

網路閱聽人與新素養研究 閱讀心得報告

論文名稱：偏遠地區學童的電玩實踐與性別建構——以台北縣烏來地區某國小六年級學童為例

期刊：新聞學研究

年份：2007

期別：第九十期

Buckingham (2002) 指出，電玩實踐和性別社會化 (gender socialization) 有密切關聯。打電玩的男童不僅能藉此獲得控制權，也與其他男童一起發展出男孩文化，他們聚在一起除了互相較勁、切磋技藝和分享資源 (如交換秘笈) 外，也藉此學習並成為男性同儕之一員 (Beavis, 1998; Orr Vered, 1998) (P.51)。這樣的情況確實是我們常態所見，在我國高中時，班上的男同學們確實也是以這樣的方式交流，並且明顯於電腦課時，互相較量彼此間的遊戲等級和裝備，就連上課時間，也可以研究遊戲秘笈，一整天下來簡直是廢寢忘食的在談論、翻閱和操弄著滑鼠鍵盤。

相較之下，社會要求女性要乖巧、善解人意，導致大多數女孩不願和男孩 (特別是在公開場合) 爭奪電玩或一較高下。再加上電玩內容盡屬暴力與攻擊，也不符合社會對女性的期望，因此她們表現出對電玩興趣缺缺 (P.51)。但是近年來女性玩家和女性化的電玩有成長趨勢，「電玩文化」已不再是「男孩文化」的同義詞，有關「電玩」與「性別」間的關係也應重新檢視 (P.52)。後半部分的論述我很贊同，以漫畫和小說的例子來說，男生會覺得女生就應該是看言情小說，如果知道女生在看科幻小說，或是恐怖血腥類型書籍，就會對其抱有不解的觀點。反之，女生發現男生在看少女漫畫時，是否也會帶有一些刻板的印象，覺得男生應該是怎樣？而不應該是眼前所看到的這樣。常常，男女性別對這個社會的觀感，難道僅是一線之隔就可以分辨的嗎？

本研究中以原住民為例，分析性別在遊戲世界，進而到學校生活所帶來的各種情況，提及他們所處的環境 (山區) 讓學童不在意成果，反而偏重當下與他人互動與玩樂的過程，因此這種學習心態也反映在電玩實踐上，他們對於「玩」的過程，是只要能打就好，而不願培養出有技巧的玩法，這部分就跟我的經驗過程不同，經常大家都是全心投入於一款遊戲時，就會想盡辦法精益求精，比好還要更好，反而這樣的現象，導致課業荒廢或是就此沉癮，居多都以一正一負的方式呈現著。或許造成不同玩法的影響，其因素在於家庭、學校及種族的環境和教育態度不同。

另外，本研究從學童的回答來看，男生較女生更熱衷於電玩，正是 Kerr (2003) 形容的「忠誠玩家」(committed gamers)，喜歡玩且願意投資時間和金錢在電玩。而女生則是「偶爾的玩家」(occasional gamers)，可以玩但不會花太多精力 (P.66)。對於這部分我也提出經驗的分享，確實男生會為了提升自己的技能和裝備，而花費金錢投資在遊戲中，可是相較之下，本研究提及女生喜愛玩打扮、化妝的遊戲，我也曾接觸這一類遊戲，它的遊戲類型為結合舞蹈及社交，有些為玩偶型人物，甚至近年來以真人模擬的舞蹈遊戲，這類型的遊戲，仍有許多男生在玩，這就與本研究發現男生不能接受玩這類型遊戲的觀點，有不同的論述，而女生在這種遊戲當中，很著迷花費金錢打扮自己，為了將自己的人物從頭到腳梳理妝扮，更希望自己是與其他人不一樣的。現在的線上遊戲，打造真人模擬的角色，立體的五官和勻稱的身材，高矮胖瘦能夠依照自己的喜好挑選，進到遊戲內，不僅僅只是練功、打副本，還有許多需要利用虛擬幣才能購得的時裝。因此，不僅僅只是男生才會對於遊戲投注更多的心力和金錢，而是投注遊戲的類型和方向不同而已。

若以上述的觀點，那麼學童意識到電玩的性別化特質，且對電玩的選擇也深受「男女有別」的影響。大多數學童認為，男、女生若玩了不適合自己性別的遊戲將「污染」其性別特質，造成男不男、女不女(P.70)。這樣的想法，可能僅是部分孩童的分辨想法，**本研究若是能夠參與兩個不同地域性學校的同學，來做比對可能會更有力於兩者間批判比較。**

「男性同儕文化」和「女性同儕文化」，前者認為男生比女生更具競爭力，較能在大的團體中玩樂，展現其個人主義的作風，且以觀戰的方式來嘗試和犯錯，是男生電玩文化的特色。那麼，後者認為事情交流的一部分，而非在於競爭，女生玩的遊戲種類繁多，只要發現遊戲角色可愛，便要求男生教她們玩，正如 Funk 與 Buchman (1996) 所言，**女生不喜歡寫實的暴力，但可以接受卡通式暴力。**她們以為，女孩玩這類遊戲不會變粗魯，反而有助於抒發壓力(P.77)。確實如同本研究整理的內容，部分的男生和女生是抱持這樣的觀點，但是不可否認**可以討論的是，那些並非這樣的男生和女生，他們又是怎麼看待這樣的同儕文化呢？**曾經因為高中時期沒有可以聊這塊喜好的朋友，因此自己都是默默的關注，鮮少會說出口和別人分享，可是升上大學後，發現週遭有不少朋友，都是物以類聚而在一起，同樣是女生，喜歡較於暴力、血腥的動漫小說，甚至是影集和遊戲，只要和這類型相關的內容，彼此間就會興致勃勃的談論好幾次，比較雙方遊戲經驗中的程度，不僅是同性之間，和異性間也能夠暢談不止，那麼這樣的經驗類型，與上述的競爭、不喜歡寫實暴力、變粗魯等，產生互斥行為，也證實並不會因為這樣，而顯得沒氣質或是爆粗話行為，那麼這是否跟個人的特質、生長環境和經驗有關。

本研究似乎針對偏遠地區原住民小孩，在男生和女生兩者間，分別做問卷和個別、焦點團體訪談，整理出來的資料，大多以男生如何看待同儕間的遊樂行為，還有女生之間如何處以遊戲之道，遭受到排擠的同學又是為什麼受到孤立，以及男生對電腦使用上的差異性等。似乎沒有太多針對女生在遊戲中，扮演南生的角色；女生在遊戲中主導權力，和在現實生活中男生如何看待等，這些似乎沒有提及並作探討，最後本研究「無法完全符合**後結構女性主義**所提出之脈絡化研究對象主張」(P.86)。其實，本研究當中有一段很有趣，但並沒有太多這部份的著墨，它提出某些研究似乎仍著重在「男女有別」，**忽略少數學童所採用的酷兒 (queer) 玩法**，亦即有些女童可能認同男性特質並偏好格鬥類型的電玩，反之亦然 (Bryce & Rutter, 2002, 2003a; Kerr, 2003) (P.52)。