

114-2 社會實踐方案期末成果

父權再製？乙女遊戲中的性別權力關係

社會三 蘇楷庭

社會三 張姝涵

社會三 許慧蓁

社會三 李宜薇

指導老師：呂傑華 教授

中華民國 115 年 6 月

摘要

近年來，乙女遊戲逐漸成為女性重要的數位娛樂形式，也引發其是否挑戰或再製父權結構的討論。本研究以「父權再製？乙女遊戲中的性別權力關係」為主題，從性別研究與文化分析的角度出發，探討女性玩家在乙女遊戲中的主體性實踐，以及遊戲文本、互動機制與玩家經驗之間的關係。研究聚焦三項問題：玩家在遊戲中受到哪些限制、如何理解並協商這些限制，以及這些經驗對其情感、性別認知與文化實踐帶來何種影響。

本研究採質性研究方法，以滾雪球抽樣招募 10 位 20 至 22 歲、具一年以上乙女遊戲經驗的女性玩家，透過焦點團體訪談與半結構式深度訪談蒐集資料，並以《戀與製作人》、《戀與深空》及《未定事件簿》為主要討論文本。

研究結果顯示，乙女遊戲一方面提供女性玩家情感支持、陪伴感及相對安全的虛擬親密關係，使玩家得以在現實性別壓迫之外建構「安全劇場」，並發展對平等親密關係的想像；另一方面，遊戲仍透過「大女主」表象、英雄救美敘事、假性選項、男強女弱的戰鬥機制及課金設計等方式，再製父權性別腳本與情感勞動。然而，玩家並非被動接受，而是透過批判閱讀、虛實區隔、社群討論及消費選擇等方式展現微觀抵抗，重新協商自身與遊戲文本的關係。

此外，本研究進一步提出由「敘事代入度」、「情感投入模式」、「文本敏感度」及「關係定位」四個向度構成的玩家類型框架，說明女性玩家的主體性並非單一光譜，而是在不同向度中持續流動與協商的動態組合。

綜合而言，本研究認為乙女遊戲既非純粹的女性賦權媒介，也非單純的父權再製工具，而是一個父權結構、資本邏輯與女性主體性相互拉扯的「性別協商場域」。女性玩家在享受情感滿足的同時，也持續透過日常遊玩與社群實踐重新詮釋、挑戰並協商既有的性別權力關係。

關鍵詞：乙女遊戲、女性主體性、父權再製、性別權力、女性玩家、文化分析

目錄

摘要	-I
第一章、問題意識與研究目的	-4
第二章、文獻探討	-5
第一節、電玩遊戲與性別研究	-5
第二節、乙女遊戲中的女性主體性	-7
第三節、乙女遊戲文化分析	-9
第四節、小結	-12
第三章、研究方法	-13
第一節、研究設計	-14
一、研究方法的選擇	-14
二、訪談方式與大綱設計	-15
第二節、訪談對象資料	-17
第四章、打破框架	-17
第一節、安全劇場與情感代償：現實壓迫下的虛擬親密關係談判	-18
第二節、「大女主」皮套下的父權再製：框架限制與強制腳本	-18
第五章、重新賦權	-19
第一節、冷靜消費：解構後女性主義「消費即賦權」迷思	-19
第二節、微觀抵抗：對父權劇本的生理排斥與關係重構	-19
第六章、結論與建議	-20
第一節、研究發現：四維交織下的多重主體性玩家光譜	-21
一、敘事代入度：代入與抽離	-22
二、情感投入模式：情感投入與機制導向	-22
三、文本敏感度：在意文本與無所謂	-22
四、關係定位：戀愛關係與非戀愛關係	-23
第二節、研究主張	-23
第三節、理論貢獻	-24
第四節、重要性及影響	-24
一、現實重要性：捕捉性別意識過渡期的主體展演	-24
二、社會影響：個體溢出效應與產業結構的微觀推動	-24
參考文獻	-25

第一章、問題意識與研究目的

近年來，乙女遊戲（otome games）逐漸成為女性向數位娛樂的重要類型，並吸引大量女性玩家參與。作為以女性玩家為主要對象的戀愛模擬遊戲，乙女遊戲通常透過第一人稱視角、互動選項與多重情感路線，讓玩家與多位男性角色建立親密關係。相較於傳統媒體與主流電玩遊戲多由男性視角主導、女性常被建構為被觀看與被慾望化的對象，乙女遊戲看似將敘事中心、情感選擇權與觀看位置轉移給女性角色與女性玩家，因此經常被視為一種有別於傳統父權敘事的文化形式。

從既有文獻來看，遊戲中的性別再現並非線性地由壓迫走向解放，而是在父權結構延續與性別表述轉型之間持續擺盪。主流電玩遊戲研究指出，雖然女性角色在視覺層面的物化現象已有所改善，但在敘事功能、角色配置與權力分配上，男性凝視、性別刻板印象與男性中心的產業邏輯仍深刻影響遊戲世界的建構。換言之，女性角色外觀上的「進步」並不必然意味著性別權力關係的真正鬆動，反而可能只是父權秩序在新媒介條件下的重組與轉化。

在此脈絡下，乙女遊戲成為一個特別值得討論的場域。相關研究指出，乙女遊戲透過第一人稱敘事、反轉凝視、對話選擇、角色客製化與親密關係設計，確實為女性玩家提供了重新觀看男性、表達欲望、協商關係與想像自我的位置，並在角色形象、互動安排與情感敘事上，展現出鬆動傳統父權性別秩序的可能。另一方面，批判性研究也提醒，這種女性主體性的建構並非毫無限制：無論是在角色身體美學、英雄救美的敘事腳本、依賴男性角色力量的戰鬥機制，或是以課金、陪伴與長期投入為基礎的情感勞動設計中，乙女遊戲仍可能將女性重新安置於異性戀矩陣與父權邏輯所預設的情感與性別框架之中。換言之，乙女遊戲一方面可能提供女性主體性的想像空間，另一方面也可能以更細緻、更柔性的方式再製既有的性別權力關係。

此外，從文化分析的角度來看，乙女遊戲也不只是文本層面的戀愛敘事，而是一個交織著情感再生產、虛實親密關係建構、情緒勞動與微觀女性主義抵抗的複合文化場域。研究顯示，玩家可能透過乙女遊戲獲得現實生活中難以取得的情緒支持、陪伴感與主體感，並在社群互動中形成對性別議題的協商與批判；但同時，這些療癒感、親密感與賦權感，也往往與平台機制、商業策略及消費邏輯交錯運作，使玩家的情感投入與文化實踐始終處於限制與能動並存的狀態。也就是說，乙女遊戲並不能被簡化理解為單純的浪漫逃避、女性賦權，或父權再製，而更像是一個充滿矛盾、協商與拉扯的文化實踐空間。

基於上述脈絡，本研究認為，既有研究雖已指出乙女遊戲中的女性主體性具有表象賦權與機制限制並存的雙重性，也揭示了乙女遊戲文化中的情感支持、社群協商與微觀抵抗面向，但相對較少進一步從玩家的實際經驗出發，細緻分析他們在遊戲中

究竟遭遇了哪些限制、如何理解並回應這些限制，以及這些限制為何仍能與療癒感、主體性感與親密感並存。因此，本研究將從性別研究與文化分析的角度出發，不僅關注乙女遊戲如何建構女性主體性，也更進一步探討其是否再製或鬆動父權結構下既有的性別權力關係。

因此，本研究將聚焦提出以下三個問題。第一，玩家在乙女遊戲中受到哪些限制；第二，玩家如何理解、協商與應對這些限制；第三，遊戲設定所形成的限制帶來了哪些影響，以及其所蘊含的文化與性別政治意義。透過這三個面向的分析，本文希望進一步說明：乙女遊戲中的女性主體性，不應只被理解為文本中女主角是否強勢、是否擁有選擇權的表面問題，而應放回玩家的日常實踐、情感投入與文化使用脈絡中，才能更完整地理解其在當代數位文化中的性別政治意涵。

第二章、文獻探討

第一節、電玩遊戲與性別研究

在傳統父權社會的媒體敘事中，女性角色常被塑造成被動的觀看對象與慾望客體，其形象多由男性視角主導。Mulvey (1975) 援引精神分析理論，提出了「男性凝視」(male gaze) 的概念，指出傳統電影常將觀眾置於男性主角或男性視角的位置，使女性角色淪為「被觀看的影像」、「慾望的對象」或「視覺奇觀」。在此類敘事結構中，男性角色通常掌握故事的主導權，推動情節發展，並定義女性形象的意義；觀眾則透過認同男性主角，共享其視線、權力與慾望。

儘管電玩遊戲產業持續發展，De la Torre-Sierra 與 Guichot-Reina (2024) 的研究卻揭示其仍深受父權結構的限制。他們針對西班牙市場上 11 款暢銷遊戲進行分析，發現女性角色在遊戲中仍處於邊緣地位，例如遊戲封面中女性角色的出現率僅為 17.78%。雖然女性角色逐漸展現主動性，但這種主動性往往伴隨著「角色男性化」的代價，意即女性必須具備傳統上被視為男性特質的競爭與暴力傾向，才能在敘事中取得成功。此外，遊戲世界中普遍存在「職業性別隔離」現象，決策權與領導職位多由男性壟斷，女性則面臨「虛擬玻璃天花板」的限制。這項研究表明，儘管電玩遊戲提升了女性的能見度，但在打破核心性別權力結構與消除「男性凝視」方面，仍面臨嚴峻挑戰。

然而，Lavrador (2024) 的研究提出了不同的觀點，認為現代大型遊戲作品正積極反抗上述框架。該研究指出，諸如《最後生還者 第II部》與《奇妙人生》系列等當代遊戲，透過「視覺去性化」(desexualization) 以及日記、內心獨白等創新的敘事策略，成功將女性角色塑造為具有複雜情感與能動性的主體。特別是在暴力呈現

上，Lavrador 認為這些作品顛覆了傳統性別規範中「女性等同於非暴力」的刻板印象，將暴力重新詮釋為邊緣群體對抗壓迫環境的工具。

電玩遊戲中的性別再現並非單一或固定不變，而是呈現出持續拉扯的狀態。一方面，在主流商業市場、封面行銷與角色權力配置等層面，遊戲產業仍延續父權結構與男性凝視；另一方面，在部分重視敘事深度、角色心理與視覺去性化策略的作品中，女性角色的主體性與能動性則逐漸受到重視。換言之，遊戲產業的性別表述並非全面改變，而是在不同遊戲類型、敘事策略與產業邏輯中，呈現出「延續」與「轉變」並存的現象。

Svens 與 Åkerlind (2024) 對 2024 年熱門遊戲的內容分析則顯示，當代電玩遊戲在性別呈現上呈現出矛盾的發展趨勢。在視覺層面，女性角色的物化現象相較於 2002 年已有顯著改善，具體體現在女性角色穿著更為寫實、覆蓋率更高，且身體比例趨於自然，減少了過去為迎合異性戀男性凝視而設計的誇張生理特徵。然而，在敘事與多樣性層面，電玩產業卻展現出令人驚訝的保守性。研究指出，2024 年遊戲角色的性格特質仍高度遵循傳統性別刻板印象，與十年前（2014 年）相比並無顯著進步。更值得注意的是，在性別比例分配上，2024 年女性角色的呈現比例（37.8%）甚至低於 2014 年（50%），且在主流 3A 大作中，幾乎難以發現非二元性別角色的蹤影。

此種「視覺改善快於敘事轉型」的矛盾現象，反映出遊戲產業中的性別修正，往往較容易先發生於不必大幅觸動既有權力結構的外觀層面；相對而言，涉及角色主體性、敘事功能與性別權力分配的深層改變，則明顯較為緩慢。首先，在資本層面，由於玩家對畫面表現與整體精緻度的要求不斷提高，3A 遊戲開發成本持續攀升，使遊戲公司更傾向採取可預測、可複製且已被市場驗證的角色與敘事公式，以降低商業風險。在此情況下，調整角色外觀、降低物化程度，往往比重新配置角色權力關係或改寫敘事結構更容易被接受。其次，在產業內部的企業文化方面，許多大型且知名遊戲開發商如動視暴雪（Activision Blizzard）與育碧（Ubisoft）皆曾被指控長期容忍敵視女性的「兄弟會文化」（frat boy culture）或大男子主義氛圍。在男性員工比例遠高於女性的結構下，管理層對性別歧視、性騷擾或同工不同酬問題的沉默與默許，使男性經驗持續成為遊戲開發的默認標準，也使敘事層面的平權改革更難從源頭落實。

再者，性別實驗的邊界亦往往受作品定位所限制。相較於必須面向全球市場的主流大作，獨立遊戲因資本壓力較小、受眾較分眾且作者性較強，而更有條件嘗試多樣角色與非典型敘事（Aleah Tierney Kiley, 2016）。相對地，主流 3A 遊戲為了維持辨識度與市場穩定性，通常更傾向保留大眾熟悉的性別符碼。在我們後面要討論的女性向遊戲類別中，陳莞欣（2015）的研究中有討論到，乙女遊戲雖在一定程度上實現了權力翻轉與觀看位置的轉換，但其影響力仍主要侷限於特定分眾市場，尚未能充

分撼動主流遊戲產業的敘事慣例。最後，在政治與市場層面，當多元與包容議題在公共輿論中日益政治化時，遊戲公司也常因顧慮核心玩家的反彈，而在角色設計與敘事方向上採取較為保守或折衷的策略。由此可見，電玩遊戲中的性別轉型並非同步發生於所有層面，而是呈現出外觀修正較快、敘事重構較慢的非對稱發展。

本節想要討論的是，電玩遊戲中的性別再現並非線性地由壓迫走向解放，而是在父權結構延續與性別表述轉型之間持續擺盪。一方面，男性凝視、角色邊緣化與性別刻板印象，仍深刻影響主流遊戲的角色配置與敘事邏輯；另一方面，部分重視敘事深度、角色心理與視覺去性化的作品，則逐漸展現出對女性主體性與能動性的重新想像。然而，現有研究也顯示，女性角色在外觀、能力或敘事位置上的「強化」，並不一定等同於性別權力關係的真正鬆動；相反地，這類表面上的進步，也可能只是父權結構在新媒介條件下的重構與轉化。

因此，若僅從角色是否「更強」、「更獨立」或「更少被物化」來判斷遊戲中的性別進步，恐怕仍不足以掌握其複雜性。值得追問的是，當代遊戲中的性別權力關係，除了可能存在於角色形象與敘事內容之中，是否也深藏於互動規則、選擇機制與玩家可行動範圍的設計之內？進一步而言，若主流遊戲中的女性主體位置始終受到產業邏輯與性別結構的共同制約，那麼以女性玩家為主要對象、並以親密關係與情感投入為核心的乙女遊戲，是否可能提供不同於傳統遊戲的主體位置與觀看方式？抑或只是以另一種形式重組既有的性別權力關係？基於此，下一節將進一步回顧乙女遊戲中女性主體性的相關研究。

第二節、乙女遊戲中的女性主體性

主體性（subjectivity）與主體能動性（agency）並非單一學者所提出的概念，而是在哲學、心理學與社會學中逐步發展而成的理論脈絡。從哲學傳統來看，黑格爾強調主體並非靜態存在，而是在自我否定與自我運動的過程中形成；馬克思則進一步將主體放回社會實踐之中，指出人能透過實踐認識並改造世界，從而奠定「主觀能動性」的思想基礎。進入心理學領域，皮亞杰的發生認識論則說明，主體並非單純接受外在刺激，而是在與環境互動的過程中逐步建構認知與自我理解。到了當代社會學，布迪厄與紀登斯分別從慣習、場域與結構化理論出發，進一步指出主體並不是完全自由或完全受制的存在，而是在社會結構與個人行動的交互作用中持續形成。換言之，主體性並不只是抽象的自我意識，而是主體在特定制度、文化與權力關係中，仍能進行理解、選擇、協商與回應的能力。

乙女遊戲（Otome Game）源自日本，是一種專為女性玩家設計的戀愛模擬遊戲。「乙女」在日語中意指「少女」，這類遊戲的核心在於讓玩家以第一人稱視角或

扮演特定女主角，與遊戲中多位性格與外貌各異的理想男性角色發展情感關係。相較於傳統遊戲，乙女遊戲的敘事中心皆為女性角色。

若將主體性的概念置於乙女遊戲研究脈絡中，女性主體性便不宜被簡化為「完全自主的女性自我實現」，而應被理解為女性玩家或女性角色如何在既有戀愛敘事、性別規範與遊戲機制之中，爭取發聲位置、情感判斷權與意義建構權的過程。這也使得主體性成為分析乙女遊戲時不可忽略的重要切入點，因為它不僅關乎女性是否被看見，更涉及女性如何在互動與規則之中被允許成為行動者。

陳莞欣（2015）針對台灣乙女遊戲玩家的研究指出，電玩遊戲的發展為女性提供了一個與現實性別霸權協商的虛擬場域。該研究發現，乙女遊戲透過第一人稱敘事與視覺策略，顛覆了傳統媒體中「男性凝視」的權力結構，將男性身體符號化為被觀看與被慾望的對象，進而確立了女性作為情慾主體的位置。Zhang（2025）對中國乙女遊戲的分析進一步闡釋了乙女遊戲如何實現顯著的「反轉凝視」：玩家作為觀看與決策的主體，得以評斷並選擇男性角色，將男性身體編碼為慾望客體，從而重新掌握了視覺與心理上的主導權。此外，透過多模態敘事中的對話選擇機制，遊戲文本賦予了女性在虛構空間中的「話語權」，使玩家在與理想伴侶互動的過程中，不僅是情感的消費，更是自我身份的認同與社會關係的重新定義。

值得注意的是，Zhang 和陳莞欣的研究均強調，當代玩家已明顯表現出對「被動、待救」女性形象的反感，轉而認同具備高度能動性與獨立精神的女主角。而乙女遊戲文本正好提供了一種「去霸權」的親密關係模型，回應到現代女性對獨立與平等的追求。

然而，若進一步追問，女性玩家在乙女遊戲中是否真正享有充分的自主與主體性，答案恐怕並不如此單純。以下將從角色形象與遊戲敘事兩個面向切入，進一步觀察乙女遊戲中的女性主體性究竟如何被建構。

在角色形象設計方面，Zhang（2025）指出，乙女遊戲文本透過賦予女主角律師、設計師等具備專業自主權的身份，打破了傳統父權敘事中女性依附男性的刻板印象，將獨立性塑造成女性角色的核心特質。Wen、Chen 與 Sun（2025）針對 3D 乙女遊戲《戀與深空》的研究亦指出，3D 技術的引入為女性玩家開闢了新的性別協商空間。透過高度客製化的捏臉系統與日常互動隨機事件，玩家得以在數位空間中實踐傅柯（Foucault）所指的「微觀抵抗」，藉由塑造中性化形象來挑戰傳統的女性美學規範。然而，Zhou（2025）對 3D 乙女遊戲《戀與深空》的批判性分析卻指出，當代乙女遊戲呈現出「表象賦權」與「機制約束」並存的吊詭現象。儘管 3D 技術提供了高度的角色自定義功能以增強玩家的自我表達，但角色的身體形態仍被固化於纖細、柔弱的傳統女性美學框架內，從而限制了多元性別展演的可能性。由此可以看到，角色

客製化雖然看似擴大了玩家的自我塑造空間，但其可選擇的範圍仍未真正跳脫既有性別規範。

在遊戲敘事方面，Zhang (2025) 指出，乙女遊戲中的男性角色往往展現出對女性主體意志的尊重與情感上的退讓。這種與傳統陽剛霸權截然不同的互動模式，反映了當代女性對性別平等與社會地位提升的集體渴望，也說明遊戲消費與社會性別觀念的現代化轉向之間存在密切關聯。然而，Zhou (2025) 則指出，在敘事與機制層面，儘管文本賦予女性角色如「精英獵人」等獨立職場身份，其核心運作仍高度依循「英雄救美」的傳統腳本。研究發現，遊戲戰鬥機制的設計使得女主角的成功必須依賴於男主角卡片的力量，這種「程序修辭」(procedural rhetoric) 無形中強化了男性作為「保護者/主導者」與女性作為「被保護者/輔助者」的二元權力結構。Wen、Chen 與 Sun (2025) 的研究同樣揭示了遊戲機制中隱含的權力不對等。即使在強調行動性的戰鬥場景中，敘事邏輯仍傾向將男主角形塑為具備絕對力量的「保護者」，而將女主角置於相對弱勢的位置，例如在戰鬥機制中，決定勝負的關鍵往往是男主角的戰鬥力而非玩家的技巧。此外，Zhou 也強調了遊戲中的「情感勞動」(affective labor) 現象，指出玩家必須透過持續的時間與經濟投入來換取虛擬親密感，這種機制實際上是將傳統社會對女性的情感照顧期待進行了數位資本化的轉向。這顯示出乙女遊戲雖試圖建構女性主體，但在底層邏輯上仍深受異性戀矩陣與父權敘事的約束。

綜上述研究可知，乙女遊戲中的女性主體性建構呈現出明顯的雙重性。一方面，既有研究指出，乙女遊戲透過第一人稱視角、反轉凝視、對話選擇與角色客製化等設計，確實為女性玩家提供了重新觀看男性、表達欲望與協商親密關係的位置，並在親密關係模型、角色形象與敘事安排上展現出對傳統父權性別秩序的鬆動可能。另一方面，相關研究亦提醒，這種主體性的生成並非毫無限制；無論是在角色身體美學、英雄救美的敘事腳本，抑或依賴男性角色力量的互動機制中，乙女遊戲仍可能將女性重新安置於異性戀矩陣與父權邏輯所預設的情感框架之中。換言之，乙女遊戲中的女性主體性既可能是一種對既有性別權力關係的挑戰，也可能只是經由新媒介形式包裝後的重新再製。

因此，我們想要進一步討論：這種能動性究竟是在什麼樣的條件與限制下成立的？玩家在面對這些限制時，又如何理解、協商、調整或回應？也就是說，乙女遊戲中的女性主體性，不應只被視為文本層面的角色塑造問題，也應放回玩家實踐、情感投入與文化實踐的脈絡中加以理解。基於此，最後一節我們將從文化分析的角度，回顧乙女遊戲文化分析的相關研究，以作為本文後續實證討論的基礎。

第三節、乙女遊戲文化分析

既有關於乙女遊戲文化的研究顯示，乙女遊戲已不再只是女性消費戀愛幻想的娛樂形式，而是一個交織著情感再生產、情緒勞動、虛實親密關係建構與性別協商的

複合文化場域。本節我們將從文化分析取徑，更進一步討論玩家如何透過在社群互動、日常實踐與媒介消費中，賦予乙女遊戲超越其遊戲本身的意義。我們將聚焦於三個彼此交織的面向觀察：其一，乙女遊戲如何作為女性進行情感再生產與情緒勞動的空間；其二，玩家如何將虛擬戀愛關係轉化為現實生活中的情感支持與身份認同；其三，乙女遊戲如何成為女性在日常生活中實踐微觀女性主義抵抗與集體協商的重要場域。

首先，在情感再生產與情緒勞動方面，研究普遍指出乙女遊戲文化的核心，並不只是浪漫情節本身，而是女性玩家如何透過遊戲與社群來獲得現實關係中難以取得的情緒支持。陳莞欣（2015）針對台灣乙女遊戲文化的研究指出，乙女遊戲社群的形成與女性對「理想親密關係」的集體渴望息息相關。遊戲中的情感消費具有強烈的補償性，女性玩家藉由與虛擬角色互動，獲得現實異性戀權力結構下男性往往無法提供的情緒回應，使遊戲成為情感再生產與自我療癒的重要媒介。Lei 等人（2024）針對《戀與製作人》中國玩家社群的研究也指出，在主流遊戲文化長期以男性視角為主、女性聲音相對邊緣化的背景下，乙女遊戲社群已逐步發展為提供情感支持、資訊共享、工具資源與尊重認可的文化空間。這些研究共同說明，乙女遊戲文化之所以重要，不只因為它提供了戀愛幻想，而在於它為女性玩家建構了一個能被理解、被支持與被看見的數位社會空間。

然而，情感支持的生成往往並非無償，而是伴隨著玩家大量的情緒投入與文化勞動。Ganzon（2019）在針對全球英語乙女遊戲社群的研究中指出，乙女遊戲迷群展現出高度的協作創意與抱負勞動特質。由於海外市場缺乏足夠的官方行銷與在地推廣，玩家社群往往主動承擔部落格經營、攻略撰寫、新聞翻譯與資訊整理等工作，實質補足了產業端原應負擔的宣傳任務。這種勞動不僅是愛好者對作品的情感回應，也是一種帶有策略性的情緒勞動實踐：玩家透過建構「優質消費者」與「成熟社群」的集體形象，與開發商及在地化公司進行談判，以換取更多作品的引進與重視。由此可見，乙女遊戲文化中的情感實踐，並不只是私人層次的療癒經驗，也涉及玩家如何在消費文化與平台資本主義條件下，主動投入維繫社群、擴張市場與生產文化意義的勞動過程。

其次，在虛擬戀愛轉化為現實經驗的面向上，近年研究更加明確指出，乙女遊戲玩家與虛擬角色之間的關係，已無法單純以「不真實」或「單向投射」來理解。Zhao 與 Bowman（2026）針對中國乙女遊戲社群（如《戀與深空》、《戀與製作人》）的研究指出，玩家傾向於將虛擬角色視為真實的「丈夫」或「男友」，並認為這些角色在關係中承擔了大量的情緒勞動，甚至感知到非玩家角色（NPC）的付出超過了玩家自身。這種「感知互惠性」（Perceived Reciprocity）不僅提升了玩家對浪漫關係的沉浸程度，也使玩家在遊戲中獲得更深刻的情感理解與意義體悟。研究進一步指出，乙女遊戲透過記憶系統、即時通話、分支對話與高度擬真的互動設計，營造出一種

「準同時性」(quasi-simultaneity)的臨場感，使玩家感受到自己正與角色進行雙向交流，而非只是單向接收敘事內容。張品萱(2023)針對《戀與製作人》玩家的研究亦指出，手機乙女遊戲社群呈現出鮮明的類追星文化，遊戲公司透過打造虛實交錯的體驗，例如角色微博、實體見面會及節日通話等，成功將不具形體的男主角轉化為玩家的精神依託，並使玩家投入大量情感與金錢，其行為模式與偶像崇拜有高度相似性。這些研究共同說明，乙女遊戲文化的一項關鍵特徵，在於它模糊了虛擬與現實的界線，使虛擬戀愛不再只是暫時性的娛樂經驗，而能延伸為現實生活中的情感支持、身份認同與日常陪伴來源。

然而，若僅將這些現象理解為虛擬戀愛「變得真實」，仍可能忽略其背後更複雜的文化機制。玩家所感受到的真實感與互惠性，並非完全自然生成，而是與遊戲公司所設計的技術機制、敘事節奏與商業策略密切相關。換言之，虛實邊界的模糊雖然為玩家帶來了新的親密想像與心理支持，但同時也反映出平台如何透過擬真互動與情感設計，將玩家的情緒需求轉化為可持續維繫的投入關係。因此，乙女遊戲中的虛擬戀愛實踐，既可能擴張女性對親密關係的理解，也可能成為新的情感治理與消費動員形式。

最後，在女性主義文化實踐與微觀抵抗的面向上，近年研究開始強調乙女遊戲社群並非只是沉浸式的情感共同體，而是一個帶有性別政治意涵的數位文化場域。Liu (2024) 針對中國乙女遊戲玩家的研究指出，在當代數位女性主義浪潮下，玩家對遊戲中潛藏的保守性別觀念已展現出相當高的敏感度，並透過抵抗式閱讀、自我距離化等策略，在享受浪漫幻想的同時維持女性主義認同。然而研究也指出，乙女遊戲在女性社交生活中具有高度矛盾的定位：它既被視為逃避現實父權結構的「烏托邦」，也被部分激進玩家批判為再製父權意識形態的「慢性毒藥」。然而，正是在這樣的矛盾中，玩家展現了媒介使用上的能動性，例如將「虛擬約會」視為拒絕進入現實父權婚姻的替代路徑，或透過社群討論與消費選擇表達對性別偏見的不滿。Ma (2025) 針對《代號鳶》玩家的質性研究亦指出，當代乙女遊戲社群已演變為複雜的性別協商場域。研究發現，女性玩家不再只是將遊戲視為娛樂，而是透過消費與社群參與建構身份與群體歸屬感，並在面對開發端的性別偏見時展現高度敏銳的集體反應。例如在「傳融事件」中，玩家社群透過社群媒體集體譴責、停止消費或降低參與等方式回應開發方，將性別意識轉化為評價文化產品與行使消費者力量的重要標準。這些研究說明，乙女遊戲文化不應被簡化為逃避現實的浪漫消費，而應理解為女性透過媒介消費、社群互動與日常實踐，對既有性別秩序進行協商與挑戰的重要場域。

綜合而言，既有研究已相當清楚地指出，乙女遊戲文化具有多重面向：它既是情感補償與社會支持的來源，也是虛實親密關係生成的現場，同時也是玩家進行性別協商與微觀抵抗的文化空間。這些研究共同挑戰了將乙女遊戲視為單純虛假、逃避或非理性消費的傳統看法，並凸顯女性玩家如何在數位媒介環境中主動生產意義、建構

關係與發展社群。然而，現有研究亦存在若干值得進一步反思之處。首先，許多研究較著重於乙女遊戲文化所提供的療癒、支持與抵抗潛能，卻相對較少追問這些情感實踐是否同時受到平台機制與消費邏輯的組織與收編。其次，關於虛擬戀愛轉化為真實情感支持的討論，雖然凸顯了玩家與虛擬角色關係的文化意義，卻仍需進一步釐清：這種真實感究竟如何被技術設計、商業策略與互動規則所形塑。再者，對微觀女性主義抵抗的分析，也仍有必要追問：玩家的批判、協商與拒斥，究竟能在多大程度上改變遊戲產業與文本結構，抑或更多是在持續參與與消費之中形成一種有限而矛盾的抵抗。

因此，我們的研究想從乙女遊戲玩家實際經驗出發，細緻分析他們在遊戲中究竟遭遇了哪些限制、如何回應這些限制，以及這些限制為何仍能與療癒感、主體性感與親密感並存。這也意味著，乙女遊戲文化的關鍵問題不僅在於它是否提供了賦權與支持，更在於玩家如何在限制與賦權並存的條件下，理解自己的情感投入、性別位置與日常實踐。

第四節、小結

綜合上述文獻可知，乙女遊戲作為當代女性向數位文化的重要類型，其性別政治意涵不能被簡化為單純的「女性賦權」或「父權再製」。從電玩遊戲與性別研究來看，當代遊戲中的女性再現始終處於父權結構延續與性別表述轉型的拉扯之中：一方面，主流遊戲在角色配置、敘事邏輯與互動規則上，仍深受男性凝視、性別刻板印象與產業結構的制約；另一方面，部分作品也確實開始透過視覺去性化、角色心理深化與敘事視角調整，嘗試鬆動既有的性別秩序。放入乙女遊戲的脈絡後，這種矛盾變得更加明顯：乙女遊戲透過第一人稱視角、反轉凝視、角色客製化與對話選擇等設計，為女性玩家提供了重新觀看男性、表達欲望與協商親密關係的位置，但同時，其角色身體美學、英雄救美腳本、戰鬥機制與情感勞動設計，又可能將女性重新帶回異性戀矩陣與父權邏輯所預設的情感框架之中。

進一步而言，文化分析取徑則顯示，乙女遊戲不僅是文本層面的戀愛敘事，更是一個交織著情感再生產、虛實親密關係建構、社群互動、情緒勞動與微觀女性主義抵抗的複合文化場域。既有研究已指出，玩家可能透過乙女遊戲獲得現實生活中難以取得的情緒支持、陪伴感與主體感，也可能在社群參與中發展出對性別議題的協商與批判能力；但同時，這些療癒感、主體感與親密感，也常與平台機制、商業策略與消費邏輯交錯運作，使玩家的實踐始終處於限制與能動並存的狀態。

因此，本研究認為，若僅從文本中女性角色是否「更強」、「更獨立」或玩家是否「看似擁有選擇」，仍不足以掌握乙女遊戲的複雜性。更值得關注的是，玩家在遊戲中究竟遭遇了哪些限制、如何理解並回應這些限制，以及這些限制為何仍能與療癒感、主體性感與親密感並存。換言之，乙女遊戲中的女性主體性，不應只被視為文

本表層的角色塑造問題，而應放回玩家的日常實踐、情感投入與文化使用脈絡中加以理解。這也正是本研究進一步從玩家經驗出發，探討乙女遊戲限制、協商與文化意義的核心問題意識所在。

第三章、研究方法

《戀與製作人》是大部分受訪者的入坑之作，是由中國遊戲公司 Papergames（疊紙遊戲）開發的 2D 女性向戀愛模擬手機遊戲，於 2017 年正式上線。該作品為《戀與》系列的開山之作，以現代都市為背景，結合戀愛養成、劇情互動與卡牌收集等遊戲元素。在遊戲中，玩家扮演一位繼承父親遺志的電視台製作人，在經營節目的過程中與四位各具魅力的男性角色展開情感故事。遊戲採用第二人稱視角與精緻 2D 立繪，透過劇情對話、語音互動、約會系統及卡牌養成玩法提升玩家的代入感。《戀與製作人》的特色在於將細膩的戀愛敘事與都市職場背景融合，同時以高品質的聲優配音與豐富的角色個性塑造打動玩家，因此被視為開創中國女性向手遊市場新局面的里程碑作品之一。

我們收集到的劇情經驗以《戀與深空》和《未定事件簿》為大宗，下面是相關介紹《戀與深空》是由中國遊戲公司 Papergames（疊紙遊戲）開發的 3D 沉浸式女性向戀愛互動手機遊戲，於 2024 年正式上線。該作品為《戀與》系列的續作，以近未來科幻世界為背景，結合戀愛養成、角色互動、劇情探索與動作戰鬥等遊戲元素。在遊戲中，玩家扮演深空獵人身分的女主角，於虛構都市「臨空市」中調查流浪體與超自然事件，並在冒險過程中與五位男性角色建立情感聯繫。遊戲採用第一人稱視角與高品質 3D 角色建模，透過劇情對話、語音互動、約會系統及戰鬥玩法提升玩家的沉浸感。《戀與深空》的特色在於將傳統乙女遊戲的戀愛敘事與即時戰鬥系統結合，同時運用 3D 技術呈現角色互動，因此被視為近年女性向遊戲市場中具有代表性的作品之一。

《未定事件簿》是由中國遊戲公司 HoYoverse（米哈遊）開發的女性向戀愛推理手機遊戲，於2020年正式上線。遊戲以現代都市為背景，融合律師職場、推理解謎及戀愛養成等元素，玩家將在案件調查過程中體驗懸疑劇情與角色互動。在遊戲中，玩家扮演一名新進律師，加入「忒彌斯事務所」，與四位男性角色共同調查各類案件。玩家需蒐集證據、分析線索、進行庭審辯論，並透過劇情發展逐步了解角色背景，建立情感關係。《未定事件簿》的特色在於將戀愛養成與推理玩法相結合，透過豐富的主線劇情、角色專屬故事及精緻的美術表現，提供玩家兼具懸疑探索與情感交流的遊戲體驗。該作品也是女性向推理戀愛遊戲中的代表作品之一。

第一節、研究設計

一、研究方法的選擇

本研究透過滾雪球抽樣方式尋找 18 至 25 歲、具備一年以上遊戲經驗的玩家作為受訪者，共訪談 10 位遊戲玩家，每次焦點團體由 2 至 4 人組成。此外，為深入理解個別受訪者的經驗與觀點，部分受訪者將另行進行單獨深度訪談。

本研究同時採用焦點團體訪談與深度訪談，乃因兩者在質性研究中具有互補性的優勢，以下分別說明。

（一）焦點團體訪談

焦點團體訪談的採用，主要基於以下三項核心考量：

首先，此方法能發揮團體互動的激發效應。焦點團體訪談透過成員間的聯合效應（synergism）、相互刺激（stimulation）與滾雪球效應（snowballing），促發參與者就焦點議題進行深度交流與觀點碰撞。相較於靜態的問卷調查，此方法得以蒐集更具互動性與脈絡性的質性資料，並藉由成員間的對話動態，深入洞察受訪者的主觀經驗與意義建構歷程。對本研究而言，焦點團體訪談有助於呈現遊戲玩家之間共享的文化語言、互動脈絡與群體經驗，並能從對話過程中發掘原先未被提及的觀點與議題，提升資料的豐富性與比較性。

其次，此方法有助於建構安全且具自發性的表述情境。焦點團體訪談能形塑心理安全感（psychological security）較高的討論氛圍，鼓勵參與者在自發性互動（spontaneous interaction）的情境中，更自由、坦率地表達個人真實的想法、態度與情感反應，使研究者不僅能了解受訪者如何表達自身經驗，也能進一步觀察他們如何在互動中形塑對遊戲、情感投入與性別處境的理解。此種有別於正式問答的非例行性表述方式，使所蒐集之資料具備較佳的表面效度（face validity），有效降低社會期許偏誤（social desirability bias）的干擾。

第三，焦點團體訪談亦兼顧研究效率與資源經濟性。研究者得以在相對精簡的時間成本內，同步蒐集多位受訪者的深度意見，其資料蒐集效益顯著優於傳統一對一個別深度訪談，尤其適合本研究在時間與資源條件有限的情況下進行多元觀點的探索。

（二）深度訪談

單獨深度訪談則有助於深入掌握個別受訪者的生命經驗、情緒感受與意義建構歷程。相較於焦點團體訪談著重群體互動所產生的觀點，深度訪談提供受訪者較為安全且不受他人影響的表達空間，使其得以細緻說明個人在遊戲中的經驗、感受與反思，尤其適合探討較私密、複雜或具有個人脈絡性的內容。透過訪談過程中的追問與釐清，也能更進一步掌握受訪者敘述背後的動機、情境與意義，增進研究對遊戲玩家主觀世界的理解。

綜合上述，焦點團體訪談與深度訪談的併用，有助於從不同層次理解研究現象。焦點團體訪談可協助辨識遊戲玩家之間의 共同經驗、差異觀點及群體互動中的價值協商；深度訪談則補充個人敘事的深度與脈絡，避免僅停留於群體層次的表面描述。兩種方法交互參照，得以同時掌握「個人如何經驗遊戲」與「玩家群體如何共同詮釋遊戲經驗」，進而提升資料詮釋的完整性、厚實性與可信度。

二、訪談方式與大綱設計

本研究採半結構式深度訪談，每場訪談時間約 120 至 150 分鐘。訪談內容主要聚焦於受訪者在乙女遊戲中的情感投入、主觀經驗，以及其對遊戲經驗所賦予的意義建構，藉此深入理解玩家的遊戲參與歷程與感受。同時，本研究亦依據三個研究問題發展訪談大綱，從玩家的日常實踐、情感投入與實際遊玩經驗切入，探討其在乙女遊戲中受到哪些限制、如何理解並回應這些限制，以及這些遊戲經驗所帶來的影響與意義。以下列出本研究的訪談題目，實際訪談過程中亦將視受訪者的回答情況，進行適度追問與延伸。

1. 玩家背景與日常遊戲實踐

- 1.1 你是怎麼開始接觸乙女遊戲的？當時最吸引你的地方是什麼？
- 1.2 你目前有玩哪些乙女遊戲？有沒有特別長期投入的作品？
- 1.3 乙女遊戲在你目前生活中扮演什麼角色？
- 1.4 你通常會在什麼情境下玩乙女遊戲？例如通勤、睡前、壓力大、心情不好
- 1.5 你平均一天或一週大概會投入多少時間？
- 1.6 過去這段時間，你曾長期投入過哪些不同類型的乙女遊戲？
- 1.7 你身邊的朋友或社交圈也有人在玩嗎？

2. 代入、情感投入與角色偏好

- 2.1 你在玩乙女遊戲時，通常會把女主角當成自己、自己的分身，還是比較像在看一個故事主角？為什麼？
- 2.2 如果遊戲可以自訂名字、外表、服裝或其他設定，會不會影響你的代入感或興趣？可以舉例嗎？

2.3 當你比較把女主當成自己時，你在做選擇時會不會更像是在替自己決定？如果比較像旁觀者，又會怎麼看女主的主導權？

2.4 在你玩的乙女遊戲裡，什麼樣的男主角最容易被塑造成「理想對象」？

2.5 你可以舉一位印象深刻的男主角，談談你為什麼喜歡或不喜歡他？

3. 遊戲中的限制經驗

3.1 你玩過的乙女遊戲裡，女主角通常會被設定成什麼樣的人？例如身分、職業、個性。你覺得這些設定重要嗎？

3.2 你覺得這些遊戲中的女主角，整體上是比較多元，還是其實有一些很固定的模板？

3.3 在劇情推進過程中，你覺得女主角通常有哪些地方看似有選擇，但其實受限很多？可以舉一個具體例子嗎？

3.4 當遇到危險、決策或衝突時，男主角通常扮演什麼角色？你覺得他是在支持女主，還是在關鍵時刻把主導權拿回去？

3.5 你有沒有遇過那種「即使我選了拒絕，劇情還是把我帶往固定結果」的情況？那時你的感受是什麼？

4. 玩家如何理解、協商與應對限制

4.1 在遊戲裡，當男主角做出你覺得「太強勢/有點過火」的行為時，你通常有沒有真正的選擇空間？可以講一個具體情境，說說你怎麼選、劇情怎麼回應你？

4.2 當你遇到不認同的劇本邏輯時，你會如何調節自己的心情？你會跟朋友討論、在社群媒體吐槽，或是透過二創（寫文、畫圖）來改寫這段關係嗎？

4.3 你覺得自己在玩乙女遊戲時，有沒有發展出一套屬於自己的「玩的方法」或「理解的方法」，去面對這些限制？

4.4 如果遊戲讓你感到不舒服，你覺得那是遊戲本身的問題、產業的問題，還是你自己會把它當成一種虛構設定來看待？為什麼？

5. 遊戲經驗帶來的影響與意義

5.1 你覺得乙女遊戲除了提供「戀愛感」，還能帶給玩家什麼樣的價值或力量？

5.2 這種「可以被理想男性包圍、被理解、被照顧」的經驗，會不會影響你對現實關係或伴侶的想像？如果會，是怎麼影響？如果不會，為什麼？

5.3 你覺得乙女遊戲中的「女性力量/大女主」，跟你在現實中感受到的女性處境，有什麼樣的連結或斷裂？

5.4 如果今天你可以重新設計一款乙女遊戲，你會想設計什麼特質的女主，以及他在戀愛關係中的態度？

第二節、訪談對象資料

本研究找到了 10 位 20 至 22 歲，且均具備一年以上遊戲經驗的女大學生遊戲玩家作為訪談對象。

序號	年齡	學院分類	生理性別/性別認同	遊玩年數	遊戲頻率
1	20	人社	女/女	3年以上	如果有回坑就會每天玩，現在沒在玩
2	22	人社	女/女	3年以上	每天數次
3	21	人社	女/女	3年以上	每天一次
4	20	經管	女/女	1年～1年半	一周2-3次
5	22	理工	女/女	1年半～2年	每天數次
6	21	理工	女/女	1年～1年半	每天一次
7	22	藝術	女/女	3年以上	不固定
8	22	人社	女/女	1年～1年半	高中畢業後就沒玩了
9	22	藝術	女/女	3年以上	每天一次
10	21	藝術	女/女	1年	沒退遊之前每天數次

第四章、打破框架

第一節、安全劇場與情感代償：現實壓迫下的虛擬親密關係談判

本研究發現，受訪者接觸乙女遊戲的動機並非單純出於娛樂需求，而往往伴隨著對現實親密關係的失落與不滿。受訪者 6 明確指出，現實男性「連基本的平權條件都做不到」；受訪者 1 亦坦言理想中具備高智識、能力與情感敏感度的伴侶「現實中可能找不到」。上述陳述顯示，乙女遊戲的吸引力並非僅來自遊戲內容本身，而在相當程度上源自現實異性戀關係結構對女性需求的系統性回應不足。

值得關注的是，儘管玩家普遍對現實關係感到失望，她們卻並未因此產生對虛擬空間的過度依賴或現實投射。受訪者 2 表示，若現實中真的出現過於完美的男性，反而「會覺得很假、有企圖」；受訪者 3 亦強調虛實應當分開，認為不能將虛擬空間中的理想情境不合理地移植至現實生活。此種清晰的虛實界線，顯示玩家具備高度的自我反思能力，並非被動地沉溺於虛擬情感之中，而是主動且有意識地將乙女遊戲建構為一個可供情感實踐、卻不承擔現實風險的「安全劇場」（Liu, 2024）。在此劇場中，玩家得以體驗被尊重、被傾聽與對等互動的親密關係，同時規避現實異性戀體制中可能面臨的身體安全、情感傷害與社會規範等制度性壓力（Giddens, 1992）。就此而言，玩家主動建構安全劇場的行為本身，即已展現出一種積極的女性主體性實踐，而非消極的現實逃逸。

第二節、「大女主」皮套下的父權再製：框架限制與強制腳本

當代乙女遊戲普遍採用「大女主」或「強勢女主」的敘事策略，賦予女性主角高社經地位與專業職業身分，以迎合現代女性玩家日益提升的性別意識。然而，本研究發現，此類進步形象往往僅停留於表層的符號建構，未能在實質的敘事機制中賦予女性角色相應的主導權。

受訪者 3 指出，女主角在功能上更接近「讓你跟男主溝通的媒介」，其職業身分雖具象徵意義，卻缺乏實質的敘事決策能力；受訪者 6 亦觀察到，標榜強勢的女主角在性格塑造上往往被設計得「逆來順受、比較包容」，以確保劇情能沿既定軌道推進。此一矛盾揭示了遊戲文本的核心問題：女主角的高社經地位是被賦予的符號，而非真正意義上的敘事能動性。

上述問題在互動機制層面尤為突出。受訪者 6 的訪談資料顯示，受訪者普遍意識到劇情選項並不具備實質的分歧效果，無論如何選擇，最終均導向系統預設的結局。受訪者 3 明確表示自己「絕對是旁觀者」；受訪者 6 亦指出選擇的目的僅在於「讓劇情過下去」，而非表達自身意志。這種假性參與機制，使女性主體性在形式上得到承認，卻在結構上持續被架空。

此外，當代華語乙女遊戲社群中盛行的「雙方均無過去情感與身體經驗」之設定亦值得深入審視。此設定要求男女主角均無任何情感或身體經驗，表面上服務於玩家的純粹情感體驗，實則延續了傳統父權制度中對女性情感與身體純潔性的規範要求——正如 Huan (2022) 所觀察，遊戲傾向賦予女性角色「純潔的女性特質」(pure femininity) 與「無辜感」(innocence)——是此類保守規範在數位消費文化脈絡中的再現與再製。

第五章、重新賦權

第一節、冷靜消費：解構後女性主義「消費即賦權」迷思

後女性主義論述中，女性的消費行為往往被詮釋為自主性與賦權的展現 (Gill, 2007)。然而，本研究發現，受訪者在課金行為上所展現的態度，與此一論述存在顯著的落差，並呈現出一種更為複雜且具批判性的消費主體性。

受訪者 1 明確表示，課金行為不會使其對虛擬角色產生控制慾或情感依附的強化，其動機單純為獲取特定卡面；受訪者 3 亦強調，購買行為屬於個人對內容服務的消費，並不涉及對虛擬角色的占有或主從關係的建立。此類陳述顯示，受訪者已將課金行為與情感關係明確切割，將其定性為純粹的商業交易，而非情感資本主義 (Illouz, 2007) 框架下對虛擬角色的掌控手段。

更具批判意義的是受訪者 2 對遊戲消費機制的反思。她指出，遊戲中的男主角在劇情設定上享有崇高的社經地位與龐大資源，然而在課金機制上，卻由玩家負擔為其購置服裝的費用。此一觀察精準地點出了遊戲資本主義邏輯與性別腳本之間的結構性共謀——遊戲公司藉由強化玩家對角色的情感連結，使其在消費中不自覺地扮演「供養者」角色，而此設計所依附的，正是傳統性別關係中女性付出、男性接受的隱性框架。受訪者能夠清晰辨認並批判此一結構，本身即是主體性能動性的有力展現。

第二節、微觀抵抗：對父權劇本的生理排斥與關係重構

本研究在分析受訪者對遊戲中父權性別腳本的反應時，發現其抵抗姿態之強烈與具體，超出預期。此類抵抗並非抽象的意識形態批判，而是體現於日常遊玩中的具體感受與行動選擇，呈現出 de Certeau (1984) 所論及的「戰術性」微觀實踐特徵。在稱謂層面，受訪者對「老婆」一詞普遍表現出明顯的不適。受訪者 1 將此稱謂與「亞洲直男的控制感」直接連結；受訪者 3 表示該稱謂帶有一種被強迫介入他人私域的不自在感；受訪者 5 則選擇直接忽略。上述反應並非單純的個人好惡，而是指向一

種對特定性別權力結構的本能警覺——「老婆」作為一個稱謂，所承載的不只是親暱，更是傳統婚姻制度中女性被歸屬、被命名的位置。

在互動機制層面，受訪者對下藥、鎖門及強制觸摸等剝奪意願的設計亦表現出強烈的生理排斥。受訪者 2 指出此類劇情「根本沒有在尊重我的意願」；受訪者 6 則明確表示對肢體暴力設計的零容忍。值得注意的是，上述設計在遊戲中往往被包裝為男主角對女主角的「保護」或「占有式愛意」，然而受訪者能夠穿透此一浪漫化修辭，辨認出其背後的控制本質，並以生理層面的排斥作為抵抗回應。

在關係想像層面，受訪者集體拒絕「男強女弱、單向保護」的傳統親密關係腳本，轉而追求一種雙方均具備能力與主體性的對等關係。受訪者 6 以「可以抗衡的關係」描述其理想；受訪者 1 強調雙向傾聽與彼此尊重；受訪者 2 則希望男主角在做出重大決定前能主動溝通而非單方面行動。這些期待共同勾勒出一種有別於傳統父權腳本的親密關係想像，而這種想像的建構，正發生於玩家每一次吐槽、每一次拒絕代入、每一次選擇抵抗的日常遊玩實踐之中（Wen et al., 2025）。

第六章、結論與建議

本研究透過質性訪談資料與文本、機制交叉分析，探討當代女性玩家遊玩乙女遊戲的主體性實踐，並檢視遊戲文本與互動機制對父權結構的再製與鬆動，得出以下三項核心結論。

（一）虛擬浪漫作為性別協商場域：現實親密關係失落下的烏托邦實踐

女性玩家接觸乙女遊戲的動機，深植於現實異性戀權力結構中男性「系統性回應不足」所帶來的失望與無力。此一發現呼應陳莞欣（2015）所指出的「補償性消費」特質，玩家藉此獲得現實中難以得到的情緒滿足。值得注意的是，玩家普遍具備清晰的虛實界線與高度反思能力，並非盲目沉溺：她們一方面將乙女遊戲建構為逃離父權現實的「烏托邦」，另一方面透過「自我距離化」策略維持女性主義認同（Liu, 2024）。玩家與遊戲角色之間建立的並非單向幻想，而是基於「感知互惠性」的真實情感連結與心理支持（Zhao & Bowman, 2026），構成本研究所稱之「性別協商場域」的情感基礎。

（二）表象賦權與機制約束的雙重共謀：「大女主」皮套下的父權再製

當代華語乙女遊戲在文本與機制設計上呈現出明顯的內在矛盾：一方面，遊戲普遍採用高社經地位、具專業職業身分的「大女主」敘事，以回應現代女性對獨立、自主與平等的性別想像；但另一方面，這類進步形象往往僅停留於符號層次，在實質敘事與互動邏輯上，遊戲底層仍高度依循傳統父權浪漫腳本。從劇情安排來看，「英雄救美」依然是許多作品的核心模式；從互動設計來看，戰鬥、陪伴、好感度與課金

等系統，則進一步透過程序性的規則安排，持續強化男強女弱、保護者／被保護者的二元權力結構（Zhou, 2025）。此外，當代華語乙女遊戲社群中盛行的「雙方均無過去情感與身體經驗」之設定，也延續了父權制度透過「純潔的女性特質」（pure femininity）與「無辜感」（innocence）對女性情感與身體純潔性的規範要求（Huan, 2022）；而課金機制更將傳統社會對女性情感勞動的期待轉化為一種數位資本化運作，使遊戲在形式上承認女性主體，卻在結構上持續架空其真正的主導權。

若從 Bogost 所提出的程序修辭（procedural rhetoric）來看，這種矛盾便更容易被理解。Bogost 指出，遊戲的說服力不只來自敘事文本或視覺表現，更來自其以程式碼編寫的規則、流程與動態模型；也就是說，遊戲不只是「說明」某種觀點，而是透過可運作的系統「演示」世界如何被組織、哪些行為被允許、哪些選擇被限制。放入乙女遊戲的分析脈絡中，便可看出：即使遊戲表面上提供多樣的戀愛選項與互動分支，其底層規則往往仍預設了特定的情感秩序與性別邏輯，例如將關係發展自然導向異性戀配對、將親密回饋與完成度綁定於對男性角色的情感投入，或將「成功」設定為進入既定的浪漫終局。換言之，玩家即使表面上擁有選擇，實際上仍常被遊戲系統引導回傳統異性戀浪漫腳本之中；而這種引導並不只是透過劇情文本完成，更是透過任務條件、回應機制、好感度設計與結局分歧等程序性規則，將特定的情感關係自然化、常識化。從這個角度來看，乙女遊戲所再製的並不只是浪漫敘事本身，而是透過遊戲規則與程式碼，將父權與異性戀規範包裝成「理所當然」的互動路徑，使玩家在參與過程中不知不覺地接受了這套情感與性別秩序。

（三）微觀抵抗與反轉凝視：日常遊玩實踐中的關係重構

面對上述結構性制約，女性玩家並非全面服膺，而是展現出「看破卻不說破」的戰術性妥協，同時保有強烈的批判能動性。在稱謂層面，玩家對帶有控制感的「老婆」一詞表現出明顯不適；在劇情層面，對下藥、鎖門等浪漫化控制情節展現出穿透修辭的生理排斥。此種抵抗姿態體現了玩家在數位空間中的「微觀抵抗」實踐（Wen, Chen, & Sun, 2025），顛覆了傳統「男性凝視」的權力結構（Mulvey, 1975），實現「反轉凝視」（Zhang, 2025；陳莞欣, 2015）。玩家更透過社群的協作創意與情緒勞動（Ganzon, 2019），積極重構官方腳本，使社群演變為集體性別協商的實踐空間（Ma, 2025；Liu, 2024）。

第一節、研究發現：四維交織下的多重主體性玩家光譜

前四節的分析顯示，受訪者對乙女遊戲的回應存在高度異質性，甚至同一位受訪者身上即可並存看似矛盾的立場，例如既能精準指認文本中的父權邏輯，又持續投入大量時間與情感於遊戲之中；或是明確以「旁觀者」自居，卻仍對特定劇情產生強烈的生理排斥反應。這提示我們，「乙女遊戲玩家」並非一個同質性的單一範疇，其內部的差異無法僅以「沉迷／清醒」或「被操控／賦權」的二元對立來概括。關於閱聽人解讀位置（主導、協商、對立）並非單一固定、而是依文本與情境流動的觀點，

本研究嘗試將前四節的發現進一步系統化，提出一個由四個獨立向度構成的玩家類型學框架，用以說明同一份文本如何在不同玩家、甚至同一玩家的不同時刻，產生不同的接收與抵抗組態。

訪談結果顯示，受訪玩家在遊玩《戀與製作人》、《戀與深空》與《未定事件簿》等不同世代與技術型態的作品時，其主體性類型並非一成不變，而是隨著遊戲本身的機制設計與敘事特質呈現動態位移。例如，在面對需要高頻率投入情感與金錢的《戀與製作人》時，玩家較容易在「情感投入」與「機制導向」之間拉扯；而在面對具備 3D 客製化系統、主打高沉浸感的《戀與深空》時，玩家雖然在視覺上傾向「代入」，卻往往在面對戰鬥機制中「男強女弱」的程序修辭時，迅速轉化為「抽離」與「在意文本」的批判位置。

一、敘事代入度：代入與抽離

此向度指玩家是否將自身投射至女主角的敘事位置，抑或將其視為與自身分離的、純粹被觀看的虛構角色。值得強調的是，此軸與玩家是否排斥女主角的設定並無必然關聯——代入型玩家仍可能對女主角的某些行為感到不適而抽身評論；抽離型玩家亦可能對女主角的處境產生強烈不滿。受訪者 3 自陳「絕對是旁觀者」，即是抽離立場的典型表述，但這並未削弱其對女主角能動性被架空的批判力道，反而顯示抽離本身即是一種保持批判距離的策略性位置。在訪談資料中，這種代入與抽離的拉扯在《未定事件簿》的玩家身上尤為明顯。由於該作女主角具備鮮明的專業律師身分與獨立敘事邏輯，部分玩家在推進法庭推理劇情時會選擇深度「代入」其職場精明形象；然而，當劇情轉入傳統乙女式的「英雄救美」戀愛腳本時，玩家為了維護自我的獨立主體意識，便會主動「抽離」至旁觀者位置，將其視為純粹的文本演繹。

二、情感投入模式：情感投入與機制導向

此向度指玩家在遊戲中投入情感資源的方式，是傾向將遊戲作為情感寄託與心理支持的場域，抑或將其視為一套可拆解、可評估的玩法系統。第一節「安全劇場」的論述呈現了情感投入端的具體樣貌：玩家確實從虛擬親密關係中獲得現實所缺乏的情感回應；而第三節受訪者 1、3 將課金行為明確切割於情感依附之外，純粹視為內容服務的消費，則是機制導向端的代表。這種雙重模式在《戀與深空》的即時戰鬥系統中得到了具體實踐：玩家在日常互動與語音通話系統中表現出高度的「情感投入」，將虛擬角色視為精神寄託；但在面對考驗數值與卡牌強度的戰鬥關卡時，則會瞬間切換為極其理性的「機制導向」，將男主角的數值與技能視為破關的工具。這種工具性的科技冷漠與高度的情感依附並存，打破了傳統研究認為玩家必然全盤沉迷的迷思。

三、文本敏感度：在意文本與無所謂

此向度指玩家對文本內部意識形態（如性別腳本、權力結構）的關注程度。第二節對假性選擇機制的識讀、第四節對「老婆」稱謂與強制性劇情設計的生理排斥，皆顯示受訪者具備高度的文本敏感度，能穿透敘事的浪漫化修辭，辨認其控制本質。然而本研究亦不排除存在另一端的玩家——她們同樣遊玩相同文本，卻將劇情純粹視為消費對象，不特別檢視其意識形態意涵。

四、關係定位：戀愛關係與非戀愛關係

此向度指玩家是否將與男主角的互動定位為近似現實戀愛的情感關係，抑或視為商品化的娛樂內容。第一節中受訪者 2、3 對虛實界線的強調，以及第三節中課金行為與情感依附的明確切割，均指向「非戀愛關係」端的立場——男主角是被消費、被評價的內容產品，而非情感意義上的伴侶。

此四個向度彼此獨立，理論上可組合出 2^4 共十六種玩家類型，其邏輯近似於人格類型學的分類方式：每一軸的高低落點並不預先決定其他軸的位置，唯有四軸的具體組合，才構成某位玩家對乙女遊戲之主體位置的完整圖像。例如，前述受訪者 3 的訪談內容，便可初步定位於「抽離＋機制導向＋在意文本＋非戀愛關係」的組合——她保持旁觀距離、清楚切割消費與情感、同時具備敏銳的文本批判意識。相對地，第一節中強調情感補償功能、卻仍堅持虛實分離的受訪者，則可能落於「代入＋情感投入＋在意文本＋非戀愛關係」的組合，顯示高度情感投入與保持理性批判、拒絕將虛擬戀愛現實化，三者完全可以並存。

此一類型學框架的理論意義，在於說明乙女遊戲玩家的主體性並非單一光譜上的某一點（如「抗拒」或「順從」二擇一），而是多重向度各自獨立、彼此交織所共同構成的動態組態。這既呼應 Radway (1984) 對羅曼史讀者「順從中帶有抵抗」之複雜閱讀位置的經典論述，也進一步回應第三節對後女性主義「消費即賦權」迷思的解構：玩家的能動性無法以單一行為（如課金）一概而論，而必須在敘事代入、情感投入、文本意識與關係定位四個維度上分別考察，方能掌握其主體性實踐的全貌。透過將此框架放回《戀與製作人》、《戀與深空》與《未定事件簿》的具體遊玩經驗中，本研究證實了當代女性閱聽人在面對數位資本主義與父權結構共謀的文化產品時，已發展出極其細緻且具韌性的戰術性協商能力。

第二節、研究主張

綜合上述三項結論，本研究提出以下核心主張：乙女遊戲既非單純的父權再製工具，亦非徹底的賦權場域，而是一個充滿張力的「性別協商場域」。在此場域中，女性玩家展現出「矛盾而清醒」的主體位置——這並非消極的自我矛盾，而是一種在結構制約下積極運作的主體策略。她們一方面身處遊戲資本與父權腳

本的雙重制約，心甘情願為「甜美的父權慢性毒藥」（Liu, 2024）買單；另一方面卻以情感讓渡換取陪伴價值，並藉由批判自覺與社群行動持續鬆動父權腳本。這種動態的拉鋸關係，正是當代數位媒介時代女性性別意識與文化工業之間張力的縮影，亦是本研究對乙女遊戲研究場域最核心的詮釋貢獻。

第三節、理論貢獻

本研究的學術價值在於深化並修正了既有理論對女性媒介消費者的理解。首先，本研究補充了「後女性主義能動性」的理論內涵（Ma, 2025）。既有研究對女性受眾往往呈現兩種極端：或視其為受「男性凝視」物化的被動受眾（Mulvey, 1975），或過度樂觀地強調其抵抗能動性。本研究則揭示了介於兩者之間的第三種位置——「矛盾而清醒」的消費主體性，即玩家在辨識父權機制的同時，仍能策略性地從中擷取情感價值，而非被動接受或全面拒斥。

其次，本研究細化了數位媒介情境下情感勞動的運作邏輯。玩家能清楚辨識課金機制中隱含的情感勞動剝削（Jinbo, 2025），並將其與真實的心理支持需求明確切割（Zhao & Bowman, 2026），展現出有別於傳統情感勞動理論預設的高度自覺性。最後，本研究為「反轉凝視」理論提供了數位遊戲場域的實證依據，說明女性玩家如何透過主動的選擇機制與社群協作，重新掌握觀看與詮釋的主導權，為數位媒介時代的性別權力談判提供新的理論參照。

第四節、重要性及影響

一、現實重要性：捕捉性別意識過渡期的主體展演

本研究及時記錄了當代女性在「結構未變、意識已覺醒」的過渡期中，如何藉由數位媒介行使主體性。此發現呼應了當代電玩產業在性別呈現上的矛盾趨勢——視覺物化雖有所改善，敘事特質與性別比例卻仍高度保守（Svens & Åkerlind, 2025；De la Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2025）。在此結構限制下，乙女遊戲作為一種去霸權的親密關係模型，積極回應了現代女性對獨立與平等的追求，其文化意義值得持續關注。

二、社會影響：個體溢出效應與產業結構的微觀推動

本研究的社會影響表現於個體與集體兩個層次，且兩者相互強化。在個體層面，虛擬浪漫產生了顯著的現實翻轉效應。玩家在乙女遊戲中建立的角色認同，正向提升了她們在現實生活中的擇偶標準（Pei et al., 2025），重塑了對親密

關係的平等期待，進而對傳統父權婚姻腳本產生抵制與替代作用（陳莞欣，2015；Zhang, 2025）。

在集體層面，玩家於虛擬空間與社群網絡中積累的微觀抵抗，已匯聚為具備實質影響力的「女性數位公共領域」。玩家以性別意識作為評判商業文化產品的核心指標，透過集體輿論或停止消費等行動對產業施壓（Ma, 2025），成功推動遊戲開發端納入更多元、對等的性別視角，形成由消費者驅動的產業結構微觀變革。

參考文獻

1. 支冰潔 (2021)。「他」追隨與「我」本位：乙女遊戲社群中女性「類粉絲」行為及「滿足性需求」心理探究——以《戀與製作人》社群為例。《新媒體研究》，7(12)，94－97。<https://doi.org/10.16604/j.cnki.issn2096-0360.2021.12.028>
2. 陳莞欣 (2015)。初探乙女遊戲性別意涵〔碩士論文，國立臺灣大學新聞研究所〕。臺灣博碩士論文知識加值系統。<https://hdl.handle.net/11296/nkvcp2>
3. 張玉佩、邱馨玉 (2010)。遊戲媒體文化之男性氣概探索：文本結構與玩家詮釋。《傳播與社會學刊》，(12)，111－146。<https://www.cschinese.com/word/55367192016.pdf>
4. 張品萱 (2023)。乙女遊戲玩家實踐研究—以《戀與製作人》為例〔碩士論文，國立政治大學傳播學院傳播碩士學位學程〕。臺灣博碩士論文知識加值系統。<https://hdl.handle.net/11296/b52u5v>
5. 章美英、許麗齡 (2006)。質性研究—焦點團體訪談法之簡介與應用。《護理雜誌》，53(2)，67－72。<https://doi.org/10.6224/JN.53.2.67>
6. Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.<http://direct.mit.edu/books/monograph/4392/Persuasive-GamesThe-Expressive-Power-of-Videogames>
7. De la Torre-Sierra, A. M., & Guichot-Reina, V. (2025). Visual pleasure and narrative cinema. *Sexuality & Culture*, 29(2), 532－560. <https://reurl.cc/K2199y>
8. Ganzon, S. C. (2019). Growing the otome game market: Fan labor and otome game communities online. *Human Technology*, 15(3), 347－366.<https://ht.csr-pub.eu/index.php/ht/article/view/275>
9. Huan, Y. (2022). Female representation in Chinese otome games: Comparative research on three famous games from 2017 to 2021. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 637). Atlantis Press
10. Jinbo, Z. (2025). *Performing gender through otome game: A critical analysis of game mechanisms, character designs, and narrative in Love and Deepspace* (Uppsala Studies in Human-Computer Interaction, p. 41) [Master's thesis, Uppsala University]. DiVA. <https://reurl.cc/6Gnq35>

11. Kiley, A. (2016). *Indie inclusion?: Analyzing diversity in the independent video game industry* [Bachelor's honors thesis, University of Oregon]. Scholars' Bank. <https://hdl.handle.net/1794/20539>
12. Kristina Reymann-Schneider (2021年11月28日)。「大男子主義」充斥電子遊戲產業。德國之聲。 <https://reurl.cc/O6KgR3>
13. Lavrador, E. (2024). Video games against the male gaze. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 15(2), 135. <https://reurl.cc/4lVNl3>
14. Liu, E. (2024, December). *When Feminist Awareness Clashes with Romance in Games: A Feminist Reception Study of Otome Gamers in China*. <https://reurl.cc/L2rZGy>
15. Li, Z. (2024). Research on the character traits of female protagonists in games: An example from the otome games. *Communications in Humanities Research*, 43(1), 96 – 101. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/43/20240103>
16. Ma, Y. (2025). *Playing her story: Gender negotiation, cultural memory, and players' engagement in Code: Kite* [Master's thesis, Lund University]. DiVA. <https://reurl.cc/lpKYEQ>
17. Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6 – 18. https://web.english.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Mulvey_%20Visual%20Pleasure.pdf
18. Pei, Q., Chen, Y., Fan, H., & Liang, J. (2025). The impact of game character identification on otome game players' mate selection criteria. *BMC Psychology*, 13, Article 831. <https://link.springer.com/article/10.1186/s40359-025-03154-5>
19. Svens, L., & Åkerlind, L. (2025). *Gender portrayal in contemporary video games: Stereotypes, objectification, and representation* [Bachelor's thesis, Södertörn University]. DiVA. <https://reurl.cc/Em5QW0>
20. Wen, X., Yan, J., & Zou, X. (2024). Feminist modernization of the young generation: Exploring the differences between otome games and traditional games in female representation. *Articles*, 2(10). <https://doi.org/10.61173/5ne46v74>
21. Wen, Y., Chen, X., & Sun, H. (2025). Micro-resistance in romance: Gender identity and agency in a 3D otome game. In *2025: Abstract Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads*. Digital Library. <https://doi.org/10.26503/dl.v2025i3.2680>

22. W., Xu, M., & Wang, S. (2024). Relationship between otome games and female body image anxiety. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 45(1), 127 – 134. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/45/20230343>
23. Zhang, X. (2025). The influence of otome game on women's thought in China. *In Proceedings of the 2nd International Conference on Applied Psychology and Marketing Management (APMM 2025)*, 391 – 395. <https://doi.org/10.5220/0014116000004942>
24. Zhao, E. Y., & Bowman, N. D. (2026). Simulated intimacy, but real connection: Perceived reciprocity and romantic closeness make otome fun to play. *In Proceedings of the 59th Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://hdl.handle.net/10125/111742>