

國立政治大學廣告研究所碩士論文

指導教授：方念萱 博士

性別的穿梭者：色情遊戲文本的性逆轉現象初探

Gender Traveler: The Preliminary Study of The Gender Swap
in Erotic Games



研究生：劉昀欣

中華民國一〇二年一月

謝辭

謝謝一路帶領我書寫的萌師—念萱老師。

還記得第一次上老師課時的感動，這份感動一直持續到修完那堂課都還餘韻／悸猶存。每次 meeting 都可以用肉眼看到老師活生生下降的 HP，老師您辛苦了！而每每在訂正論文的用字遣詞與文法時，我都會有種我是歸國子女的錯覺，哈哈哈哈哈！謝謝老師的糖果與鞭子，您的熱血、嚴謹思緒與邏輯、幽默感、及對許多事物的廣大包容心（還有萌），都令我相當憧憬（成立後援會、販賣手燈）。

真捨不得離開老師門下啊（抱住老師研究室門柱（但是業還是要畢的））。跟著老師修行的期間，無論是人蔘態度或者做學問，都學到了很多、也反省了不少。希望老師能夠多多照顧自己的身體、找到時間休息一下。等我養了鬥牛犬會去找老師溜狗！（避免被老師撕碎、謝詞加印 3000 張）。

謝謝口委小威老師跟鶴玲老師，您們的協助與意見、鼓勵（還有口試時的歡樂感），讓我在緊張中得到了許多慰藉，也學習到了很多有趣的觀點跟切入點！

謝謝爸媽對我的一切寬容及支持，讓我能夠專心地寫論文；我時常覺得或許自己並沒有達到你們的期望，但你們還是讓我能夠嘗試著去追求自己想望的事物（這種說法彷彿我現在得的是諾貝爾和平獎）。我不是樂觀的人，但我的家人們都很樂觀；我愛我自己的不樂觀、也珍惜家人們帶給我的歡樂感。

謝謝外婆，有時候我常常想起你告訴我的故事，及我們散步的路徑。

謝謝船長，my 漢子兄弟。花話不多說，在張狂的年紀，有你相挺真好。

謝謝親愛的 MAD99：森林系 Gal Rei Wu（及 6 個分身）的日日相陪&夜半互丟相害連結及黑化模式 on、盲內花枝的 XXS 級鼓勵與貼心諮詢、跟魔王姐不分彼此的變態情誼、大國男兒魯蘇的交換日記、夜王黃凱文與孃王 Doris 的情色原力、教主 Nikki 的聖光&宗教力量、松鼠千金 Lisa 的可愛光波、肉體系葉靜的人體撫慰、偽棒棒堂亨利的旖旎風情等等等等，這些都是我的寶物。謝謝你們對我的包容，這是我感觸最深的事；你們真的是一群包容力很驚人的傢伙，每個人的任性與怪異（？）在其中都受到了尊重，謝謝你們的溫柔，跟你們相處真的相當快樂。

謝謝可愛的 MAD100 學弟妹們對 407 地縛靈的進貢，you know，香火對野廟總是很重要的（淚）。

謝謝傳院各系的好朋友們：大阪同鄉們（章魚燒少年、可愛之友等）、恐怖之友、美妝之友、方師後援會同門生徒等等等等，你們讓我的生活充滿了像 Matthew Barney 電影裡一樣神奇的玩意與情趣，以後也起一起 play 及看片吧（一一索取賣身契）。

謝謝身邊一直有聯繫的朋友與怪興趣同好們、及看我狀況不好會拍打我的朋友們（看著備糧）。謝謝我寄生在傳院期間時，遇到的好老師們、及操勞的助教，您們讓我覺得不虛此行，然後我一次又一次地覺得，這裡真好。

啊啊，其實還有好幾堂很想上的課，還有一些有趣的朋友還來不及熟悉的。

然後謝謝 Butler，雖然謝謝您很怪而且您可能會想干我陪係呀，但是讀您的文章解決了很多我長年以來心中的困惑與煩擾之處。謝謝 Jenkins，雖然您可能會覺得 am i familiar with you？但是閣下的書是我想進研究所的契機（我知道這邏輯很詭異），事隔多年、書被我翻爛後仍然愛不釋手。

還有 Calvino 的《消失的城市》，狂閱 3000 次。每當我對許多事厭膩時，就去翻翻他，去那些馬可波羅唬爛的城市小住。不用行李、不帶換洗衣物，不怕外幣換不夠，比背包客還要來去自如。以及，Die Antwoord 的 Zef-Rap，棒透了，MV 及音樂絕對都是夜半打字思考的良伴。

或許還有忘記感謝的人，實在抱歉，謝謝所有曾對我伸出手的人們（與被我騷擾過的動物們、因為我是毛海狂），感謝你們對我的一切包容與幫助。

開心啊，這幾年真的很開心啊。這是我一直想來的地方，我看過了，我停留了，我離開了；我會一直記得我在這裡得到過的東西，及所有遇見過的好人們。

重低音、耳機、一杯廉價飲料或者巧克力、一本好書，都好棒。
謝謝一切、謝謝你們，都好棒。

2013 的新年願望，也是我對之後新旅程的期望：

善良、正直、努力，如我尊敬的人；變態、執著、my pace，如我自己。

昀欣

2013 年 3 月底 於台北

摘要

作為色情遊戲的劇情元素，「性逆轉」於眾多色情材料中，發展出一個特殊的類型。在遊戲的運行過程中，角色人物的性別操演及扮裝行為、雙重的身體意象等，皆顯示出了其與主流敘事方式的差異之處。本研究以 Butler 的「性別操演」(performativity)切入，希望能透過對遊戲中「性逆轉」現象的探究，勾勒出文本裡性別流動的面貌，瞭解閱聽人如何詮釋其中的性別腳本、及身處遊戲文本中的互動方式。

本研究針對「性逆轉」成人遊戲進行敘事分析，並對男／女性閱聽人展開深度訪談。研究結果顯示：遊戲文本以「動態」與「靜態」的性別轉換方式，呈現了變動的身體、以及性別的流動性，形成了對主流論述的干擾；同時，閱聽人以「遊玩」作為反制文本中性別權力結構的手段，並透過各異的解讀策略，調整自己在文本中的主客體觀看位置，抵抗文本中的意識形態，並取得更多的情慾能動性。

關鍵詞：色情遊戲、Butler、性別操演、遊戲研究、論述

目錄

第一章、緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
一、色情遊戲的異類.....	2
二、電玩遊戲的價值.....	10
第二節 研究目的與問題.....	12
第三節 研究架構.....	13
第二章、文獻探討.....	15
第一節、色情遊戲與遊戲敘事.....	15
一、色情遊戲發展概述.....	15
第二節、性逆轉與扮裝.....	37
一、Butler 的性別操演理論.....	37
二、扮裝 v.s 性逆轉.....	40
第三章、研究方法.....	53
第一節、 研究步驟介紹.....	53
一、文本分析法.....	53
二、深度訪談法.....	54
第二節、 分析對象與分析架構.....	56
一、《戰國蘭斯》遊戲概要.....	56
二、分析方式.....	57
第四章、遊戲分析.....	59
第一節、遊戲規則.....	59
第二節、遊戲內容與系統.....	61
一、遊戲的文本結構.....	61
二、遊戲內容及系統.....	64
第五章、玩家分析.....	79
第一節、女性玩家分析.....	79
一、女性玩家的互文式解讀.....	79
二、女性玩家對顛覆傳統性別風格的渴望.....	80
三、女性玩家解讀遊戲的性距離.....	83
四、女性玩家與遊戲選項的性別腳本拉鋸戰.....	84
五、嬉遊性別.....	88
第二節、男性玩家分析.....	90
一、男性玩家的互文式解讀.....	90
二、在遊戲中玩戀愛.....	91
三、性別形象對男性玩家的影響.....	94
第六章、結論.....	96
第一節、研究結果與發現.....	97
一、遊玩作為反制的手段.....	97
二、對成人遊戲主流論述的干擾.....	98
四、男／女性玩家的遊戲解讀策略.....	99
第二節、研究限制與建議.....	100

參考書目	102
附錄一、訪談問題	110



表目錄

表 1-1-1：近期以性逆轉為題材的色情遊戲.....	6
表 1-1-2：成人遊戲中性逆轉人物形象例示.....	10
表 1-3-1：研究架構.....	14
表 2-1-1：日本成人遊戲類型發展概況.....	16
表 2-1-2：線性敘事與非線性敘事圖.....	32
表 2-2-1：性逆轉類型辨識表.....	48
表 3-1-1：受訪者彙整表.....	55
表 4-2-1：遊戲的七種結局路線.....	61
表 4-2-2：遊戲中的前後台比較表.....	67
表 4-2-3：主要性轉人物特質一覽表.....	69
表 4-2-4：陰性角色的言語行為例示.....	71
表 5-1-1：遊戲性轉人物關係對照表.....	82



圖目錄

圖 2-1-1：美少女遊戲關係圖.....	21
圖 2-1-2：同級生 2 遊戲中城鎮地圖.....	23
圖 2-1-3：色情遊戲男主角類型轉變例示.....	24
圖 2-1-4：故事與話語比較圖.....	28
圖 2-1-5：敘事結構圖.....	29
圖 2-2-1：戀愛遊戲《新說封神演義》的男體化（妲己）及女體化（楊戩）示例.....	44
圖 2-2-2：美少女遊戲《中華萌國傳》軍閥.....	45
圖 2-2-3：〈日本鬼子〉創作圖.....	52
圖 3-2-1：《戰國蘭斯》遊戲封面圖.....	56
圖 3-2-2：本研究分析架構.....	58
圖 4-1-1：戰爭系統流程圖.....	60
圖 4-2-1：遊戲全結局路線示意圖.....	63
圖 4-2-2：《戰國蘭斯》場景說明.....	65
圖 4-2-3：主角於後宮中的性愛畫面.....	66
圖 4-2-4：兩名主要性轉女角.....	69
圖 4-2-5：Bremond 的敘事過程圖.....	72
圖 4-2-6：主角的性逆轉過程.....	73
圖 4-2-7：主角性轉換的外貌差異.....	74
圖 4-2-8：劇情角色的性逆轉過程.....	75
圖 4-2-9：性轉女角的外型變化差異.....	75
圖 5-1-1：遊戲中的劇情選項.....	85

第一章、緒論

第一節 研究背景與動機

我來了，我來了，我身在此處；
既非女人，亦非男人；
我們合而為一，我們有著人類的面容。
我身在塵土，
也身在蒼穹，
我正值新生，也正在凋零。
(美麗佳人歐蘭朵，1993)

動畫、漫畫、遊戲（後文以 ACG(animations,comic,games)¹ 文本稱之）的蓬勃發展，儼然成為娛樂產業中雄踞一方的類型（genre）產業。根據日本大型市調公司矢野經濟研究所最近期的御宅族市場調查（〈「オタク市場」に関する調査結果 2012〉，2012），突破 2011 年的 8920 億，2012 年的御宅整體市場規模將達到 9522 億日幣，其中遊戲為最大宗，而色情遊戲及相關內容產製品的市場規模雖然縮小，但在 2011 年仍有 243 億日幣的產值。研究調查表示，儘管因為軟體未經授權使用的情況威脅到色情遊戲市場，但色情遊戲的使用者數量呈現增加的趨勢。產業的發展同時反應了市場的需求，然而在需求背後所的社會現象，及其引發各類關於性與性別、色情、道德倫理、意識形態的討論卻更引人注目。

色情遊戲在日文中的慣用語為エロゲー(eroge game)，亦作アダルトゲーム(adult game)，也常稱為 H-Game²，一般指的是在電腦上以動漫風格呈現的、具十八禁內容的遊戲（崛田純司，2005）。多數成人遊戲以美少女遊戲為主，亦有 BL 向（Boy's Love）遊戲、百合向（女同性戀）遊戲、乙女遊戲（少女遊戲）、男同性戀遊戲等。而由於我國對於具有情色成份的媒介在法律規範上有較多的限制，市面上常見的成人遊戲多以日本及歐美製作為主；就通路而言，亦少有國內廠商代理，因此市面上常見的仍以英日文原版遊戲居多，尤以日本製為大宗。

¹ 動畫、漫畫、遊戲（animations,comics,games）的縮寫，多指產製於日本的動漫等。一般認為此名詞源自台灣，多流行於華語地區如台灣、中國、港澳，在非華語區使用的普遍率較低。而日本多已「オタク文化」來指稱涵括對於這三者喜好者的這個次文化。

² H-Game 名稱的來源有幾種常見的說法：（1）源自日語中的「變態(Hentai)」（2）出現在早期 NEC pc98 系統上的「えっち（日文中“Sex”的同義詞）」（3）中文「黃色」的聲母。

提及色情遊戲及色情相關文本，我們對其認知多為挑逗性的意象、相對多數的女性暴露、及男性的主動／主導性角色意象(Russell,2003)。鋪天蓋地的肉色景象、簡化的慾望展現與汁液橫流、異性戀霸權隨處可見，玩家所操縱的主角最終目的就是要讓女性角色們臣服或耽溺於性，這些都是我們對色情遊戲的印象片段，也是較常見的論述方式。然而我們無法光憑印象或者人云亦云，去理解或評斷任何媒介，或者將一切內容都視為理所當然，當媒介內容的「類型」出現或產生轉變，以原本的視野凝望必定有所侷限，近年來受到部份 ACG 族群喜愛的「性逆轉色情遊戲」即為一例。

性逆轉色情遊戲提示著遊戲中女性角色的原男性形象，但又透過穿著、言語、姿態及行為，表現人物被性別化的身體(sexed body)、性別操演(performativity)、及曖昧不明的扮裝行為。人物在性別間猶疑／游移，但在遊戲的過程中卻又因為色情遊戲的結構本質，而有命定的回歸秩序結局。然而，這並不代表這在性別反動上的嘗試必然是徒勞無功的。

為了讓我們對於此一文類有更進一步的瞭解，以下將從性逆轉遊戲的背景與遊戲文化之影響兩個面向闡述本研究的研究動機。

一、色情遊戲的異類

觀視社會現象及流行文化，作為一種政治、自我認同、慾望滿足或者性別操演、娛樂手段等，「扮裝」出現在文學、藝術、電影、戲劇和各式娛樂性節目上，「男裝麗人³」或者「偽娘⁴」、「男大姐」等亦漸漸由暗轉明地浮上檯面，並時常成為故事元素之一，ACG 界更因此出現了「男體化」與「女體化」萌的說法。在現實生活中，男／女性軀體的非人造性、自然轉換被視為不可能，因此「性逆轉(Gender Swap)」的題材只能出現於書寫、展演的文本之中，由古至今、在東西方，類似的題材分別以幾種說法呈現性別倒轉的成因：

- (一) 輪迴轉世：結合東方的宗教觀與文化氛圍而產生的類型，如中國古典小說《隋唐演義》隋煬帝與愛妃朱貴兒結來生緣，而後轉生為楊貴妃與唐玄宗相戀；印度史詩《摩訶婆羅達(英譯: Mahabharata)》中香泰奴國王之女安芭(Amba)為報恆河女神之子皮史麻(Bhishma)不婚之仇轉世為男子殺之；

³ 出自日文中的「男裝の麗人」，源於劇迷對〈寶塚歌劇團〉中男役演員的形容，後泛指女扮男裝，保有「美麗又瀟灑、溫柔而風度翩翩、勇敢又堅強（ACG 啟萌書,2007:117）」之中性形象者。

⁴ 原為日文中的「男の娘」，通常指是具有較女性化容貌、體型，作女性裝扮的男性，具有介於男性與女性間的雙性魅力。

- (二) 外界附身：幽靈、冤魂、精怪寄宿人類身上改變人物性別，以完成當前形體無法達成的願望；
- (三) 外界魔力：以神蹟、魔術、咒術等方式使人物性別轉變，如希臘神話中底比斯先知泰瑞西亞斯(Tiresias)因殺兩隻交尾蛇而由男變女、後又由女變男；
- (四) 自體變身：幽靈、冤魂、神怪、巫師憑藉己身非自然力量，自由變化成男女；如《聊齋志異》或《閱微草堂筆記》中狐精可「忽男忽女，忽老忽少，忽醜忽好，忽僧忽道，忽鬼忽神」、2001年香港電影《鍾無艷》裡狐精夏迎春可幻化為男或女，周旋齊宣王（劇中為男性，但由女性飾演）與山寨主鍾無艷之間；
- (五) 自然改變：如人生歷程般，身體自然改變性別，如小說／電影《歐蘭朵(Orlando)》中主角在大睡七天後由男變女，連性向也因此改變；
- (六) 虛構世界：以逆轉性別角色操演為主的文本，早期如《西遊記》中三藏一行人行經的女兒國，近期如2011年日本電影《大奧：女將軍與她的後宮三千美男》中女性為幕府將軍，男人們成為後宮，爭寵爭權的故事。

當代在同人誌創作或動漫遊戲中也能夠發現「性逆轉」及「性轉換(Gender Swap)」一類題材的增加，這也表示越來越多ACG媒體使用者對於文本中挑戰既有性別的安排接受度提高，甚至部份ACG御宅將之視為具有「萌要素」⁵的特定類型(genre)文本，特別偏好此類文本。而這樣的愛好受到了注意，因此，作為一種特主題類型，「性逆轉」的遊戲開始在色情遊戲市場上有了能見度，亦即此種被特定使用者視為具有「萌要素」的特質，受到部份色情遊戲廠商青睞、以之作為一種特殊的遊戲開發類型(表1-1-1)。同時從表中亦可看到，目前此類文本中較知名代表作的色情遊戲製造商為：大阪的AliceSoft及BaseSon、福岡的Unicorn-a、及以性轉色情遊戲為出道作的天狐，這些多半是附屬於大型電玩遊戲公司之下的子公司。

在遊戲文本裡，「性別」是構成故事情節的重要要素之一(Freeman, 2003)，透過性別的再現與配置，文本反應出某些通俗文化的角度、社會風俗、趨勢、次文化或環境現象；而在眾多主題類型的文本裡，「色情文本(Sexually Explicit Text)」中的性別關係，及其中性行為的權力關係等結構性本質經常受到關注及強調，而閱聽人在使用成人內容文本時，個人的遊玩經驗及詮釋角度、文本對閱聽人的影響也經常受到研究者的討論。黃瑋斌(2009)的研究就討論了男性御宅族如何用「二次元少女」去建構自己對於情感以及色情的次文化想像，並將想像推移至現實生活中，形成日常生活實踐如愛情態度、快感享用的實踐等。夏名慧(2009)

⁵ 指ACG文本中因為特定類型的「外觀」或者故事內容(設定或劇情)，所引發的喜好感受。

則藉由探討玩家在色情遊戲上的使用動機、色情遊戲對玩家在「變態性態度」及「強暴迷思」層面上的影響，指出性別與色情遊戲的使用年資長短終將影響玩家的性觀感。邱佳心(2010)一反「男性色情」的色情文本研究，而以「女性色情」為對象，從 Butler 的「言說暴動」(insurrectionary speech)觀點切入，發現玩家在觀看女性色情文本過程中，由於觀看位置的倒錯，從中得到了對於性別權力結構的逃逸感，並取得了情慾的能動性。

作為 ACG 媒體之一的單機版電腦遊戲，其中的「色情遊戲」在故事進行中提供玩家可獨立互動的選項，包括要與哪些已知的角色互動？選擇何種對話方式？是否發動戰爭？何種時刻使用何種道具等。即使互動程度受到侷限，玩家仍可以透過半開放性的有限選擇及規範，自主地促成遊戲故事的運行、觸發主要劇情之外的支線劇情、蒐集所謂"clear"畫面⁶、達成多重結局、或止於改變遊戲中己方隊伍的組成、裝備的獲得與否等並成為玩家操作的主角在遊戲中可與之產生性行為的對象，作為遊戲情節中近似「回饋」(feedback)的設定，小而改變劇情走向、大至影響遊戲整體結局。

以常被視為經典的色情遊戲「戰國ランス」為例，除了以日本戰國時代的武將為主、更將歷史中的知名人物如山本五十六、阪本龍馬等性別轉換，成為主角在遊戲中可操作的戰鬥角色與夥伴、同時亦為玩家／主角ランス所蒐集的「後宮」人物。而加入主角的遊戲隊伍過程除了常態角色（設定中屬於主角隊伍的人物）以外，更可透過遊戲中的攻防戰將人物俘虜，利用其他數值屬性說服其加入己方，成為達成遊戲情節條件的獎勵。

從列表(1-1-1)中我們可見自 2006 年後，以性逆轉為特色之一的色情遊戲如 AliceSoft 遊戲公司發行的《戰國蘭斯(戦国ランス)》、BaseSon 出產的《戀姬無雙(恋姫†無双)》系列遊戲及 unicorn-a 的《三極姫》與《戰極姫》系列遊戲等，皆在遊戲的故事設定中設計了性逆轉的角色，遊戲多採攻城與戰略模式，其性逆轉後的人物往往採取原有的歷史人物個性及經歷，或嘲解原有的遊戲人物：《英雄*戰姫》中的女版三藏法師與孫悟空總是形影不離，且動輒將男主角當作徒弟「八戒」對待、少女馬可波羅對女帝忽必烈由景仰生愛戀而引發「百合情節」、歷史中的性愛魔僧拉斯普京在遊戲中成為超級被虐狂、體弱多病的秦始皇為求長生不老而飲水銀延命；《戰國魔姦》中的女版果心居士成為魔人信長心腹、在遊戲中為虎作倀設計各家女大名；跋扈的法拉捲袁紹與女王性格的曹

⁶ 為了提高遊戲的可玩性，部份遊戲在玩家遊玩的過程中，因為符合遊戲事件觸發的設定而出現特殊畫面；玩家即可能為了蒐集全套 CG 圖、願意重複執行遊戲。

操在《戀姬無雙》中永遠針鋒相對。其儘管限制但也創造了一個性別上「假如」的想像空間，讓玩家在面對這種性別認知的矛盾時，去猜測一種可能性。此處借用 Calvino(1972;王志弘譯，1993:45)於《看不見的城市》(*Invisible Cities*)中的說法作為比喻：在城市費多拉(Fedora)的中心，有棟許多房間組成的金屬建築，每個房間中都有一個水晶球，「望入每個圓球，你會看見一座藍色城市，那是一個不同的費多拉的模型。這些模型所表現的，乃是這座城市如果由於這個或那個原因，而沒有發展成今日我們所見模樣的話，所採用的形式。」費多拉像是我們所見、經歷過無數性別化的社會景觀，禁錮許多水晶球的金屬建築是我們所謂「主流論述」或者經常被鞏固的「異性戀敘述」，房間是媒介載體、水晶球是遊戲，而這些擬仿(parody)現實或歷史中男性性別操演的性逆轉人物與遊戲中的世界觀則形成了城市模型。



表 1-1-1、近期以性逆轉為題材的色情遊戲

發行年份	遊戲名稱	發行公司	類型 ⁷	遊戲內性逆轉人物 ⁸
2006/12/15	戦国ランス	AliceSoft	地域制壓型戰略遊戲	上杉謙信、森蘭丸、直江兼續、阪本龍馬、毛利氏三兄弟、山本五十六、沖田總司、雜賀孫市、山中鹿介、主角（特定情境下可性轉）等。
2007/01/26	恋姫†無双 ～ドキッ☆乙女だらけの三国志演義～	BaseSon	戀愛冒險遊戲	關羽、張飛、諸葛亮、趙雲、馬超、孫權、周瑜、陸遜、黃蓋、曹操、夏侯惇、夏侯淵、郭嘉、許褚、典韋、董卓、呂布、袁紹、孟獲、貂蟬等。
2008/11/20	戦極姫 -戦乱の世に焰立つ-	Unicorn-a (ユニコーン・エー)	地域制壓型戰略遊戲	織田信長、明智光秀、上杉謙信、武田信玄、毛利元就、島津四兄弟等（日本戰國人物共四十人以上）。
2010/02/19	戦極姫2～戦乱の世、群雄嵐の如く～	Unicorn-a	地域制壓型戰略遊戲	織田信長、明智光秀、上杉謙信、武田信玄、毛利元就、島津四兄弟等（日本戰國人物共五十人以上）、源義經（特典）。
2010/03/26	戦国魔姦	Lilith	攻城型魔法冒險遊戲	伊達政宗、毛利元就、今川義元、上杉謙信、武田信玄、淺井長政、朝倉義景、長宗我部元親、果心居士。
2010/06/17	戦極姫3～天下を切り裂く光と影～	Unicorn-a	戰國模擬冒險遊戲	日本戰國人物共一一〇人以上。
2010/10/29	桜花センゴク～信長ちゃんの恋して野望	APRICOT	戀愛公主武將學園冒險遊戲	信長、藤吉郎、信玄、謙信、輝元、政宗、德川家康、千利休、吉川元春、小早川隆景、

⁷ 此處分類根據發行廠商註明類型說明。

⁸ 此處以遊戲中所指涉或暗喻之歷史／傳說人物之通用譯名為主；部份有改名情形者附註說明，而人物計數則以性轉人物為計量方式。

				正親町帝、柴田勝家。
2010/12/10	三極姫～乱世、天下三分の計～	Unicorn-a	三國模擬冒險遊戲	關羽、張飛、諸葛亮、姜維、阿斗、孫權、周泰、陸遜、黃忠、甘寧、呂蒙、荀攸、荀彧、賈詡、曹操、夏侯淵、郭嘉、張遼、許褚、樂進、董卓、呂布、袁紹、孟獲、張魯等約四十人。
2011/12/09	戦極姫3～天下を切り裂く光と影～遊戯強化版-壱の巻-	Unicorn-a	戦國模擬冒險遊戲	日本戦國人物共一一〇人以上。
2011/12/22	あっぱれ！天下御免	BaseSon(十週年紀念)	浪漫喜劇學園冒險遊戲 (時代劇/時代小説背景)	徳河吉音(暴坊將軍徳川吉宗)、水都光姫(徳川光國)、遠山朱金(遠山金四郎)、逢岡想(大岡忠相)、錢方真留(錢形平次)、長谷河平良(長谷川平蔵)、佐東はじめ(盲劍客座頭市)、仲村往水(中村主水)、眠利シオン(眠狂四郎)、柳宮十兵衛(柳生十兵衛三嚴)、八坂平合(矢坂平四郎)/玖慈信乃(久慈慎之介)/甚内つばめ(燕陣内)、大神伊都(帶子狼拝一刀)、刀周齋かなう(叶刀舟)、由比雪那(由井正雪)、越後屋山吹等。
2012/03/30	英雄＊戦姫	天狐	地域制壓型戰略遊戲	源義經、安倍晴明、武藏坊弁慶、大和武尊、伊能忠敬、始皇帝、呂布、孫子、三藏法師、阿育王、岡比西斯、馬可波羅、忽必烈、庫克船長、麥哲倫、卡梅哈梅哈、石川五右衛門、威拉德三世、傑洛尼莫、比利小子、哥倫布、德雷克、黑鬚子蒂奇、怪盜基德、蒙

				特祖馬、瓦伊納卡帕克、凱撒、漢尼拔、達文西、尼祿、拿破崙、貝多芬、亞理斯多德、亞歷山大帝、圖坦卡門、諾姆斯特拉達、亞瑟王與十二名圓桌武士、伊凡雷帝、拉斯普京、漢摩拉比、思奇都、吉爾伽美什、阿基裏斯、海格力士、庫胡林、齊格飛、太公望、查理曼大帝、伽利略、阿基米德、浮士德、哥白尼、孫六兼元、上杉謙信、第歐根尼、阿特拉斯。
2012/12/7	戰極姫4～争覇百計、花守る誓い～	Unicorn-a	戰國模擬冒險遊戲	日本戰國人物共一一〇人以上、平清盛（特典）。

來源：研究者整理

性逆轉遊戲中人物的「性逆轉」及「扮裝行爲」，與學術論述中我們原本認識的「扮裝」卻又有微妙而重要的差別，遊戲中的歷史或經典人物角色名姓如舊，性別卻被倒置了過來。

然而說是「性逆轉」與「扮裝」，其實 ACG 中性逆轉之通用詞為“Gender Swap”或“Gender Reversal”(傻呼嚕同盟，2007)，而於一般論述中，Gender Swap 常指生理上的變性，有時亦作「Transsexual」以劃分其與病理學上的關聯性。然而性逆轉成人遊戲類型文本中的人物在遊戲的世界觀裡是個「原生」女性，如《英雄*戰姬》中角色即自陳自己身處的世界是由女性創世者創造、沒有男性的異世界、或者《あっぱれ！天下御免》男主角在面對時代劇中被性轉的眾角色時幾乎沒有性別上的認知障礙、性逆轉後的女性人物亦毋需揭露自己影射的性別角色，性別被逆轉的「公開祕密」往往屬於玩家遊玩時的心照不宣。為使意義不至於混淆，本研究暫切割 Gender Swap 在學理上的定義，而採用一般 ACG 界的定義為主，指的是動漫遊戲中，以「性別刻板化」的方式（傻呼同盟，2007）將角色在生理、或生心理上作男體女體化／女體男體化的變化（西村マリ，2001）。

同時當我們談論「扮裝」(cross-dressing)及「裝扮」(cross-dressing)之時，原指男著女裝或女扮男裝，多用於指稱由此類行爲獲得心理快感的癖好的狀態，但經常擴大為指涉一切生物性別(sex)、文化性別(gender)與外貌(appearance)之間的不一致狀況(Woodhouse,1989；王志弘譯)，而於其中又包含了個人癖好、舞台表演與同性戀次文化等種種複雜且多元的現象。性逆轉遊戲畫面中威風凜凜、雄姿英發的不是男兒身的織田信長或者上杉謙信，而是身為女兒身的第七天魔王跟軍神（見表 1-1-2 例示），其表現在外表上，或許是個蘿莉外貌的小女孩、而或是個成熟風韻的巨乳孃；而上述眾女身角色除了在與玩家扮演的角色並肩作戰之外，在劇情行進中，亦可能因為與主角產生親密或非親密的情感關係而寬衣解帶。玩家從裝扮中辨識出人物的影射角色在性別，種族、族群、階級、性偏好上的界線穿透、模糊、重塑，對扮裝認知的主動性轉移到玩家身上，而非扮裝的主體本身；角色在遊戲中的和諧世界觀，經由玩家再解讀後成為不和諧（如遊戲主角很快適應一個性別變異的環境，玩家則識破其間的不合理），此種矛盾感則是令玩家樂此不疲的「萌點」所在。

表 1-1-2、成人遊戲中性逆轉人物形象例示

	戰極姫 3	英雄*戰姫	桜花センゴク
織田信長			
上杉謙信	戰極姫 4	戰國蘭斯	戰國魔姦
			

資料來源：擷取自遊戲官網與遊戲畫面

儘管也有人認為性逆轉色情遊戲只是一個噱頭，乘著 ACG 界的「男／女體化」風潮而大肆玩弄性轉換的伎倆，或者稱其只是一種節省版稅、降低製作成本的手段⁹；但不可否認的是，性逆轉這個越界之門的開啓，容許我們質疑並攪亂既有的穩定的性別觀與想像，也拓展了電玩遊戲在我們生活中於「性別實踐」所能扮演的角色。

二、電玩遊戲的價值

作為一娛樂性質媒體，「遊戲」除了提供玩家使用上的滿足外，也為人類的社會、文明提供「溝通」(communication)的功能。遊戲既是文化實踐，亦是人們參與社會的重要機制(Castronova, 2005; Murray, 2006; 轉引自張玉佩, 2010: 1)，遊戲中並含有豐富的文化材料(Aarseth, 2001)。孩童透過遊戲，吸收社會價值觀及學著掌握自己的身體與其他文化素材；並藉著各種對於社會角色上的嘗試，建構各種經驗規則與探索意義，藉以培養出他們個人的價值觀或包含於其內的反抗性 (Jenkins, 2007)。青少年更以遊戲聯繫或鞏固同儕關係、發展情誼；遊戲在

⁹ Luciffer(2012.04.16)。〈戰國武將女體化大熱 日本專家分析箇中緣由〉。上網日期：2012年4月20日，取自「玩家網」 <http://psp.cngba.com/news/20120416150899.shtml>

潛移默化中，為我們面對更複雜的成人世界遊戲作準備。隨著技術發展，遊戲的場域移轉到各種載具與平台之中，遊戲的內容也從現實或多或少地移植進螢幕裡，演變為具多重角色且具傳播機能的「媒介」(Wolf,2001)，遊戲成為我們文化與生活的一部份，也吸納了我們的文化與生活，再現於遊戲的世界中。

透過電玩遊戲，我們學習、體驗虛實情境、情感，並以現實中的經驗建構、參與與詮釋遊戲內容。電玩不只是「遊戲」的角色，電玩遊戲改變了人類工作和玩樂的本質，也與我們的生活經驗互相作用，其中「性別」即是重要的議題之一。一方面，玩家於遊戲經驗中所展現出的「性別特質」與「兩性互動」漸受到重視、討論日多；另一方面，從電玩內容出發、文本中的性別展現及再現也一直是遊戲中的性別研究相當重要的面向。研究中對於男／女，陽剛／陰柔的探討促使我們在遊戲與生活中對於性別的規訓¹⁰(Butler,1992,1999)有更多的理解，並做出實質的／隱晦的抵抗；但對於兩造的探討，也無可避免地讓我們再度面臨一個二元對立與二元式語言的挑釁。

色情遊戲中「性逆轉」現象的研究與觀察日趨重要，在於讓我們能夠見證在遊戲這種「新媒體」中、性別流動的想像如何落實，也可研究分析性別論述在二元對立之外的可能性（無論是以「遊走」或者「脫離」的方式）。如現今我們所見到的「中性化」策略，儘管成為主流論述用來規避性別不平等或僵顧性別編碼的手段之一，而遮蔽了性別不公仍存在的現實狀況；但因其模糊了性別的界線，給了我們更多可能性的空間，而成為一種對抗式的論述運用方法（王志弘，2000）。

根據研究者日常觀察，性逆轉類型的色情遊戲比起其他類型的成人遊戲有更多的女性玩家嘗試遊玩；而女性玩家在玩此類遊戲時，除了遊戲動機以外，在情感建構及對於遊戲中角色人物的性別意識、劇情上的解讀也與男性玩家有所差異。引起研究者興趣的地方在於，這些女性玩家自性逆轉遊戲始，進入色情遊戲的世界，形成一種特殊的妥協或寬容。然而此處的妥協與寬容、並不一定指的是女性玩家對文本中的性別觀或遊戲內的權力關係產生認同，有時她們儘管抗拒其中的價值觀、但仍會「暫時休兵」以取得更大的遊玩愉悅（部份女性玩家常會快轉性行為 CG 圖、或轉移注意至文字內容）；或者女性玩家儘管受限於類型遊戲上的內容設計及遊戲結構的開放性等，「玩男孩電玩的女孩會發現到，電玩對於女性性徵和力量的建構，在設計上是為了滿足發育前的男孩，而不是讓女孩作自己的主人」（Jenkins,2007／蕭可斑譯，2007），但她們仍能取得逃逸的空隙，

¹⁰ 性別的規訓指的是一種規範或者虛構出來的性別形式，包括身體政治的顯性和隱性文本 (manifest and latent text)、性別的肉體風格化 (corporeal stylization)、幻想和奇幻譬喻 (fantastic figuration) 等，其目的在於促成社會中的假穩定性 (Butler,1992,1999／林郁庭譯,2008)。

克服這些限制、讓自己打開遊戲。同時，相對於女性使用者，「性別轉換」的元素於男性玩家(即原本遊戲開發廠商所設定的目標消費者)而言，此種「萌要素」形成了對角色更深厚的理解與情感投射，也讓男性遊戲玩家在色情遊戲的遊玩經驗中，提供了他們在「性別與身體」上重新思考與體會的機會。

論述是一種抗爭／掙扎的手段，探討類型文本的論述方式使我們能夠意識到文本中的意識形態；在意識之後，我們更能自由選擇應該服膺、漠視、抗辯，或者向原有的主流論述發出挑戰。Dworkin(1995)曾疾呼「我們有消費色情的權利！」以此往後再推一層，自由不只是選擇的自由，更進一步的是「知後」選擇的自由。在此並非討論也非刻意規避反色情女性主義者 MacKinnon 與自由主義大將 Dworkin 的戰況，而是希望在遊戲論述方式的探討之下，我們能夠檢視性與性別分界和歸類的刻板印象、察覺其間權力關係和猶疑的滑動，以鬆動構築在原有主流論述上的權力關係。

綜合以上，「性逆轉」作為一種電玩文本的劇情元素／萌要素，亦為部份色情遊戲玩家所偏好的類型，本研究希望能透過對其探究，勾勒出文本中性別流動的面貌，並探究閱聽人如何詮釋、及如何在遊戲中與其互動。

第二節 研究目的與問題

無論將其視為刺激閱聽人消費的一個手段、或者為提升使用者情慾能動性的載體等，「性逆轉」作為電玩文本的類型內容，讓色情遊戲中產生不同角色間的流動與混雜性，並可能使閱聽人在使用文本的過程中，對性別符號的對置／對峙有不同的詮釋與思考、暗示閱聽人進行反動的可能性。

本研究擬以深度訪談方式為主，結合參與觀察及文本分析，相互配合；訪談方面希望以三個層面作為探討：玩家的遊戲經驗與遊玩回饋感、對於文本的詮釋理解、及性別意識。

文本分析希望擇取一般而言，最早被視為性逆轉遊戲經典的《戰國蘭斯》為觀察樣本，從使用面上考量遊戲敘事的文本特色，探究遊戲規則、遊戲內涵，及文本中的情節要素與劇情架構，並以性別操演與扮裝的角度探索性逆轉現象在色情遊戲文本中傳遞的意義。

本研究提出的研究問題如下：

【研究問題一】

「性逆轉」現象在色情遊戲中傳遞了什麼樣的性別意涵與價值？且相關的性別論述為何？

【研究問題二】

男性／女性玩家在體驗「性逆轉內容」的色情遊戲後如何詮釋遊戲中的性逆轉內容？

【研究問題三】

玩家在消費此類文本後的娛樂經驗引起或影響玩家何種性別意識？是否脫離既有二元對立的思考？

第三節 研究架構

本論文結構如下表（見表 1-3）；第一章為研究背景介紹、研究動機的釐清與研究目的之說明。從「性逆轉」一題材在流行文化中呈現的面貌始，論述其商業背景、社會現象及其在各類文本中展現的方式，進而瞭解其如何與色情遊戲結合、成為類型文本，並概述性逆轉現象在色情文本中展露的內涵；同時討論電玩遊戲在社會文化中的影響力，指出探討與關切遊戲中論述機制的重要性。最後針對研究提出三個面向的研究問題。

第二章為文獻探討，主要分為以下幾個面向：

1. 色情遊戲與敘事：藉由 ACG 的相關文獻耙梳，構築出色情遊戲的發展簡史與現在境況。同時，為了能夠更確實掌握遊戲文本中的敘事脈絡及途徑，整理分析現今遊戲敘事的發展現況與遊戲研究的取向。
2. 性逆轉與扮裝：由於 ACG 迷群中對於「性逆轉」的詮釋與學界或者 ACG 外所指稱的性逆轉之意涵相異，因而在此處將釐清兩者差異，並為本研究中所討論的性逆轉定義。同時，闡述「性別操演」、「扮裝」與遊戲文本中「性逆轉」之間的關聯性，以期能夠對它有更全面的瞭解。另外，也欲藉由文化面向的討論，推敲出性逆轉在文本中形成的因素。

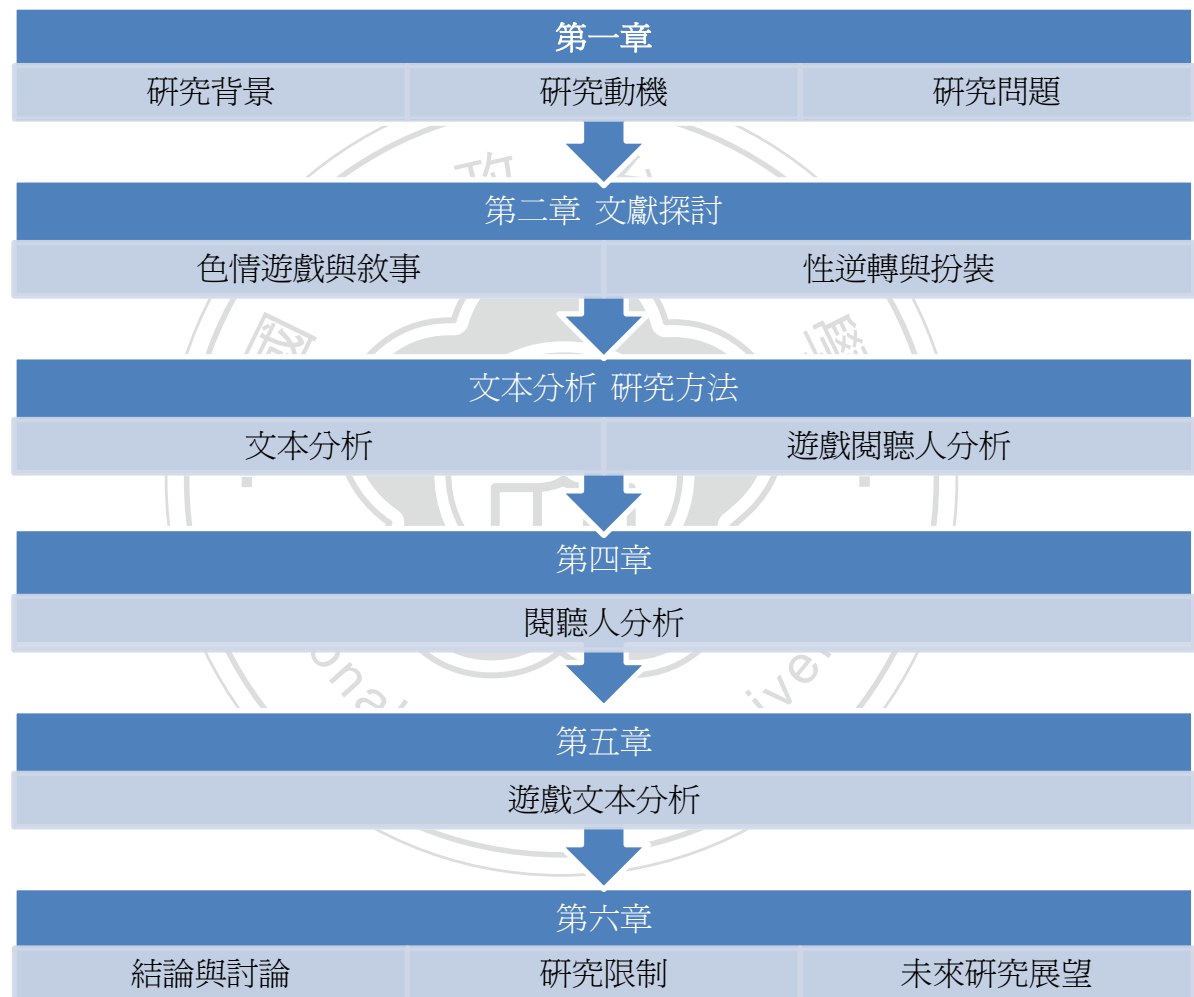
第三章則對本研究之研究對象作總體的介紹、羅列本研究所使用的研究方法：文本分析與閱聽人分析，並說明研究執行步驟與操作過程。

第四章從性逆轉色情遊戲《戰國蘭斯》的遊戲文本結構開始剖析，並從場景、角色與情節探討被觀察遊戲中的表現形式、敘事、論述機制，並透過此探索過程，理解性逆轉色情遊戲背後所蘊涵的意義及意識形態。

第五章則著墨於玩家與色情遊戲之間的互動關係，從玩家的遊戲經驗與遊玩回饋感、玩家對文本的詮釋等，探討男性／女性玩家進行此類文本消費時的主體詮釋，及閱聽人如何再產製意義。

最後，在第六章中對研究作總覽性的回顧，檢討本研究的研究限制及提出未來研究展望。

表 1-3、研究架構



第二章、文獻探討

本章節分為三個部份——回顧相關理論及文獻：（1）色情遊戲與敘事、閱聽人的遊戲愉悅感；（2）性逆轉與扮裝。第一節從「日本色情遊戲」的產業發展、類型更迭與趨勢變化為開端，縱覽日本色情遊戲的整體發展情況；接續則從敘事學的發展開始探討，進而釐清遊戲敘事相關研究的取徑。之後則從文本回到玩家本身，檢視遊戲相關的閱聽人愉悅研究，聚焦於閱聽人在使用數位遊戲時產生的遊戲歡愉，並定調閱聽人與遊戲媒體的互動經驗。第二節從 Butler 的踐履性(performativity)觀點探討起，釐清性別操演(act)及展演(performances of sexuality)的差異，以理解「性逆轉」及「扮裝」的形式及實質意涵。

第一節、色情遊戲與遊戲敘事

一、色情遊戲發展概述

1980 年代，日本光榮公司(Koei)所發售的《Night Life》被認為是第一套含性描寫的遊戲，而後以賭博類型成人遊戲為首，各遊戲廠商紛紛開發各種類型成人遊戲，直至 1995 年，目前所有成人遊戲類型於該時大致底定。

而當年原本開發成人遊戲的許多廠商，於 2012 年的現在，已多轉型為開發全年齡遊戲的公司，如：Koei、ENIX、GAINX 等。現今的老字號成人遊戲製作商如 elf、Alice Soft、キララ（現 F&C）則在 1980 年代發展出雛形，並持續開發成人向遊戲，當時在色情遊戲界甚至出現「東 elf，西 Alice Soft（東のエルフ、西のアリスソフト）」的成句¹¹。遊戲多以 Windows 系列電腦為平台，單組遊戲大小由數 MB¹²至數十 MB 不等。

由於本研究於此處所欲探討成人遊戲產業的概況，其中並涵括成人遊戲類型的演變，因此研究者試整理各類型遊戲較知名的經典作品、或特定類型成人遊戲初創作品及事件表如下(見 2-1-1)。

¹¹ Elf 公司位處日本關東，AliceSoft 公司則位於日本關西。

¹² 全稱為 MByte，電腦的儲存單位。

表 2-1-1、日本成人遊戲類型發展概況

分期	年代	作品	公司	遊戲類型／ 其他	
萌芽期	1982	《Night Life》	Koei	第一套含性描寫的遊戲。	
	1983	《ジャンゴウナイト(脱衣麻雀)》	日本物産	賭博類型的脫衣遊戲開始發展、同年市面上出現十套以上成人遊戲。	
成長期	1985	《天使們的午後》	JAST	冒險類型成人遊戲開始流行。	
	1986	《177》	dB-SOFT	強姦類型成人遊戲出現、此作並為成人遊戲自主規制的導火線之一。	
	1988	《Chaos Angels》	ASCII	1. 角色扮演遊戲開始流行。 2. 宮崎勤事件 ¹³ 。	
	1989	《Dragon Knight》	Elf		
			《CANCAN BUNNY》	Cocktail Soft	戀愛遊戲的始祖。
			《Rance-尋找光芒》	AliceSoft	開啓 Rance

¹³ 日本媒體稱為「東京・埼玉連續幼女誘拐殺害事件」，兇手以殘忍手段誘拐殺害女童，而因為警方在兇手宮崎勤家中起出許多戀童題材的色情動漫產品，引起普羅大眾對「御宅族」的嚴重歧視，TBS 記者甚至在採訪同人盛會的 Comike 時指著排隊進出場的民眾，說出「各位，在我們面前站著十萬個宮崎勤」，媒體與社會的一連串攻擊使得日本動漫產業因此遭受重創(岡田斗司夫，2008)。

	1990	《鬪神都市》		系列的濫觴，23 年來此系列成爲經典，隨後鬪神都市奠定 AliceSoft 在色情遊戲中的王者地位。
成熟前期	1991	《沙織 -美少女們的貴府》	FAIRYTALE	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無修正類型遊戲受到政府注意。 2. 製作技術逐漸成熟，圖像、配樂和遊戲性能進步，製作成本下降。 3. 沙織事件¹⁴發生。 4. 「有害漫畫騷動」發生。
	1992	《同級生》	Elf	戀愛冒險遊

¹⁴ 1991 年，FAIRYTALE 推出的無修正色情遊戲《沙織 -美少女們的貴府》發售，日本京都一名未成年國中生因年齡限制，因無法購買遊戲下手行竊而受到逮捕。而在媒體推波助瀾之下，社會輿論大力譴責「成人遊戲製作公司」的存在，而後 FAIRYTALE 社長被逮捕並提起公訴，史稱「沙織事件」。受此事件刺激，財團法人電腦軟體倫理機構(Ethics Organization of Computer Software)因此成立。此組織的成立表面上是業者「自我約束」，實則爲政府將業者納入控管的策略，後來未加入軟倫的業者便在短短數年內受到整肅（傻呼嚕同盟，2001）。

				戲、養成遊戲成為流行的新遊戲題材。
	1995	《步美物語真人版》	白夜書房	真人版成人遊戲出現、一般較少見。
	1996	《歡迎來到 Pia Carrot!!》	Cocktail Soft	女僕類型成人遊戲；此遊戲被視為日本秋葉原特色店鋪—女僕咖啡廳或 Cosplay 餐廳的原型。
		《零》	Leaf	視覺小說形式的成人遊戲，成為冒險成人遊戲以外的另一種主流類型，遊戲的「劇情性」受到重視。
	1998	《ONE～閃耀的季節～》	Tactics	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開啓對劇情、音樂的重視。 2. 開拓了「泣遊戲」¹⁵（泣

¹⁵ 指引起遊戲者悲傷或負面情緒的遊戲。

				きゲー)」的新類型。 3. 衍生產品如 OVA ¹⁶ 出現。
	1998~2000	成人遊戲的年發售數量由 100~200 套急速升至平均每年約 500 套的穩定數字。		
成熟期	2000	《你所期望的永遠》	âge	2000 年代初期出現劇情容易令人抑鬱悲傷、或殘酷描寫的「鬱遊戲 (鬱ゲー)」
	2003	《BALDR FORCE》	戲畫	動作類型成人遊戲興起。
		《星之王女》	美蕾	第一款針對女性玩家設計的色情遊戲發行。
	2005	1. 日本政府召開「成人動畫和少女遊戲製造以及銷售研究小組」，決定加強對成人遊戲業的法規限制，成人遊戲業受到打擊。 2. 承上，遊戲廠商開始著手於男主角性格的轉變（熱血、性格、外貌）吸引女性注意。 3. 跨媒體製作、行銷（轉換平台為一般向遊戲，改編為動畫、小說、漫畫，或發行交換卡片）。		

¹⁶ 全稱為 Original Video Animation，指原創動畫錄影帶。

	2006~	《戰國蘭斯》	AliceSoft	<ol style="list-style-type: none"> 1. 脫衣麻將開始衰退¹⁷。 2. 較明顯的性別逆轉元素大量出現在「區域壓制」型模擬¹⁸成人遊戲中。 3. 國際女權組織「現在就平等」(Equality Now)向日本成人遊戲公司發難，抗議其違反人權，引起媒體及輿論的高度注意¹⁹。
		《恋姫†無双系列》	BaseSon	

¹⁷ 〈ゲームセンターの片隅に咲いた妖しい華 脱衣麻雀脱衣麻雀の歴史 その6〉。上網日期：2012年5月16日，取自

<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/7521/mahjong/hist/006.html>

¹⁸ 以國家的模擬經營、區域的模擬征服為主要目的的遊戲，知名作品（未包含成人遊戲內容）如KOEI的《信長之野望》、《太閤立志傳》、《三國志》等系列遊戲。

¹⁹ Equality Now(2009.05.01). Japan: Rape simulator games and the normalization of sexual violence Show. Retrieved April 16,2012, from <http://www.equalitynow.org/node/294>

		《GUN-KATANA (銃刀) —Non-Human-Killer—》	Black Cyc	此作為成人遊戲史上第一套第一人稱射擊遊戲。
--	--	---	-----------	-----------------------

來源：本表參考自崛田純司（2005）、網路、論壇與 BBS-HGame 版資料，及研究者重新整理

研究者藉由上述對於成人遊戲類型的整理，參考時成人遊戲的銷售情形、及遊戲經典代表作的發行狀況，自行重新定義成人遊戲發展的四個時期，分別為：萌芽期（1980～1984）、成長期（1985～1990）、成熟前期（1991～1999）、成熟期（2000 至今）。

萌芽期（1980～1984）的色情遊戲在劇情的設計上較為粗糙，將遊戲的重點放在遊戲圖片的裸露；且因技術還不夠成熟，在藝術特效、配樂等上能夠呈現的效果十分有限，遊戲類型也較少。

成長期（1985～1990）時成人遊戲發展到了一定程度、銷售量也不斷增加，後來成為主要成人遊戲類型的冒險成人遊戲及角色扮演遊戲也於此時間世，但「美少女遊戲」、「色情遊戲」及「戀愛模擬遊戲(Gal Game)」間仍存在著模糊的界線（見圖 2-1-1）。

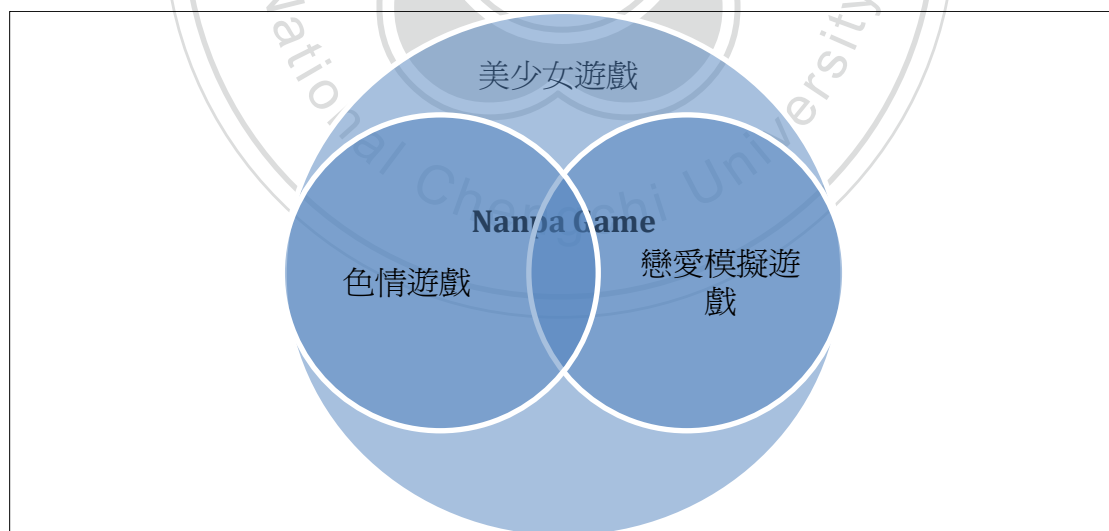


圖 2-1-1、美少女遊戲關係圖

資料來源：本研究整理

值得注意的是原本沒沒無名的關西成人遊戲廠商 AliceSoft 在 1989 年及 1990 年間因為發行了《Rance-尋找光芒》及《鬪神都市》，一舉成為成人遊戲的龍頭大廠，其中前者成為 AliceSoft 「蘭斯系列」的基礎，20 多年來，隨著各代遊戲

進展，除了日漸龐大的遊戲世界觀、不斷向外生枝蔓節的神話系統外，代代累積下來的人物系譜及多元的遊戲類型也一直為玩家所津津樂道。1989年同時，誕生了兩套後來影響日本色情遊戲界深遠的成人遊戲：由Elf發行的《Dragon Knight》及Cocktail Soft的《CANCAN BUNNY》。這兩款遊戲使得遊戲「精緻化」的表現被重視，更埋下了色情遊戲與戀愛遊戲分流的種子。前者透過完整的世界觀設置，並補添了早期成人遊戲所欠缺的人物性格描寫及幽默劇情²⁰，大大提升色情遊戲的遊戲性，並在如第一章所言的「H」元素前提下，加強遊戲劇情及結構，以將遊戲中的性行為更適當的合理化。而《CANCAN BUNNY》儘管以速食性愛為主題，但將「追求女性」的過程納入遊戲中，並更加著墨於角色的人格特質。也因為上述兩套遊戲熱銷，成人遊戲廠商開始認知到，塑造「女性角色特殊性」的市場趨勢，因而試圖改變女性在遊戲中的角色定位—附屬品、性角色等，遊戲設計者試圖將現實生活的情節與遊戲結合，塑造更多具有愛情因素的「尊嚴H²¹」。儘管改變有限，但仍然對後世成人遊戲的設計產生了舉足輕重的影響。

到了成熟前期（1991~1999），90年代的數起社會事件使得成人遊戲受到日本政府及部份民間組織的注意，它的爭議之處也受到社會大眾及媒體的許多討論。延續1989年宮崎勤事件的餘波、1991年的沙織事件及漫畫騷動事件（有害コミック騷動）²²，更為包括成人遊戲在內的整個ACG界投下震撼彈，堪稱ACG界的黑暗時期；也因為如此，使得成人遊戲廠商納入了更多「合理『性』」的考量。是時，成人遊戲的類型大致底定。

²⁰ 如《Dragon Knight》的遊戲主軸為一個好色勇者的冒險故事，劇情中勇者與「待解救」的女性們往往產生許多有趣的互動與無厘頭的對話。

²¹ MIGO（2001）：〈二十世紀美少女遊戲回顧---九〇年代戀愛模擬遊戲〉，《遊戲世界》，第199期，2001年2月號，頁180-198。台北：智冠科技股份有限公司。

²² 日本1950年代，由家長教師協會(PTA, Parents Teachers Association)、日本保護兒童會、母親聯合會等相關組織為首發起的「惡書追放運動」，以「保護青少年身心健康」為由，譴責或制裁被認為具有軍國主義、色情、暴力「不良」內容的「漫畫」及「卡通」，原本活動的目標只是少數不良漫畫，後來卻波及整個漫畫界，連媒體及學術界都加入反制漫畫的行列，使得漫畫界不得不開始團結向外，以《小學館》為首，向外進行溝通；早期協會或組織會在校園燒燬被認定有害的漫畫，並展開一連串的社會運動，後來連手塚治虫、永井豪、藤子不二雄等多名漫畫家的部份作品都被發難。此類活動一直持續到90年代其間，因為宮崎勤事件、及以小女孩為素材的色情題材氾濫等，引起社會對御宅族的恐慌，因此這些社會活動又再度興起，而這些騷動就被稱作「有害漫畫騷動」（又叫漫畫放逐運動）；此時期政府與民間團體確立了「有害漫畫」的詞彙定義，東京都議會並依據「有害圖書的規範決議(有害図書類の規制に関する決議)」，開始強化青少年條例等等。

1992年，ELF所發行的《同級生》除了被譽為「戀愛遊戲的先驅」外，更讓界線模糊不清的「色情遊戲」與「戀愛模擬遊戲」在之後正式分流，此後雙方仍有聚合之處，然支持戀愛模擬遊戲的「純愛派」已另樹一幟。《同級生》除了加入更多遊戲中的聲光效果外，其創新之處在於遊戲中保存原畫家細膩的畫風及鮮明的角色設定，讓玩家置身彷彿真實生活的城鎮（見圖 2-1-2）、玩家能夠隨心所欲地探訪城鎮各地點（在泳池畔遇到校花、在公園與青梅竹馬相遇、從房間眺望人妻在樓下打掃）也是一大突破，而更重要的是遊戲強調「青春的情懷」、「初戀」的情感要素，跳脫了早期成人遊戲單純抒發性慾的目的，玩家需要瞭解各個女孩的個性、成長背景及喜好，調整自己與這些「虛擬情人」的互動方式及用語，才能打動少女心並發展性關係。



圖 2-1-2 同級生 2 遊戲中城鎮地圖：玩家可拜訪每個區塊中顯示的建築／住家
資料來源：擷取自遊戲畫面

同時期的 1996 年，Leaf 發行的《零》更為成人遊戲增添了遊玩的新元素——「視覺小說²³」，遊戲高度的故事性及一反常態的黑暗系劇本，使得此類型遊戲一時蔚為風潮，其系列遊戲亦循此道路而開出數部紅盤的佳績，也為後來「泣遊戲」及「鬱遊戲」（見表 2-1-1）的發展埋下了伏筆。

²³ 「視覺小說」遊戲由「音聲小說」演變而來，指的是以類似電子小說的形式玩遊戲，它與一般遊戲的相異之處在於對文字敘述的重視程度高於 CG 畫面及遊戲效果。

成人遊戲的發售量到了成熟期（2000 至今）已趨穩定，各大遊戲廠商已有早期的銷售量作為市場基礎²⁴，如 AliceSoft 在 1998~2007 年間已累積了 1,076,662 套遊戲的銷售量、第二名的廠商 elf 亦有 803,273 套遊戲之譜，直到 25 名的廠商也有 135,631 的總遊戲銷售量；以小廠而言，遊戲的銷售片數若能以萬計，幾乎就可以說是成功的案例。承接成熟前期的技術進步，遊戲廠商除了注重遊戲中更精緻的藝術特效外，也在遊戲題材上多所創新及改造，並進而將女性玩家也納入目標市場中，2003 年美蕾發行的《星之王女》即讓玩家扮演遊走在眾男角間的女性，「性關係」在遊戲中成為生活中的一部份。2005 年由於政府所組織的「成人動畫和少女遊戲製造以及銷售研究小組」召開，對成人遊戲業多所限制，也讓業者為了打破困境、多方嘗試跨媒體製作及行銷遊戲外，開始在角色、內容上思考更多的突破性。廠商試著將色情遊戲的男主角塑造得更具吸引力，不再只有如《臭作》般外表猥瑣的男子或大眾臉²⁵（圖 2-1-3），而加入了女性所喜歡的外型、個性及生活背景，試圖吸引更多女性玩家投入。

遊戲年份	1988	1996	1998
遊戲名稱	Chaos Angels	同級生 2	臭作
			
遊戲年份	2003	2010	2012
遊戲名稱	星之王女	大帝國	英雄戰姬

²⁴ 在日本大型動畫論壇 niconico 中，有使用者參考具遊戲情動的遊戲網站 PC-news、CM カット、及タイトルの成人遊戲銷售情報，整理出 1998 年~2006 年的遊戲製造廠商銷售情形，列出前 25 名製作成短片。（影片製作者不詳（2007.06.07）。〈1998 年~2006 年 エロゲメーカー 総売上ランキング TOP25 修正版 CM カット〉。上網日期：2012 年 06 月 05 日，取自「niconico 動畫」<http://www.nicovideo.jp/watch/sm415365>）

²⁵ 此類遊戲為了使玩家有更高的代入感，經常在事件圖中將主角的面貌模糊化、技巧性遮擋、或只出現身體一部份（如圖 2-1-3 中的同級生 2）。



圖 2-1-3、色情遊戲男主角類型轉變例示

資料來源：擷取自遊戲論壇、遊戲官網、與遊戲畫面

由於吸納了多元的題材，「性逆轉」類型的成人遊戲也在此時期開始有了較顯著的發展。2006年，AliceSoft的「蘭斯系列」遊戲來到了第八代—《戰國蘭斯》，主角從架空世界來到名為“Japan”的國家，發下了要征服Japan大陸及女人的囂張豪語。遊戲除了高自由度的遊玩方式外，逾百萬字的故事劇情及暗喻日本正史的人物對話、多重結局等亦令玩家欲罷不能；而其吸睛點之一在於穿梭於遊戲內形形色色的人物，許多皆為歷史人物的性逆轉，原本正史中馳騁沙場萬夫莫敵的武士、運籌帷幄的軍師或陰陽師皆以女人或女孩的形態、自然而然地生活於主角置身的世界中，更形塑了數個性逆轉成人遊戲角色的經典形象。2007年相似題材而不同類型的《戀姬無雙》系列更將此風推向高潮，縱橫三國時代的「少女們」一舉為BaseSon奪下了第二屆「美少女遊戲賞」的最佳角色賞及新類型賞²⁶。而除了帶有影射歷史意涵的性轉成人遊戲外，在「架空世界」性轉的成人遊戲題材種類也不遑多讓：如Getchu於2009年推出的《征服世界的三種方式（原名：世界を征服するための、3つの方法）》讓玩家扮演男勇者，與性轉的「女」主角魔王共譜戀曲；2010年推出的遊戲續集《戰勝魔王的666種方法（原名：魔王を征服するための、666の方法）》更開了前代遊戲的大玩笑，一反成人遊戲的常態，將遊戲中無論男女的主要角色都性轉，讓遊戲人物互動有更多樣態的可能性，性轉的主角亦有：「愛與性別是沒關係的吧？」的發言，同性戀？異性戀？雙性戀？跨性戀？多重的性別流動使得這一切難以辨別。

儘管玩家們對此類型成人遊戲褒貶皆具，但「性逆轉」的元素確實為色情遊戲界注入了新血，使得經常被質疑重製「性別刻板印象」的成人遊戲得以開展另一番新局面。

²⁶ 阿 Lu (2008.09.25)。〈三國美少女過關斬將 遊戲改編《戀姬無雙》OVA 動畫製作確定〉。上網日期：2012年5月19日，取自「巴哈姆特」<http://gnn.gamer.com.tw/9/32619.html>

二、遊戲與敘事

本研究認為對於半開放式、有明顯遊戲設定劇情的電腦單機遊戲，我們可以從兩個層面來看待它：非互動與互動在媒體上的結合。非互動指的是遊戲中不易變動的部份，如角色設計、遊戲的主劇情線等，而互動則指遊戲中較易變動的部份，如因玩家選擇而產生的變化，屬於較「動態」的部份；因此本研究試圖在非互動敘事的層面上參考傳統敘事的取徑，而在遊戲中互動的部份參考 Aarseth 的「遊戲三面向」、及遊戲互動性相關研究為分析考量。

(一) 敘事理論

Fisher(1987)指出，所有人類溝通、傳播的形式與類型都是敘事。敘事分析多用來作為探索媒介文本的工具，其重要性在於透過故事(stories)或敘事(narratives)的釐清，研究者對於文本內容能夠有更深入的瞭解，並能進而探究文本膚下流動的血脈筋絡。

Propp(1928)借鑑「自然科學」的方法研究故事的結構及類型，創立「童話敘事分析」。其認為將各式各樣的故事分門別類，能夠呈現出「奇妙的一致性」，同時也指出「正確的分類是科學描述的初階之一」。而後，Prop 將故事類型訂在「童話故事」之上，並在「分析性」與「結構性」的標準下分析一百則俄國民間故事，找出了 31 個文本中固定的功能、並劃分屬於各角色人物的行動。

角色方面，Propp 主張正邪雙方各有八個角色，正方有英雄、幫助者、公主或愛的對象(love objects)、善良魔法師(magicians)、捐贈者、派遣者、追尋者、好人假魔王(false villains who are good)；反方則為魔王、嘍囉(henchmen)、妖精(sirens)或性的對象(sexual objects)、妖法師(sorcerers)、妨礙者(preventers/hinderers of donors)、捕捉者(captors of hero)、逃避者(avoiders)、壞人假英雄(false heroes who are evil) (周榮，1998；取自周倩如，2008)，每個角色都有自己的「行動領域」(sphere of action)，如英雄的行動領域包括「決定反抗」(第 10 項)、「出發」(第 11 項)、「英雄的反應」(第 13 項)、「結婚」(第 31 項)。然而上述角色不一定都會在故事中現身，有時同個角色會執行不同的任務、一個角色也可能跨越數個行動領域、或數個角色共同參與一個行動領域。

至於功能面向，黃新生（1990）將 Propp 的三十一個功能²⁷化簡為下列三個階段：

1. 出現不平衡和不安定的階段：指的是反派角色的惡行、角色的死亡、及資源的匱乏；
2. 展開補救行動：指英雄的挑戰過程、及英雄挑戰成功；
3. 恢復平衡和安定的狀態：指英雄被授予榮耀、角色的大團圓。

由此可看出其強調的是一種動態平衡的過程，「功能」的目的即在於幫助劇情從不平衡到平衡的運行。

Propp 指出在分析上需要注意的是，一樣的「形式」可能形成不同的功能，不同的「形式」也可能造就相同的功能，而一個功能項更可能會有雙重形態的意義；上述幾種情形稱為「功能實現方式的同化」。以 Propp 所舉的例子而言，故事中的公主有時會要求主角建造一座神奇的宮殿，而主角在寶物或魔力協助下很快建成宮殿；然而「建成宮殿」這件事也會在另外一種情況下出現，像是主角在成功之後變出宮殿，並搖身一變成爲王子；形式的改變影響了功能的意義，「宮殿的建成」成爲「輝煌的結局」而不是「難題的解決」。由此可見「功能」的確立並非依賴特定角色，也並非依賴它們藉由特定形式完成。

Propp 獨創的結構形態分析方式點出了區分「行動層」與「功能層」兩個層次的重要性，對後世在敘事學上的影響不容小覷。

到了 Chatman(1978)所提出的敘事理論，他以結構式的方式，提出了更完整的架構以定義敘事。Chatman 從結構主義的角度切入，認爲敘事主要含括兩個部份：故事(story)及話語(discourse)，而兩者下則有更細小的組成元素(圖 2-1-4)，敘事研究即爲分析眾元素間的組織方式及關係(Rybacki&Rybacki,1991)，其論點如下：

²⁷ Propp 原始的 31 個功能項爲：（1）一位家庭成員離家外出；（2）對主角下一道禁令；（3）打破禁令；（4）對頭試圖刺探消息；（5）對頭獲知受害者的訊息；（6）對頭企圖欺騙受害者，以掌握他的財物；（7）受害者上當並無意中幫助了敵人；（8）對頭給一個家庭成員帶來危害或損失；（9）災難或缺失被告之，向主角提出請求或發出命令，派遣他或允許他出發；（10）尋找者應允或決定反抗；（11）主角離家；（12）主角受到考驗，遭到盤問、攻擊等等，以此作爲獲得魔法或協助者力量的鋪陳；（13）主角對未來「贈與者」的反應；（14）寶物落入主角手中；（15）主角被送到或引領到所尋之物的所在地；（16）主人與敵人正面交鋒；（17）給主角作記號；（18）敵人被打敗；（19）最初的災難或缺失被消除；（20）主角歸來；（21）主角被追捕；（22）主角從追捕中獲救；（23）主角以新面貌返家獲到達新國度；（24）假冒主角提出非分要求；（25）給主角的難題；（26）解決難題；（27）主角被他人認出；（28）假冒主角者、或敵人被他人認出；（29）主角改頭換面；（30）敵人受到懲罰；（31）主角舉行婚禮及加冕成王（Propp,1928;賈放；2006）。

1. 故事(story)：故事指的是內容，由連串事件(events)及存在物(existents)所組成。事件包括行動(actions)以及偶發事件(happenings)，而存在物則指角色(characters)與場景(settings)。
2. 話語(discourse)：話語指的是內容可以傳達的手段。Chatman 指出話語可分為「過程陳述」以及「靜態陳述」（圖 2-1-5）。過程陳述可由角色人物的對話及動作來表現、也指事情的發生過程，具有對於故事劇情的驅動力；而靜態陳述則運用藝術特效（如音樂、旁白）或角色建構方式（角色的背景、身分特點）等，呈現故事中的象徵 (Chatman,1978;Rybacki&Rybacki,1991)。

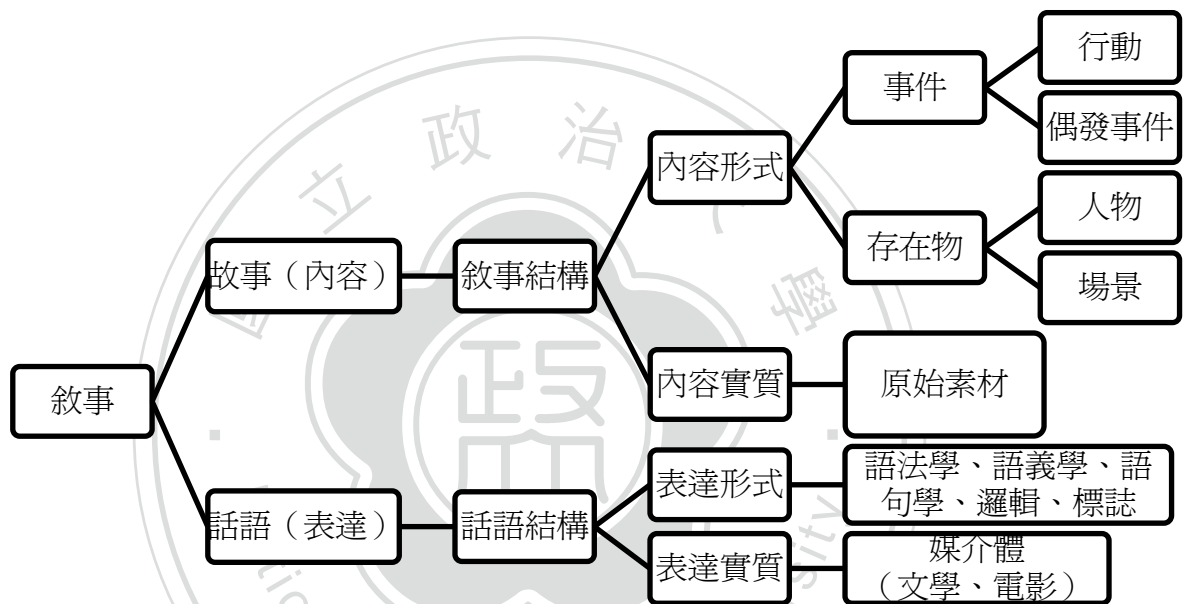


圖 2-1-4 故事與話語比較圖

資料來源：Chatman(1978);Hjelmslev(1969);林東泰(2010)

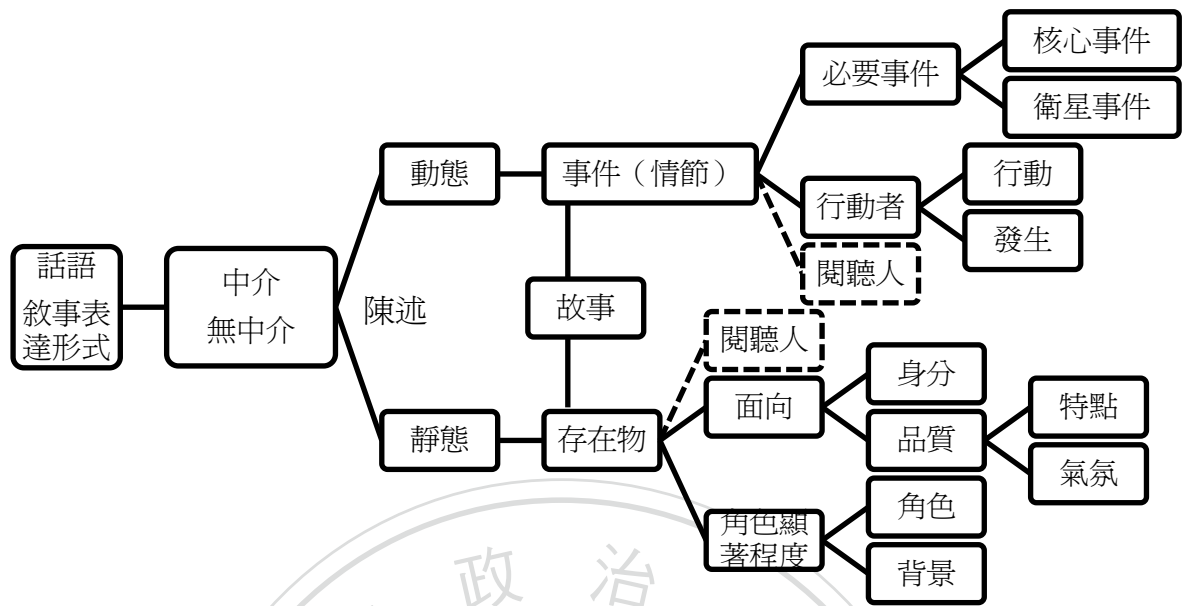


圖 2-1-5 敘事結構圖

資料來源:Chatman(1978): 267

Chatman 並提出敘事結構圖（圖 2-1-5），以一個「整體」的方式說明敘事表達的形式。因為 Chatman 認為表達形式的話語結構變化太大、難以找出一個固定的結構，所以在他的敘事結構圖中沒有特別呈現出話語結構的部份。而從敘事結構圖中，我們可以看出，話語是作者用來傳達內容的手段，因此較貼近作者；故事則是供人解讀的文本內容，與閱聽人的關係較為密切。故事可分為靜態與動態兩類，動態指的是事件情節，包括必要事件與行動者；靜態則指存在物，包括人、時、地、物、環境等。近期則有部份遊戲研究將 Chatman 敘事分析結構圖中的「故事」再進一步地歸類為「情節、角色、場景」三個面向，當作分析「遊戲內容」的輔助工具。陳智先以 Chatman 的架構，將其研究遊戲《哈利波特：神祕的魔法石》拆解成「故事」與「論述」兩部份，研究故事文本轉移後的敘事改變。關萍萍（2012）亦以 Chatman 的架構檢視遊戲中的情節，認為遊戲中的故事背景、事件發生的脈絡等類屬於傳統敘事，且多數遊戲皆早已為玩家設置了故事的走向與結局；而玩家每每遇到遊戲中的關鍵節點(nodal points)，遊戲都會透過各種方式明示或暗示玩家該如何繼續遊戲劇情，這些都是遊戲內部控制，玩家無法確實操控的。

Chatman 對於敘事理論的貢獻在於，透過 Chatman 的架構，敘事文本能夠依循較清楚的脈絡被拆解成各種敘事組成元素，使得研究者能夠以更組織性及系統性的方式探討文本的構成、及元素間的連結關係（陳智先，2007）。

Foss(1989)則以「故事」及「論述」兩者解釋敘事本身，他認為「故事」是敘事的本質(substance)，而「論述」則是敘事的形式；如同前面所說的，「故事」指的是敘事中想要傳達的內容，而「論述」則關乎作者如何表達敘事。Foss 其更以此論點為本，提出構成敘事本質與敘事形式的八大要素：場景(setting)、角色(characters)、敘事者(narrator)、事件(events)、時間關係(temporal relations)、因果關係(casual relations)、聽眾(audiences)、主題(theme)，而這些要素的分類，正呼應了前面的敘事結構分析方法。

從整體敘事學的發展觀來，Prince(1994)認為敘事學可分為三個類型：

1. 故事結構研究：延續或發展 Propp 的故事結構理論。
2. 重視表達形式的話語層次：代表如 Genette，以「三分法」將敘事分為故事、話語、和敘事活動(narration)；此派並認為敘事作品的素材內容與表達方式是需要被區分的。
3. 結合故事與話語，兼顧兩者的研究：Chatman(1978)指出，任何敘事作品都由故事和論述所組成，故事是作品的內容、論述是作品的表達方式或敘事手法。

我們能從學者們討論敘事分析的方式，辨認出敘事中兩個最重要的元素：故事(story)及論述(discourse)。林東泰(2010)整理各方學者說法，認為敘事可被細分為素材、故事、話語(論述)與敘事活動四個面向，或將之濃縮為「故事」與「話語(論述)」兩個層次。

綜合以上各家說法，本研究將參考 Propp 的角色分類方式及 Chatman 的敘事分析架構，分析遊戲中非互動層的故事結構。

(二) 電玩遊戲相關研究

隨著媒介轉型，學者們對敘事理論應用在數位文本上的態度也產生了變化，「超文本(hypertext)」特性的非線性敘事遊戲，真的能用原本的線性敘事理論來加以詮釋嗎？這樣的質疑讓所謂的「遊戲學家」(ludologists)與「敘事學家」(narratologists)在一次遊戲研究的學術會議上結下了樑子(Jenkins,2003)。前者認為研究的焦點應在於遊戲的力學與美學，研究者需要發展一套新的分析方式以因應「遊戲」這種新媒體的研究，但後者觀點則認為遊戲與其他媒體一樣，它作為一個敘事媒體，我們能夠以敘事為工具研究它的內容及本質。陳智先(2007)整理近年學者對於敘事與電玩媒介的觀點，指出部份學者認為電玩與敘事具有某種相通性(Jenson,1988;Murray,1997; Juul,2001;Ryan,2004)。其中 Ryan(2004)更提出了「電腦遊戲擅於利用敘事推動情節發展的根本關鍵機制」以成功將遊戲使用者轉為故事中角色的觀點。

以下先討論遊戲的特性，接著再整理遊戲敘事與遊戲結構相關論點，扣連遊戲與敘事間的關係。

遊戲的特性包括：1、非線性敘事；2、遊戲類型的多元性；3、遊戲提供故事沈浸感；4、遊戲規範；5、遊戲互動。以下分述之：



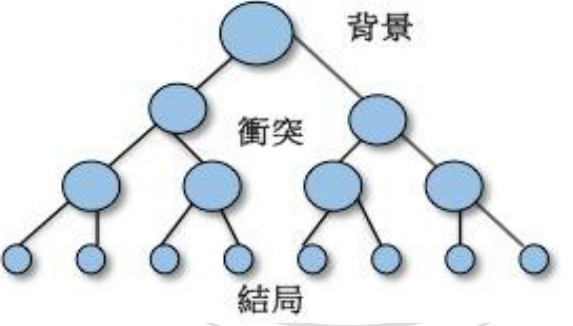
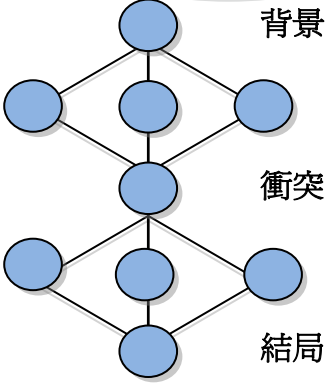
1. 非線性敘事(nonlinear narrative)：

Skirrow(1993)發現玩電玩遊戲和看書的差異在於，在遊戲運行的過程中，敘事和行動是相互結合的。也因此電玩故事的「閱讀者」也身兼了「扮演者」的角色；而遊戲的文本特性，其中的戰鬥、任務等挑戰，對玩家造成了影響，形成了一種見怪不怪的敘事的中斷，而這正是非線性敘事的特點之一。McIntosh 等(2010)指出，線性敘事(linear narrative)指的是閱聽人經由故事中的固定序列，循序漸進地推進一整條完整劇情，如電影、小說；其多半能夠清楚地劃分出基本的三幕架構：背景(exposition)、衝突(conflicts)、及結局(resolutions)。

而非線性敘事則又將線性敘事擴展，使得玩家在使用文本上具有更大的自由度。非線性敘事的重要特點之一在於動態影響遊戲情節，玩家的選擇、遊戲表現、及遊戲時間或者其他與敘事相關元素都能導致不同的分支結局。針對遊戲中的非線性敘事，McIntosh 等(2010)做了較簡單的分類方式，將遊戲的非線性敘事約略分為兩大類型（表 2-1-2）：開放式(open world)及分枝(branching)，後者可再細分為分枝敘事(branching narrative)及平行敘事(parallel narrative)。

開放式敘事自由度高，玩家可在遊戲進行時任意選擇，因此導向各種不同的遊戲境遇及獨立結局。分枝敘事提供玩家多重的選擇，玩家一路選擇，選擇後緊接著更多選項；故事發展方向與結局就邊玩邊變化。平行敘事指的是玩家在遊戲故事進行的過程中，仍然會遇到許多選擇，但這些看似平行的故事線通往共同的節點（遊戲章節或轉折點），有共同的開始跟結局 (McIntosh, B. & Randi, C. & Lindsay, G., 2010)。

表 2-1-2 線性敘事與非線性敘事圖

敘事種類	圖示	相關文類
線性敘事		<ul style="list-style-type: none"> • 電影 • 小說 • 戲劇
非線性敘事 類型 1： 開放式敘事		<ul style="list-style-type: none"> • 線上遊戲如：《魔獸世界》 • 部份策略模擬遊戲，如：《模擬市民》、《俠盜獵車手》
非線性敘事 類型 2： 枝狀樹敘事		<ul style="list-style-type: none"> • 部份冒險遊戲，如：《暴雨殺機》
非線性敘事 類型 3： 平行敘事		<ul style="list-style-type: none"> • 部份格鬥遊戲，如：《UFC 終極格鬥冠軍賽 2010》 • 部份冒險解謎遊戲，如：《西伯利亞》、《哈利波特》

資料來源：(McIntosh, B. & Randi, C. & Lindsay, G., 2010)，研究者整理

將上述非線性文本分析中的「背景」、「衝突」、「結局」對照傳統敘事在劇情線上的「三幕結構」及「故事」、「話語」架構，我們能夠辨認出兩者間存在著概念共通之處。

2. 遊戲類型的多元性

遊戲的分類本身不具絕對性，根據平台、遊玩人數規模、網路連線、遊戲方式、遊戲內容等皆有分類上的差異²⁸（張玉佩，2009）。而因為本研究以「電腦單機遊戲」為主，沒有平台及人數上的變因，因此此處以「遊戲方式」及「遊戲內容」的分類為依據。

Skirrow（1993）指出，即便各類型的遊戲種類逐漸分化，遊戲廠商仍會挪用既有通俗文化中的資源（如歷史故事、神話傳說、流行文學等）來豐富遊戲內容，而遊戲的內容將會影響遊戲的分類。Juul(2007)則以「抽象度(abstraction)」的角度看待遊戲的分類，他認為「抽象度」，決定了遊戲的類型。相同內容的遊戲，若提供玩家不同操作程度，遊戲的類型就會因此改變。如同樣要讓遊戲中的主角成長，則遊戲可能提供玩家在遊戲世界中雲遊四海、武力鍛鍊的自由，讓主角能力提升，此種遊戲類型較接近冒險遊戲(RPG,role playing game)；抑或在遊戲中安排人物進行提升屬性的課程，以及透過讓主角與其他角色互動，增加能力數值等，此種類型則較似模擬遊戲(SIM,SLG,simulation)中的戀愛模擬遊戲等。

Lindsay(2005)整理遊戲的類型，將其分為下列幾種：（1）動作遊戲(ACT,action)；（2）冒險遊戲(ADV,adventure)；（3）益智遊戲(puzzle)；（4）角色扮演(RPG,role-playing game)；（5）模擬遊戲(SIM,SLG,simulation)；（6）策略遊戲(ST,strategy)。而隨著時代的更迭、及電腦遊戲開發技術的日新月異，遊戲的分類也更加細膩，並衍生出更多形態的遊戲分類。其中，模擬遊戲(SIM,SLG,simulation)原指以第一人視角遊玩、模擬真實環境的遊戲，而後又發展出了模擬戰略遊戲、建造與經營模擬遊戲、生命模擬遊戲、戀愛模擬遊戲及養成遊戲等，並常以「回合制」的設計讓玩家運行遊戲。

本研究所欲分析的《戰國蘭斯》即為模擬遊戲所發展出來的類型，為一種地域壓制模擬遊戲，指的是玩家扮演的角色在遊戲過程中，將區域內的敵方勢力一一驅逐，並佔領它們領地與資源的遊戲。例如：Koei的三國志系列遊戲、信

²⁸ 如以遊戲平台分類，可將遊戲產業分為：大型遊戲機、電視遊戲、電腦遊戲、行動遊戲；以「遊戲人數規模」差異分類，可將遊戲分為小型遊戲、中型遊戲、大型遊戲；以「網路連線方式」區分，則可分為單機遊戲、區域網路遊戲、及多人線上角色扮演遊戲等。

長之野望系列遊戲等，而《戰國蘭斯》的開發廠商 AliceSoft 則是開創了將地域壓制 SLG 結合色情遊戲的先例。

3. 遊戲提供玩家故事沈浸感

異於傳統媒介，玩家是媒介內容的共同創作者，電玩遊戲主角的命運可透過遊戲者的行動操控，而受到改變(Ryan,2004)，然而由於其半開放形式(quasi-choices)的特質(Aarseth,2004)，使文本與玩家形成一種劇本中「命定」的互動方式。故事隱藏在遊戲之中，玩家「巧遇」了宿敵、「邂逅」了初戀情人、「撞見」了背叛的場景，皆是遊戲中所設定的情節，而為了降低這些「劇本情節」可能會帶給玩家的欺瞞感，遊戲需要建構更緊密的故事架構、及使用更巧妙的敘事方法，弭平玩家與「事件」間的斷裂。因此，為了讓玩家能夠在遊玩時得到更多的沈浸感與愉悅感，遊戲設計越來越重視故事架構與設定，也加入了更為複雜的敘事線，更賦予玩家更多的自由左右遊戲故事走向，以增強玩家徜徉遊戲的實感。

4. 遊戲規範

Juul(2003)發展出經典遊戲模式(classic game model)的六個判斷原則：(1)規則(rules)：遊戲需要明確、具體的遊戲規則，才得以順利運行；(2)可變的、量化的結果(variable, quantifiable outcome)：玩家的努力與付出會轉化成數據結果(如遊戲參數)，影響遊戲的走向與結局；(3)遊戲結果的評量系統(valORIZATION of outcome)：遊戲本身蘊涵自己的評量系統，並依藉遊戲的評量結果產生遊戲中的階層與正負面意義，玩家在遊玩的過程中，即可能會產生自己所想要、或不想要的結果，如遊戲中的「好結局」與「壞結局²⁹」，而玩家達成前者的過程，多半比達成後者更具挑戰性；(4)玩家的努力(player effort)：遊戲需要玩家投注心力，為自己所導致的遊戲結果(outcome)負責；(5)遊戲結果影響玩家情緒(player attached to outcome)：遊戲中的輸贏會影響到玩家在現實生活中的心理情緒，如贏了感到快樂、輸了感到挫折等；(6)協商的结果(negotiable consequences)：遊戲結果對於玩家現實中的影響，是依照玩家與遊戲間的事前協定而成，如我們認知到現實生活中運動比賽的危險性，則我們在玩拳擊遊戲時知道在這類遊戲中，我們要透過防禦、攻擊、避免受傷，而得到勝利的結局，然而在現實中的運動比賽，往往有更高的不可逆性、與可能造成的傷害，這是

²⁹一般如主角與被追求的角色在一起、主角統一了遊戲世界、主角得到獎賞等為好結局；而主角死去、重要角色死去、主角戰鬥失敗被毀滅等為壞結局，部份遊戲會在遊戲畫面中直接顯示"bad ending"的標示。

兩者最大的差異。由此可見，玩家需要服膺一套遊戲所創建的「規則」，讓自己得到「暢遊」遊戲的許可。

5. 遊戲互動

除了操作遊戲外，玩家也透過玩遊戲獲得成就感、得到愉悅。敘事取決於作者，而互動操之於玩家。Salen&Zimmerman(2004)認為，遊戲設計者創造了遊戲的機制，而玩家則透過操作與執行這些機制，發展出自己的遊戲過程（梁啓新，2009）。Friedl(2003)則從遊戲設計的角度指出，電玩遊戲中存在三種互動方式：玩家與電腦、玩家與玩家、玩家與遊戲，而玩家與遊戲互動關係的重點，集中在玩家的遊戲行爲、玩家對於遊戲中的資源分配、遊戲任務的掌控、與對遊戲內容的再創作，以下從「玩家遊戲行爲」與「遊戲抽象度」兩個面向討論玩家與遊戲的互動。

(1) 玩家遊戲行爲

根據玩家遊戲動機與目的的不同，其在遊戲中所展現的行爲也會有所差異，即便相同的遊戲機制，在不同玩家的操作下，也會產生不同的遊戲行爲。如在某些 RPG 遊戲中，一些玩家透過殺敵取得遊戲經驗值及虛擬寶物；而有些玩家則在殺敵過程中，刻意不將敵方趕盡殺絕，以竊取對方身上的裝備。透過在遊戲中的移動、探索、扮演、收集、學習、冒險、破壞、創造、觀察、表演、部屬、對抗、累積、求生等行爲，玩家在有限的規格及多變的玩法下，創造屬於自己的遊戲故事。

Lazzaro(2004)指出，爲了抒解對於日常生活的煩躁、享受挑戰、或體驗某些平日難以遭遇的經歷（如飛行、越野車競賽等）與情緒，玩家透過遊戲的方式，改變與建構他們自己的內在經驗。與玩家的情緒有關的關鍵有四：A、克服困難的樂趣(Hard Fun)：玩家透過克服遊戲中的挑戰與問題，得到滿足感；B、垂手可得的樂趣(Easy Fun)：玩家藉由遊戲沈浸，享受遊戲過程，獲得愉悅；C、轉換情緒(Altered States)：玩家從遊戲過程中的感知、行爲、思考、互動等，重建自己的內在經驗，轉換心情；D、人際因素(The People Factor)：創造玩家間互動、競爭的機會。因而遊戲設計者可以將上述考量納入遊戲機制設計中，透過更多的遊戲互動方式，促進玩家更多的情緒釋放。

(2) 遊戲抽象度

延伸遊戲規則與遊戲互動性的探討，Juul(2007)表示在遊戲中，玩家只能進行一些特定的動作，遊戲虛擬世界所展現的自由度是有限的。若我們把遊戲當作兩

個部份的組合：規則(rules)與意象(fiction)，則遊戲內容可能會有三種：A、純意象（如遊戲的過關故事）；B、純規則（如玩家的生命值等）；C、介於兩者間，規則與意象的結合（又稱虛擬或模擬）。而遊戲抽象度(levels of abstraction)即位於規則與意象的分界上。

玩家對遊戲抽象度的體驗通常是固定的，在辨認遊戲類型、與遊戲意象後，玩家始能探索遊戲中的抽象性：哪些是開放性的設計？可以使用及如何使用哪些道具？可以從事哪些行為等。而在玩家熟悉了這一切後，玩家又會對遊戲中的意象與遊戲設置進行抽象化的分離，賦予其他的抽象意義：如若遊戲中的某些故事與玩家的任務不相關，則玩家亦可能將遊戲當做技能取向的抽象遊戲來玩。

討論完遊戲的五種特性，我們進一步地探討與它相對應的遊戲敘事與遊戲結構的問題。遊戲研究主要可分成兩個派別：遊戲學派(Ludology)與敘事學派(Narratology)。遊戲學派的主要論點在於，它們認為數位遊戲(digital game,包括電腦單機遊戲、線上遊戲、電視遊樂器遊戲、攜帶型遊戲等)與舊有的媒體不同，我們應該要另外發展新的理論與研究方式來探討它們，並反對「遊戲中存在敘事」的概念。如 Juul(1999)與 Eskelinen(2001)皆認為遊戲中的「遊戲性」對玩家而言比「故事性」還來得重要，故事只是遊戲的裝飾品（邱馨玉，2008）。因此，遊戲學派在分析遊戲時，特別注重遊戲的特性如：目標導向、遊戲規範，並主張以遊戲的結構或遊戲的層面來分析遊戲，Aarseth(2003)即指出分析遊戲的三個面向為：遊戲行為(game-play)、遊戲架構(game-structure)、遊戲內容及系統(game-world)、與。遊戲行為指的是玩家的行動、策略及動機；遊戲規則指的是玩家在遊戲中，所需遵循的模擬規則；遊戲內容及系統(或稱遊戲世界)則指遊戲中的虛擬內容、拓撲／層級設計(topology/level design)、遊戲紋理(textures)。同時，三個層面對於不同的遊戲類型，有不同程度的重要性：如對典型的多人角色扮演遊戲(multiuser roleplaying games)而言，遊戲行為最重要；對戰略及動作遊戲(strategy & reaction-based games)來說，遊戲規最受重視；而在探索型的遊戲裡，遊戲內容及系統則最具重要性。

相對於遊戲學派，遊戲敘事學派對於將傳統敘事學納入遊戲分析中採取較肯定的態度，他們認為遊戲是眾多承載文本的其中一種媒體，雖然它具有新型態的媒體特性，但我們仍然能從遊戲中發現新的敘事形態。

陳智先(2007)以兩個面向提醒研究者將遊戲與敘事連結時需要注意的地方：首先，電玩不可否認的是一種媒介，舉凡媒介，則皆能以敘事觀點探勘(Berger,1997)，因此我們不能夠因為遊戲的媒介特質差異，而否定了它具有敘事

的本質。再者，陳智先觀察過往反對將遊戲與敘事連結者的論點，指出許多觀點都立基在一個遊戲同質化的前提之下提出攻擊，但遊戲的形態各異，不同的遊戲有不同說故事的方式、也因而具有不同的敘事方式(Ryan,2004)。梁啓新(2009:12)亦指出兩個遊戲設計上的重點：(1)敘事與互動在遊戲系統上分別存在並且必須兼顧；(2)敘事與互動間存在衝突，但是必須以整體的方式在遊戲過程中呈現。因此，我們可以發現遊戲中的敘事無法完全跟互動拆開，兩者是相輔相成的。

承上述討論，本研究將半開放式、有明顯遊戲設定劇情的電腦單機遊戲，視為非互動敘事（遊戲中不易變動的部份，如角色設計、遊戲的主劇情現）與互動敘事（遊戲中較易變動的部份，如）在媒體上的結合。因此本研究試圖於遊戲劇情的主軸、非互動敘事的層面上，參考傳統敘事的取徑；而在遊戲互動的部份(2003)的遊戲三面向：遊戲行為、遊戲架構、遊戲內容與系統檢視遊戲分析結構，並以前文所論及的「遊戲互動性」相關討論為分析基礎；在分析過程中，亦加入研究者對於單機遊戲的遊戲觀察。綜述，本研究採取上述的混合途徑作為性逆轉成人遊戲《戰國蘭斯》的分析基礎。

第二節、性逆轉與扮裝

一、Butler 的性別操演理論

何種身體可稱之為「女體／男體」、而我們的身體又如何被性化？「身體」之於人類本身，經常被當作一個被動的載體，透過文化、社會規範等的「書寫」，身體被顯現成各種形態。人類學學者 Douglas(1966)以「文化禁忌」說明其如何影響身體及身體疆界的建構；她指出經由特定文化連續性的記號刻畫，「身體的輪廓」會被展現出來，文化與社會禁忌中的「分離」、「淨化」、「分辨」和「處罰愉悅」的儀式都是為了讓系統更具秩序性，「只有誇大裡面和外面、上面和下面、男性和女性、贊同和反對的差異，才能創造出秩序的樣子。」(Douglas,1966;Butler,1990,林郁庭，2000：203)我們將服飾、塗料、妝品等加諸於身體之上，意圖讓身體呈現某種能夠被辨認的特徵；更甚之、除了物質之外，人的表面及皮膚皆能成爲一種「表意」，身體的疆界被社會霸權(the socially hegemonic)所規範著。

Kristeva³⁰(1982)及 Young(1990)在討論主體建構的論述過程中，說明了身體疆界「內部」與「外部」空間的建構過程及意義，並指出了兩者的二元性質。

³⁰Kristeva,J.(1982).*The Powers of Horror:An Essay on Abjection*.New York:Columbia University Press.

Kristeva 指出，透過「排除出身體」的方式，主體的「我／主體」與「非我／異己」被建構，Young 則引用 Kristeva 的概念解釋性、種族、與性傾向的歧視，及「排斥」的運作方式。但 Butler(1990)則對這個「內／外」二元的比喻提出了質疑：在何種論述立場下，內部性的比喻及內外部的不連續二元性是成立的？而一個被文化所建構的主體，在發揮其能動性與文化結構對抗、除去障礙與宰制後，就能還原回主體的本質了嗎？這種二元的切割方式及爲了表現「女性主體」而顯露的排他性³¹、及「非他即我」的表態方式，可能使得性別不連續性³²的個體於其中被碾壓得血肉模糊，折損了我們在性別實踐中創造顛覆的企圖。

酷兒理論先驅 Butler 在其重要著作《性別麻煩》(*Gender Trouble*)中談論性別建構，她延伸 Beauvoir 對生物性別(sex)與社會性別(gender)討論，指出：「一個人不是生為女人，而是變成女人；再進一步地說，一個人不是生而為女性，而是變成女性；更有甚者，如果一個人可以選擇，可以既不變成女性、也不變成男性。」生物性別和社會性別的差異並非先天與後天造成，因爲「生物性別」的定義與建構受到「社會性別」的影響深遠，先天的生物性別二元性被當作「先於論述、文化」的(Butler,1990:11)。

Butler 認爲社會性別是一種「異性戀體制」下的展示，是經由風格化的重複行爲(stylized repetition of acts)³³—對異性戀的模仿—來建立在外在空間中的薄弱身份，是充滿政治意涵的，是一種政治／文化途徑，而「後天」便據此將各式的「陰柔氣質」與「陽剛氣質」刻記在性別之上，再度鞏固了異性戀的論述。論述強制性地創造了異性戀的框架，男性或女性順從了異性戀主體下的規訓，從社會賦予的「情慾腳本」中不斷模仿與表演虛構出我們所「應有」的性別行爲，一切都是非本質的、人造的、操演的，性別的原型根本不存在。

因此，社會性別並非順應生物性別而自然形成，社會性別是後天的展演。當我們藉由在身體表面的戲耍（包括行動、姿態、扮演）及論述方式，以展現身體政治的顯性和隱性文本(manifest and latent text)、性別的肉體風格化(corporeal stylization)、幻想和奇幻譬喻(fantastic figuration)等，則我們可以說它具有了「操演性(performativity)」，且重新賦予了性別意義(Butler,1994;林郁庭譯，2008)。

³¹Butler 指的是女性主義論述中常見的手段「排她實踐」(exclusionary practices)，藉由「限制、禁止、規範、控制、或『保護』」來建構「女人」本身。(1991;何春蕤，2004)

³² Butler(1990)認爲，關於異性戀、雙性戀、男同志、女同志的分類與論述方式，營造出性別的連貫性建構，隱藏了他們的性別不連續性。

³³Butler, J. (1999) [1990]. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.

Butler 認為性別操演(gender performativity)是一種表述，透過將性與性別的範圍問題化，在模仿中同時嘲諷那些異性戀所認為「專屬」他們的行為，因此，最自然的、最原初的、最中肯的性別並不存在(Butler,1990;Storey 編,2001;李根芳、周素鳳譯，2003)。Butler 所指的「性別操演」(performativity)與所謂的「性別表演」(performance)有所差異，「性別操演」並非指「性別」能夠自由穿脫轉換自如，而是指「強制又強迫的重複」造就出的性別幻象。Butler 並以「扮裝」(cross-dressing)作為例子之一，「扮裝使得表意的姿態戲劇化，而性別藉此而得以建立。」當我們模仿性別的同時，也揭露了性別本身的模仿結構及它的隨機性。同時，由於「性別原型」不存在，扮裝並非重現原初的性別認同，而是模仿原創的神話自身(the myth of originality itself)，因此扮裝有其限制。Butler 在 1994 的訪談³⁴特別指出，扮裝並非性別操演的標準範例、而是例子之一，但她肯定如此「自願式」的解釋，認為改造身體的基本慾望即存在我們生活的公共領域之中，而部份人甚至對僅能存在幻想中的身體變形產生慾望。

然而對於 Butler 的理論及其導引出的酷兒理論，仍有部份學者對於其中「拒絕性別原型」、反認同與反性別的性慾取向、及過度的流動性抱持高度懷疑。如 Butler 的研究取徑被認為是對抗具體社會環境及主體、也盲目崇拜言語的流動性(Hennessy,1995:153;Benhabib,1995:108;Fraser,1995:163;黃麗珍譯，2009)，而這種浪漫化認同的後果導致酷兒女性主義往往孤立於現實社會脈絡中，Seidman (1993)亦批評這種認同事實上是將性與性別的差異同質化，將女性與女同志消除在多元化的旗幟下。Butler 以為她提出了一種策略，但終究不過是一種選擇的擴增(Beasley,2009;黃麗珍譯，2009)。砲火猛烈的 Nussbaum (1999)指出 Butler 的論述窄化了新女性主義在更廣闊層面的社會變革，使大家成為結構(structure)的俘虜。同時，Nussbaum 亦抨擊了 Butler 的寫作風格，認為她陷入了一種精英主義式的語言遊戲，使得執行的可能性受到挫折、削弱了反動的力量。但 Gauntlett(2008)認為 Nussbaum 的說法顯示出她將「顛覆」當作一種靜態的實行方式、而非激進的抗議，部份 Butler 所舉的例子事實上是不能被單獨分離出來觀視或作為個例的(如扮裝)。再者，由於 Nussbaum 對法律規範及政治行動在女性主義社會改革上的熱情，使她關注較「鉅觀」的層面，因此她看不到 Butler 的理論在不同的層面進行實際的改變—從草根「微觀」生活的日常實踐。Nussbaum 想要促使人們積極改變的陳述方式，而 Butler 則希望從日常生活內部改變人們的流行文化。

³⁴Osborne, Peter, and Lynne Segal. "Gender as Performance: An Interview with Judith Butler." 部分中譯見：Kathryn Woodward 編。林文琪譯。〈性別如何表演〉。《身體認同：同一與差異》。台北：韋伯，2004。351-358。

儘管在某些學者眼中，Butler 的理論始終過於流動與浪漫化，或者將策略過度分散，但除去她的性別不穩定概念，我們該如何述說性別的流動性？或又有學者指出，Butler 試圖跳脫二元對立，卻又陷入了另一重的二元對立：單一主體與酷兒混種(Hausman,2001)，但這種說法其實又將 Butler 所作的抗辯簡單二元化了。若以空間向度作比喻，主體與混種並非平面上的兩個端頭，間距間夾著性種類；以 Butler 的觀念而言，應該更近似「每個主體／客體都是純種／混種」及「每個純種／混種都是主體／客體」，形成一種無限向度的非規則空間；空間仍然有其限制，但是在這種理解之下，我們才能夠以「意識」作為掙脫的手段，辨認出性別的虛假性。

二、扮裝 v.s 性逆轉

前面 Butler(1990)談論到性別的流動性，認為我們身處於三個肉體性的隨機空間：生理構造的性、性別身分、及性別操演，而「扮裝」作為一種顛覆性的實踐手段，藉由「性別模擬」的方式，表現高度的性別不穩定性、流動性與混雜性，挑戰了異性戀霸權的論述。以下將討論「扮裝」的定義及分類，並闡述「扮裝」與色情遊戲中「性逆轉」的關聯。

(一) 扮裝(cross-dressing)

廣義而言，扮裝指的是透過對外在的改變，置換自己性別所屬裝扮的位置，達成性別角色的扮演；而狹義的扮裝則將扮裝者再細分為扮裝者(cross-dressing)、扮異性症(transvestite)³⁵、及變性慾者(transsexual)，統稱性別變換認同者(TG,transgender) (蕭翔鴻，2006)。特別需要注意的是，病理學或醫學上的說法將扮異性症、變性慾者的扮裝行為當作病徵看待，認為部份扮裝者具有性別認同紊亂(GID,gender identity disorder)，然而 Butler(2004)在《消解性別》(Undoing Gender)中〈對性別的反診斷〉(Undiagnosing Gender)裡質疑這種辨別方式，但她亦承認某些 GLBQTI³⁶社群對「診斷法」的妥協，是為了獲得醫療或工具上的援助，進而實現他們的主體性；但另一群人認為為了獲得更大的自主權，首先應該讓自己不被視為病態。

Woodhouse(1989)認為扮裝的效果在於跨越界線、形成錯亂及威脅，它挑戰生理性別(sex)、社會性別(gender)、性別外貌(gender appearance)的主流編碼，扮裝顛覆了人內部和外部的心靈空間，形成一種身體上的雙重反轉(Esther,1972)。

³⁵「扮異性症」為較病理學的批判稱法，多數扮裝者較不願意採納此種稱呼。

³⁶指男女同性戀、雙性戀、酷兒、變性人及雙性兼具者(Gay, Lesbian, Bisexual, Queer, Transgender, Intersex)。

Garber(1992)指出扮裝提供了挑戰異性戀的論述，讓我們於對「男性」與「女性」是否因建構而成提出了質疑與挑戰。社會對於「男性氣概(masculinity)」及「陰柔氣質(femininity)」訂定了標準，同時男性與女性又爲了讓自己更加符合社會標準而壓抑己身。

儘管以「功能」或「意圖」辨別是一種意識形態化的分類方式（亦或分類本身就是要被消滅的對象），但仍然不失爲一種識別的權宜之計，因此根據扮裝功能、及扮裝者意圖的差異，在此參考廣義及狹義的扮裝定義，將扮裝的類型約略區分爲五個種類：

1. 認同式扮裝：由於性別認同差異，變性慾者透過變裝以更接近自己心中理想的自我性別。同時，變性慾與同性戀常受到混淆，然它們存在著本質上的差異，前者關乎於個人的性別認同 (gender identity)，而後者則爲個人的性取向 (sexual orientation)。
2. 慾望式扮裝：蕭翔鴻（2006）在談論女性面具扮裝者³⁷時指出，對於女性面具性嗜好者而言，他們眼中的「她者」具有兩層意義：（1）成爲「她者」（2）欣賞「她者」。他們同時具有雙重視角，既是演員、也是觀眾，因爲對女身的慾望，這些男性（多爲異性戀者）透過「扮演行爲」去揣摩自己的慾望投射對象，他們常自稱自己爲 CD(Cross Dress)，且這些女性面具者不能與變性慾者(Transsexual)混爲一談。由此我們可以辨認出，這是一種因慾望「慾望對象」，進而想「成爲」慾望對象，以觀視自己的扮裝。
3. 表演式扮裝：指表演者爲了戲劇效果而穿戴、展露出相異的性別外貌與性別特質。如日本歌舞伎的「女形」、寶塚劇團的「男役」、我國京劇中的「旦角」及部份女性所唱的「老生」³⁸、及以女演員爲主的歌仔戲皆爲扮裝表演的例子。而近代電視節目亦常見扮裝爲一種戲謔式的表演手法：如台灣綜藝節目主持人董至成所扮演的董月花、日本搞笑藝人前田健扮演的猩惠等，美國歌手 Lady Gaga 及 Madonna³⁹亦在歌曲 MV 中挑戰了扮裝。
4. 發聲式扮裝：此類扮裝行爲具有高度的政治意涵，扮裝者爲了某些特殊的政治訴求而訴諸扮裝手段來發聲。

³⁷「女性面具性嗜好」多存在於異性戀男性身上，爲一種透過穿戴女性面具及服裝等，扮演成女性外顯實體以展現情慾的方式（蕭翔鴻，2006）。

³⁸此類表演方式在我國傳統戲曲中稱爲「反串」，後引申爲演員扮演與自己相異的性別角色。原始的反串與演員真實性別無關，而指其與演員平日慣常演出角色相異情形，如以旦角爲本行的演員若改爲演出小生，則爲反串。

³⁹Lady Gaga 於她 2011 年所發行單曲〈YOU AND I〉的 MV 中扮成男模 Jo Calderone（化名），而 Madonna 則在〈Express Yourself〉

5. 文化式扮裝：儘管承襲 Butler 所謂性別與認同都是建構出來的，然而有些扮裝行為具有更加顯見的「儀式性質」，或是為了遵守某些強勢意識形態下的規範而為。如早年我國傳統社會，家人若擔心兒子早夭，便在童年時期將他當女兒撫養，改女性名字、穿女裝，試圖「矇騙」鬼神⁴⁰；或如印度的海吉拉文化⁴¹(Hijra)，身著女裝的閹伶會在婚喪喜慶的會場為人消災祈福；而過去一些中外少數民族的「產翁」習俗，則是待妻子分娩時，由丈夫穿著女裝演出妻子生產的痛苦模樣，代替她坐月子、並照顧小孩。

正如 Butler 所言，性別與認同是游移而不穩定的，而更多的情況是兩者的混雜、與多重的性別角色身份，如我們該如何歸類一個渴望成為女性與女同性戀者的生理男性，同時又是一個變裝皇后？當一個反串的表演者詮釋了某個行動劇人物，難道他不算在政治發聲？前述的分類並非試圖解釋所有扮裝動機的差異，而是讓我們能夠更加瞭解扮裝的形貌，及其如何作為「性別實踐」的執行方式。

而從理論面向觀來，張小虹（2000）從「模仿」切入，歸納扮裝概念下的三個主要論述領域：Irigaray 的性別擬仿(gender mimicry)、Bhabha 的殖民學舌(colonial mimicry)及 Butler 的同志假仙(gueer camp)。

Irigaray 指出在男性「同的邏輯」(the logic of the same)中，女性成為男性自我建構、生產與再生產的反面或對照。她比較女性「化裝」(mimicry)與「展演」(masquerade)的差異，前者指的是女性在男性的慾望中扮演自己的性別特質，造成自我的異化疏離；後者則指在知覺性地戲耍模擬過程裡，女性以擬仿的方式在男性主體的論述場域中嘲諷與揭露男性的機制。然而女性主義擬仿論在對於跨性別的擬仿（男仿女、女仿男）抱持著較排斥的心態，Irigaray 認為「女仿男」的過程中，即認同了男性的權力與權利；而相對而言「男仿女」的扮裝皇后(drag queen)，在當時的女性主義者眼中，並非是對性別的重新詮釋與反諷，而是透過誇張的手法，重現了女性的被歧視。Bhabha 後殖民理論下的「殖民映鏡」(colonial specularity)比 Irigaray 所指的「男性映鏡」有了更進一步的闡述，「模仿」並非認同或隱藏的真實再現，模仿者並非成為被模仿者，Bhabha 以「空間分裂、時間延異」(spatially split, temporally deferred)解釋模仿成為我們所處空間外的影像分裂、重複與意符的延異及補充。而如同前文所述，Butler 的「扮裝」與「模仿」

⁴⁰女同學社（2010）。〈中國傳統文化〉，《性傾向及性別認同通識教材》。上網日期：2012年6月4日，取自 <http://leslovestudy.com/liberal-studies/concept04.shtml>

⁴¹此群體人稱海吉拉與海吉拉斯，早期為少年在宗教儀式後受到閹割，平日守戒律，與其他海吉拉形成一個小群體，被印度的種姓制度排除在外，宗教場合外受人歧視。後期則發展成一個複雜的社會群體，包含同性戀者、變性者、閹割者、雙性人等。

則強調當我們模仿性別的同時，也揭露了性別本身的模仿結構及它的隨機性。扮裝無法重現性別的原型，而是模仿社會所因襲與創造的性別神話。

（二）性逆轉與定義

性逆轉在日語中稱為「性轉換」，是一種以改變性別特質為特色的文本素材，而在 ACG 界中亦被當作一種滿足幻想的「萌要素」之一。透過角色屬性的分類，我們能夠辨識出文本中人物的特徵。以下為一般所認為的性逆轉(性轉換)之定義：

性轉換的重點，在於活用一般社會上對於「性別刻板化」的迷思，讓這個角色可以跨區活躍—或是毫不在乎暴露且溫柔可人的壞女人，又或是對女性纖細貼心的花花公子，甚至可以是以男性追女性的模式，去演女性與女性的戲，雖違反道德卻又讓人認為理所當然，可以編出很多異想天開的劇情，既滿足幻想的萌素，也帶給讀者偷窺的樂趣（傻呼嚕同盟⁴²，2007:252）。

而具備此類特徵者，在 ACG 文本中（特別是本研究所關注的成人遊戲文本）多以「女體化」的方式出現；其大致分為兩種類型：後天的女體化、先天的女體化（西村マリ，2001）。前者主要由人物在文本中的的性關係角色來決定，如性關係的主導者、性關係的被動者；而後者則是在文本中即設定為女性角色，並常直接顛覆過去已有的文本中之角色、歷史人物的性別，如將日本戰國時代男性武將角色設定為女性、中國經典文學（水滸傳、三國演義、西遊記等）中的男女性角色性別交換。

以漫畫為最明顯的開端，1980 年代前的漫畫對於性別上的挑戰多以男扮女裝或女扮男裝、變性作為素材，如：手塚治虫的《寶馬王子》、池田理代子的《凡爾賽玫瑰》等，更開啓了近代漫畫對於「性別錯置」題材的先河，亦成為一種戀愛漫畫的典型。但也在 1980 年代後期、1990 年代初期出現了另一種挑戰傳統性別的題材：性逆轉，如《亂馬½》、《美少女戰士》等。其差異在於角色不只是裝扮的外在改變，更徹底地改變了原本的生理性別結構，甚而部份少年漫畫也有主角或重要角色具有性別逆轉的現象。而後部份漫畫動畫化後，亦使得動畫界也見證了此一現象的流行。同人誌界亦有以「性轉換」為主題的創作方式，通

⁴²國內自 1997 年起成立的同人社團，除了自力出版深度動漫評論書籍《動漫 2000》外，也透過出版社的協助出版動漫評論相關書籍、青少年次文化探討、及原創創作等，自 2000 年來也在全國各大專院校舉行演講超過百餘場。

常發生在 ACG 衍生作品中，以將原本的角色改變性別為主。而在日本的電玩遊戲界，「性逆轉」主要出現在動作(ACT)遊戲⁴³及模擬(SIM,SLG)的遊戲中，特別是成人遊戲及乙女遊戲⁴⁴（圖 2-2-1），但在 BL 遊戲及百合遊戲中則較少見。



圖 2-2-1、戀愛遊戲《新說封神演義》的男體化（妲己）及女體化（楊戩）示例
資料來源：《L.G.S～新說封神演義～》人物畫面
擷取自遊戲論壇 <http://www.otomedream.com/thread-606833-1-1.html>

事實上，我國亦發行過以性逆轉為主題的遊戲如未完童話發行的知名同人遊戲《御界神紀》系列、未來數位遊戲的《中華萌國傳》等（圖 2-2-2），逆轉方式為轉換神話或歷史人物性別，前者如女版蚩尤、盤古、黑白無常等，後者則將民國初年軍閥（黃埔軍、北洋軍、滇軍等）性別設為女性，而玩家則擔任「萬紅叢中一點綠」的黃埔女校校長。

⁴³如光榮(Koei)發行的《無雙 OROCHI Z》（2009）、《真三國無雙：聯合作戰 2》（2010）中加入的女三藏法師；CAPCOM《戰國 BASARA》系列（2005～）中性別不明，卻長著女性臉孔、用女性用語說話的上杉謙信。

⁴⁴如 Idea Factory 發行的 PS2 遊戲《S.Y.K.～新說西遊記～》（2009）以三藏法師為女性，與三個隨行弟子、神妖的戀愛故事；PSP 遊戲《L.G.S～新說封神演義～》（2012）以二郎神楊戩為女性、與人神妖奮戰及談情的故事，妲己也一改形象為風流男子；《十三支演義～偃月三國傳～》（2012）將關羽化為獸耳少女，與三國武將們戀愛、並討伐黃巾賊的故事，妖豔美女呂布則和平胸少女貂蟬為一對同志戀人。



圖 2-2-2、美少女遊戲《中華萌國傳》軍閥
張宗「菖」、吳佩「芙」與馬「步」芳

資料來源：擷取自遊戲官網 <http://www.weicom.com/2011roc/index.htm>

國內討論性逆轉及相關創作⁴⁵的網路論壇《tgame 的 phpBB》之一板主 deepseas(2010)在談論性逆轉時，參考日本大型論壇 2ch 中 TSF(transsexual- fiction)討論版版友的分類方式，經過多次修訂（1.0 版本～2.1 版本，共 11 次修改）將性逆轉創作類型分為兩個面向，完全性逆轉分為三大種類、不完全性逆轉分為五個種類⁴⁶，下面研究者即引用 deepseas 的分類架構，並在內容及範例說明上加以補充：

【合法類型／完全性逆轉】

deepsea 以「合法」與「非法」分類性逆轉創作的類型，前者指的是普遍被認為合乎性別轉換創作的類型，而後者則是在「被接受為性逆轉創作範疇」上，較具爭議的類型，研究者將之視為「不完全性逆轉」。雖然此分類以二元的方式呈現性逆轉的類型，但其並非單以讀者的偏好歸因，而以較明確的方式界定性別的「奇幻元素」，同時有助於我們釐清性逆轉的定義。

⁴⁵論壇中稱為「性轉換創作」(transsexual fiction)，而站名 tgame 中的 tg 則為性別跨越(transgender game)的簡稱，泛指整個跨性別族群的世界，也指在此類創作中，角色的性別變化影響。

⁴⁶deepseas(2010.04.22)。「TSF 屬性系統別總表 ver2.1」。上網日期：2012 年 6 月 5 日，取自「tgame 的 phpBB」<http://tgame.dyndns.org/phpBB/viewtopic.php?f=6&t=5421>

而兩者最主要的差異在於：「合法」性逆轉相較「不合法」性逆轉而言，是一種「超現實」的創作手法，也較不可能發生在現實生活中。下列則為「合法類型／完全性逆轉」的呈現方式：

1. 變身：指性轉換主體變成與自己原本相異的性別，如女變男、男變女，或在特殊情形下轉變為雙性性徵。
 - (1) 單純環境：人物身處的環境為背景與現實世界相似，而人物在其中發生了異性化（男體化／女體化）、或者對象化（只能變身為某些劇情中被決定好的角色）的轉變。
 - (2) 架空環境：人物身處的環境為現實空間外的世界，變身類型屬於較不尋常的特殊狀況，主要可分為三種情形：
 - A、異界召喚：在通往虛擬世界、時空、地域、或其他文本（從現實世界的日常生活中進入文本中的動漫畫、遊戲世界）的過程中變身為異性。
 - B、矛盾世界：與現實世界相似，但卻又有規範性差異的世界，如人物來到相同街景、相同街道與城市經驗，但生活規範及價值觀完全相異的世界。
 - C、捏造世界：人物處於虛擬的世界，且在其中有變換為異性的「人物體驗」系統，如多人線上遊戲、社交網站中將自己的角色設置為異性，此處與「異界召喚」的差異在於人物並非在「故事中」或在真實中以肉體主體變身。
2. 穿著：以裝扮方式片斷或整體改變人物的性別形象。
 - (1) 異性裝：以服飾、化妝等能夠產生異性符號的外加物件改變外貌，形成扮裝效果。
 - (2) 異性膚：以皮物、偶裝等改變身體外貌，並重建群體對個體的性別認同或展現個人性慾傾向。
3. 換身：指靈魂或意識等，一般被認為是人類的內在部份轉移到異性身上。
 - (1) 交替：指個人的意識進入異性的身體內，雙方交替內在意識。細分包括與單一對象互相交換身體、與多數或者不特定對象替換身體、與「平行世界」中的異性替換身體、或與特定或不特定對象進行腦部或器官移植，而得到他者的知覺(deepseas,2010)。
 - (2) 依附：指單一或複數的靈魂佔據或宿於異性的身體內，又近「附身」。細分包括對宿主的完全支配、與宿主共有身體、暫時借宿宿主身體（只能局部或些微地影響宿主）、及將記憶、情感、經驗等存放在宿主意識中。
 - (3) 異體：指經過技術改造，將人物的身體改為人造的異性軀體。

【非法類型／不完全性逆轉】

1. 間性徵：指人物兼具兩種主要性別特徵器官（生殖器官），或其中一異性器官較明顯。
 - （1）真性半陰陽：指人物具有雙性器，而外顯性別以第二性徵決定，人物雖同時具有兩種主要性器官，但卻只有一條性腺。透過「手術」的轉換手段可以獲得性逆轉的「合法化」。
 - （2）假性半陰陽：人物具有「擬態性器」，指人物的外見性徵倒錯（如長得像陰莖的陰蒂），外觀性徵與體內性器官的構造相異。例如女性假性半陰陽者外觀上有較多男性特徵，但第二性徵卻為女性化。
2. 異性徵：指性徵器官的異性化，典型如下：
 - （1）乳房異性化：男胸女乳（細分為有／無乳汁的分泌），及女乳男胸化。
 - （2）性器異性化：如男性陰莖轉變為女性陰戶、女性陰戶轉為男性陰莖（細分為有／無陰囊的差異）。
3. 同性轉換：指同性間的角色轉換，而藉由「變身、穿著、換身」等性別轉換手段可獲得合法化。
4. 記憶／性格更換：指藉由催眠、暗示、魔法或記憶修改等手段，令人物的性別認同及性別傾向產生混淆。
5. 女性主角：指玩家與其所創作的角色（多半為互動性遊戲）間基於角色認同差異而產生的認知，如部份動作遊戲可選擇遊戲主角性別，玩家與所設定的異性角色共同展開遊戲。

以上性逆轉創作分類幾乎囊括了所有性逆轉文本中的變異方式，我們主要辨別人物性逆轉類型的方式，仍然以「人物外觀」及「故事劇情」的敘述為主（表 2-2-1），「外觀」指的是旁人（無論現實或虛擬中）能從人物的外型初步辨認出她／他的改變，而「故事劇情」指的是。能從外觀辨識「人物變化」的類型為：變身、穿著、間性徵、異性徵、同性轉換、及女性主角；需要透過劇情才能明確辨認的類型為：變身、換身、記憶與性格更換。其中因為「變身」類型的故事多半涵括「世界觀」的改變，因此需要結合外觀及劇情兩者才能清楚辨識。

表 2-2-1、性逆轉類型辨識表

辨識方法	外觀辨識	劇情辨識
性逆轉種類		
合法／完全性逆轉	變身、穿著	變身、換身
非法／不完全性逆轉	間性徵、異性徵、同性轉換、女性主角	記憶與性格更換

資料來源：本研究整理

目前的「非法／不完全性逆轉」類型若要轉為「合法／完全性逆轉」則要經過如手術、藥物⁴⁷等，然而在人物在劇情中經歷「刻意改變性別／性徵」的過程，在分類的定義上實較接近我們在日常生活中所說的「變性」（以生理身體的改變為性別轉換方式）及「性別認同混淆（由非自主的力量改變主體的性別認同）」，而本研究所觀察及探討的成人遊戲性逆轉人物類型偏向前面所述的「合法性／完全」性逆轉。

同時，將遊戲中的性逆轉與「扮裝」而非「變性」作連結的原因在於，將 Butler 的性別操演、性別流動概念對照 ACG 文本及上述性逆轉分類架構，同樣強調的是一種多元混種、存在「意識空間」的性別展現，遊戲中角色並非藉由改變生理器官而轉換性別（概念同〈TSF 屬性系統別總表〉中的不完全性逆轉），而是透過層層穿脫、人物旋舞於物質的外在衣裝與「社會性的」肉體變異而改變性別（概念近似〈TSF 屬性系統別總表〉中的完全性逆轉）。同時，這個扮裝的過程除了發生在遊戲角色上，更發生在玩家的遊戲經驗中，在部分玩家的意識投射下，形成一種雙重及交疊的扮裝體驗。

（三）日本社會風俗與流行文化

論及「文化社會的建構」，則我們不可避免地會面臨到「現象」置身的文化處境。而 Butler(1990)亦強調「社會性別」對於性別建構的影響力，因此本研究試圖探究那些存在在日本文化中，外顯或潛藏的性別激流與伏流。從日本的藝術表演及流行文化兩個面向切入，我們發現「藝術行為」中的多元性別觀使得日本文化對於性別的變異上（至少於表演中）有相當程度的寬容度。儘管正如 Garber(1992)所言，戲劇或演藝中經常沒有表現出「性別」的模糊狀態，那些表演式性的性逆轉一反串，究竟是反挫之力或是串供之力（林浴瑜，2007）？接受

⁴⁷ deepseas 整理可讓「非法／不完全性逆轉」合法化的轉換手段為：（1）手術；（2）藥物；（3）器具；（4）超常能力；（5）異星科技；（6）外觀變身；（7）其他。

了性別揉雜其中的藝術題材與性別的寬容性本來就是不同層面的事，不過若表演只是再現性別結構中的刻板印象，則是否任何可能觸發「性別惑亂」的可能性，都只能被當作表演素材而被我們視而不見？但無論如何，從一個民俗與社會的角度看來，那些表演中的性別踰越都或多或少地影響了整體社會文化中的性別意識建構。

1. 民俗與社會：日本藝術表演中的性別踰越

文化評論家 Buruma(1984)在其著作《鏡像下的日本人》中的〈第三性〉討論到日本表演藝術及流行文化中結合了死亡美學、少年憧憬與外貌崇拜的反串表演及性別游移。其中關於表演藝術，Buruma 特別提出的是以女性扮演所有角色的寶塚歌舞劇團、歌舞伎中的「女形」、及演藝界的男扮女裝表演者。

寶塚歌舞劇團塑造了一種「永遠的少年／少女」的團體氛圍，在嚴格的女校訓練及情感規範下，劇團演員清一色為未婚女性，一旦打算結婚就要退出劇團，轉往一般劇團或者演藝界。劇團中將演員分為男役與女役，Buruma 指出經由「型」的刻板模式追求，女演員試圖轉演出當紅男明星的角色，如 1950 年代的寶塚男役演員偏好模仿馬龍白蘭度。部份男役演員從日常生活中模仿男性的舉手投足；而部份則認為需要按照一個女性的「理想」，才能詮釋出「夢想中」的、獨特的男性⁴⁸。Buruma 並提出兩個關於寶塚明星偶像化的觀察結果：女性對於男性抱持著不安與疑慮，因此覺得對「女性飾演的男性」表現出自己的情感與衝動是相對安全的行為；另一個原因則在於，要符合「漂亮的男人」之特質，最好的辦法就是以女人扮演男人。歌舞伎中的「女形」亦有異曲同工之妙，儘管女形的變遷（從江戶時代早期由女演員飾演，到近代由男演員飾演）包含了時代性的政府政策與社會風氣，而近代的「女形」除了將理想中的女性再格式化，並且要超越一般女性肉體特性的特質，比她們更具魅力才算成功⁴⁹。這些反串演員所追求的是一種人工美的「綜合性理想」，這些理想中「完美」或「純粹」的男／女人不存在於任何真正的地方，演員們透過演技的揣摩，在扮演異性角色中形成了一種隱晦而巧妙的美感，是一種「人格解體」的藝術。

而日本的宗教儀式及慶典中，原本就有穿著異性角色服裝的環節，如早期日本兼性工作者的神社舞者即穿著男裝；平安後期至鎌倉時代盛行的「白拍子」舞者需著男裝表演（沖浦和光，2006；桑田草譯，2008）；江戶時代的男藝妓亦須接受女藝妓的技藝訓練等，皆存在一種宗教與民俗的要素。

⁴⁸出自前寶塚男役演員天海佑希。

⁴⁹知日部屋（2011.06.29）。〈從歌舞伎的女形看現代 Cosplay 的男扮女裝〉。上網日期：2012 年 6 月 4 日，取自 <http://www.cuhkacs.org/~benng/Bo-Blog/read.php?1243>

從日本的社會因素看來，對於扮裝明星的熱愛，又包含了人們一種「少年憧憬」的心態。學者金泉文子（1981）指出：

很明顯地不想成為女人的慾望，經常遭誤解為一種對男人的崇拜。……她們最深的慾望是既不想成為男人也不想成為女人——總之，她們希望無男女之別。……她們承擔這個角色，才瞭解到實際上男女的差異，確實是取決於外表的問題。而且因為這樣，她們覺得夢想可以被顛倒，只不過改變外觀而已（1981,轉引自 Buruma,1984; 林錚顛譯, 2008:196）。

身為「成人女性」的責任，使得那些愛好扮裝明星的女性以夢想與浪漫的角度觀看扮裝明星；而儘管 Bruma 的觀察距今已有一段時間，但我們今日仍然可以在定位為「女性雜誌」的流行雜誌上，看到扮裝明星殷殷教導女性「馭男術」、美容保養、及生活品味⁵⁰。

2. 可愛文化的潛移默化

從日本名聞遐邇的「萌」與「可愛」文化，則可窺見後來 ACG 文化中將各種事物「萌化」及「擬人化」的跡象。本研究對於「萌」的定義參考堀田純司及岡田斗司夫的著作；前者在《萌え萌えジャパン(Moemoe Japan)》一書中所引用《東京讀賣新聞系刊》對「萌え」一詞揭載的定義：

本來意指的是「發芽」的意思。但在近年動漫與遊戲中，將其視為重度愛好者「御宅族」的中心世界觀；如特定的角色、制服和眼鏡、關西腔等作為一部份的角色對應要素，都能令人產生愛慕。而這些御宅族愛慕的對象，多半具有「符號化」的特徵。（東京讀賣新聞系刊, 2003.09.06 /轉引自堀田純司, 2005:19）

⁵⁰以日本知名高中女生雜誌《Popteen》為例，近五年來出現在雜誌中分享上述內容的「廣義」扮裝藝人（女裝家、變性者、男大姐、美容家）就有：春菜愛、IKKO、佐籐加代等，椿姬彩菜甚至成為女性時尚雜誌《小惡魔 Ageha》的跨性別模特兒。

而岡田則認為：

並不單單只是覺得「美少女好可愛」這種亢奮的感覺而已，還要再加上「我竟然會喜歡這種東西到如此亢奮，我真可愛！」以及「我明白這種萌，被萌到的我真是又帥又有趣！」這種感覺。也就是說不是單純的「喜歡」還包括從相當超然的、局外旁觀的觀點在內。而且，還能把少女的「可愛」這種感性置入自己身上。（岡田斗司夫，2008／談璞譯，2009：92）

由定義中可辨識出，對象物的「特徵」及「性別角色」在御宅族的萌文化中扮演著舉足輕重的角色；透過兩相結合的角色呈現觀者對於角色的情感置入，構成「萌」的要素。

有日本「宅王之王（Otaking）」之稱的岡田斗司夫（2008）曾以「萌世代」的興起說明「御宅族已死」的現象，引起御宅界廣大的討論；其以御宅族的「世代論」解釋御宅族的形態與變遷。岡田認為早期御宅族因為「種類混合」的特性，較有「兼容並蓄」的心態，而至第三代、四代御宅——特別是「萌系」御宅則在御宅圈裡有較大的排他性。先不論岡田所提出的御宅族間差異的矛盾，其說法也間接說明了「萌系」在現今的媒體及社會大眾對於御宅族內部「霧裡看花」的情況下，已被視為御宅族的主流。

「萌」不但在御宅的次文化面中有廣大的支持族群，在經濟層面也造就了龐大數字的商機。作為一種內容產業，其除了涵括電子漫畫、同人誌、模型、人形模型、鐵路模型、線上遊戲、成人遊戲、戀愛模擬遊戲、Boy's Love 產品等，而其衍生出的新興行業如女僕咖啡廳、執事咖啡廳、Cosplay 服裝店等更是不勝枚舉（矢野經濟研究所，〈「オタク市場」に関する調査結果 2010〉，2010。）。而崛田純司在其著作《萌え萌えジャパン》中，以內容產業、知識經濟產值、利基市場規模作為推論基礎，估計廣義的萌系商品（把所有 ACG 本體、周邊產品、衍生及相關產業、海外版權等收入全部納入）產值最高可到兩兆日幣。而其他在內容項目上較為謹慎的投資研究機構如野村綜合研究所、濱銀綜合研究所於 2003~2004 年間發表的調查報告保守估算的「萌經濟」也有 888 億~1980 億間的產值。因此無論是在 ACG 文化的面向、或者產業的面向，「萌」對整體社會的影響之深可見一斑。當遊戲中的歷史人物被性逆轉與萌化，能夠挑起玩家更大的興趣，也成為玩家嘗試性逆轉遊戲的誘因之一。

文化學者四方田犬彥認為「可愛(Kawaii)」是日本人所獨有的辭彙，他解構「可愛現象」的背後原因，以系譜學的方式詳論「可愛」的意義。四方田犬彥形容可愛是一種支配消費社會的美學，透過小巧、精緻、與脆弱的事物特徵，讓人們更能感受到它的虛幻而加以保護；可愛亦是一種懷舊情緒，藉由那種情緒，我們可以間接地回憶過往的童稚時光，是一種童年神話化的體現(Kinsella,1995)。四方田犬彥並參考 Barthes 於著作《神話學》所說的「將不自然的事物虛構為自然的非歷史的東西」，指出「可愛」是一種語義學上的詭計；透過那些詭計，一些不舒服的、不合理的事物可以被原諒，如某些同人誌創作者，以擬人化的方式，將帶有貶意的「小日本」、「日本鬼子」塑造成可愛的、或帶有萌感的動漫人物（圖 2-2-3）。「可愛」同時帶有一種「少女憧憬」的情懷，人們在青澀中找到一種稚嫩的（有時帶著粗糙、未經琢磨）的美感。



圖 2-2-3、〈日本鬼子〉創作圖

資料來源：擷取自網路論壇 <http://news.gamme.com.tw/29584>

從「萌」到「可愛」，在某種程度上它們亦發揮了一種「包覆」性逆轉色情遊戲中「性別惑亂」或者性別焦慮之稜角的作用；透過「萌」與「可愛」這種看似直接實卻迂迴的操作方式，遊說人們短暫移居性別流動於遊戲空間中所見夠的「夢想之境」（儘管在遊戲結構的意識形態上，人們仍可能受到文本中強勢意識形態的影響），也為「性」的跨界遊玩塑造了一個「性嘗試」的架空場域。

第三章、研究方法

本研究分為兩階段，以文本分析法與深度訪談為主、參與觀察為輔。第一階段結合傳統敘事學與遊戲敘事的分析結構為主軸，分析性逆轉色情遊戲中的互動與非互動敘事，及遊戲中的性別意涵、價值觀與性論述。第二階段採取深度訪談，訪談對象為曾有性逆轉成人遊戲《戰國蘭斯》遊戲經驗、且喜愛此類遊戲的男性／女性玩家，本研究希望能藉由訪談，瞭解玩家們詮釋遊戲中性逆轉內容的方式，並進而探求玩家們能否從這些娛樂經驗中發掘自己的性別意識。本研究的研究步驟、樣本介紹、及分析方法，詳述於後節中。

第一節、研究步驟介紹

一、文本分析法

Larsen 在〈媒體戲劇內容的文本分析〉中，指出「文本分析法」(narrative analysis)為質化研究的內容分析法，文本的內容需被視為「一個具有意義的整理」，因此分析就像其他解讀行為一樣，必然涉及詮釋的動作 (Jensen & Jankowski 原著；唐維敏譯，1996：175- 176；轉引自游美惠，2000)，透過文本分析的過程，我們能夠探查文本中隱含的意識形態。而因為「遊戲」的超文本及互動特性，研究者試圖結合傳統敘事與遊戲敘事的分析架構，以求對遊戲有更全面的詮釋。以下列出本研究的文本分析操作步驟：

(一) 選取研究樣本

本研究根據遊戲知名度及銷售量，選擇日本成人遊戲廠商 AliceSoft 於 2006 年發行的性逆轉成人遊戲《戰國蘭斯》為分析文本，樣本內容於後文介紹。由於台灣目前少有廠商代理日本成人遊戲，因此玩家取得遊戲的方式為向海外遊戲販賣商購買、或自網路取得。

(二) 文本分析

本研究將《戰國蘭斯》自互動敘事與非互動敘事兩種角度分析遊戲文本。在遊戲中互動的部份參考 Aarseth(2003)的遊戲三面向—遊戲行為、遊戲規則、遊戲內容與系統及遊戲互動研究；在非互動敘事的層面上則參考傳統敘事的取徑，以

Chatman (1978)的敘事結構圖為分析工具，剖析遊戲中「故事」的結構與組成，分別從場景、角色、與情節三個部份檢視故事中的意識形態與性別意識。

二、深度訪談法

深度訪談法(in-depth interview)指的是透過訪談者與受訪者間的口語交談及互動，常用在蒐集個人特定經驗上，訪談者能夠得到受訪者的意見與看法，瞭解他們的行動原因、動機、價值觀的建構與既存的意識形態；訪談不只是一個交談行動的結果，它更是一種社會互動的產物，在互信的感情基礎下，雙方透過互動，能夠窺見彼此身後的社會脈絡，也讓受訪者更願意積極分享己身的生命經驗、提供資料。在本研究中，男／女性玩家在遊玩性逆轉成人遊戲的過程裡，對性別符號的的詮釋與思考是研究者所關注的重點，同時研究者也冀望能從訪談得知，玩家如何從遊戲情節與角色的挪移中再生產出自己的性別意識，並建構出自己的論述方式。

本研究採取的訪談方式為半結構訪談(semistructured interviews)，研究者以半開放方式向受訪者探求意見與感想，並給予受訪者一定程度的自由，使受訪者能夠盡情談論他們對問題的看法。半結構訪談的假設為，儘管訪談的問題相同，但每個受訪者對問題的認知及生活經驗相異，因此會有差異性的結果。相較其他訪談法，半結構訪談的優點為：（一）問題的形式較具彈性，研究者能以較開放的態度蒐集研究資料；（二）受訪者在限制較少的情形下，能夠在答題上有更大的發揮空間；（三）對於需要取得受訪者日常經驗及比對訪談資料的研究，半結構訪談相當便於使用（孔方正，2008）。綜合以上，我們得知，藉由半結構訪談，訪者可以獲得受訪者的豐富資料，也能探查到他們較為真實的認知與感受；本研究即希望藉由半結構訪談的方式，得到遊戲玩家的遊戲經驗及文本詮釋方式。下列為本研究執行深度訪談的步驟：

（一）徵求受訪者

本研究所設定的訪談對象不拘年齡、職業，為曾有性逆轉成人遊戲《戰國蘭斯》遊戲經驗，且喜愛性逆轉相關文本的男性／女性玩家約 8 名。選取受訪者的方式為滾雪球抽樣及立意抽樣，除了從研究者的身邊探訪符合受訪條件的受訪者外，也希望藉由彼此的人際網絡得到更多相關的訊息；研究者並擬從性逆轉創作論壇、BBS 的成人遊戲版、及個人成人遊戲評論部落格中探訪具有受訪意願的受訪者，以求得到更多專業性的意見及看法。

（二）訪談

研究採取半結構式訪談，於 2012 年 7 月～11 月間徵求受訪者並執行訪談，訪談時間約半小時至一小時，依狀況而定，全程以錄音紀錄。訪談內容包括受訪者如何詮釋遊戲中的性逆轉內容、遊戲經驗、及對遊戲中性逆轉現象的反思等，並適度追問相關答案、調整訪談問題（附錄一）。

問題 1 至 2 由「遊戲文本對玩家的意義」進入主題，詢問受訪者於性逆轉遊戲及相關文本的偏好及感想；而藉由問題 3 至 5，讓受訪者回想遊玩《戰國蘭斯》的過程及感受，以得知其如何詮釋遊戲故事中的性逆轉現象及遊戲經驗中的性別意識。問題 6 到 8，則希望能夠瞭解受訪者在性逆轉成人遊戲中的互動經驗及其心得感想。

（三）玩家分析

研究者在完成訪談後，整理受訪者資料及訪談紀錄，將其謄錄為書面文字；同時並參考訪者於訪談中對受訪者的觀察紀錄（語氣、動作、情緒等）相互對照。研究者對逐字稿文字稍作潤飾，以求語意通順，但以盡可能呈現受訪者原意為主。訪談資料以遊戲行動、策略、動機三面向分類，並進一步地以 Butler(1990)的「性別操演」理論與扮裝的概念為主，進行遊戲玩家分析。

本研究的受訪者如下表所示：

表 3-1-1、受訪者彙整表

受訪者	年齡	性別	代號	訪問時間
Yoo	24	女	F1	2012 年 8 月 12 日晚間 2012 年 11 月 2 日晚間
Boa	25	女	F2	2012 年 11 月 4 日中午
Julia	25	女	F3	2012 年 11 月 4 日傍晚
小飛	27	女	F4	2012 年 11 月 22 日晚間
CT	28	男	M1	2012 年 8 月 29 日晚間 2012 年 11 月 23 日晚間
飛弟	23	男	M2	2012 年 11 月 22 日晚間

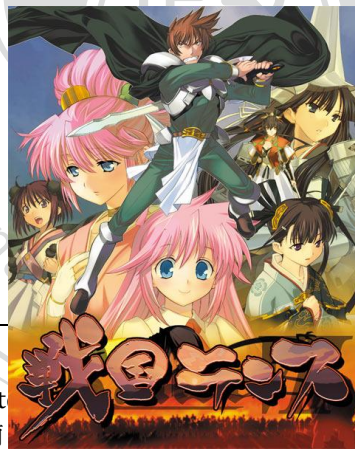
仁仁	25	男	M3	2012年8月10日下午 2012年11月23日下午
Lidia	23	男	M4	2012年9月8日下午

資料來源：研究者整理

第二節、分析對象與分析架構

一、《戰國蘭斯》遊戲概要

自 1989~2011 年間，日本成人遊戲公司 AliceSoft 的《Rance》系列已發行了八代，各代遊戲種類不一，多以 SLG 或 RPG 類為主。其中於 2006 發行、大受好評的《戰國蘭斯》（戦国ランス，又稱蘭斯 7，見圖 3-2-1）在 2006 年的 12 月發行，一個月內就拿下了當年日本的成人遊戲銷售冠軍，而總銷售量至 2010 為止已超過了十萬套，官網的更新補丁⁵¹下載更破了九十萬人次⁵²，紀錄堪稱成人遊戲界的傳說。而《戰國蘭斯》除了風行日本境內之外，亦受到許多海外玩家的偏愛，其在大型遊戲論壇 GameFAQs⁵³2012 年舉辦的線上民調〈最佳視覺小說⁵⁴比賽(Best Visual Novel Contest)〉中也拔得頭籌⁵⁵。



⁵¹ 「補丁」為中國網友對"patch"的音譯，指在電腦論壇對電腦插件的討論中，其功用在於針對軟體或程式的修補與更新。而「補丁」一般而言可分為五種：系統補丁、軟體補丁、硬體補丁、漢化補丁及遊戲補丁，官方發行的遊戲補丁作用多在於提升遊戲與使用者系統的相容性、對遊戲內容微調（如增加一兩名出場人物、物件）等。

⁵² 孤傲之狼（2010.08.18）。〈Alicesoft「戰國蘭斯」宣布銷售突破十萬套大關〉。上網日期：2011年6月20日，取自

<http://blog.xuite.net/e22823768/blog/37076245-Alicesoft%E3%80%8C%E6%88%B0%E5%9C%8B%E8%98%AD%E6%96%AF%E3%80%8D%E5%AE%A3%E5%B8%83%E9%8A%B7%E5%94%AE%E7%AA%81%E7%A0%B4%E5%8D%81%E8%90%AC%E5%A5%97%E5%A4%A7%E9%97%9C>

⁵³ GameFAQs 創站於 1995 年，是網上第二大的遊戲資料庫，亦是英語圈內 300 個點擊率最高的網站之一。其內容除了遊戲玩家們提供的遊戲影片、密技、攻略、遊戲截圖外，遊戲網站亦定期舉行民意調查及競賽。

⁵⁴ 見註 23。

⁵⁵ ぶらんぐり（2012,09.23）。〈英語圏のフォーラムで"Best Visual Novel"を決める投票が行われ、その結果…〉。上網日期：2013年1月1日，取自 <http://hevoluson.blog87.fc2.com/blog-entry-218.html>

圖 3-2-1、《戰國蘭斯》遊戲封面圖

資料來源：官網釋出圖片

遊戲背景發生在一個架空、但與日本戰國時代環境相近的魔法世界裡。在這個世界中，許多原本是男性的武將被塑造成女性，並帶領士兵上戰場殺敵。男主角蘭斯帶著女奴隸來到ジャパン(Japan)⁵⁶，他一邊尋找傳說中的美女、一邊平定戰亂的各國，並在魔人復活之時，帶領手下對抗他。征戰的過程中，男主角會遇到許多角色，產生一些互動，並會與其中的性逆轉女角、及女性角色發生性關係。

二、分析方式

本研究擬將所欲分析的遊戲分成「互動」與「非互動」兩個面向。互動指的是遊戲中轉折的節點，可分為（1）會影響遊戲劇情／結局；（2）不會影響遊戲劇情／結局的遊戲選項。前者如遊戲中的對話選擇、劇情線選擇、遊戲內條件選擇；後者則如主角隊伍組成、遊戲內的寶物蒐集等。非互動的部份則指遊戲中不可改變的部份，也就是 Chatman(1978)敘事結構圖中「故事」(story)的部份：情節、角色及場景，細分則有內容形式（事件、存在物）與內容實質（原始素材）。

本文在遊戲分析時區別「互動」與「非互動」兩者，但在整體分析層面將兩個面向納入一起檢視，除了因為分析上需辨明遊戲敘事的特殊性以外，也考量到玩家在遊玩過程中，並不會刻意將兩者拆裂開來解讀——對玩家而言，遊戲是一個「數位有機體」，互動與非互動在整個文本中彼此揉雜、時合時離；遊戲敘事與玩家行為必須相輔相成，才能共組出具有玩家個人特質的敘事形態。

以下為本研究的分析架構（圖 3-2-2），在整體的分析上，以 Aarseth(2003)的遊戲三面向——遊戲架構 (game-structure)、遊戲內容及系統(game-world)、與遊戲行為 (game-play)檢視遊戲的大方向。「遊戲規則」與「遊戲內容及系統」對照的是遊戲文本的部份，其中「遊戲內容及系統」即包含了遊戲中的互動／非互動故事；「遊戲行為」對照的則是玩家分析，研究者藉由訪談中對於玩家行動、策略、動機的探問，得到玩家對遊戲的詮釋與再製意義。

⁵⁶遊戲中以片假名拼音，是為了與現實、正史中的日本作區隔，後文以"Japan"代替。

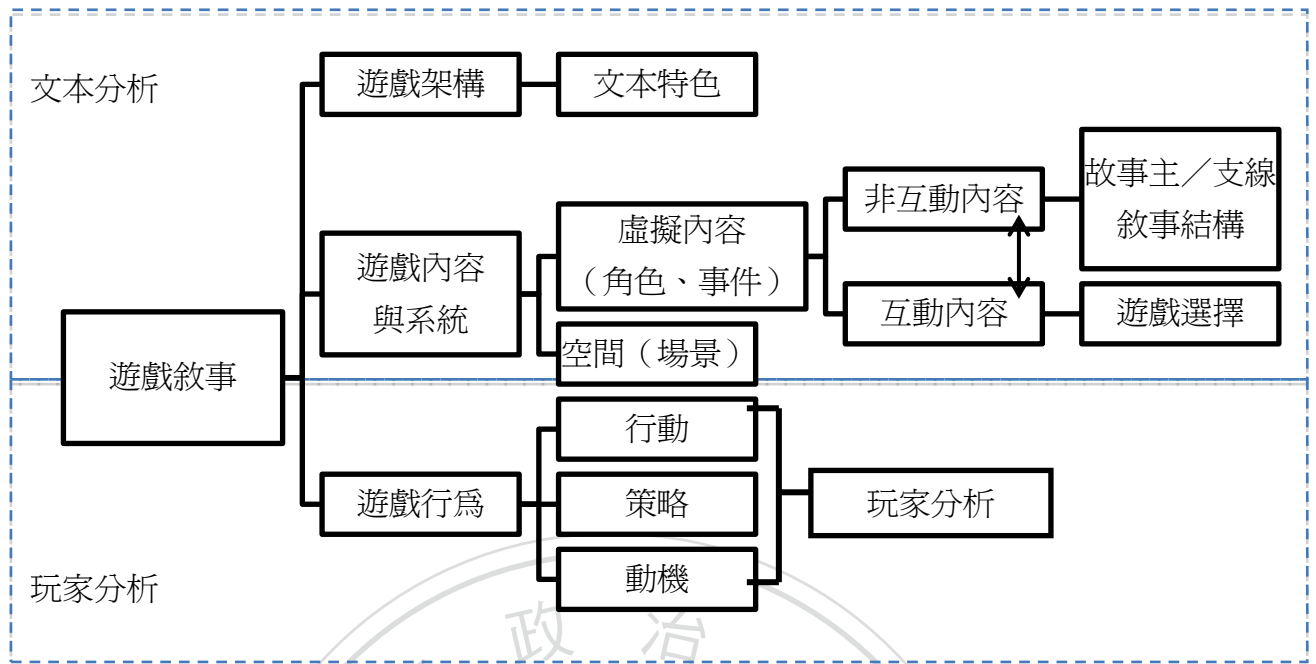
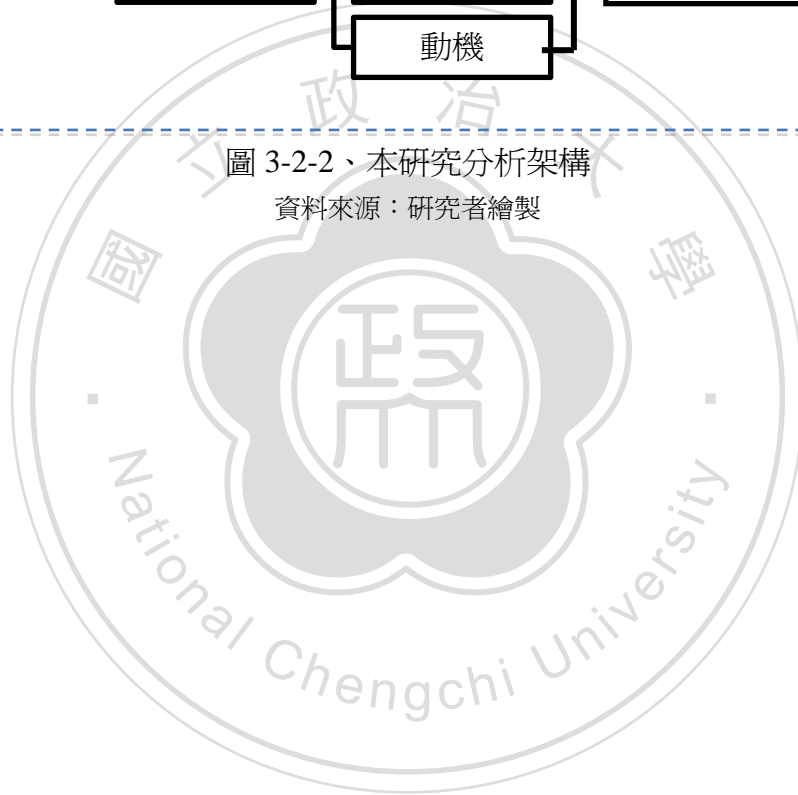


圖 3-2-2、本研究分析架構

資料來源：研究者繪製



第四章、遊戲分析

本章節討論了性逆轉成人遊戲《戰國蘭斯》的遊戲規則與遊戲內容，第一節從遊戲機制的運作方式中，檢視隱含在遊戲中的常規；第二節則討論遊戲的文本結構、遊戲場景、性逆轉角色人物、及遊戲事件中的性別意識與性別顛覆方式。

第一節、遊戲規則

遊戲規則指的是遊戲中的虛擬規則、及現實中的規則。前者與遊戲設計、遊戲操作方式息息相關；後者如遊戲中的邪不勝正、戰爭時的弱肉強食、此部份在第二節的遊戲內容與系統會有更多的討論。現實中的規則就是我們社會隱含的意識形態、價值觀、性別觀、倫理道德、生活常規等，而這些觀念除了被鑲嵌進遊戲劇情中之外，我們也可以從遊戲機制裡窺知一二。

為瞭解遊戲機制的運作方式，本研究參考 Juul(2003)經典遊戲模式的六個判斷原則重新審視《戰國蘭斯》中的遊戲系統：（1）規則(rules)：遊戲的玩法、遊戲規則；（2）量化的結果(variable, quantifiable outcome)：玩家投注的心力會轉換成遊戲參數；（3）遊戲結果的評量系統(valORIZATION of outcome)：遊戲自身的評量系統會依據玩家的行為，在遊戲中，產生玩家不一定能夠掌控的正負結果；（4）玩家的努力(player effort)：玩家需要投注心血，避免自己不想要的結果；（5）遊戲結果影響玩家情緒(player attached to outcome)；（6）協商的结果(negotiable consequences)：電玩遊戲對玩家的實際影響與現實中的遊戲有所差異。本研究將《戰國蘭斯》的遊戲系統概分為三個類別，遊戲的進行即是由這三個系統推進：（1）戰鬥系統：主角／玩家在遊戲中編列戰鬥隊伍、調整配備、發動戰爭以攻略他國領地；（2）人物互動系統；（3）模擬內政系統。玩家在遊戲中需要學習熟悉這些規則及機制，以應付遊戲中的各種情境。

一、戰鬥系統

如同所有的 RPG(Role-playing game)遊戲，在《戰國蘭斯》中，「勝者為王」是個不變的法則，在此前提下，也才會有後續的遊戲劇情。遊戲中的戰鬥流程如下（圖 4-1-1）：

1. 玩家選定敵對地域，向敵方宣戰；
2. 戰爭開始時，玩家選擇自己偏好的角色應戰；

3. 遊戲中有十四種兵種（如：鐵砲兵、武士、防禦兵、忍者等），彼此有不同的攻擊性、防禦力、速度與技能，若玩家熟知各個兵種的屬性相剋程度，對戰鬥更有助益；
4. 我方戰勝後，部份共同出戰的角色好感度上升；
5. 遊戲系統給予金錢及經驗值獎勵。

在遊戲戰爭的過程，玩家可得到克服困難的樂趣(Hard Fun)，也能抒發自己的情緒，感到喜悅。



圖 4-1-1、戰爭系統流程圖

來源：遊戲截圖

二、人物互動系統

在遊戲中，只要能將任何主要角色、劇情角色或雜役角色納入主角麾下，則玩家能夠看到此角色對主角的好感度。而透過給予角色物品、與之對話、跟角色一起出戰，可以提升角色對主角的好感。在主要角色、劇情角色對主角的好感度達到「愛情」時，她們會出現在主角的「後宮系統」中，並產生性愛畫面。

三、模擬內政系統

除了戰爭外，玩家亦須處理遊戲中各個區域大大小小的政事及瑣事，如平定暴動、提升國家建設數值、訓練軍隊等。此部份不但影響到「地區事件」外，國家的興衰程度亦會影響到主角／玩家能否說服某些角色加入己方陣營。

遊戲規則經常被當作遊戲設計的一部份，而被視為理所當然，然而它也是一種價值觀、常規簡化的體現。為了讓遊戲的進行更為順利、規則更易理解，有時即只能透過「同質化」的策略，或者依循原先同類型遊戲的模式，使遊戲機制在不失去可玩性的前提下，具有較易推廣的操作方式。

第二節、遊戲內容與系統

一、遊戲的文本結構

根據McIntosh(2010)，遊戲中的敘事結構可分為幾種基本的類型：線性敘事、開放式敘事、枝狀敘事及平行敘事。《戰國蘭斯》的遊戲採「回合制」，指玩家操作的主角與電腦操作的角色（或其他共同遊戲的玩家），在遊戲中輪流進行戰略活動。玩家每一回合的行動都會影響到之後的遊戲劇情、或角色個人劇情，並導致不同的結局，因此《戰國蘭斯》的敘事結構為枝狀敘事。

《戰國蘭斯》為一主角離鄉背井，協助領主統一全國、打擊魔軍，恢復國家和平的故事。同時，主角在征戰過程中邂逅三名「女」主角及眾角色，與他們發展各種「人際」關係。遊戲的主要結局有七（表 4-2-1）：（1）正統結局；（2）與性轉女角 1 的感情結局；（3）與性轉女角 2 的感情結局；（4）與女角的感情結局；（5）敗給魔王的結局；（6）無魔王結局；（7）戰略結局。其中「正統」路線是玩家必經路線，需完整玩過此路線才得進行其他可能路線（遊戲稱"if"路線）。玩家需扮演主角蘭斯，在「遊戲人間」的過程中帶領眾武將統一 Japan、討伐魔人、恢復遊戲世界的和平。遊戲中有明顯轉折點(nodal points)，在一輪遊戲過後，在轉折點前滿足某些特殊條件，即可步入正史以外的遊戲路線。

表 4-2-1、七種結局路線

結局路線名稱	特徵
正統結局	第一輪遊戲必經路線
第二輪後結局路線	
與性轉女角 1 的感情結局	性轉女角上杉謙信稱帝
與性轉女角 2	和性轉女角山本五十六生子

的感情結局	
與女角的感情結局	結局 A/B
魔王結局	壞結局
無魔王結局	殺死魔人 魔王不出現
戰略結局	官方 1.03 更新版 無特殊劇情 選擇主角以外的勢力統一 Japan

資料來源：本研究整理

以開始、轉折點、結局三個主要的節點來看，在遊戲全結局路線示意圖（圖 4-2-1）中，於「正統路線」結束後，玩家方可開展其他各路線進行的可能性。而除了「戰略結局」之外，其他五條主要結局線是基於「正統路線」的劇情發展。遊戲中有一主要轉折點及數個次要的轉折點，在轉折點之前若滿足所欲達成路線的群集條件，則能夠踏入第二階段的劇情分節點；若未滿足條件，劇情會直接進入「正統路線」。

遊戲轉折點在主角蘭斯征戰他國的過程中。除了蘭斯一開始所在的首都「尾張」外，在整個 Japan 中還有十七個他國勢力，其中有八個勢力的國土內暗藏著擁有魔人靈魂的葫蘆（遊戲中稱為瓢箪），蘭斯每攻下八國之一，就會打破一個葫蘆、不知不覺地釋放出一部份的魔人靈魂，當五個葫蘆破掉的同時，就是魔人復活的時刻，Japan 將陷入混亂。而遊戲中的分歧點就在「五個葫蘆破掉」的時間點上，在此之前若達成某些特殊條件、或到達某些次要的轉折點，就會引發不同的結局路線。

由於遊戲強制規定玩家第一次遊玩時皆需經歷「正統結局」，因而到了第二輪的劇情線，各路線結局始分流，而「魔王結局」是玩家在「性轉女角 2 結局路線」與「正統結局路線」中並未滿足此階段的群集條件時方會出現。在每次遊戲結局後，遊戲內會評估此回遊戲中玩家達成大小遊戲目標的程度，給予評分及回饋，這些回饋在玩家下次重新開始遊戲時可以發揮作用（如增加我方武將人數、增加遊戲中的寶物數目等）。

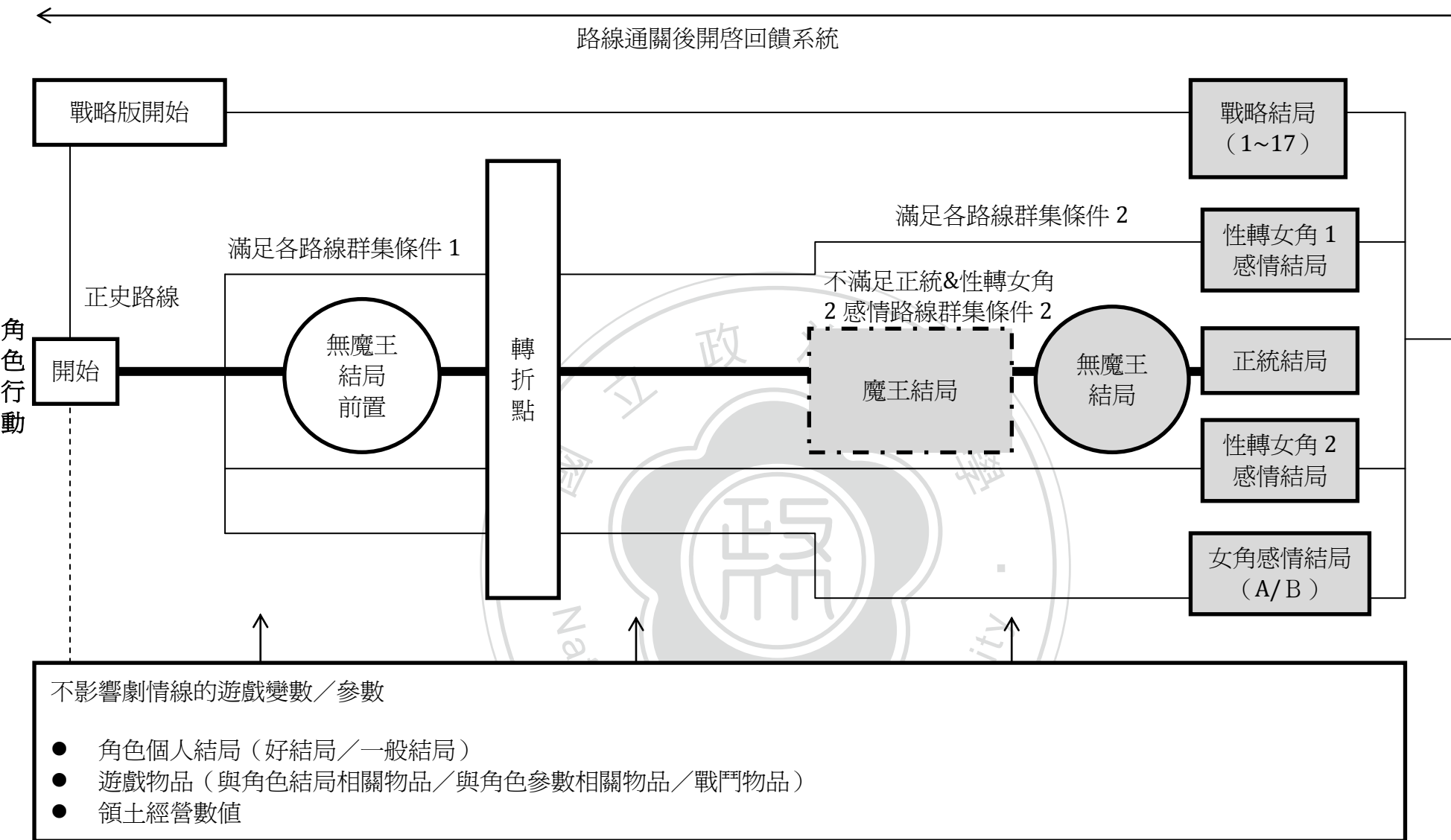


圖 4-2-1、遊戲全結局路線示意圖

資料來源：本研究整理

二、遊戲內容及系統

遊戲內容及系統(game-world)指的是遊戲中的虛擬內容、拓撲／層級設計、遊戲紋理 (Aarseth,2003)，以下探討遊戲中的場景、性逆轉角色與其劇情、與角色相關的故事脈絡。

(一) 場景：二元分殊的前後台設置

遊戲中的場景多半會呈現與反映現實中的某些特質或社會價值觀，並能夠增加故事的合理性。Rybacki 等(1991)指出，即便故事是虛構的，場景仍不會太悖離閱聽人的認知，且能夠傳達寓意。承襲前幾代遊戲的故事與歷史、遊戲世界觀、及主角性格，主角蘭斯在此代作品中，應織田信長之請，離開了自己長年東征西走的魔法大陸，與女奴隸魔法師一同來到了跟日本戰國時代情境、環境都相似的ジャパン⁵⁷(Japan)，幫助身體孱弱的信長，一同為織田家奮鬥。

遊戲中的環境氛圍，整體而言是個弱肉強食的征戰世界，然而多半的勢力除非與之接壤或因特定劇情因素安排，並不喜歡無謂的戰爭，因此較少主動挑起爭端。由於是個人魔共處的環境，遊戲中不時可以看到受到魔法詛咒或影響，而身體變異、性別更動、或個性改變的角色，這個設定即合理化了所有肉體與心靈受到變造而形成的吊詭、與其可能引發的（遊戲中）外在社會衝突。

玩家在遊戲中的行動及遊戲事件皆發生在遊戲環境裡。遊戲提供一個虛擬的場域讓玩家在其中進行各式遊戲允許的遊戲行為，此即敘事場景，是劇情中不可或缺的要害之一。本研究觀察，《戰國蘭斯》的遊戲事件主要發生在三種不同規模的敘事場景中（圖 4-2-2）：

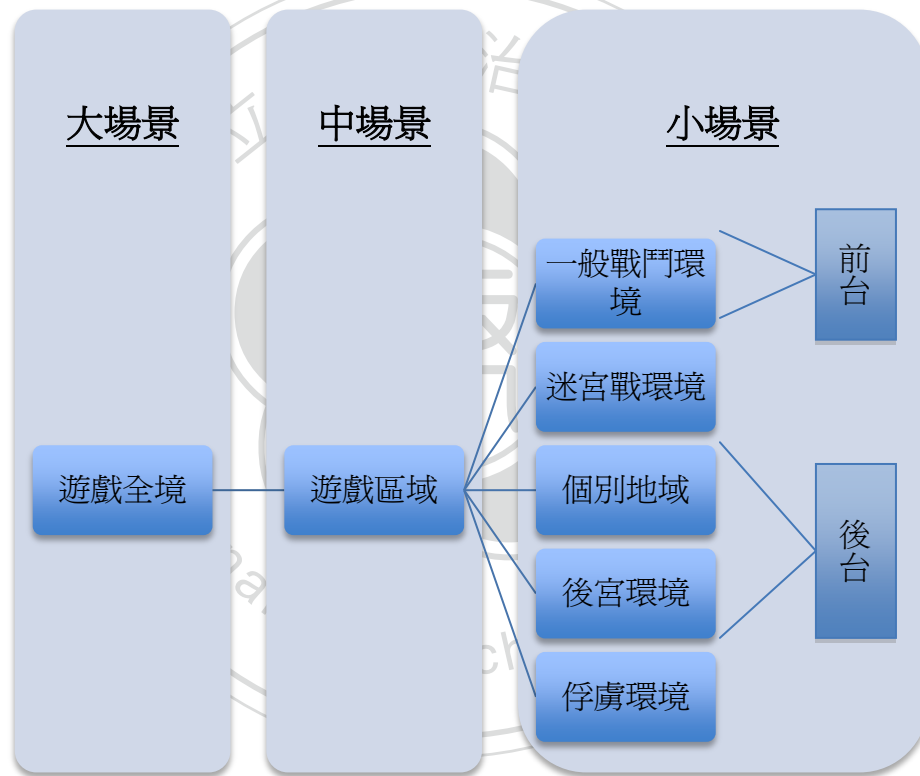
1. 大場景：在遊戲初始／結束、及玩家每回合行動開始／結束時會出現的遊戲全境畫面，指玩家操縱的角色在遊戲中最大的行動範圍限制。在《戰國蘭斯》中為"Japan"全境。
2. 中場景：在遊戲中的全境地圖下，有 18 個國家（勢力），下轄 31 個城市。在中場景發生事件的方式是當遊戲進行到特定時間點、或玩家在遊戲中達成

⁵⁷遊戲中以片假名拼音，是為了與現實、正史中的日本作區隔，後文以"Japan"代替。

某些特殊條件時，會觸發一些以國家（勢力）為主的劇情事件，如主角若經常攻打弱國，性轉女主角 1 會率領軍隊對抗己方。

3. 小場景：多數遊戲中的主要事件與衛星事件都發生在小場景中，包括「群體事件」及「個人事件」。前者如集體戰鬥的一般戰鬥環境、與迷宮戰環境；後者如遊戲主角與角色個別互動發生事件的場景，如玩家操作主角，選擇個別地域選項，則可進行只能發生在「當地」的地域事件，如主角選擇在己國首都活動，可選擇是否要拜訪住在首都的前領主；主角選擇在「後宮環境」中活動，則可與隨機女角或性轉角色發生性關係；或主角可以到地牢中探訪戰鬥失敗被捕捉的男／女／性轉武將，動用部屬遊說對方加入己軍。

圖 4-2-2、《戰國蘭斯》場景說明



資料來源：研究者整理

從場景設置，可以看出在《戰國蘭斯》裡，「戰鬥」與「性愛」是遊戲中最重要行動元素。而根據行動型態的不同、及人物關係的差異，遊戲又創造了兩種不同空間感的環境來區別前台與後台（表 4-2-2），主角與空間之間的關係似乎形成一種現實情境的投射。

在遊戲的戰鬥行爲中，角色們需組隊集體行動，同時他們所處的場景與畫面諸如「當地」城郊或地下迷宮之類，是我們在認知中較為開放式的地點。當主角需要與個別角色建立關係時，除了少數事件外，他們所處的場景與畫面多半為後院、角色住所、後宮、牢房等較為私密的場所（圖 4-2-3）。



圖 4-2-3、主角於後宮中的性愛畫面

來源：遊戲截圖

由於性轉角色的前身往往為歷史故事、或傳說中的知名將領，因而這些角色往往需要在遊戲的前台中，表現出她「前生」的性格特質、或「表演」一些與她在前文本中息息相關的行爲。如遊戲中的毛利元就與性轉後的「毛利三姐妹」戲謔式地在領地的城內重演了歷史中的「三矢之訓⁵⁸」；以歷史武將為前身的性轉角色上杉謙信，如同原型一樣在沙場上攻無不克、以歷史智將為摹本的直江愛，則在戰場或會議席間重現其智略過人的一面。進一步地，當主角在遊戲中的半開放式場合（如主角在我方城堡的庭園散步與角色相遇）與她們互動時，性轉角色多半在感情態度上展現出其強烈的性格、或對男性的抗拒心，以更符合他們的形象特質，她們在一切的公開場合皆採取一種「爲了讓她們被（熟知前文本的遊戲玩家）辨識出來」的行爲展演。

然而當場景一轉到那些被具體化的後台場景⁵⁹（如某些隱蔽處、後宮、暗房等），主角與性轉角色雙方欲發生性行爲時，性轉角色在其中的表現，表面上是

⁵⁸ 毛利元就爲了教誨兒子們，以一支箭易折、三枝箭不易斷告誡三子合作的重要。

⁵⁹ 遊戲中主角多在此種場景與女角／性轉角色發生關係。

她們任由自己所扮演的角色、或性別特質，在這種私領域的場所「剝落」，露出自己女性的一面；然而實際上卻更似她們將舞台內轉，觀眾不只是「遊戲中的公眾」、而是男主角與螢幕外的玩家。在不同場景的設置中，性轉角色的「前生」人格與性別特質展演，及重現刻板化性慾特質的行為，配合二元化分類的場景，將其中可能展現出的性別不連續性立時轉化成二元對立：對外的公領域成爲施展陽剛氣質的場所，而對內的私領域則爲陰柔氣質流瀉的境遇。

表 4-2-2、遊戲中的前後台比較表

遊戲中的設置	場景	角色組成	主角行爲	女角&性轉女角行爲
前台	戰鬥環境	戰鬥隊伍	戰鬥	戰鬥
	遊戲區域	社會關係	處理內政 進行故事 情感交流	協助主角
後台	個別地域 (半開放式)	社會關係	情感交流	回應主角
	後宮環境 (隱蔽式)	情侶、性對象	性關係	配合性關係
	俘虜環境 (隱蔽式)	主僕	登用武將	接受登用

資料來源：研究者整理

(二) 角色：斷裂的性別特質與角色的反抗性

對於故事中的角色，形式主義與結構主義學者皆認爲「角色」與「行動」不可分而述之，角色執行了情節中的動作，兩者相互依存。遊戲中的角色具有遊戲「先天」設計的行為模式，我們在遊戲過程中，便可從角色的行動看出他們所依循的故事腳本。

《戰國蘭斯》中人物繁多，共有男女角色、性轉人物逾百人，而所有的角色可大致分爲五種類型：（1）主角：玩家在遊戲中所操縱的男性角色；（2）主要

角色：為路線「女」主角⁶⁰，包括性轉人物兩名與女性角色一名，可與主角產生情感結局與發生性行為；（3）劇情角色：共 61 名（女角 19 名、性轉角色 10 名、男角 32 名），主角可與其互動、發生性行為、並進行個人劇情的角色，而上述互動多半不會影響遊戲結局；（4）雜役角色：遊戲劇情中較無關緊要的角色，與主角間無特殊劇情，但能輔助主角達到遊戲目的（如戰鬥、促進內政發展）；（5）其他：無法納入己方陣營的敵方或中立角色，通常為魔物或怪獸。其中，主要角色與劇情角色類中的「性轉角色」是本研究所關注的對象。

根據 Propp(1928)的角色分類方式，本研究將主要角色與劇情角色中的性轉女主角分類，發現除了性轉女主角外，其他性轉角色的功能集中在「協助者」的作用上；而每個性轉角色除了在遊戲中的劇情功能外，多數附帶了「被追尋者」中「性對象」的功能。延續前文的討論，性轉女性在前台時經常重演著歷史中男武將的行動，傲視群雄、殺敵除魔，也展現出較多的陽剛特質；在後台時，她們則表現得較被動、無法抗拒誘惑、以及做出一些刻板印象上較陰柔的行為

而上述性轉角色就人物設定，可以分為「靜態的性逆轉」及「動態的性逆轉」兩種：前者指的是主角／玩家與角色邂逅時，她們在遊戲中的「身體性別」已經呈現穩定的狀態，多數性轉角色可歸於此範疇；後者則指主角／玩家可以在遊戲中藉由操作某些變項、做出特定選擇，改變角色的性別。

（1）斷裂的性別特質與性別化的身體

遊戲中的性逆轉背景類型皆為「架空世界」中的「矛盾世界」，即遊戲環境、遊戲中的行為法則多與玩家所熟悉的世界相似，但在性別變化上卻又有規範性的差異。也因此遊戲中，這種設置多次巧妙地讓角色規避性別變異產生的矛盾感，也讓其中的性轉角色能夠「合理」地從事「原文本」中不屬於她們行為範疇的社會活動，順理成章地複製多數「原身份」的境遇。

角色外貌上，以兩位性轉女主角為例，兩人都是長髮大眼，在公開場合上穿著適合戰鬥的鎧甲與輕便服裝，不裸露但曲線畢露（圖 4-2-4），因此玩家能夠輕易地從畫面中辨認出她們扮演的「女性」身份；而在後宮或私密場合，她們則卸下部份防具、並在主角勸誘下被動地展現他們的裸體。人物性格上，性轉角色

⁶⁰ 在遊戲的七種結局中，有三種包含了主角與遊戲角色的感情結局，因而將三個遊戲角色視為《戰國蘭斯》的「女」主角。

在公開及半公開場合，多表現出其自主、陽剛的一面；在私密場合中，一旦遇到情慾表達或者性愛關係，卻成為消極者、甚或受害者（表 4-2-3）。

如表中的性轉女主角 B 在外是個以一擋百的神射手，爲了復興家國棲身仇家以打手的身分活躍戰場；但當情境轉到她的情感面向時，她成爲一個典型的「大和撫子⁶¹」，爲了傳宗接代壓低身段、脫去戰衣，向主角求取「強者」的子種：「女孩應該會的事，除了禮儀外我什麼都不會……我已經瞭解自己是多麼缺乏女性魅力……但為了山本家的繼承人，今夜就拜託您了（〈戰國蘭斯〉遊戲台詞，2006）。」或又如性轉角色吉川きく在外是個人稱殺人兵器的忍者，但面對主角時卻表現出她對於不夠柔性的外貌的自卑與挫折，從此排拒性愛，直到主角達成交換條件：「我還是不行、對這種事（性愛）實在無法，因為我兇惡的眼神讓前夫感到害怕，所以他也不願意跟我發生關係（〈戰國蘭斯〉遊戲台詞，2006）。」我們可以看到，遊戲中所設置的圖像設計及文化背景、角色的行爲，某種程度上誇大了性別及性別特質的差異，也造成了角色身體的性別化。

而透過某些社會價值與體制的再現，遊戲儘管擾亂了身體的疆界、卻強調了性別與性別特質間的涇渭分明，它們形成彼此的對照：即男性對照陽剛、女性對照陰柔，而女性陽剛(female masculinity)，似乎需要藉由一個「重現男性形象」的藉口才得以實現。



圖 4-2-4、兩名主要性轉女角

資料來源：遊戲截圖

⁶¹ 早期日本政府用來宣揚傳統價值的象徵符號，指性格穩重、文靜高雅，能遵從三從四德、謹守家庭觀念的女性。

表 4-2-3、主要性轉人物特質一覽表

原始人物	性轉人物	公領域的表現		私領域的表現	
		角色功能	人物特質	情慾特質	遊戲中的性敘述
上杉謙信	上杉謙信 性轉女角 A	假英雄 英雄	單純 富正義感 堅忍 高戰力	純情 執著 未經世事	合意性交
山本五十六	山本五十六 性轉女角 B	假英雄 被追尋者	優柔寡斷 責任感 高戰力	傳統	傳宗接代
直江兼續	直江愛	協助者	忠心 具智略	雙性戀	誘姦
森蘭丸	亂丸	協助者	忠心	專情	無法發生性關係
坂本龍馬	坂本龍馬	協助者	獨立	雙性戀 跨性戀	利益交換
雜賀孫市	柚原柚美	協助者	單純	未經世事	誘姦
毛利隆元	毛利てる	協助者	好戰 強勢 自信	喜歡頻死 經驗	誘姦
吉川元春	吉川きく	協助者	好戰	自卑	交換條件
小早川隆景	小早川ちぬ	協助者	天真爛漫	開放	合意性交
山中子鹿	山中子鹿	協助者	復仇心	未經世事	強姦
沖田總司	沖田のぞみ	協助者	病弱	受虐狂體質	強姦
大道寺政繁	大道寺小松	協助者	天真爛漫 外向	愛情幻想	誘姦

資料來源：研究者整理

前述為遊戲角色的「靜態性逆轉」部份。而在「動態性逆轉」中，有兩則轉換性別的情況：主角可透過神祇的力量將自己性轉，但在主角變身為女性後，將引起遊戲中男性武將的追求、及角色的騷動，直接導致遊戲的結束；另外一個可在遊戲中更動性別的角色，在遊戲中因為受到詛咒、導致她成為雙性人，飽受惡

徒的性虐待，遊戲過程中她一直在找尋「妥當」的性別位置，亦要求主角與其他角色告訴她「當男人快樂？還是當女人快樂？」（〈戰國蘭斯〉遊戲台詞，2006）」而在主角／玩家代替她做出選擇後，她就會歸化到異性戀的體系：與男／女武將婚嫁。

無論是靜態的性逆轉，或者動態的性逆轉，遊戲皆試圖將這些不穩定的身體性別安定下來。靜態的性逆轉角色被收編；動態的性逆轉角色受到賤斥（因在母體中被詛咒而變成雙性人、被鬼怪強暴），因而需要「選擇安定」以擺脫自己的混亂性別身份，得到「救贖」。遊戲以外在的力量（藉由鬼神力量、魔法、藥物等將角色變性）、或者以社會規範（納入生殖系統中）、風格化的儀式（訂定婚姻關係）將這些形變的人體與性別重新納入系統中。玩家固然可以在遊戲進行中無視這些手段、自行選擇，但卻可能導致壞結局（遊戲結束）、以及無法達成遊戲角色的「幸福結局」。

（2）陰性角色的反抗

Butler(1993；劉開鈴等編譯，2012)以電影為例，指出某些文本中的扮裝模仿只是諧擬，並未挑戰或質疑異性戀規範，也沒有製造混淆或僭用，因而重新淪為霸權的工具。但是任何反抗或嘗試都不是無意義的，儘管在性愛的劇情中，陰性角色－女性性轉角色與女角們通常難以抗拒性誘惑、或無法抵抗主角威脅，但在主角與她們互動的劇情中，仍潛藏著一些角色／遊戲設計者對主角的調侃與嘲諷。部份陰性角色在言語及(旁白所敘述的)行為中，時常對男主角語帶挑釁或諷刺，也以行為表示自己對主角的反感。

表 4-2-4、陰性角色的言語行為例示

角色		台詞 ⁶²	行為
毛利照	性轉	1. 「我是繼承人，所以不會輕易和人發生關係，除非是入贅我家的女婿。」 2. 「啊？這個國家的國主都看不起女人嗎？」	在男主角說服她嘗試接吻後挖苦他、不齒地唾地而去。
亂丸	性轉	「如果我喜歡的人死了，我	對主角的一切無動於衷、冷

⁶² 上述對話通常不會主動發生，需要主角／玩家與之互動才可能引發，而每次對話都會增加角色的好感度。

		就會到你身邊？你真以為是這樣？..... 我可能不會第二次喜歡上別的男人，我可是比你想像得要頑固。」	眼以對，亦不會與主角有個人結局。
南條蘭	女	「你們無論哪個人，都無視我的自由意志。因為有人保護我了，所以就可以死了嗎？」	鄙視主角、痛罵主角，一有機會就會回到原戀人身邊。
阿町	女	「你別搞錯了，我在這裡為織田做事，是（丈夫）梵天丸拜託我的，壓根不是為了你。」	鄙視、無視主角，主角試圖與之調情時，將主角痛打一頓。

資料來源：研究者整理

如表 4-2-4 中幾個角色的行為、發言所示，我們可以看到其中還是潛有著一些性別於情感關係中的迷思（如：男性多情而女性專一、女性對婚姻／戀情的忠貞等），但上述角色皆試圖抗拒男主角／玩家在遊戲中所象徵的秩序，強調自己的主體性，對他們對待自己的情形提出挑戰、表現憤怒，表示她們並不是一聲不吭地向象徵秩序屈服。而她們有時也反過來以激烈或誇張的方式對待主角（痛毆主角、對主角下禁慾詛咒等），某種程度上亦嘲弄了成人遊戲對於一些刻板印象的依賴。

部份學者反色情材料中所有的權力關係，認為所有色情中再現的事物都不能跳脫歧視與宰制，且在這種壓迫方式中，主／客體沒有任何流動或轉換的可能 (Leidholdt,199)。然而 Foucault(1978,1980；引自何春蕤，1996：6-37)指出，面對這樣的權力運作，抗爭者不必妄想可以自外於（男性）權力，我們真正應該努力的是如何生產更多的另類論述，策略地呼召女／性能動主體，在地的（locally）整合串連抵抗的位置和關係，移轉動搖情慾場域中的性別權力邏輯。儘管遊戲中的主流秩序與某些傳統威權仍然存在，但它也讓其中的威脅與反抗、侵犯與自主的情節展露出來，讓玩家能夠在遊玩過程中發展自己的論述方式。

（三）事件：身體對規範的挑戰

「遊戲中的行為選擇」是「遊戲敘事」中相當關鍵的部份。由「玩家選擇」所組成的敘事除了改變了敘事時間，形成時間與空間的跳躍外，也重構了故事意義，變造了敘事規則。關萍萍(2012)借用 Bremond(1973)的敘事過程圖(圖 4-2-5)解釋遊戲中的行動選擇，她指出此模式包含了遊戲玩家在選擇各種行動的可能，玩家在遊戲中面臨各種任務的挑戰，並可從中選擇所欲嘗試的任務；任務過程中可以持續執行或選擇放棄，而所挑戰的任務可能成功、亦可能失敗。後文將參考此過程圖，檢視遊戲中特定事件的敘事方式。

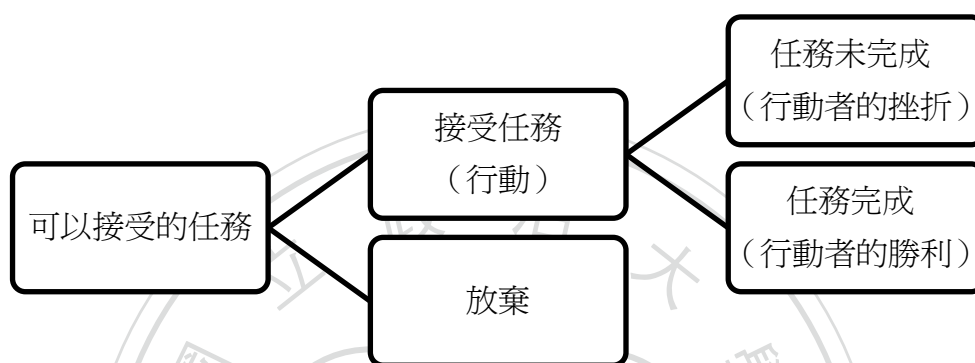


圖 4-2-5、Bremond 的敘事過程圖

資料來源：Bremond(1973)；轉引自關萍萍(2012)

如果要把遊戲中的性逆轉描述成一個微觀世界，就必須對範圍內的現象進行更細緻的描繪，因而本研究在「遊戲事件」中針對遊戲中的「動態性逆轉」情節進一步地探討。遊戲中的兩則動態性逆轉皆發生在主事件外的衛星事件中，即事件的發生與否並不會影響到玩家的主要遊戲目標。

1. 主角的動態性逆轉：角色的弱化

遊戲中主角／玩家在佔領敵方的城池後，可以巡查自己攻下的領地，而在某個領地中的「地域事件」裡，主角／玩家會發現「拜訪性逆轉神殿」的選項，玩家可以依照自己的意願，選擇是否讓主角經歷性逆轉。若玩家選擇讓主角變成女性，則會發生領主的追求（性轉後的主角長相像領主的死去妻子）及婚嫁事件，導致遊戲的結束（圖 4-2-6）。

外貌上，變成女性的主角失去所有男性的／陽剛的外表特徵（圖 4-2-7）及生殖器官（「我雙股間的超級兵器消失了啊！！！」（《戰國蘭斯》遊戲台詞，2006）」），

穿著更加裸露；性格上由強勢蠻橫轉為害羞內向，也因為不適應新身體而表現出窘迫與驚扭。

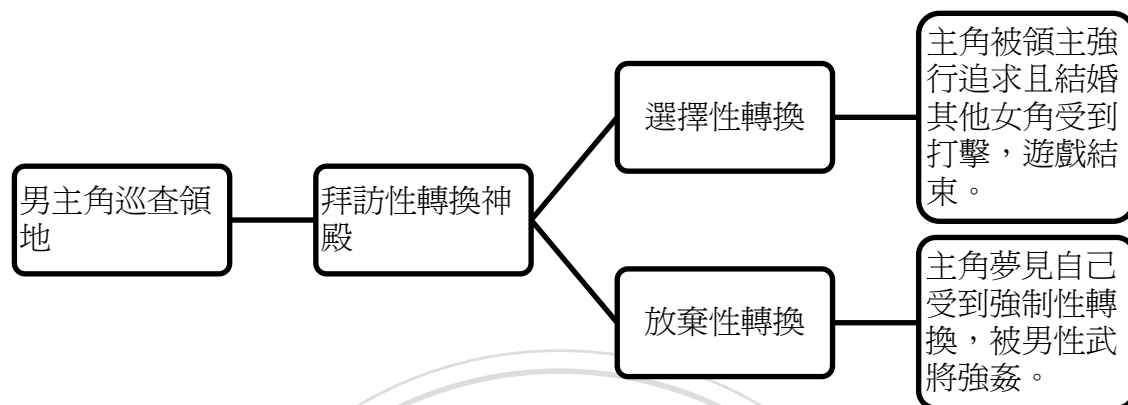


圖 4-2-6、主角的性逆轉過程

資料來源：研究者整理



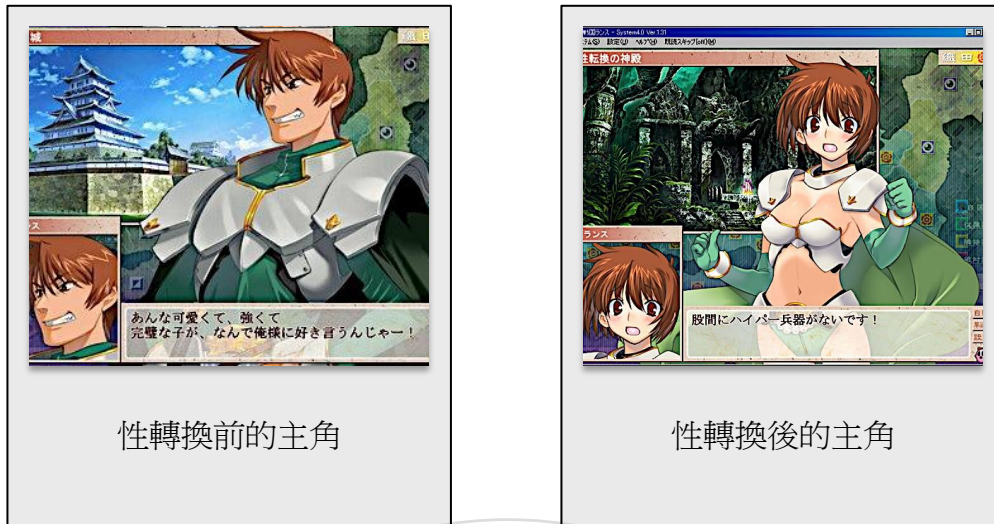


圖 4-2-7、主角性轉換的外貌差異

資料來源：遊戲截圖

這些變化及變化的形式，一方面顯示出一些對於刻板印象的概念化複製：女體的柔弱感、情感的被動性、對外在力量壓迫的難以抗拒；但另一方面它也象徵了對主角／絕對秩序的反制，削弱他自始至終的絕對權威外，同時也以報復的方式，模仿一種在成人遊戲中屈於弱勢的肉體形式，將男主角置身於他原先所粗暴或輕佻以待的性別位置。固然「以牙還牙」的表達方式不是一種政治正確的性別反制手段，但是此處以「鬧劇」的方式，將主客體的性別、與一連串社會規範與象徵秩序間的關係鬆動及再意義化。

2. 劇情角色的動態性逆轉：親緣文化的僭用&對異性戀體制的諧擬

此劇情角色在主角／玩家與之相遇時，即為一名雙性人。而主角／玩家可以自由選擇是否幫助她找出原因、打倒鬼怪，給她「正常」的性別（圖 4-2-9）。同時主角與此名角色訂下性愛契約：若讓她成為女兒身，則希望與她發生性行為。但此角色變成男／女性後，卻可能擺脫主角控制，與其熟識的男／女武將結婚（後文以男角 A、與女角 B 稱之）。

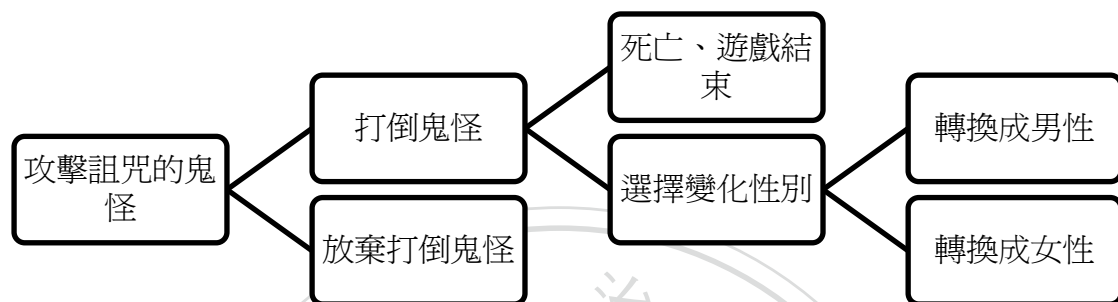


圖 4-2-8、劇情角色的性逆轉過程

資料來源：研究者整理

以外貌而言，在此名角色仍然是雙性人時，外表即較為中性（圖 4-2-9），在性愛畫面中亦有兩性生殖器官。而其選擇成為女性時，面貌及服裝沒有太大改變，只有在台詞敘述中表達對於失去陰莖的不習慣；但當其成為男性時，面部表情變得更為強悍，在原有的服裝下隱約可見胸肌與人魚線的肉體變異，角色並表達自己對於自己獲得更威武陰莖的喜悅：「我變成男的了！太好了！比『男角 A』還要大！聽我說，『男角 A』以前總說我陰莖小，現在我比他還大了（〈戰國蘭斯〉遊戲台詞，2006）！」透過荒唐而諧趣的對話，可以看到一些日常的性別迷思。



圖 4-2-9、性轉女角的外型變化差異

資料來源：研究者整理

以情感面向而言，此名角色是主角難以駕馭的。這名雙性人角色原本生長在一個嚴苛的、資源匱乏的國家，在飽受人類及鬼怪凌辱後，與沒有血緣關係的一對肢體障礙姐弟（男角 A & 女角 B）、及另一名受詛咒的殘障男性武將組成家庭，在生活上彼此扶持、也相互滿足對方的性需求。因而當主角／玩家與這些角色互動時，會發現他們先前的「跨性別戀人」關係；在雙性人的角色性別安定下來後，主角／玩家若要與男角 A、女角 B 有更進一步的互動時，則此名雙性人角色會表現出她／他對他們的慾望及佔有慾，導致她／他主動告知主角他們的結婚消息（若選擇成為女性，此角色會在與主角性交後，與先前已有感情基礎的男角 A 結婚；而選擇成為男性時，此角色會與一樣具有感情基礎的女角 B 結婚）。

在遊戲中，這個由雙性人、殘障者等「（遊戲環境裡的）社會畸零人」所組成的家庭，看似模仿一個正統的異性戀家庭體制及親緣關係，然而他們卻又顛覆及挪用了其中的文化規範（如：男角 A 與女角 B 是血緣上的姐弟，但在以此雙性人角色為主的家庭關係中，男角 A 是她的兄弟、女角 B 是她的母親，同時兩者又身兼她的情人），這種對規範重複表述的操演，暗示了此類社會規範的虛構性，及性別於體制系統間不必然、也不穩定的關係。

此雙性人角色在選定性別後，雖然讓我們看到了異態角色即便在性別穩定後，仍需要以異性戀的婚姻模式將之二度馴化，但從遊戲互動的過程、及更細膩的劇情脈絡來看，當主角／玩家經由角色互動，挖掘出更多遊戲故事時，會瞭解到這些人物的情感建立在先前的「跨性別戀情」中。在這段體驗中，沒有既定的性別

角色關係⁶³，在此雙性人角色的性別被固定下來前，他們的情慾關係具有高度的流動性，生成一種特殊的性愛關係，也挑戰且嘲弄了成人遊戲中常見的性凝視 (gaze) 類型。

而遊戲機制中的多重的選擇，除了增加了遊戲的複雜性外，也暗示了人物的關係易改變。儘管遊戲已有既定的文本及模式，但玩家依舊能夠按照自己的意思做選擇。雖然選擇的結果會受到遊戲系統的判定（是否達成角色的「幸福結局」）而影響遊戲中的獎勵點數，然而因為這些動態性逆轉的事件並非「主要事件」的範疇，玩家的選擇與否並不受到遊戲強制。



⁶³ 此段遊戲劇情為：主角／玩家找男角 A 互動時，意外得知變為女性的雙性人角色與男角 A 的婚訊。雙性人角色亦告知主角在她具雙性特徵時，與男角 A 的性關係即不分「攻」「受」，男角 A 亦有：「因為是她身體的一部份，所以不是很在意呢（指作為男性受）。」的發言。面對震驚的主角，雙性人角色亦嘲笑了他在性愛上的某些「男性」執著與狹隘。

第五章、玩家分析

本研究將男／女性玩家分開探討的目的，不在於強調兩方的差異，而是希望能透過對男／女性玩家的個別觀察，描繪出玩家的整體輪廓。

第一節、女性玩家分析

一、女性玩家的互文式解讀

在訪談過程中，部份女性玩家(F1,F3)表現出對原文本(歷史故事、傳說)的高度興趣及個人「歷女⁶⁴」的傾向，並多次提到自己在遊玩過程中，經常相互參照原文本與遊戲文本而產生對角色的「反差感」。在女性玩家面對遊戲中的角色時，其所認知的性轉角色的性別與她們在原文本中的性別、社會地位、文本脈絡是牢不可分的。「身份」被辨認出來後，被換置的性別及其境遇，給予了女性玩家顛覆循規蹈矩的歷史文本之快感及化解其中難以動搖的性別迷思途徑：

我對那段史實有興趣，這個興趣也存在這個角色身上，但這個角色又與我認知的人物原型不同，就會讓我去思考如果歷史中的他變成女性，會造成什麼改變這樣(受訪者，F1)。

性轉女性成為某些女性玩家眼中的「強勢女性」，取代了原文本中的男性角色獲得社會地位、權力等。然而並非女性玩家不希望遊戲中的女性角色(指沿用舊有文本的女性角色、或遊戲文本中的原創女角)取得遊戲中的多數資源，而是對歷女遊戲玩家而言，她們在觀看遊戲文本時，重視原文本中的故事情節，也享受其中的劇情張力及重組符號的過程，並經由這些行為得到敘事性愉悅(pleasure of narrative)。若遊戲劇情讓女性角色接替了遊戲中的男性武將角色，則讓「歷女」女性玩家的敘事性愉悅受到挑戰，在兩相矛盾的情境下，女性玩家選擇了讓性轉角色取得遊戲中資源，以降低失諧感。

⁶⁴ 「歷女」一詞為日本於2009年興起的新造語，並成為當年度的十大流行語之一。「歷女」指的是愛好歷史並進行研究及周邊消費的女性，此種風潮也引發了所謂「歷女經濟」的消費現象。

二、女性玩家對顛覆傳統性別風格的渴望

在各式文本中，性別刻板印象無所不在、也難以擺脫。然女性玩家從遊戲開始，即因為對於性別在文本中的變異方式感興趣，而遊玩《戰國蘭斯》。在遊戲過程中，女性玩家時時追求「反差感（F1）」或「新鮮感（F2,F3）」，一方面表現出了她們對於觀看或體驗文本中，與己互動的其他角色性別變動的渴望，一方面也透露出了，其對於性別更易後所能產生的能動性抱持著期待。

（一）女性玩家對強勢女角的憧憬

訪談過程中，受訪者（F1,F2,F3）皆表現出對於強勢性轉女角的憧憬。在典型的成人遊戲文本裡，一直不乏揚男抑女的內容與題材，然而隨著性逆轉題材於成人遊戲中現身，原本眾所熟知的「一夫當關」成為「一婦當關⁶⁵」，為她們帶來更強烈的性別撼動。受訪者期待著性轉角色本身具有強烈性格、於遊戲世界中掌握虛實權力，以剛柔並濟的強者姿態與自己所扮演的遊戲主角分庭抗禮：

像我覺得他（織田信長）就是一個性轉可以有很大發揮的角色。因為他原本就給人一種「帝王」的感覺，然後他是領導者，掌握一切的權力。像那麼極端的男性的感覺的話，我就會覺得，如果能把性轉的話，遊戲會變得非常有趣。.....在我的一切認知裡面，他都是一個很男生、很 man 的人。就是如果要出一套性逆轉遊戲的話，他就是一定要女體化⁶⁶的角色，會特別想看到他變成女生的樣子（受訪者，F3）。

像如果強國欺負弱國，謙信就會出來幫忙抵禦，這部份我滿喜歡的，她很有正義感。獨立的女生，會讓我覺得滿喜歡的，這樣想起來五十六也是這種女生，不是依附其他人，戰鬥力又很強，這樣亂丸也是耶！原來我都喜歡這型的！（受訪者，F4）！

⁶⁵近年市面上的遊戲，除了成人向的《戀姬無雙》及《三極姬》系列，亦有多款以三國為題材的戀愛遊戲將關羽及張飛女體化。

⁶⁶為 ACG 界用語，多指在同人作品中，將男性角色、物體（如日常用品、城市、武器）等變成女性的創作方式。

也有受訪者（F2）提出對於某些性轉角色及女性角色「繼承男性價值觀」的質疑，認為儘管她們反轉了相對於原故事中的權力結構與角色形象，但她們手握權力往往是為了遵循兄長遺志、守護祖國疆土、擴張領土等，受訪者認為這種情節設計，強調了一種「男性威權」的價值觀。學者曾指出為了在遊戲世界中，常態化地追求完美，因而產生了競爭、支配、控制他人、及鞏固父權價值體系等的情況(Salen & Zimmerman, 2004 ; Soukup, 2007 ; 張玉佩, 2010)。然而亦有女性玩家指出，相較軟性遊戲(pink game)，她們本身就喜歡競爭、狩獵、砍殺敵人、較具侵略性的遊戲方式（Taylor,2006），也因此這類的女性玩家多半對於「強大」的角色抱持著好感。

（二）女性玩家對脫離常軌角色的投射感

相對於性轉角色，受訪者（F1,F3）提及喜歡的女性角色人物為「難以捉摸、無法預料」或「自由自在」的神祕女忍者角色「鈴女」。在遊戲故事裡，明明是忍術界天才的鈴女，為了玩心，不惜冒著被追殺的危險背離組織、跟隨男主角；在故事進展中，她無論日常生活、情感互動或者性行為，多半隨心所欲、隨「性」所至。相較其他女性角色的家世背景或者家國責任等，她因為心知自己的短命，而更注重自己的喜樂與欲求。

如果把鈴女當成女性角色的話，我會覺得她讓我印象深刻。因為她的個性很立體，就是小惡魔、而且很小孩子氣。.....就是她玩心很重，可能不太在乎責任或什麼的，然後會為了好玩而行動。有點任性、卻又很純真率直（受訪者，F3）。

女性角色在言行舉止中透露出的自由感與不安定感、無法駕馭，反而吸引了女性玩家的注意，如：「千姬也是有一點神秘感，不過是那種「冰山」的神秘感。因為她不太透露自己內心的想法吧，我覺得這種特質滿吸引人的。.....比較像是會有一種好像還是無法摸透她的感覺，作者保留一種讓你自由想像的空間（受訪者，F3）。」由於女性玩家對女性角色抱有較高的同理心，因而也較容易將自身的期待投射到偏愛的遊戲角色上。

（三）冒險的女性情誼

遊戲中性轉角色繁多，部份角色在原文本中的階級關係、親子關係、手足關係等被改寫成各種幻想型態的女性情誼(sisterhood)（見表 4-1-1）。如在歷史中關係並不算和睦的毛利三兄弟，在遊戲中成爲會互相交換性愛情報的驚扭姊妹；或者身爲上杉家智將的直江兼續，在性轉成直江愛後身兼上杉家的軍師、及無微不至照顧上杉謙信的監護人。

表 5-1-1、遊戲性轉人物關係對照表

性轉人物		原人物關係	遊戲中關係
上杉謙信	直江兼續 ↓ 直江愛	君臣關係	監護人關係
上杉謙信	上杉景勝 & 上杉景虎 ↓ 景子&虎子	父子關係	母女關係
毛利三兄弟 ↓ 毛利三姐妹		兄弟關係	姊妹關係
阪本龍馬	川之江美彌	無	跨性別戀人

資料來源：本研究整理

談及喜歡遊戲中性轉人物與主角、角色間的哪種互動關係時，女性受訪者(F2)表示在觀看這部份的劇情時感到興味盎然，也隱約提及了一種對於發生在女性親暱行爲舉止間「戀愛感」的期待：

我覺得她跟部下的互動滿有趣的，她的部下不是直江愛嗎？直江愛都會說妳不可以這麼傻呀，妳不可以這麼輕易地就把自己送給蘭斯，之類的，然後我就覺得趣味趣味的。.....上杉謙信其實是個勇猛的君主，但卻又要一個人來保護她在愛情中的懵懂.....你看她（直江愛）在這個故事裡面，根本就是個保姆呀（笑）.....所以那些在遊戲中那些有可能談成戀愛的人，就會是我比較喜歡的考量，殊不知還是沒有戀愛這件事啊，好傷感（受訪者，F2）。

不是有個遊戲中的城市選項，招募當地的賢才嗎？我就招募兩個性轉姊妹，讓她們一起仕官，姊妹屬性我覺得還滿有趣的。原因的話.....因為「姊妹丼⁶⁷」，好吃！雖然因為遊戲限制，跟她們的互動不多，但這個設定我滿喜歡的（受訪者，F4）。

儘管遊戲中這些女性情誼的呈現方式，往往反向地顯露出某些刻板印象，但卻讓女性玩家在遊戲中得到了一些緩衝，或者發展另一種情慾的想像。部份女性玩家指出，在遊戲中她們比較容易感受到男性角色的「性壓迫」及「權威」；然而在性轉女角的相處模式、互動與情感建立方式中，「照顧」或者「保護」的雙方關係，比較不會讓她們產生性別權力競逐的威脅感。

唉，這個角色（阪本龍馬⁶⁸）實在很慘啊，又有雙性器官，又被妖怪強暴。唉，其實不要跟主角在一起她比較幸福吧，不管變男或變女，跟那對姐弟在一起其實都比較好，她們又都很罩，也都可以照顧他啊（受訪者，F2）。

三、女性玩家解讀遊戲的性距離

Juul(2004)指出，遊戲中的玩家有兩個自我：一個是遊戲中的自我，一個是真實世界中的自我，這兩者的差異反應在不同形態的遊戲時間中。而在訪談時，女性玩家對於性逆轉的內容，於「動態遊戲過程」及「靜態故事解讀」中也有迥然相異的兩種立場。在持續且累計時間的遊戲過程中，女性玩家傾向隱匿在遊戲男角的安全位置之後，注視故事發展、盡情浸淫劇情，而盡量避免自己的性別知覺干擾，也會以她所「假扮」的男主角遊戲位置／遊戲自我回答關於角色觀感的問題，如：「我希望自己的位置不會動，就一般一點這樣，又可以操縱大局。然後去接觸其他各式各樣的人（受訪者，F1）。」。

但女性玩家在面對遊戲中男主角與女性／性逆轉角色的性愛劇情與場景時，則出現較為游移的解讀方式。當某些較激烈的性愛劇情同時發生在女性／性轉角

⁶⁷日語俗語，指同時與姊妹發生性關係。

⁶⁸受訪者 F2 在訪談過程中指出，在遊戲過程中，她覺得這個角色受到了「性污染」。除了被妖怪強暴外，若選擇讓此角色變性為女性，納入主角的後宮，則「變成女性的選擇」又成爲了合理化她失去性自主的手段。

色身上，女性玩家對於性逆轉角色在遊戲中的各種性嘗試接受度較大，而容易感受到女性角色於性愛劇情中的弱勢或被動性。在這種情況下，女性玩家可能會將前者的情境視為「性冒險」，而對後者的情境當作性壓迫。

而無論角色主動或被動／自願或被自願地發生性關係，女性玩家會以角色有無發展情感關係來判定情節的合理性與否，如：「雖然也有些角色是非自願地跟蘭斯做，但她們後來可能會發展情感關係、或得到愉悅（受訪者，F1）。」女性玩家在操控角色時，除了考量自己對人物的偏好以外，更不知不覺代入了身為同性的同理心考量，而容易在運行遊戲時遲疑：

性轉人物劇情的部份跟H⁶⁹的部份好像都可以接受，但有些女性角色的讓我感覺不太愉悅.....我不是很喜歡她非自願性地跟天狗做愛。.....你就覺得好好一個女生，但就下場這樣，我真的很不喜歡這樣的劇情發生，但玩遊戲還是沒辦法，就來不及救她，事情發生了，把她放著不管就會滿慘的（受訪者，F1）。

但女性玩家也並非將性轉女角視為代罪羔羊，認為其無關己身性別，因而無關緊要，也並非否認遊戲中某些情節加諸於性轉女角的性暴力。「性逆轉」角色的非正常性（由於性逆轉在現實生活中近乎不可能實現，因而女性玩家以「有點讓人難以想像」、「多出了某些東西.....平常難以取得的」來形容）讓女性玩家在看待遊戲中的性劇情時，除了緩和女性玩家在進行色情遊戲時看到同性受到性威脅，與己身比對的部份性別焦慮外，也讓女性玩家在脫體的遊戲位置上，取得浮動的情慾進入點，主體／客體、與遊戲內的主動（女性玩家成為男主角）／被動（性轉換角色）性別扮演亦動搖了性取向式的遊戲意涵。

四、女性玩家與遊戲選項的性別腳本拉鋸戰

在《戰國蘭斯》遊戲中的某些節點，玩家必須從不同的「對話內容」或「人物行為」選項中做出選擇，以進行後續劇情，如主角在攻下遊戲中其他勢力城池，捕獲領主妻子時，可以選擇讓她仕官、或者將其納入後宮（圖 5-1-1）。而 F2 及 F3 受訪者皆表現出對選項中的性別差異及腳本設計感到質疑，認為其可能對「性逆轉」的顛覆性造成干擾，甚而抵消它帶來的性別流動。以下分成「遊戲主角」

⁶⁹ 指發生性行為。

與「性轉角色」兩個面向討論。



圖 5-1-1、遊戲中的劇情選項

資料來源：遊戲截圖

(一) 扮演遊戲主角的兩難

Juul(2003)認為，遊戲中的玩家有兩個自我，一個是遊戲中的自我，一個是真實世界中的自我。部份女性受訪者(F1)認為他們在遊玩的時候，進入遊戲男主角的心智、成為遊戲主角，因而在選擇上，較少產生內心的衝突感；另外一些女性受訪者(F2,F3,F4)則偏好以旁觀者的角度進行遊戲，但為了讓遊戲進行得更順利(符合遊戲目的)，她們亦會透過「揣摩」男性的思考方式、回想自己對於男性的性別印象，進行遊戲選擇。

在遊戲過程中，當女性玩家意識到自己使用過往認知的性別形象模仿男性思維，好為自己扮演的遊戲主角作出選擇時，易感到焦慮不安：

我在玩的時候我會一直 pretend if I were a man，然後你就會落入那種.....如果我是男生我會怎麼選擇(的思考方式)，於是這造成了我有點沒辦法取得自己的平衡。因為我現在是個女生，那我在選擇時要把很多男性的影子嵌進來，例如說在某些場合我就是強硬一點，我在選

擇選項時可能就會選擇一些我覺得男性會選的選項、可能男性會講的對話，但當你被植入了這種感覺後，其實是不太舒服的（受訪者，F2）。

玩家扮演的男主角在遊戲中不時會與女性與性轉角色互動，而遊戲的選項本有明顯的性別分歧，哪個性轉角色偏好哪種答案、行動，都可以約莫猜測出來：例如陽剛的性轉角色即強勢以對，陰柔的性轉角色便採柔情攻勢。以「旁觀者」角度遊玩的女性玩家有時會對此感到掣肘，因為她們不單單在乎遊戲推進、與遊戲目標，她們亦希望能夠更加享受扮演角色的沈浸感。因此，她們渴望遊戲有更大的自由度，除了讓選項可以更加中性、性別差異更模糊外，也希望連主角的性格都有讓玩家調整的空間，在玩遊戲時才能夠更加沈浸與代入角色中。由此可見，多數女性玩家渴望的是將角色注入自己的影子，看得到自己的個性，使角色更加個人化；而不是將自己安置進角色的原有設定裡，以角色之眼縱覽遊戲世界：

就在我理想中，我希望性逆轉可以做到，不管男性女性，他作的事可以無關性別（如追求喜歡的角色、跟她約會等），就是有些事，人在選擇時本來就無關性別的，就例如說你要怎麼跟這個人談戀愛，也是無關你是男生或女生之類的（受訪者，F2）。

我覺得這類遊戲就是，給你 ABC 三個選項，你知道這三個選項會導致不同的結果，但是這個 ABC 選項對我而言已經有性別的差異了（受訪者，F2）。

其實就是做到最高等的性轉遊戲的話，我覺得可能要像 Siri 這樣子耶。就是她不被句型綁住，你也無法預期她要回答你什麼。有時候回答得特別無厘頭，有時候又回答得很正經……你抓不到她的模式。……無論性別是怎樣，應該要讓我不知道之後她會發生什麼事，無法猜測（受訪者，F3）。

女性玩家也指出，因為以「揣摩」男性的心態玩遊戲，有時會對女性角色有預設的境遇，如：「因為她⁷⁰是悲劇的，那我就會 connection 到好像女性比較適合這樣悲劇的背景、悲劇的歷程，所以就會覺得好像選擇變成女生是比較好的（受訪

⁷⁰ 指遊戲中的雙性人角色阪本龍馬，出身悲慘、受盡性凌虐，而主角可以透過事件的觸發、條件的達成，選擇讓他成為男性或女性。

者，F2)。」，而這正建立在「性別分化的身體所承受的文化意義(Butler,1999)」之上。我們往往以男性、女性二分化的社會腳本因應各種情況，所以在面對那些突如其來、看似脫鉤的角色，如遊戲中的雙性人，我們仍然只能將他放置進我們所習以為常的文化腳本中。因此，透過「揣摩」的濾鏡，轉換後的性別被簡單地賦予其「應有」的社會意涵。然而在女性玩家心知肚明，重視遊戲目的更勝於自我意志、「不得不為」的情勢下，她們操作角色時更容易產生心理衝突。

(二) 性轉角色面向

由於遊戲多半以玩家操作的男主角視角縱覽遊戲世界，主角以外的角色顯得較為被動，連帶在主角做出選擇時，其他角色多半直接服從。而因為女性玩家對性轉人物的理想與期待，往往希望她們延伸其「前世（指於原文本中）」的強烈形象於「今生（指在遊戲文本中）」，成為強勢、自主性高的角色：如女梟雄、女軍神，因此女玩家在面對角色成為相對於主角的「被動客體」時，女性玩家對於部份性轉角色表現出的弱勢與順從很失望：

我覺得她們對蘭斯的期待是沒有的，因為你一直跟她 Sex，她會滿足你各種需求、配合你各種玩法，但你不會問她「鈴女，妳要跟我 Sex 嗎？」或者「要跟我談戀愛嗎？」這樣子。其實每個角色我多多少少都會感覺到這樣。我期待她至少有 AB 兩種選擇（受訪者，F2）。

像上杉謙信那麼猛、這麼會打仗，他（主角）有因此聽她的嗎？像鈴女那麼猛，她可以毒殺這個主人，她可以用身體毒殺任何一個人，但她還是沒有殺他。我玩到後來覺得.....那些性逆轉的角色，其實某種程度上都可以駕馭這個遊戲的主角，但她們都選擇不做，沒有反抗（受訪者，F2）。

應該就希露吧？跟我討厭主角也有關，就覺得為什麼要逆來順受！可惡！把它折斷！.....我個人不喜歡這種 type，我討厭吵鬧型、小女生型的女生。她跟蘭斯間的關係讓我看了很不悅，.....他們一個願打一個願挨的感覺。就像信長說的：「不要等到失去了才後悔！」會希望他們之間有更多感情上的鋪陳跟互動吧，果然我在玩的時候道德感還是太代入了（受訪者，F4）。

這些敘述並非表示女性玩家不能夠欣賞性格較柔弱、或纖細的性轉角色，只是她們渴望在劇情互動間，性轉角色能夠被賦予更高的機動性／隨機性（或者加入一些戀愛模擬遊戲的元素），甚而能夠有接受、或抗拒行動的可能。

五、嬉遊性別

（一）預期角色文本間的連結度

在解讀性轉角色及劇情的過程中，女性玩家（F3）依據的並非生理或社會性別，而是以「氣質」及過去所接觸過的文本經驗，來說明她認為遊戲角色「適合」或「不適合」性逆轉的基準。儘管在女性玩家辨識後，仍可能以二分的方式形容，如：「我覺得直江愛變成女生，就是讓我不太習慣。因為就覺得他應該是一個「騎士」的角色，所以還是維持男性比較好，不管他的主人上杉謙信是男是女（受訪者，F3）。」然而這說明了在成人遊戲中，女性玩家不只是重新思考了角色人物的性別配置，更進一步地指出過往角色的特質、以及其與現在性別身份的相容或相斥。在解讀過程中，玩家自己嘗試拼裝、組合各種性別奇想的可能性。

女性受訪者表示，她會根據自己原先的文本經驗、其中的人物互動方式、人物氣質等，判斷某個角色適不適合性轉換？或者遊戲中的性轉換是成功或失敗？然而判斷方式並非以陽剛對照男性、以陰柔連結女性，而是透過她們在原文本中感受到的角色性格強烈程度、角色間的「主、被動關係」等相互參照，再模擬出一個理想中的角色原型，如前文受訪者（F3）所述的上杉謙信與直江愛。女性受訪者並指出，「性逆轉」必須呈現出角色轉換前後的連結度：如某個角色給人的印象是個肌肉男，則在轉換後他的外型可能變成肌肉女，而不是全盤推翻，轉成一個纖柔女。同時，在遊玩的過程中，玩家不再只有接受遊戲設計及劇情的擺佈，亦會提出質疑：遊戲人物所經歷的部份改寫劇情，是否是因為性別改變而鋪設的？而某些遊戲設置是否帶有角色的既定性別印象（如女角帶領女巫隊、男角帶領步兵團）？這些質疑皆強化了女性玩家對於性別不穩定性的認知，讓原本定型、僵固的性別疆界「軟化」下來：

在玩遊戲的時候，這件事（性逆轉現象）一直不斷地打斷我的思考，也讓我在玩的時候變的疑神疑鬼，看到每個角色都在想原本是男的？還是原本是女的？.....但不是不好的那種，就是你不再一直被動地接受遊

戲給你的，你會一直質疑那個劇情的設計。就會覺得某些劇情，可能是因為角色的性別改變、而編寫出來的（受訪者，F3）。

（二）探求性別轉換的心理衝突

除了外表與行為層面，女性受訪者也針對「如何建構性轉角色的心靈層面」提出看法。由於對文本中既定的性別形象感到無聊，女性玩家（F1,F2,F3）皆表示她們在遊戲之初，期望在其中看到更多性別的變形與常模的變異。單純的性別轉換容易帶給玩家一種粗糙感或商業感，然而角色轉換過程所生的矛盾感與衝突感，則能夠帶給玩家更深刻的遊戲體驗：

如果是一般角色的話，除了遊戲中本來就將她們設置為女性外，會覺得那些東西本來就是她與生俱來的、她該有的。但我會很喜歡看到，遊戲讓那些原本是男性的人增加一些不屬於他們的東西，然後我再觀看他們／她們的反應（受訪者，F1）。

（受訪者敘述喜歡的性轉文章）作者把角色性轉後的衝擊感都寫出來了。就是他沒有想到自己變成女生的時候，身體會變得這麼柔弱之類的。……就像寫她（故事主角），在男生的時候都亂穿衣服，但變成女生的時候，因為沒有內衣，無論怎麼穿都覺得不自在，就覺得這樣的身體很麻煩。然後她在洗澡的時候，看到鏡子裡的自己就很震驚，於是回想她開始回想起她這生所有認識的女生，覺得她們怎麼可以身為女生、又騎馬打仗之類的。……就是寫她無法接受自己現在的樣子，的心理掙扎。……如果有這個層面的話，我會覺得比較好，這是更高的層次（受訪者，F3）。

如同 Butler(1990)所言，性別的操演並非指性別能夠自由穿脫，彷彿生理性別與心理性別是服裝與內容物的關係。性轉角色在適應新性別的心理衝突與「性別模仿」的過程，往往被遊戲塑造成一些戲謔的小插曲，然而這些插曲卻能讓女性玩家辨識出哪些附加物是被二分、歸類、與社會建構的（哪些是男性的？哪些是女性的？）；而這種諧擬的呈現方式，也讓女性玩家在解讀中得到更多的樂趣。

第二節、男性玩家分析

一、男性玩家的互文式解讀

每個遊玩的過程，都是玩家在跟自己過去的遊戲經驗與文本經驗對話。透過不斷地拼貼與接枝，玩家形塑出自己對某個性轉角色的理想型態：

我會對照她們（性轉人物）在不同遊戲間的差異，會看她在別的遊戲是那樣、那在個遊戲是這樣。……像忍者群就不一樣呀，假設玩《無雙》什麼的，忍者有點強，可以幹嘛幹嘛的；但在這個遊戲（《戰國蘭斯》）裡面忍者群都是白痴（受訪者，M2）。

我覺得遊戲有時給你的只是一個形象的建構，後來你會自己腦內補完。如果遊戲無法滿足你的話，比方說像是三國，它就會給你幾款性轉遊戲嘛，然後你可能會覺得其中某幾個遊戲的呂布或關羽你特別喜歡，然後你就會用那個形象來代入你往後玩的遊戲，你邊玩會邊腦補一些你之前玩過的劇情之類的（受訪者，M3）。

男性玩家對某個角色的基模，往往是綜合自己接觸過的各類媒體所建構出來的角色形象，而這個形象也隨著玩家遊玩的過程不斷形變與壯大。因此當他們後來「注視」著遊戲中某個性轉角色時，他所見到的不只是遊戲所給予的角色形象，而是用自己積累下來的拼貼文本與遊戲角色相互作用，吸納與排除自己所喜歡的人物特質，再組合出自己獨一無二、動態的角色認知。同時，男性玩家強調他們的能動性，指出當他們接觸到題材相近的文本時，就會再度召喚這個組合式的角色認知，甚而使用它遊走在各式遊戲文本間，因此即便他們在玩遊戲時無法認同遊戲中的人物設定，他們仍然可以將自己拼貼出來的角色套置在遊戲角色上，化解自己對於遊戲設定的不滿。

事實上這種情況會發生在每個具有多重文本的角色上，然而在遊戲中，遊戲設計者為了讓性轉角色有更高的辨認度，除了歷史文本外，角色亦經常沿襲許多知名文本中固有的形象，以深化或暗喻性轉角色的性別差異，如：格鬥遊戲《戰國 Basara》中的上杉謙信，在遊戲中除了被影射為女性外，其與部屬互動更模仿寶塚歌劇團的表演方式（人物出場有玫瑰綻放、軍隊中有劇團分組組名「雪組」

等)；而性轉成人遊戲《英雄戰姬》更直接將《戰國蘭斯》中的上杉謙信人物設定移植進遊戲中，使之成為遊戲的「性轉英雄」之一。

而在男性玩家從各式媒體、及文本間截取「素材」的過程中，我們看到某些既定的「性別形貌」與「性別行爲」等被不同的文本模仿與再製：如電腦遊戲或動漫畫中男版的織田信長多半身著誇張的鮮艷衣服、頭束髮髻、留八字鬚、帶著梟雄或魔王氣質⁷¹；而女版信長往往滿頭紅髮或金髮、太妹扮相、胸口大敞⁷²。文本的拼貼讓男性玩家有更多重釋既有角色性別意涵的機會，但它也顯露出在既有社會腳本之下，性別模仿的限制性。玩家／主體受到所屬的社會文化脈絡中既存的性別規範與話語召喚，複製多重文本中的性別印象，完成自己「理想中」的性別形構。

二、在遊戲中玩戀愛

隨著遊戲的故事發展，男性玩家(M1,M3,M4)對遊戲裡所操作的男主角表現出不認同或反感、與價值觀脫離，也因而無法自然而然地融入主角「蘭斯」的角色扮演裡。在與遊戲中性轉人物及女性角色互動時，男性玩家多譴責主角追求「性」的不擇手段，希望在遊戲中看到更多的「戀愛感」，或渴望看到男主角受到與行爲相應的懲罰。但也有男性玩家(M1)表示，玩成人遊戲的行爲本身就具目的性，也因此儘管他不一定認同男主角的所作所爲，但仍然會將遊戲中的HCG圖及劇情當作性幻想的題材。

(一) 期待遊戲中談情論愛的平等

談論自己喜歡的女性角色特質與互動方式時(包括性轉女角、及原女性角色)，男性玩家指出對於角色主體性的期待，而這個主體性由兩個面向呈現：角色的獨立性、與角色追求情感的主動性。男性玩家在描述喜歡的性格特質時多以「坦白」、「堅強」、「對等」或「傲嬌」等形容，較少表現出對「服從性」、「依附性」、「柔弱」等特質的偏愛。而與此種類型的性轉角色互動，較能帶給男性玩家在情感關係中，權力對等流動的實感：

⁷¹電玩遊戲如 Koei 的《信長之野望》、《英傑傳 4 織田信長傳》、《太閤立志傳》、《戰國無雙》；CAPCOM 的《戰國 Basara》、《鬼武者》；ADK 的《霸王忍法帖》等。

⁷²如輕小說改編的動畫《織田信奈の野望》、動畫《戰國少女～桃色 Paradox 》、《戰國 Collection》；電玩遊戲如 Unicorn-a 的《戰極姬》、天狐的《英雄戰姬》等。

相處模式的話……我應該比較希望是他（蘭斯）跟烏魯薩（遊戲中女軍師）的相處模式吧，他們就平起平坐，有時候推倒烏魯薩、但是又被烏魯薩扁這樣子，我是覺得這樣最理想的，有點對等的感覺，而不單只是被吃的一方這樣子，就「攻」「受」（主動性／被動性）太明顯（受訪者，M1）。

我喜歡傲嬌一點的吧……他們的互動就滿有趣的，狼會⁷³高高在上，但你又會覺得她被人家遺棄了，所以很可憐。兩人的高低位階就會一直變動，這種感覺滿有趣的（受訪者，M3）。

另外一個展現角色自主性的面向，在於角色追求情感的主動性。受訪者談及喜歡的性轉角色／女性角色及相關劇情時，提到自己的偏好：以性轉角色而言，部份男性玩家（M2,M3）肯定上杉謙信純情而主動的求愛方式；以女性角色而言，也有男性玩家（M1,M4）表示騎士團女團長「逆推倒⁷⁴」主角、女武將追求真愛離主角而去的情節是他們比較欣賞的劇情。

（二）對性愛一體的情慾幻想

談及在遊戲中所經歷的感官經驗時，部份男性玩家表示其透過對於身體延伸的想像，得到性的愉悅，如：「我會代入男性的一方，也就是正在與變成女生的男主角做愛的另一個男性。因為畢竟我本身是男性，也就是先天性就有「阻礙」，很難去想像女性的性愛（受訪者，M1）。」受訪者也認為，性逆轉遊戲帶給了男性玩家另一種對於性的思考與觀看角度，因為「男生不懂女生的高潮、女生不懂男生射精的感覺這樣子」。

而除了身體與性行為的想像外，男性玩家亦表現出對「環境」及「關係」想像的重視。他們表示，性逆轉在遊戲中造就一種主角處於「後宮」的錯覺（M2,M3），原本陽盛陰衰的戰場馬上成為巾幗英雄們的龍爭虎鬥之地，而且這個爭鬥不只發生在沙場、亦發生在情場與床第間。因而男性玩家除了希望加入更多的性轉角色外，也認為性逆轉成人遊戲實際上間接地實現了他們潛在的幻想，：

⁷³受訪者談論喜歡的性轉文本《狼與辛香料》，及其中的角色特質。

⁷⁴ 同人用語，指原本「攻」、「受」角色顛倒過來的情況。

對男生來說，就還滿喜歡這種東西的，就是你原本迷的東西，像歷史啊，再加入女孩子的元素，這樣就滿有趣的，其實應該還有很多例子……。這種東西跟這種遊戲就是實現你可能有想過，但又不是那麼具體知道的幻想。玩這種遊戲就是你把幻想變成有點實際的感覺（受訪者，M3）。

而承續前面討論的，男性玩家想像一個現實中無法達成的性幻想場景，如「後宮」或者「女子高校」等，但他們更著重於想像自己與角色間的關係，希望這種想像的情感關係接近實際中的人際互動。即他們希望幻想的情境是脫離現實的、但情感卻是接近真實的。男性玩家幻想的不只是性行為本身，更多的是自己與角色的關係，如：「感官刺激的話我還蠻一般的，就是跟自己比較喜歡的角色發生H劇情的時候（受訪者，M2）。」

但亦有男性玩家認為，唯有透過與現實較接近的情境與場景，自己才有辦法融入劇情，因此他無法透過太不切實際的場景與情節，幻想遊戲主角與角色間的關係。同時，玩家又以遊戲中的角色關係對照現實中的情感關係：

我最不喜歡的就是學園物語，我不喜歡的就是很多女主角可以給你攻略，我就不喜歡，尤其最後會出現後宮的我也不要……可能是我覺得這種劇情太不現實、不實際吧。說真的，通常一個普通人／正常人在現實生活中，怎麼可能開後宮，就算真的腳踏多條船，哪有可能每個女生都願意而不會爭風吃醋、口出惡言，甚至大打出手（受訪者，M1）。

（三）遊戲中的好感度操作

Juul(2007)指出，遊戲世界中的遊戲規則是為了限制玩家的活動，它決定了什麼可行、什麼不可行。在《戰國蘭斯》中，玩家與角色間的交情程度，可透過遊戲中的「好感度」設置呈現出來。男主角與女性／性轉角色的好感度分為四個層級：險惡、普通、信賴、與愛情，藉由遊戲中有限的互動方式，玩家可提升主角與角色間的關係。而男性玩家多以下列幾種方式與角色建立「好感度」：（1）共同戰鬥；（2）屬性養成；（3）日常互動；（4）性關係。原本遊戲設置「角色好感度」的目的，在於讓玩家能夠更清楚地看待角色數值，而透過固定的互動方式，提升角色數值、促進後續劇情劇情，然而在理解遊戲設置及操作的前提下，玩家在發展出自己的遊玩風格同時，也將遊戲中的互動方式發展出了自己的特殊意義。對於偏好的性轉／女性角色，男性玩家展現出較高的互動意願，也會透過遊戲所允許的互動方式與角色進行遊戲：

角色她有個好感度，我會把她好感度提高，讓她進到下一個級去。遊戲中不是有什麼碗盤⁷⁵什麼的？有時候我會用遊戲修改器把碗盤改到很多，然後一直狂丟給喜歡的角色.....提高好感度（受訪者，M1）。

我會很想要收服她們，喜歡的角色會收編進部隊，會去看她的人物介紹，列為自己的部隊，不管能力強或弱都會派她上場戰鬥。有點像是在玩《神奇寶貝》的感覺（受訪者，M3）。

而在與性轉角色或女角達到「愛情」的情感程度時，遊戲中會出現主角與角色的性愛劇情及 HCG 圖，然而男性玩家並非對所有的性愛場景照單全收，或者希望「多多益善」地裸露（部份男性玩家甚至希望減少 HCG 圖），而是希望經由遊戲中所建立的情感關係，自己所扮演的角色能與讓自己有「戀愛感」的角色共赴性愛：

我覺得既然都是後宮遊戲，有一個選項不是「今晚屋敷⁷⁶」嗎？我希望可以自己選擇人物，而不是隨機跳。我有次試過這次點會是誰？結果點了五次都是跟謙信，跟好感度無關，都隨機的.....還是希望可以跟比較喜歡的角色發展更多的關係（受訪者，M2）。

三、性別形象對男性玩家的影響

於遊玩過程中，多數男性玩家（M2,M3,M4）皆表示不會刻意分辨性轉角色與女性角色的異同之處，他們表示自己對兩者一視同仁。但於訪談過程中，本研究發現男性玩家所言「不會刻意分辨」的角色，通常是玩家所認為較陰柔、女性化的性轉角色。

男性玩家對先前文本的熟悉度，往往會影響他們在遊戲中解讀性逆轉角色的方式。由於遊戲玩家在進行遊戲時，多半同時參照許多過去自己所接觸過的文本，如歷史故事、電影、小說或其他電玩遊戲等，而藉由這些綜合性的故事集結體，男性玩家建構出對於某人物的性別印象，如「張飛是個大鬍子老粗」、「戰國武

⁷⁵在遊戲中提升人物屬性的道具。

⁷⁶在遊戲中選擇此選項，則遊戲系統會亂數決定陪宿的女性或性轉角色。

將都是大叔」等，而當男性玩家將這個形象投射到遊戲中，交互對照人物形象時，即影響到他們對於遊戲中性轉角色的偏好。然而這個偏好無關他們對原本角色的喜好，而是他們對於理想對象、或者性幻想的偏好：

以《戰國蘭斯》的那幾個性轉角色來說我可能「吃不下去」，因為一想到她們在史實上都是大叔就「起不來」了..... 尤其是還看過他們的肖像畫，就更沒勁了（受訪者，M1）。

我對短髮的沒有感覺，覺得她 有點男性化的感覺。這個臉如果不看身體就是男的吧，很多遊戲的男主角也長這個樣子。雙性人的部份，這樣不好、這個設定太差了，誰會喜歡雙性人，不尬意..... 我可能比較偏好女性化一點的角色，我喜歡傳統一點的感覺，像上杉謙信那樣。那種太新時代的，我有點承受不住..... 我還沒有演化到那個地步（受訪者，M3）。

受訪者 M1 與 M3 在訪談過程中，皆表現出對「歷史電玩遊戲」或戰國、三國題材的熱衷，他們也說平日就會多方接觸相關的文本。受訪者 M2、M4 則表明自己不太熟悉歷史類的文本、及原故事的脈絡，也因此他們在「邂逅」性轉角色時，較不會受到「原文本」的性別形象干擾，也比較能遵循遊戲的世界觀：

在整體的遊戲世界，這個概念很自然。就是你感覺好像這個遊戲，所有的武將都變成女的，就是這樣的感覺。雖然你不知道是全部，但是你會覺得「看到」好像是很正常的，那他不是女的你反而還覺得比較奇怪（受訪者，M4）。

因為不是對這個角色有特殊的心動感，我就不會把她們看成是不一樣的、特殊的一塊。的確在進去的時候你會知道她們是性逆轉人物，然後覺得滿有趣的，但你打久了後就不會把她們分開了，不會分成兩塊，就合在一起看待（受訪者，M4）。



第六章、結論

本研究以 Butler 的性別操演理論及相關論點為分析主軸，探討「性逆轉」元

素在色情遊戲中蘊涵的意義及性別意涵，以及男性／女性遊戲玩家如何詮釋遊戲中的性逆轉內容。研究者以成人遊戲《戰國蘭斯》為文本進行分析，並分別訪談 4 名男性玩家／4 名女性玩家，瞭解他們在遊玩成人遊戲時的解讀策略、以及遊玩方式。

第一節、研究結果與發現

作為新興的的題材與劇情元素，「性逆轉」成人遊戲在描寫色情文本中常見的情色內容外，亦提供一個性別實驗的破口，讓玩家能夠從其中的混亂與不確定性中發展自身的性別意義，質疑那些被自然化、合理化的遊戲設計及劇情編排，於遊戲中創造出自己的性遊歷經驗。

一、遊玩作為反制的手段

從研究分析結果中，可以看出在《戰國蘭斯》裡，遊戲空間與性別氣質的二元對應關係：前台／陽剛氣質 vs. 後台／陰柔氣質。性逆轉女角在遊戲中多半具有一副性化的身體，她們行使著那副象徵性的身體，在遊戲前後台間交錯展現著兩種特質、及與之符合的行為。而在部份性場景中，性逆轉女角無法展現出其主體性，被動、受到壓制、順從而不願反抗。

迥異於傳統線性文本，遊戲結果是玩家與遊戲的共創物。在前述的二元分殊遊戲景況裡，部份男／女性遊戲玩家對其中隱含的貶抑關係，及過度強調、誇張的性別對立感到不滿，因而嘗試各種遊玩策略，試圖擺脫遊戲中的刻板印象；或者以自己的遊戲操作方式，割據遊戲中的異性戀型態性場域，而自成一格。於遊戲的角色互動面向，女性玩家偏好重塑遊戲敘事中的意義，如設想角色的萌點、想像其中女性情誼的情色關係等，也因此，她們希望能擺脫遊戲設計中某些顯而易見的性別腳本，以期有更多的投入感；男性玩家則偏好以遊戲技巧改變遊戲的玩法，如修改遊戲程式以增加角色的好感度、或者培養遊戲中原本設定為「性對象」的性逆轉角色為戰鬥的得力助手，始之更符合其前身「武將」的形象。

有時「排除」文本中所有被認為重現刻板印象的元素，並不一定是動搖主流論述、或從霸權的壓制中解放的最佳方式，如同訪談過程中，研究者詢問受訪者是否曾想過要修改遊戲中讓他感到不快的內容？而一位男性受訪者表示，唯有「知道」與「經歷」遊戲中的某些負面經驗，才能更清楚地瞭解什麼是自己所喜歡且認同的事物。同理，Butler 指出，觀看「暴力色情」並非是要女性以單向思

考的角度，將自己屈於文本中受壓迫的境地，而是可以從中得到關於「己身」在文本中受到貶抑的全面瞭解（劉開鈴等主編，2013）。以一當代科技物而言，無論是設計者或是使用者，都難以預料電子遊戲的功能衍生方向、或意義發展走向。在遊戲的觀看與體驗過程中，玩家除了以自己的詮釋方式解讀遊戲內容外，更化「觀眾」的被動為主動，用各式具有個人風格的玩法，顛覆了色情文本中某些被認定的單向思考，再造了遊戲中的多元性別認同場域。

二、對成人遊戲主流論述的干擾

在案例遊戲中，可以約略分類出兩種性逆轉的類型：靜態性逆轉、與動態性逆轉。前者指的是角色在遊戲開始時，即肩負「原文本中的形象」、與「新文本的性別」之身份，身體性別呈現穩定的狀態；後者則指角色在遊戲劇情中面臨到「性別轉換」的遊戲選擇，身體性別呈現可變動的狀態。

回應到研究問題的討論，「性逆轉」現象在色情遊戲中傳遞的性別意涵與價值：在「靜態性逆轉」裡，角色除展演了「男性武將」的形象、複製與再現他們的行為於一個狂歡的遊戲場域外，亦重現了成人遊戲對於「女體於情色文本中」、「女性於情感關係／性關係」中的期待。在角色特質及性愛情節的安排上，雖然靜態性逆轉某些時候仍無法擺脫二元的對話方式，但它模糊了性別氣質的分野，及讓「女性陽剛」得到了在色情文本中現形的機會。

相較靜態性逆轉，在「動態性逆轉」中性別的變動更為劇烈，也加入了更多諧擬的因素。它嘲諷了男主角的絕對權威，使得原本與玩家處於相同凝視角度(gaze)的主角⁷⁷，由凝視主體轉為受到凝視的客體，以肉體的模仿形式讓他自己成為他原先的慾望對象與性別位置。同時，在「動態性逆轉」的遊戲情節中，異性戀的家庭體系、社會規範、情感關係等的自然性(naturalness)及原初性(originality)都受到了質疑，顯露出了在原本規範性的性別論述下，體制系統的脆弱與矛盾之處。而由於「動態性逆轉」轉換與否的選擇權操之於遊戲玩家手中，遊戲玩家能夠更確切地意識到，即便在性別色彩對比強烈的色情文本中，性別的虛構性仍然存在，且值得挑戰。

⁷⁷ 在遊戲性愛畫面配置中，女角與性逆轉女角為畫面中心，而男主角往往只出現身體的一部份，此即暗示了玩家與男主角間的不同視角。

儘管「安定」與「穩定」在遊戲中仍代表了一種主要的價值與秩序，但性逆轉現象的出現威脅了遊戲中建構出來的異性戀社會體制，也攪亂了色情文本中的性別常態，從而動搖我們對身體性別主觀性與完整性的認知，調侃了成人遊戲內的主流論述。

四、男／女性玩家的遊戲解讀策略

在玩遊戲的過程中，儘管玩家們操作的是相同的主角，但他們身處遊戲中的投射角度卻是游移不定的。在不同的情節或場景中，玩家會調換自己的主客體位置，尋求一個最適角度以觀看、參與遊戲。

相較男性玩家，女性玩家對於遊戲中角色的性別轉換與身體變異，展現出較高的興趣，並對角色能夠產生的能動性有所期待。因此，女性玩家對於性逆轉角色展現出的權威、強勢態度、或脫離刻板印象的嘗試抱持著憧憬，借用主角的虛擬軀體，她們注視的不是慾望的對象，而是一個實行性別奇想與社會行為顛覆的「盟友」。男性玩家與性逆轉角色的互動方式，則近似「戀人的養成」。男性玩家偏好性轉角色對於陰柔氣質的重現（如溫柔、女性化等），而認為中性或陽剛的角色形象會干擾到他們的情慾想像，因此較為排拒此類的角色。

在遊戲中的情感關係與性關係面向，女性玩家傾向隨時調整自己與「性場景」中角色的距離。性逆轉角色承擔了女性玩家的情慾幻想，減緩她們對於「女性身份」在性別上的焦慮。保持距離或切割自己與所操作的主角關係，並非因為女性玩家們認為自己會受到遊戲中的價值觀引導或吞沒，這是她們體驗色情幻想、享受遊玩遊戲樂趣之時，發展出來抵抗自我客體化的策略。而除了男主角與性轉角色的關係外，女性玩家亦對遊戲中「幻想的女性情誼」有著混雜的渴望，性轉角色削抵了男性角色在遊戲中與女角互動的威脅感、與社會權威的影響，闢出了一個緻密的、多元情慾取向的場域。男性玩家則表示，他們沿用著各式的媒體經驗，增添他們所偏愛的性轉角色之厚度。而男性玩家在性愛場景中，將自己投射於男主角的體感中，除了想像真實的性愛感外，也渴望與自己所偏好的、較為陰柔（或女性化）的性轉角色建立如同男女朋友般的情感互動方式，減少性愛劇情中的暴力因素，若在遊戲的性場景中，遊戲中角色顯示出生理的痛苦，則會破壞男性玩家的「性嬉戲」與「戀愛」沈浸感。

第二節、研究限制與建議

一、遊戲研究面向

遊戲研究取徑多元，且根據遊戲類型、內容等亦有所不同。相較過往多自電影敘事、傳統閱聽人研究等移植而來的電玩研究，Egenfeldt-Nielsen(2008)等人指出電玩是不同於電視、電影等既存媒體的新媒介，需要新形態的研究方式、與注入新思維(柯舜智, 2010)。因此，本研究建議未來研究者除了從遊戲面向(game)、玩家面向(player)為出發點以外，更可納入對於電玩文化(culture)的探討以及遊戲本體論(ontology)的研究，使我們能夠更深入地瞭解遊戲的本質。

而目前性逆轉成人遊戲多以「單機遊戲」的型態現世，往後亦可能出現以此為主題的「線上遊戲」或「體感遊戲」，玩家的遊戲行為也會有所差異，未來研究者或可發現更多玩家於此類開放性的遊戲中，不同形式的「性別操演」。

二、深度訪談面向

本研究採取的抽樣方式為立意抽樣與滾雪球抽樣，並試圖比較男性／女性遊戲玩家在解讀文本上的差異。為了取得兩者間的平衡，本研究在研究過程中，訪談了4名男性與4名女性遊戲玩家，而由於環境限制，樣本較集中在特定年齡層及教育程度。因此，本研究建議未來研究者可擴大訪談規模，廣納不同背景的受訪者參與訪談，增加樣本的多樣性，以求獲得更全面的瞭解。

此外，性幻想、性態度等往往是受訪者較為私密的個人體驗，部份玩家可能在受訪過程中有所顧忌而不願暢所欲言。而在某些情況下，受訪者較不願意表達自己持有的性別態度為何，強調自己的開放性，避免受到研究者可能的質疑。

三、文本分析面向

「性逆轉」現象除了出現在成人遊戲裡，亦出現在各式文本中。如ACG創作、女性戀愛遊戲、戲劇等。在通俗羅曼史中，有所謂的扮裝小說⁷⁸，而女性戀愛遊戲中的「性逆轉」內容（男主角成為女主角、女主角化身男主角）是否能被

⁷⁸ 指羅曼史小說中的女主角女扮男裝、隱藏身份，與男主角共譜戀情的劇情。

視爲此類型的變體文本，以羅曼史研究及性別越界的角度進行對話？而在此種情況下，是否相對於「女性玩家玩（男性向）成人遊戲」產生的衝突感較低？此類問題皆提供後續研究者參考。



參考書目

一、中文部份

- MIGO (2001) : 〈二十世紀美少女遊戲回顧---九〇年代戀愛模擬遊戲〉,《遊戲世界》,第 199 期,2001 年 2 月號,頁 180-198。台北:智冠科技股份有限公司。
- 王志弘(2000)。《性別化流動的政治與詩學》。台北:田園城市。
- 孔方正(2008)。〈質性研究〉。上網日期:2012 年 6 月 22 日,取自「孔方正老師個人研究團隊網站」<http://www.pws.stu.edu.tw/fckung/file/QR.pdf>
- 史萊姆工作室譯(2004)。《大師談 遊戲劇本與角色設定:創造暢銷遊戲的 32 種技術》。台北:上奇。(原書:Freeman.D(2003). *Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering*. New York: New Riders Games.)
- 呂妮霖(2008)。《好萊塢現代童話電影的敘事轉向分析》。政治大學廣播電視研究所碩士論文。
- 李芷儀(2011)。《多人角色扮演線上遊戲之敘事型態初探:以魔獸世界為例》。世新大學傳播管理學系碩士論文。
- 李根芳、周素鳳譯(2006)。《文化理論與通俗文化導論》。台北:巨流。(原書:Storey,J.(2003).*Cultural Theory and Popular Culture: an Introduction*. New Jersey:Pearson Education.)
- 何春蕤(1996) : 〈色情與女/性能動主體〉,《中外文學》,25(4):6-37。
- 林文琪譯(2006)。《認同與差異》。台北:韋伯。(原書:Woodward, K.(1997). *Identity and Difference*.London:Sage.)
- 林沿瑜(2007)。《倚坐歌仔戲窗口思索舞台上顛鸞倒鳳的成因》。政治大學新聞研究所碩士論文。
- 林珮璇(2002)。《妖異情慾:解讀日本變體類色情動畫之性/別再現》。淡江大學大眾傳播研究所碩士論文。
- 林郁庭譯(2008)。《性/別惑亂—女性主義與身分顛覆》。苗栗:桂冠圖書。(原書:Butler.J.(1990). *Gender Trouble:Feminism and the Subversion of Identity*. London: Routledge.)
- 林芳玫(2006)。《色情研究》。台北:台灣商務。

- 林東泰(2010)。《電視新聞敘事話語結構初探》。嘉義：中華傳播學會 2010 年年會論文。
- 林奎佑(2002)。《電玩---慾望與機器的共生體》。國立清華大學社會學系研究所碩士論文。
- 林錚顛譯(2008)。《鏡像下的日本人：永恆的母親、無用的老爹、惡女、第三性、賣春術、硬派、流氓》。台北：博雅書屋。(原書：Buruma.I(1984). *A Japanese mirror: On sexual demons, sacred mothers, transvestites, gangsters and other Japanese cultural heroes*. London: Jonathan Cape.)
- 邱佳心(2011)。《色情暴動：女性色情的論述結構與情慾能動性》。國立政治大學廣播電視研究所碩士論文。
- 邱馨玉(2009)。《身體、暴力與他者：遊戲文本框架下的男性氣概探索》。國立交通大學研究所碩士論文。
- 周倩如(2007)。《互動說書與神話式線上角色扮演遊戲：故事情節、角色、與互動行為研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 周榮(1998)。《電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究》。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 范丙林、施宜君、謝宜蓁。《美力(麗)女性定位在單機遊戲角色變化之研究》。(國科會專題研究計畫成果報告，96-2515-S-152-00)。台北：臺北教育大學造形設計學系暨玩具與遊戲設計系。
- 范仁志(1995)。〈消費女體的色情作品---日本的美少女漫畫、動畫與遊戲界概說〉，看見色情專輯，《影響雜誌》，84：23-27。
- 陳智先(2007)。〈電玩《哈利波特：神秘的魔法石》之敘事分析〉，《傳播管理研究》，5(2)，79-112。
- 陳光棻譯(2007)。《可愛力量大》。台北：天下遠見。(原書：四方田犬彥(2006)《「かわいい」論》。ちくま新書。)
- 桑田草譯(2008)。《極樂惡所：日本社會的風月演化》。台北：麥田。(原書：沖浦和光(2006)《「惡所」の民俗誌 色町・芝居町のトポロジー「悪所」の民俗誌 色町・芝居町のトポロジー》。文春新書。)
- 張小虹(2000)。《慾望新地圖：性別·同志學》。台北：聯合文學。
- 張玉佩(2009)。《遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合》。《新聞學研究》，98：1-45。

- 張玉佩（2010）。〈線上遊戲之閱聽人愉悅經驗探索〉。「2010年中華傳播協會研討會」論文。台北縣深坑。
- 張靄珠（2010）。《性別越界與酷兒表演》。新竹：國立交通大學。
- 夏名慧（2009）。《H-game 使用動機、變態性態度與強暴迷思之初探性研究》。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。
- 許明瑄（2007）。《試論性別展演論之顛覆性》。國立中山大學政治學研究所碩士論文。
- 梁啓新（2009）。《玩-樂:電玩遊戲中互動機制設計之研究》。國立交通大學建築研究所碩士論文。
- 黃麗珍譯（2009）。《性別與性慾特質：關鍵理論與思想巨擘》。台北：田園城市。（原書 Beasley,C.(2009). *Gender & sexuality: critical theories, critical thinkers*. London: Sage publications.）
- 黃國書（2008）。《扮裝異男的性別逾越/愉悅》。高雄師範大學性別教育研究所碩士論文。
- 黃新生（1990）。《媒介批評-理論與方法》。台北：五南。
- 黃齡儀（2009）。〈數位時代之空間-時間敘事結構初探: 以 Façade 網站為例〉，《資訊社會研究》16期 p135-160。
- 黃瑋斌（2009）。《男性御宅族的愛情／色情幻想與實踐之研究》。國立臺灣師範大學研究所碩士論文。
- 賈放譯（2006）。《故事形態學》。北京：中華書局。（原書 Vladimir Yakovlevich Propp.(1984). *Theory and History of Folklore*. Minnesota: University of Minnesota Press.）
- 游美惠（2000）〈內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用〉。《調查研究》，8：5-42。
- 談璞譯（2009）。《阿宅，你已經死了！》。台北台北：時報文化。（原書：岡田斗司夫（2008）。《オタクはすでに死んでいる》。新潮社。）
- 蕭可斑譯（2007）《WOW 效應：流行文化如何抓住你》，台北台北：巨流圖書有限公司。（原書：Jenkins.H (2006) *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York: New York University Press.
- 蕭翔鴻（2006）。《陰性皮膜性快感：女性面具性嗜好之專論》。台北：唐山。

劉開鈴、遊素鈴等（編著）（2013）。《Judith Butler 的性別操演理論導論》。台北：五南。

劉琮琦（2010.7月）。〈當代男子漢「陰性化」了嗎？以男性時尚雜誌建構的男性氣概為例〉。「2010年中華傳播學年會」論文。嘉義：中正大學。

劉素勳（2012.1月）。〈通俗羅曼史裡的扮裝與性別操演／越界〉，「2012年文化研究年會」論文。台北。

關萍萍（2012）。《互動媒介論：電子遊戲多重互動語敘事模式》。杭州：浙江大學。

鐘慧盈（2006）。《論莎莉·波特電影中女性觀視的力量—以《驚悚》、《美麗佳人歐蘭朵》以及《夢幻舞神》為例》。國立成功大學藝術研究所碩士論文。

傻呼嚕同盟（2007）。《ACG 啓萌書-萌系完全攻略》。台北：木馬文化。

傻呼嚕同盟（2001）。《動漫 2000》。台北：藍鯨。

二、日文部份

矢野經濟研究所（2011）。〈「オタク市場」に関する調査結果 2010〉。上網日期：2012年2月14日。取自：<http://219.94.142.82/press/pdf/863.pdf>

矢野經濟研究所（2012）。〈「オタク市場」に関する調査結果 2012〉。上網日期：2012年1月7日。取自：<http://www.yano.co.jp/press/pdf/1002.pdf>

西村マリ（2001）。《アニパロとヤオイ（オタク学叢書）》。太田出版

阿部廣樹、多根清史、箭本進一（2012）。〈超エロゲー ハードコア〉。太田出版。

堀田純司（2005）。《萌え萌えジャパン》。講談社。

〈ゲームセンターの片隅に咲いた妖しい華 脱衣麻雀脱衣麻雀の歴史 その6〉。上網日期：2012年5月16日，取自
<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/7521/mahjong/hist/006.html>

三、英文部份

Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Retrieved June 14, 2012, from <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>

- Aarseth, E. (2004). Quest games as post-narrative discourse. In M. L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp.361-376). Nebraska: University of Nebraska Press.
- Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay, and narratives in video games. *Simulation & Gaming*, 37(3), 306-325.
- Barwick, J. & Dearnley, J. & Muir, A. (2011) . “Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation.” *Games and Culture*, 6 (4),373-390.
- Brunner, C. (2008). *Games and technological desire: Another decade*. In Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, pp. 33-46 Cambridge, MA: The MIT Press.
- Butler, J. (1999) [1990]. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. London: Routledge.
- Butler, J. " Imitation and gender insubordination" in *Inside/Out: Lesbian Theories, Gay Theories* . Retrieved May 24, 2012, from http://www.cwrl.utexas.edu/~bourque/Butler_ImitationandGenderInsubordination.pdf
- Butler,J.(2004).*Undoing gender*. London: Routledge.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, NY:Cornell University Press.
- Equality Now(2009.05.01). Japan: Rape simulator games and the normalization of sexual violence Show. Retrieved April 16,2012, from <http://www.equalitynow.org/node/294>
- Friedman, T. (1995) .Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. pp. 73-89 in *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and*

Community, edited by Steven G. Jones. Thousand Oaks, CA.: Sage Publications.
(New version was retrieved April 20,2012, from
<http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>)

Gauntlett,D(2008). *Media, Gender and Identity: An introduction*.
(2rd ed).London:Routledge.

Jenkins, H . (2003) . *Game Design as Narrative Architecture*. in Pat Harrington and
Noah Frup-Waldrop (Eds.) *First Person* (Cambridge: MIT Press.)

Juul, J. (2003) . *The Game, the player, the world: looking for a heart of gameness*.
Retrieved June 14,2012, from <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

Juul, J. (2007). *A Certain Level of Abstraction*. In *Situated Play: DiGRA 2007
Conference Proceedings*, edited by Akira Baba, 510-515. Tokyo: DiGRA Japan,
2007.Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/acertainlevel>

Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without
Story*.Retrieved Jan 2,2013,from
http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf

McIntosh, B. & Randi,C . & Lindsay,G. (2010.08.17) . *Nonlinear Narrative in Games:
Theory and Practice*. Retrieved April 19,2012, from
[http://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.
php](http://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php)

Kinsella, S. (1995) . *Cuties in Japan*.In Skov, Lise and Brian Moeran (eds.) *Women,
Media and Consumption in Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Pearce, C .(2004). *Towards a Game Theory of Game*. Retrieved April 18,2012, from
http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_cpearce.pdf

Pelletier, C. (2008). *Gaming in context: How young people construct their gendered
identities in playing and making games*, in Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J., &

Sun, J. (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, pp. 145-159. Cambridge, MA: The MIT Press.(15)

Prince, G. (1994). Narratology. In M. Groden & M. Kreiswirth (Eds.), *The John Hopkins Guide to literary theory and criticism* (pp. 524-527). Baltimore: The John Hopkins University Prsss.

Buikema, R.& Tuin, I. (2009). *Doing gender in media, art and culture*. London: Routledge.

四、網路資源

deepseas(2010.04.22)。〈TSF 屬性系統別總表 ver2.1〉。上網日期：2012 年 6 月 5 日，取自「tgame 的 phpBB」

<http://tgame.dyndns.org/phpBB/viewtopic.php?f=6&t=5421>

jagdpanzer(2007.11.11)。〈GALgame 巡禮之年代記〉。上網日期：2012 年 4 月 20 日，取自「未曾傳頌的地方」

http://blog.sina.com.cn/s/blog_4e39d24601000c8f.html

Luciffer(2012.04.16)。〈戰國武將女體化大熱 日本專家分析箇中緣由〉。上網日期：2012 年 4 月 20 日，取自「玩家網」

<http://psp.cngba.com/news/20120416150899.shtml>

valkyrie0401 改寫 (2009.05.03)。〈黑化考察：病嬌黑歷史，新恐怖萌主義面面觀〉。上網日期：2012 年 5 月 18 日，取自

<http://www.wretch.cc/blog/valkyrie0401/7299803>

女同學社 (2010)。〈中國傳統文化〉，《性傾向及性別認同通識教材》。上網日期：2012 年 6 月 4 日，取自

<http://leslovestudy.com/liberal-studies/concept04.shtml>

小肉球 (2010.01.07)。〈閒談日本戰國軍神上杉謙信的性別：謙信哥？謙信姊？或陰陽人？〉。上網日期：2012 年 6 月 25 日，取自

<http://blog.udn.com/meatball2/3664221>

不詳 (2005.12.20)。〈獻給失去的歲月—歷代 H 遊戲評述〉。上網日期：2011 年 5 月 12 日，取自 <http://pcgame.92wy.com/186/189/0010012600128.html>

- 不詳 (2007.06.07)。〈1998 年～2006 年 エロゲメーカー 総売上ランキング TOP25 修正版 CM カット〉。上網日期：2012 年 06 月 05 日，取自「niconico 動畫」<http://www.nicovideo.jp/watch/sm415365>)
- 中華倫理規範協會 (2010.08.16)。〈[分級新聞]日本色情動漫擬設限遭業界和愛好者反對受阻〉。上網日期：2012 年 5 月 18 日，取自 http://www.cmpa-tw.org/news_main.php?Flag=20100816161308
- 未曾傳頌的地方 (2007.11.11)。〈GALgame 巡礼之年代記〉。上網日期：2012 年 5 月 18 日，取自 http://blog.sina.com.cn/s/blog_4e39d24601000c8f.html
- 宅宅新聞 (2010.11.8)。〈鬼子萌化! 日本鬼子變身萌少女〉。上網日期：2013 年 3 月 5 日，取自 <http://news.gamme.com.tw/29584>
- 知日部屋 (2006.10.15)。〈H game 與 gal game 的異同：兼論同類遊戲的各種稱呼〉。上網日期：2012 年 5 月 18 日，取自 <http://www.cuhkacs.org/~benng/Bo-Blog/read.php?518>
- 知日部屋 (2011.06.29)。〈從歌舞伎的女形看現代 Cosplay 的男扮女裝〉。上網日期：2012 年 6 月 4 日，取自 <http://www.cuhkacs.org/~benng/Bo-Blog/read.php?1243>
- 迪西編輯 (原文：FAFA) (2009.07.01)。〈「オタク」とは?〉。上網日期：2012 年 6 月 12 日，取自 <http://cycuanime.blogspot.tw/2009/07/blog-post.html>
- 麒麟龍 (2009.11.29)。〈伊莉變身報 (第六期) 蘭斯的野望，戰國 Rance 在此補完!〉。上網日期：2012 年 6 月 25 日，取自 <http://blog.eyny.com/forum.php?mod=viewthread&tid=4066094&highlight=%E4%BC%8A%E8%8E%89%E8%AE%8A%E8%BA%AB%E5%A0%B1>

附錄一、訪談問題

1. 請問您接觸性逆轉成人遊戲的契機為何？喜歡性逆轉人遊戲哪些特點？
2. 在您心中，《戰國蘭斯》是怎樣的遊戲？與其他成人遊戲相比，《戰國蘭斯》對您而言有什麼特殊意涵？
3. 在您玩《戰國蘭斯》的過程中，哪些女性角色令您印象深刻？又，哪些女性性逆轉角色及劇情令您印象深刻？理由為何？
4. 您覺得在成人遊戲中，性逆轉現象給您帶來怎樣的體驗？它對成人遊戲有什麼意義？
5. 您覺得遊戲中性逆轉的女性與非性逆轉的女性有哪些差異點？
6. 在《戰國蘭斯》的遊戲中，時常會有互動性的選項；或許是劇情，或許是對話，或許是戰鬥方式，或許是給予獎賞，又或者是發展情感與性關係。請問您在遊戲中多半以什麼方式跟性逆轉角色互動？您是否還有其他理想的角色互動方式？
7. 在《戰國蘭斯》的遊戲劇情中，有些既有的角色相處模式。您如何看待此遊戲中男性與女性／性逆轉女性的關係？您是否想改變的角色相處模式？如果有的話，會是怎樣的形態？
8. 請問您偏好成人遊戲中的哪些內容或遊戲設計？