than others. The results of in-depth interviews with nine players (six males and three females) showed that both male and female gender switching players upheld sex role stereotypes about the other gender when making choices about their avatars' appearances, careers, and personalities.

Keywords: MMORPG, gender switching, sex role stereotypes

Citation of this article: Li Z. Y., & WANG S. I. (2011). Gender Switching among MMORPG Players. *Communication & Society*, 18, 45-78.

Zih-yin LI (MA). National Chung Cheng University. Li is now working at the Institute for Information Industry. Research interests: internet research and telecommunications

Song-In WANG (Professor). National Chung Cheng University. Research interests: internet research and political communication

前言

在台灣線上遊戲中，每12個女角色，就有10個是男性所扮演(梁玉芳，2003)。在天堂II遊戲中，註冊的會員男女性別比是8比2，但在遊戲中的角色，男女比率卻接近6比4，表示在遊戲中，有許許多多的角色已經經過了一個所謂性別轉換(gender-switching)的過程(吉恩立，2004)。在網路這個虛擬空間裏，其去中心化以及匿名性的特色，讓網路使用者不須透露真實身份，也可以重新塑造一個全新的性別、全新的角色(Gersch, 1998)。Griffiths et al. (2004)的研究發現60%的線上遊戲玩家曾經嘗試不同性別的角色，而Hussain和Griffiths (2008)的研究則發現57%玩家曾轉換性別。因此性別轉換已成為線上遊戲普遍現象。

男、女性為何會在遊戲當中有性別轉換的行為，至今尚無一致性的明確答案。學者們在這些動機原因的探討意見上，也頗多元。因此，有必要更進一步釐清男、女性在遊戲中，性別轉換的相關因素，並以較嚴謹的實證方式來加以驗證。期望透過本研究的探討，可以增加另一個網路與性別的研究新面向。

過去關於網路與性別刻板印象之研究，大致不脫「跳脫」與「複製」兩種觀點。前者認為使用網路能「跳脫」性別刻板印象的概念，因為網路的使用可以更為促進男、女的平等。也就是說，網路新科技的出現，能創造一個新的空間，賦權女性去創造意義(Plant, 2000; Wakeford, 2000)。後者則悲觀認為網路依舊「複製」性別刻板印象，「網路雖然或多或少對兩性間權力關係有洗牌效果，但洗牌後並不必然是人人生而平等的大同世界」(引自黃厚銘，2001: 233)。在網路遊戲的「公」、「婆」制裏頭，更可以看出男性將女性特質污名化的現象，這些由男性扮演的「婆」，為了向其他男性獲取利益，便以更誇張的方式來呈現女性特質，使得固有傳統對性別刻板印象的認知依舊存在，只是一再地延續到網路世界裏頭而已(張玉佩、呂育璋，2006)。而其他學者(林淳得，2006；羅燦煥，2000；Kendall, 1999；O'Brien, 2000)等都同樣認為網路其實是複製並強化了既有的陽剛霸權的文化，重複男強、女弱的刻板印象而已。

基於兩派的不同論點，本研究試圖從男/女性線上遊戲玩家來進行研究，瞭解其在性別轉換的過程中，其對另一性的性別角色扮演以及與性別刻板印象的關聯為何。

在現今相當流行的線上遊戲世界裏，尤其是MMORPG類型的遊戲，容許玩家做更多豐富性別角色上的挑選，因此讓玩家性別轉換的可能性相當的高。因此，本研究將針對MMORPG類型的遊戲玩家進行研究回答下列三個研究問題：

1. 性別轉換玩家特徵與性別轉換行為關連為何？
2. 男、女玩家性別轉換的動機為何？其與性別轉換行為關連為何？
3. 在MMORPG遊戲中有過性別轉換的男、女性，其如何扮演及認知另一性別角色？這些認知與性別角色刻板印象有怎麼樣的關係？

文獻探討

網路與性別轉換

性別轉換(gender switching，或稱做gender swapping、gender crossing、gender bending)，是一種應用於網路上跨性別角色的一種用語。目前性別轉換還未有明確的定義，原因可能在於這一詞已經包含在跨性別(transgender)一詞當中，例如Gersch (1998)便將遊戲當中的性別轉換行為以跨性別作為表示。不過大部分在網路及線上遊戲中涉及男女的性別轉換，則大多使用性別轉換作為代表。網路上的性別轉換行為者在某部分程度是挑戰跨越了性別疆界的人，或許會將自己性別角色或部分進行反轉，但由於MMORPG遊戲的性別是有固定男、女角色區分，因此在性別上還是能夠有所界定。因此，性別轉換(gender switching)的定義如下：在網路或線上遊戲世界中，挑戰或跨越原有性別角色、將自己性別角色部分或全部進行反轉的人，這轉換過程可以從女到男，也可以從男到女。

國外有關MMORPG遊戲性別轉換行為的研究多數顯示，男性比女性更喜歡在網路遊戲的角色裏轉換性別(Gelder, 1996; Griffiths et al. 2003; Suler, 1999)。Griffiths et al. (2003)討論性別轉換行為有性別差異的現象，指出可能是男性玩家的冒險性格促使其較女性玩家更願意嘗試不同性別的角色扮演；也可能因為在多數MMORPG遊戲中男性角色多屬於暴力類型，因此無法吸引女性玩家願意轉換性別。另外，女性角色在遊戲互動中常受到更多的協助，也使得男性玩家想轉換為女性，而女性玩家則不願意轉換為男性。不過Hussain和Griffiths (2008)的研究卻顯示女性(68%)較男性(54%)轉換性別比例高。

網路性別轉換原因

I. 男性為甚麼喜歡性別轉換

Suler (1999)指出，男性喜歡在網路遊戲中性別轉換的原因大致有下列原因：

1. 擺脫社會既有的性別刻板印象：網路遊戲的出現讓他們可以利用匿名的好處在這虛擬空間將他們較女性的一面釋放出來。
2. 可獲得注意：一個網路暱稱女性化且把自己裝扮得很性感且美麗的女角色，往往能吸引許多男性參與者的注意。因此，遊戲中的男性，往往為了享受這種女性可以擁有的注目感覺以及控制男性慾望的權力，就會選擇性別轉換。
3. 學習相處之道：男性在遊戲中扮演女性有時是為了去探索男、女之間的相處關係。透過扮演成女角色來與遊戲中男性互動，看要如何從女性角色來進行溝通。
4. 利益關係：在MUD遊戲中可以獲得到其他男性玩家的幫助，幫助自己在遊戲中升級的更快。
5. 尋求性愛：男性性別轉換的另一原因是想假藉異性間的虛擬性愛來滿足其有意識(conscious)或無意識間(unconscious)「同性」或「異性」的性愛感受。
6. 對性別認同不清：就心理學層面來說，這種性別轉換的現象可能是源自於在年幼時對於性別產生困惑，加上對性別認同產生未完全發展，才會在網路遊戲世界中有性別轉換的動作。

Antunes (1995)則歸結出另外兩個男性性別轉換的動機：

1. 因為「新奇」：對於男性玩女角色來說，這是一個相當強大的引誘動機，藉由玩女性角色，可以發現女體吸引人之處。
2. 生理性別的枷鎖：在現實生活中的性別不是自己想要的，因此便在遊戲世界中創造一個真正屬於自己性別的角色。

Bruckman (1993)和Leslie (1993)同樣指出男性喬裝成女性的一個目的是尋求性愛，而這個明顯的目的也常常被人識破其假冒的身份；Danet (1998)指出男性扮演女性的原因是出於好奇心、以及想要感受被注意的感覺；Senft (1997)也以個人動機(如滿足好奇心)、顛覆性別(gender fucking)(如顛覆從前加諸於男、女性的性別刻板印象)、利社會(pro-social)(如藉由性別轉換產生對另一性別的認識以及同理心展現說明男性性別轉換的原因)；O'Brien (2000)也指出男性性別轉換的原因在於想要更瞭解女性。

和Suler (1999)提出之利益關係類似，Baertlein (2006)研究線上遊戲玩家也發現，男性遊戲玩家性別轉換的一個很大原因是為了獲得免費寶物，因為玩家們認為女性在遊戲中能受到男性玩家保護，是所謂的遊戲弱勢者，因此時常可以得到男性的呵護而獲得寶物或是快速升級。同樣地，Hussain和Griffiths (2008)也指出男性線上遊戲玩家轉換性別的最大動機是為了獲得利益。

而台灣一項研究(林淳得，2006)根據相關文獻整理發現，男性性別轉換的原因有可能與「精神分析」中男性的「前伊底帕斯」(pre-Oedipus)情節相關。男孩為了發展陽剛特質，必須壓抑對母親認同。而線上世界其高度的召喚力讓男性在這虛擬的世界中得以將壓抑的陰性認同活化。

歸結上述，我們不難發現，男性在網路當中性別轉換的原因不外乎有幾大動機：1. 心理動機：例如好奇心使然、想瞭解或學習女性；2. 顛覆性別：如擺脫社會的性別刻板印象；3. 利益動機：為了在網路遊戲當中獲得利益，便以扮成女性來達到事半功倍之效果；4. 性愛需求：有些男性在網路中轉換成女性的原因是為了在網路當中發展出同性或異性的性愛關係；5. 享受注目：相較於男性，女性在網路當中較容易被成為注意的焦點，為了享受這種被注目的感覺，男性會轉換成女性；6. 性別認同問題：此種屬於精神分析層面的問題，讓男性的女性特質在網路當中得以呈現。

關於男性轉換性別的原因動機整理如下表一：

表一：男性網路性別轉換動機表

	Suler (1999)	Baertlein (2006)	Bruckman (1993)	Leslie (1993)	Antunes (1995)	Danet (1998)	Senft (1997)	O' Brien (2000)	Hussain Griffiths (2008)	林淳得 (2006)
心理動機	+				+	+	+	+	+	
顛覆性別	+						+			
利益動機	+	+								
性愛需求	+		+	+						
享受注目	+					+				
性別認同 問題	+				+					+

資料來源：研究者整理

II. 女性為甚麼喜歡性別轉換

Suler (1999) 提出女性性別轉換的原因：

1. 瞭解其他女性對男性的作為：透過扮演男性角色，可以更瞭解其他女性是如何與男性互動。
2. 想變成一個英雄人物：女性扮演男性會將自身塑造成一個具有「英雄」風格的角色，當其他女性玩家被這種英雄感吸引時，便會覺得男性是很有魅力的角色。
3. 為了更有領導性：男性角色比女性角色在遊戲中號召動員能力是更為強大，尤其在女性扮演了男性角色後，更能明顯察覺這種現象。
4. 經驗在現實生活中不能擁有的「權力」：在遊戲世界中，扮演男性時會變得更有行動力，比較不須要去在意他人想法，想做甚麼就做甚麼。

Danet (1998) 提出女性性別轉換的原因在於想要避免被騷擾以及想要享受那種自由獨立、意見果斷的感覺；Senft (1997)、O' Brien (2000)、Hussain & Griffiths (2008) 也同樣指出女性性別轉換的原因是為了要避免性騷擾。

綜上所述，女性性別轉換的動機不外乎有下面三種：

1. 避免騷擾：此指避免網路遊戲中男性的不當搭訕。

2. 增加在他人心中地位：例如在網路團體或遊戲中講話更有力量、更有說服力。
3. 體驗「權力」快感：例如讓自己言行舉止不須輕柔，可以更果決的做想做的事。

有關探討女性為何性別轉換原因的文獻較為缺乏，因此有關女性性別轉換的原因也將是本研究的一個重點所在，來探索女性性別轉換原因的其他可能。

網路性別轉換與性別刻板印象

網路的出現，使得個體得以解除社會界線的觀點被大力吹捧。人們得以去個人化(deindividuation)以及更自由的在網路場域之中展現自我(Dubrovsky, Kiesler, & Sethna, 1991; Jessup, Connolly, & Tansik, 1990)。但有些學者卻持着悲觀論調，認為即便網路可以賦予人們自由施展的能力，但畢竟網路為一匿名性極高的媒介，為了在網路當中與他人互動，人們必須利用社會常規當中的某些規範來取得與他人之間的共識，因此網路社群發展其實未必完全不受傳統社會模式規範，而是相反的，將這套常規複製到這個虛擬社群之中，來加強虛擬團體間的影響，甚至更強化了社會既有的刻板印象(Mantovani, 1994; Postmes, Spears, & Lea, 1998; Walther, Anderson, & Park, 1994)。以下為兩方論點。

I. 性別轉換與性別刻板印象的消弭

Kibby (1997)指出，以往我們在現實生活因性別壓抑而不能表述的感情或是行為，都可以在網路中透過性別轉換得到釋放。Danet (1998)也認為，網路中的性別轉換對於性別文化有益，原因在於性別轉換減少了性別的差異形式，讓性別標準解體，並且得以讓人們在傳統社會觀點以外的地方重新定義自己。在網路中，我們不再只能扮演與自己現實生活相符的性別，而是可以男生偽裝(masquerade)成女孩，女孩也可以偽裝成男生。也因此，即便是一個在網路當中取名叫做Aistaru的人，可以讓別人認為是一個對機械觀念很強的人，也可以同時是一個對廚藝很有研究的人。在網路中，以往那些甚麼事只有男性可做、甚麼事只有女性可以做的傳統觀念將在網路當中打破(Danet, 1998)。

在 Bruckman (1993) 的研究例子當中，也發現到一些在現實生活當中，某些微弱的性別現象在網路卻會顯示得特別清楚。譬如一個在遊戲當中扮演女性角色的男性，發覺到女性在遊戲中通常是所謂的弱勢者，是沒有競爭性的，因此男性總會自以為是的扮演一種英雄式的角色來幫助女性。但他們有時伸出援手的目的就是希望能得到女性角色的親吻或擁抱回饋，這種半強逼式的方法有時會引起女性的反感，因為就算在日常生活中，女性表示對男性感謝的方式可以是贈送禮物而不是肢體的親密接觸。因此，在這樣的扮演過程中，男性才會驚訝的察覺到原來女性是被如此對待的，進而有所省思究竟女性是不是「弱勢者」的觀念。

Turkle (1998: 287) 也指出，網路當中的性別轉換能讓人體驗到另一性，甚至拋棄性別束縛。而這性別轉換的角色，能幫助我們重新去省思傳統社會建構的性別角色。Odzer (1998: 10) 在其田野調查網路性愛聊天室的研究發現，這些從事虛擬性愛者有很多都是性別轉換的人，聊天室讓人裝扮人格、年齡、容貌等等，但某些時候這些性別轉換不只是有單純的好奇動機而已。很多男性在轉換成女性後反而比較能瞭解女性在網路上的處境，例如他們是如何被騷擾、或是要如何被那些因求歡被拒而惱羞成怒的男人所辱罵的感受等等。

Berman & Bruckman (2001) 以實驗法設置一遊戲場域“*The Turning Game*”並輔以深度訪談法進行研究。在研究場域中，他們請受試者進行性別轉換遊戲，而讓其他參與此遊戲的人憑藉受試者的談話方式來猜測受試者的真實性別，也就是去猜測誰是假扮的。Berman 和 Bruckman 指出，在研究過程中，受試者們會以自身對另一性的想像來成為「應該的」人，但他們在扮演過程中，也同時能接收到其他參與者的回饋及評分，以修正自己在扮演時所露出的破綻或是更進一步的瞭解另一性，降低對性別刻板印象誤解的可能性。

Leslie (1993) 也引用一則例子來說明 MUDs 遊戲的男性玩家轉換成女性玩家的過程。有位男性在遊戲中取了一個女生名字叫做 Sykes，在扮演女孩子過程中，他常會遇到其他女性朋友在聊女性方面的事情例如月經、男朋友等等的話題，身為女角色的他為了要加入話題，他便會向妻子以及其他現實生活中的女性朋友探求知識，來與網路上的其

他女性對話。透過扮演女性，這位男性變的更瞭解女性，不再是以男性角度來思考應該的解答，這種性別轉換對解除刻板印象是有幫助的。

II. 性別轉換與性別刻板印象的存在

黃厚銘(2001)認為，網路雖賦予人們可以藉由性別轉換來擺脫既有性別角色的束縛，但是大眾對於性別刻板印象的事實並沒有甚麼改變。在其研究當中，受訪者宣稱：「要扮演男生很簡單，只要好奇一點，問東問西就可以了；要扮女生則是常常加個語尾助詞或語氣詞，人家便容易相信了」(引自黃厚銘，2001:224)。上述的談話就顯示出在現實生活當中，大眾對於性別的既有刻板印象。

林培淵(2007)針對MMORPG遊戲魔獸世界研究時發現，男性玩家會遵循既有性別刻板印象，會替女性角色選擇外表較和善的種族及職業，且玩家也覺得女性要有性感誘人的外觀，而不是有種孔武有力的外表。

Herring (1994)也指出，男、女性在網路中會呈現不同的風格，而且在網路當中的溝通方式也會有所不同，他/她們會以一套自己所喜愛且合適的方式與他人互動。Herrin以網路討論區的談話內容分析男、女在語言使用上所呈現的刻板印象。她發現男、女性在面對一則爭議性的討論話題時，男性喜歡用決斷、帶刺、支配性的口吻來談話，而女性面對爭議時則多用詢問或道歉式的口氣說話，希望將自己情感的一面透露出給他人知道。在網路當中，男、女使用語言的方式與傳統社會相類似，複製了相同的刻板印象。

Bruckman (1993)認為，很多時候男性在遊戲中會扮演女性角色，並且有挑逗調情的行為希望有更進一步的有性愛發展。那些大部分無目的並且性侵略強的女性通常都是由男生所扮演的，也就是說，這些將女體物化只為了達成自己需求的男性，只是更進一步地加深了男、女的性別角色刻板印象。Antunes (1995)也宣稱，有些性別轉換者會對既有刻板印象作錯誤詮釋且又以誇大形式呈現出來，更加扭曲了性別刻板印象。

O'Brien (2000)指出，人們在跨性別的過程中，並不會將傳統性別分類給抹除，而是繼續從性別二分的角度來劃分差異性，不僅定義自

己，也定義他人。在網路世界的性別轉換裏頭，大家可能會依然帶着傳統對性別二分的刻板印象觀念來進行轉換，而不會將轉換的角色加以顛覆，例如男性就不會將性別轉換的角色人物塑造成一個面目孔武有力的女孩子(O'Brien, 2000)。

上述有關性別轉換與性別刻板印象的論點，陳述着正反兩方的不同論調。因此，本研究將要來探討線上遊戲玩家在性別轉換過程當中的行為以及與性別刻板印象的關連性。

研究方法

研究對象

本研究主體鎖定在MMORPG類型的線上遊戲。這種強調玩家長時間浸入的遊戲，其豐富的程度猶如小型社會一般，不僅可以自行選擇人物角色性別，甚至連職業、裝扮都可以自由決定。而其也擔負了網路互動交友的功能，玩家們可以依照所選之角色與他人進行交談。鑒於MMORPG遊戲款數眾多，顧及內容上以及遊戲設計上的不同會影響玩家對於遊戲經驗上的不同詮釋，因此本研究根據台灣最大遊戲入口網站巴哈姆特的遊戲人口統計資料，自2008上半年統計資料，「魔獸世界」在MMORPG遊戲中排行第一，遊戲每日人數也在50萬到100萬人次之間，是一款相當炙手可熱的遊戲。因此，本研究選擇目前最熱門的MMORPG遊戲「魔獸世界」的玩家進行研究。

「魔獸世界」中有10個種族可供選擇，每個種族的角色都可以選擇性別、髮型、臉型和特徵。這些種族又被分為兩個對立的陣營：聯盟和部落。聯盟陣營是由人類、矮人、夜精靈、地精、德萊尼組成；而部落陣營是由獸人、食人妖、牛頭人、不死族/被遺忘者、血精靈組成。「魔獸世界」中一共有10種職業：戰士、牧師、盜賊、獵人、法師、術士、德魯伊、聖騎士、薩滿、死亡騎士。並非任意種族都能選擇任意職業，根據遊戲的背景設定，不同的種族可選的職業也各有不同。

資料蒐集方法

本研究同時運用量化問卷調查以及質性深度訪談法蒐集資料。量化資料主要回答第一和第二個研究問題，而訪談資料則回答第三個研究問題。

I. 網路問卷調查

本研究問卷先利用線上網站my3q免費問卷設計系統來進行問卷題目編寫，從2008年3月14日到3月18日為期五天，於台大PTT實業版中的線上遊戲版進行問卷網址擺放，共回收34份，然後將此份資料進行量表信、效度的分析。在正式施測階段，將網路問卷(<http://my3q.com/home2/209/xvwt3828/68443.phtml>)置放於台灣兩大遊戲入口網站——巴哈姆特及遊戲基地，以及另一遊戲網站——鐵之狂傲中的MMORPG遊戲討論區當中，以增加填答率。問卷置放時間為3月28日至4月10日，共計14日。總回收問卷共1,064份，經過嚴格的過濾機制，如遇填答玩家IP重複、填答不完整、男、女性性別轉換原因填答位置錯誤(如男性玩家填答到女性玩家轉換成男角原因的部分)，均予以刪除。經刪除後共得800份有效樣本數，有效樣本回收率為75%。問卷之題項包括：1. 玩家個人基本資料：包括性別、年齡、接觸線上遊戲時間、MMORPG遊戲款數、有過幾次性別轉換經驗；2. 玩家性別轉換動機。

II. 深度訪談

依照創市際(2004)及資策會(2005)的數據統計中顯示，目前線上遊戲的玩家主要族群約有八成以上為學生，而男性與女性的遊戲比例約為6比4。再加上多數學術研究亦顯示出(許由忠，2005；賴光庭，2004；鄭榮基，2006；鄭昶宏，2007)，線上遊戲玩家的年齡結構主要集中在15到29歲，學生比例佔了六至七成，故在訪談研究的對象選取上，將從填答過網路問卷的玩家中，挑選願意接受訪談且以年齡集中在15至29歲的學生族群進行研究。受限於時間以及有意願參與訪談人數偏低，本研究設定目標為中型樣本數(10人左右)。另考量男女性別

轉換比例有差異，因此受訪男性人數多於女性。最後共訪問六位男性玩家及三位女性玩家。

在訪談的進行步驟方面，本研究先透過電子郵件與受訪者說明研究目的之後，尋求受訪者接受訪談的意願。在願意接受訪談之後，再寄送訪談大綱並約定訪談時間地點，使受訪者大致瞭解題意。在訪談過程中，以手寫記錄重點，並輔以錄音器材，並在事後留下聯絡方式補充詢問遺漏問題。訪談問題均為半結構式設計，先擬好一份問題大綱，而後在深度訪談的過程中依據受訪者的回答加入一些進一步的問題，以獲得豐富的資料，並深入瞭解受試者想法。半結構式的訪談使得訪談者與受訪者之間的問答更有彈性。訪談題綱分為四部分：1. 玩家基本資料；2. 玩家對於角色外貌及職業的詮釋；3. 玩家對於人格特質詮釋；4. 玩家複製或跳脫性別刻板印象的可能。

資料分析與解釋

I. 玩家基本資料分析

問卷填答受試玩家均以有過性別轉換經驗的男、女玩家為對象。玩家基本資料題目包括性別、年齡、接觸線上遊戲時間、MMORPG遊戲款數、有過幾次性別轉換經驗。結果如下：

- 1、性別：男性玩家有629人，佔78.6%，女性玩家則有171人，佔21.4%；有性別轉換的男、女性玩家比例約為4比1。
- 2、年齡：受試玩家中，10歲(含以下)玩家有3名(0.4%)，11-15歲有43人(5.4%)，16-20歲有237人(29.6%)，21-25歲281人(35.1%)，26-30歲136人(17%)，31歲以上有100人(12.5%)。總的來說，目前線上遊戲玩家的年齡多集中在16-30歲，佔所有受試者81%，此年齡分佈也與大多數線上遊戲的研究結果相同。
- 3、教育程度：受試者中，教育程度為國小(含)以下有11人(1.4%)，國中47人(5.9%)，高中(職)243人(30.4%)，專科/大學464人(58%)，研究所以上35人(4.4%)。

- 4、接觸線上遊戲時間：包括一年(含以下) 24人(3%)，兩年34人(4.3%)、三年78人(9.8%)，四年80人(10%)，四年以上581人(73%)。由此可知，大部分線上遊戲玩家遊戲資歷多達四年以上。
- 5、MMORPG遊戲款數：根據數據，玩過一款MMORPG遊戲的玩家有29人(3.6%)，兩款有51人(6.4%)，三款有48人(6%)，四款25人(3.1%)，四款以上647人(80.9%)。由此可知，目前線上遊戲玩家的遊戲經驗都相當豐富。
- 6、性別角色轉換次數：有轉換過一次的玩家有209人(26%)，兩次126人(15.8%)，三次72人(9%)，四次15人(1.9%)，四次以上378人(47.3%)。

綜上所述，可知道MMORPG遊戲性別轉換玩家以男性為主，玩家年齡分佈在16–30歲，教育程度以專科或大學為多，大部分受試玩家玩過的遊戲款數均在四款及四款以上，也有近50%的玩家其性別轉換次數達四次以上。

III. 玩家特徵與性別轉換行為分析

經ANOVA檢定，教育程度與轉換行為呈顯著($F = 4.490, p < 0.1$)。事後分析則進一步得知，高中及以上學歷者，比起教育程度在國小、國中玩家更容易有性別轉換行為。教育程度與轉換行為ANOVA檢定見表二。

表二：教育程度與性別轉換ANOVA檢定表

	1. 國小(含)以下	2. 國中	3. 高中(職)	4. 專科/大學	5. 研究所以上
平均數	2.09	2.55	3.19	3.44	3.29
F 值	4.490**				
LSD	3>1,2、4>1,2、5>1				

** $p < .01$

年齡、玩家遊戲時間、MMORPG遊戲款數經過與性別角色轉換行為的相關分析後發現，玩家遊戲經歷($r = .210, p < .01$)若越久、玩過越

多MMORPG遊戲的玩家($r = .304, p < .01$)則越容易進行性別轉換動作，呈顯著正相關。年齡題項則與性別轉換行為不顯著($r = .059$)，顯示兩者沒有直接關連。因此，教育程度在高中(職)以上、遊戲資歷以及玩過MMORPG款數越多的玩家，越容易產生性別轉換之行為。

III. 男、女玩家性別轉換動機分析

經因素分析結果顯示，男性玩家轉換動機有探索嘗鮮、人際互動與女性外貌，而女性玩家轉換動機有探索嘗鮮、人際互動、安全及男性外貌。在信度測試方面，男性性別轉換動機Cronbach's α 值為.793，女性性別轉換動機Cronbach's α 值為.796，均達非常可信程度。因素分析結果如表三、四。

表三：男性玩家性別轉換動機量表因素分析

男性性別轉換動機	因素		
	1. 探索嘗鮮	2. 人際互動	3. 女性外貌
想去瞭解或學習如何扮演另一個性別的角色	.855	.074	-.045
我在說話或行為上的表現都可以變得跟現實生活中不一樣	.785	.210	-.030
想嘗試扮演不同性別角色的感覺	.800	.170	.213
很好奇、很好玩	.520	.329	.398
比較會有人來搭訕	.177	.840	.023
比較可以在遊戲中成為其他玩家注目的焦點	.280	.828	.051
較可以在遊戲中獲得其他玩家所給予的寶物或幫忙解決任務	.070	.867	-.002
角色的外型漂亮	.037	-.026	.946
特徵值	2.374	2.330	1.105
總解釋變異量%	72.622		

表四：女性玩家性別轉換動機量表因素分析

女性性別轉換動機	因素			
	1. 探索嘗鮮	2. 人際互動	3. 安全	4. 男性外貌
想嘗試扮演不同性別角色的感覺	.694	.095	.354	.194
我在說話或行為上的表現都可以變得跟現實生活中不一樣	.625	.521	.015	-.174
想去瞭解或學習如何扮演另一個性別的角色	.751	.352	-.068	-.045
很好奇、很好玩	.811	.051	.077	.145
透過性別角色轉換，我覺得自己擁有權力，可以更果決的決定自己想要作的事情	.247	.880	.089	.090
透過性別角色轉換，我覺得自己在遊戲裏的行為或談話上，都更能強而有力或更有說服力	.119	.907	.160	.117
透過性別角色轉換，可以避免不當的(性)騷擾	.106	.159	.947	.005
角色的外型威武帥氣	.100	.111	.018	.961
特徵值	2.191	2.041	1.067	1.036
總解釋變異量%	79.189			

依據描述性統計，男性在轉換動機部分以女性外貌的平均數($M = 4.38$)最高，顯示男性玩家轉換的最大動機在於女性角色的外型美麗，顯示男性玩家對於女角外貌的標準具有一定刻板印象。至於低分的部分則多落在人際互動的題項中，顯示男性玩家其轉換動機比較不着重在獲取人際關係。在女性轉換動機部分，則以男角造型威武帥氣($M = 4.12$)及避免(性)騷擾($M = 4.02$)最高，顯示女性在進行性別轉換時仍以外型作為考量。在減少性騷擾的部分，則是MMORPG中的一個新發現。以往MMORPG研究中較忽略對於女性在遊戲中的觀察，而本研究則發現其實在MMORPG遊戲中，女性在遊戲中的弱勢形象似乎被突顯出來，因為女角外貌的姣好在不自覺間容易受到男性玩家不當騷擾，影響遊戲樂趣及困擾，進而須要轉換成男性角色，藉以宣稱自己為男性，把男性角色當成保護傘，來避免不必要的性騷擾。若綜合觀之，

可發現男、女性玩家轉換原因都以「外型」的考量為重點，兩者都較不注重人際互動的部分。

IV. 玩家性別轉換動機與性別轉換行為分析

為了瞭解何種轉換動機最能準確預測玩家性別轉換行為，使用逐步迴歸分析來進行檢驗。在男性玩家轉換動機與轉換行為部分，可發現女性外貌 ($\beta = .303, p < .001$)、探索嘗鮮 ($\beta = .152, p < .001$)、人際互動 ($\beta = -.118, p < .01$) 此三變項的聯合解釋量達 12.6%，且三個變項均與轉換行為達顯著解釋力。因為好奇、或是想嘗試扮演感覺的男性玩家會較嘗試轉換行為，且這些越容易在遊戲性別轉換的大部分男性玩家，其轉換成女性的動機不會是因為可獲取好處，或想藉由扮演成女性來得到他人搭訕。這個結果的出現與多數學者 (Baertlein, 2006; Bruckman, 1993; Leslie, 1993; Suler, 1999) 所認為男性轉換為女性是為了在遊戲中獲取利益的觀點大不相同，而研究者進一步地也在部分 MMORPG 遊戲討論版中發現男性玩家會斥責在遊戲裏透過扮演女性來當作得到免費禮物及接近女性的手段的男性玩家，對於他們的行為感到相當不齒，他們也同時認為，大部分男性玩家絕對不會這樣做，因為這種行為很不得體。因此，本研究的發現或許顛覆了一般人對於男性轉換成女性的刻板因素，也讓男性玩家長久以來被貼上的污名化標籤，有了一個重新省思的空間。

若將三個變項來進一步檢視何者因素最具解釋力，則發現「女性外貌」對轉換行為的解釋力最大，因此可以說，MMORPG 遊戲女角的外型若越姣好，則越會吸引男性玩家性別轉換。男性玩家性別轉換的第一重點可能就決定於女性角色的外貌。男性玩家性別轉換動機與性別轉換行為分析見表五。

表五：男性玩家性別轉換動機與性別轉換行為分析

變數	B	標準誤	Beta(β)	t 值
女性外貌	.580	.073	.303	7.974***
探索嘗鮮	.274	.076	.152	3.631***
人際互動	-.189	.066	-.118	-2.860**
R=.355	R2=.126	調整後 R2=.122	F=29.981***	

** $p < .01$ *** $p < .001$

而女性玩家性別轉換動機與性別轉換行為部分，安全 ($\beta = .135$)、男性外貌 ($\beta = .512, p < .001$)、探索嘗鮮 ($\beta = -.197$)、人際互動 ($\beta = .137$) 四個轉換原因變項的總解釋力達 9.7%，最具有預測性別角色轉換的變項為「男性外貌」，顯示當一款 MMORPG 遊戲的男性角色設計的越帥氣挺拔，則越能吸引女性玩家進行性別轉換動作。女性玩家性別轉換動機與性別轉換行為分析見表六。

表六：女性玩家性別轉換動機與性別轉換行為分析

變數	B	標準誤	Beta (β)	t 值
安全	.135	.122	.086	1.104
男性外貌	.512	.139	.278	3.678***
探索嘗鮮	-.197	.171	-.100	-1.149
人際互動	.137	.135	.088	1.011
R=.311	R2=.097	調整後 R2=.075	F= 4.440**	

** $p < .01$ *** $p < .001$

總的來說，男性性別轉換原因當中的「女性外貌」，最能顯著預測男性玩家性別轉換行為；而女性性別轉換原因當中的「男性外貌」，也是最顯著預測女性玩家性別轉換行為的因素。

V. 男、女性玩家性別角色扮演與性別刻板印象

本研究的主體為線上遊戲性別轉換玩家之性別角色刻板印象研究，而性別轉換的玩家在線上遊戲當中，所牽涉到的可能會包含替角色扮演之過程，如替角色着裝或打理外表等、選擇職業，以及透過性別轉換的角色與他人互動，在互動過程中所展現的人格特質。雖線上遊戲中的職業選擇較沒有如現實生活中明顯男、女二分（如搬運工人與護士），但一般來說，MMORPG 遊戲裏大致會提供兩大類型——攻擊型（如劍士、戰士）和療癒型（牧師）的職業。本研究使用職業、人格特質、外貌來作為分析性別角色刻板印象之依據。接下來部分是更進一步去瞭解魔獸世界男、女玩家其操縱性別轉換角色的經驗，以得知玩家對另一性的角色在外貌、職業選擇、人格特質的觀點呈現上有無性別刻板印象的產生。資料結果將男性和女性分開呈現。

1. 男性玩家

在6位受訪者中，有5位(80%)的玩家其線上遊戲資歷達五年以上，大部分受試者性別轉換的次數不止一次，有的玩家本身在其他款遊戲就已經嘗試過轉換性別(受訪者A、C)，亦有玩家在魔獸世界裏扮演數次不同職業的女角(受訪者B、D、F)，此種轉換次數的經驗顯示出男性性別轉換的行為並不如Danet(1998)、Robert和Park(1999)所認為性別轉換僅是個短暫且不持久的行為，且當轉換好奇心得到滿足後就會停止性別轉換的動作。玩家一次又一次的轉換表示定有原因讓男性表現出轉換行為，因此在訪談中也得知所有的受訪者其轉換為女角的原因，均為女角在外貌設計上的姣好，角色外表的好與壞會影響其在遊戲角色的沉浸時間。而訪談所得到的結果也與問卷中男性轉換的原因相符，男性轉換為女角的最大原因就在於外貌的考量。

接下來將就受訪者們在外貌形象、職業選擇及人格特質上的性別角色刻板印象作一綜合性的分析。

(1) 男性受訪者性別角色轉換之外貌形象

根據6位受訪者，可發現其選的種族多是人類不然就是血精靈、不死族，因為這三個種族在外貌上最為姣好，最符合正常人的長相，而不是具有動物長相或妖魔鬼怪樣子。因此玩家對於魔獸世界女角的外貌形象大多不離白皮膚、身材比例纖瘦、性感且乾淨的，對於女角外貌之所以會有所要求，就是因為他們在真實生活中，所認定的正妹，就是這副模樣。

頭髮是短髮，因為覺得正妹就長這個樣子，且白色的妹就很乾淨的樣子，膚色也是白的，我喜歡皮膚比較白的女生，反正就很像……魔戒裏面的精靈，眼睛大大的，皮膚很白，然後高高瘦瘦身材很好像模特兒的樣子。(男性受訪者E)

因為如此，魔獸世界一些長相比較醜陋、矮胖或過於壯碩的種族例如矮人、牛頭人或獸人，則就不符合受試者對於女角外貌的條件。在受試者想法裏，女角要有曼妙身軀，過胖或過壯的角色並不能讓玩

家長時間經營角色，唯有外貌姣好的女角，看起來才舒服。受訪均認為矮人、牛頭人、獸人不適合女角。

因為矮人女生還滿搞笑的，長的像大嬸一樣，很好笑，真的啊……像路邊大嬸一樣，如果比較起來的話，矮人比較適合男生。牛頭人的話會覺得女生大隻怪怪的，比較不符合女性外表，牛頭人是那種比較帥一點的(種族)，比較適合男生。(男性受訪者F)

此種對於女性外貌較為要求且有固定標準的想法事實上與Bem(1974)、李美枝(1984)的研究相符，在男性觀念中，所謂女性在外貌上就應該是愛美的、乾淨的、可愛的、注重身材的；而男性則應是體格健壯或是可外貌多樣的。從社會學觀點來說，女性所展現出的外貌特質其實是受到父權社會宰制而產生，女性要有迷人外表是為了符合男性慾望而存在。正如受訪者們都有一套為性別外貌所量身打造的專屬標準一樣，若女角外貌不夠好看，則不會被受訪者選為遊戲的角色。但是他們對於男角外貌，卻又以另一套比較寬鬆的標準來看待，例如男性就可以醜一些或是應該要有強健體魄等。

(2) 男性受訪者性別角色轉換之職業選擇

如前所述，受訪者在替女角擇職時主要還是依照職業本身的能力作考量，換句話說，男性玩家並不會因為女角關係而選擇屬性適合的職業，而是依其對「男性職業屬性」來做決定。

我通常會依照我想要練的職業去選擇，或是以組團比較優勢的職業去選擇。我練的是術士，她是法的，帶一支寵物，攻擊型的，她是真的很強，也要負責輸出，可以對付所有職業。(男性受訪者B)

此結果與林培淵(2007)發現男性玩家會遵循性別刻板印象替女角選擇較為和善的職業不同。不過，玩家依舊存有對女角及男角適合的職業屬性的刻板印象。對受試者來說，女角適合輔助型職業，因為女性具有溫柔、細心的特質，而男角則適合主導性強可發揮其英雄氣概或者是耗費體力如戰士這種抵擋怪類型的職業。

像女生角色的話，就可以選牧師啊，感覺就在後面幫人家補血，還滿OK的啊，還有法師，我覺得女生也還滿適合的，因為她也是躲在後面的，反正那種感覺就是，前面就交給男生來處理，後面就是女生來幫忙，這樣子。(男性受訪者C)

除此之外，受訪者們對於女性的工作能力較不相信，尤其是他們看到女角擔任戰士等職業時，會聯想到角色操縱者也是女性的概念。對他們來說，自己玩女角戰士或攻擊類職業沒關係，因為操縱者是男性，比較有辦法負荷。所以對受訪者來說，女性只要在隊伍後面幫大家補血就好，其餘交給男生來處理。受訪者表示出對女角能力上的質疑：

女生我覺得要她在前面作臨場反應應該會比較慢，這是第一個原因。第二個原因是，我覺得今天一個真正的女生去玩女戰士，那她在那邊扛怪，然後你(男生)會覺得好奇怪喔……這種事情，應該不太能接受吧，像我們真的遇到一個女角色玩戰士時，會替她有點擔心，會想說，她扛的住這些怪嗎……所以我們就覺得女生乾脆在後面，躲的遠遠的，她在後面也比較不容易死掉或出甚麼事情。因為我有點大男人主義，會覺得女生可能沒辦法負荷男生的工作，因為會擔心，怕會被拖累。(男性受訪者C)

由上可知，受訪者對於女角及男角的職業選擇方面確實出現了性別角色的刻板印象，其所陳述男、女角適合職業的原因與Brovermen (1972)、Scott (1981)、O'Neil (1982)、Shaffer (1996)、徐西森 (2003) 研究相吻合。所謂女角因為是溫柔的、細心的、較無攻擊性的，所以會適合輔助類或是附屬的職業，而男角就是因為具有勇敢的、支配慾強等特質，故比較適合衝鋒陷陣的工作。在現實生活中，男、女性因為受到生理、社會期待等因素，使得兩者在選擇職業上，產生不同的型態。依生理方面來說，男性較為適合出動勞力之類的工作如搬運工、水電工，而女性則適合體力負荷量較小的職業如老師、護士等等。而將這套刻板印象模式套用在魔獸世界的這些受訪者身上，男角就會變成適合戰士等以發號施令且付出勞力為主的職業，女角則就當然適合較為柔性的職業了。

(3) 男性受訪者性別角色轉換之人格特質

本研究主要利用受訪者在魔獸世界的語言表達及行為展現，來得知其是否有人格特質上的性別角色刻板印象，因為語言表達及行為表現的方式，往往會結合人格特質的呈現。除此之外，受訪者在訪談過程中所透露出對男、女角的人格特質陳述也會納入分析。根據受訪者，大多認為女角本身在遊戲中因為較為弱勢，所以需要男角的保護，其實就跟現實生活一樣，他們認為男性幫忙女性就是應該的，而男性本來就要有獨立、自立自強的一面。在行為表現方面，受訪者表示女角在遊戲中就比起男角可以多些動作，當他們玩女角時，就會表現的較為活潑、大方，而當他們在玩男角時，卻覺得男性不可以有那麼多飛吻或跳舞的動作，因為男性本身就應該是正經、不苟言笑的。

我覺得女生可能比較容易受到保護，在魔獸時玩女角叫人家幫忙轉東西男生都會幫忙，但是我玩男角色可能就比較沒有人幫，或是男生在遊戲犯錯時就會直接被罵，女生比較不會。還有就是組團打裝備的時候，打到的裝備男生會跟男生斤斤計較，但是女生如果要的時候，男生就會直接塞給她，因為想說以後自己可以再打到，會覺得比較沒關係。我覺得這是刻板印象，因為從小爸、媽、老師都會教我們說要讓女生，所以你會想說跟男生爭到破頭，你也不會想要欺負女生，其實有點覺得女生是弱勢的概念吧。(男性受訪者B)

在語言表達上，受訪者們雖未完全沉浸於角色中扮演，但在網路遊戲中與他人長時間互動的結果，也讓他們對於女角、男角說話及行為的方式有一套評斷的標準，也就是說，受訪者本身其實是知道如何扮演女角的說話方式及行為動作的。他們認為，女角在說話上會多上很多語助詞或表情符號，那是因為表現其親切、有禮貌的一面，而且他們也認為女角是很少說髒話、開黃腔的，若女性玩家說了髒話，則是一種很不文雅的表現，這代表的是女角應為含蓄、矜持的角色，而說髒話、開黃腔則被受訪者認為是男性的專利，男性在說話上，就可以比較直接、粗魯，且也不會像女性一樣多一堆贅詞，講話應是力求簡潔的。

感覺女生會比較親切，所以說扮女生時會多一點笑臉，或者是嗯
嗯啊啊的。然後比較矜持，像是開黃腔，就男孩子感覺比較合
適，女孩子說的話會擔心別人怎麼想。(男性受訪者A)

上述受訪者對於男角及女角在人格特質的描述，充分表示出其對
於男、女性的刻板印象，此結果與多數學者(李美枝，1984；Bem,
1974；Broverman, 1972；Fabes & Martin, 1991；Johnson & Schulman,
1988)研究男、女在社會常規裏所表現出的人格特質刻板印象雷同。女
性在氣質、情緒、能力的特質上分別屬於端莊、親切、有禮貌(氣
質)、含蓄害羞、溫暖的(情緒)、無競爭力、無領導能力的(能力)；而
男性在氣質、情緒、能力上的特質則為常使用粗鄙語言、粗魯的(氣
質)、自負的、攻擊性強的(情緒)、具競爭力、獨立、自立更生的(能
力)。由此可知，受訪者在網路遊戲這種非面對面的媒介中，依舊照着
社會對男、女表現的標準於遊戲中運作。

2. 女性玩家

(1) 女性受訪者性別角色轉換之外貌形象

三位受訪者所選的男角種族均屬部落，原因在於三者都認為部落
的種族跟男性外貌較為相符，且部落方的某些種族就是特別適合男
角。在她們認為上，男角的外貌就是要順眼，所謂順眼包括了帥、英
挺、體型健美、可愛的概念。

就有點美感吧，如果說五官就是外國型，大眼、英挺這樣……不
然就是型男(像牛)，且部落方的男角偏比較好看，比較man，就
是比較有男人味，比較健美，若是瘦弱的話……看起來就是一打
就倒。(女性受訪者A)

因為我當初玩的時候還沒有血精靈，其他種族不是死人樣就是彎
腰駝背或腦殘樣，所以只有男牛人順眼，至少背影還挺可愛的，
自己看了不會覺得噁心，牛人毛茸茸的挺可愛，還有會搖晃的尾
巴……跟一對牛角。(女性受訪者B)

因為部落只有牛頭人，而且牛頭人很可愛，跳舞有喜感，種族很特別是牛，其他種族都比較人樣，而且覺得男牛頭英勇挺拔帥氣中帶傻樣，覺得這樣的體型男角比較合適，不過像女牛就很醜。
(女性受訪者C)

(2) 女性受訪者性別角色轉換之職業選擇

在替男角擇職方面，女性受試者以自我「喜愛」的角度來擇職，並未有男角就是要能力強的觀念存在，因此並未選擇能力屬性較強如戰士、術士等職業。受試者A、B、C說：

男血精獵很帥……雖然天賦上食人妖比較好……只是真的……看不上眼，而且我喜歡有隻寵物跟着走的感覺。(女性受訪者A)

我選角不是因為男性職業屬性，是因為德魯伊可以變身，我喜歡，德魯伊變身後看不出本來的長相……包含人形有五種型態，在外還可以變鳥飛，這樣多采多姿的角色，當然要玩的。(女性受訪者B)

我選德魯伊是因為同學缺這個職業，而且魔獸複合職業還滿強的，但我主要負責補師部分的工作。(女性受訪者C)

不過，她們仍認為男角有合適的職業，例如戰士、術士、聖騎士就會適合男性，理由多是因為男角給人感覺就是要保護大家、男角比較耐打也比較可靠的感覺，對女性玩家來說，男角比較能夠擔任粗重、或是領導類型的工作。

(3) 女性受訪者性別角色轉換之人格特質

三位受訪者均表示在扮演男角時，多是用自己的方式在說話，在行為上只有受訪者C會因為扮演男角而有比較粗放的行為表現，其餘兩位都維持一般的行為模式。不過她們依舊對於男角無論在說話或行為等地方，都有特定的性別角色陳述。她們多認為男角在說話上及行為上都比較大而化之、容易說髒話、易怒激動、以自我為中心、瞧不

起女孩子，表示男角在性別角色上是屬於粗魯、無耐心、直接、自負的概念。受訪者A、B、C對於男角人格特質是如此表達的：

像男生講話都比較大而化之……三字經……動不動就激動起來，或是易怒、說話超酸的，像我打副本……真的超白目才會說話……可是男生死一至兩次就開罵了……就是太自我中心……不會為別人想。(女性受訪者A)

男角……就……不會裝可愛吧，還有男生比較會說髒話，還有比較瞧不起女生，像有人一直出錯，就會有男的說XXX是女的。(女性受訪者B)

就是講話有些比較衝吧，比較會開黃腔或比較粗俗，不造作，還有他們會去保護女生，女生感覺能負擔的事情比較少。(女性受訪者C)

上述女性受訪者對於男角的人格特質描述，與Fabes和Martin(1991)、Johnson和Schulman(1988)、進行男、女情緒表達的刻板印象研究相符。根據學者觀點，男性在情緒的表達上通常以自負情感、攻擊性、支配性或帶刺口吻說話，受到社會規約下的結果，男性通常會以如此方式表現，而因為男性往往表達出這樣的情緒，女性也會將此訊息加以同樣的解讀，故刻板印象也就一直存在着。

VI. 性別轉換與刻板印象之消弭或存在

依據上述訪談結顯示，無論男性或女性玩家在轉換性別後之角色扮演上仍是複製傳統之性別刻板印象。本研究進一步試圖探討玩家在轉換性別之後，是否在遊戲的互動之中能從異性的角度思考？是否有助於性別刻板印象之消弭？究竟男性玩家扮演女性時，能夠從女性的立場感受還是依然從男性的角度感受？訪談資料顯示，男性玩家在遊戲中扮演女性之後，對於刻板印象的消弭有着樂觀與悲觀的現象。以女性在遊戲中受到「性騷擾」的議題觀察，受訪者呈現的反應如下：

我在遊戲裏扮成女生遇到被騷擾的經驗時，我會直接跟他說我是男的，就算是對方不相信，我也不曉得他為甚麼不相信，反正我

就會把它扯得很遠，對我來說並不會造成困擾，因為這只是個遊戲。(男性受訪者A)

女生很容易被搭訕，我不喜歡一直被騷擾的感覺……所以也能體會到女生被不斷騷擾的困擾了，但是我覺得這是個很好玩的經驗，對方一開始覺得我是女的，等到公開我是男生之後，對方就會很錯愕。(男性受訪者E)

因此，男性玩家並不特別在意所受到的性騷擾，反而視為有趣的經驗，並以回復原性別作為回應。顯然男性玩家還是從男性的角度去感受「換當女性」的經驗。不過受訪者也反思到可以體會女性受到性騷擾的困擾，這或許可以作為男性在轉換性別的遊戲中獲得解除刻板印象的契機。

另外在談到男女性別在遊戲技巧的差異上，從男女玩家截然不同的回應也顯示轉換性別角色依然難以突破刻板印象。訪談結果顯示，男性玩家一面倒的認為女性的技巧一定比男性差，這與女性玩家的看法迥異：

感覺玩遊戲，男生還是比較強項。那些玩女生的玩家我都會把她認為是男生……不會覺得有差別……不過有些人的技巧真的不怎麼好……我就會懷疑對方是女生。(男性受訪者F)

他們(男性)會覺得女生比較少玩online game，但我不認為男生在遊戲上的技術就一定比女生要來得好。(女性受訪者A)

我覺得是不分男女，沒有男強女弱的看法，是技術問題。(女性受訪者C)

結論

本研究發現無論是男性或女性玩家的轉換動機，均以角色外貌最為高分，且最能預測性別轉換行為。這表示玩家對於遊戲的角色設計相當重視，當女角的外貌設計姣美，或是男角的外貌設計帥氣，便會

吸引玩家轉換角色性別。男性玩家轉換成女性的動機，不會是因為可獲取好處或想藉由扮演成女性來得到他人搭訕。這個結果的出現，與文獻所認為男性轉換為女性是為了在遊戲中獲取利益的觀點大不相同。在部分MMORPG遊戲討論版中本研究發現，男性玩家會斥責在遊戲裏透過扮演女性得到免費禮物及接近女性的手段的男性玩家。因此本研究的發現，或許顛覆了一般人對於男性轉換成女性的刻板因素。

而深度訪談資料則顯示，無論男、女玩家，對女角外貌都比男角外貌較嚴格。女角外貌一定要膚白、身材纖瘦、性感。男角外貌部分則只對體型較有要求，至於其他外貌的要求上就比較寬鬆，例如男角胖一點、醜一點，都是沒關係的。由此顯示，女性一直以來所受到的外貌要求是比男角要來的嚴苛，而這些標準就可能是一直以來大眾對女角外貌的迷思及刻板印象。

另外對於女性玩家而言，「避免性騷擾」也是最主要的轉換動機。這凸顯了女性玩家在線上遊戲中的窘境。一直以來，與線上遊戲有關的研究一直着重在遊戲產業發展及整體玩家的遊戲行為等，但卻忽略了女性玩家在遊戲中所面臨到的問題。網路這種非面對面式的媒介，成了行為恣意的場域，好的一面或許可以將壓抑的行為釋放，但不好的一面則可能使侵擾他人之行為不斷出現。女性受到性騷擾就是一個例子，且是從現實生活中延續到網路空間裏頭。這樣的困境使女性放鬆玩遊戲的權利受到干擾，妨礙了遊戲進行，最後也成了她們轉換為男角的重要原因，顯示出在網路世界中，玩家們的網路遊戲秩序並無明確建立起來，也凸顯玩家們對於這方面的認知，其實是相當缺乏的。

在實務上，線上遊戲業者應建立防禦性騷擾機制。或可設立通報系統，受到騷擾的玩家可以信件抱怨，並將騷擾字句以拍照方式留存一併附給業者，業者查證無誤後應給騷擾他人的玩家不同等級上的告誡，此做法或可兼具教育以及維持遊戲秩序的效果。

根據訪談，發現男、女性玩家均對異性角色的「職業選擇」和「人格特質」具有刻板印象。在職業選擇部分，男性玩家要比起女性玩家更堅守傳統性別刻板印象，而女性玩家比起男性玩家允許更有彈性的角色行為。男性玩家會限定甚麼是男角、甚麼是女角適合的職業，例如戰士就要男角擔任、女角就應該要擔任法系職業，女角應該擔任輔助性

的職業，衝鋒陷陣的職業若交由女角，則不被男性玩家信任，但就男性玩家玩女角擇職來說，其依舊替女角選擇攻擊力較強的職業，那是因為他們認為背後操縱角色的人為「男性」，所以不與先前論點有所衝突。至於女性玩家，對於男角的職業比較有刻板認定，男角擔任戰士、聖騎士等擋怪、攻擊職業比較可靠。不過，她們認為女角的職業選擇就可以相當多元，女角也可以選擇領導、命令、控場的職業。所以她們不會像男性玩家有「角色玩不好一定是女性玩的」的刻板觀念。

在人格特質部分，男、女玩家都對男、女角具有人格特質上的刻板印象。女角給人感覺就是親切、溫柔、有禮貌且依賴心強，喜愛用表情符號來表達當下情緒、不允許有不文雅的言詞和行為展現的角色。而男角則被認為可以開黃腔、說髒話、在行為上則應大而化之、簡潔有力且應獨立自主的。這種對於人格特質上的二分再現了刻板印象。

如果期望男性玩家透過性別轉換能從女性角度思考，或從互動中改變其刻板印象，得到的答案是否定的。以性騷擾現象觀察，男性玩家並不特別在意所受到的性騷擾，反而視為有趣的經驗，並以回復原性別作為回應。不過男性玩家也反思到可以體會女性受到性騷擾的困擾，這或許可以作為男性在轉換性別的遊戲中獲得解除刻板印象的契機。

當大多數玩家都是受傳統社會影響而複製性別刻板印象的觀念到遊戲上頭時，玩家也就無法藉由性別轉換的動作對另一性有顛覆性的表現及了解了，所以性別角色的刻板印象就會如同迴圈般的重複下去。

本研究着重於轉換性別的男女玩家如何扮演另一角色，並分別從外貌、職業選擇和人格特質三方面探討。不過扮演也包括性別互動，亦即男、女玩家在轉換性別後在線下和異性相處是否有所不同？能否改變其原有的性別刻板印象？這些問題皆頗值得繼續探究。

本研究在男、女性性別轉換玩家的原因對其轉換行為的影響雖達顯著程度，但其解釋力並不算太高，男性玩家部分解釋力達12%，女性玩家則為9%，顯示影響玩家性別轉換的原因可能還有其他因素，如個人性向影響、同儕間的影響等等，因此後續研究者若欲從事相關研究，則可再加入更多的因素變項探討之。

另外本研究結果顯示，線上遊戲性別轉換玩家的主體仍以男性為主，而女性玩家顯得比較缺乏，除了因為線上遊戲的玩家仍以男性為多導致女性玩家比較少的因素之外，未來應將女性較少性別轉換的因素做一更完整的呈現，以了解女性面對線上遊戲角色的看法。

參考文獻

中文部分 (Chinese Section)

- 吉恩立(2004年4月16日)。〈天堂II男扮女大流行?〉。《遊戲基地》，上網日期：2007年11月23日，取自：<http://gamer.oc.com.tw/readvarticle.asp?id=180>
- Ji Enli. (16, April, 2004). Tiantang II nanbannv da liuxing. *Youxi jidi*, 23, Nov. 2007. Retrieved from <http://gamer.oc.com.tw/readvarticle.asp?id=180>
- 李美枝(1984)。《女性心理學》。台北：大洋。
- Li Meizhi. (1984). *Nvxing xinlixue*. Taipei: Dayang.
- 克麗歐·歐德薩(1998)。《虛擬性愛》(張玉芬譯)。台北：新新聞文化。(原書 C. Odzer. (1997). *Virtual Spaces: Sex and the Cyber Citizen*. New York: Berkley Books.)
- Keli'ou and Ou'de'sa. (1998). *Xuni xing'ai* (trans. Zhang Yufen). Taipei: Xinxinwen wenhua. (Original book: C. Odzer (1997). *Virtual Spaces: Sex and the Cyber Citizen*. New York: Berkley Books)
- 林淳得(2006)。〈電玩/線上遊戲的性/別影像與性/別操演〉。《性別平等教育季刊》，第38期，頁58-64。
- Lin Chunde. (2006). Dianwan/xianshang youxi de xing/bie yingxiang yu xing/bie caoyan. *Xingbie pingdeng jiaoyu jikan*, No. 38, 58-64.
- 林培淵(2007)。《線上遊戲之玩家行為初探研究——以魔獸世界為例》。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- Lin Peiyuan. (2007). *Xianshang youxi zhi wanjia xingwei chutan yanjiu— yi moshou shijie wei li*. Guoli zhongzheng daxue dianxun chuanbo yanjiusuo shuoshi lunwen.
- 徐西森(2003)。《兩性關係與教育》。台北：心理。
- Xu Xisen. (2003). *Liangxing guanxi yu jiaoyu*. Taipei: xinli.
- 張玉佩、呂育璋(2006)。〈網路促進女性解放的可能？從線上遊戲談起〉。《中華傳播學刊》，第9期，頁113-150。

- Zhang Yubei & Lu Yuwei. (2006). Wangle cujin nuxing jiefang de keneng? Cong xianshang youxi tan qi. *Zhonghua chuanbo xuehui*, No. 9, 113–150.
- 梁玉芳(2003年12月14日)。〈線上遊戲異象 男扮女 圖小惠〉。《聯合報》，社會版。
- Liang Yufang. (2003, December 14). Xianshang youxi yixiang nanbannu tu xiaohui. *Lianhebao*, shehuiban.
- 雪莉·特克(1998)《虛擬化身——網世代的身分認同》(譚天、吳佳真等譯)。台北：遠流。(原書S. Turkle. [1997]. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.)
- S. Turkle. (1998). *Xuni huashen—wangle shidai de shenfen renting* (Tan Tian, Wu Jiazhen yi). Taipei: Yuanliu. (Original book: S. Turkle (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone)
- 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。
- Huang Houming. (2001). *Xuni shequ zhong de shenfen renting*. Taiwan daxue shehuixue yanjiusuo boshi lunwen.
- 《創市際》(2004)。〈Online Games vs. 「Online」Game 玩家特寫〉。上網日期：2008年4月2日，取自：http://www.insightexplorer.com/news/news_12_30_04.html
- Chuangshiji. (2004). *Online Games vs. “Online” Game wanjia texie*. Retrieved April 2, 2008 from: http://www.insightexplorer.com/news/news_12_30_04.html
- 許由忠(2005)。《影響線上遊戲玩家接受遊戲之相關因素探討》。國立東華大學企業管理學系碩士論文。
- Xu Zizhong. (2005). *Yingxiang xianshang youxi wanjia jieshou youxi zhi xiangguan yinsu tantao*. Guoli donghua daxue qiye guanli xue xi shuoshi lunwen.
- 資策會(2005)。上網日期：2008年3月13日。取自：<http://www.find.org.tw/>
- Zicehui. (2005). Retrieved March 13, 2008, from: <http://www.find.org.tw/>
- 鄭旭宏(2007)。《線上遊戲參與動機與休閒效益之研究——以魔獸世界為例》。逢甲大學景觀與遊憩研究所碩士論文。
- Zheng Xuhong. (2007). *Xianshang youxi canyu dongji yu xiuxian xiaoyi zhi yanjiu—yi moshou shijie wei li*. Fengjia daxue jingguan yu youqi yanjiusuo shuoshi lunwen.
- 鄭榮基(2006)。《大型多人線上角色扮演遊戲公會之初探性研究——以「魔獸世界」的公會玩家為例》。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- Zheng Rongji. (2006). *Daxing duoren xianshang juese banyan youxi gonghui zhi chutanxing yanjiu—yi moshou shijie de gonghui wanjia wei li*. Guoli zhongzheng daxue dianxun chuanbo yanjiusuo shuoshi lunwen.

賴光庭 (2004)。《台灣線上遊戲消費者行為之探討》。淡江大學管理科學系碩士論文。

Lai Guangting. (2004). *Taiwan xianshang youxi xiaofeizhe xingwei zhi tantao*. Danjiang daxue guanli kexue xi shuoshi lunwen.

羅燦煥 (2003)。〈線上性別 VS 線下性別：網路互動中的性別形構〉。《新聞學研究》，第 76 期，頁 43–90。

Luo Canying. (2003). Xianshang xingbie vs xianxia xingbie: wangle hudong zhong de xingbie xinggou. *Xinwenxue yanjiu*, No. 76, 43–90.

英文部分 (English Section)

Antunes, S. (1995). Leaping Into Cross-Gender Role-Play. *Interactive Fantasy*, 3, 62–67. Retrieved November 30, 2007, from <http://www.mud.co.uk/richard/ifan195.htm>

Baertlein, L. (2006). PluggedIn: Gamers Bend Gender for a Winning Edge. *Reuters India*, Retrieved November 15, 2007, from http://www.bellazon.com/main/topic5632/Games: Gender_switching_in_video_games

Bem, S.L. (1974). The measurement of psychological androgyny. *Journal of consulting Psychology*, 42, 155–162.

Berman, J., Bruckman, A. S. (2001). The Turning Game. *Convergence*, 7(3), 83–102.

Broverman, I., Vogel, S., Broverman, D., Clarkson, F., & Rosenkrantz, P. (1972). Sex roles stereotypes: A current appraisal. *Journal of Social Issues*, 28, 59–78.

Bruckman, A. S. (1993). *Gender swapping on the internet*. Paper presented at the annual conference of the Internet Society, San Francisco, CA. Retrieved November 30, 2007, from <ftp://ftp.cc.gatech.edu/pub/people/asb/gender-swapping.txt>

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* (pp. 129–158). Thousand Oaks: Sage.

Dubrovsky, V. J., Kiesler, S., & Sethna, B. N. (1991). The equalization phenomenon: States effects in Computer-mediated and face-to-face decision making groups. *Human Computer Interaction*, 6, 119–146.

Fabes, R. A., & Martin, C. L. (1991). Gender and age stereotypes of emotionality. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 17, 532–540.

Gelder, L. V. (1996). The strange case of the electronic lover. In R. Kling (ed.), *Computerization and Controversy* (pp. 533–546). San Diego: Academic Press.

Gersch, B. (1998). Gender at the crossroads: The Internet as Cultural text. *Journal of Communication Inquiry*, 22(3), 306–322.

- Griffiths, M. D., Davis, N. N. O., Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 81–91.
- Griffiths, M. D., Davis, N. N. O., Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 487–495.
- Hussain Z. & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 47–53.
- Herring, S. (1994, June). *Gender differences in computer-mediated communication: Bringing familiar baggage to the new frontier*. Paper presented at the annual meeting of the American Library Association, Miami, FL.
- Jessup, L. M., Connolly, T., & Tansik, D. A. (1990). Toward a theory of automated group work: The deindividuating effects of anonymity. *Small Group Research*, 21, 333–348.
- Johnson, J. T., & Schulman, G. A. (1988). More alike than meets the eye. Perceived gender differences in subjective experience and its display. *Sex Roles*, 19, 67–79.
- Kendall, L. (1999). Recontextualizing cyberspace: Methodological considerations for on-line research. In S. Jones (Ed), *Doing internet research: Critical issues 22 and methods for examining the net* (pp. 57–73). London: Sage.
- Kibby, M. (1997). Babes on the Web: Sex, Identity and the Home Page. *Media International Australia*, 84, 39–45.
- Leslie, J (1993, Sep.). Technology: MUDRoom. *Atlantic Monthly*, 272, 28–34.
- Mantovani, G. (1994). Is computer-mediated communication intrinsically apt to enhance democracy in organization? *Human Relations*, 47, 45–62.
- 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
- O'Neil, J. M. (1982). Gender role conflict and strain in men's lives: Implications for psychiatrists, psychologists, and other human-services providers. In K. Solomon & N.B. Levy (Eds.), *Men in Transition*. New York: Plenum.
- Plate, S. (2000). On the matrix: Cyberfeminist simulations. In D. Bell & B.M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader* (pp. 325–336). London: Routledge.
- Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. (1998). Breaching or Building Social Boundaries? *Communication Research*, 25(6), 689–715.
- Rheingold, H. (1993). *Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Robert, L .D., and Parks, M. R. (1999). The social geography of gender-switching in virtual environments on the internet. *Information, Communication & Society*, 2(3), 521–540.
- Scott, K. P. (1981). Whatever happened to Jane and Dick? Sexism in tests reexamined. *Peabody Journal of Education*, April, 135–140.
- Senft, T. M. (1997). Introduction: performing the digital body: a ghost story. *Women and Performance*, 17. Retrieved November 15, 2007, from

- <http://www.echonyc.com/~women/Issue17/introduction.html> (1999, June 3).
- Shaffer, D. R. (1996). *Developmental Psychology: Childhood and adolescence* (4th ed). New York: Brooks/ Cole, and UTP.
- Suler, J. (1999). Do Boys Just Wanna Have Fun? *Gender-Switching in Cyberspace*. Retrieved November 20, 2007, from <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/genderswap.html>
- Wakeford, N. (2000). Networking woman and girls 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.
- Walther, J., Anderson, J. F., & Park, D. W. (1994). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A meta-analysis of social and anti-social communication. *Communication Research*, 21, 460–487.

本文引用格式

- 李紫茵、王嵩音(2011)。〈線上遊戲性別轉換行為分析〉。《傳播與社會學刊》，第18期，頁45–78。