

## 中国女性玩家：永远困在最后一环

无论是通过消费来增强话语权，还是维权抵制厌女游戏，女孩们总被现实与虚拟层层围堵，困在游戏世界的最后一环。



插画：Rosa Lee

特约撰稿人 梁屿桐 刘浏 | 2022-05-29

张若然把《王者荣耀》的帐号挂到二手物品交易平台上，决心止式“退坑”。

五年来，类似想法隐约浮动过几回，但这次想法终于支配行动。从她发布维权微博要求《王者荣耀》官方道歉当日算起，十几天来，私信里涌来的辱骂早已过万。而游戏官方视若无睹的处理方式也让张若然醒悟：“我充值的每一笔钱，都在助长它越来越不尊重女性玩家的风气”。

## 对峙

自从2017年下载《王者荣耀》以来，张若然习惯了在“王者峡谷”度过每个夜晚。深夜，要等到手机萤幕时间从8点游移到12点，她才入睡，翌日复始。

不过，从今年3月28日开始，张若然的作息安排有了一些摇晃。那天，《王者荣耀》官方微博上公布了“源·梦”设计大赛的结果，获得最高票数的作品《无心》将被制作为英雄皮肤。“源·梦”是《王者荣耀》面向大众征集投稿的游戏皮肤设计大赛，经过官方审核后，符合标准的投稿会被公布，再由游戏玩家投票从中选出最佳创意奖。获奖方案将被官方团队打磨落地，成为游戏中可供购买的皮肤。虽然张若然心仪的设计方案已经在第二轮被筛出去，习惯为皮肤氪金的她仍然关注比赛。看到赛果后，她点进获奖画手“么么的早餐”微博主页，发现自己进入了一个陌生的灰色领域。

这位画手的微博上有一篇以男性视角展开的连载漫画。主角是位男教师，心思游离于女朋友与女学生之间。女学生的身体部位总是被分镜重点描绘出来：胸部，嘴唇，以及透明短裙下若隐若现的大腿。张若然接著往下滑，“师生恋”、“性暗示”、“辱女”、“恋童”的标签也慢慢显露。

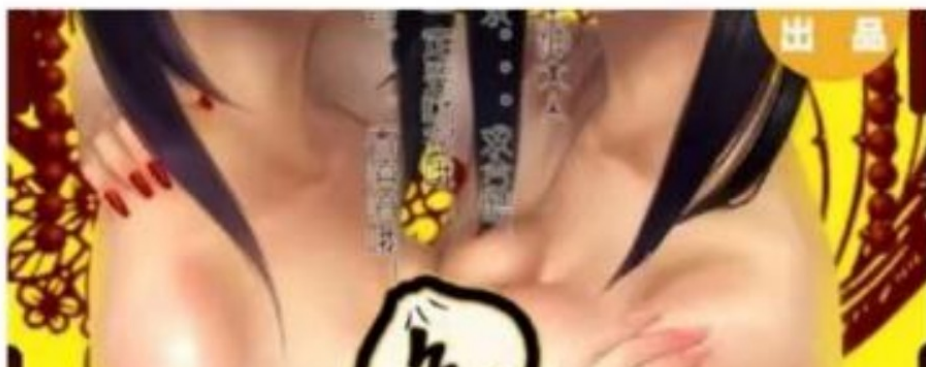


么么的早餐

11-11-12 来自 微博 weibo.com

+关注

分享图片 第一次做本子，进度才刚开始，还请大家多多关照！





4

27

赞

“么么的早茶”社交网络截图。作者提供

张若然逐个点开这些标签，再合上，愈发不适。她返回游戏官方微博，评论：“和官方合作的画师，（微博）主页发表师生恋这样有不良导向的漫画，是不是不太好？”她担心，奖赏一名这样的画手会产生广泛而负面的影响。

据官方数据统计，早在2020年王者荣耀的日均活跃人数就已达1亿。“源·梦”系列皮肤的创作过程始终面向社会，由获奖作品制作而成的道具价格亲民，6元就能买到史诗品质皮肤。同时，新浪微博是游戏官方与玩家互动的主要阵地，这次获奖作品的流量势必会被微博放大。她认为，“每个人都会有黑历史，但灰色地带的东西就该留在灰色地带，青少年玩家这样多的游戏，官方与画手进行正面合作，背调是要做的。”

一名ID为“兔子”的用户评论张若然的留言说：“这个画手还画过幼女向的色情漫画”，并附有一张图片。没等张若然点开图片，评论连同图片都消失了。兔子后来私信告诉张若然，是游戏官方微博删除了那条评论，同时拉黑了兔子的帐号。

另一位关注此事的玩家也从张若然的微博评论寻了过来，通过“私信”邀请她加入一个微博群，和其他两位女生共同收集这位画手其它涉嫌侮辱女性的作品。但女生们从各个平台四处“扒”来的漫画原图，刚在群里发出就被微博遮蔽，没法穿过微博的层层审查，抵达其他群员的聊天介面里。

女孩们转战微信聊天群，那些在微博上看不到真面目的漫画终于显出原形，赤裸地暴露在大家眼前。张若然才知道，从画手微博里找到的作品不过是冰山一角，更大尺度的作品，藏匿在内地互联网审查触及有限的地带。她们决定为自己，也为所有女性玩家，向游戏官方与画手本人讨个说法。

新浪微博为每个帐号赋予“权重”机制，活跃度高、信用值高的用户发布的资讯容易出现在“广场”和“热评”中，获得更多关注。女孩们于是挨个测试自己的微博权重，大家按照“热度”排列帐号，张若然排在第一。她揽过任务，发布并置顶了第一条维权微博。

从那天起，张若然晚间活动的阵地从王者峡谷转移到新浪微博。每当游戏官方微博发布新资讯，聊天群里的几个人会互相提醒，赶去评论区留言。她们的诉求很简单——官方对此事作出回应，画手正面道歉。但在微博热度演算法的牵制下，她们的评论总被水军评论总压在后排——水军的评论因为得到游戏的官方帐号点赞或回复会获得更高的权重。

偶尔也会有人注意到她们，加入讨伐的行列，但这些微弱的声音无法撼动根本。早在初次看到画手过往作品的那晚，张若然就把一些图片打包发送给王者荣耀的官方邮箱。但她只等来一封自动回复：工作人员还在休假，春节假期结束才会处理相关事宜。张若然疑惑：“当时已经是三月底，怎么可能还在休新春假？”

其他玩家告诉她，三月底王者荣耀的官方邮件其实回复过其他玩家关于“皮肤优化”、“英雄增强”等方面的建议，唯独绕过了张若然们的问询。

比起游戏官方微博里的一片祥和，画手微博评论区则火药味十足。在女孩子们质疑作品涉嫌“辱女”“恋童”的留言下，画手挨个回怼：“你有证据吗，报警啊，举报啊。怂。”画手的粉丝早在张若然去游戏官方微博留下评论时，就向画手预警：“大大把比较早的微博隐藏一下，我看到好像有人想用你以前画的一些画搞事情”。

声音的积累是有效的。陆续有人在私信向张若然爆料这位画师的其他出格作品。原本只有四人的微信群也慢慢增长到二十多个。更多想法在群里流动，有人提出，要注意言辞客观冷静；有人建议，要突出那副标有“中华”字样的“本子”——本子多指带有色情内容的同人漫画。有姐妹从百度贴吧扒出，画手“么么的早餐”曾在2012年画过一系列名为“中华美食娘”的“福利图”并想制作为本子销往国外。“打著中华的字样卖肉，还蛮恶心的。辱华这个事情很严重，可以引起更多人的重视，所以我们把它放进去了。”张若然解释她们的考量。

群体意见的交锋不断完善著那条置顶微博。既然官方和画手始终拒绝正面沟通，看不到一丝对女性玩家的尊重，张若然和姐妹们索性在修改十几次微博后更正了文章结尾的诉求：“游戏官方与画师本人公开道歉，并终止合作；如果逃避问题，请开通退款管道，返还玩家充值款项”。

## 围堵

回响来得很快。

维权微博发出的那两天，张若然和群里的姐妹们购买了微博推广服务，也把帖子分享到各个《王者荣耀》

英雄的超话。数据却一直惨澹，阅读人数慢悠悠地飘著涨。直到有天，张若然打开微博，消息栏里红色提示突然飙升到了“99+”，她喜出望外，在转发栏里找到了答案：排在转发栏前几位的是极眼熟的博主，张若然在一些和女性有关的话题中见过她们的身影。这些女权博主不是王者荣耀的资深玩家，也不懂得皮肤设计的细枝末节，但不妨碍她们关注这件事情——它已经从“游戏”本身上升到更宏大的命题，女性权益。

支持的声音来自四面八方。有人在私信里询问张若然，能否授权将她的置顶微博搬运到豆瓣。豆瓣是中国内地少有的以女性用户为主导的平台，在那里，与女性权益有关的议题可以得到最大程度的关注。

灯塔的传递，让张若然看见了曙光。但，围堵来得也很快。

有位姐妹急匆匆敲开张若然的对话窗口，说那条维权微博被搬运到“NGA论坛”。提醒她注意保护个人隐私。

NGA 最早是专门讨论《魔兽世界》的论坛，如今吸纳了各个游戏的玩家。这里充斥着关于女性的刻板印象以及辱骂辞汇，如“母人”“母狗”，或是为了躲避其他平台的审查而缔造出的谐音“母刃”（母人的同音生僻字）“母dog”——这也是整个内地游戏圈的缩影，在虎扑、百度贴吧等男性为主的平台，侮辱性的词汇更加五花八门。

+ R by [paradisenga] (2021-03-29 18:1

7)

我也不知道你哪来的自信说菜逼男玩家的比例绝对多于女玩家，不过你既然是母人，那你什么都对，母人绝对不可能错的。要杠的话你直接赢了。

一天后，张若然就切身感受到这个论坛的“威力”——打开微博，她发现微博评论和私信的风向已经天翻地覆，辱骂的辞汇接连涌来，新的消息框还在不断弹出。有人嘲讽女性玩家的游戏水准，大多都是围绕女孩子们的“家属”展开的国骂，或以“性爱”为关键字进行荡妇羞辱。那些辞汇极为露骨，奇怪的是，微博的审查机制完全失灵了。

透过这些高度同质化的辱骂，张若然分辨出一些人的来处和目的——留言者中有喜欢获奖皮肤，怕被举报导致下架的男性玩家；有伺机而动，专门打击“女拳”份子的网友；还有画手的粉丝、朋友，以及这片灰色地带的其他受众。

有人扒皮张若然的过往微博，指出她曾看过同性恋小说，试图用“性癖自由”来说服张若然。张若然反驳：“性癖是什么都可以，就是不能是幼女，这是人伦底线。同性恋不违法，恋童违法。”

连著几个夜晚，张若然很难入睡，偶尔睡著，半小时后又会上惊醒，脑海里铺天盖地都是那些不堪入耳的辞汇。有些男性用户还找到在张若然微博的评论区表达支持意见的女性玩家，辱骂她们。张若然担心姐妹们受到同样的伤害，关闭了评论区，这导致辱骂的唯一通道就只剩下她的私信。她不敢关掉“陌生人私信”的选项，担心会错漏其他人投稿的新证据。

辗转反侧，干脆就不睡，思考怎么回复。但很快，张若然发现她犯不著和那些人理性讨论。“他们的回复都是不讲理的，没有逻辑的。”

有人私信她：“你要只说色情也还行，非得强调个炼铜，生怕犯法的级别不够？”“炼铜”意为“恋童”，中国内地无处不在的审查机制已经让许多网民锻炼出隐晦的表达方法。张若然气笑：“你也知道违法啊，那你在这儿叫什么？”她学习画手的应对方式：“他们再骂，我就说，哦，那你报警吧。”

但，围堵还没完。

张若然发布的置顶微博梳理了画手过往涉嫌“辱女”的多幅作品。有人用“涉黄资讯”为由举报了她，倒打一耙——这是在利用微博2020年升级的“阳光信用”功能，账号受到举报会降低评分，评论、私聊等功能也会连带受限。连著两次收到扣分消息后，张若然新发布的微博再也无法被展示到超话与广场中。帐号失去权重，也就失去了向更多人传递维权资讯的功能。

另一个坏消息同步到来。有位姐妹说置顶微博不见了。张若然点开页面，看到它还在，只是没了转发的按键，阅读量停在101万。张若然知道，这是被微博管理员“夹了”——这是网友为抵抗微博过于严苛的审查机制而创造的词汇，化用自微博CEO王高飞的ID“来去之间”。早先，网友用“来总”称呼他，随著微博的自我阉割愈发频繁，网友干脆围绕“生殖器”调侃“来总”是“没根的”，并将“来”字下方的竖直笔画去除，转化为“立总”，而“立了”也就比作“屌菇”。

不过，这次突如其来的遮罩还是让人疑惑：“如果违规，官方会私聊进行通知，但这个就没有提示，直接没了。”有人猜测，这条微博很可能是被“公关”了——每当负面舆情在网络发酵时，事件涉及的公司或单位会私下与平台联系要求删除相关信息，以阻挡事态的扩散，这造就了内地社交平台上许多围绕社会话题的热烈讨论在顷刻间荡然无存的奇象。

大家的猜测不无依据，王者荣耀的抖音帐号下，有人只是针对此事留了一条批评评论，在没有收到任何预警的情况下就被永久封号了。

大家决定另找一个权重高的帐号。再编辑微博时，她们把图片打上了厚厚的马赛克，才正常发出来。接过交接棒的是另一个女生，她遇到人身攻击，总是勇敢地反驳回去。后来张若然才知道，群里甚至有几位还在念中学的姐妹，“一个女孩子，年龄这么小，就能参与到这种事情里面来，还是挺惊讶，挺感动的。”

除了在微博等平台声讨，她们还尝试了其他维权方式。《王者荣耀》隶属于腾讯游戏，她们向腾讯总部所在地——广东深圳的市场监督管理局投诉，收到回信“不属我局职能范围”，接著被推给了文化监管部门与消费者协会，再又被推了回来，循环往复。唯一有些效果的是网信办。向网信办投诉后，画手的微博很快被封号了。当时群里短暂雀跃了一阵，张若然以为这是胜利的预兆。但它只是某个抵抗被击溃前的回光返照。

日子一天天翻过。4月19日，王者荣耀在官方微博上公布了“源·梦”获胜作品“无心”的制作进展图。大家看不到女性玩家们近半个月来抵抗过的痕迹。张若然没等来任何正面沟通的机会，后来她们终于从腾讯的真人客服那里要到一个说法：“（画手）个人作风问题，不会影响比赛结果。”

当晚，张若然卸载了游戏，取关所有和王者荣耀相关的主播。她之前注册过几个游戏帐号，累计充值近四万，沉没成本和情感牵连让她有些犹豫，但很快她坚定下来：“退游肯定是有点儿割舍不下的，毕竟也玩了那么多年，但是我觉得底线问题，既然王者不改，那我就跑路。”

## 轮回

2021年11月14晚，王依纯照例在网易游戏《哈利波特魔法觉醒》的微博超话里浏览攻略，一条投稿扎进视线。有玩家称，游戏中的女性角色在遭受“眩晕”技能时，“表情不太对，很有侮辱性”。

几张截图中，女性角色的确如描述一样，眼睛微微眯起，舌头从口中伸出，脸上泛著红晕。有人认出，这是日本二次元作品里常见的“阿黑颜”，又名高潮脸。



《哈利波特魔法觉醒》游戏中受争议的女性角色表情图。作者提供

王依纯立即点进“对局回放”。这是游戏新推出的功能，玩家在对局结束后可近距离查看角色的对战动作。也是从这个功能上线开始，玩家才发觉出深埋在角色面部的异状。果然，王依纯操控的女性角色在被对方“眩晕”时同样存在爆料图里的情况。

王依纯吃惊地发现，女性角色在遭受“雪球咒”攻击时，面部会浮现可疑的白色痕迹，但男性角色却能幸免。王依纯很难信服这不是有意为之。她把截图发到超话里，积聚起大量关注。

除了微博超话，讨论在“女权主义”氛围浓厚的豆瓣小组里也持续发酵着，有篇“方法汇总”帖，囊括了举报、退款、扩大热度在内的维权途径，每当评论区出现更全面、有效的建议，楼主会替换上去，确保招招往痛处打。

扩大影响是第一步：组员提出，要在豆瓣、抖音、小红书等几个女性用户占比相对较高的平台发帖，同时多强调“炼铜”的标签，而非“辱女”。游戏中女性角色的设定是11岁，她们考量，可以把那些以“不利于未成年人成长”为由动辄举报游戏，且几乎战无不胜的家长拉拢过来，转为助力。

大家寄予更多厚望的是《哈利波特》的版权方华纳公司，以及原著作者罗琳。有组员留言：“退一万步说，即使是为了政治正确，ip方也不会放任这种事情发生，罗琳本人也非常重视性别平等。”擅长英文写作的组员把英文版的投诉邮件以及管道贴在了组里，方便其他组员复制。

最关键的一关，是呼吁玩家集体申请退款、开纸质发票。这个方法在中国内地游戏圈中普遍被视为玩家应对策划的终极武器，它最早是2018年由《地下城与勇士》（DNF）的玩家联合发起。短时间内袭来的大量发票申请，可以轻松扰乱运营系统、增加人力成本，最终倒逼官方作出回应。那一次的胜利，属于800万DNF玩家。

作为一档依托于《哈利波特》IP的抽卡类手游，《哈利波特魔法觉醒》的女性玩家比例达到45%，其中不乏游戏刚上线两个月就氪金过万的人。只一天，“哈利波特魔法觉醒侮辱女性角色”的话题就登顶微博热搜，新浪旗下的消费者投诉平台“黑猫投诉”也表达了他们对此事的关注。



黑猫投诉  

+ 關注

21-11-15 來自微博 wei... 已編輯

🔗 哈利波特魔法觉醒超话 #哈利波特魔法觉醒侮辱女性玩家# 😞 各位尊敬的哈利波特魔法觉醒玩家，如果大家想申请退款，直接上传自己的过往付费凭证就可以啦，我们审核小姐姐看那个表情看了几百次了，心理阴影拉满了，救救她吧  
🔗 投诉，就上黑猫



管我求你们的

# 宠宠我吧

981

518

3753

消费者投诉平台“黑猫投诉”的微博截图。作者提供

一切似乎都朝著预想的方向迈进。这样的热度让游戏官方不得不作出回应。但王依纯发现，声明是经由小号、而非官博发布的。关于女性角色收到眩晕时吐出舌头的现象，官方用一句“舌头建模绑定有误”搪塞过去，重点在声明的结尾——“请玩家们不要过度联想”。

一语激起千层浪，许多女性玩家不解：不但没有正面回应，竟然反倒责怪玩家没事找事？有人在评论区留言：之所以求个说法，不是为了搞垮游戏，恰好是希望它能变好。声明中的“舌头建模绑定”问题，陆续在豆瓣、知乎平台引发讨论，其中不乏游戏行业中人从技术角度分析。

王依纯仔细浏览了多篇帖子，观点大多统一：人物的模型建构极为复杂，当游戏内不存在与舌头相关的动作设定时，没人会费力地单独为毫无作用的舌头进行建模。除非建模师本身就抱有“让舌头起作用”的想法。

“这不是技术问题，而是态度问题，对玩家的补偿不是几个奖励就能抹过去的，至少要把完整的声明置顶几个月，表达整个工作室的决心。”王依纯停顿，“就算是一份普通的小组作业，每个人也有各自分工，一起审查无误才能上传，这样大的游戏厂商，没有一个内部人员觉得自己有错，那就说明每个人都有错。这样的游戏是不值得我们女性玩家去付出时间精力的。”

《哈利波特魔法觉醒》上线初，热度一度超过长年位于全球手游收入榜榜首的《王者荣耀》。王依纯身边的同学、朋友都是这款游戏的玩家，她此前很少为游戏氪金，但为了拿到限时奖励，甚至找了代打帮她“上分”。

王依纯和姐妹们加大了力度，“方法汇总”贴里的建议也继续更新著。《哈利波特魔法觉醒》迫不住玩家的攻势，接连又做了两次回应，每次更详细了一些。但那依然不是王依纯们想要的答案。可马拉松式的拉锯战，冲淡了话题的热度，也彻底更改了官博评论区和超话的风向。

王依纯记得，第一份回应发出时，点进微博超话，许多玩家都义愤填膺，统一把枪口对准游戏官方，等到第三份回应发出来，超话里已经注入一些水军打圆场。再有人发布维权微博时，没怎么露过面的男性玩家

纷纷站出来，重复话术：“我们不觉得有什么，官方已经处理得很好，你们不要不知足了；女的打拳打疯了。”

舆论刚发酵时，游戏内的聊天公屏就漫天飞舞著类似的论调，男性玩家调侃：“只要官方多给我几个发条（抽奖道具），我主动替官方洗地。”他们中大多数人很难与女性玩家共情，只在乎能否从中获利。

还有人进行人身攻击，依然是对女性的物化、贬低，王依纯不理解这些做法却明白原因：“这是从古到今父权到男权一直对女性做的。他们没有办法从其他角度来骂，从小到大在这种氛围里长大，在他们眼里这就是对女性最好的羞辱，好像女生会像他们在乎阴茎长短一样在乎胸的大小。”

声音的转变就在一瞬间。王依纯再点进最早披露女性角色存在“阿黑颜”情况的微博，发现大多已经被删除了。豆瓣上，有人披露了制作人团队内部的聊天记录，包括如何控评、如何用话术把“性别歧视”的标签盖过。早先就有组员留意到，她们把经多番测试得出的“女性角色受到攻击会吐舌头、男性角色则不会”的结论投诉给官方后，隔天再登录游戏，男性角色也会作出吐舌头的表情了，她们怀疑，这是官方故意设置用来操纵舆论的。

《哈利波特》原著作者罗琳的版权代理公司The Blair Partnership曾回复过玩家的投诉邮件，称已经向游戏方传达了玩家的意见，请玩家们“feel free to reach out to NetEase directly”。女生们一合计，悟出了这封模板的内在含义：有事找官方，我们管不著。大家有些无奈：“其实也能理解，毕竟他们负责的是文字版权，主要还得找华纳。”但她们始终没等来华纳的回复。退款遭拒、举报失败。王依纯感到心凉，和许多姐妹陆续卸载了游戏。已经砸进去的钱，也不想再追回了。

超话曾掀起一阵激烈的讨论，有人呼吁：女性玩家的流失，会让男女比例进一步失衡，对女性氛围会更不友好。玩家“朱迪”称：“喜欢就要去抢，争夺氛围和话语权。”但王依纯无法从两难的局面中找出最优解：“的确，但如果我们不退游，不让他们看到整体流水下降，他们可能就会觉得，辱女是一件无所谓的事情。”

## 对立

张若然从2017年开始玩《王者荣耀》，游戏中的“每日签到”从没断过。新手时期还不明显，当技术纯熟些，张若然越发感觉到自己被浸入一片“对女性十分不友好”的氛围。每赛季打到游戏的最高段位“荣耀王者”后，这个感觉更清晰。

在这款需要相互配合的5v5手游里，张若然习惯开麦和队友交流，也因此见识到了男性玩家层出不穷的“性别歧视”方法论。比如，当男性玩家看到队友的英雄备选栏是女性玩家常用的英雄时，会争先抢走射手、法

师这两个“输出位”，他们可能并不擅长这个位置，但他们自信强过女性。如果听到队里有女性的声音，他们会脱口而出：“靠，又有女的，这局输定了。”

即使张若然的战绩领先，类似的情况也几乎每局都在发生。“他们觉得，你一个女生这么高段位，绝对是男生带上去的，你13-1（指击败敌方13次，死亡1次），他1-5，也不影响他去骂你。”

有次和姐妹“开黑”（指朋友组队玩游戏，后来在网路清朗运动的号召下，游戏官方取缔了这个说法），游戏刚开始，一个队友就被对面连著击败多次，张若然把语音麦转为全队可听，“你能不能不要这么著急开团，你这样每次上去直接就是白给。”对方开麦，张口即来男性骂人的惯用套路——围绕“生殖器官”展开的荡妇羞辱。“他当时的战绩好像是3-8吧，明明是我carry的局，他却一直荡妇羞辱我，挺下头的。”不适不仅在游戏对局中，张若然的战队群里，还有人分享过自己网恋女友的照片，其余男生们跟著调侃。

在男性玩家占据多数的游戏中，女性玩家并不会得到官方的特别优待。早在“女性角色阿黑颜”事件之前，就有玩家常常在《哈利波特魔法觉醒》中看到男性玩家的昵称带有辱骂女性的字样。这些帐号有些是真人，有些甚至是官方为了提高活跃度而打造的机器人。

王依纯就曾撞上机器人。去年国庆期间，《哈利波特魔法觉醒》上线了一款限时玩法，每轮赛事容纳32位玩家，两两PK，获胜者进入下一轮。连续10次获得总冠军，就能兑换游戏中最高等级的“金色卡牌”。刚开始几轮，王依纯总是轻松取胜——对方不会通过走位来躲避伤害，释放卡牌时也从不讲究连招策略，大概率是机器人。还差两次冠军卡牌时，王依纯才遇到了真人，水准和之前的对手有如天壤。王依纯猜测，机器人都是官方安排来增加“日活”，诱使玩家投入更多时间精力。后来王依纯点进去那些疑似机器人玩家的主页，肯定了自己的猜测：他们穿著初始服装，脸型也几乎一致，没有人为捏脸的迹象。更重要的，他们持有的都是基础卡牌。按匹配规则，这样水准的玩家不可能与王依纯组到一起。

用这个方法，女性玩家们挨个检验了那些昵称中带有辱女字样的玩家，果然多是机器人。她们合力举报多次后，仍能看到这些昵称。荒诞的是，王依纯退游时特意更改的“wy倒闭啦”（wy为网易的拼音首字母），则被游戏及时地订正为乱码，理由是昵称违规。

不同游戏的女性玩家都有著相似的境遇。

张若然刚来到“王者峡谷”时，女性英雄的海报看上去总是过分“凉快”，胸部、腿根最大程度地暴露著。作为一款并没有明确划分用户性向的游戏，角色设定似乎都以男性玩家的审美偏好为范本。取材于四大美人的“貂蝉”，死亡时会娇滴滴地说“非礼啊”，“杨玉环”曾有条未上线的娇嗔语音：“人家是绿茶，你就像热水，想泡吗？”张若然怀疑，游戏制作团队里可能的确有人存在厌女心理，“不然都写不出这么恶心的东西。”她的猜测有一条直观的凭证：2016年，王者荣耀与SNK公司联动的英雄“不知火舞”上线前，官方微博著重围绕她的穿著与身材做文章。

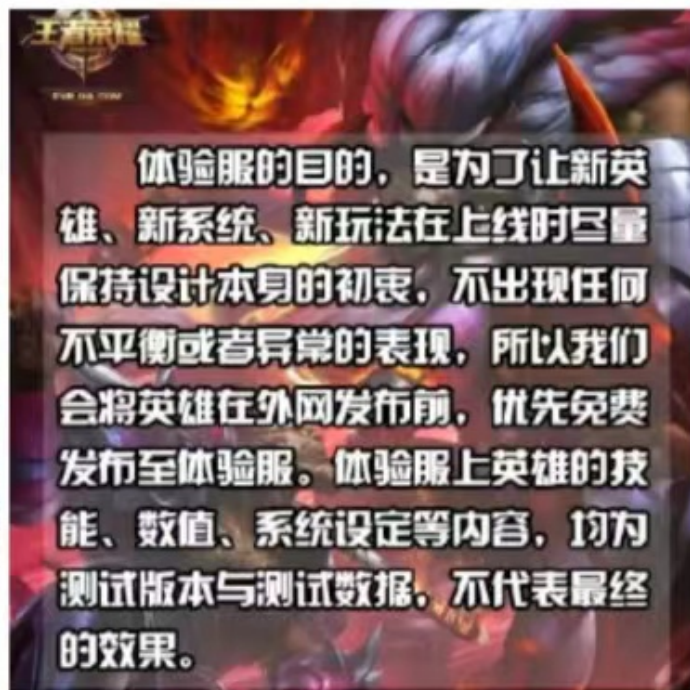


王者荣耀



16-5-4 10:00 来自 微博 weibo.com

#王者荣耀# 【体验服爆料】36E加上性感透露和服，配上纯洁的红白小扇，会让你欲不罢休，你猜到是谁了吗？没错就是她，期待已久的不知火舞，已经在体验服进入测试了，经典还原，带你找回童年电玩的快感，当然她不是用胸去战斗！而是靠一身的武学连击战斗。相信很快会在正式服跟大家见面哟！



《王者荣耀》官方微博文案截图，遭到曝光后，这条微博已被删除。作者提供

王者荣耀的“媚男”色彩这两年里渐渐淡化，可那不是由于女性玩家的呼吁，反而赖于中国内地的审查制度。从2018年，被广电总局连续几次点名“角色衣著暴露”后，王者荣耀陆续为女性英雄添上布料，后来游戏又自我审查，给女性英雄穿上了打底裤。

2021年，中国国家新闻出版署下发的《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网路游戏的通知》把未成年人的游戏时间限制在了周五、周六、周日与法定节假日的每晚20时至21时。有人发现，王者荣耀把女性英雄的打底裤又偷偷去除了，没有任何说明。

女性玩家的感受，永远被放置在最后一环，很难动摇一些决定。

张若然和姐妹们联合抵制那位“辱女”画手时，王者荣耀曾发布过一条预热新皮肤的微博，但没多久，就撤销了这项计划。豆瓣小组有消息称，那款皮肤被下架是因为有人举报“骑摩托车不带头盔，影响不好”。豆瓣用户多是文艺爱好者，愤懑于内地普遍存在的文艺审查、举报成风的苦果，并不赞成动辄举报的现象。但她们更不解的是，新皮肤仅仅因为“骑摩托”这样牵强的理由就遭到了下架，那和辱女作品同根同源的“源·梦”皮肤怎么会安然无恙？

只有一个解释能说得通。没人点明，所有人都懂。男性玩家与背靠男性思维的游戏厂商，是女性在游戏中面临困局的直接原因，也是她们争取空间的突出阻力。

王依纯过不去那道坎——抵制《哈利波特魔法觉醒》时，有位女生把自己的游戏名改成“辱女游戏趁早凉”，许多男性玩家接连发来好友申请进行辱骂。“本来这和他们完全没有关系，也不会侵害到他们的利益，为什么总是急著站出来呢？”

她没意识到，对于一些男性玩家而言，他们在游戏中获取“利益”的方式，是建立在践踏女性尊严之上的。

李筱琦参与过一款游戏的众筹，名为《退休模拟器》。游戏以老年人退休后的生活日常为中心展开。前不久，这款游戏上线，其中有个镜头让她心生反感：一位女性趴在桌子上，双乳完全被托住、撑开。“就算人物设定要展示出女性特质，我依然觉得这个胸是没有必要的，很冒犯女性，太媚男。”

许多女性玩家回馈后，制作方立刻修改了这些场景，还专门来到豆瓣平台道歉。如果事情停在这里，或许这会是女性玩家第一次彻底的胜利。但事情没完。一些男性玩家看到厂商的回应，愤怒指出这是在向女性玩家妥协，接著用打差评、申请退款的方式要胁制作方把场景更改回原貌，没多久，游戏的好评率就由

80%被打压到了32%。

李筱琦对其中几条评论印象深刻，“他们说，这些女拳份子都没有steam帐号，都不玩游戏，凭什么指手画脚。但我觉得，一个游戏的设定让女性觉得被冒犯了，她是有去批评的权利的。”

李筱琦的评论发出后，男性玩家们紧跟了上来，试图把李筱琦“女权主义者”与“游戏玩家”的身份切割开，以此剥夺她的话语权。“他们说你这些女权主义并不了解游戏，你们的批评剥夺了男性玩家享受游戏的自由。”李筱琦感到莫名其妙：“我无法理解，如果他们感到自由被剥夺，只能说他们过于自由了。这个社会本来各个方面对男性都是优待的，所以当他们意识到他们所谓的自由权利需要拿出一点点去跟女性分享，他们就急了。”

## 空间

退坑后，张若然和王依纯转战乙女向游戏。起初她们只是想著，女性玩家多的地方，环境也许会稍好一些，但陆续展开几章剧情后，张若然被《光与夜之恋》中的男性角色“查理苏”触动了。

她扮演的女性角色恰逢月经，支支吾吾半天才隐晦地透露给男主查理苏，查理苏温柔地告诉她，这是正常生理现象，不必觉得羞耻。

第二次震撼来自游戏中一个关于“性同意”的话题。碍于审查，剧情说得含糊，但玩家已经习惯从隐晦的表达中捕捉到它的主题。查理苏问：“未婚妻，你是不是还没准备好？”见女主犹豫，查理苏接著说：“没关系，我可以等，我说过的，你可以再好好考虑。”又补充：“这是你的选择权。你拥有在任何时间思考、纠结、停顿、反复的权利，这一切都属于你，也只属于你。”

看到这句话，张若然眼眶一热，泪径直流下来，好像那是一块浮冰融化后从心里流淌出的。她终于找到了一份真正适合女性玩家的空间：“我以前玩王者的时候，一直说给乙女游氪金的人都是傻子，但真正接触到游戏之后，收获的快乐比王者多得多。这些男性角色不是空有一张脸，而是有他独特的人格魅力。”

寻到“女性友好”空间的还有李筱琦。从13年初次接触游戏开始，李筱琦陆续关注了多个游戏论坛，但只看游戏策略，几乎从不发言。这些以男性玩家为主的论坛，气氛总是割裂的，李筱琦回忆她的观察：“游戏圈有鄙视链。他们要么就是互相攻击，像斗鸡那种特别紧张的状态，要么会达成一种非常奇异的和谐，比如抱团攻击女玩家的时候。”偶有几次参与评论，每到激烈处，李筱琦就会被扣上“女拳份子”的名号——这在男性主导的游戏论坛里，已经成了结束话题的万能钥匙，女性玩家提出再多有理有据的观点，“女拳”两个字就足以抵消一切。

2020年，李筱琦在豆瓣推荐栏里看到“女性玩家联合会”（简称“女玩”小组）。浏览了几个帖子，李筱琦才意识到，她在此前玩过的五十多款游戏里遭遇的令人心生不适的现象，都可以由一个名词解释：男性凝视。

在女性主义研究中，男性凝视涵盖了两个方面的解释：男性为了享受视觉上的愉悦对女性的观看、凝视，以及进一步的，男性把对女性的期待施加到对方身上。在这个概念里，女性总是被动的一方。

这是“女玩”组经久不衰的话题。

有关于怎样定义“男性凝视”的，组员们普遍达成共识：女性角色的外观过于暴露，夹带软色情，或者塑造女性角色时带有性别偏见，把所有女性角色都设置成负面形象，都算在男凝的范畴里。

随著讨论，男凝的定义被进一步精确化，李筱琦认为男凝的关键在于游戏对客体——女性的塑造，“只要女性拥有独立人格，就不算是男凝，哪怕她的设定有黑丝巨乳，我觉得也是可以接受的。”组员“叶子”的观点不同：“女性的人设和外观是要自洽的，具有服务性的外观本身会消解叙事的严肃性，比如‘这是我的战争’这种游戏，如果制作组给里面的女性NPC全部安排上低胸装和吊带袜就会显得十分荒谬。”

还有关于怎样区分“男性凝视”边界的。李筱琦倾向于以游戏类型作为界限，“那些黄色游戏的黑丝、大胸或者情趣服饰，一看就是取悦男性的，它们可以存在于黄色游戏这个分类里。但如果是普通的游戏出现这种超越常规的角色，我觉得这就是不能接受的。”

叶子想到了组里关于《VR chat》的讨论，多位女性玩家都曾在这款VR游戏中遭受到“性侵害”：有男性玩家在自己的虚拟躯体上作出抓胸、摩擦胯部等猥琐动作。VR的特殊性，让一切虚拟的行为都能转化为实在的感受，玩家中有受害者直言：“我从一个无所不能的神，变成了一个无能为力的女人。”叶子思考：“只能说，伦理观道德观和法律没有跟上科技发展的速度。”

从游戏现象出发，组员的讨论延展到了更宽广的领域。一位组员针对“无能为力的女人”这个说辞发表看法：“我最近一直在思考，到底怎么从精神和生理上，打破传统思维下女性是性的受害者的僵局”，另一位组员回复：“我认为性侵害罪恶的本质不是性，而是强迫，无论怎样对待性这件事，她都是被强迫的受害者，一切违背女性本身意愿的性都是性侵害。”



170

讨论 | 关于为什么“对抗男凝最好的方法就是去创作女凝”这种

去画赫拉格白丝包臀  
官傀影渔网黑丝啊！  
！去创造女性视角T

# 逻辑是说不通的

3小时前更新

28

讨论 | 王者荣耀继续使用 Itp 作者的稿件 吐了 🤢



6小时前更新

8

讨论 | 一点仙七的吐槽 无剧透



6小时前更新



153

讨论 | 女性玩家不是人系列  
——大量游戏物化女性元素真让人不爽！！

刀子刀刀见血，多凶多暴，目盼兮，还有一对大白：刀子也恨不起来啊，直：马？隔壁整个丑出天际

7小时前更新

13

讨论 | 我好喜欢组里分享游戏的友好氛围  
想要拥抱所有的姐妹



12小时前更新

豆瓣“女性玩家联合会”的群组讨论话题。作者提供

类似的交锋每天都在小组里交替著。有天，李筱琦看到有组员安利了一款自己玩过的单机冒险类游戏《狄仁杰之锦蔷薇》，下意识点了进去和楼主分享见解：“这个游戏最打动我的是里面的人物设定和制作人体现出的人文关怀。”

游戏中有个卖花女的角色，那句对白让李筱琦记忆深刻：“这世上男人总想高女人一等，处处排挤我们，我们只能走出一条属于自己的路，一条不受你们主导和猜忌的路。”更让她惊喜的是主角狄仁杰的回答：“言之有理，希望有一天，男女地位不会像你口中所说的那么悬殊。”

李筱琦感受到了前所未有的自由与舒适：“这样的话题在那些男性主导的论坛里，是根本不可能有的。”

## 切口

然而，找到舒适圈就是女性玩家的胜利吗？

王依纯被网易旗下另一款手游《时空中的绘旅人》的“潮汐之间”吸引，它纪录女性玩家每个月生理期到来的时间，王依纯很依赖这个功能，感觉被游戏关怀著，也愿意为此氪金。

但局部的突破，弥补不了其他领域的失守。接触了几款乙女向游戏后，王依纯发觉这些游戏的设定千篇一律，一切玩法都伴随著氪金、抽卡，几乎没有策略可言。在《王者荣耀》等竞技类游戏里，男性玩家与女性玩家讨论时，经常会冒出一句标志语录：“女的不会打电竞，就是来买皮肤的，王者荣耀都被你们玩成王者暖暖了。”

《王者暖暖》这个说法化用自一款面向女性玩家的换装游戏《奇迹暖暖》，通关的方法是收集材料、制作服装，游戏里最贵的虚拟服装换算人民币需要648元，这也因此成了“女性不会玩电竞，只会玩装扮游戏”的佐证。

王依纯思索：“如果氪金能让我受到尊重，我愿意为它花钱。而且消费本身就是去争取空间的方法，数据会说明究竟哪些人在支撑著游戏活下去，如果女性玩家数量占到了90%，它真的会作出一些让你觉得不适的内容吗？”但她也承认：“消费只是能让你得到一些喘息的空间。乙女向是根本比不过大众向游戏的，大众向游戏面对的是两个性别，不同年龄，而乙女游限定了这些可能性。”女性在游戏世界的困局，要回归到现实世界中。

李筱琦关注了几位游戏博主，多次看到女性玩家在投稿里询问：有没有适合女性的游戏？李筱琦觉得这个命题本身是建立在刻板印象之上的，“当我们在说某个游戏适合女生的时候，其实我们指的是一个轻游戏、一个休闲游戏，一个不需要操作或者是不怎么需要脑子的游戏。我们接受的教育就是女生不会玩游戏。”

直到大学，在周围人的带动下，李筱琦才踏入这片已被男性包围的虚拟世界。和身边的男性同学、朋友聊起游戏，她发现他们接受游戏的启蒙要早得多。男孩们大多在小学之前就已经在表哥、堂哥的感染下玩起“小霸王”、“红白机”。但女孩子，似乎总是被教导，游戏不是她们该碰的东西。“这是男女后天的不同，在这个意义上，我觉得不存在适合女生的游戏。我很希望女生可以多去接触拓展自己对游戏的审美和理解，有很多女生操作特别好，只是她还没有遇到可以展现她操作天赋的游戏。”

后天的氛围，隔离著女性，也在培植著男性玩家的厌女情结。王依纯在微博首页看到过一篇帖子，关于《英雄联盟》中的男性角色“腕豪-瑟提”。他在游戏里是“上单位置”，轻松克制曾十分强势的“上单四姐妹”——四位女性英雄，结合瑟提释放技能时作出的打拳动作，男性玩家们为他亲切起了一个暱称：劲夫。取材于热爱拳击运动且数次传出对女友施行家暴的内地男星蒋劲夫。

用如此恶劣的社会事件来玩梗，王依纯只觉“太离谱”，可有女性玩家以“不尊重女性”为由鸣不平，依然会被“女的不会玩游戏，只会打拳”这句通用说辞堵了回来。

除了文化薰陶，以及男性玩家和厂商公司的打压，王依纯总觉得，“女性玩家从一开始就被设置了一道门槛。”

蒋林华初次进入游戏世界是在小学五年级，当时每个网吧里正风靡的是刚刚发行的单机游戏《仙剑奇侠传》。他对一个场景印象深刻：李逍遥去仙灵岛求药，看到赵灵儿在洗澡——在中国古代传说里，类似“牛郎织女”的故事总是承载著浪漫的象征。

处于性朦胧期的蒋林华还没意识到，早期游戏几乎已经默认玩家是男性。蒋林华陆陆续续玩了两百多款游戏，再回顾那个暴露的镜头时，觉察出了一些不对劲，“一个女孩子在洗澡，有人去偷看，确实不太合适。”蒋林华思考：“可能男性跟女性的视角不一样，男性可能比较喜欢那种妖艳一些或者说比较漏的。”

王依纯偶然了解，乙女向游戏的文案是由女性设计师创作的，她慢慢明白，只有女性才能真正了解女性的诉求。想让大环境有所好转，就要让女性参与到各个游戏的设计环节。而这些前提，是“女性力量集中在一起，团结起来去对抗整个男权社会，让外界听到女性的声音”。

这又是一道难关。王依纯还记得半年前在《哈利波特魔法觉醒》超话的遭遇，对抗未半，有女性玩家就自觉加入男性玩家的阵营，发帖说：我是女性，但我不觉得这是对女性的侮辱。王依纯无奈，她尊重每个人的思想，但在紧要关头，这番话无疑是泼冷水。

在不止一个社会新闻的话题下，王依纯都切实感受到了男性的“凝聚力”，即使是女性被强奸的新闻，评论区也有许多男性争先恐后与强奸犯共情：“一定是这女的穿得太少了。”

去年5月，李筱琦退出了“女性玩家联合会”。当时，组员们在QQ群中讨论起一条微博热搜：一位女性网文作者称丈夫在自己怀孕期间多次出轨，言语间透露出自杀倾向，但接著又迎来了“反转”，有帖子扒出，她只不过想挑拨网友的情绪去“网曝小三，挽回老公”。一位组员怒其不争，在群里大骂其为“婚驴”——这个词在内地互联网平台已被封禁，部分女权主义者用它来形容那些迎合男权社会婚姻规则、“像驴一样蠢笨，被剥夺了权利还乐不自知”的女性。

紧接著，这位组员就被组长禁言了。李筱琦不解，“不同意见的争论很正常，但禁言却是剥夺了组员的讨论权利。”事态还在演进。据组员回忆，女玩小组曾创建三个QQ群，当天，封锁了很久的2群突然新增一位成员，她似乎是带著某种“目的”前来，没有按规定把群名片改为豆瓣ID，刚进群就挨个辱骂组员，组员向组长在内的管理层投诉多次，始终没起作用。几乎同步，女玩组的组长在豆瓣上发了帖子，同样对组员们进行“无差别攻击”。事情过于荒诞，这让女玩组陆续流失了几百位组员。

“我觉得大家应该把更多的心思跟精力拿来讨论游戏，而不是互相地去攻击。”李筱琦觉得，这与小组建立的初衷相悖：“大家本来是去反对男性霸权的，结果在一个女性玩家的内部管理组作出这样的事，她们的行为其实跟那些男性玩家我觉得没有区别”。

组长和几位管理员引咎辞职后，新管理“石榴”和剩余管理员讨论，准备用一些新规则来稳固小组的讨论氛围。“组长和管理的职能，如果集中在一个号上，权限就太大了。”她们决定不再设立“组长”一职，让管理们分摊组长的职能，尽可能“去中心化”，防止权力滥用。2021年，小组的热度吸引来了许多男性用户，频繁有人私信女性组员进行言语羞辱，“石榴”和管理员们于是又推出一条新规定：只允许生理女性进入，“以身份证信息为准”。另外又更新了违禁词，防止女性内部进行彼此攻击。

图十六 组员们票投出的违禁词，有人留言：“好像再怎么增加违禁词，也还是会有源源不断的新词被造出来骂人。”

石榴表示：“我希望小组提供一个安全、自在的讨论氛围，你不会在这样子的空间里受到性别攻击，大家都鼓励友好多元的态度。”

最关键的还是女性玩家要先达成一种共识。女性玩家在游戏世界的困局，其实始终围绕著“女权主义”这个更为宏大的命题展开。

两年前，张若然注册微博，广阔而复杂的现实世界就这样不由分说地挤到眼前，她们对抗的是王者荣耀和辱女画手，是大环境带来的不平等。与游戏的对抗，似乎和现实世界没什么分别。张若然持续关注过“徐州铁链女”事件，它曾在内地互联网上凝聚起一阵阵声浪，但又如无数个曾在这片土地上发生又消声的案例一样，被人为地斩断了后续。

抵制辱女画手期间，内地互联网上同时发生了一件震动张若然的事。4月2日，“共青团中央”在微博上发布了“红军长征”、“抗洪救灾”、“抗疫志愿者排队前行”在内的组图，称“一代人一代人的长征”。有女性网友指出：“一个女性也没有，都是男性，你们是如何避开这些为国家鼎力奋斗的女英雄？”

实际上，官媒在宣传口径中对女性的忽视在内地平台早已不是新鲜话题。2020年，中央广播电视总台出品

了一款号称取材于真实故事的抗疫剧《最美逆行者》，其中有一片段。招募志愿者时，女性无一报名，领导因此号召：“咱们报名的都是男同志，是不是女同志也出一个呀。”刚上线即被网友指出严重脱离事实——据国家卫健委统计，抗疫医务人员中，女性占2/3。评论区中，有网友将两件事联系在一起，认为网民之所以忽视长征中的女性力量，是受到了媒体的宣传导向。

在呼声下，共青团中央的账号添加了一张有女性人物的配图，但4月12日，又另外发了一篇微博：“极端女权已成网路毒瘤”，并称“全网齐心切除毒瘤，还网络一份清朗，已经刻不容缓”。有网友照原文的模板建立了一个名为“极端男权已成网路毒瘤”的话题，没多久就被微博遮罩了。

张若然大失所望，仿佛有什么东西在坍塌。“作为一个官媒，一定程度上是代表了国家的这种形象的。然后皮下却能披著官皮说出这种话，让人还是挺寒心的。”

在共青团中央的微博评论区，支持者众多，还有女性“挺身而出”，把极端派与温和派在内的女权主义一概定性为“目的是撕裂中国”，誓不与她们“同流合污”。

张若然已经习惯了类似“我女我也”（我是女生，我也这样觉得）的理中客发言，如今，她在微博看到类似的话题时还是会下意识“转发”与“点赞”，“在没办法提供其他帮助的时候，我觉得贡献一个转发，也就算是贡献自己的力量了。”

“女权主义”的思维也在影响著李筱琦的思考方式，让她时刻考虑到边缘者与少数派的感受。她始终觉得，哪怕游戏中只有1%的玩家是女性，游戏的制作方也要照顾到这一少部分人，毕竟，“当你考虑到更多的人群的时候，更多的人群才会去拥抱你。”