

線上遊戲中的性別刻板印象

駐印度代表處教育組

線上遊戲正蓬勃發展，預計到 2025 年全球收入將達到 2600 億美元，但隨著越來越多的遊戲湧入市場，以及谷歌、Meta 和蘋果等大公司準備進入該行業，性別刻板印象和過度性化女性角色的數量仍然是重要問題。

2022 年稍早，索尼公司發布了一款名為《地平線紫禁城》(Horizon Forbidden West) 的遊戲，這是其 2017 年熱門遊戲《零之黎明》的續集。遊戲的主角是女性主角 Aloy，她使用技巧和智慧來駕馭世界末日後的世界。《零之黎明》已售出超過 1000 萬個，《地平線紫禁城》被譽為 2022 年最好玩的遊戲之一，這證明了女性角色的電子遊戲對玩家具有很大吸引力。

但在另一份研究報告中也發現，兩款受關注的動作性遊戲刺客信條(Assassin's Creed)及巫師(The Witcher)，在刺客信條中，87.1%的角色是男性，且男性角色執行了 90.2% 的台詞。巫師也出現了類似的結果：83.3% 的角色是男性，且男性角色執行了 65.4% 的台詞。女性角色與台詞鮮少。同時，如果研究女性角色在這些電競遊戲中的角色類型，它們主要仍是刻板的女性角色，取性都是擔任例如護士、廚師、母親、看護等角色。

撰稿人/譯稿人：陳立穎

資料來源：福布斯印度等媒體綜合編譯