

線上遊戲女性玩家性別認同與角色塑造關聯性 之研究

楊美雪、趙以寧*

投稿日期：105年12月26日；通過日期：106年10月1日。

* 楊美雪為國立臺灣師範大學圖文傳播學系教授，e-mail: mhyang@ntnu.edu.tw；
趙以寧為國立臺灣師範大學圖文傳播所研究生，e-mail: anthea71615@gmail.com。

本文引用格式：

楊美雪、趙以寧（2018）。〈線上遊戲女性玩家性別認同與角色塑造關聯性之研究〉，《新聞學研究》，134: 89-144。

《摘要》

近年來，線上遊戲女性玩家日漸增多，是線上遊戲的重要客群。線上遊戲的虛擬特性，讓玩家可以根據自己的興趣和喜好塑造角色身份並重建自我認同，因此角色塑造是線上遊戲女性玩家性別認同重要的環節。

本研究採網路問卷調查法，將性別認同分為性別傾向與性別角色，並將線上遊戲的角色塑造分為性別、職業、外貌形象三個面向，以探討線上遊戲女性玩家性別認同與角色塑造的關聯性。研究結果發現：在性別認同方面，女性玩家在愛情與性的傾向上仍以男性為主；在性別角色的認知上顯示女性玩家已逐漸跳脫了傳統性別刻板印象；本研究更點出了女性在玩具與遊戲、職業與工作、家務分工及領導者之細項上跳脫了傳統的性別角色思維。在角色塑造方面，女性玩家傾向將角色塑造為女性，呼應了許多國外的實證研究；職業選擇以魔法師與弓箭手居多；外貌形象上傾向選擇淺膚色與自信的形象。在性別認同與角色塑造的關聯性方面，本研究凸顯出女性的心理性別、性別傾向及性別角色認知均會影響角色性別與職業的選擇。

關鍵詞：線上遊戲、性別認同、角色塑造

壹、緒論

線上遊戲已成為玩家娛樂與社交的場所，然而，受刻板印象的影響，普遍認為男性是線上遊戲的主要客群，因此女性玩家常被忽視（Bryce & Rutter, 2002）。事實上，線上遊戲女性玩家的比例逐年增加（Harwell, 2014）。根據娛樂軟體協會的調查，全球線上遊戲的女性玩家幾達所有玩家之半數（48%；Entertainment Software Association, 2014）。以臺灣而言，玩家平均每個月花費 355 元在線上遊戲。其中，女性玩家每個月花費在線上遊戲的金額為 395 元，比平均金額還高，也高於男性玩家每個月的 304 元（范慧宜，2016）。在遊玩時數方面，女性玩家的遊戲時間也比男性玩家多了 35%（Khalaf, 2014），而女性玩家對線上遊戲的忠誠度也比男性玩家高（〈女生也愛遊戲嗎？淺談女性玩家對遊戲的態度〉，2015）。種種跡象顯示，女性玩家在線上遊戲產業中已是不容忽視的重要客群，然而過去的研究多數是在女性玩家比例較少的情況下所為，再加上目前仍存在許多以男性為出發點的線上遊戲文本，難以代表近年來女性玩家比例增加的現況與需求。

此外，女性在線上遊戲中的表現逐漸受到重視，研究指出，女性玩家在線上遊戲中的性別認同是影響其在線上遊戲表現的重要因素（Lou et al., 2013）。根據個體對情感、浪漫、性的吸引，以及社會化的過程，可將性別認同分為性別傾向與性別角色認知，Bryce 與 Rutter（2002）認為兩者會影響玩家在遊戲中的行為；而玩家對角色的塑造是線上遊戲的行為之一，因此玩家對自身的性別認同，可能會影響其線上遊戲的角色塑造。

在線上遊戲的虛擬空間裡，其匿名性的特性，讓玩家不需透露其真

實身份，可以重新塑造一個全新的性別與角色（Gersch, 1998），因此，性別轉換已成為線上遊戲中常見的現象（Lou et al., 2013）。然而，線上遊戲中職業的選擇常伴隨著性別刻板印象（Bryce & Rutter, 2002）。男性被認為應該選擇戰士、刺客等有力量職業，女性則被認為應該選擇法師、魔導士等陰柔形象的職業。除了角色的性別和職業外，角色外貌形象是線上遊戲玩家最重視的項目（李維仁，2002）。受到社會與文化對性別角色規範的影響，男性被認為應該具有英勇、自信、高大等角色外貌形象；而女性則被認為應該選擇公主、智慧、被男性營救等特質的角色外貌形象（Matud, Bethencourt, & Ibáñez, 2014）。

線上遊戲在角色性別、職業與外貌上可能受到性別刻板印象的影響，而女性對自身的性別認同也許會反映在遊戲角色的塑造上。故本研究以調查法，探討女性對自身的性別認同是否會影響其在線上遊戲中對遊戲角色性別、職業、外貌形象的塑造，期望研究結果能供線上遊戲業者日後開發線上遊戲角色之參考，在設計角色元素時能避免過多的性別刻板印象，以營造對女性玩家更友善的遊戲環境。在學術研究上，期望能對以女性玩家為主的研究帶來拋磚引玉之作用。

貳、文獻探討

本研究旨在探討線上遊戲女性玩家性別認同與其遊戲角色塑造的關聯。文獻探討分為四部分，分別為：性別認同的意涵與影響因素、線上遊戲與性別認同的關聯、線上遊戲的角色塑造與相關研究以及文獻探討小結。

一、性別認同的意涵與影響因素

近年來，性別認同與生理性別不協調之現象，受到臨床醫學及媒體的關注（Steensma, Kreukels, Vries, & Cohen-Kettenis, 2013），而 LGBT（Lesbians, Gays, Bisexuals, Transgender）文化的興起與提倡不僅使性別認同的觀念備受重視（Fausto-Sterling, 2000），亦帶動了線上遊戲中性別認同相關議題的討論，例如：線上遊戲中同性能否結婚（Narcisse, 2013）、線上遊戲中的男性角色能否穿上女性角色的裙子等（MrLawbreaker, 2017, August），顯示了性別認同議題的重要性。

（一）性別認同的意涵

認同是一種心像，代表著人們和他人比較後，對於自身印象的描述與肯定（Kroger, 2007）。而性別認同是指知覺自己的性別為何，並認同此一性別（Steensma et al., 2013）。

Perry 與 Pauletti（2011）認為性別認同是一個眾多面向下的核心概念，意指在既定的社會中感覺自身是男性或女性的程度。Wood 與 Eagly（2002）也指出人們會基於對自我的態度、行為、特徵、外表、興趣等評估自身的性別認同。性別認同會受到生理、心理及社會的影響，並反映在生理行為與性別特質上（Steensma et al., 2013），進而決定了其行為表現、與人互動的基礎（Stets & Burke, 2000）。

Stoller（1985）指出性別認同是從接納生理性別、扮演社會性別角色，到心理和生理性別一致的過程（Egan & Perry, 2001）。當個人對性別順從感到有壓力，或在生理上的性別與心理上的性別認同不一致時，可能會有痛苦、憂傷的感覺（Cohen-Kettenis & Pfäfflin, 2010）。Tobin、

Menon、Spatta、Hodges 與 Perry (2010) 將性別認同分為五個階段：對性別的認識與規範、瞭解性別的核心與行為認同的重要、對性別的滿足感、對性別一致性的知覺、對性別典型特徵的知覺。

經歷了性別認同的五個階段後，個體會知覺其認同之性別應該喜好的事物，並引導其行為表現 (Elmore & Oyserman, 2012)。例如：認同自己性別為男性者認為其玩具應為卡車；認同自己性別為女性者認為其玩具應為洋娃娃 (Zosuls et al., 2009)。再如，認同自己為男性的人認為在遊玩時可以較為莽撞混亂；認同自己為女性的人認為在遊玩時應具有合作性 (Ruble & Martin, 1998)。

(二) 影響性別認同的因素

探討性別認同的面向有很多種 (Perry & Pauletti, 2011)，其中性別角色與性別傾向是影響性別認同的兩大主因。Steensma 等人 (2013) 指出性別認同是個人對性別角色的體現，Beaulieu-Prévost 與 Fortin (2015) 則強調性別傾向是影響性別認同的主要原因之一，以下分別就性別角色與性別傾向進行探討。

1. 性別角色認知

性別角色認知是指透過性別所反應出來的行為期待，也是社會文化規範性別的行為腳本 (Wood & Eagly, 2002)。個體在發展過程中，透過社會化來學習社會文化對兩性的角色、行為信念、價值觀和行為模式 (Bem, 1981)。García-Cueto 等人 (2015) 認為人們會因社會賦予的角色與責任影響其行為。

性別角色認知的面向包含行為、態度及人格特質 (Steensma et al., 2013)，在文化上形塑了男性與女性該有的行為與表現 (Matud et al.,

2014) , 也無形中形成了性別刻板印象, 並強化了兩性的差異 (Lopez-Cepero, Rodriguez-Franco, Rodriguez, & Bringas, 2013) 。

受社會文化與媒體報導的影響, 個體在社會化的過程中被教導, 男性應該陽剛、女性應該溫柔的觀念 (Matud et al., 2014) 。Wright (2009) 也指出在黃金時段的電視節目中, 常常將男性塑造為剛毅、擁有男子氣概的, 並暗示男性在兩性關係中能夠征服女性 (García-Cueto et al., 2015) 。

性別角色認知受到性別刻板印象的影響, 在人格特質上, 將男性定義為獨立的、自信的、注重自身力量 (Reid, 2004) 、具有領導力與決策力 (Spence, Deaux, & Helmreich, 1985; Twengue, 1999) ; 將女性定義為需要歸屬感、善良的、敏感的、注重與他人的關係 (Thompson & Pleck, 1986) 。在專長上, 男性被認為擅長理科; 女性則被認為擅長文科 (McGeown, Goodwin, Henderson, & Wright, 2011) 。

2. 性別傾向

性別傾向是指長期穩定的感受到來自於他人的吸引, 吸引的面向可分為情感、性或愛情方面 (Beaulieu-Prévost, & Fortin, 2015) 。美國國家科學研究委員會 (National Research Council, 2011) 提出衡量性別傾向的三個構面: 吸引力、行為表現及自我認同。性的吸引力是指被某一種性別吸引、產生性關係的慾望, 抑或是純純的戀愛, 而與單性或雙性別產生的性關係 (Savin-Williams, 2006) 。性的行為表現則是個體自發性與他人產生性行為或性接觸, 包含性器官的觸碰、性興奮等 (Laumann, Gagnon, Michael, & Michaels, 1994) 。性的自我認同則是指個體的社會身份, 意即自認為異性戀、男同性戀、女同性戀、雙性戀或其他 (Cass, 1990) 。Klein、Sepekoff 與 Wolf (1985) 也提出性別傾向的七個測量指標: 性吸引力、性行為、性幻想、情感偏好、生活方式、

社交以及自我認同。

性別傾向與社會排斥密切相關 (National Research Council, 2011)，社會排斥是指在日常生活與社會制度上，弱勢社群因年齡、性別、種族、身體缺陷、社會身份和價值取向不同遭受排斥，並未獲得一般公民的資源和機會，以滿足生活的需要 (Popay et al., 2008)。

二、線上遊戲與性別認同的關聯

線上遊戲提供了虛擬舞台，讓玩家根據自己的興趣和喜好，自由地選擇和塑造身份，進行自我表演和呈現 (黃少華、陳文江，2002)，並重建對自己的性別認同，表達自我未曾被探索的部分。其中，線上遊戲的文本、特性以及角色塑造與性別認同似有關聯。

(一) 線上遊戲的文本與性別認同

線上遊戲雖然提供玩家休閒娛樂的管道，但常在無形中加深了性別刻板印象與性別認同 (Starks, Jones, & Katsikitis, 2014)。早期男性主導了電腦與相關科技產品的使用權，女性被視為不擅長使用此類科技產品 (Schott & Horrell, 2000)，造成女性不玩電腦遊戲的刻板印象 (Greenfield & Cocking, 1996)。而社會賦予男女的性別角色，也影響了大眾對性別與休閒活動的定義 (Bryce & Rutter, 2002)，儘管電腦遊戲及數位產品的多元化與蓬勃發展，線上遊戲仍被視為屬於男性的休閒活動 (Kerr, 2003)，因此女性玩家常被視為「隱形的玩家」 (Bryce & Rutter, 2002)，喜好與權益不被重視，導致線上遊戲常被設計成男性視角 (Yates & Littleton, 1999)，目前大多數的線上遊戲仍缺少以女性為主角或領導者的元素 (Starks et al., 2014)。而以男性的角度展開的遊戲

文本，女性形象被強調須具有豐滿的體態，或是穿著清涼（Jansz & Martis, 2007）。線上遊戲中的女性角色屢被設定為公主、有智慧的老婦人或是等待被男性營救的形象（Bryce & Rutter, 2002）。種種情況，無形中強化了物化女性與性別暴力的概念（Bryce & Rutter, 2002）；而物化女性與性別暴力的遊戲文本亦會影響女性對自身的性別認同（蔡佩芳，2004）。

（二）線上遊戲的特性與性別認同

線上遊戲有兩大特性與性別認同有關，分別為匿名性以及去社會規範特性。其中，匿名性的特性，讓玩家不需透露其真實身份，重新塑造一個全新的角色（Gersch, 1998）。因此，玩家不受到現實生活的種種限制，能夠在遊戲中展現自我，達成自我認同（林雅容，2009）。Osborne（2012）亦認為線上遊戲的匿名特性，讓玩家能夠自在地塑造其角色的性別及性別傾向，這樣的特性提供了對 LGBT 玩家友善的環境，讓他們在體驗遊戲的過程中找到歸屬並形成對自我的認同。

此外，線上遊戲讓玩家不必受現實社會的影響，在溝通模式、性別角色的認知、性別傾向及自我認同上帶來很大的轉變（Walther, 1996）。此種「去社會規範」之特性，能夠讓玩家擺脫傳統的性別角色認知，打造出另一個新的自我（陳淑惠，2000；Tynes, 2010）。

（三）線上遊戲角色塑造與性別認同的關係

線上遊戲除了具有匿名性及去社會規範的特性，還能夠讓玩家對遊戲的角色進行性別、職業、外貌形象之塑造（Zhong & Yao, 2013），Ramirez（2003）認為角色塑造是線上遊戲中非常重要的一環；遊戲角色的塑造反映了玩家的情感、人格與其自身的認同（Bowman, Schultheiss,

& Schumann, 2012; Dunn & Guadagno, 2012)。而許多玩家也透過選擇與自己生理性別相反的角色性別，來滿足現實生活中無法改變的性徵（Huh & Williams, 2010）。

此外，玩家對自身性別認同的探索與追尋，可能會成為遊玩線上遊戲時塑造角色的動機，在角色性別的選擇上，許多玩家會根據性別認同中的性別傾向來決定（Trepte, Reinecke & Behr, 2009），例如：男同性戀將角色性別塑造為女性。而玩家在角色職業的選擇上，亦會受到性別認同的影響，Hayes（2007）的研究指出，性別角色認知受到傳統性別刻板印象影響的女性玩家，認為選擇遊戲角色時應該避免近身打鬥或具侵略性的形象，因此多半選擇具有魔法的角色或職業。亦有女性玩家認為社會賦予女性的形象應為溫柔善良的（Matud et al., 2014），選擇補血型職業除了可以輔助隊友外更可以避免暴力與打鬥，較符合傳統的性別角色認知（Hayes, 2007）。

Doyle-Scott（2016）認為 LGBT 玩家可以透過塑造遊戲角色的性別、職業、外貌等元素來滿足自身的性別認同。而黃裕峯（2016）的研究也指出，部分女性為了打破傳統性別刻板印象並尋求自身的性別認同，而在線上遊戲中塑造不受社會角色規範的角色性別、角色形象等。由上述文獻可以發現，玩家對性別認同的追尋可能會成為在線上遊戲中塑造角色時的動機之一。

三、線上遊戲的角色塑造與相關研究

（一）線上遊戲的角色塑造

線上遊戲提供一個虛擬的舞台，讓玩家可以根據自己的興趣和喜好自由地塑造身份並重建自我認同（Huh & Williams, 2010），而不同類型

的線上遊戲開放玩家進行角色塑造的程度有所差異，在解謎遊戲與射擊遊戲中，玩家與虛擬角色的聯繫只有角色達到的分數與成就；而在角色扮演遊戲中，玩家可以自行塑造角色之性別、職業與外貌，陪著角色一同成長，與虛擬角色有較高程度的聯繫，因此角色扮演型線上遊戲是最能展現線上遊戲角色塑造特性的遊戲類型（Zhong & Yao, 2013）。

在角色扮演型線上遊戲中，玩家可以操控虛擬角色來進行各項挑戰、達成成就並維持虛擬的社交生活（Zhong & Yao, 2013）。Kleinsmith 與 Gillies（2013）指出角色塑造會直接反映玩家對自身的認同，虛擬角色成為玩家的化身，代替玩家在虛擬世界中活動，因此角色塑造是線上遊戲最重要的環節。

角色塑造是玩家在遊戲中創建一個代表自身的虛擬角色（Hildebrandt, Bergsträßer, Rensing, & Steinmetz, 2009），Looy、Courtois、Vocht 與 Marez（2012）認為角色塑造可以分為兩種：玩家塑造與自己相似的角色、玩家塑造自己希望成為的角色。而 Yee（2006）也將虛擬角色分為兩類，一類是玩家自身的反映，另一類則是玩家想在虛擬世界創造新的身份與認同。在角色扮演型線上遊戲中，角色塑造可以分為性別、職業與外貌形象三個面向（Klang, 2004; Lim & Reeves, 2006; Lou et al., 2013; Zhong & Yao, 2013）。以下分別針對性別、職業、外貌形象進行探討。

1. 性別

在角色扮演型線上遊戲中，玩家可以自行選擇角色的性別，通常只有男性與女性兩種選擇（Lou et al., 2013）。而角色的性別會影響虛擬環境中其他玩家對於該角色玩家的性別認知（Lee & Lee, 2006），因此角色性別的塑造也是玩家非常重視的面向。由於虛擬角色的塑造反映了玩家的獨特性以及其對自己的認同（Lim & Reeves, 2006），玩家會根據其對自身性別的認同來選擇角色的性別，許多玩家將虛擬角色塑造為

與自己生理性別相反的性別。Freeman、Bardzell、Bardzell 與 Herring (2015) 也指出部分女性玩家將其角色塑造為男性，藉由扮演男性角色來滿足對男性形象與主權的渴望，並從遊戲角色中尋求平等與力量，因此性別轉換 (gender swapping) 成為角色扮演型線上遊戲中常見的現象 (Lou et al., 2013)。

2. 職業

在角色扮演型線上遊戲中，根據國內外較知名的遊戲網站之分類，通常有四種基礎職業：坦職 (Tank Class)、近戰攻擊職業 (Melee Class)、遠戰攻擊職業 (Spell-caster)、補血輔助職業¹ (Healer; *Class role*, 2017; *Overview of Tanking and All Tank Specs*, 2017)。坦職擁有極高的血量與防禦，職業特色為控場、挑釁及減緩敵人攻擊，通常負責引開敵人成為攻擊目標；近戰攻擊職業負責近距離給予敵人強大的傷害；遠戰攻擊職業在遠距離攻擊並給予敵人大範圍傷害；補血輔助職業負責支援隊友、回復血量、提升隊友能力 (Loder, 2012; *Class role*, 2017; *Overview of Tanking and All Tank Specs*, 2017)。亦有許多遊戲將坦職納入近戰攻擊職業中，代表職業為騎士、鬥士、盜賊等；遠戰攻擊職業的代表為魔法師、弓箭手、煉金術士等；補血輔助職業的代表為牧師、工匠、舞者等 (許朝欽, 2004; *Class role*, 2017)。此外，Loder (2012) 認為玩家實際的性別會影響其對角色職業的塑造，例如：女性玩家偏好補血輔助型職業；男性玩家較喜愛擁有極高攻擊力的職業。

因每款遊戲提供玩家選擇的角色職業會有所不同，本研究觀察較知名且職業分類較清楚的角色扮演型線上遊戲，發現大部分的角色扮演型

¹ 資料來源：【夢幻龍族 online】職業介紹頁面 <https://ml.gnjoy.com.tw/Guide/Classes>

線上遊戲，會提供戰士、魔法師、盜賊、弓箭手、牧師等職業，² 有些職業名稱會根據不同的遊戲而有所不同，例如：戰士 / 劍士、魔法師 / 術士、弓箭手 / 獵人、盜賊 / 刺客等。而騎士、鬥士、舞者、煉金術士、召喚師、工匠等職業也是常見的角色職業。³

即使大多數線上遊戲的職業提供雙性的選擇，但仍有許多遊戲只能選擇職業而無法設定性別，例如：【新龍之谷】中，職業被設定為特定性別，無法讓玩家做選擇。此現象可能與線上遊戲以性別來強化其故事性有關。

3. 外貌形象

角色塑造的三個面向中最為玩家重視的是外貌形象的塑造 (Kleinsmith & Gillies, 2013)。Konijn 與 Hoorn (2005) 指出玩家傾向將角色塑造成與自己相似的樣貌，並把虛擬角色當作自己的化身，融入其塑造的角色中 (Hoffner & Buchanan, 2005)。玩家對角色的外貌塑造可以分為外在樣貌與形象兩個部分，外在樣貌為髮型、眼睛、嘴巴、體型大小、膚色的塑造 (Freeman et al., 2015; Loder, 2012)；而在形象的塑造方面，研究者觀察國內外較知名的線上遊戲發現，^{1, 2} 許多遊戲會

² 資料來源：

【仙境傳說】職業介紹頁面 <https://ro.gnjoy.com.tw/guide/classes.aspx#subContainer>

【奇蹟 MU】職業介紹頁面 <http://mu.kimi.com.tw>

【拉普拉斯的神子】職業介紹頁面

https://la.x-legend.com.tw/static/content/index/0_15_6300_1.html#menu_start

【星界神話】職業介紹頁面 http://ar.x-legend.com.tw/02intro/intro_03.php

【英雄聯盟】英雄分類頁面 <https://lol.garena.tw/game/champion>

【新龍之谷】職業介紹頁面 <http://dn.gameflie.com/profession/job8.html>

【魔獸世界】職業介紹頁面 <https://worldofwarcraft.com/zh-tw/game/classes>

³ 【艾洛亞】職業介紹頁面 http://eloa.wasabii.com.tw/guide/class_Blood_Knight.shtml

【劍靈】職業介紹頁面 <http://tw.ncsoft.com/bns/gameguide/class>

為角色的臉部形象取名字，例如：英勇的、柔弱的、自信的、膽小的、凶狠的、善良的、機靈的、笨拙的、陽光外向的、害羞內向的（Loder, 2012）。

（二）角色塑造與玩家的關聯

Banks（2015, February 2）的研究強調玩家在遊戲中的身份重建，並觀察玩家在線上遊戲中的行為表現，提出玩家與遊戲角色間的四種關係：把遊戲角色當作工具、把遊戲角色當作自己、與遊戲角色為共生關係，以及遊戲角色僅存在於遊戲中。其他學者也針對角色與玩家的關聯進行研究，Mcmenomy（2011）觀察角色扮演型線上遊戲中，女性玩家和其遊戲角色的關聯，分為自我融入型玩家（Self Players）、扮演型玩家（Role Players）、成就型玩家（Neutral Players）；其中，自我融入型玩家佔大多數。和 Banks（2015, February 2）的研究相比，自我融入型玩家的概念類似「把遊戲角色當作自己」；扮演型玩家的概念相似於「與遊戲角色為共生關係」；而成就型玩家的概念則是和「把遊戲角色當作工具」雷同。

（三）角色塑造的相關研究

有關影響玩家角色塑造的研究，可分為玩家的性別、遊玩的目的地以及遊戲的類型等（Trepte, Reinecke, & Behr, 2009; Trepte & Reinecke, 2010）。

在性別方面，Rymaszewski 等人（2007）針對《第二人生》遊戲的研究指出，玩家喜歡選擇與自己相同性別的角色（82%），選擇女性角色的男性（14%），多於選擇男性角色的女性（4%）。而 Ogletree 與 Drake（2007）的研究也發現女性玩家大部分會選擇女性的角色，且男

性玩家也傾向選擇男性的角色。

在遊玩的目的方面，許多玩家表示選擇女性角色是為了方便賺取更多的金錢及遊戲道具（Song & Jung, 2015）。Trepte 等人（2009）的研究則指出，玩家選擇遊戲角色的職業及性別與遊玩所需的能力有關；玩家會考量角色的攻擊力、策略等，進而選擇比較好過關，或是能勝任的職業。此外，Trepte 與 Reinecke（2010）認為遊戲的類型也會影響玩家對角色的塑造，在非競爭類型的遊戲中，玩家通常會將角色塑造成與自己相似的樣子；但在競爭類型的遊戲中，玩家傾向塑造一個與自己不相同的角色。

在實證研究中，線上遊戲的性別轉換現象也是研究的重點。Bergstrom、Jenson 與 de Castell（2012）針對【魔獸世界】玩家的研究指出，有超過百分之二十的玩家在角色塑造上選擇與自身相反的性別。至於性別轉換的原因，可能為滿足現實生活中無法改變的生理特徵（Huh & Williams, 2010）或為了欣賞漂亮的女性角色外貌（Boler, 2007; Fahs & Gohr, 2012）。但也有研究指出性別轉換不一定和性別認同有關，而是源自於玩家的審美觀、娛樂性、或是遊戲類型的需求（Martey, Stoner-Galley, Banks, Wu, & Consalvo, 2014）。

由上述研究可發現，玩家選擇角色性別、職業的原因和玩家本身的性別、遊玩的目的及遊戲類型有關，而玩家的性別認同與角色塑造之間的關係較不明確。此外，在角色外貌形象的塑造部分，也鮮少有研究深入探究外貌形象的細節與玩家的關聯，因此本研究提出以下假設：

H1：不同的女性玩家心理性別對其遊戲角色的塑造有顯著差異。

H1-1：不同心理性別對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H1-2：不同心理性別對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H1-3：不同心理性別對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H2：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色性別的塑造有顯著差異。

H2-1：不同性別傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1c：不同性的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-2：性別角色認知與遊戲角色性別塑造有顯著相關。

H3：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色職業的塑造有顯著差異。

H3-1：不同性別傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1c：不同性的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-2：性別角色認知與遊戲角色職業塑造有顯著相關。

H4：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色外貌形象的塑造有顯著差異。

H4-1：不同性別傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1c：不同性的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-2：性別角色認知與遊戲角色外貌形象塑造有顯著相關。

四、文獻探討小結

線上遊戲是現代人們娛樂與社交的場所，而其匿名性的特點更提供

了虛擬的舞台，讓玩家可以自由地在遊戲中塑造其虛擬角色並重建自我認同（Huh & Williams, 2010）。雖然早期在家庭場域中，男性主導了電腦與相關科技產品的使用權（Schott & Horrell, 2000），使得女性玩家的權益在社會與媒體的影響下被剝奪（Bryce & Rutter, 2002），但線上遊戲女性玩家的比例日漸增多（Harwell, 2014），女性玩家的權益也成為近年來備受重視的議題。

線上遊戲的文本常以男性的觀點出發（Dickey, 2006），無形中加深了固有的性別認同（Starks et al., 2014），因此性別認同成為分析線上遊戲女性玩家的重要環節。探討性別認同的面向有很多種（Perry & Pauletti, 2011），其中性別角色與性別傾向是影響性別認同的兩大主因，兩者都對女性生活上扮演很重要的角色。

線上遊戲讓玩家自行塑造角色的特性，滿足了女性玩家在遊戲中追尋自我認同的慾望（Kerr, 2003），因此角色塑造的探討能幫助了解女性玩家的性別認同以及認同其性別後的行為表現，但在這方面國內外相關的實證研究並不多，實有必要針對線上遊戲女性玩家性別認同與角色塑造的關聯性作進一步的探討。

參、研究設計

一、研究方法與研究對象

研究者觀察並比對各類線上遊戲開放玩家進行角色塑造的程度，發現相較之下，解謎遊戲、射擊遊戲等類型的線上遊戲讓玩家進行角色塑造的程度較低，而角色扮演型線上遊戲讓玩家塑造角色的程度較高。因此，本研究針對角色扮演型線上遊戲的女性玩家進行網路問卷調查，藉

以了解女性玩家的性別認同與角色塑造之關聯性。本研究女性玩家的定義為生理性別為女性的線上遊戲玩家，在問卷上，以性別問題篩除男性填答者。

二、研究變項測量

本研究依研究方法進行研究工具之設計，建立研究工具為問卷調查表。問卷共分兩大部分：第一部分為心理性別、性別傾向與性別角色認知，本研究針對生理性別為女性的玩家做研究，但生理女性可能有不同的心理性別，故增加心理性別之問項，填答選項為「男性、女性、中性」。性別傾向之題項參考自 Beaulieu-Prévost 與 Fortin (2015) 的性別傾向衡量構面以及 Klein、Sepekoff 與 Wolf (1985) 的性別傾向測量指標；性別角色認知之題項參考自 García-Cueto 等人 (2015) 的性別角色認知衡量指標。性別傾向共有「愛情上吸引力、友情上吸引力、性吸引力、與人共事傾向」4 題，答案選項為「只有異性、通常為異性、異性與同性都有、通常為同性、只有同性」5 個選項；性別角色認知為「男生一定要勇敢、男生的理工能力比較好、男生可以玩靜態的玩具、男生可以擔任細心的工作、女生一定要溫柔、女生的語文能力比較好、女生可以玩動態的玩具、女生可以做較粗重的工作、家務分工應該根據性別來決定、領導者的角色應由男性擔任、男主外女主內的觀念是正確的」共 11 題，以 Likert 五點尺度衡量，由最低 (1 分) 至最高 (5 分) 分別代表「非常不同意」、「不同意」、「普通」、「同意」及「非常同意」。第二部分為角色性別塑造、角色職業塑造、角色外貌形象塑造，與國內外線上遊戲中的遊戲角色塑造對應，^{1,2} 角色性別塑造為「傾向將角色塑造為男性、傾向將角色塑造為女性」共 2 題；角色職業塑造為「傾向將角色塑造為騎士、鬥士、盜賊、舞者、工匠、牧師、魔法師、

弓箭手、智者、煉金術士」共 10 題；角色外貌形象塑造為「傾向將角色塑造為長頭髮、短頭髮、大眼睛、小眼睛、嬌小體型、高大體型、淺膚色、深膚色、英勇的、柔弱的、有自信的、膽小的、凶狠的、善良的、機靈的、笨拙的、外向的、內向的」共 18 題。第二部分均以 Likert 五點尺度衡量，由最低（1 分）至最高（5 分）分別代表「非常不同意」、「不同意」、「普通」、「同意」及「非常同意」。本研究變項之操作性定義整理如表一。

表一：研究變項操作性定義

變項	操作性定義	文獻來源
性別傾向	長期穩定的感受到來自於他人情感、愛情或性方面的吸引	Beaulieu-Prévost & Fortin (2015)
性別角色認知	個體於社會化後對兩性角色、行為信念、價值觀和行為模式的認知	Bem (1981)
角色性別塑造	在線上遊戲中對自身遊戲角色進行性別塑造	Lou, Park, Cha, Park, Lei & Chen (2013)
角色職業塑造	在線上遊戲中對自身遊戲角色進行職業塑造	Zhong & Yao (2013)
角色外貌形象塑造	在線上遊戲中對自身遊戲角色進行外貌形象塑造	Loder (2012)

三、研究實施與資料分析

本研究以線上遊戲及女性玩家為研究主題，因此將問卷網址放置於以電腦遊戲與線上遊戲為討論主軸的網站：巴哈姆特電玩資訊站的學術研究區、遊戲基地 GameBase 的學術問卷專區，以及以女性為主要族群

的批踢踢實業坊 WomenTalk（女板）、Q_ary（問卷板）以供連結填寫。問卷發放期間為 2015 年 8 月 1 日至 8 月 29 日。問卷於巴哈姆特電玩資訊站的學術研究區回收 69 份、於遊戲基地 GameBase 的學術問卷專區回收 47 份，於批踢踢實業坊 WomenTalk（女板）回收 401 份，於批踢踢實業坊 Q_ary（問卷板）回收 83 份，共回收 600 份，其中一份因答案皆選填第一個選項，判定為無效問卷，有效問卷共 599 份。本研究資料分析以次數與百分比等描述統計方法，分析樣本之性別認同與角色塑造情況的次數及分配情形，並以單因子變異數分析來檢驗不同心理性別、性別傾向對角色塑造的程度有無顯著差異，最後以皮爾森相關分析來檢驗受試者性別角色認知與角色塑造的相關程度。

肆、研究結果與討論

一、研究結果

（一）性別認同與角色塑造之描述性統計

本研究以生理性別為女性的玩家為研究對象，基本人口資料問題為生理性別及心理性別，599 位受試者的心理性別仍以女性居多，佔 82.8%，心理性別為男性者最少，僅佔 1%。在性別傾向的部分，「友情」及「與人共事」的題目上，大多數受訪者傾向與兩種實際性別的人來往，而在「愛情」及「性」的題目上，「異性」的吸引力佔大多數。本研究以 Likert 五點尺度為之，非常不同意為 1 分，非常同意為 5 分，表二顯示：受試者對性別角色的認知，在「玩具」、「職業工作」、「家務分工」及「領導者」的面向上，受訪者的思想較不受傳統性別刻板印象的影響。

受試者在遊戲中塑造角色有三個面向，在角色性別上，受試者較傾向將遊戲角色塑造為女性。在角色職業方面，本研究根據文獻將職業題項分為近戰職業（騎士、鬥士、盜賊）、遠戰職業（魔法師、弓箭手、智者、煉金術士）、輔助職業（舞者、工匠、牧師），結果顯示受試者傾向選擇「魔法師」與「弓箭手」。針對角色外貌與形象的塑造，將角色外貌塑造為「淺膚色」的平均數，為所有題目中最高；而角色形象中「自信的」平均分數最高，為 4.1 分（見表二）。

表二：受試者之性別角色認知與角色塑造之描述性統計

	平均數	標準差
一、性別角色認知		
1.男生一定要勇敢	2.91	1.05
2.男生的理工能力比較好	2.98	1.06
3.男生可以玩靜態的玩具，如洋娃娃、扮家家酒等	4.04	0.86
4.男生可以擔任細心的工作，如護士、裁縫師等	4.41	0.66
5.女生一定要溫柔	2.11	0.91
6.女生的語文能力比較好	2.55	1.02
7.女生可以玩動態的玩具，如遙控車、玩具槍等	4.48	0.63
8.女生可以做較粗重的工作，如消防隊員、貨車司機	3.84	0.89
9.家務分工應該根據性別來決定	1.56	0.84
10.領導者的角色應由男性擔任	1.54	0.79
11.「男主外、女主內」的觀念是正確的	1.56	0.77
二、遊戲角色性別塑造		
1.塑造為女性	3.99	0.95
2.塑造為男性	2.72	1.06
三、遊戲角色職業塑造		
1.騎士	3.18	1.03

	平均數	標準差
2.鬥士	2.87	1.06
3.盜賊	3.19	1.11
4.舞者	3.15	1.11
5.工匠	2.74	0.98
6.牧師	3.56	1.2
7.魔法師	4.19	0.85
8.弓箭手	3.84	0.99
9.智者	3.79	0.97
10.煉金術士	3.48	1.02
四、遊戲角色外貌形象塑造		
角色外貌		
1.長頭髮	3.81	0.96
2.短頭髮	3.21	0.85
3.大眼睛	3.92	0.81
4.小眼睛	2.59	0.8
5.嬌小體型	3.52	0.97
6.高大體型	2.85	0.9
7.淺膚色	4.19	0.77
8.深膚色	2.43	0.92
角色形象		
1.英勇的	3.57	0.89
2.柔弱的	2.84	0.99
3.有自信的	4.1	0.74
4.膽小的	2.08	0.83
5.凶狠的	2.63	1.04
6.善良的	3.8	0.84
7.機靈的	4.08	0.74
8.笨拙的	2.31	0.93
9.外向的	3.7	0.87
10.內向的	2.8	0.86

(二) 不同的女性玩家心理性別與遊戲角色塑造之差異

本研究假設 H1：不同的女性玩家心理性別對其遊戲角色的塑造有顯著差異。其中，分為角色性別、角色職業、角色外貌形象三個子假說，依序說明如下。

1. 不同心理性別對遊戲角色性別塑造之差異分析

H1-1：不同心理性別對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

表三顯示，不同心理性別在「角色塑造為女性」及「角色塑造為男性」均有顯著差異 ($p < .001$)，進一步以 Scheffe 事後比較分析發現：心理性別為女性者將角色塑造為女性的程度較心理性別為男性與中性者高，且心理性別為中性者將角色塑造為男性的程度高於心理性別為女性者。故 H1-1：不同心理性別對遊戲角色性別塑造有顯著差異，獲得支持。

表三：不同心理性別對遊戲角色性別塑造之差異

心理性別	遊戲角色性別	平均數	F 值	事後比較
1.男性		3.33		
2.女性	角色塑造為女性	4.13	36.447***	2>1,3
3.中性		3.3		
1.男性		3.33		
2.女性	角色塑造為男性	2.57	30.733***	3>2
3.中性		3.43		

N=599 * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

2. 不同心理性別對遊戲角色職業塑造之差異分析

H1-2：不同心理性別對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

表四顯示，不同心理性別與「遠戰職業」有顯著差異 ($p < .05$)，Scheffe 事後比較發現，心理性別為女性者將角色塑造為「遠戰職業」的程度，較心理性別為中性者高，故 H1-2：不同心理性別對遊戲角色職業塑造有顯著差異，獲得支持。

表四：不同心理性別對遊戲角色職業塑造之差異

心理性別	遊戲角色職業	平均數	F 值	事後比較
1.男性		3.17		
2.女性	近戰職業	3.05	1.877	
3.中性		3.22		
1.男性		3.54		
2.女性	遠戰職業	3.86	4.249*	2>3
3.中性		3.66		
1.男性		2.78		
2.女性	輔助職業	3.17	1.478	
3.中性		3.06		

N=599 * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

3. 不同心理性別對遊戲角色外貌形象塑造之差異分析

H1-3：不同心理性別對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

不同心理性別在遊戲角色外貌形象上無顯著差異，故 H1-3：不同心理性別對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異，不獲得支持。

總體來說，研究假設 H1：不同的女性玩家心理性別對其遊戲角色的塑造有顯著差異。獲得部分支持。

（三）不同的女性玩家性別認同與遊戲角色性別塑造之差異

本研究假設 H2：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色性別的塑造有顯著差異。其中，分為性別傾向、性別角色認知兩個子假說，依序說明如下。

1. 不同性別傾向對遊戲角色性別之差異

H2-1：不同性別傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

本研究之性別傾向由愛情上的吸引力、友情上的吸引力、性的吸引力、與人共事的傾向四個層面組成，分別有以下假設考驗：

H2-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1c：不同性的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

H2-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異。

由表五可知，不同「愛情上的吸引力」在「角色塑造為女性」及「角色塑造為男性」均有顯著差異，從 Scheffe 事後比較分析可知，愛情上的吸引力「只有異性」者選擇將「角色塑造為女性」顯著高於其他組；愛情上的吸引力「只有異性」者選擇將「角色塑造為男性」顯著低於其他組。故假設 H2-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異，獲得支持。

表五：不同愛情上的吸引力對遊戲角色性別塑造之差異

愛情上的吸引力	遊戲角色性別	平均數	F 值	事後比較
1.只有異性		4.21		
2.通常為異性		3.89		
3.異性與同性都有	角色塑造為女性	3.86	14.186***	1>2,3,4,5 2,3>4,5
4.通常為同性		2.93		
5.只有同性		2.92		
1.只有異性		2.42		
2.通常為異性		2.95		
3.異性與同性都有	角色塑造為男性	2.93	13.695***	2,3,4,5>1 5>1,2,3
4.通常為同性		3.29		
5.只有同性		3.69		

N=599 * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

表六顯示，不同性的吸引力在遊戲角色性別塑造上均有顯著差異，Scheffe 事後比較分析可知，性的吸引力「只有異性」者在「角色塑造為女性」的題項中，分數顯著高於「異性與同性都有」、「通常為同性」、「只有同性」；性的吸引力「通常為異性」與「異性與同性都有」的分數顯著高於「只有同性」。「通常為異性」與「只有同性」在「角色塑造為男性」的題項中，分數顯著高於「只有異性」。故假設 H2-1c：不同性的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異，獲得支持。

表六：不同性的吸引力對遊戲角色性別塑造之差異

性的吸引力	遊戲角色性別	平均數	F 值	事後比較
1.只有異性	角色塑造為女性	4.16	13.259***	1>3,4,5 2,3>5
2.通常為異性		3.92		
3.異性與同性都有		3.74		
4.通常為同性		3.17		
5.只有同性		2.8		
1.只有異性	角色塑造為男性	2.53	8.707***	2,5>1
2.通常為異性		2.94		
3.異性與同性都有		2.89		
4.通常為同性		3.08		
5.只有同性		3.67		

N=599 * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

不同友情上的吸引力以及不同與人共事的傾向上，對遊戲角色性別塑造上均無顯著差異。故假設 H2-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異；假設 H2-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異，均不獲得支持。

2. 性別角色認知與遊戲角色性別塑造之相關性

H2-2：性別角色認知與遊戲角色性別塑造有顯著相關。

由於進行相關分析時，樣本數越大會導致相關係數較低，因此應由顯著性高低來判斷是否相關（毛正倫，2008）。本研究將受試者認知的性別角色與塑造角色的性別進行皮爾森積差相關分析檢定，數據顯示「男生一定要勇敢、男生的理工能力比較好」與遊戲角色塑造為女性為

正相關，與遊戲角色塑造為男性為負相關；「男生可以玩靜態的玩具、女生可以做較粗重的工作」與遊戲角色塑造為女性為負相關，與遊戲角色塑造為男性為正相關。研究結果顯示：越不受到傳統性別刻板印象影響的女性，越傾向將角色塑造為男性。故假設 H2-2：性別角色認知與遊戲角色性別塑造有顯著相關，獲得支持。

總體來說，研究假設 H2：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色性別的塑造有顯著差異。獲得部分支持。

（四）不同的女性玩家性別認同與遊戲角色職業塑造之差異

本研究假設 H3：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色職業的塑造有顯著差異。其中，分為性別傾向、性別角色認知兩個子假說，依序說明如下。

1. 不同性別傾向對遊戲角色職業之差異

H3-1：不同性別傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

將 H3-1 細分為以下四個假設考驗：

H3-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1c：不同性的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

H3-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異。

表七顯示，不同愛情上的吸引力在各遊戲角色職業均有顯著差異，Scheffe 事後比較發現，愛情上的吸引力「只有同性」者，選擇「近戰職業」的情況顯著高於「只有異性」、「異性與同性都有」；愛情上的吸引力「通常為異性」者，選擇「遠戰職業」的情況顯著高於「異性與同性都有」；愛情上的吸引力「只有異性」者，選擇「輔助職業」的分

數顯著高於「通常為同性」。故假設 H3-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異，獲得支持。

表七：不同愛情上的吸引力對遊戲角色職業之差異分析

愛情上的吸引力	遊戲角色職業	平均數	F 值	事後比較
1.只有異性		3.01		
2.通常為異性		3.14		
3.異性與同性都有	近戰職業	3.01	3.587**	5>1,3
4.通常為同性		3.33		
5.只有同性		3.74		
1.只有異性		3.86		
2.通常為異性		3.92		
3.異性與同性都有	遠戰職業	3.61	5.28***	2>3
4.通常為同性		3.39		
5.只有同性		3.62		
1.只有異性		3.22		
2.通常為異性		3.18		
3.異性與同性都有	輔助職業	2.97	4.152**	1>4
4.通常為同性		2.52		
5.只有同性		3		

N=599 * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

由表八可看出，不同性的吸引力在各遊戲角色職業均有顯著差異，不同性的吸引力為「只有同性者」較傾向選擇「近戰職業」。故假設 H3-1c：不同性的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異，獲得支持。

表八：不同性的吸引力對遊戲角色職業之差異分析

性的吸引力	遊戲角色職業	平均數	F 值	事後比較
1.只有異性		3.05		
2.通常為異性		3.05		
3.異性與同性都有	近戰職業	3.11	2.851*	5>1
4.通常為同性		3.33		
5.只有同性		3.71		
1.只有異性		3.89		
2.通常為異性		3.91		
3.異性與同性都有	遠戰職業	3.49	7.947***	1,2>3
4.通常為同性		3.44		
5.只有同性		3.5		
1.只有異性		3.22		
2.通常為異性		3.1		
3.異性與同性都有	輔助職業	3.05	2.541*	1>4
4.通常為同性		2.69		
5.只有同性		2.89		

N=599 * $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

不同友情上的吸引力以及不同與人共事的傾向上，對遊戲角色職業塑造上均無顯著差異。故假設 H3-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異；假設 H3-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異，均不獲得支持。

2. 性別角色認知與遊戲角色職業塑造之相關性

H3-2：性別角色認知與遊戲角色職業塑造有顯著相關。

將性別角色認知與遊戲角色職業進行皮爾森積差相關分析檢定，數據顯示「男生一定要勇敢、男生的理工能力比較好、女生一定要溫柔、女生的語文能力比較好、領導者的角色應由男性擔任、男主外女主內的觀念是正確的」與遊戲角色塑造為輔助職業為正相關，結果顯示：越受到傳統性別刻板印象影響的女性，越傾向選擇輔助職業。故假設 H3-2：性別角色認知與遊戲角色職業塑造有顯著相關，獲得支持。

總體來說，研究假設 H3：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色職業的塑造有顯著差異。獲得部分支持。

（五）不同的女性玩家性別認同與遊戲角色外貌形象塑造之差異

本研究假設 H4：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色外貌形象的塑造有顯著差異。其中，分為性別傾向、性別角色認知兩個子假說，依序說明如下。

1. 不同性別傾向對遊戲角色外貌形象之差異

H4-1：不同性別傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

將 H4-1 細分為以下四個假設考驗：

H4-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1c：不同性的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

H4-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異。

由結果可知，不同愛情上的吸引力、不同友情上的吸引力、不同性的吸引力、不同與人共事的傾向，對遊戲角色外貌形象塑造均無顯著差異，故假設 H4-1：不同性別傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異，未獲支持。

2. 性別角色認知與遊戲角色外貌形象塑造之相關性

H4-2：性別角色認知與遊戲角色外貌形象塑造有顯著相關。

將受試者的性別角色認知與角色外貌、形象進行皮爾森積差相關分析檢定，結果顯示「角色外貌」與「男生一定要勇敢」、「女生一定要溫柔」、「女生可以玩動態的玩具」、「領導者的角色應由男性擔任」、「男主外女主內的觀念是正確的」呈現顯著正相關，而「角色形象」與「男生一定要勇敢」為顯著正相關，故假設 H4-2：性別角色認知與遊戲角色外貌形象塑造有顯著相關。獲得部分支持。

總體來說，研究假設 H4：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色外貌形象的塑造有顯著差異。獲得部分支持。

本研究假設之結果整理如表九。

表九：本研究假設結果

研究假設	假設結果
H1：不同的女性玩家心理性別對其遊戲角色的塑造有顯著差異	部分支持
H1-1：不同心理性別對遊戲角色性別塑造有顯著差異	獲得支持
H1-2：不同心理性別對遊戲角色職業塑造有顯著差異	獲得支持
H1-3：不同心理性別對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異	未獲支持
H2：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色性別的塑造有顯著差異	部分支持
H2-1：不同性別傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異	部分支持
H2-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異	獲得支持
H2-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異	未獲支持
H2-1c：不同性的吸引力對遊戲角色性別塑造有顯著差異	獲得支持
H2-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色性別塑造有顯著差異	未獲支持
H2-2：性別角色認知與遊戲角色性別塑造有顯著相關	獲得支持
H3：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色職業的塑造有顯著差異	部分支持
H3-1：不同性別傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異	部分支持
H3-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異	獲得支持
H3-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異	未獲支持
H3-1c：不同性的吸引力對遊戲角色職業塑造有顯著差異	獲得支持
H3-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色職業塑造有顯著差異	未獲支持
H3-2：性別角色認知與遊戲角色職業塑造有顯著相關	獲得支持

研究假設	假設結果
H4：不同的女性玩家性別認同對其遊戲角色外貌形象的塑造有顯著差異	部分支持
H4-1：不同性別傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異	未獲支持
H4-1a：不同愛情上的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異	未獲支持
H4-1b：不同友情上的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異	未獲支持
H4-1c：不同性的吸引力對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異	未獲支持
H4-1d：不同與人共事的傾向對遊戲角色外貌形象塑造有顯著差異	未獲支持
H4-2：性別角色認知與遊戲角色外貌形象塑造有顯著相關	部分支持

二、研究討論

根據研究結果，本研究依序討論受試者的性別認同與角色塑造、性別認同與角色性別之關聯性、性別認同與角色職業之關聯性以及性別認同與角色外貌形象之關聯性。

（一）受試者的性別認同與角色塑造

1. 受試者的性別認同

本研究問卷將受試者的「性別認同」，分為心理性別、性別傾向與性別角色認知。在心理性別的選擇上，599 位受試者的心理性別以女性居多，心理性別為男性者最少，僅有 6 位。少數填答心理性別為男性者

其性別的認同，仍有待探究。

在性別傾向的部分，本研究證明了大多數女性在友情以及與人共事上傾向與同性及異性都來往，而提到愛情與性方面，女性還是傾向以男性為主。Argyle 與 Henderson (1996) 的研究發現，同性與異性朋友較多，經常能夠與之聚會談心的人，通常較為健康、有幸福感。而在與人共事方面，鄭一群 (2007) 則認為女性在工作上同時與同性及異性相處，能提高工作效率，並成為人際關係的潤滑劑，因此推測此為女性在友情、與人共事上傾向與同性及異性都來往的原因。而在愛情與性方面，楊文山與李怡芳 (2016) 的研究顯示有 85.7% 的女性認為自己在愛情上的取向以男性為主，而有 68.9% 的女性表示曾與男性交往或發生性行為，和本研究結果相似。

關於性別角色的認知，本研究發現女性玩家在玩具與遊戲、職業與工作、家務分工及領導者面向的思想較不受傳統性別刻板印象的影響。張醒宇 (2013) 針對女性玩家的研究中也發現女性玩家已逐漸跳脫了傳統性別刻板印象，與本研究結果相呼應，而本研究更點出了女性在遊戲、職業、男女分工等觀念上受到傳統性別刻板印象影響的程度。

2. 受試者的角色塑造

在角色性別的塑造上，本研究結果顯示女性玩家傾向將角色塑造為女性，Ogletree 與 Drake (2007)、Trepte 等人 (2009) 的研究也指出大部分的玩家傾向選擇與自己性別相同的角色。另外，Rymaszewski 等人 (2007) 的研究也發現絕大部分的 (82%) 玩家選擇與自己相同性別的角色。值得注意的是，本研究的受試者在選擇女性角色的平均分數上高達 4 分，而選擇男性角色的平均數為 2.72 分，這可能與遊戲的「主要角色」及「分身角色」有關，許多玩家在一款遊戲中擁有多個角色，他們通常會在主要角色上選擇與自己相同的性別，在分身角色上則會嘗

試選擇與自身相反的性別（Eastin, 2006; Hsu, Lee, & Wu, 2005）。

在角色職業方面，本研究的結果顯示女性玩家較傾向選擇魔法師及弓箭手，而 Joho（2017）在針對女性玩家喜愛的遊玩職業調查中發現，多數女性玩家喜歡使用擁有魔法的角色職業，與本研究結果類似。此外，亦有研究指出許多媒體、電影、遊戲中弓箭手的形象皆為女性（Boorman, 2014），因此推測本研究的結果可能與遊戲原本的設定有關。

在角色外貌形象上，多數女性玩家傾向選擇淺膚色的外貌與自信的形象，而在高大體型的題目上僅有 2.85 分，但 Yee 與 Bailenson（2007）研究發現選擇高大體型角色的玩家在與人互動或協商時會表現得更自信。本研究的研究對象全為女性，而 Yee 與 Bailenson（2007）的研究對象則是男女各半，結果不同可能是研究對象性別差異所導致。

此外，由於部分遊戲會特別利用角色的性別與職業等特徵來強化遊戲的故事背景（例如：新龍之谷），因此受試者在填答角色塑造之題項時，亦有可能會受到此類遊戲的影響。

（二）心理性別對遊戲角色塑造之差異

本研究發現心理性別為女性者將角色塑造為女性的程度較心理性別為男性與中性者高，且心理性別為中性者將角色塑造為男性的程度高於心理性別為女性者，文獻也顯示，玩家在塑造遊戲角色之性別時，會選擇與自身相似的特徵（Hsu, Lee, & Wu, 2005; Rymaszewski et al., 2007），本研究結果進一步凸顯了女性的心理性別會影響遊戲角色性別的選擇。而在角色職業的塑造上，心理性別為女性者將角色塑造為遠戰職業的程度，較心理性別為中性者高。另外，不同心理性別在角色外貌形象塑造上並無顯著差異。

（三）性別認同與遊戲角色性別塑造之差異

在性別傾向中，愛情與性的影響較顯著。研究發現：異性戀者傾向選擇女性角色，同性戀者傾向選擇男性角色。Trepte 等人（2009）指出玩家通常會依照自身的性別傾向來塑造角色的性別，而多數異性戀玩家會根據其對自身的性別認同將角色塑造成和自己相同的性別（Freeman et al., 2015），與本研究結果相呼應。此外，性別轉換的情況較常發生於同性戀者中，為了滿足現實生活中無法改變的性別特徵，同性戀者常會選擇與自己生理性別相反的角色性別（Huh & Williams, 2010）。

在性別角色方面，本研究發現越不受到傳統性別刻板印象影響的女性玩家，越傾向將角色塑造為男性。Freeman 等人（2015）指出，部分女性玩家將遊戲角色塑造成與其自身相反的性別，藉由扮演男性角色來滿足主權與跳脫傳統的渴望，並從遊戲角色尋求平等與力量；Freeman 等人（2015）的觀察，或可解釋不受傳統性別刻板印象影響的女性，傾向將角色塑造為男性的原因。

整體而言，不同的性別傾向、性別角色認知都會影響女性玩家在角色性別上的選擇。然而性別轉換的行為有時可能會跟玩家的審美觀、娛樂性、遊戲類型的需求有關（Boler, 2007; Martey et al., 2014），或是為了圖利遊戲中的金錢與道具而選擇女性角色（Song & Jung, 2015），因此影響角色性別的選擇除了心理性別、性別傾向及性別角色認知外，也可能是基於以上因素的考量。

（四）性別認同與遊戲角色職業塑造之差異

在性別傾向的愛情方面，同性戀者選擇近戰職業的程度高於其他人，異性戀者選擇輔助職業的程度高於其他人，性別傾向同性者較傾向選擇近戰職業。針對性別傾向方面，黃淑玲、游美惠（2007）指出，許

多同性戀傾向的女性會認同並表現出男性陽剛的特質，而黃欣慧（2009）的研究結果也顯示受同性吸引的女性較傾向展現力量與陽剛氣質。由於「近戰職業」擁有力量強大與攻擊高的特質（Loder, 2012），因此推測此為喜好同性者傾向選擇近戰職業的原因。但亦有研究指出，玩家選擇遊戲角色的職業不僅僅是因為自己的生理性別、心理性別或性別傾向，而是與遊玩遊戲所需的能力有關（Trepte & Reinecke, 2010）。Trepte 等人（2009）指出，很多玩家在選擇職業時，通常會選擇一個讓遊戲比較好過關，或是能勝任的職業。因此影響角色職業選擇除了性別傾向，也可能基於實際的考量。

此外，在性別角色的部分，越受到傳統性別刻板印象影響的女性，越傾向選擇輔助職業。根據陳姿樺（2013）的研究，具傳統性別刻板印象的遊戲，女性被塑造為擅長輔助的形象。而李紫茵、王嵩音（2011）與葉庭安、王孝勇（2013）的研究結果也顯示，多數受到傳統性別刻板印象的女性玩家在遊戲中會選擇輔助職業，與本研究結果雷同。

（五）性別認同與遊戲角色外貌形象塑造之差異

本研究結果顯示，性別傾向在角色外貌形象塑造上無顯著差異。Trepte 等人（2009）指出角色的外貌形象會影響玩家與他人的社交行為，一般而言，若角色的外貌具有吸引力，則玩家更容易與不同性別的玩家展現親密的社交互動。Waddell 與 Ivory（2015）的研究也發現，具吸引力的角色較不具吸引力的角色能獲取更多玩家的幫助，因此推測角色的外貌形象塑造可能與玩家的社交行為、獲取幫助的目的有較大的關聯，不論是何種心理性別或性別傾向的受試者，可能都會傾向將角色塑造成具有吸引力的外貌形象。

伍、結論與建議

本研究旨在探討線上遊戲女性玩家的性別認同與角色塑造，經由文獻探討將性別認同分為性別傾向與性別角色認知兩個面向，並將角色塑造分為角色性別、角色職業與角色外貌形象三個面向。根據研究目的，針對角色扮演型線上遊戲之女性玩家進行問卷調查，共回收 599 份有效問卷，結論與建議如下。

一、研究結論

根據本研究結果，歸納出三項結論：現代女性玩家已逐漸跳脫傳統性別刻板印象、女性玩家透過對角色性別與職業的塑造來展現自我、女性玩家對角色外貌形象的塑造較不受到性別認同的影響。

本研究發現現代臺灣的女性玩家在玩具與遊戲、職業與工作、家務分工及領導者面向上跳脫了傳統的性別角色思維，例如女性可以玩玩具槍等較為動態的玩具，可以從事消防隊員、貨車司機等較粗重的職業，而家務分工及擔任領導者的角色也不再取決於性別，此研究結果顯示女性逐漸擺脫傳統的性別角色認知。而張醒宇（2013）的研究對象亦為臺灣的女性線上遊戲玩家，其研究結果也顯示出女性受到傳統性別刻板印象影響的程度已降低許多。但陳燕葶與葉乃嘉（2007）的研究指出，臺灣女性在人格特質、職業選擇與家務分工的觀念上仍受到傳統性別刻板印象的影響。因此，本研究或可佐證張醒宇（2013）的研究結果：顯示臺灣玩線上遊戲的女性受到傳統性別角色思維的影響較其他女性族群低。

此外，許多女性玩家會藉由線上遊戲匿名性、去社會規範等特性來追求與男性公平競爭的機會（Bryce & Rutter, 2002）。其中，線上遊戲的角色塑造功能是女性玩家能夠擺脫現實生活層面的影響，建立信心並追尋自我認同的管道（Kerr, 2003）。本研究結果顯示，喜歡異性的女性玩家會根據性別認同將角色塑造成和自己相同的性別，喜歡同性的女性玩家則多半選擇男性的角色。Huh 與 Williams（2010）認為玩家會透過與自己生理性別相反的角色，來滿足在現實生活中無法改變的性別特徵。而同性戀傾向的女性玩家在職業的選擇上，亦顯示出他們對展現自我的渴望，例如透過擁有強大力量與高攻擊力特徵的近戰職業，來表現自身的力量與陽剛的特質，而 LGBT 玩家亦可以透過對遊戲角色性別、外貌等元素的塑造來滿足對自身的性別認同（Doyle-Scott, 2016）。許多線上遊戲的女性常被設定為溫柔嬌弱、等待被救援的形象（Bryce & Rutter, 2002），但本研究也發現越不受到傳統性別刻板印象影響的女性玩家，越傾向將角色塑造為男性，藉由遊戲角色尋求對主權的追尋與跳脫傳統思維的渴望。

本研究結果顯示，性別認同和角色外貌形象的關聯性較低。國外研究指出，角色的外貌形象和玩家與他人的社交行為有很大的關聯（Trepte et al., 2009），若玩家的角色外貌形象具有較大的吸引力，則更容易與其他不同性別的玩家展開親密的互動，亦能幫助玩家獲取更多利益、輕鬆達到遊戲內的成就或目標（Waddell & Ivory, 2015）。因此本研究推測不論是何種心理性別、性別傾向或性別角色認知的女性玩家，可能都會基於社交或利益等因素將角色塑造成具有吸引力的外貌形象。

二、研究建議

本研究以生理性別為女性的線上遊戲玩家為研究對象，因資料蒐集上的限制，採用非隨機抽樣法，結果顯示絕大部分的受試者填答心理性別時仍選擇女性，僅有 6 位選填男性，可能會影響結果之客觀性（Wimmer & Dominick, 2016）。少數填答心理性別為男性者，或許才是真正反映了其心理與性別的認知，此點仍有待進一步探究。此外，本研究針對角色扮演型線上遊戲作探討，但問卷題項未鎖定特定的遊戲，可能會造成受試者在填答時對遊戲類型有不同的想像。本研究依據所得之結果與研究之限制提供以下建議：

- 1. 建議遊戲開發者提供更多元的角色塑造功能與選項：**線上遊戲讓玩家自行塑造角色的特性，可以滿足女性玩家在遊戲中追尋性別認同的慾望，而遊戲文本與角色的塑造選項往往帶有针对性刻板印象，會阻礙女性玩家在遊戲中對性別認同的追尋，建議角色扮演型線上遊戲的開發者應提供更多元的塑造功能與選項，方能使女性玩家在遊戲中有更好的體驗。
- 2. 建議遊戲開發者提供自行搭配職業與性別的功能：**在許多角色扮演型線上遊戲中，遊戲文本將某些職業設定為特定性別，無法讓玩家做選擇，若非以性別特性強化遊戲故事性之考量，建議能讓遊戲玩家自行搭配不同的角色性別與職業。
- 3. 建議女性遊戲玩家積極表達對遊戲文本的喜好：**現代社會還是存在著某些性別刻板印象，導致遊戲製造商常常依循這些刻板印象來發展遊戲文本。建議女性玩家積極表達對遊戲文本的喜好，才能使女性玩家的喜好受到重視，營造對女性玩家更友善的遊戲環境。

4. **建議探討不同心理性別的遊戲玩家之性別認同與角色塑造關聯：**本研究之研究對象主要為生理性別為女性的玩家，並以此篩除生理性別為男性者。但本研究結果顯示，心理性別會影響玩家對遊戲角色的塑造。建議後續研究者可跨越生理性別的藩籬，進一步探討不同心理性別的遊戲玩家之性別認同與角色塑造關聯。
5. **建議探討遊戲玩家其他變項：**本研究著重探討性別認同對角色塑造的影響，並未將年齡、教育程度等背景面向納入討論，然而年齡與教育背景亦可能成為影響女性性別認同與角色塑造的重要層面，後續研究者可將其他背景變項納入研究。
6. **建議探究線上遊戲次類型範疇內的差異：**本研究以角色扮演型線上遊戲之玩家為主，但因類似遊戲或其次類型間在設計機制上有差異，因此在職業等角色塑造上也會提供迥異的選擇。建議後續研究者可以探究特定類型的遊戲，或探究其次類型範疇內的差異，以增進對玩家角色塑造的瞭解。

三、研究貢獻

本研究的重要貢獻在於，整合線上遊戲角色塑造的三大重要元素，並探討臺灣線上遊戲女性玩家的性別傾向、性別角色思維等關聯。目前國內學術領域的相關研究，雖有少數針對臺灣女性玩家的性別認同作探討，但多為線上遊戲的行為研究、及兩性互動等主題，並無角色塑造之相關議題，而國外的研究在角色塑造的相關研究上多半以角色性別、性別轉換為主，雖有少數提到角色職業的研究，但僅針對性別或職業的單一主題，缺乏一整合性的角色塑造框架。本研究整合了角色塑造中的三大重要元素：性別、職業、外貌形象，有助於角色塑造的統整瞭解，以

及後續的延伸性研究。從實務而言，也提供線上遊戲業者作為日後開發線上遊戲角色元素之參考。

參考文獻

- 毛正倫（2008）。《實用統計技術》。台北：華騰文化。
- 〈女生也愛遊戲嗎？淺談女性玩家對遊戲的態度〉（2015）。取自北京新浪網網頁
<http://m.news.sina.com.tw/article/20150129/13756954.html>
- 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》，18: 45-78。
- 李維仁（2002）。《線上遊戲差別取價因素之探討》。台北大學企業管理研究所碩士論文。
- 林雅容（2009）。〈自我認同形塑之初探：青少年、角色扮演與線上遊戲〉，《資訊社會研究》，16: 197-229。
- 范慧宜（2016）。〈2016年臺灣遊戲產業發展與趨勢及商機〉取自：
http://www.pershing.com.tw/tw/download/seminar/20160311_seminar/handouts/160311_Session1_TW_Game_Industry_Dev_and_Trend_DrFan.pdf
- 張醒宇（2013）。《顛覆暴力：女性玩家於暴力遊戲的性別操演探索》。交通大學傳播研究所碩士論文。
- 許朝欽（2004）。《大型多人線上角色扮演遊戲中個人化服務設計之探討》。元智大學資訊傳播研究所碩士論文。
- 陳姿樺（2013）。《線上遊戲中性別角色呈現之研究：以「新楓之谷」為例》。臺北護理健康大學嬰幼兒保育研究所碩士論文。
- 陳淑惠（2000）。《網路沉迷現象的心理病理之初探：臺灣大學生網路沉迷傾向的性別差異》。行政院國家科學委員會補助專題研究計畫未出版之成果報告。
- 陳燕葶、葉乃嘉（2007）。〈從性別分工探討性別平等〉。取自：
<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/64/64-53.htm>
- 黃少華、陳文江（2002）。《重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往》。嘉義縣：南華大學社會學研究所出版。
- 黃欣慧（2009）。《高職女同志學生校園經驗之研究》。高雄師範大學性別教育研究所碩士論文。
- 黃淑玲、游美惠（2007）。《性別向度與臺灣社會》。台北：巨流圖書股份有限公司。
- 黃裕峯（2016）。〈角色扮演遊戲中女性玩家的情感建構〉，張雅惠、謝龍傑、張

- 國紋、李昀峰（編），《2016 新媒體創作與視覺傳達設計國際研討會論文集》，頁 69-78。屏東：屏東大學。
- 楊文山、李怡芳（2016）。〈步入成人初期之臺灣年輕人人性傾向之研究〉，《調查研究—方法與應用》，35: 47-79。
- 葉庭安、王孝勇（2013 年 7 月）。〈網路科技中女性線上遊戲玩家的媒介消費與性別認同：以【英雄聯盟】為例〉，「中華傳播學會 2013 年會」，新北市新莊。
- 蔡佩芳（2004）。《我是女生，漂亮的女生？！廣告中的美貌迷思與青少年的性別認同》。中山大學傳播管理研究所碩士論文。
- 鄭一群（2007）。《培養非常規的領導力》。北京：海潮出版社。
- Argyle, M., & Henderson, M. (1996). *The anatomy of relationships*. London, UK: Penguin Books.
- Banks, J. (2015, February 2). Object, Me, Symbiote, Other. A social typology of player-avatar relationships. *First Monday*, 20(2). Retrieved from <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5433/4208>
- Beaulieu-Prévost, D., & Fortin, M. (2015). The measurement of sexual orientation: Historical background and current practices. *Sexologies*, 24(1), 15-19.
- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88, 354-364.
- Bergstrom, K., Jensen, J., & de Castell, S. (2012). What's 'choice' got to do with it? Avatar selection differences between novice and expert players of World of Warcraft and Rift. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 97-104.
- Boler, M. (2007). Hypes, hopes and actualities: New digital Cartesianism and bodies in cyberspace. *New Media & Society*, 9(1), 139-168.
- Boorman, D. (2014). Badass babes with bows: Woman archers from mythology to the silver screen. Retrieved from <https://www.academieduello.com/news-blog/badass-babes-bows-women-archers-mythology-silver-screen/>
- Bowman, N. D., Schultheiss, D., & Schumann, C. (2012). I'm attached, and I'm a good guy/ gal! : How character attachment influences pro- and anti-social motivations to play MMORPGs. *Cyber Psychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 169-174.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2002). Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer games and digital culture conferences* (pp. 243-255). Tampere, FIN: University of Tampere Press.
- Cass, V. C. (1990). The implication of homosexual identity formation for the Kinsey model and scale of sexual preference. In S. A. S. McWhirter, & J. M. Reinisch (Eds.), *Homosexuality/Heterosexuality: Conception of sexual orientation* (pp. 239-266). New York, NY: Oxford.

- Cohen-Kettenis, P. T., & Pfäfflin, F. (2010). The DSM diagnostic criteria for gender identity disorder in adolescents and adults. *Arch Sex Behave*, 39, 499-513.
- Dickey, M. D. (2006). Girl gamers: The controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. *British Journal of Educational Technology*, 37(5), 785-793.
- Doyle-Scott, C. (2016). Virtual reality: Gender identity in video games. Retrieved from <http://feminartsy.com/virtual-reality-gender-identity-in-video-games/>
- Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). My avatar and me: Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 97-106.
- Eastin, M. S. (2006). Video game violence and the female game player: Self- and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Human Communication Research*, 32, 351-372.
- Egan, S. K., & Perry, D. G. (2001). Gender identity: A multidimensional analysis with implications for psychosocial adjustment. *Developmental Psychology*, 37, 451-463.
- Elmore, K. C., & Oyserman, D. (2012). If 'we' can succeed, 'I' can too: Identity-based motivation and gender in the classroom. *Contemporary Educational Psychology*, 37(3), 176-185.
- Entertainment Software Association. (2014). Essential facts about the computer and video game industry. Retrieved from <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- Fahs, B., & Gohr, M. (2012). Superpatriarchy meets cyberfeminism: Facebook, online gaming, and the new social genocide. *MP: An Online Feminist Journal*, 3(6), 1-40.
- Fausto-Sterling, A. (2000). *Sexing the body: Gender politics and the construction of sexuality*. New York, NY: Basic Books.
- Freeman, G., Bardzell, J., Bardzell, S., & Herring, S. C. (2015). Simulating marriage: gender roles and emerging intimacy in an online game. *Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, 1191-1200.
- García-Cueto, E., Rodríguez-Díaz, F. J., Bringas-Molleda, C., López-Cepero, J., Páino-Quesada, S., & Rodríguez-Franco, L. (2015). Development of the Gender Role Attitudes Scale (GRAS) amongst young Spanish people. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 15(1), 61-68.
- Gersch, B. (1998). Gender at the crossroads: The Internet as cultural text. *Journal of Communication Inquiry*, 22(3), 306-322.
- Greenfield, P. M., & Cocking, R. R. (1996). *Interacting with video*. New Jersey, NJ: Ablex Publishing.
- Harwell, D. (2014). More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate. Retrieved from <http://www.washingtonpost.com/>

- blogs/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate/
- Hayes, E. (2007). Gendered identities at play: Case studies of two women playing. *Games and Culture*, 2(1), 1-26.
- Hildebrandt, T., Bergstrasser, S., Rensing, C., & Steinmetz, R. (2009). Capturing and storing profile information for gamers playing multiplayer online games. *Proceedings of the 8th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games*, 17.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology*, 7, 325-351.
- Hsu, S. H., Lee, F. L., & Wu, M-C. (2005). Designing action games for appealing to buyers. *CyberPsychology & Behavior*, 8(6), 585-591.
- Huh, S., & Williams, D. (2010). Dude looks like a lady: Ggender swapping in an online game. *Human-Computer Interaction Series*, 161-174.
- Jansz, J., & Martis, R.G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56, 141-148.
- Joho, J. (2017). Study finds female players may not be into guns, but are still into killing. Retrieved from <https://killscreen.com/articles/study-finds-female-players-may-not-guns-still-killing/>
- Kerr, A. (2003). Girls/Women just want to have fun: Study of adult female players of digital games. *Proceedings of 1st Digital Games Research Conference*, 270-285.
- Khalaf, S. (2014). Mobile gaming: Females beat males on money, time and loyalty. Retrieved from <http://flurrymobile.tumblr.com/post/115192642055/mobile-gaming-females-beat-males-on-money-time>
- Klang, M. (2004). Avatar: From deity to corporate property: A philosophical inquiry into digital property in online games. *Information, Communication & Society*, 7(3), 389-402.
- Klein, F., Sepekoff, B., & Wolf, T. J. (1985). Sexual orientation: A multi-variable dynamic process. *J Homosexuality*, 11(1-2), 35-49.
- Kleinsmith, A., & Gillies, M. (2013). Customizing by doing for responsive video game characters. *Int. J. Human-Computer Studies*, 71, 775-784.
- Konijn, E., & Hoorn, J. (2005). Some like it bad: Testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology*, 7, 107-144.
- Kroger, J. (2007). Why is identity achievement so exclusive? *Identity Int. J. Theory Res*, 7, 331-348.
- Laumann, E. O., Gagnon, J. H., Michael, R. T., & Michaels, S. (1994). The social organization of sexuality: Sexual practices in the United States. *Am J Public Health*, 86(7), 1037-1039.
- Lee, J., & Lee, K. H. (2006). Precomputing avatar behavior from human motion data.

- Graphical Models*, 68(2), 158-174.
- Lim, S., & Reeves, B. (2006). Computer agents versus avatars: Responses to interactive game characters controlled by a computer or other player. *International Journal of Human-Computer Studies*, 68(1-2), 57-68.
- Loder, C. (2012). Sculpting that “WoW” body: Constructing gender identity in World of Warcraft. *Proceedings of the 2012 iConference*, 482-483.
- Looy, J. V., Courtois, C., Vocht, M. D., & Marez, L. D. (2012). Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15, 197-221.
- Lopez-Cepero, J., Rodriguez-Franco, L., Rodriguez-Diaz, F. J., & Bringas, C. (2013). Validacion de la version corta del Social Roles Questionnaire (SRQ-R) con una muestra adolescente y juvenil española. *Revista Electronica de Metodologia Aplicada*, 18, 1-16.
- Lou, J. K., Park, K., Cha, M., Park, J., Lei, C. L., & Chen, K. T. (2013). Gender swapping and user behaviors in online social games. *Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web*, 827-836.
- Martey, R. M., Stromer-Galley, J., Banks, J., Wu, J., & Consalvo, M. (2014). The strategic female: Gender-switching and player behavior in online games. *Information, Communication & Society*, 17(3), 286-300.
- Matud, M. P., Bethencourt, J. M., & Ibáñez, I. (2014). Relevance of gender roles in life satisfaction in adult people. *Personality and Individual Differences*, 70(0), 206-211.
- McGeown, S., Goodwin, H., Henderson, N., & Wright, P. (2011). Gender differences in reading motivation: Does sex or gender identity provide a better account? *Journal of Research in Reading*, 328-336.
- McMenomy, E. R. (2011). Game on girl: Identity and representation in digital RPGs. *Dissertation Abstracts International*, 72(9), 3336.
- MrLawbreaker. (2017, August). Male character will be able to wear skirts btw [Web blog post]. Retrieved from Pubabattlegrounds web site:
https://www.reddit.com/r/PUBATTLEGROUND/comments/6phb39/male_character_will_be_able_to_wear_skirts_bt看/
- Narcisse, E. (2013). Virtual same-sex marriage is thriving in this online fantasy game. Retrieved from <http://kotaku.com/virtual-same-sex-marriage-is-thriving-in-online-fantasy-508243557>
- National Research Council. (2011). *The health of lesbian, gay, bisexual and transgender people: Building a foundation for better understanding*. Washington, DC: The National Academies Press.
- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56, 537-542.
- Osborne, H. (2012). Performing self, performing character: Exploring gender

- performativity in online role-playing games. *Transformative Works and Cultures*, 11. Retrieved from <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/411/343>
- Perry, D. G., & Pauletti, R. E. (2011). Gender and adolescent development. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 61-74.
- Popay, J., Escorel, S., Hernandez, M., Johnston, H., Mathieson, J., & Rispel, L. (2008). *Understanding and tackling social exclusion: Final report to the WHO commission on social determinants of health from the social exclusion knowledge network*. Retrieved from http://www.who.int/social_determinants/knowledge_networks/final_reports/sekn_final%20report_042008.pdf
- Ramirez, E. (2003). The impact of the Internet on the reading practices of a university community: The case of UNAM. *New Review of Libraries and Lifelong Learning*, 4(1), 137-157.
- Reid, A. (2004). Gender and sources of subjective well-being. *Sex Roles*, 51, 617-629.
- Ruble, D. N., & Martin, C. L. (1998). Gender development. In N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of child psychology* (pp. 933-1016). New York, NY: Wiley Publishing.
- Rymaszewski, M., Wagner, J. A., Wallace, M., Winters, C., Ondrejka, C., & Batstone-Cunningham, B. (2007). *Second Life: The official guide*. New Jersey, NJ: Wiley Publishing.
- Savin-Williams, R. C. (2006). Who's gay? Does it matter? *Current Directions in Psychological Science*, 15(1), 40-44.
- Schott, G. R., & Horrell, K. R. (2000). Girl gamers and their relationship with the gaming culture. *Convergence*, 6(4), 36-53.
- Song, H., & Jung, J. (2015). Antecedents and consequences of gender swapping in online games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 434-449.
- Spence, J. T., Deaux, K., & Helmreich, R. L. (1985). Sex roles in contemporary American Society. In G. Linzey, & H. E. Aronson (Eds.), *Handbook of social psychology* (pp. 149-178). New York, NY: Random House.
- Starks, K., Jones, C., & Katsikitis, M. (2014). GameChange(H)er: How Nancy Drew video games build strong girls. *Proceedings of the 28th International BCS Human Computer Interaction Conference on HCI*, 130-140.
- Steensma, T. D., Kreukels, B. P. C., Vries, A. L. C., & Cohen-Kettenis, P. T. (2013). Gender identity development in adolescence. *Hormones and Behavior*, 64(2), 288-297.
- Stets, J. E., & Burke, P. J. (2000). Femininity/masculinity. In E. Borgatta, & R. Montgomery (Eds.), *Encyclopedia of sociology* (pp. 997-1005). New York, NY: Macmillan.
- Stoller, R. J. (1985). *Presentations of gender*. Connecticut, CT: Yale University Press.
- Thompson, E. H., Jr., & Pleck, J. H. (1986). The structure of male role norms. *American Behavioral Scientist*, 29, 531-543.

- Tobin, D. D., Menon, M., Spatta, B. C., Hodges, E. V. E., & Perry, D. G., (2010). The intrapsychics of gender: A model of self-socialization. *Psychol Rev*, 117, 601-622.
- Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 22, 171-184.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K. M. (2009). Creating virtual alter egos or superheroines? Gamers' strategies of avatar creation in terms of gender and sex. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 1(2), 52-76.
- Twengue, J. M. (1999). Mapping gender: The multifactorial approach and the organization of gender-related attributes. *Psychology of Women Quarterly*, 23, 485-502.
- Tynes, J. (2010). Prismatic play: Games as windows to the real world. In P. Harrigan, & N. Wardrip-Fruin (Eds.), *Second person: Role-playing and story in games and playable media* (pp. 221-228). Cambridge, MA: MIT Press.
- Waddell, T. F., & Ivory, J. D. (2015). It's not easy trying to be one of the guys: The effect of avatar attractiveness, avatar sex, and user sex on the success of helpseeking requests in an online game. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 59(1), 112-129.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Wimmer, R. D., & Dominick, J. R. (2016). *Mass media research (10th ed.)*. California, CA: Wadsworth Publishing.
- Wood, W., & Eagly, A. H. (2002). A cross-cultural analysis of the behavior of women and men: Implications for the origins of sex differences. *Psychological Bulletin*, 128, 699-727.
- Class role*. (2017). Retrieved October 25, 2016 from World of Warcraft Wiki Web page http://wowwiki.wikia.com/wiki/Class_role
- Overview of Tanking and All Tank Specs*. (2017). Retrieved from Wowhead Web page <http://www.wowhead.com/tanking-guide>
- Wright, P. W. (2009). Sexual socialization messages in mainstream entertainment mass media: A review and synthesis. *Sexuality & Culture*, 13, 181-200.
- Yates, S. J., & Littleton, K. (1999). Understanding computer game cultures: A situated approach. *Information, Communication and Society*, 2, 566-583.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massivelymultiuser online graphical environments. *Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33, 271-290.
- Zhong, Z. J., & Yao, M. Z. (2013). Gaming motivations, avatar-self identification and symptoms of onlinegame addiction. *Asian Journal of Communication*, 23(5), 555-

573.

Zosuls, K. M., Ruble, D. N., Tamis-LeMonda, C. S., Shrout, P. E., Bornstein, M. H., & Greulich, F. K. (2009). The acquisition of gender labels in infancy: Implications for gender-typed play. *Dev Psychol*, *45*, 688-701.

附錄一：問卷調查表

基本資料

1. 您的生理性別為：

男性 女性

（此題項為篩選題，系統設定為「若填答男性則無法繼續填答」。若受訪者填男性，系統會出現「本問卷針對女性作探討，男性非本問卷調查之對象，感謝您的填答。」）

2. 您的心理性別為：

男性 女性 中性

第一部分：性別認同

一、性別傾向：

1. 什麼性別的人對你有愛情上的吸引力？

只有異性 通常為異性 異性與同性都有 通常為同性
只有同性

2. 什麼性別的人對你有友情上的吸引力？

只有異性 通常為異性 異性與同性都有 通常為同性
只有同性

3. 什麼性別的人對你有性的吸引力？

只有異性 通常為異性 異性與同性都有 通常為同性
只有同性

4. 你傾向與什麼性別的人共事？如工作上、學業上的合作。

只有異性 通常為異性 異性與同性都有 通常為同性
只有同性

二、性別角色：

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
	1	2	3	4	5
1. 我認為男生一定要 <u>勇敢</u>	<input type="checkbox"/>				
2. 我認為男生的 <u>理工能力</u> 比較好	<input type="checkbox"/>				
3. 我認為男生可以 <u>玩靜態的玩具</u> ，如洋娃娃、扮家家酒等	<input type="checkbox"/>				
4. 我認為男生可以擔任 <u>細心的工作</u> ，如護士、裁縫師等	<input type="checkbox"/>				
5. 我認為女生一定要 <u>溫柔</u>	<input type="checkbox"/>				
6. 我認為女生的 <u>語文能力</u> 比較好	<input type="checkbox"/>				
7. 我認為女生可以 <u>玩動態的玩具</u> ，如遙控車、玩具槍等	<input type="checkbox"/>				
8. 我認為女生可以做 <u>較粗重的工作</u> ，如消防隊員、貨車司機	<input type="checkbox"/>				
9. 我認為家務分工應該根據性別來決定	<input type="checkbox"/>				
10. 我認為領導者的角色應由男性擔任	<input type="checkbox"/>				
11. 我認為「男主外、女主內」的觀念是正確的	<input type="checkbox"/>				

第二部分：角色塑造

一、性別：

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
	1	2	3	4	5
1. 我傾向將角色塑造為 <u>女性</u>	<input type="checkbox"/>				
2. 我傾向將角色塑造為 <u>男性</u>	<input type="checkbox"/>				

二、職業：

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
	1	2	3	4	5
1. 我傾向將角色塑造為 <u>騎士</u>	<input type="checkbox"/>				
2. 我傾向將角色塑造為 <u>鬥士</u>	<input type="checkbox"/>				
3. 我傾向將角色塑造為 <u>盜賊</u>	<input type="checkbox"/>				
4. 我傾向將角色塑造為 <u>舞者</u>	<input type="checkbox"/>				
5. 我傾向將角色塑造為 <u>工匠</u>	<input type="checkbox"/>				
6. 我傾向將角色塑造為 <u>牧師</u>	<input type="checkbox"/>				
7. 我傾向將角色塑造為 <u>魔法師</u>	<input type="checkbox"/>				
8. 我傾向將角色塑造為 <u>弓箭手</u>	<input type="checkbox"/>				
9. 我傾向將角色塑造為 <u>智者</u>	<input type="checkbox"/>				
10. 我傾向將角色塑造為 <u>煉金術士</u>	<input type="checkbox"/>				
11. 我傾向將角色塑造為 _____。					

三、外貌形象：

	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
	1	2	3	4	5
1. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>長頭髮</u>	<input type="checkbox"/>				
2. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>短頭髮</u>	<input type="checkbox"/>				
3. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>大眼睛</u>	<input type="checkbox"/>				
4. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>小眼睛</u>	<input type="checkbox"/>				
5. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>嬌小體型</u>	<input type="checkbox"/>				
6. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>高大體型</u>	<input type="checkbox"/>				
7. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>淺膚色</u>	<input type="checkbox"/>				

	非 常 不 同 意	不 同 意	普 通	同 意	非 常 同 意
	1	2	3	4	5
8. 我傾向將角色外貌塑造為 <u>深膚色</u>	<input type="checkbox"/>				
9. 我傾向將角色形象塑造為 <u>英勇的</u>	<input type="checkbox"/>				
10. 我傾向將角色形象塑造為 <u>柔弱的</u>	<input type="checkbox"/>				
11. 我傾向將角色形象塑造為 <u>有自信的</u>	<input type="checkbox"/>				
12. 我傾向將角色形象塑造為 <u>膽小的</u>	<input type="checkbox"/>				
13. 我傾向將角色形象塑造為 <u>凶狠的</u>	<input type="checkbox"/>				
14. 我傾向將角色形象塑造為 <u>善良的</u>	<input type="checkbox"/>				
15. 我傾向將角色形象塑造為 <u>機靈的</u>	<input type="checkbox"/>				
16. 我傾向將角色形象塑造為 <u>笨拙的</u>	<input type="checkbox"/>				
17. 我傾向將角色形象塑造為 <u>外向的</u>	<input type="checkbox"/>				
18. 我傾向將角色形象塑造為 <u>內向的</u>	<input type="checkbox"/>				

A Study of the Relevance of Gender Identity and Characterization of Female Gamers in Massively Multiplayer Online Games

Mei-Hsueh Yang, I-Ning Chao *

ABSTRACT

The population of female gamers of Massive Multiplayer Online Games has increased significantly. Massive Multiplayer Online Games provide a virtual stage for players to freely shape their virtual roles and rebuild their self-identification based on preferences. Thus, characterization has become one of the most important parts when discussing female gamers of Massive Multiplayer Online Games.

To understand the relevance of gender identity and characterization of female gamers in Massive Multiplayer Online Games, this paper divides gender identity into two parts: sexual orientation and gender role; and separates characterization into three parts: gender, class, and appearance. The results show the following. In gender identity, most female gamers are attracted to men. In gender role, female gamers must gradually shed gender stereotypes. This paper also finds that female gamers turn gender stereotypes upside down concerning toys, jobs, housework, and leadership. In characterization, female gamers tend to create female roles, tend to choose

* Mei-Hsueh Yang is professor at the Department of Graphic Arts and Communications in National Taiwan Normal University, Taipei, Taiwan.
I-Ning Chao is Graduate Student at the Department of Graphic Arts and Communications in National Taiwan Normal University, Taipei, Taiwan.

wizard and archer as an occupation; and create roles that have light skin and exude confidence. For gender identity and characterization, females' psychological sex, sexual orientation, and gender role all have significant influences on a character's gender and class.

Keywords: Massive Multiplayer Online Game, gender identity, characterization