國立政治大學傳播碩士學位學程

碩士學位論文

遊戲實況平台 Twitch 上女實況主的性別操演

Gender performativity of female streamers on Twitch

國立政治大學
National Chengchi University

指導教授：劉慧雯 博士

研究生：張方毓 撰

中華民國一O九年一月

DOI:10.6814/NCCU202000357

摘要

在遊戲實況平台 Twitch 上，女性實況主的身體顯得醒目，成為慾望指涉的對象，本研究據此深入探究女實況主的身體經驗以及她們如何協商性主體。本文以巴特勒的性別操演為理論基礎，並帶入機緣概念的視角，去看女實況主如何在科技環境中感知並操演科技－身體技藝。

研究方法以深度訪談為主、輔以觀察法，研究發現女實況主發展出「功利－本心」的主體劃界論述，而在行動方面能夠掌握實況中各技術物所代表的協商意義。網路攝影機所傳遞的視訊畫面使陰柔身體成為必要條件，對此女實況主展現愛恨交織的情緒並展現對自身有意義的實踐排序。在性別權力關係不平衡的彈跳訊息，女實況主則能藉由陰柔諧擬來奪回權力同時增益頻道人氣。另外，遊戲在性主體協商的重要性後退，相對則是觀眾能夠主動使用聊天室指令參與女實況主的性主體建構過程。

機緣在本研究的作用在於，看見科技中的性主體是透過不同實況技術區塊中的身體技藝予以展示，說明Twitch脈絡中的視覺、聽覺身體風格被強化，並也補足性別操演理論空缺的回饋面向。

關鍵字：遊戲實況、性別操演、身體技藝、機緣、Twitch

DOI:10.6814/NCCU202000357

目次

第一章 緒論 1

第一節 女實況主 1
第二節 遊戲與實況場域的性別現象 2
第三節 核心關懷 4

第二章 文獻探討 6

第一節 性別 6
一、性別概念的演變 6
二、「做」性別 10
三、Butler：性別操演 11
第二節 遊戲中的性別 12
一、電子遊戲與性別相關文獻回顧 12
二、隱形的女性玩家：從玩家身分談遊戲做性別 15
三、我是女生，我們這樣玩芭比：想像自己如何被想像與性別操演 17
四、公主與女武神：女玩家的愉悅與陰柔的光譜 19
第三節 實況儷影 21
一、性別化的網路攝影機與實況科技 22
二、被凝視的身體？主控能見度大權的身體展演？性客體或性主體的辯證以及何謂能動性 24
三、以機緣概念看遊戲實況平台 Twitch 28
第四節 研究問題與研究分析架構 33

第三章 研究方法 36

第一節 資料蒐集與抽樣方法 36
第二節 研究設計 38
一、訪談設計 38
二、分析策略 39
第三節 研究對象 40

第四章 資料分析 42

第一節 女實況主的性化處境與劃界 42
一、在遊戲實況平台上「找女朋友」 42
二、功利或本心：女實況主的劃界依據 47
第二節 遊戲實況技術機緣與協商 54
一、視訊用不用？網路攝影機畫面的實踐與愛恨交織 54

國立政治大學 National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202000357

二、感謝不感謝？認真或反諷的訂閱／贊助彈跳訊息 66
三、與觀眾來回協作與攻防 70
四、遊戲作為「效果」 77

第五章 結論 82

第一節 研究發現：以機緣看 Twitch 中的性別操演 82
第二節 研究反思：陰柔氣質操演汙名化 84
第三節 研究限制與建議 85

參考書目 86

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202000357

圖表目次

表一：Twitch 實況主營收工具來源……..……31
圖一：本文研究分析架構.……35
表三：受訪者基本資料……..40
圖二：視訊、遊戲畫面交替示意圖……...55
圖三：視訊畫面大小變化…….……57
圖四：Twitch 瀏覽功能頁面……..……...….58
圖五：上半身視訊拼接鍵盤／手部視訊…….……61
圖六：女實況主陰柔感謝示意圖.…….....67

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202000357

第一章 緒論

第一節 女實況主

Twitch 實況主愷蒂喵的身影出現在視窗右下角的另一個小視窗中，視窗中的她坐在擺滿可愛娃娃的房間中，穿著低胸服裝，對著小鏡子畫口紅，畫完後她檢視實況視窗中自己的樣子，又將自己的畫面放大了一些，接著才開始玩呈現在較大視窗的遊戲 League of Legends（LoL）。同時，視窗另一側是聊天室，有著匿名 ID 的觀眾如火如荼的刷[1]著各種留言，其中不乏試圖跟愷蒂喵搭話的留言：有些人問她這個「女朋友」能不能幫他明天的考試加油，有些人問她能不能從座位上站起來走一走，他想看美腿，有些人則戲謔地叫其他觀眾不要再意淫實況主，實則是拐著彎指出愷蒂喵作為性慾所指的化身。

她時不時會看一下聊天室在說什麼，面對這些進犯的言論，她表現得無動於衷、很習慣似的。有人斗內[2]時，除了她自己設定的感謝圖示（她抱著、親著一隻熊玩偶）蹦出、顯示在實況畫面上之外，她同時用雙手捧著臉，擺出最甜美嬌羞的樣貌對著鏡頭說謝謝。更多時候她乾脆關掉遊戲，把自己當主角，跟觀眾天南地北地聊，或者是熱舞一段，將自己窈窕的身段徹底展露；當觀眾在其他實況台中爭相走告「愷蒂喵在跳舞」，隨之看台人數也節節攀升、達到巔峰，這場遊戲實況中的性感表演也算是大功告成。

換一個場景。另外一個時常躋身熱門頻道行列的是名叫萌萌小蝶的實況主。只不過她每次開台不做什麼，就是打 LoL。小蝶曾經是 LoL ahq 以及 Logi a team 女子戰隊的一員，她曾在新聞受訪過程中提到她開始玩 LoL 的契機，是因為之前的男友十分熱衷，她為了想跟男友一起玩就加入，而日後開實況是為了證明女生也可以很會玩遊戲。她強烈的動機和實力使她備受關注，被許多網友稱為台灣

[1] 實況聊天室中的留言由下往上捲動呈現，當短時間留言人數眾多時，捲動速度飛快，稱作「刷」。
[2] donate 之意，指觀眾捐錢贊助實況主。

DOI:10.6814/NCCU202000357

伺服器最強女玩家，每次開台動輒破千人同時觀看。

開台時，小蝶打 LoL 神情專注嚴肅，打得不好時還會咒罵，許多觀眾忙不迭地說「臉好臭喔」，她有時是居家模樣、帶著眼鏡，有時化了妝，觀眾可能會稱讚「好正」，也可能會說「好老，風塵味好重像阿姨」，有時她養的貓跑來坐在她大腿上，觀眾會調侃「貓踩到胸前會覺得怎麼是平的」；從這些聊天室中冰山一角的留言，可以看到，不只遊戲表現，小蝶身為一位女性，其外貌更是備受關注的重點。

第二節 遊戲與實況場域的性別現象

遊戲場域素來是男性的天下，而出現在此場域中的女性往往扮演著邊緣的配角：穿著清涼的電玩展 show girl、電競賽事中幫男朋友打氣的女朋友、幫男選手尖叫加油的女性觀眾，這些是我們對於遊戲場域中女性的想像，也是研究主流電競場合所發現的現象（Taylor, Jenson, & de Castell, 2009）。當女性出現在鎂光燈下，通常不是因為她贏得了遊戲的榮耀，而是因為她適切地襯托了男性主角的光環。

但實際上，女性玩家的人數並不少。根據 2019 年娛樂軟體協會的調查，全球女性玩家的人數有 46%；在台灣，一般線上遊戲的女性玩家人數佔 45%，男性佔 55%（2017 年《奇摩電玩大調查》：台灣電競族群達 173 萬，超過八成來自 Y 世代與 Z 世代！，2017 年 7 月 21 日），並不算非常巨大的差距。不過，我們仍然很少在鏡頭下看見女性玩家的身影。直到遊戲普及連帶帶動了遊戲實況平台的發展，男女玩家都在鏡頭前揭露面目，玩遊戲給觀眾看。不同於過去遊戲中，玩家的性別是透過隱諱的文字和語氣線索供人臆測，在實況平台上，性別基本上就是頻道的門面，標誌著玩家一面引人注目的身分。而 Twitch 就是最知名的全球遊戲實況平台。

隨著新興實況科技蓬勃發展並日益成熟，各類實況平台如雨後春筍般誕生，各自標誌著不同的實況體驗。在台灣，各種生活社交實況平台相繼崛起，例如「17

DOI:10.6814/NCCU202000357

直播」、「浪live」，主打素人實況生活、表演才藝、與觀眾互動以吸引觀眾打賞虛擬禮物。相比之下，雖然電競商機無窮，但專門經營電競實況的還是屬於較少數，例如源自於台灣本土的遊戲實況平台「King Kong金剛直播」今年初甫上線，透過挖角許多知名實況主，在短時間內獲得巨大聲量。但事實是，說到遊戲實況圈子的龍頭，非Twitch莫屬，因為它早在七年前就已經是遊戲實況平台，因此仍是許多實況主首選的平台。

2011年，Twitch從綜合影音串流平台Justin.tv下的子電玩社群所獨立出來，三年後，Justin.tv公司改名為「Twitch互動公司」（Twitch Interactive, Inc.），同年Justin.tv關站，間接宣示了「看別人玩遊戲」這項活動之潛力無限。直至今日，越來越多實況平台想要來分遊戲實況這塊大餅，因為其多年發展出來的成熟平台機制與商業模式，Twitch仍然是遊戲實況圈的要角。

Twitch 作為一個遊戲實況平台，目的是讓一般人利用同步影像實況技術，將自己打電玩的過程在平台上轉播，供所有人觀賞並進行互動，形成異地同樂的遊戲社群。除了遊戲內容以外，各種不按牌理出牌的、精心安排的事件都可能挑動觀眾的狂熱神經；觀眾會為了精采的遊戲表現瘋狂，當實況主在遊戲中表現很好時，觀眾在聊天室中刷「7777777」[3]，當實況主出糗、說錯話時，觀眾跟著風向抓時機刷搞笑的表情符號，而像是愷蒂喵時常逕自將遊戲擺在一旁、跳起舞來的實況，觀眾也買單。仔細觀察的話，比起遊戲，許多女實況主的身體更加醒目，似乎更常被拱為實況內容的主角。

針對這種現象，網路寫手艾姬因應實況主肉包包被傳出與長期斗內給她的乾爹發生出軌性關係這件事，2018 年初在臉書上發佈了一段相關的評論：

> …直播平台的崛起，造就現在越來越多的實況主、素人網紅，但我觀察恐怕只有少數談話演出是有內容的，多數的妹都還是靠著搔首弄姿、聊

[3] 原本流行的說法是「66666」，指玩得很「溜」，後來衍伸出 7 的說法，也是指一樣的意思。

DOI:10.6814/NCCU202000357

天陪伴的功能來大發「寂寞財」。講白了，和所謂的視訊美女本質相似，提供觀眾一個「偷窺」及「意淫」的場域，差別只在於三點不露。…

…肉包包事件點出了現今女孩許多扭曲的價值觀，也誤解了情慾以及身體自主的真義！…

這位網路寫手的想法，很大一部份道出了許多人對這些女實況主的偏見：「膚淺」、「不檢點」、「出賣身體」。這種說法實際上出自另一種知識架構的偏見，以性雙重標準為基底，也就是當女性展演自己的身體時，就會被認為錯誤的，而且是走捷徑的、沒有技術含量，所以不值得重視，摒棄對於女性在實況其中的身體經驗積累與感受。

除此之外，這種偏見也忽略像小蝶這種實況主，她們真心熱愛打電動，身在男性玩家才被認為是好玩家的場域中，她們是怎麼試圖證明自己也是好玩家？又如何協調這種在一般人眼裡違和的兩種形象？另外，她們的外貌「光環」更是掩蓋住她們其實是科技使用者——一個女性老是被排除在外的身分——她們調整實況軟體，使自己的遊戲／身體展演過程順利，她們是怎麼執行的呢？而科技設備中的身體展演又是怎麼一回事？

第三節 核心關懷

從開頭的田野觀察中，研究者提出疑問，女實況主並非一個只會露的扁平群體，她們或熱愛展現給廣大的男性觀眾自己自豪的體態，或想要展現自己精湛的遊戲技巧，各自坐擁多元、異質的的主體位置。為了完成自己理想的主體位置，女實況主實際上做了許多關於如何呈現自己的選擇，但這些選擇往往在陽剛霸權籠罩的場域中被視為不重要的陰性行為。歷來女性主義想做的事之一就是關注這些被忽略的陰性經驗，如 Attwood（2011）提到，我們應該肯認女性為身體展演所付出的勞動與心力，將女性視為有能力且負責任的行動者（agent）；本研究就是由此角度出發，希望細緻探究她們的主體經驗，了解她們如何生產出身體操演

DOI:10.6814/NCCU202000357

知識，並藉此體現她們的身分認同。

本文的核心關懷座落於女性被多重邊緣化的新興科技文化環境：遊戲實況科技之中。實況主不只是實況主，從不同面向來看，她們是與觀眾一同聊天、笑鬧、玩遊戲的實況主，她們是在遊戲中奮勇殺敵、解謎闖關、探索虛擬世界的玩家，她們也是親自操作著新興實況技術的科技使用者；多重的身分代表多重的脈絡，實況主在這些相疊、交織的脈絡中，不只是一位「女性」。本文意圖探究在這個媒介環境中，女性如何和科技協作展演出陰柔氣質，而科技中的性別操演又體現怎樣具特殊性的理論意義。接著研究者將文獻探討粗略拆分成三部分：性別、性別／遊戲、性別／實況科技，各節文獻有相互承接脈絡和遞進的研究意義。

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202000357

第二章 文獻探討

文獻探討分成三部份三個小節：第一節爬梳性別概念的流變，闡述為何研究者的研究基礎立場是將性別看作操演，而此一概念貫穿接續的遊戲及實況文獻要旨；第二節回顧性別與電子遊戲相關研究並說明，遊戲看似提供了在線上自由扮演性別的空間，但同時遊戲是「玩」出來的，玩遊戲的行為坐落在社會文化脈絡中，玩家遊戲的過程中也牽涉了性別協商；第三節進一步闡述經由實況科技的再身體化，女實況主面臨更複雜及細緻的性主體協商，並探討在本研究標的 Twitch 的特殊技術脈絡中，實況主可能如何跟科技協作、以中介的身體技藝操演出性主體認同。最後提出研究問題與研究分析架構。

第一節 性別

一、性別概念的演變

在普遍認知中，性別是最優先用於辨認一個人的特徵之一，我們會藉此預測那個人的行為、決定如何與之相處。在大眾知識中，性別又分成性（sex）和性別（gender），性指的是身體構造特徵，而性別指的是社會文化的實做。然而，留心的話，可以發現性別其實是跟性緊緊綑綁在一起運作的，舉例來說，許多父母在孩子出生、確認孩子的性後，就給予不同的行為教育（Archer & Lloyd, 2002），例如男生就是要勇敢、有淚不輕彈，女生要溫柔有氣質，只有這麼做日後才是「真」男人、「真」女人。

性提供了性別發展的基礎，而性別的再現又回頭指認、確定了性，性別因此被化約為性；這是一種以生物規則為本的異性戀二元性／別體制，男性被認為是強壯、陽剛、主動的，而女性則是嬌弱、陰柔、被動的，且這些對立的特質被認為是來自於人「本質」、「內在」的源頭，「生來」就「該」如此行動（Archer & Lloyd, 2002），是否符合這些性別模式足以定義一個人的意義與價值，並合理化許多社會性別分工以及男強女弱的不平等思維。

DOI:10.6814/NCCU202000357

不過，實際上這種將性別當成代表身體與個體的中心象徵，是一個非常近代的觀念（林文琪譯，2004）。在十九世紀以前，性屬於宗教的規範範圍，隸屬於「道德」的領域，十九世紀以後，科學取代了宗教，開始訴說著人體的性差異、生物學的規律，因為其可測量、追求「自然定律」的特性，形成了對性別概念最穩固、影響力最深遠的一種說法。性科學出現，將性（sex）、性別（gender）、性慾望（sexuality）等概念予以細分，也將性分成以生殖、繁衍後代為目的的「自然」的性與同性戀、犯罪等「不自然」的性，鞏固了異性戀男女有別才是「正常」的性別架構。性科學認為在人類的認同中，性的行為是我們這個生物物種的核心與本質，是一種無法抵抗的內在力量使然，這種生物決定論至今依然穩定存在於醫藥論述和許多大眾知識之中。

針對這種將性別化約成生物規則、本能的說法，許多學者提出另外的思考出路。其一是與性科學差不多時間出現的精神分析學派，精神分析學者佛洛伊德（1905；轉引自林文琪譯，2004）反對性驅力是生物本能的說法，而是注重精神生活、無意識（unconscious）對性別認同與發展的影響。佛洛伊德認為在精神層面中，性驅力有多重來源和表現形式，而性別認同主要受個體幼年時期的受照顧經驗所影響，這等於是拒絕將性化約成一種固定的生殖性功能，挑戰了生物化約論將性別（gender）等同於性徵（sexuality）的說法。然而，佛洛伊德用來說明性別認同發展階段的「伊底帕斯情結」（Oedipus Complex）指的是男童在成長某一階段會面臨戀母情感，相對來說女童則是戀父，這種說法又再度確立了異性戀才是「正常」，且佛洛伊德的性別立論植基於男性「擁有」陽具、女性「缺乏」陽具，展現了從男性角度思考的陽具中心主義（phallocentrism），帶有否定女性主體的意味，也無益於鬆動性別二元的對立。

另外一派學者的取徑是將性別看作是社會建構而成的（Connell, 1983；轉引自 West & Zimmerman, 1987；Gagnon & Simon, 1973）。社會建構論學者認為性別是角色（gender roles），而性的行為是社會上被腳本化的行為（socially scripted

DOI:10.6814/NCCU202000357

behavior）。男性與女性分別對應到的陽剛氣質（masculinity）和陰柔氣質（femininity），是社會文化體系建構的人格特質，男性應該主動獨斷、掌握主控權，而女性則應該被動、回應他人的行動，這種性別的對立劇本形塑了男性與女性的意識以及經驗。社會建構論的確能夠較有力地處理社會結構的面向：陽剛氣質由社會文化所形構，需要透過貶抑陰柔氣質以維繫自身的優勢位置，解釋了父權異性戀體制中男性與女性的性別權力落差，然而，社會建構論也將性化約成習得的、對社會期待所做的被動回應，忽略了人並不是劇本的傀儡，而是活生生的個體。人往往不是輕易地對號坐入性別二元的位子裡，人的性相關行為與性慾望也有其曖昧與多變之處。

從生物決定論到精神分析，再到社會建構論，各家學者試圖針對性別做出不同面向的說明，然而，越講卻離實際的個體身體經驗越遠，因為性別並非不證自明，而是由人所體現出來的。

早從笛卡兒以降，心智／身體的二元觀就已經成形，當笛卡兒說出傳世名句「我思故我在」，就表明了身體只是容器，心智才是該被探討的重點，比起身體、肉體，心智、思想被認為更能代表人的主體性。性別理論也出現相似的情況，身體經驗很長一段時間不受重視：生物決定論單純用生殖特徵就化約了身體可被經驗到的經驗，將身體當成行使功能的機器（Connell & Pearse, 2015）；精神分析以符號式論述另闢蹊徑，但佛洛伊德以陽具之有無說明性驅力之差異，又以另一種角度鞏固了粗糙的性別二分；社會建構論致力於呈現巨觀的社會文化結構，但沒有回到微觀的個體經驗考察，省略身體的結果，導致社會建構論弔詭地與背道而馳的生物決定論落入相似的境況，產生了另一種化約論。

對此，1970 年代時，就有一部分女性主義者主張應將焦點放回切身的身體經驗上，Iris Marion Young 就是其中的代表人物，她認為應回歸陰性的身體經驗，將身體當作經驗詮釋和意義製造的主體行動空間來認識，因為：「性別作為結構也是要透過個別身體而被活出來的，因此總是作為個人經驗的回應而出現，並不

DOI:10.6814/NCCU202000357

是個體之間所共有的一組屬性。」（轉引張君玫，2018 年 5 月 1 日）

值得一提的是，也是社會建構取向的學者傅柯（1979）走出了與前述社會建構論學者不一樣的路徑，他提到權力和身體之間的連帶關係：權力並非上對下的單一外來施壓力量、與身體無涉，而是微觀（micro-power）且無所不在，由下至上藉由人的身體所體現出來。以性來說，傅柯認為在現代，性是一種最具宰制力的權力論述，但不是外在於個體的論述，而是一種描述身體外觀的知識，這種知識擴散並深植在我們的性別認同中，使我們如此描述並經驗我們的身體。

跟早期社會建構論學者不同的是，性論述不單純只是壓迫的規範，而是有生產性的（productive），生產出人的主體性，因此，即便一個人自我規訓、成為了溫馴的身體（docile body），他也可感到愉悅（pleasure）。傅柯巧妙地指出，正因為臣服於（subject to）權力，才成為主體（subject）。這一點可補充之前社會建構論的不足：社會建構論試圖否決生物決定論，從社會文化層面討論性別的誕生，卻和個體經驗脫鉤，無法解釋為何在權力作用下，人仍能感到愉悅？在傅柯的描述中，現代是一個權力如網般密佈、深入日常生活、全面規訓的時代，人的存在實際上已經不能與權力截然二分，人的主體性與權力共生，這給出了轉而探究身體經驗的線索。

但，對傅柯來說，人的自我控管和身體愉悅正是論述以及全面監視技術的目標，也因為如此，即便身體在他的理論中佔了重要的位置，揭示了社會規範與身體的重合／結合，傅柯卻沒有對身體著墨太多，相較之下不太在意人身為主體的主動性[4]；巴特勒（2006）就提到，傅柯的理論乍看之下是說規範不能自外於身體，實際上傅柯只是用身體來闡述社會控制的無孔不入，以及權力與知識是彼此的化身，身體並非他主要關注的焦點。

看到身體的重要之處在於，身體不是被動承接社會文化銘刻的表面，身體雖臣服於環境，但環境亦由身體組成（Nietzsche, 1968）；身體是動態的、主動的、

[4] 本文 p.20 提到傅柯為了補充這個理論闕漏，提出了「自我技藝」（technologies of the self）理論。

DOI:10.6814/NCCU202000357

總有其不可被化約的地方：人的慾望、人如何在社會權力網絡中行動並展現性別認同。這意味著，研究者不單純只是從外部解構性別體系的規則，還要將鏡頭拉近、看人實做性別的過程。

二、「做」性別

West 和 Zimmerman（1987）兩位學者點出性別的動態性，提出「做性別」（doing gender）理論。她們指出，性別往往被理解成靜態的、固定的，但實際上性別是動態的、在日常生活中持續不斷地藉由實做被生產出來。

他們首先回應了最被廣為接受的性與性別分野的性別概念。性與性別兩者雖然在概念上截然不同，前者由生物學決定，後者由社會文化因素定奪，實際上卻是相互指涉、相輔相成，例如談到女性的母親社會職責，時常會構連回女性的生理構造：擁有子宮、具備受孕的能力，讓母親照護小孩的性別分工被正當化。因此，性與性別其實都不是如同它們的定義一般這麼直接固定、理所當然，若直接運用這種性別概念，會忽略其中牽涉到的複雜動態過程。再來，他們也批評性別角色理論，認為將性別視為特定角色，隱去人在日常實作中所付出的勞動（work）。

West 和 Zimmerman 改變原本的性和性別的分類，擴增為性（sex）、性類別（sex category）和性別（gender）。性是由社會共識用來分類男性和女性的生物標準；性類別指的是在日常生活中，人會透過社會要求的身分展示使自己被歸類在某一個性類別，進而指出一個人的性，例如衣著、姿態；而性別指的是管理情境化行為的行動，以使個人符合性類別，並將陽剛與陰柔作為本質當成追求目標。透過更細緻區分性別，他們想要說明性別是「做」出來的，包含了許多步驟和行動在裡頭。他們在文中所用到的 achievement 和 accomplishment 兩個字，就精準標示出過去所謂的性別和他們所提出的性別概念之間的不同：achievement 意指一個已達成的目標、里程碑，而 accomplishment 指的是經過長時間努力而達到目

DOI:10.6814/NCCU202000357

標，特別著重完成目標的「過程」。

從這個視角來看，性別不再是個體的內在性質，而是人在不同場合與他人互動時，組織並管理行為以展現性別的行動。West 和 Zimmerman 指出，做性別的行動十分多元複雜，含括社會引導認知上、人際互動上、微觀政治上的活動，做性別是無可避免的，或者是說，社會中制度的場域提供了無窮的資源給人做性別。

以實況主來說，她們身處的遊戲文化、實況文化都坐擁著特定的性類別，也就是說，在這些制度化的場域中，有一套分辨、分類男女（應該要有的樣子）的標準，而實況主為了能夠跟其他實況主、觀眾、遊戲實況文化互動，會管理自身的行為，以服膺場域中的性類別。

三、Butler：性別操演

West 和 Zimmerman 的貢獻在於點出性別在微觀層次的實作動態過程，她們以中立的論調在社會運作的層次上討論性別，說明性別的權力階層在實作中不停地被生產出來，然而，她們的理論只是指出其運作，而沒有提出一個破口。例如她們舉了跨性別者動手術改變生殖性徵的例子，指出做性別往往需牽涉到生物性徵的轉變，對個體來說才算完整融入社會。這雖然是考慮到社會互動以及大眾認知中會發生的狀況，但卻也使這個性別理論趨於保守，維持了性／性別／性慾望（sex/gender/sexuality）三位一體的連貫性別觀以及生物性別作為互動之本的正當性。

相較之下，巴特勒（2006）的性別理論更犀利基進，她打破了性與性別的連帶關係，並將身體以及身體的性別表演搬移到舞台的正中央、聚光燈的焦點下，肯定了身體自身具備的積極政治意義。巴特勒沿著心智／身體的二元軸線進行批評，她認為在這種二元觀的作用下，身體被當成被動的、固定的、永恆存在的，由文化主動地銘刻在身體上，才賦予了身體意義；以至於所謂性別與異性戀體制

DOI:10.6814/NCCU202000357

施加在性化的身體（sexed body）之上，看似再自然合理不過，並形成了三位一體的連貫性別觀。針對這種預設了身體的消極、固定位置的說法，巴特勒大膽地提出，如果倒過來呢？實際上是身體維繫了異性戀性別體制的穩固，身體被政治力量策略性地跟性的符號綁在一起，而只有透過身體一再地操演（perform）異性戀的常規，體制才得以維持。

巴特勒舉了扮裝（drag）的例子來說明。當我們看著電視上的扮裝節目，節目中的來賓踩著高跟鞋、秀出細直的腿和纖細的腰身、化著精緻的妝容，我們不禁震驚：「她」居然是一個「男人」？巴特勒指出，我們的震驚和迷惑，就是二元性別體制作為虛構的最好明證：我們發現性別表現竟然可以如此「真實」地出現在違和的性化身體上，這種斷裂感正揭發了性／性別／性慾望必須連貫的假象；我們無法相信自己的眼睛，但性別正是由這些可見的身體風格才得以鞏固。

巴特勒提出，所謂的性別，是操演性（performativity），是透過身體姿勢、移動和各種不同的身體風格來生產，是一種平凡的、儀式性的再生產活動，生產出持久不變的性別內在本質的幻覺，但實際上性別是無法被完全內化的，必須透過不斷策略性的身體計畫來達成。

性別操演理論點出了身體的積極能動意義，實況主的姿態、衣著、神情等身體風格，是她們每一次開實況重複操演了異性戀體制的性別樣態，這些細緻的勞動維繫了她們指認自身為女人的體制。只不過，在遊戲實況平台上，實況主所體現的身體風格由實況科技所中介、由電子遊戲內容所中介，這如何影響了實況主進行性別操演的過程與結果？接下來兩小節分別探討電子遊戲以及實況科技與性別的關係。

第二節 遊戲中的性別

一、電子遊戲與性別相關文獻回顧

網際網路初興、線上遊戲剛開始發蹤時，許多學者對於線上遊戲解放性別界

DOI:10.6814/NCCU202000357

線的潛力感到樂觀。網路隱去了玩家的線下身分、消除社會線索（social cue），使玩家得以跨越線下涇渭分明的性別界線，扮演相異的性別。Sherry Turkle（1995）在其著作 *Life on the screen* 中研究玩家在多人文字角色扮演遊戲泥巴 MUD（Multi-User Dungeon，中文翻譯後暱稱泥巴）中的行為，Turkle 發現，在這個由文字敘述構成的虛擬世界中，玩家會透過文字扮裝成相異的性別，其中有名男性受訪者表示，因為他在遊戲中將自己標示為女性，所以經驗到許多男性的搭訕，從而體會到其他女性在日常生活中會遭遇到的困擾，Turkle 因此認為網路遊戲有助於不同性別了解彼此，進而探索性別流動的可能。

然而，隨著線上遊戲的類型增加、精緻程度提升，這一個關於遊戲能夠消弭性別界線、促進性別平等的樂觀大泡泡，也被戳破了。先論遊戲中的性別反串，玩家時常採用極端刻板的形象來再現性別，抑或是遊戲化身的性別，可供玩家選擇的時常是非男即女，並伴隨著設計出來的誇張男女性徵（林宇玲，2011），都顯示出不管是玩家端或是設計端，線下的性別觀都被帶入、鑲嵌在遊戲領域的各個環節中；線上與線下並非截然不同的兩個平行世界，玩家並不是一身輕地遁入遊戲世界中「做自己」，而是以不同的方式生產並經歷了性別化的經驗。

針對遊戲與性別的關係，有一派研究玩家在遊戲中的代理人——遊戲化身——的性別再現，他們意在探討這些再現是否塑造成刻板或是負面的形象，可能會影響玩家的性別認知以及遊戲意願和表現。早期大部分遊戲中的女性扮演的角色時常是等待被拯救的公主或受害的弱女子（Bryce & Rutter, 2002），例如經典的任天堂遊戲馬力歐兄弟，男性主角的任務就是闖關以解救被壞蛋抓走的公主，直到最新一代的設定皆是如此。如果是強大的女性，就時常是邪惡、性感、需要被打敗的反派（Cassell & Jenkins, 1998），直到近期才漸漸出現同樣強大的女性主角，其中以 1996 年開始發行的古墓奇兵（Tomb Raider）電玩系列作中的女主角蘿拉・卡芙特（Lara Croft）作為標誌性的人物。蘿拉勇敢、靈巧、機智，不同於先前被動等待的女性形象，能夠主動出擊、捍衛自己，女性也能是英雄不再是

DOI:10.6814/NCCU202000357

不可能。

然而，蘿拉也有一個似乎跟她的「女性主義式」形象相矛盾的特點：大胸纖腰圓臀緊身衣的性感身材，符合父權社會中異性戀男性視角下的性幻想。研究顯示，「蘿拉現象」之後，女角漸漸出頭，但同時這些女性角色的衣著也愈形突顯身材，有時近乎半裸（Jansz & Martis, 2007; Summers & Miller, 2014），這也是遊戲生產端為了吸引女性客群並同時持續留住男性客群的策略手段。蘿拉這類女角同時具備了反叛和保守的女性形象，既是令人敬佩的女英雄，又是受人慾望的性客體，也引發性感女英雄能否代表女性充權（empowerment）的討論。

有一派則批評上述的角色再現研究糾結於角色的視覺屬性，忽略角色是因「玩」才有意義。這些學者指出，性別再現研究批評蘿拉的逆天身材會讓女性玩家卻步，但事實上仍有女玩家表示不介意使用蘿拉這個高度性化的化身進行遊戲（Daviault & Schott, 2015），當實際調查高度性化的角色是否會打消女人玩遊戲的念頭，不同的研究甚至得出背道而馳的結果(Hartmann & Klimmt, 2006; Paaßen, Morgenroth, & Stratemeyer, 2017）；這種和實際經驗斷裂的現象，指出再現研究雖然具備合理的理由推斷再現可能帶來的影響，但因為缺乏對玩家本身經驗的關注，導致研究變成單方面的空洞說詞。

即便如此，批評再現研究的學者說法也同樣有單面向的危險。他們認為，化身對於玩家來說主要是個媒介，玩家操控化身以在遊戲的互動環境中行動，因此對於女性玩家來說，重要的是能夠探索遊戲地景、操控化身時經驗到的自身肌肉運動、甚至是因遊戲中的暴力而感受到充權（Taylor, 2006; Daviault & Schott, 2015）。女玩家透過遊戲「當下」的動作來感受到自身的力量的確是遊戲能提供的可能性，但玩家的遊戲經驗不只是當下這麼簡單，玩家的遊玩過程不只是在線上化身為角色，在線下也必定佔據了某個空間、使用某種遊戲設備、或是偕同其他玩伴一起進行遊戲，除外，如前所述，玩家也會在互動過程中碰到其他來自線下玩家和設計端所體現的性別思維。

DOI:10.6814/NCCU202000357

因此，玩家的遊戲過程不只關乎線上的遊戲本身，更關乎橫跨線上、線下、兩造不斷互相影響的遊戲社群動態，關注的範圍需擴大到更大的層面，才能較全面及深刻地去了解女玩家的性別遊戲經驗。

另有一派研究關切女玩家「真正的」遊戲喜好，也就是 1990 年代末期開始出現的性別與遊戲偏好關連的效果研究，旨在探討不同性別的玩家對遊戲類型的偏好和遊玩方式的差異。這些研究發現，男性與女性有非常不同的遊戲模式，比起男性，女性較不喜歡暴力、競爭性的遊戲，而更偏好具有複雜人物、多重人際關係、需要合作、投入情感、解決問題的遊戲，或是非直接性競爭、著重「完成某種任務」的遊戲（Laurel, 1998; Hartmann & Klimmt, 2006）。這些研究甚至進一步被當成遊戲產業開發「女孩遊戲」的基礎，也被用來解釋像是模擬市民（The Sims）這類遊戲在女性間受歡迎的原因（Hayes, 2007）。

偏好研究知道了女性的喜好，卻沒有深入追究為何她們會如此喜好？而是自然而然地認為這就是女生的「天性」。這類研究體現了性別本質式的思考：性別是單一、固定的；性別是因，偏好是果，不同的生理性別會導致不同的遊戲偏好，這也會使這種研究發現趨向狹隘二元與浮濫，性別變成只是用來分類遊戲的簡易變項。實際上，承接研究者上面的論點，遊戲其實包含了許多層次，小至與其他玩家互動，大至在遊戲社群結構中立足；玩家在遊戲時是不斷跟不同的對象互動，互動過程中玩家會思考該如何表現自己，性別因此是在抉擇過程中浮現、是行動的結果，而不是理所當然地給出。

換句話說，過去的遊戲與性別研究往往忽略的遊戲的「脈絡性」：遊戲總是座落在一個情境裡、發生於一張社會文化交織的網絡中，玩家在此和他人互動著並做出性別。

二、隱形的女性玩家：從玩家身分談遊戲做性別

當我們想到電玩玩家，我們的腦海裡很自然會浮現一位男性坐在電腦前的

DOI:10.6814/NCCU202000357

「宅男」畫面，這個玩家=男性的印象深植人心。然而，根據調查，男女玩家人數其實相去不遠，女性玩家早已是不容忽視的大宗遊戲客群，但大眾還是時常認為男性才是真正能代表電玩領域的族群，而在電玩邁向專業化的電子競技領域裡，也真的是清一色男性身影。

撇除大眾媒體傳播的玩家刻板印象，或許「玩家=男性」並不是空穴來風的說法。根據 Williams 和其同事長達一年的調查研究（Williams, Consalvo, Caplan, & Yee, 2009），男性和女性玩家自我陳述遊戲時間時，男性平均會少報一小時的遊戲時間，女性則會少報三小時。男女皆少報是因為考量到社會觀感，大眾會認為玩過多電玩是沒有自制力的行為，但男女之間的差異則顯示出性別的作用。一般而言，「玩家」會被認為是一種行為，只要有玩遊戲就是玩家，但其實玩家是一種「認同」，玩家這個身分是展演出來的。由於男性身分和玩家身分高度重合，導致男性更願意承認自己是玩家，女性則較不願意，這顯示出女玩家的能見度（visibility）危機有一部份原因也是因為玩家經驗到自身所在脈絡而選擇做性別的結果，而非僅僅透過學者大聲疾呼這些女性邊緣玩家也是玩家就可以解釋的（Shaw, 2011）。

女玩家並非總是固執地將自己標示為非玩家，而是遊戲領域裡的陽剛結構總是提供著源源不絕的資源，讓女性覺得自己稱不上「真正的」玩家。隨著女性玩家漸增，女玩家又有了新的標籤：休閒玩家（casual gamer），這是相對於容易被冠上硬核玩家（hardcore gamer）稱謂的男性。根據 Juul（2009）的說明，有五個評斷標準用來分類休閒遊戲和硬核遊戲：背景設定是否負面（暴力、黑暗）、可用度、遊戲難度、是否給予許多視覺回饋、遊戲過程是否允許中斷，先不論分類標準裡缺少技巧純熟度（因不同遊戲所需技巧不同，無法放在一起比較，所以可以理解），但當看到遊戲產業將硬核、男性導向遊戲視為「年度備受期待的鉅作」，而休閒或女性導向的遊戲作為無聊打發時間的零嘴，就可以窺見，陽剛霸權持續沿著性別權力的軸線劃分男女在遊戲領域中的主次位階。

DOI:10.6814/NCCU202000357

也因此，女玩家因應這種陽剛最高的遊戲場域氛圍，就很可能選擇否認自己是一位「真正的」玩家。隨著陽剛霸權不斷變換形貌、再生產性別權力關係，女玩家也持續協調著女性和玩家這兩個相衝突的身分。

三、我是女生，我們這樣玩芭比：想像自己如何被想像與性別操演

Thornham（2011）在其探討遊戲發生的其中一個重要場所——家庭——的著作中很生動地用訪談時的一個意外事件點出遊戲的性別操演。Thornham 在訪談受訪者 Sara 時，正好談到對一個遊戲的看法，Sara 原本對自己的說法相當肯定，但是當她的同居伴侶 Simon 中途進到房間加入她們的行列之後，Thornham 再度進一步詢問 Sara 對遊戲的相關問題，她轉而對自己的說法不甚肯定，語氣變得遲疑、含糊，並伴隨不時的笑聲。Thornham 指出，Sara 的態度在男朋友出現後有了 180 度的大轉變，表現出消極、含蓄的陰性氣質；正因為這樣一個意外的插曲，更顯現出脈絡會對個體在遊戲相關的表現上有所影響。

Thornham 批評，過去的遊戲研究過於重視遊戲對玩家的直接影響，猶如遊戲存在於真空，而玩家只是會接收遊戲刺激、產生效果的空殼，遺忘了遊戲必定是發生在落地的社會情境裡、發生在人際關係之間，並與當中的性別權力關係相互交織。

以家庭來說，早期的研究發現，比起男孩，女孩比較少機會能夠擁有自己的家用遊戲機，因為缺乏近用權，所以也花比較少時間玩遊戲（黃守義、許詩嫻、國立編譯館譯，2008）；到近期，源於社會對不同性別的期待，電玩仍常被認為是屬於男孩的活動，比較不符合女孩的形象，因此許多女性踏入遊戲領域通常是經由兄弟或是男性朋友的引介（Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy, & Williams, 2015），這導致女孩可能會對自己的遊玩技術趕感到沒有自信，並將自己劃分在（特定）遊戲之外。Thornham 就發現，她的女性受訪者雖然的確有玩某些遊戲（ex.GTA 俠盜獵車手、Final Fantasy 最終幻想），但是談到這些遊戲時，她們卻會說「那

DOI:10.6814/NCCU202000357

是給男生玩的」，跟自己劃清界線；Pelletier（2008）也發現，小女孩有性別化的遊戲分類方法：「我玩模擬市民，還有其他跟爸爸一起玩的遊戲。」對小女孩來說，模擬市民才是符合自己女性身分的遊戲，而其他遊戲是男性的、「我只是陪著玩」的遊戲；另一個例子則是，Sara 在對話時宣稱自己很喜歡一個跳舞遊戲，卻被室友揭穿她平常根本很少玩那個遊戲，而她會這樣說是因為那對她來說是一個「安全的」、具備陰性氣質的選項。

從這邊可以看到，如果是偏好研究來看這個現象，會解釋為：女性天生特別喜歡玩社交性質的模擬市民，但如果將遊戲放回脈絡裡來看，這種「正常」、「合理」的遊戲模式也是由特定的操演與論述來完成。

實際的性別政治進一步生產出想像的性別政治，使的性別操演能不斷被實踐。按照巴特勒（2004）的說法，人會想像自己如何被想像（who is imaging whom）並據此進行性別操演，女性在不同的情境中、跟熟識的或是未曾謀面的人會見時，會設想自己是否需要以及如何表現陰性氣質，也因此，在跟他人敘述自己的遊戲經驗時，為了讓自己符合女性的標籤，會將遊戲做性別化的區分，或者是像 Sara 一樣，把自己跟實際上很少玩的女性遊戲做連結，以藉此協商出一個空間，讓自己同時作為女性和玩家有所調和。

拉長時間軸來觀察，更可以看到女性個體如何在日復一日與同儕互動的過程中，不斷學習、協調著適當的遊戲方式，進一步透過個人身體將影響她們如何行動的遊戲社群樣態給表演出來（Taylor, 2006）。來自台灣的學者 Lin（2008）研究台灣女大學生在宿舍打電動的現象，發現由於女性玩家仍屬少數，女大生玩家為了避免與其他女性室友的隔閡、干擾到她們做事，會選擇自己一個人在寢室時才玩遊戲，因此遊玩時間縮減；也因為缺少能隨時一起組隊的玩伴，她們比較不會玩對於朋友組隊要求較高的多人戰略遊戲，而選擇玩能夠一人自在遊玩的解謎或是角色扮演 RPG 遊戲為主。相較之下，男大生玩遊戲則百無禁忌，打電動在男性之間是非常普遍、正常的休閒活動，時常同寢室友或是隔壁寢室的室友一聲

DOI:10.6814/NCCU202000357

吆喝就聚在一塊玩起團隊射擊或是戰略遊戲，不用害怕吵到誰（或許會吵到，但男性之間通常比較習於這種「正常」的社交活動也因此較能忍受）或是沒有玩伴的問題。

由此我們看到了台灣男女大學生玩家圈的遊戲模式差異：男性群聚共玩，女性獨自打 game；男性玩團隊戰略射擊遊戲，女性玩單機或角色扮演。這種差異並不源於她們內在的偏好，而是線下空間的性別形構，以及與同儕的互動關係中、為了做性別而管理資源後所協商出的遊玩策略與結果。因此，個體女玩家的遊戲行為就像她的人際遊戲社群的縮影，正如同 Cassell 和 Jenkins（1998）所描述的，芭比娃娃是典型的女孩玩具，但即使是同樣的娃娃，在不同世代的女孩間，因為彼此的互動、影響，也共享屬於她們的獨特玩法。

做個小結，遊戲因此應該被理解為社會的、體現的（embodied）、表演的經驗。遊戲沿著既存性別權力的軸線，再生產出提供特定性別操演的框架，生產出人如何敘事自己的遊戲經驗的能力；相對的，透過敘事、行動去協商操演性別、在遊戲中成為性別主體，對玩家來說，遊戲也才有了意義（meaningful）。

四、公主與女武神：女玩家的愉悅與陰柔的光譜

當然，本文意欲破除僵化性別二元，做性別並非鐵板一塊，即使同一社群中的個體共享相似的操演模式，也不代表操演的途徑、結果以及個體的意向是相同的。性別權力關係生產的性別操演框架是一種較可行的路徑、敘事，溢出這種常軌除了因時間流變導致所謂的「常態」改變，也是因人而異：女性不是一個同質的群體，而是坐擁各自的能力、慾望、目標及愉悅來源。

Royse 及其同事（Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson, & Consalvo, 2007）評道，如果將遊戲當作性別化的科技（technologies of gender）來看，單純用性別來解釋科技使用差異，就無法說明為何有些女性不喜歡暴力電玩，另一些女性卻喜歡。Royse 等人因此延伸了傅柯提出的自我的技藝（technologies of the self）概念，主

DOI:10.6814/NCCU202000357

張用性別自我的技藝（technologies of gendered self）概念來理解女性玩家的遊戲行為；傅柯早期著重於說明權力系統如何全面深入日常生活各個層面，缺少考量個體也有抵抗結構的能動性，因此才在學術生涯後期提出這樣一個概念，從微觀的角度看個體如何在權力網絡中行動、做出決定，即便這個決定可能再生產了不平等的權力關係，目的也是去了解為何他們自願如此。Royse 等人補足了傅柯所忽略的性別面向，用此概念來分析在男性主導的陽剛遊戲場域中，女性如何以不同的方式將遊戲挪用、鑲嵌到自己的生活世界中，並援用可用的論述以協商出自己的遊戲性別主體位置。

看到女性的志趣各異，也就能理解其實所謂的陰柔氣質，有著如此多變的風貌。在傳統陰柔氣質的一端，張玉佩和呂育瑋（2006）的研究中，線上遊戲女玩家表示，對於在現實中外貌不出眾的女性來說，數位遊戲隱匿玩家真實樣貌的特性提供了一個很好的機會，她可以購買虛擬外觀（skin）裝扮自己的遊戲化身，並用溫柔、撒嬌的方式與男性玩家說話，在虛擬遊戲實踐中創造了傳統女性形象，彌補了在現實中爭取不到的男性目光與照顧。Walkerdine（2007）則從田野觀察中發現：一個女孩是如何在自己遊戲技巧很弱的情況下，還是能從遊戲中得到愉悅的？她觀察到，女孩 Roise 在許多人共玩一個遊戲的場合中，會透過表現無助、驚嚇來彰顯自己的陰性氣質；即使自己在遊戲中贏不了其他玩伴，但她藉由明顯地表示自己像個不斷呼救的柔弱公主，成功鞏固了陰性氣質並獲得愉悅感。

關於溢出傳統陰性氣質的表現，女性協調著陰柔氣質與陽剛氣質的平衡點，並動用可得的資源來創造並闡述愉悅，演繹出多元的陰性氣質。Walkerdine（2007）認為，比起男性，女性在遊戲中面臨複雜許多的協商過程，例如一位八歲女孩教導另外一位女孩玩一個競爭性的遊戲，她說，不要死，這樣妳就能贏；照理來說，贏的直接方式是主動殺掉敵人，但女孩拐了個彎改成消極地不要死，這種被動的說法讓她能夠在參與侵略性的陽剛遊戲同時保持含蓄的陰性氣質。

Royse 等人（Royse et al., 2007）的研究發現，根據不同的遊戲涉入程度，女

DOI:10.6814/NCCU202000357

性也會發展出不同的遊戲挪用與性別認同。他們歸類了三種女性的遊戲性別認同：幾乎沒有玩遊戲習慣的女性認為玩遊戲不符合女性特質，並著重於遊戲中的性別再現物化女性，因此對遊戲充滿負面觀感；會花一部分日常時間玩遊戲的女性以遊戲作為逃逸現實性別權力關係的出口，因此仍會仔細地平衡陰性氣質與陽剛氣質，會對遊戲做性別化的分類並特意選擇女性化的遊戲來玩；最後是重度女性玩家，她們和遊戲有著緊密的連結，享受暢遊於各種遊戲文本，她們不太介意遊戲化身總是纖細性感的形象，反而認為這是一種力量的展現，透過美貌和精湛的遊戲技巧，她們認為自己能夠顛覆舊有的性別關係，對男性玩家做出「女神式」的反擊。由此可見女性玩家是如何將遊戲鑲嵌在各自的生活中，她們的遊戲模式和表現體現了她們的性別主體定位，並藉由生活中的論述資源詮釋從中經歷的愉悅。

本節文獻爬梳指出，遊戲並非如同既定印象所示，只是玩家私自沉浸在虛擬遊戲世界的「個人」行為，而是「社會的」、充滿人際連結和性別協商與操演的實踐。玩家會想像著自己如何被其他玩家、玩伴、同儕或社會所想像，隨著不同場合微調自己的行動和敘事，具體一點來說，遊戲並非個體獨自的行為，而是總是面向他人的目光。

如果說，玩家在遊戲過程中的性別操演，處理的是一種象徵性的、自己的身分如何被觀看的處境，那當玩家躍然在螢幕上、成為觀眾眼前的遊戲實況主，則處理是一種更具現的、物質的觀看議題。下一節研究者探討實況科技如何物質化了女性主義長久以來關注的「權力的觀看」議題，以及實況主的性別操演在與實況科技／平台共構下，展現了怎樣的限制與可能性。

第三節 實況儷影

實況主一方面是作為遊戲玩家在數位遊戲中優游，另一方面又是作為遊戲頻道的實況主，公開播送自己的遊戲過程並與她的觀眾互動。在遊戲實況平台Twitch上，性別不再是用虛擬外觀予以再現，而是門面一般的存在。隨意一滑熱

DOI:10.6814/NCCU202000357

門頻道頁面，女性實況主總是特別引人注目，不光只是她們可愛、女性化的頻道暱稱，更是因為她們並置在遊戲畫面旁、透過網路攝影機直播的女性身影，一舉一動都在揮灑著數位費洛蒙。

對於男實況主來說，播送自身影像是可有可無的選項，很多時候，他們只放上遊戲畫面和觀眾留言，僅用聲音與觀眾相伴；但對大多數女實況主來說，播送自身的畫面是常備的設定，如果她某次實況沒有露面，還必須跟觀眾提出合理的原因，可見女實況主的身體作為實況不可或缺要素之理所當然。在遊戲場域中，性別的確是體現的、關於身體的，但玩家仍可以透過策略性地搬演在線上隱身，但在遊戲實況平台上，透過創造「共同在場」的即時串流（streaming）[5]技術中介，性別也再身體化，視覺化、性化的女性身體與實況科技構作出新的陰柔實踐。

一、性別化的網路攝影機與實況科技

網路攝影機（webcam）是現今實況活動中最重要的元素之一，實況主用它直播自己的遊戲身影，讓觀眾產生與實況主一同遊玩的體驗與樂趣，但在田野觀察中，許多男性實況主只選擇「現聲」，以遊戲畫面為主，相較之下，女性實況主更容易使用網路攝影機「現身」，也傾向將自己的畫面調整成佔總體畫面較多的醒目尺寸。如果只用聲音就能營造共在同玩的感受，那為何許多女性實況主不管如何仍選擇播送自己的畫面？這必須回溯網路攝影機這個視覺化的科技與女性身體之間的共構歷史。

網路攝影機最早用於「實況」是在網路尚未發跡前，幾位劍橋大學的工程師為了在辛勤工作的同時能搶到其他工作夥伴也都夢寐以求的熱騰騰咖啡，因此寫了應用，用來監控與傳遞咖啡壺的即時影像（Stafford-Fraser, 1995）。這個初期應用說明了網路攝影機這個媒介最開始提供了一種偷窺式（voyeuristic）的視角、

[5] 串流是一種傳輸技術，指一連串的媒體資料經由壓縮、由網路分段傳送，在網路上即時提供觀賞。在串流媒體上，資料傳輸和播放同步進行。相對的，下載（download）指的是使用者必須先將資料完全存取在終端設備後，才可以開啟使用。

DOI:10.6814/NCCU202000357

視覺化的真實，但仍局限於公共領域的用途。

網路攝影機又被稱為家庭攝影機（homecam），指出其被廣泛應用於居家、私人的領域，而為多數人所認定的首位生活實況發起人是珍妮佛．林格莉（Jennifer Ringley）。1996年，珍妮佛當時是一位大學生，為了一項學校作業，她架設了一個網站”JenniCAM”、在宿舍裝設攝影機，透過網路、以3分鐘刷新一次的頻率、24小時直播自己的生活。即便畢業後，她仍持續直播長達七年。珍妮佛的舉措轟動四方，吸引絡繹不絕的人潮每日登入她的網站、觀看她吃飯、睡覺、工作、性愛，並掀起後續的生活實況風潮。

提及實況原因，珍妮佛表示，她希望傳達的是，即使是像她這樣一個普通人的生活，也值得被觀看、被注意，而她所直播的就是一個沒有粉飾的、真實的生活樣態（Allen , 1999）。然而，即便珍妮佛的用意帶點行動藝術、促進反思的味道，觀看的人未必帶有同樣的想法，許多人僅是抱著窺淫女體的意圖前來，網路上流通著大量珍妮佛的裸露畫面之截圖即是一個證明，而這或許也是除了她創新、突破公私界線之媒介實踐以外、另一個讓她爆紅的理由。在日後的實況風潮中，女性播主被稱為”cam girl”，這個流行、帶有貶意的稱呼隱含著：網路攝影機這項科技與女性有著緊密的連帶關係，值得注意的是，女實況主並未被看作科技操作者，而是性客體，也顯示出，不論女性動念實況的原因是什麼，成為被觀看的女體都是容易被大眾接受、理解、也更容易走上的路徑。

Silverstone、Morley、Dahlberg和Livingstone（1989）在研究家庭科技的專文中，探討科技與性別之間的關係。談及科技的性別化（gendering of technology），他們拒斥性別本質論式的解釋；以家庭中典型的電話為例，在行動手機尚未問世之前，大眾文化中的家庭主婦總被描繪成喜歡拿著話筒滔滔不絕大聊好幾個小時的形象，若用「女性天生愛講話」來解釋電話的陰柔化是十分化約且淺略的說法。科技並非中立的，科技不只是機器，更是組織和結構化社會關係的溝通系統；在男主外、女主內的傳統社會中，女性的職責是顧家、照護小孩，活動範圍侷限在

DOI:10.6814/NCCU202000357

家裡、獨自一人和親友分隔，而電話扮演的角色除了可以讓家庭主婦藉此處理居家相關事務，更重要的是可以聯絡身處異地的親友，紓解主婦的寂寞感（Maddox, 1977; Rakow, 1988）。因此，電話坐進聯繫這種性別權力關係的節點位置，女性也體認到自己在社會中的性別角色，挪用了電話技術物，形成了適切（appropriate）自己身分的科技實踐；科技與性別是相互指涉與塑造的關係（Rakow, 1988）。

以此論點分析網路攝影機和女性陰柔身體實踐，二者的關係建立在網路攝影機的視覺特性構連上女性在社會中作為男性凝視（male gaze）下的性客體。在異性戀的性別權力關係中，男性觀看，女性被觀看，網路攝影機的應用逐漸風行至居家領域之後，攝影機猶如一隻眼，延伸了觀者的身體和視野，進入實況主的私人場域，將現身在鏡頭前的女性解碼成一種私密的、引人遐想的性化女性形象。許多女性理解，坐進性客體的位置對於女性來說，是更理所當然並能夠獲得好處的行為，於是挪用網路攝影機進行身體展演。

女體由視覺化的網路攝影機濾出一種醒目度，再由女性一次次有意識地搬演，形成了性化體現的陰柔實踐，並持續影響著其他實況主如何呈現自我的可能選擇。在Zhang和Hjorth（2017）研究中國遊戲實況平台「斗魚」的論文中，提到斗魚崛起的原因正是因為其發跡時主打「女主播」，雖然斗魚現在已轉型成為以遊戲為主，但女體性化實踐之合情理仍敦促著其他實況主的選擇，Zhang和Hjorth的研究對象Nvliu致力於推廣獨立遊戲（indie games），原本不想露面，但在他人遊說壓力下還是使用了拍攝自己的畫面。

二、被凝視的身體？主控能見度大權的身體展演？性客體或性主體的辯證以及何謂能動性

科技在將舊有的社會關係寫進它的發展進程時，也可能再組織社會關係的結構（Silverstone et al., 1989）。正猶如電話雖然間接鞏固了男主外女主內的社會規範，但也是透過電話，女性得以向外探索，在話語傳遞間逃逸出家庭的囿限，尋求一種屬於女性經驗的慰藉感；網路攝影機亦然，雖然視覺化的特性提供權力凝

DOI:10.6814/NCCU202000357

視的良好管道，但實況過程中的雙向互動性質反而又撐出「實況主是性客體還是性主體？」的討論空間。

在許多女性主義文獻中，觀看（look）或凝視（gaze）是一種負載權力的行為，生產並鞏固了性別從屬關係，其中最知名的是精神分析學派的勞拉．莫爾維（Laura Mulvey）。莫爾維（1975）提出男性凝視理論，也就是男性是凝視的主體，而女性是被凝視的客體；男性是主動的，女性是被動的；男性是影廳中的觀眾，得以從容保持距離、坐擁絕佳的寬敞視野，觀看作為螢幕上影像的女性。

White（2003）點出，許多學者用凝視理論解釋女實況主和觀眾的關係，並藉此譴責女性任由自己毫無防備地現身在陌生人的目光下，是一種自我物化的行為。White批評，這種說法忽略實況主的主動性，她形容這種觀看其實是「靠得太近，反而看不清楚」（too close to see）；網路攝影機並未賦予觀者較大的權力，而是將他們拉進雙向互動的技術結構中，女實況主能趕走無禮索求騷擾的觀眾，以及設下觀眾必須遵守的規定，更能決定自己在科技中介下的「能見度」（visibility）：攝影機拍攝自己（最好看）的角度、是否想要裸露以及裸露的程度，顯示出她們作為主動展演身體的性主體。Jimroglou（1999）研究JenniCAM時發現，觀眾觀賞JenniCAM的愉悅來自於期待珍妮佛的身體出現，這種期待源自於珍妮佛的身體一直處於移動狀態中，可能隨時從畫面中消失、不受觀眾控制，由此看來，反倒是觀眾不停「等待」著珍妮佛現身，而非珍妮佛等待著他人的觀看。

然而，主動展演身體的性主體就等於完全自由、顛覆性別秩序？放在現代媒介脈絡中來看，又無法一口斷定。不只是遊戲實況媒體，現代的媒介環境和流行文化由大量的性化文化內容所滲透，這不但再生產了男性凝視，更生產出一種新自由主義式（neo-liberal）、自我規訓的凝視，由後女性主義（postfeminist）修辭下註腳：「性感，是我的個人自由選擇。」在這個高度性化的社會中，女性被鼓勵——或者是說不得不——去做一個性感的自我。Evans、Riley和Shankar（2010）就犀利地指出，「性感的技藝」（technologies of sexiness）——展現性知識與實行

DOI:10.6814/NCCU202000357

性實踐——已經取代「純真無邪」，成為現代女性普遍會點滿的身體技能。

不過，弔詭的是，即便媒介環境充滿各種性論述與資源，重視女性「性節操」的性雙重標準（sexual double standards）依然持續運作。以遊戲實況來說，遊戲場域中女性佔據的通常是邊緣的性化角色，因此提供許多性操演的資源；當一位女實況主當天穿得比較清涼，可以理解的是，實況人氣會飆高，但PTT上則流傳著一個貶抑用語「海鮮」，用來稱呼「這種賣肉、不檢點」的女性。這種矛盾的處境使的女性必須協商「如何性感，但不放蕩」。Ringrose、Harvey、Gill和Livingstone（2013）研究英國青少年之間的性愛簡訊（sexting）行為，發現「被要求傳送個人清涼照片」成為科技中介下新形態的陰柔氣質，體現了女性的「數位性感」，但在讓自己顯得迷人、誘惑之餘，Ringrose等人也發現受訪者通常會用不同理由婉拒，以避免同儕說她隨便亂給照片而名聲敗壞。Ringrose（2011）研究青少年在社群媒體的性別操演時，更發現少女能夠精巧地協商出性感與純真之間的平衡點：Marie的個人頁面背景桌布是Playboy的兔子標誌，個人大頭貼是她穿著運動衫、用美圖軟體加上兔耳裝飾的自拍照，Marie表示，Playboy可以馬上讓男生聯想到性感的女孩，但對許多女生來說，兔子只代表了可愛小動物；Marie雖然沒有傲人的身材，但她透過這個數位「兔子主體」，同時召喚了性感和純真的想像。

回到實況主是性主體抑或是性客體的大哉問，是不是一個自由的主體因此不適合繼續作為性主體的主要內涵，而是她們如何在高度性化的遊戲實況脈絡中進行細緻的（nuanced）性別操演；她們如何挪用實況科技技術物、遊戲文化內容和（中介的）身體技藝，來操演陰柔氣質、並協商出數位的性主體。

相對應的，所謂的能動性（agency），也因此不再是關於實況主是否逾越性別秩序，而是在一次次重複操演異性戀性別觀的同時，長出另類實踐的可能。巴特勒說：「能動性會在重複的變異可能性中被發現。」（Agency is to be located within the possibility of a variation on that repetition.）意思是說，因為唯有透過個

DOI:10.6814/NCCU202000357

體持續重複性別操演，性別體制才得以維繫，這也顯示出體制之不穩定性，而這不穩定性允許了顛覆之可能。

但顛覆不是一蹴可幾，甚至不代表完全跳脫性別常規，相反的是，能動性的展現總是以辨認、參照常規為前提。舉例來說，在2017年11月初，Twitch一位女實況主「豬蹄妖精」爆紅，原因是她開實況時臭臉、不說話、觀眾贊助時比中指，跟許多女實況主笑容可掬（或至少不板著臉）、回應觀眾留言、感謝觀眾贊助的風格大相逕庭，因此造成觀眾一陣騷動。豬蹄妖精與傳統女性慣有的友善形象背道而馳，可以說突破了情緒勞動的性別枷鎖，但同時可以注意到，豬蹄妖精是一位年輕、膚色白皙、五官精緻的漂亮女孩，而且她也曾在實況過程中表演穿黑絲襪、滿足某些男性觀眾的要求（雖然以有點笨拙與瘋癲的方式，因此多了點惡搞的氣息），她的外貌和某些表演參照、服膺了特定的異性戀常規，也許是因為如此，豬蹄妖精背離常規的行徑才會被觀眾重視和某些人喜愛，形容為「真性情、不做作」以及「可愛」。試想，如果豬蹄妖精的外表沒有這麼符合普世的審美觀，她還會被稱頌為叛逆、真性情的可愛少女嗎？

從豬蹄妖精的例子，可以看見女實況主各異的性主體位置，是透過許多細微的身體技藝所組合、協作而成，也呈現了性別權力關係的複雜交織性。這種複雜交織的狀態指出兩點，第一點是，性別往往是和個體的其他社會身分交疊、無法輕易分割（雖然我用文字切分來說明了），例如年紀、階級等等；第二點是，現代充盈著各種或相融或相斥的性論述，Evans等人（2010）說明，隨著女性就業人口上升，性別權力關係出現變動，致使生產出許多不同的性論述，供給女性進行性別操演，並且，媒體中確實不只存在單一的「女人形象」（Gill, 2012），或性感或保守，也不乏這些形象交相攻訐的論述。陰柔氣質不再侷限於傳統性別關係中刻刻板板的樣態，但同時這些各異的陰柔氣質某些部分又是從傳統權力關係中長出聲音，女性因此持續處於協商與被（媒介環境、社會文化氛圍）協商的狀態，因此現代的能動性更適合指涉：從大量性論述中進行揀選與實踐，並因此有機會

DOI:10.6814/NCCU202000357

（不代表必然）顛覆其中另一性論述。

在當代媒介環境中，性實踐已不可避免，如何操演一個可慾的女性形象，形塑了女性的生命經驗。對於生活在陽剛氣息濃厚的遊戲實況場域中的女實況主來說，如何挪用科技來呈現身體與性別、揣摩一個適切的性主體認同，不只是實況給他人，也是二十四小時兜轉在自己生活、實況給自己反身觀看的核心議題。

最後，關於上述提到的能動性的意義，也就是「性充權」（sexual empowerment）如何認定也有相似的討論：充權與否應該由研究對象主觀認定還是應該由研究者從外部判定呢？從Peterson（2010）和Lamb（2010）一來一往的對話間，可以發現這也是個難解的議題。Lamb認為許多青少女還未成年就開始進行性實踐與探索，攸關她們的成長經驗，不可不慎，而Peterson則指出女性主義學者無法完全替研究對象代言，即使研究對象年紀小，也應該重視她們所經驗的感覺。

在Twitch中，也不少青少女或是剛成年的實況主，關於她們身處的性化的、刻板印象的環境，的確會使人憂慮，但我更同意Gill（2012）所提到的，她們是主動的閱聽人，會主動消費、解碼、詮釋自己身處的遊戲實況環境中性別化的媒介內容，雖然只有十幾歲，但對於「社會對女性的外表要求」的理解與省察能力其實很高。因此，研究者的立場傾向Peterson的論點，認為研究對象的主觀感受也很重要，並且承認充權的感受可能在不同層次、時刻、脈絡中改變、甚至是相互矛盾，也就是說，充權是一種過程、會隨情境變動，但仍有其價值所在，可以藉此了解個體由內到外的感受以及實際在社會脈絡中如何挪用資源並做出行動。

三、以機緣概念看遊戲實況平台 Twitch

但正如同研究者前述提到，實況主所操演的身體技藝，是發生在遊戲實況平台中、是中介過的結果，性別操演和實況技術結構會產生怎樣的化學反應？這要回歸到本研究關注之平台Twitch的技術條件來討論，並應用機緣理論給出分析的

DOI:10.6814/NCCU202000357

方向。

首先說明何謂機緣（affordances）[6]。機緣此一概念由Gibson（1979）創造，用來說明行動者和環境之間的互動關係。Gibson指出，一個物體或環境之所以具備某個物理特徵，並不是恆久不變的，而是因為能被相對應的行動者感知並進行互動。舉例來說，一般人類使用的樓梯提供了「可爬上去」的特性，金字塔對人來說就沒有這種特性，但對於一個假想的巨人來說，他的高度和跨幅就足以讓他感知到金字塔作為樓梯的功用。因此，特徵是由環境和行動者一同發展出來的機緣。

機緣這一概念源於生態心理學，較側重生物特性和物理特徵之間的互動關係，後來延伸被用來探討人與工具器械的互動，也牽引進社會文化向度的考量。鍾蔚文、陳百齡、陳順孝（2006）應用此概念發展數位時代人和數位工具互動之技藝的分析架構：他們整理了傳播工具在人和工具交會之間所浮現的機緣，並指出，當代的傳播工具往往是多媒材、多媒體混血，多種機緣交相作用使互動情況更加紛雜。以Twitch來說，實況過程中就包含了實況主個人影像、動態文字聊天室、電玩遊戲畫面、觀眾追隨／訂閱／贊助時跳出的文字／圖像／聲音訊息、實況主自訂的背景圖片等媒材，供以互動之多元性不言而喻。

再來，鍾蔚文等學者進一步提出三個分析概念：物質性、機緣、技藝。物質性指的是工具的核心屬性，機緣是人和工具在特定活動情境中交會的產物，而技藝指的是使用者身心因應數位工具的能力。在這邊，他們對技藝的定義來自「向體現（embodied interaction）轉」，很微妙地扣合上研究者的性別操演立基點：他們批評，傳統學門解釋互動行為時，都訴諸心理的、內在的經驗，忽略身體；他們認為，身體並不僅是載體，而是同樣作為人與工具互動不可或缺的環節。因為關懷對象的根本差異，鍾蔚文等人雖然並未如同巴特勒一樣強調身體顛覆傳統論述的能動性，只是要求須身心兼顧，但藉此研究者得以在理論的交會視野中，

[6] 在台灣學術界，affordance 有多種不同翻譯，或可譯成「能供性」、「符擔性」（參見劉欣飴，2009；蘇柔郡、吳筱玫，2018），本文取用「行動機會」（Stoffregen, 2003）之意義，譯成機緣。

DOI:10.6814/NCCU202000357

看見巴特勒理論所無法處理的、由科技工具中介的性別操演可能的分析方向。

Twitch實況主的性別操演不僅只是動用衣著、姿態來完成，而是散落在實況技術架構中的不同媒材工具，因此身體風格不只是單純的生物身體技藝，而是跟科技工具協作／協商而成的科技－身體技藝。正如同鍾蔚文等人提到，科技的出現會促成身體技能的改變，比如他們舉了纖維跳竿的例子，纖維跳竿的發明使運動員得以突破傳統跳竿所能提供的跳高高度，但相對的這個新的機緣也促使運動員鑽研不同的身體技藝，才能相配合並獲得佳績；實況亦然，網路攝影機和串流技術讓實況主得以異地同步展演自己的生活和遊戲過程，也邀請實況主和科技結合、發展新的身體風格與技藝。

本節前面的段落提到，比起男性實況主，網路攝影機在女性實況主的實況歷程中扮演了更為吃重的角色，這是因為網路攝影機的視覺導向物質性，和意識／成長於「女性作為被觀看對象」之社會文化環境中的實況主行動者相交會，因此產生「女體展演／播送」這樣一個機緣。從這裡可以看到，在探究傳播科技工具的使用時，行動者承襲來自自身社群文化脈絡的價值觀、習慣會影響和科技互動的成果，因此便會產生許多女性在視訊鏡頭前展演身體的現象。然而，行動者的使用總是殊異，有展演身體者，就會有不展演身體者，抑或是秀異的身體展演，這依憑的不僅只是實況主內在的、靜態的性別認同，更是關於她們如何科技的潛能、和科技施加的限制磨合，去做出符合自己認同之性主體位置的身體技藝。鍾蔚文等人就指出，Gibson的機緣概念消融了主觀和客觀的對立界線，因為機緣既指向科技工具，也指向行動者，機緣的形成必須考量工具特定的物質性，但也允諾行動者依自身需求去窮究工具潛在的機緣，這同時意味著限制以及可能性。接下來，就從機緣的「限制」和「可能性」兩個面向，來討論Twitch的平台技術結構如何影響女實況主之實況實踐面貌。

首先是編寫在Twitch平台機制裡的資本邏輯，使得女實況主時常必須將「傳統男性凝視下的性感女體」列為操演守則之一。在Twitch上，收看實況是免費的，

DOI:10.6814/NCCU202000357

實況主的收益則來自先跟Twitch成為實況盟友或者合作夥伴以後，由Twitch在實況過程中安插廣告影片的廣告流量費、在實況頻道安插推薦觀眾購買特定遊戲的遊戲銷售分潤、觀眾的訂閱（subscribe）、斗內贊助、由觀眾購買並透過聊天室贈與實況主價格1美分1個的小奇點（Bits）動畫表情來賺取收入。另外，實況主也可以接受遊戲廠商的邀請，在開台過程中遊玩並介紹業務配合的遊戲，這個收益來源就不受Twitch控管。觀眾可以隨意追隨（follow）實況主的頻道，以在實況主開台第一時間收到通知，而訂閱的話，觀眾則必須支付最少一個月4.99美元的費用。但訂閱費用還必須跟Twitch平台對拆，實況盟友和合作夥伴分得的成數不同，且台灣的實況主還會被扣跨國稅，扣下來來自一個訂閱戶的收入不到2美元（Techris，2018年7月5日）。即便如此，除去業配遊戲的收入以外，訂閱仍然是實況主最穩定的收入來源，還有不會被進行分潤的斗內；也就是說，觀眾訂閱和打賞是一個想要穩定獲得收入、持續開台的實況主需要去努力爭取的方向。因此，實況主為了吸引觀眾的注意力、使他們追隨並進而持續支持訂閱，必須塑造個人在觀眾眼中的獨特形象，卻又能投其所好。

表一：Twitch 實況主營收工具來源

功能	所有實況主	Twitch 實況盟友	Twitch 合作夥伴
營收工具			
使用小奇點 Cheering	否	有，但無法自訂 Cheer 表情符號或小奇點徽章	有，可自訂 Cheer 表情符號或小奇點徽章
訂閱	否	有，有 1 個訂閱專屬表情符號	有，最多可解鎖 50 個訂閱專屬表情符號
遊戲銷售	否	是	有，即將推出進階功能
廣告	否	即將推出	有，即將推出進階功能

資料來源：Twitch

在田野觀察中，研究者發現，不論是男實況主或是女實況主，在感謝斗內或是訂閱者時，都稱呼「乾爹」；其實並沒有辦法單看觀眾的ID名稱百分之百判斷性別，但實況遊戲社群想像的性別政治中，觀眾都被預設成男性。女實況主因此

DOI:10.6814/NCCU202000357

可能會將「裸露」或「外貌」當成重要的操演元素，仔細觀察的話，長期開台的實況主深諳此道：最直觀來說就是穿著低胸衣服，如果沒有的話，就是將裸腿翹在椅子上、被鏡頭帶到，或是露肩膀，或者是最容易的方法是，在觀眾隨時可以超連結點入的實況主個人資訊頁面中，放上性感、好看的照片，不必現場喬角度，就能予人欣賞；時不時更會戴上貓耳、穿上女僕裝或是cosplay ACG（Anime、Comics、Games的英文首字母縮略字，多指來自日本的動漫遊戲）角色，扮演遊戲實況社群中異性戀男性想像的女性形象。

Twitch平台的商業模式技術結構這種物質性促使女性會去採用一種最有效率的、最合乎社群文化潮流的策略。這正是大多實況平台日漸成熟、趨向商業化的現狀，跟White（2003）當時研究實況的背景不同，當時網路攝影機、實況技術初萌發，女性並不一定得絞盡腦汁地符應平台的商業模式，而是各自千姿百態。

不過，研究者也看到Twitch的可能性。Twitch平台中允許多重複合技術媒材相互疊加存在，除了前面所提到的拍攝實況主本人的影像畫面、動態文字聊天室、電玩遊戲畫面、觀眾追隨／訂閱／贊助的彈跳（pop-out）訊息、實況主自訂的背景圖等顯眼、大面積的媒材之外，還有許多細瑣的媒材可供互動與進行操演，舉例來說，擁有Twitch合作夥伴身分的實況主可以自訂觀眾訂閱時得以解鎖的實況頻道專屬聊天室表情符號，通常來說，這些表情符號是由實況主本人的Q版頭像改作而成，表情符號呈現了什麼形象的實況主呢？在聊天室中的機器人管理員[7]（例如Moobot、Wizebot、Jibot和被暱稱為奶爸的Nightbot）如何代替實況主發

[7] 實況平台中的機器人由程式語言所構成，在聊天室中以擬人化的使用者 ID 出現，會對特定指令做出反應以及傳遞訊息。跟一般觀眾相比，機器人具備管理員（MOD, moderator）的身分，擁有更多的權限，協助實況主維持聊天室秩序以及與觀眾互動，功能包括（1）控制儀表板（dashboard），供實況主瀏覽聊天室即時狀態與數據（2）垃圾訊息過濾（spam filters），由實況主設定關鍵字黑名單，機器人偵測到關鍵字會刪除使用者訊息或者禁止該使用者發言，如此可以避免騷擾或仇恨言論、大量重複發言的洗頻現象、以及可能會造成危害的病毒網站超連結等等（3）指令（commands），許多實況主會在個人資訊頁面揭露觀眾可以在聊天室使用的指令，機器人會做出指定回應，例如觀眾想要知道實況主當下在玩的是什麼遊戲，在聊天室鍵入「!game」指令，機器人就會自動回應「xxx（實況主名稱）is playing xxx（遊戲名稱）」（4）搭配定時器（timer）功能，機器人能夠自動顯示實況主自訂訊息，或是邀請觀眾進行設定好的投票、抽獎或是小遊戲，

DOI:10.6814/NCCU202000357

聲？另外，在觀眾隨時可以點入的超連結個人資訊頁面中，針對自己時常被問到的外貌相關問題，實況主又是怎麼在這個常駐的頁面中呈現、回應以及和觀眾互動的呢？

研究者認為，Twitch的複合技術結構物質性提供了大量的性別操演可能，實況主能夠根據不同的媒材差異、按照自己的需求決定如何呈現自己、如何與觀眾互動；相比功能單一、技術結構簡單的平台，Twitch這樣子複雜的多媒材允許發揮以及協商的空間。不過，研究者是由觀眾的角度提出這樣的觀察與可能性，實際的狀況：她們如何體會到技術物以及平台架構的限制與可能性？如何調度不同的媒材技術？這些挪用對她們的意義是什麼？這些還是要親自從實況主口中得知才能了解。實況主各自的個人背景、需求和能力影響她們如何和Twitch的技術架構互動，從她們不同的行動浮現殊異的機緣；因此，除了研究者持續以一個觀眾的角度進行實況田野觀察外，並從實況主處取得「事後分析」機緣觀點。

第四節 研究問題與研究分析架構

行文至此，為文獻探討做個小結。首先，研究者爬梳了不同流派學者對於性別的定義與研究取向，從性即是性別的生物決定論，到提出性別是社會文化的產物的社會建構論，末了從女性主義的關懷出發，研究者認為性別研究應回歸到個體的生命經驗，才能同時看見結構與殊異、見樹又見林，從這個微觀的角度來說，性別是做出來的的操演，為本文立下基調。接下來分別回顧遊戲、實況科技與性別相關的研究，指出許多以性別做為分類遊戲偏好的研究落入思考誤區，將遊戲行為的差異當成兩性的本質，忽略遊戲的脈絡性，實則玩家的遊戲偏好和實踐是沿著遊戲與性別權力關係共構的軸線去發展出來。實況領域的研究仍處於萌芽期，因此研究者先引述Livingstone的經典文章對科技與性別相互塑造之關係的探討，作為說明實況科技與女性身體再身體化的切入點，接著以數個國外研究青少年在

提供更進一步的互動。

DOI:10.6814/NCCU202000357

社群媒體上的細緻性別協商為相關例子，帶出當代女性的性主體協商兩難處境，並指出，如果說，能動性始終無法完全跳脫體制，可以轉而關注相異的身體技藝與認同，最後從機緣理論的視角，觀看置放在Twitch實況平台技術脈絡中的性別操演，並帶出數位性別操演的分析方向。

透過文獻爬梳，可以看到，性別操演與遊戲文化和遊戲行為、與實況科技和科技實踐交織，再生產了傳統的性別權力關係，卻也從中長出重新結構社會關係的可能與故事。研究者從女性主義關懷出發，指認出女實況主在這個場域中被邊緣化的位置，希望去探究她們的陰性經驗是什麼、她們如何在這個交織的權力網絡中，藉由陰性的身體去使自己在遊戲和實況領域的生命故事有了意義。除此之外，研究遊戲實況場域中的性別操演，也能產生針對性別操演理論的反思與回饋。本文的核心關懷是「女性身體經驗」以及「科技中的性別操演」兩面向，具體羅列研究問題如下：

1. Twitch女實況主如何詮釋自己在遊戲實況場域的性化身體經驗？如何定位自己在遊戲實況場域的位置？
2. 女實況主如何挪用實況科技技術物、遊戲文本內容和中介的身體技藝，來協商出數位的性主體認同？
3. 在實況科技與遊戲文化內容中介下，性別操演的內涵產生了什麼改變？這又如何影響了（遊戲實況場域的）性別權力結構？

在此說明，在一些遊戲相關研究中，電子遊戲也被當成「科技」、「技術物」處理，但在本研究脈絡中，實況平台顯然才是負載所有實況內容元件的技術架構，因此才將遊戲定調為一種文本內容。而在研究問題中，雖然遊戲文本內容和實況科技是似乎是有所區分的兩個變項，實際上，遊戲與實況是緊密交融並相互影響，舉例來說，玩什麼類型的遊戲就可能影響實況主如何挪用實況科技，反之亦然。不過，遊戲仍然是Twitch實況主之所以選擇在這個平台實況的一個很重要原因，對於作為玩家以及遊戲的看法必須在研究及訪談過程中被（暫時）獨立出來看

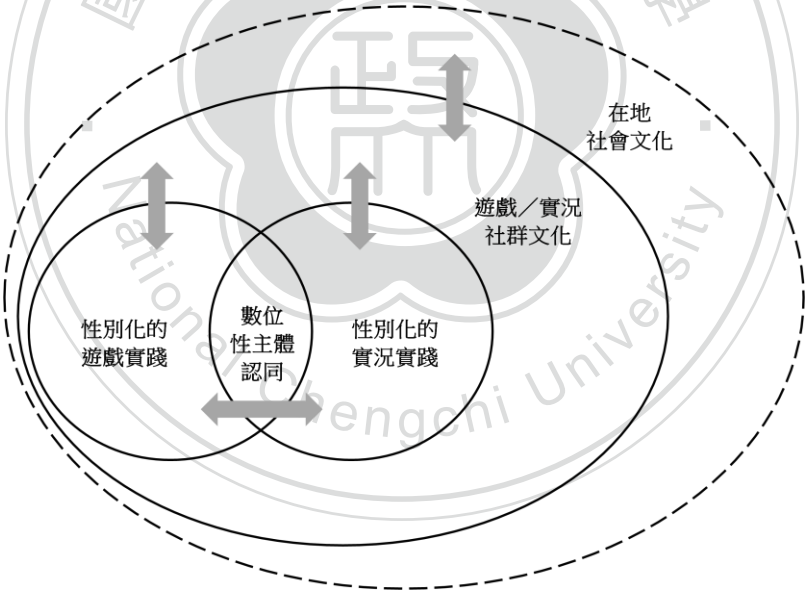
DOI:10.6814/NCCU202000357

待。

在遊戲及實況的文獻中，研究者都有提到，行動者所在的社會文化脈絡會對個體的需求、能力和行動造成影響，例如同儕會影響可以玩什麼遊戲以及怎麼使用網路攝影機畫面等等。實況主所在最重要的社群就是Twitch和遊戲實況領域，雖然不見得每位實況主之間都有連繫，但其他實況主怎麼做，會是非常重要的參照對象；而這些行為，又往往是座落在更大、超出遊戲實況社群的在地社會文化脈絡中。也就是說，實況主的遊戲實況實踐和性別操演不只跟遊戲實況圈、也跟個體所參與的在地文化社會動態不斷對話、相互影響。

據以上說明，本文發展出研究分析架構，如下圖。

圖一：本文研究分析架構



資料來源：研究者繪製

DOI:10.6814/NCCU202000357

第三章 研究方法

第一節 資料蒐集與抽樣方法

本研究核心關懷是女性實況主的身體／生命經驗以及個人科技實踐經驗，研究者會延續從研究起頭就開始執行的觀察法，以觀眾的身分持續參與實況主的實況行動以及紀錄期間所發生的互動與事件，並據觀察擬定深度訪談問題，從女實況主研究對象的談話蒐集資料，再進行後續的分析。

深度訪談是一種有目的的談話、創造了研究者和研究對象可以進行談話的情境（潘淑滿，2003）。透過和研究對象面對面、讓研究對象敘述自己的故事，研究者可以獲取語言及非語言的資料，從中得以得知個體的態度、情感、行動背後的脈絡與意義、以及對事情的詮釋與建構，進而對行動與現象有更全面的了解。

在本研究中，具體來說，研究者想要了解女性實況主在這個性別化場域的主觀經驗，關於她們如何看待及詮釋自己身為女性在遊戲實況領域中的性化身體經驗，並藉由遊戲及實況的行為使經驗產生意義，都是須要由實況主親口陳述她們的想法才能知道。除此之外，本研究以機緣作為分析技術實踐的概念，其重點在於指出，科技使用不只是客觀的「科技決定」或是主觀的「個人差異」這麼簡單，而是超越及融合主觀與客觀：在科技的物理物質性前提下、使用者如何挾帶著自己身處社會脈絡中的成規、價值觀和從中長出的能力，去感知、窮盡科技的機緣並做出實踐選擇；也就是說，使用的確是殊異的，但要從每個個體的主觀角度去看她和科技的互動和實踐過程，才能探究具體的使用樣貌及意義。訪談是得到這方面資料的適切方法，並進一步與研究者實況觀察以及靜態資料相互補遺。

質化研究的一個重要評鑑指標是資料飽和（data saturation），也就是說，質化研究不像量化研究這麼在意樣本能否代表母體，而是注重樣本／研究對象能不能提供具深度和廣度的資料。因此，關於研究對象的招募，研究者即秉持這樣的原則進行研究對象挑選。許多做質化研究的研究者在還沒有接觸研究對象之前，

DOI:10.6814/NCCU202000357

並無法知道對象提供的資料是哪一類、哪一方面，因此會採取滾雪球抽樣，先從身邊得以被引介的對象開始，再漸漸向外延伸研究對象範圍。相比之下，在本研究中，研究者已經可以接觸實況活動、實況主自述的圖文等一手資料，能夠對實況主各自的風格有大致的了解。研究者認為理想的狀況，是最大變異抽樣（Maximum variation sampling）：獲取遊戲實況圈中身處不同性主體位置的女實況主資料，如此有助於回應研究問題，達成對多樣化女性遊戲及實況經驗、以及相異身體技藝和科技挪用的深度理解。

研究者的策略是從田野觀察的現象線索中進行初步歸類與篩選。在研究者可以觀察到的現象中，年齡、是否處於情感關係中、在電競遊戲圈的淵源來歷等社會身分，以及實況主習於遊戲的類別、實況主描述自己的文字風格、向觀眾展示的自身照片、實況過程中展露的身體部分等實況元素都相互交織成為每位實況主獨特的實況風格，接著研究者便從不同風格的實況主中篩選出潛在能提供豐富資料的研究對象。

這代表研究者並不會只選取人氣高的實況主，因為人氣高低其實也指向「主流」與「非主流」的實況風格分界，而非主流的實況主也是研究者有興趣的對象，希望能了解她們如何理解自己在圈子裡的主體位置以及相應的技藝策略。不過，另一個篩選條件則會考量實況主在Twitch待的時間長短和付出的心力，具體來說，研究者傾向挑選具備Twitch「合作夥伴」身分的實況主。根據Twitch的網站說明：

> 比起偶爾一、兩次達到很高的觀眾人數，我們更重視的是長期吸引穩定觀眾群的能力。相較於觀眾數在20到200位之間浮動的實況主，能夠持續吸引70到80位觀眾的實況主更有機會獲選為合作夥伴…通常我們會希望實況主有固定的直播時間，一週至少開台三次。我們主要是想確保您積極地經營您的頻道，並持續推出滿足觀眾口味的內容。…

DOI:10.6814/NCCU202000357

雖然成為合作夥伴並沒有一個明確的審核標準，但透過Twitch以上的說明，可以了解到，這個身分代表實況主長期來說持續付出努力經營自己的頻道、與遊戲實況場域有更深的連結，這比起曇花一現、只在遊戲實況圈停留了一個禮拜的高人氣實況主來說，會是更適合的研究對象。

第二節 研究設計

一、訪談設計

深度訪談採取半結構式訪談，研究者根據田野觀察，事先擬好訪談綱要及針對個別研究對象的問題脈絡，但仍會根據訪談當下的互動和對話狀況隨時進行調整。訪談地點希望能安排在研究對象的家裡——也就是實況主進行實況活動之所在——這樣子不但能夠親自觀察研究對象進行實況的環境與布景，更能夠請研究對象直接示範她們實況時如何操作與調整技術物。研究者會提出這樣子的地點要求，就要提到研究者自己的反身性：跟研究對象一樣是女性；雖然研究者跟研究對象並不熟識，但若能清楚且禮貌地詢問並說明這麼做的原因，比起男性研究者來說，研究對象可能比較不會具有防衛心，研究者有更大的機會能夠親身踏入實況主的私人實況領域，這是研究者同樣作為一個社會中的行動者才能夠把握的可能性，特此說明。

訪談內容依循研究架構，大致分成遊戲經驗、實況經驗、以及上述兩者的重和場域：研究對象對遊戲實況領域中性別生態的主觀詮釋三個部分。開始訪談後，首先會先跟研究對象閒聊以及詢問一般性問題，例如研究對象最近實況的遊戲內容，作為破冰並營造訪談的氛圍，接下來便進入訪談重點。其一是遊戲：研究者詢問研究對象跟電玩的淵源、習慣與喜歡的遊戲模式、同伴與類型、以及玩家認同，這部分主要聚焦在玩遊戲的「情境性」，探討研究對象如何在過去以及現在的生命經驗中形塑出與遊戲的關係。

其二是實況：研究者詢問關於研究對象如何描述及詮釋自己在遊戲實況場域

DOI:10.6814/NCCU202000357

中的觀眾互動和性別氛圍、如何和技術互動並挪用進行自我展演、以及這些技術實踐又如何延伸、協作成為她們在遊戲實況社群中的數位主體身分。在詢問過程中，除了會視研究對象的回答脈絡調整問題順序和內容以外，主要會分成幾個視覺上的畫面區塊分析層次：第一區塊是實況時的主要畫面，在這個畫面中，實況主自身的視訊畫面是最直觀的性別化技術細節，另外則是遊戲畫面、其餘實況畫面、桌布及圖片，除了畫面本身的內容外，這些畫面彼此之間的大小配置關係構成另一個分析點，再來是觀眾訂閱或贊助時會在實況畫面上彈跳出來的實況主自訂感謝訊息，則可以分析實況主以何種形象與形式進行感謝；第二區塊是緊鄰主要實況畫面旁的即時聊天室，在聊天室中，除了觀眾的留言以外，實況主可能以聊天室自訂表情符號以及機器人管理員的間接方式現身，可以分析實況主如何在此展演；第三區塊是由觀眾從實況畫面超連結點擊進入的實況主個人資訊頁面，在這個頁面中，實況主預先設定好想像的溝通對象，以靜態的圖像和文字、介紹呈現自己並回應觀眾可能會有的問題。

訪談末尾是研究對象對遊戲實況領域中性別生態的主觀詮釋，詢問研究對象如何理解遊戲實況界的性別現象、以及自己如何在性別化的場域自處等總體性的問題。研究者預測這部分問答可能會涉及價值判斷，為避免影響研究對象回答其他部分的問題，故將這部分問題放在訪談尾聲，並可再依據研究對象的說法與前面的回應相互對照與進行追問。

二、分析策略

研究者考慮到自己並非研究對象熟絡的對象，即便研究者會以中性、誠懇的態度傾聽研究對象，但仍不排除研究對象不一定會據其心中所實以告。Pelletier（2008）就點出，性別協商是持續變動的過程。後設性地來說，即使是在研究者和研究對象當下的訪談互動過程中，研究對象也是正在協商自己的性別主體身分，因此研究者需要留意研究對象在不同群體、不同脈絡中的行為表徵。因此，研究

DOI:10.6814/NCCU202000357

者仍須緊密追蹤研究對象的實況活動，記錄下實況行為細節、研究對象和觀眾之間的互動等等——也就是觀眾面角度的資料蒐集——對照實況主和觀眾兩方的資料，有助於分析研究對象如何詮釋自身主體定位與行為意義。

第三節 研究對象

研究者依據田野觀察和最大變異抽樣原則，挑選多個有潛力提供豐富資料的女性實況主，最後成功邀約六位實況主，並在2019年5月22日到7月12日期間進行面對面訪談，其中一位採用電話訪談。後續分析將以編號A到F代稱各個受訪者。

關於如何判定有潛力提供豐富資料，還未執行訪談前，研究者持續觀看、觀察各個Twitch實況主頻道，循序漸進地發展出選取標準。首先是研究者一開始觀察到之性別化的網路攝影機／視訊畫面，是否使用牽涉到實況主對於身體展演的基本態度；接著是若使用個人視訊畫面，畫面中的身體是如何呈現？是否藉由服裝打扮或鏡頭角度特意呈現某些身體部位呢？除此之外，隨著觀察深化，研究者發現有些女性實況主會在畫面上放上個人自拍照，估計是作為視訊畫面的代替品，因此也列入區分實況主差異性的一個標準。另外，實況的內容——包括她們怎麼跟觀眾聊天互動、玩的遊戲是什麼——則是關於她們如何處理陽剛場域中的性別權力關係，以及她們如何藉由玩遊戲來做性別，都體現她們的主體差異。以下為根據研究者訂定之選取標準所整理的受訪者基本資料。

表二：受訪者基本資料

受訪者	視訊畫面	凸顯身體部位	畫面放自拍照	與觀眾互動模式	實況遊戲類別
A	O	O	X	提及性	射擊、唱歌
B	X	X	O	非性化	非遊戲唱歌為主
C	X→O過渡期	X	O	非性化	角色扮演

DOI:10.6814/NCCU202000357

D	O（音樂遊戲）	X	X	非性化	即時戰略、音樂、角色扮演
E	O	X	X	非性化	文字冒險、獨立
F	O	O	X	提及性	熱門遊戲

資料來源：研究者整理

在邀約的過程中，有多位實況主是研究者認為能夠提供她們獨特、相異於他人之主體位置的有趣資料，但因為時程或意願的緣故，未能接受採訪，是研究者抱憾之處。研究者認為資料蒐集的部分未能達到自身期許的資料飽和標準，若依據研究對象提供的訪談和實況資料進行粗略歸類，六位受訪者中，僅有一位明確自陳操演陰柔身體，二位表達迴避的態度，二位則在對談過程中提到自己有條件地操演，而還有一位介於迴避與有條件地操演之間的過渡階段。

研究者的確希望能得到更多清楚表明自己是陰柔身體展演者的想法，不過，這或許也是前述提及女性處境的一個明證，研究對象感知到女性更容易受到性雙重標準式的批評，因此不管是她們對自身定位的看法，抑或是要給予素昧平生的研究者之答覆，都可能採取較不易被用異色眼光看待的說法。因此，重點在於研究者如何解析字裡行間的訊息，最後看到研究對象各自體現秀異的技術挪用，也用自己的修辭詮釋了個人的選擇以及對身處環境之理解。

DOI:10.6814/NCCU202000357

第四章 資料分析

第一節 女實況主的性化處境與劃界

一、在遊戲實況平台上「找女朋友」

研究者在第一章紀錄了從觀眾視角、對不同女實況主的初步觀察，看見許多觀眾在聊天室的互動言論充滿對女性實況主外表的關注，包括詢問能不能開啟視訊畫面、實況主穿著清涼時刷「) (」符號暗指露出的胸部線條、以及更多針對外表延伸出來、將女實況主看作性客體的言論。不過長時間觀察Twitch社群、以及執行訪談後，大多受訪者表示最需要費心應對的並非研究者直觀看見的這些性暗示言語，而是長期來說怎麼跟觀眾互動、怎麼在實況上生生不息的傳統性別權力關係之中進行平衡。

由於實況的雙向互動架構，不同實況主得以衡量自己對聊天室各路言論的接受範圍，藉此去訂定「台規」，必要時可以直接將違規的觀眾「ban」掉、讓其不能再發言，或者是像是Cote（2017）研究女玩家如何應對遊戲過程中的騷擾，採取其中一種相似的策略，不禁止對方發言，而是用或戲謔或嚴肅的語氣反擊。例如受訪者A提到如果當天實況她穿得比較少，就會有一些觀眾在聊天室開黃腔，要求她做跳一下、轉一圈這種展示身體的動作，A表示她的回應方式是「你叫我做我就做，那我叫你吃屎你吃不吃屎，就會用這種開玩笑的方式去跟他們講話。」

根據研究者的觀察，即便觀眾是以暱稱現身，屬於半匿名狀態，但因為在實況上是雙向互動，實況主可以記住觀眾的暱稱和言論並予以回應，觀眾如果有意和實況主長期進行互動，勢必順著台裡主流的互動規則。研究者在訪談過程中據此問A那些開黃腔的觀眾是她認識的還是路過的，A也的確表示是「路過的」，並說她回擊以後，那些觀眾會生氣罵她，但「他們罵完以後，所以怎樣，你會留下來嗎？不會啊。」透過這些對話可以發現，在實況主的認知中，觀眾可以分成認

DOI:10.6814/NCCU202000357

識的跟路過的，或者也可以說是人際距離較「近」跟較「遠」的。因此，在文獻探討時提及的凝視理論不僅只因為忽略實況的雙向互動性質所以不適用，也忽略觀眾的流動結構，觀眾之於Twitch實況上的頻道，並不若凝視理論所說的看一場電影，要比喻的話，比較像觀賞街頭表演，隨時可以離去、前往觀賞其他表演，忠實的觀眾或粉絲則相對待上較長的時間。

針對人際距離不同的觀眾，研究者歸納出受訪者的不同因應策略：針對距離遠的，主要是研究者第一印象觀察到的騷擾言論，受訪者可能會驅逐該觀眾、反擊或是不予理會，受訪者在陳述這類回應方式時，大都表現出灑脫、沒差的態度；針對人際距離較近的，實況主和這些觀眾之間則存在更值得細究的權力協商關係以及更多元的因應策略，也是本研究關注的部分。

相較於直白的性暗示和騷擾言論，受訪者紛紛表示她們面臨另一種更普遍的棘手狀況：被當成觀眾的「女朋友」或是追求對象，相關的言論也許不那麼冒犯，卻是她們表示最需要處理的重點。例如受訪者 E 如此形容：「有些觀眾看女實況主的台，他會有一種戀愛的心態，這個實況我簡稱寂寞經濟，所以很多實況主的台會變成『她一定是我女朋友，就是她，我戀愛了』，我都直接禁止這件事發生。」E 說明了她為何如此反彈的經驗，來自於她剛開始正式實況時展現陰柔一面所導致令她反感的觀眾反饋：

> 我初期的、前一個月的開台，<u>我確實比較像一般網美我覺得，就是會撒嬌，然後會想要、會跟觀眾說我愛你這種類型的</u>，我前一個月滿這樣子，可是我後來有點自己不是很喜歡這樣，因為就<u>開始有些觀眾會真的覺得我是他的女朋友或他的愛人什麼的</u>，我就覺得很煩。（受訪者 E）

除了E以外，受訪者D也表示自己不樂意因為自己的女性身分就被「差別待遇」：「女生（頻道）特別容易有男生進去問妳可不可以訂閱、可不可以加妳Line啊什

DOI:10.6814/NCCU202000357

麼的，就是來找女朋友的，然後那樣聊天室的氣氛就會都是粉紅色的，就不是開心的在那邊、就很像朋友聊天的感覺。」在文獻中曾提及電競賽事場合的女性再現是陪襯的、展示的角色，例如賽事轉播畫面會特寫坐在台下為男選手加油的女粉絲，而在遊戲實況上，即便女實況主已經帶著玩家的身分露面，卻因為場域陽剛依舊，她們往往不是被當成可學習的玩家或是有趣的遊戲同伴來看待，而是環繞著她們的陰柔女性身體，回到傳統的被動性別角色端點、作為被追求的女性來展開一段關係。

不過，一個人的毒藥可能是另一個人的蜜糖，在研究者的觀察中，並非所有女實況主都視這種「女朋友化」為燙手山芋，而是利用這種性別角色位置作為吸引觀眾的特點，可能是在實況標題寫道「今天這樣子的女友可以嗎？」、自稱為觀眾的女友，或是像受訪者C描述在她觀察中某些女實況主的「色戀經營」模式：「反過來讓觀眾把她當對象。會講一些，因為我覺得你對我很好啊，或者是聊聊天啊，就是會讓他們用一種有點像有異性的關係，或者是吸引力的關係，來讓關係較不容易散掉，或是讓對方投入更多。」由此可以肯定的是，女朋友化是女實況主普遍面臨、需要進行協商亦或是主動當作資源予以挪用的要素。

從機緣的角度來看，遊戲實況上的女朋友化之所以可能，實況互動技術推了一把。許多粉絲會稱呼喜歡的藝人是老公、老婆，但因為雙方缺少直接的雙向互動管道，這種說法只停留在表達極度喜愛的狂歡用語層次；在實況上則不然，實況主之所以脫離了傳統偶像的範疇，不僅僅是因為他們並非經紀公司包裝出身的素人，提及為何會有聊天室的追求現象，C表示：「我知道，我們（實況主和觀眾）的距離感比較近。」Twitch最基本的元素就是聊天室，觀眾對實況主的實況內容給予反饋、實況主針對觀眾的留言進行回應和互動，有來有往才構成一個完整的實況體驗，因此，透過互動來追求實況主就成為一件可以想像的事情。

除此之外，網路攝影機作為視覺影像傳遞的媒介也在某些時刻揭露了這種性別關係形成的原因。其一，網路攝影機廣泛用於生活實況以後，攝影機的視訊鏡

DOI:10.6814/NCCU202000357

頭就像一雙眼睛，帶領觀眾看見實況主所在的生活場所。由於遊戲實況的性質為：通常需要長時間進行的活動；若想要玩各種類型的遊戲，設備要求是桌上型電腦；主要客群瞄準下班下課的觀眾，所以熱門實況時段為晚間，也因此多數實況主的實況地點是自己的住家房間。如果實況主沒有特意將網路攝影機拍攝到的視訊畫面做去背、隱去房間樣貌的話，觀眾能將實況主房間隱私一覽無遺，也能夠知曉實況期間實況主用餐、與家人或室友對話等生活過程，而在一般人的生活經驗中，分享居家隱私屬於針對親密朋友或甚至情人才會有的行為。也就是說，由於使用網路攝影機以及視訊畫面，實況主和觀眾的距離在這一層次被拉近了，舉例來說，實況主小蝶的媽媽有一次實況期間進入房間拿水果給小蝶吃，觀眾透過視訊看到小蝶媽，紛紛在聊天室刷「岳母好」，就是因為在實況上使用視訊畫面，這種私人事件以及對話才得以發生。

其二，特定的視訊鏡頭使用方式更促成「男友視角」。一般來說，實況主通常是看著實況畫面或是聊天室同時回應觀眾，並不會直視著視訊鏡頭跟觀眾對話，然而，C不然，她表示過去曾做過服務業、受過「要看著顧客眼睛」的訓練，再加上她很重視與觀眾認真對談，因此會特意看著視訊鏡頭，讓坐在電腦前的觀眾產生猶如與C四目交接的感受。另外，不管是居家實況或是偶爾外出開實況，她的視訊鏡頭的角度大都是從上往下拍攝，C指出，因為這種角度較能顯瘦、好看；有趣的是，這個拍攝角度加上她直視鏡頭的使用方式，都讓觀眾產生一種「向下看著一位嬌小女性對自己說話」的感受，也因此某些觀眾便會在聊天室提出這是「男友視角」。

對女實況主來說，「女朋友」是一個實況技術作用下浮現出來的獨特性別現象，這指的是，在遊戲實況的脈絡中，存在一個互動出來並被感知的「性別」，不囿限於生物性別差異，而是透過陽剛或是陰柔的身體操演行動來達成，像是受訪者E所言的「撒嬌」這種陰柔互動模式、或是D所說僅憑頻道女性頭像就吸引到男性的這種靜態的陰柔門面。

DOI:10.6814/NCCU202000357

然而，另一個實況技術使女實況主面臨一個「麵包」問題：如果說互動架構使女朋友化變得可能，Twitch的商業機制則促使女實況主針對女朋友化進行細緻的協商。前述提到Twitch實況主的最主要收益來自觀眾的穩定訂閱和隨機斗內，受訪者F就分享了一個有意思的「女實況主的大乾爹」現象：

> 就算你今天看她是十幾、二十個人的台喔，她們可能斗內也是也有收過一次一萬塊、一兩萬的那種，這是完全有可能，因為我覺得，在女生實況台做這種事情，他除了想要得到別人的羨慕以外，他就是也想要跟這個女生建立關係嘛，就想要那個女生說：「你斗內很多，我很感謝你，你是我乾爹，我很謝謝你，我很需要你」，那他是不是很快就可以跟這個女生建立起關係。（受訪者F）

F說明這種情況在男實況主的頻道則比較少見，顯示出金錢並不只代表物質上的饋贈，也傳遞社會性的意義。在傳統「男女有別」的性別權力關係中，男性的價值在於社會地位和財富，女性的價值在於外貌；透過實況上男女有別的斗內情況，可以看見這種價值觀藉由斗內機制移植過來，男性更喜歡在女實況主的頻道捐贈大筆金額，藉由這個行動召喚出自己的傳統陽剛形象，同時也召喚女實況主前往彼端柔弱、被權力男性支配的陰柔位置。這個現象指出女實況主在此機制運作下既得利又可能面臨兩難的處境，對於有意將實況當作正職的人來說，觀眾的斗內是重要的收入來源，但同時她也得妥善回應這種刻意為之「出錢的是大爺」的「陽剛展演」。

除此之外，不只斗內，許多觀眾會定期訂閱或持續觀看頻道，對實況主來說，這些人透過實質和精神的方式支持自己，經由長時間的互動共同組成一個人際距離近的緊密社群，但這群人當中可能存在將實況主當成潛在對象的觀眾，該怎麼處理？C自陳她心中的這種真切的矛盾：「你要他喜歡你、欣賞你，你才能留住

DOI:10.6814/NCCU202000357

這些人，但是你又不能讓他們覺得說，就是我不會想要拿——這樣子講好了——我不會想要拿『你喜歡我』來當成把柄。」即便C也口頭明確表達自己不喜歡女朋友化的性化處境，但在實際的實況實踐層面，面對與自己親近、熟悉的觀眾群，卻時常需要暫停下來、做協調或甚至讓步。因此，Twitch提供給實況主的營利模式促使實況主與觀眾相依，形成之人際距離親近的社群又進一步創造了充滿權力張力的場域。

有趣的是，兩位受訪者異口同聲提到不能理解為何觀眾要來Twitch找女朋友，C認為：「17、浪live、初樂，她們（那些平台的實況主）比我們更像那種有機會當女朋友的人。」D則埋怨：「（男觀眾）講那些曖昧的話，然後我就很受不了…那你去看浪或是17其他的實況平台就好啦。」她們提及的實況屬於才藝表演、一般生活實況為主的平台，在C和D的想像中，那些平台的女實況主更可能投觀眾所好擔任適宜的女朋友角色，先不論那些平台的實況主也具備獨特的身體經驗和協商方式，那些實況平台和Twitch的分野就是「遊戲」，因此C和D的話蘊涵了身為遊戲實況主的驕傲感，與其他論述並陳比較，也顯示她們心中的矛盾拉扯，更進一步影響她們做出異質的實況實踐。

二、功利或本心：女實況主的劃界依據

再更進一步探討女實況主如何挪用科技、遊戲與身體技藝，來實踐陰柔操演與性別協商之前，首先要談談她們如何藉由論述劃界來定位自己的主體位置。前面提到，女朋友化對有些實況主來說是有用的資源，但本研究多位受訪者則表示那是需要費心排除的麻煩事，因此這邊單就手上拿到的資料，分析受訪者如何針對性化環境做出自定義和詮釋。

對許多女實況主而言，女朋友化不只代表一種令她反感的反饋類型，更形同將他們推向面臨負面評價的風險當中。第一章研究者初步呈現對女實況主的印象速寫，時常穿著清涼的愷蒂喵就曾被觀眾稱為女朋友，可以肯定的是，愷蒂喵並

DOI:10.6814/NCCU202000357

非真的是該觀眾的女友，因為許多觀眾總是對女實況主的「交友關係」特別敏感，因此從其餘觀眾的反應即可判斷是真是假。然而，這個「玩笑話」所體現的觀眾慾望卻不是「玩笑」而已，藉由觀看、留言的行為，觀眾表現出真實的慾望投射，而在Twitch上，慾望投射的女性對象又以愷蒂喵這種性感、大膽展露身體的形象為「標準」。在Twitch時常可以見到一種「奇觀」，穿著細肩帶、裸露大片胸部面積的女實況主將自己的視訊畫面拉得大大的，顯示觀眾數量的數字赫然標示著多達四、五千人正在觀看，同時聊天室也熱鬧不已，雪片般的留言快速捲動，有圍繞著實況主身材的性暗示或求愛言語，也有知道此頻道會很多人觀看所以跟著一同來湊熱鬧、插科打諢的無厘頭留言。這種奇觀的發起者——女實況主不見得都是同一人，但相似的是畫面中的性感女體；2019年4月1日愚人節當天，被觀眾稱為「平胸」的實況主蛋捲在實況標題寫道「終於存到錢隆乳了」，畫面中她穿著以假亂真的假胸部，當天觀眾人數多達五、六千人，從這個例子可以知道，蛋捲之所以搬演了一齣成功的「假奶愚人計」，不僅是因為她「扮相」成功，更是因為她精準掌握了「觀眾愛看大奶」的偏好並予以挪用的緣故，透過此諧擬，「性感女性」作為場域中性慾望指向的標準形象也因此顯形。

這也一定程度說明了為何非實況圈的人對女實況主的刻板印象停留在「搔首弄姿」，因為這種形象的確就是人氣焦點。而在Twitch裡，這種標準持續影響著其他實況主的認知與行動準則，例如並未在實況中裸露胸部的C就氣憤地提到：「有人來我這邊打過番號[8]…很糟耶，那時候我是覺得很生氣」，意指該觀眾藉由開玩笑地詢問「妳演哪一齣色情影片？」的方式，來指出他將C當成性慾投射的對象，顯示出性感的標準不僅作為圈外人對女實況主的刻板印象來源，也是圈內人用來投射慾望在女實況主身上的樣板形象。

回到受訪者普遍對女朋友化之排斥態度的討論，這是因為，雖然性感的女實況主看似坐擁大批觀眾、成為某些觀眾眼中的「理想女朋友」，人氣程度和評價

[8] 是日文「號碼」的漢字，但在大眾用法中，通常是指一個人向另一個人詢問色情影片的編號以方便在網路上查找。

DOI:10.6814/NCCU202000357

卻不一定成正比，對女性的性雙重標準運作下，某些高人氣女實況主卻時常背地裡被唾罵，連帶也牽連各女實況主，C就提到，她去參加Twitch舉辦的跨年派對，她回頭去看當時的直播影片檔時，發現有陌生觀眾在她上台接受訪問的時候在聊天室說她「還不是靠賣奶」，即便她在實況當中從未裸露胸部，這種貶低的評價往往先行。除此之外，前述提及，在實況技術作用下，女朋友化變得可能，女實況主的身體也成為論述的戰場，隨著「誰是海鮮？」、「誰是清流？」這些交相攻訐、區分女實況主的論述，女實況主無可迴避的是，觀眾會以性感形象作為討論的核心，將他們或支持性感、或偏好保守甜美、或「有奶我就看」、或「不露奶比較清新」的不同慾望和期待投射在自己身上。

也就是說，在Twitch上，不僅只性感、異於傳統女性形象的身體被施加汙名，連廣義的陰柔氣質也因為「迎合男性觀眾慾望來賺錢」而瀕臨汙名化。對女實況主來說，她們的劃界論述首先是指認出男實況主不必承受汙名風險的優勢，以及據此想要發展「去陰柔化」的意圖。女實況主意識到性別身分和身體特質會對實況生涯造成負面的影響、反映在觀眾的流動現象，男性或許不具備吸睛的陰柔身體，但也不會輕易因為性別相關的社會身分左右他的支持者去留。E心有不平地表示：「（觀眾跟隨）男生就是跟越久，更是一生追隨，女的沒有耶，女的真的就是過氣…女生就是，今天有更可愛的女生出來了，我不要看妳了。」C更詳細指出其中可能的影響因素：「我們可能會受到我們有沒有男朋友、結婚了沒、年紀大不大影響觀眾的多寡。可是男生相對來說，要做起來相對難，可是做出來以後，跟他走下去的那些人把他當哥們，所以他老了也沒關係，他結婚了也沒關係。」陰柔身體因此像是一把雙面刃，對於想要長期經營頻道的女實況主來說，她們把男性的實況路線當作參照的努力方向，例如C就反問：「男性實況主可以用他的特質或（實況時的）反應吸引願意陪伴他的人的話，女生不行嗎？」而D跟E都說：「為什麼我不能像他們（男實況主）那樣就好？就是跟觀眾像朋友。」

仔細來看，她們仍援引傳統二元的性別框架作為主體區隔的標準：「女性－

DOI:10.6814/NCCU202000357

外表，男性－內在特質」，因此受訪者表達不想成為被慾望的陰柔主體時，同時也採取不展示外表、去陰柔的「像男生一樣」之解釋。除此之外，雖然大多數Twitch女實況主遊玩各種遊戲，「陰柔－非玩家，陽剛－玩家」也在對談過程中浮現出來；受訪者E提到，她剛開始實況時，另外幾個女實況主走那時候盛行的「宅男女神」路線，會用撒嬌的方式跟觀眾互動，但自己是「會玩遊戲的」、跟她們不一樣，為了做出主體差異，突顯自己的玩家認同，她選擇了向男性看齊、脫離陰柔操演的途徑。由此可以看出，二元的性別觀不但作為詮釋框架，也作為實況走向的一個重要依據，對於受訪者來說，她們挪用來說明和實踐自身主體定位。

但性別協商不是非此即彼，女實況主不可避免仍要進行各種形式的陰柔操演與協商，女實況主又挪用何種論述予以解釋？首先受訪者會以她們判斷何謂「真實互動」來設下陰柔操演停損點。這指的是，雖然Twitch提供實況主與觀眾進行直接互動的空間，但雙方卻不一定會真實互動，舉例來說，前述提及觀眾稱愷蒂喵為女朋友，該留言出現的脈絡為聊天室已經有大量且快速捲動的留言，也因此觀眾不會徹底期待愷蒂喵真的會回覆自己，而是以開玩笑的意圖留言。也就是說，某一個影響受訪者判斷何謂真實互動的因素是觀眾人數以及聊天室的活躍程度，以E來說，她的觀眾人數偏多，聊天室也很活躍，雖然她也排斥女朋友化，但對於聊天室群起稱呼她「老婆」，她就認為那些是檯面上的「玩笑」；相對來說，C和D的觀眾人數比E少上許多，她們的頻道就容易聚集一些熟悉的面孔、形成較小的親近社群，觀眾和實況主之間就比較容易有直接且真實的互動，也因此她們都嚴格禁止觀眾在聊天室發表她們不能接受的性投射言語。進一步來說，E的真實互動界線則挪移到檯面下的觀眾私訊功能，針對這種更近似於男女朋友間真實私密的互動，她就強烈杜絕這種互動行為：「他會私訊妳說，我求妳回我啦、一天沒有妳我就很想去死，就是這種不斷情緒綁架的。」

再來是合理化論述，受訪者藉由強調真實互動中的真我來劃界。例如F展演性感的形象，她自認身體條件不錯，開實況時會穿著低胸衣服吸引觀眾，若從其

DOI:10.6814/NCCU202000357

他受訪者的視角來看，F會是「典型」的女朋友形象，但F又再畫下一條界線，指出自己實況時並未「偽裝」自己本不具備的陰柔個性：

> 有一些比較是以露身材的實況主，她們經營的路線可能會比較像是女友感，就是漂漂亮亮啊，然後我就是會聽你說煩惱啊，然後有時候會撒嬌啊，比較像個小女人感…即使我是穿得很露的時候，也不會有很多騷擾的人，這樣比較好…妳就展現自己身材，如果妳的個性又是比較溫柔的、逆來順受的，然後比較小女生的那種感覺，就是聊天室就會有很多騷擾妳的話…我覺得這樣的實況對我來說，我會比較輕鬆，就是比較像在跟朋友聊天的感覺，而不是妳要在這邊，就是好像就是妳要裝得一副什麼樣子，就是比如說我要裝得比較柔弱的樣子啊，所以人家就會想要來、就是為了疼惜我所以斗內我啊什麼的，就是我覺得幹嘛開實況開成這樣？就是幹嘛那麼假？為什麼不能做自己？（受訪者F）

F表示自己其實沒有想像中那麼代表女朋友的形象，因為她並不會用陰柔的方式與觀眾互動，對她來說，傳統的陰柔個性反而才是促成女朋友化的關鍵要素。值得注意的是，她細緻地將陰柔操演分類成兩個層面：身體與個性，而且觀察她將陰柔個性操演形容為「裝得比較柔弱」、「幹嘛那麼假」的用詞，可以據此推斷相對於「假裝」的溫柔個性，好看的胸部則是「真實」，這段話的潛台詞因此是：身體條件是天生、她本所具有，她只是用衣物變換予以展現。透過「真－假」的劃界標準，F在詮釋身處之陰柔氣質被汙名化的環境時，藉由突顯自己的「不假裝」，撐起一把保護傘，避免陌生人（如研究者本人）在心裡貼上負面的標籤，同時劃出一個自己認同的性主體位置。至此可以看到，貫穿受訪者語境的是對遊戲實況性化權力脈絡的體察，進一步衍伸出一種認為陰柔氣質是「偽裝」、不是自身一部分的迴避態度，相對於偽裝的則是「做自己」、自己所認同的行為。

DOI:10.6814/NCCU202000357

面對實況時「偽裝」型的實踐，女實況主需要論述來合理化這麼做的動機，研究者發現受訪者會挪用「工作／功利－非工作」的二元論述來進行合理化，同時也作為審視其他實況主是「好」是「壞」的標準。經過訪問，多位受訪者其實沒有把開實況當成最主要的收益來源，D表示「副業是實況主」，主業則非，E也澄清「主持是我的工作，實況只是我想做的事情而已。」前面在討論Twitch平台的機緣限制時，有提到平台提供的營利模式主要來自觀眾訂閱和贊助，可能導致女實況主主動去服膺觀眾對女體展演的喜好，然而對於將實況當副業／休閒的受訪者來說，她們就比較心無桎梏、不需要妥協去做自己不認同的陰柔操演。

相較之下，F會化上精緻妝容、穿著展露身材的衣服來吸引觀眾，雖然她解釋這個行動對她而言還算「自然」，但她也自承陰柔實踐之動機就是純粹的功利／工作導向：

> 它（實況）對我來說是<u>需要經營</u>的，就是我今天開實況，<u>我就是要吸引人進來看</u>，我就是要讓別人來看我，所以我就會開視訊，那如果我今天真的完全不想開視訊，就是我的狀態不好的話，我長得不夠漂亮、我今天不想化妝、我今天覺得很懶，我就完全不會開台了。（受訪者F）

也因此，F會去買一些緊身、顯露身材的衣服在開台時穿著，而這些衣服「平常根本就不會穿」，顯示出實況的刻意展演性質，也藉此間接澄清自己並非本性熱愛如此打扮，僅只是為了討生活，在日常現實生活沒在工作的時候，自己並非這種容易惹人非議的女性形象。

受訪者秉持這種區分原則，也用同樣的標準檢視其他實況主，施行陰柔操演的同時也要承認功利動機，才算「好」的實踐。例如E就如此評價女實況主X：

> 妳要露奶，我不會說妳怎麼樣，只要妳承認：我就是露奶、吸引觀眾，

DOI:10.6814/NCCU202000357

我就會覺得很欣賞妳。像X就是我非常欣賞，因為X就是：對，我就是這樣啊，我不這樣我怎麼賺錢，我就會覺得，對，很合理。但我比較會抨擊的反而是那種明明在做這樣的事情，可是她卻說我沒有。（受訪者E）

由此也可以看到一個有趣的差異，在外人的眼中，女性使用陰柔身體賺錢是低級、放蕩的行為，會替該女性貼上「壞女人」的標籤；但是從女實況主各自視角來看，反倒是勇於承認為了功利挪用陰柔操演的是「好女人」，抱著曖昧不明態度的才是「壞女人」，顯示出女實況主被無所不在之陰柔協商以及性汙名夾擊下，「不假裝」、「誠實承認」的論述策略能夠將承受的汙名壓力推給「市場需求」，是她們維持自我尊嚴的最後一道防線。

與「工作／功利－非工作」論述緊密關聯的則是另一個二元「表演－日常」論述，區分標準是女實況主自身如何定義實況內容的性質。受訪者認為，假如一個實況頻道偏向表演的性質，就比較可以接受陰柔操演以及陰柔化身體互動的發生。D如此說明自己對台灣一家實況經紀公司旗下實況主的理解：「像魔競（經紀公司）那些人也是那樣子，實況是她們的工作，她們要敬業，所以她們每次實況都是把自己弄到最好，就很像上節目那樣子。可是我不是啊，所以我也不用化妝啊。」D用傳統電視媒體的「上節目」做比喻，意指簽下合約的實況工作脫離了原本實況給人的素人、日常的印象，變成一種正式的表演，因此像是化妝這種陰柔操演行為就顯得合理。

除此之外，D在對談過程中透露她自定義的「表演－日常」分類線索。D曾經是職業電競選手，作為一名技巧高超的重度女玩家，打電動不僅是一塊小蛋糕，更是日常中的日常；她非常厭惡聊天室出現男追女的「粉紅色」狀況，甚至嚴格禁止觀眾留下「愛心」符號，因為她認為那些愛意僅只是衝著她的女性身分而來，意不在讚許她的遊戲技巧。但她認為某些非遊戲的實況內容可以破例：「除非妳是才藝台，比如說畫畫、唱歌很好聽、跳舞很好看，那他們自然而然因為妳的魅

DOI:10.6814/NCCU202000357

力而打愛心，是有點像當偶像追、追隨偶像的那種感覺。像有很多唱歌台，唱歌真的很好聽，聽完都覺得，幹，戀愛了，連女生都會，那就算了。」「才藝」台意指D舉例的實況內容是日常不會出現的「表演」，並且D形容觀眾跟才藝實況主的關係是粉絲和偶像，這種說法拉開雙方的距離，合理化陰柔互動之發生。對D來說，唱歌跳舞不是自己擅長的事，但對於其他人來說，D遊戲技巧精湛，非常人所能及，又何嘗不是一種非日常的表演？由此可以看到不同個體因為不同的生命經驗而有不同的分類標準。

第二節 遊戲實況技術機緣與協商

接下來就拉近距離，看女實況主如何挪用實況技術、遊戲內容和中介之身體技藝來進行協商。研究發現，性別協商不只是女實況主根據想像自己如何被想像、以及自身生命經驗來選擇如何呈現自己，因為聊天室是實況頻道不可或缺的一部分，所以技術環節中的觀眾也持續挪用實況技術、扮演了實況主性主體建構過程中主動的角色，實況主因此需要予以回應，甚至挪用觀眾之挪用。透過遊戲實況場域中陰柔操演的途徑與方式，可以看見觀眾和實況主之間動態的攻防、協商之權力拉扯狀況。本節拆解成不同的技術區塊，分別探討不同的協商情境與實況主的挪用歷程及實踐。

一、視訊用不用？網路攝影機畫面的實踐與愛恨交織

（一）最「基本」的實踐：視訊畫面的身體技藝與論述策略

網路攝影機傳遞的個人影像視訊畫面可說是「打頭陣」的技術，是觀眾第一眼辨識出是誰在進行直播串流的途徑，是實況轉入生活用途後的最大特徵之一。因此，幾位受訪者「理所當然」地表示一定要用視訊，E直白表示：「沒開不會有人看」，F也提及自己一開始開實況就購入視訊鏡頭做使用，因為「有看到臉你可以看到表情、動作什麼的，我覺得互動性來說也比較高。」受訪者表示中性的「互動性」是她們選用視訊畫面的理由，然而，不管是視訊畫面的使用現象、或

DOI:10.6814/NCCU202000357

是接下來談到的受訪者對視訊使用之複雜情感與思考，都顯現出性別因素中介了女實況主的視訊實踐。

研究者切入本研究的起點就是觀察到高度性別化的視訊畫面與身體呈現，女實況主比男實況主更常使用視訊畫面，並且畫面大小佔去整體畫面更多部分。進行後續觀察以及與受訪者對談後，發現這種「女體展演／女性作為被觀看對象」的機緣不僅來自女實況主對超出實況脈絡的大環境性別氛圍之感知，更由該場域「量化的觀看人數數據」、以及「科技性別政治」予以推波助瀾。

由於Twitch本質上是遊戲實況平台，因此許多女實況主會採用一種視訊、遊戲交錯的實況節奏：開場時以視訊畫面為主，跟觀眾聊天、等待更多觀眾進入頻道→開始玩遊戲，以遊戲畫面為主，視訊畫面拉小→準備結束當天的實況，視訊畫面再度拉大，聊天並跟觀眾道別，圖示如下（此示意圖中之實況主並非受訪者之一）。

圖二：視訊、遊戲畫面交替示意圖

資料來源：Twitch

然而，從視訊聊天轉為玩遊戲的階段時，許多女實況主會遇到D觀察到的人數滑落狀況：「她們開大視訊聊天時候的人數跟玩遊戲的會差很多」，研究者就目擊一位女實況主準備開始玩遊戲的時候，觀眾群起在聊天室刷「88888」，用諧音意指「掰掰、再見」，代表他們不想看她玩遊戲、準備離開轉移到其他頻道。先不論原因是否關於女實況主玩得好不好、有不有趣，可以確定的是觀眾普遍喜歡女實況主開視訊聊天，平台介面設計使女實況主可以確切掌握人數變化的訊息，因此

DOI:10.6814/NCCU202000357

更可能促使她們考量觀眾喜好，不玩遊戲、以視訊聊天為主，或是玩遊戲時依然使用大視訊等實踐。

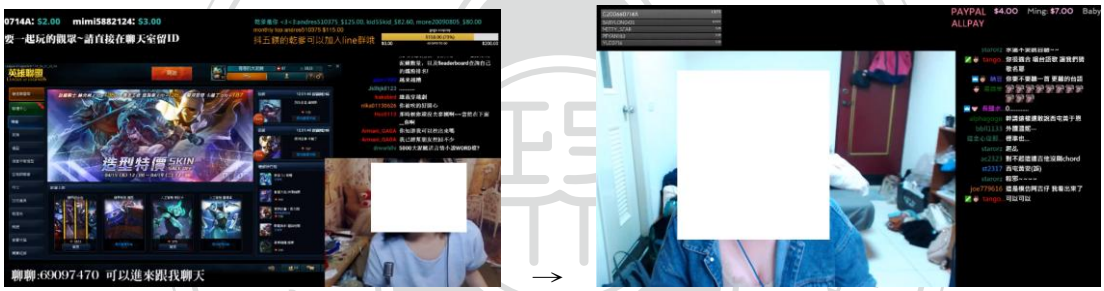
前述提到，一位時常使用視訊的女實況主如果某一天不開視訊，許多觀眾會在聊天室不停詢問為什麼沒有視訊，實況主只好預防性地把不開視訊的原因寫成實況標題。「觀眾高度關注女實況主個人視訊」這種現象不僅存在於本來就時常開視訊的女實況主；或者說，這個「本來」需要打上問號，這個本來是來自實況主完全自發性的選擇嗎？透過訪談資料，研究者發現女實況主時常接收到來自男性「指導」視訊技術使用之必要性。C過去是位不開視訊的實況主，偶爾客串其他頻道時會露面，之後就在Twitch上收到大量私密訊息、問她：外表條件不錯，「為何不開視訊幫自己增加人氣？」除此之外，D述及多年前，她開始開實況前諮詢朋友的意見，那位男性友人表示需要開視訊，D沒有多想就使用了，後來發現很多觀眾衝著女生視訊前來，才「越想越不對勁」，認為「何必要取悅他們（觀眾）用webcam？」另外，研究者也目睹一位觀看人數較少、僅有十來個觀眾的女實況主頻道聊天室中，一位男性觀眾公開地「教育」實況主「開視訊對女生衝訂閱很有優勢」、「實況是現實的」等言論。由此可見，女性作為後到的科技使用者，除了需要從先來的男性處取得科技使用建議，更時常接受到不請自來的、認為「不懂」的女性「應該」如何使用實況技術的上對下言論，展現了遊戲實況場域的科技性別政治。

前面兩個段落除了揭示平台量化數據以及科技性別政治促進女實況主挪用視訊畫面之外，也說明了Twitch平台上「女體展演」機緣的具體內涵為：吸引觀眾進入並停留在頻道裡。前面提到，實況主開台存在一個特定實踐節奏，對許多女實況主來說，較大的視訊畫面就扮演了一種起承轉合裡「起」的角色，不論她的用意是玩遊戲前不甘畫面太空曠所以放大視訊畫面、抑或是她確實意圖藉由個人視訊吸引觀眾，後續的觀眾流動變化卻都實在指向視訊作為「吸引觀眾前來並駐留」；除此之外，C收到的私訊內容更直接指出視訊的用途在於「增加人氣」，

DOI:10.6814/NCCU202000357

都揭露了「用來吸引觀眾的女體展演」這項遊戲實況場域中主流的機緣。以F的例子來說，她就是在實況歷程中感知到此機緣並予以挪用，F雖然一開始就會開視訊，但穿著並不會特別改變，直到有一次她實況時穿著相較之前「比較低胸、比較緊身」的T恤，當晚觀眾人數從過去的二、三十人增加十倍為兩、三百人，那一次經驗之後，F認為這是一個機會，她參考其他高人氣實況主，發現自己具備某些女實況主也有的胸部視覺優勢，所以開始會去購買低胸、緊身的「實況專用」服飾，並且視訊畫面大小也有所轉變，她表示之前的視訊畫面較小，改變風格以後則會特意拉大，圖示如下（為保護受訪者隱私，研究者後製、將臉部遮擋）：

圖三：視訊畫面大小變化



資料來源：Twitch

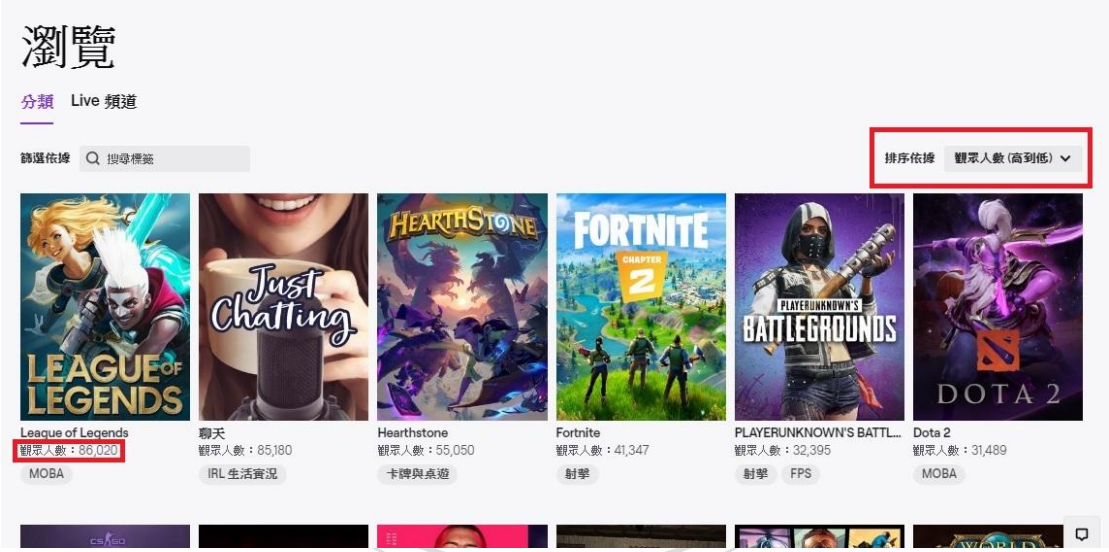
從受訪者給予的資料中，又可以再具體歸納出兩個挪用視訊以吸引觀眾的情境。其一是實況主接受遊戲廠商的邀約、進行遊戲工商／業務配合時，遊戲廠商會邀約實況主在實況過程中遊玩並介紹該遊戲，並根據工商量化數據付給實況主薪酬，是除了Twitch訂閱、贊助機制與廣告分潤之外實況主可以賺錢的管道。或許是大多工商的主角——遊戲本身對觀眾來說品質不到標準，Twitch觀眾通常不太喜歡觀看工商實況，知道實況主即將工商時，時常會在聊天室留下8888字眼並離開頻道，再加上工商時的數據會影響實際收受的薪水回報，女實況主對此的直接因應策略就是開啟視訊畫面。例如D平常排斥開視訊，但她表示「工商一定會開」，因為「還是希望人數高一點，回的數據漂亮一點」；A說自己想要「認真面

DOI:10.6814/NCCU202000357

對」的時後會化妝，可以讓「畫面好看」，研究者進一步追問後，她表示遊戲工商就是其中一種。

其二情境則是以吸引「新」觀眾為動機，將視訊行動鑲嵌在Twitch平台的分類機制當中。一位觀眾進入Twitch網站或是應用程式時，左側會顯示自己已經追隨的實況主頻道之上線或離線狀態，同時使用者也可以點選頁面上方功能列的「瀏覽」選項，會進入一個頻道分類頁面，有兩種分類方式，一種是依據最熱門（觀眾人數）的遊戲做分類，一種則提供給使用者設定更詳細的頻道標籤（例如中文、角色扮演、首次通關等標籤）來篩選，圖示如下：

圖四：Twitch瀏覽功能頁面



資料來源：Twitch

F說明，她之前最常玩上圖顯示的第一熱門League of Legends（LoL）英雄聯盟，或者是說將自己的頻道分類標籤為該遊戲，因為她設想了觀眾可能會有的行為：「比如說我今天就是想看LoL，我就點進來，然後我就往下滑，可能我看到這個妹子在打，我就點進去看」，F有強烈的目標性，因此即使她並沒有非常認真在玩遊戲、大部分時間還是在跟觀眾聊天，她仍會將頻道掛在最多人觀看的遊戲分類

DOI:10.6814/NCCU202000357

底下，更有機會吸引觀眾。另外一個原因是之前還沒有設置圖示中第二熱門的聊天Just Chatting分類，也就是說以前平台完全以遊戲為主，如果實況主沒有使用遊戲畫面，很可能會被觀眾檢舉或被Twitch工作人員禁台，直到2016年底才新增了純聊天的分類，F表示現在她就比較常掛在聊天分類了。除了F之外，B也展現相仿的挪用動機，B平常以唱歌為主要實況內容，偶爾會玩遊戲，因此大多時間她的頻道都是在Just Chatting或是IRL（in real life）分類底下，熟悉的觀眾也幾乎都是透過這個管道接觸她，因此B玩遊戲、面對新的觀眾時，她認為：「多一個畫面會多一個吸引進來，可能大家還是比較喜歡看妹子。」不過不同的是，B使用的並非視訊畫面，而是一張自己的自拍照片，這是因為，B表示對外貌不太有自信，一旦開視訊，她就會如坐針氈、不停檢視視訊畫面中的自己、撥弄頭髮，甚至「不太會唱了，就沒辦法專心。」因此，B的替代策略是靜態照片，藉由自拍向觀眾揭示自身的女性身分，進而達到吸引的作用。研究者在瀏覽頻道時，也發現許多這種選用現象：實況主在畫面一角放上吸睛的自拍照或個人照片，彌補沒有使用視訊的視覺亮點空缺。

視訊畫面或是替代性的靜態照片作為女實況主性主體一道功利性的門面，然而，對於陰柔操演採取較迴避態度、但有使用視訊畫面的受訪者來說，也可以發現她們藉由強調視訊畫面的「不過度修飾」以及個人影像的「真實性」來合理化自己的視訊使用。例如E認為其他實況主的燈光「打很誇張」，指的是實況主會使用補光燈對臉部打光、修飾，而自己「完全沒有，我就是開一個檯燈」，並進一步指出「如果今天即使我戴眼鏡、素顏打電動還是有那麼多人看我，我覺得它對我是一種成就感」，因此，即便E的確使用了視訊畫面，但她藉由強調素顏、使用普通檯燈進行照明的視訊畫面呈現方式，將自己與「偽裝」的陰柔操演區隔開來。不過，使用補光燈就代表不「真實」嗎？另幾位受訪者並不同意。A和C都提到燈光對於「真實」呈現素顏大有貢獻，A表示：「以前沒有架燈光的時候，就是大家都知道，燈光從上面下來，就是黑眼圈很重…現在就開始懂這些東西怎

DOI:10.6814/NCCU202000357

麼弄，讓他們看到的畫面是比較接近我看到我本人的」；C則更詳細說明不同燈光造成的視覺效果：

> 在視訊上面跟現實看不一樣，現實看你很清楚看這個人長什麼樣，可是視訊上面（沒辦法），然後再加上螢幕光打在臉上是從下往上打，然後那個筒燈，因為這裡（訪談地點）是日光燈，所以我們臉色都還很均勻，可是在家裡的燈是這邊（臉上方）是亮的，然後這邊（臉下方）都是暗的，就很醜啊。（受訪者C）

對A和C來說，她們在日常生活中理解自己素顏的樣子，但在實況時因為實況環境燈光或是螢幕光線的影響，讓自己的素顏變得「比較醜」，而補光燈有助將之回復成自己認知中的素顏樣貌。她們區分了「較好的」真實和「較差的」真實／「好看的」素顏和「醜」的素顏，挪用燈光的緣由僅只是如C所說，從真實中挑選出更好的那一個：「就覺得妳應該有更好的樣子吧？就是同樣是妳，應該有更好的選擇。」藉由這樣的說明與論述，受訪者得以將自己劃設在相對於偽裝的真實陰柔操演之一邊。

（二）異質的視訊實踐：多一個視訊畫面，多一分「帥氣」

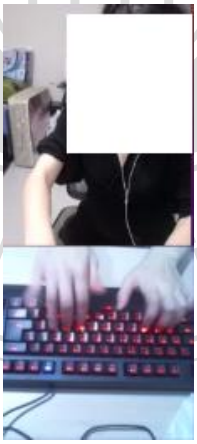
接下來討論一個演繹「帥氣感」的異質視訊實踐。D過去擔任電競選手時飽受外貌批評，自己的外表被觀眾大作文章，反而自豪的遊戲技術被晾在一旁，這導致D對於因為陰柔外貌或女性身分催生的男追女性別現象產生極大的厭惡感，同時她對網路攝影機的感受也蒙上一層陰影，她如此描述網路攝影機帶給她的壓力：「我（過去比賽時）滿腦子除了專心之外，一直想的就是，現在攝影機在照我，是不是很醜？沒辦法，太有陰影了，所以（現在）我玩什麼遊戲，我寧願關掉，這樣我就可以很放鬆地玩。」對她來說，網路攝影機以及視訊畫面就像一雙雙盯著她的臉瞧的觀眾雙眼，容易使她想起難受的回憶，因此D十分排斥使用視

DOI:10.6814/NCCU202000357

訊畫面。對於有些一直鼓吹開視訊的觀眾，她甚至會予以嘲諷：雖然開啟視訊，但又在視訊畫面上疊上一張尺寸較小但可以遮住人像的手繪圖片，畫了一隻豬並寫上「看屁啊」、「怪我囉」等字眼，藉此戲弄觀眾。

不過，D在特定情境也會開不遮住人像的「真」視訊，一個是前述提到的工商，另一個她則表示玩音樂遊戲時一定會開視訊；音樂遊戲要求玩家的快速反應能力，聽著音樂旋律，玩家必須跟著節奏完成遊戲指定的相應鍵盤位置或是滑鼠點按動作，而D遊玩的往往又是遊戲裡最高等級／最高難度的歌曲關卡。跟一般視訊畫面不同的是，D除了拍攝自己坐在電腦桌前上半身的影像外，又額外在鍵盤／手的正上方架設另一個攝影機，播送自己玩音樂遊戲時飛快動作的手指，並把手的畫面與上半身的畫面做連接，形成一個完整的人－手視訊影像，圖示如下（為保護受訪者隱私，研究者後製、將臉部遮擋）：

圖五：上半身視訊拼接鍵盤／手部視訊



資料來源：Twitch

新增加的手部視訊畫面同步串流播送D玩遊戲的過程，利用網路攝影機傳遞即時真實影像的特性，將遊戲技術「具象化」、提供給觀眾「見證」；在許多標榜自身遊戲技術的頻道裡，就時常可以見到鍵盤／手部視訊的挪用。如果手部視訊畫面就可以達到展現技術的目的，為何D還同時選用自己其他時候拒用的上半身／臉

DOI:10.6814/NCCU202000357

部影像呢？D說明：「我覺得我在玩的時候，雖然臉是很臭、很醜的，可是我覺得我很帥。」由於研究者並不認為D玩遊戲的表情很醜，所以進一步追問原因，D表示之前有觀眾評論「妳的眼神怎麼這樣？」意指因過度專注而顯得肅殺的樣子。因此，觀眾認為D的表情沒有展現柔美氣質，這點使D所排斥的陰柔－視訊關聯不成立，同時她更認為挪用玩音樂遊戲的個人影像，有助於體現自己認同的「帥」。藉由同時挪用臉－手兩個視訊畫面，D得以跳開視訊作為「用女性身分吸引觀眾」的心理桎梏，協商出自己認同之較陽剛的玩家身分帥氣感。

（三）愛恨交織的矛盾心情：視訊之個人實踐排序

研究者整理完受訪者提供的資料以後，用整體印象歸類女實況主對陰柔操演之態度傾向，例如從研究者視角及力能所及的認識中，C、D、E都對陰柔操演展現較為明顯的迴避態度。但是仔細分析字裡行間，卻可以發現受訪者一些相互矛盾的說法，例如C表示自己不喜歡別人評價她是「靠視訊才做起來」，但是後來提及她用來遮擋角色扮演遊戲裡聊天室畫面的個人照片時[9]，她提到照片挪用比視訊更讓自己舒心的點在於：「照片我確定長什麼樣子才決定貼，視訊有時候我真的是，看了以後我真的很想刪VOD（隨選視訊；實況影片存檔）。」也就是說，C對使用視訊的排斥感不僅只源自不想被負面評價，也有一部分來自對外貌沒有自信，害怕無法掌控動態的、長時間視訊畫面中的個人影像樣貌。

上一段想要協商出帥感的D也有類似的矛盾心情，她雖然會用言語或視訊實踐嘲諷愛看視訊的觀眾，但提到自己玩音樂遊戲的專注臭臉，她實際上是在意的：「我笑比較好看…後來就算了，用這樣來訓練自己，就是很醜，他們也願意來看。」D心裡仍會期望自己玩遊戲的表情是更好看的，能為觀眾所喜歡；其實從D談及過去被外貌羞辱的經驗，也可以體會為何她後來排斥陰柔操演，她並非無緣無故地討厭，很大一部分原因可能是來自他人批評導致的信心缺失，並進一步衍生成

[9] 實況主為了維繫自己在遊戲中與其他玩家的對話隱私，通常會用自己選用的照片或圖片來遮擋住遊戲內的聊天室；另外一種類似情況是，遊玩競技型遊戲時，實況主為了避免對手玩家透過同步觀看實況的方式得知己方資訊，會將遊戲畫面中顯示己方隊友位置的小地圖用圖片遮擋起來。

DOI:10.6814/NCCU202000357

為憤怒與厭惡感。也因此，討論C和D矛盾的說詞意不在檢討她們言行不一，研究者認為，這正體現了女性在高度重視女性外表的社會中之真實處境，總是擁抱著一種既想身為陰柔外貌本身、卻又急於與之劃清界線的愛恨交織情緒。

體認到這一點，就能夠了解性主體協商不是鐵板一塊，使用視訊更不是。在短短的訪談過程中，研究者就發現受訪者如何合理化既想用陰柔視訊、卻又同時不用陰柔視訊的方法：她們挪用前面提過的「功利－本心」論述、在此二元論述間靈活轉換，並且賦予視訊個人「心目中」的實踐意義與排序。

研究者發現D的Youtube頻道上留存有一些過去的實況剪輯影片，奇怪的是，其中有一些影片的標題以外表為切入點，例如過去D慣常開視訊時的影片被剪輯並下標為「D性感的XX（衣服）」，我詢問D，她表示那是多年前一位當時要好的觀眾主動替自己剪輯並上傳網路，之後她發現那位觀眾明明知道她不喜歡以外表為賣點，卻時常剪輯這種類型的實況影片，甚至會發表一些男追女的「豬哥」言論，才與他斷絕關係。但D沒有移除那段影片，她表示：「這就變成很牴觸，妳又想刪掉，可是那兩萬點閱率是點閱率，可是我自己不會上傳那種東西…他（剪輯影片的觀眾）也是知道人類需求是什麼，男生還是男生沒有錯，但我本身不會去做那種事情。」D捨不得刪掉影片的原因在於以性為訴求的標題吸引了大量點閱，在流量當道的現代，D無法輕易說放棄就放棄視訊剪輯影片帶來的功利價值，因此她藉由強調「不是我做的」來說明，不常開視訊或是帥氣的遊戲玩家形象才是自己的本心、自己優先排序的視訊使用動機，而陰柔、功利性的視訊是次要、但也不會完全丟棄的選擇。在此前提下，D也分享了從策略角度來看，將功利性視訊放在第二順位能帶來的「反方向操作」的好處：「他們如果因為視訊進來，他們也會因為不是視訊就離開，那我寧願他們進來之後，突然發現，欸原來有視訊…我希望他們去期待的是偶爾有視訊，但是我不開的時候，他們還是會看我的台，而不是有視訊才來看我的台。」D的意思因此是說，大多Twitch觀眾喜歡陰柔操演，但如果頻繁使用，會面臨女朋友化性化處境，頻道的替代性也會提高，

DOI:10.6814/NCCU202000357

反而是把視訊當成次要的點綴，既能夠確保自己保有不要求陰柔視訊的基礎觀眾，又能夠帶來利大於弊的「bonus」加分感。

另外一個對視訊做實踐排序的例子是C。她在接受訪問的那一段期間，才從完全不開視訊，過渡到一個禮拜會開二到三次視訊與觀眾互動，研究者詢問她做出轉變的契機是什麼？她提到網路攝影機是觀眾送的，但她並未正面回答使用的動機為何，而是陳述自己對使用視訊這件事的心境掙扎作為回答：她不願被貼上「賣臉」的負面標籤，也明白開視訊會吸引一些逐視訊而居的觀眾，但同時她也觀察到許多實況主都會開視訊，「不管是男的女的」。對此，隨著訪談深化，研究者發現C除了提出男、女實況主其實都會用視訊的個人觀察外，「功利－本心」二元論述先後浮現，本心先來，功利後到，最後甚至將兩者用邏輯融合、完成一個前後連貫的合理化論述。

訪談前半段，C首先強調自己本心親近、認同的觀眾都是在不開視訊階段累積起來的：「人數已經有一百多個人接近兩百個人，不算太差的成績吧，所以我也覺得好像已經能夠證明我不是靠什麼起來的」，另外有一次，她購置新的電腦設備、正在安裝，因此實況完全沒有畫面、一片黑漆、僅有C的講話聲音，然而「即便是那個時候，人數還是有一百六十到一百八十，我心裡就有一種，我不知道這是一種感謝，還是一種踏實感，我覺得這些人真的不是為了什麼，他們就只是支持我而已。所以後面我就也是因為這些原因，我就比較樂意開視訊。」因此，面對兩百個不是因為視訊而來、也不會因為沒視訊而走的死忠觀眾，C認為跟他們奠基於先前的社群默契、做進一步互動，是她開視訊的最大目的：「我今天開視訊、帶大家出來吃我覺得好吃的東西，我主要還是想要跟那些平常就陪我的人分享，這超好吃…我跟你講，我之前說的狀元糕很好吃，這就是狀元糕。」不過，到了訪談後半段，C也漸漸鬆口，除了持續強調開視訊是為了「那些不離不棄陪著我的人」，她也承認自己會想把握陰柔視訊帶來的功利性：「我們是一個求數字、求成長的角色，我們一定希望人變多…人就是會想要求成長，六十分就夠畢業，

DOI:10.6814/NCCU202000357

你幹嘛要一百分?」到了訪談尾聲，也許是透過和研究者來回對談，C也在心裡與原本對使用視訊存有疑慮的自己做了一番對話，最後用「篩網」形容視訊，說明用「功利」轉換成「本心」的方式：

> 我的價值觀跟我的個性是一個篩網,會篩掉一些人,可是有些人會通過,有些人不會通過，那我能篩的量越大，是不是能夠留下來，應該也會越多，對吧。所以，以前可能十個，就是不開視訊，十個留五個好了，一定還是會有人走嘛，那假設現在可以進來一百個，可是只能留二十個，那還是比十個留五個多啊。(受訪者C)

藉由賦予同樣的視訊不同的「本心」、「功利」意義並進行個人實踐排序，受訪者得以在個人反思層面妥善處理對使用視訊的愛恨交織情緒，同時在與研究者聲明個人定位時達到魚與熊掌兼得之協商平衡。

（四）挖掘視訊機緣作為協商

承接上一段的討論，研究者還發現，在訪談進行過程中，C展現多層次的反思，藉由挖掘、闡明視訊的其他機緣來作為一種協商的方式。她提到，因為對開視訊這件事感到困擾，她跟朋友交流想法時，聽到一個令她印象深刻的論點：「他弟弟是實況主…他覺得像他弟弟那樣子開視訊，對他們的家人來說，只要隨時去看就可以覺得，他好像一切都好，就是會有一種他可以確認他弟弟的狀況。」C心裡一直感到糾結的點，就是她無法接受自己擁抱「女體展演／播送」的機緣而使用視訊畫面，因此，她在這邊回歸到一種更「原始」、去脈絡化的物理用途：視訊畫面可以提供視覺化的即時、真實影像，視訊技術提供的物質性遇合上現代遠距親密交流的需求，就形成C所說，可以讓實況主的重要他人即使分隔兩地，也能「看見」、確保他生活安好。

另外，C也指出視訊技術提供的視覺線索可以活絡實況互動：「看到他弟弟

DOI:10.6814/NCCU202000357

跟其他人互動，然後他弟弟可能打贏了（遊戲）、開心的時候，大家也會跟著他被他的情緒渲染到。」C舉例，例如實況主在吃西瓜，西瓜有多大、多多汁，或是前述C提到的好吃狀元糕長什麼樣子，視訊都扮演「一個很重要的傳遞工具，多一個讓人接觸跟表演的媒介。」指認出此機緣，她細心觀察自己近期開視訊時的互動是否有增加，也的確發現答案是肯定的。譬如她玩卡牌遊戲時，在回合間思考該下哪一手牌時，觀眾只需要看視訊畫面，就可以看到她苦惱的表情，而不像沒開視訊時，她還得跟觀眾說自己正在思考、以免觀眾疑惑她為何沒出聲；除此之外，C也說觀眾表示喜歡看到她做一些出糗的事，譬如頭不小心撞到麥克風，透過視訊畫面更可以傳達趣味性，對於這種非陰柔的互動行為，她就樂觀其成。

從這些例子來看，可以發現C轉為訴求一種「去性別化」的機緣，她也實際提到，這也是為何男實況主需要也想要開視訊的原因：「開視訊、不開視訊，對人來說都有影響，即便是他們——男孩子——也不是以外貌為主的。」C有意識地去感知並指認出視訊在遊戲實況場域中的各種機緣，並主動說明自身使用視訊的內涵來自「非女性專屬」的機緣，從這樣的過程，可以看到受訪者如何自我辯證、自我協商、自我定位。

二、感謝不感謝？認真或反諷的訂閱／贊助彈跳訊息

前述提到，某些觀眾覺得自己出錢是大爺，當然，同樣也會有默默訂閱、不求回報的觀眾，但不可諱言的是，觀眾斗內或是訂閱實況主時，是性別權力天秤最為傾斜的時刻。Twitch提供的營利機制使觀眾的訂閱或贊助斗內成為實況主相對容易掌握、最穩定的收益來源，因此不管是男還是女實況主，在觀眾訂閱或是斗內時，都會設置彈跳通知與自訂感謝訊息，來感謝觀眾對自己的支持。然而，正如同前面提過，F點出女實況主的頻道特別容易出現斗內鉅量金額的「乾爹」，在Twitch這個男性觀眾仍佔多數的平台中，女實況主特別容易遭逢想要用錢換取女性「情感勞動」的觀眾，根據受訪者，這種狀況小至要求女實況主記住他的暱

DOI:10.6814/NCCU202000357

稱、實況時要跟他打招呼，大到認為自己比其他觀眾高人一等、女實況主應該要對他比較好，都顯示訂閱贊助機制被利用來召喚女實況主前往傳統性別權力關係中溫順、親切、為男性服務的陰柔形象，而不只是實況主用內容換取觀眾稱讚之打賞這樣對等的關係。對此，E就決絕地取消讓觀眾有機會用一疊鈔票砸實況主的斗內功能，只留下一次性來說金額較小的訂閱功能，E並說明從此機制中感受到的權力現象以及理想中的實況主－觀眾關係：「實況主跟觀眾其實應該是互相幫助的兩個個體，我需要他們支持我跟喜歡我，他們也需要我給他們新的東西和回饋吧，就陪伴他們度過，但不是互相牽制，就不是我想從他們那邊詐錢，然後他們想要從我這裡得到情感上的溫暖。」

因此，觀眾訂閱／贊助時會出現在實況畫面中的彈跳感謝訊息這項技術所代表之協商意義，主要是關於實況主如何進行使用，來服膺、不落入或甚至翻轉此機制帶來的傳統性別權力關係。研究者整理出受訪者有三種對應的彈跳訊息使用策略：陰柔的感謝、中性的感謝以及諧擬的感謝。

首先是陰柔的感謝，根據研究者觀察和受訪者的指認，女實況主「正常」的感謝通常是跳出一張自拍照、個人照片或動圖、手比愛心、或甚至表現出嬌羞開心的表情，符合傳統女性甜美可愛的形象。圖例如下（此示意圖中之實況主並非受訪者之一）：

圖六：女實況主陰柔感謝示意圖

資料來源：Twitch

DOI:10.6814/NCCU202000357

受訪者當中，B即是採用這種陰柔的使用方式：觀眾訂閱時，畫面中跳出「XX已經訂閱了X個月」的文字，觀眾可以在此時用文字表達自己想說的話，同時B設定一張套上愛心濾鏡的自拍動圖出現在文字旁邊；而觀眾斗內時，除了文字通知「XX斗內X元」和觀眾的話以外，同樣也是附上另外一張自拍動圖，B在動圖中正在用叉子叉取肉排並吃掉，意指感謝觀眾支助自己的生活，並且搭配親吻的音效。

第二類是中性的感謝，挪用者有A、C、D。這些受訪者秉持著與觀眾關係對等的原則，觀眾訂閱或斗內時，一律以同樣的語調說聲謝謝，不會特別因為斗內金額多寡改變態度。彈跳訊息的部分，A沒有使用任何照片或動圖，只簡單找了一個彈出式動畫效果，用來顯示贊助人的ID資訊。C雖然有使用個人照片，不過是一張沒有露臉的背面照，看不見表情、也沒有裸露，並且配上自己配音的旁白，台詞挪用的是她常玩之角色扮演遊戲裡的遊戲對白，改編成「你有看到那筆『斗內』嗎？」D同樣沒有使用任何自己的照片，如她所說：「我比較不會去強調自己的外表」，而是使用一隻代表她形象的動物插畫來配圖，並使用她過去常玩之即時戰略遊戲裡的旁白做為音效。對於這些受訪者來說，她們有意識地不選用個人照片，感謝觀眾時也力求平淡、不過度興奮的語氣，為的就是不落入該機制帶來的性別權力窠臼、不落入C說明的「社會運作機制」：「我投入的越多，我應該可以獲得越多的東西…有一天有一個人說XX這樣（捐獻很多錢）可以拿VIP了吧？當場被我罵…你斗內我是為了獲得比較多的關注嗎？」

最後是諧擬的感謝，研究者發現這些受訪者挪用Twitch場域中其他女實況主的陰柔操演資源、進行誇張的操演，又或者是，與人際距離近之觀眾社群在實況互動中發展出來的社群默契，從中擷取資源進行諧擬。

以E過去的挪用案例（目前E已經更換成新的彈跳訊息）來說，類似上頭圖片顯示的陰柔感謝樣式，觀眾訂閱時，E使用一張自己的自拍、手比愛心，不同的是，她對自拍使用了強烈的濾鏡，除了身邊漂浮許多愛心以外，眼睛部分被一

DOI:10.6814/NCCU202000357

雙刻意放大、睫毛纖長、不停眨動的「少女漫畫式大眼睛」動畫遮蓋，除此之外，E還配上自己的說話旁白：「哇～（語調上揚）謝謝你的訂閱。」根據Hariman（2008；轉引自Kenny, 2009）對諧擬（parody）的定義：一種模仿，目的是要揶揄及批判自己模仿的對象，也就是說，諧擬的目的是要反諷。而Simpson（2003）則說明，反諷（satire）論述行動應包括兩個要素，其一是用籠統的方式去模仿（imitate）一個原始素材，其二是加入相反的元素以創造不協調感（incongruity），藉此達成反諷的幽默效果。用反諷二要素分析E的彈跳訊息，她首先模仿了許多女實況主都會呈現的陰柔素材：自拍並手比愛心；接下來，她藉由添加更多不常被其他女實況主使用的陰柔元素來創造不協調感，從前面圖例以及B陰柔感謝的說明，她們的濾鏡使用僅止於添加愛心元素，並未大面積遮蓋面部，而E卻用少女動畫大眼睛擋住照片中自己的眼睛，並且用「哇～」來誇張地表達驚喜情緒，營造出「刻意」且「失真」的效果，除此之外，由於E實際上不常在實況其他部分使用陰柔操演，反差感就更加強烈。

一則笑話有想像的溝通對象與時機，考慮到E挑選「感謝觀眾」的時候施行陰柔諧擬，研究者認為她主要嘲諷的對象並非自己模仿的陰柔形象，反而是「Twitch場域中可能會期待女實況主如此進行感謝的觀眾」。這點可以從觀眾的反應看出端倪：E先從後台設置此彈跳訊息，當天實況過程中有觀眾訂閱、彈跳訊息第一次出現在觀眾眼前時，觀眾在聊天室的留言包括「噁心～～」或是表示傻眼的「…」，顯現出在一個原本應該「被感謝」、「被放到較高位置而感到高興」的時刻，卻被E誇張的「故作姿態」「反將一軍」，並因此啞然失笑。

對某些受訪者來說，她們則是善用頻道社群過去發展出來的默契，來達到相似的反諷效果。例如D過去曾經使用自己比愛心的動圖當作彈跳訊息，D說明那是因為「我不會比愛心，所以我比愛心其實是一件很蠢的事情…就是很醜啊，他們（觀眾）都說比的像饅頭，所以那是故意的，因為他們知道我做起來很不自然，所以故意放上去的，就是反效果。」明明知道觀眾說很醜，D卻刻意選用作為彈

DOI:10.6814/NCCU202000357

跳訊息，形成諧擬的效果：學其他女實況主比愛心是第一層的模仿，違和的饅頭愛心則產生第二層次不協調感；藉由挪用觀眾認為不到位的陰柔操演，D反而得以跳脫陰柔的感謝下位。

F則採用複合的感謝訊息，一部分是陰柔的感謝，一部分是諧擬的感謝：觀眾斗內時，一張動圖跳出，圖中鏡頭由下往上拍攝F穿著露胸貓女裝學貓爬行，同時間播放F用撒嬌的語調唱一首韓文歌曲作為音效。這乍看之下是一則陰柔的感謝，但F表示不然：「他們很討厭我撒嬌…因為我聲音比較低嘛，我有時候會裝娃娃音、講些話或是唱些歌，然後他們就會叫我閉嘴…就是他們雖然斗內了…可是出來的音效可能他們覺得，妳幹嘛又在裝可愛的那種感覺。」對於F的觀眾來說，F的聲音太低、很像男生，如果用這樣的聲音撒嬌，並沒有達到他們期待陰柔操演所造成的效果。因此，雖然「貓女那個他們感覺就還滿喜歡」，F同時也挪用觀眾受不了的撒嬌聲音，她甚至表示「撒嬌是想激怒他們的時候才會去做的」，藉由刻意同時使用陰柔與諧擬感謝，F操演出陰柔、又不陰柔的形象，試圖催生觀眾滿意、卻又不滿意的矛盾情緒。

除此之外，F提到，諧擬的感謝其實對實況經營助益良多：「它（彈跳訊息）也會常常跳出來嘛，它也是節目的一部份嘛，那如果我跳出來的東西也可以引起大家的討論的話，我覺得可能對實況也比較有幫助，他們會覺得比較有趣。」除了觀看人數，觀眾在聊天室留言的熱絡程度也是實況主可以用來判斷實況互動人氣的依據，因此，對F來說，單純的陰柔感謝比較「無聊」，因為被觀眾所期待與預期，反而不會想要在聊天室留言予以回應，而使用觀眾沒有預期的諧擬操演，卻會促使他們將傻眼的「反效果」情緒轉換成對實況主來說「正面」的留言數量。由此可以看到，使用諧擬的感謝同時達到反諷和增加互動之效果，F主動奪回這個權力傾斜之感謝時刻的主控位置。

三、與觀眾來回協作與攻防

DOI:10.6814/NCCU202000357

接著討論三個性主體協商案例，三位受訪者與觀眾來來回回一同協作出來、囊括兩種類型的性主體。從這三個具體的案例可以看見，實況頻道專屬聊天室表情符號、聊天室指令等實況技術是實況主和觀眾性主體定義攻防的重要場域，實況主又藉由諸如實況背景圖、中介的身體技藝與表演等實況技術使用來予以回應與操演，並且探討由受訪者視角出發的操演策略與心路歷程。

（一）「色色的」男性口吻

二元的性別框架不只是女實況主挪用來與他人作出主體區隔的其中一個論述，從受訪者提及與觀眾的對話互動也顯示出，觀眾也會挪用性別二元框架來譬喻與定位他們認為具備非陰柔特質或行為的女實況主。在以下討論A和F的案例中，研究者觀察以及受訪者口述都指出觀眾持續以「妳像男的」的說法來跟實況主互動，接下來並詳細探討兩位受訪者對此的想法、回應以及她們如何挪用觀眾對自己的定位來操演、做出自己認同的「亦男亦女」性主體。

研究者觀察有一次A的實況，A邊玩遊戲、邊聊到昨天晚上睡覺時不小心流口水在枕頭上，並說「我枕頭上的口水很珍貴，因為女生的口水都是香的。」A挪用的「女生都是香的」這個典故來自各式網路社群的討論，例如大學生社群平台Dcard於2015年5月5日的一篇貼文標題是「[問]女生身上位[10]什麼總是有香味」，PTT女孩版於2017年6月7日的一篇貼文標題也是「[問題]為什麼女生有些會香香的啊？」這些貼文的意圖其實並非從正經的學理角度討論「女生的香味」這件事，而是藉由重複強化「女生」、「香」這兩組字詞之間的聯繫，將「陰柔氣質神秘的絕對性」當成一種網路文化中的圈內笑話（injoke）在傳遞。而在Twitch這個陽剛主導、陰柔身體備受關注的遊戲實況平台裡，這個圈內笑話時常被大量挪用，例如一位實況主如果當天邀請許多女實況主一同實況，就會在實況標題寫道:「今天實況超香」，觀眾也可能會在聊天室寫下「真香」、「香爆」等留言。A即是挪用這種說法來形容自己，殊不知，觀眾卻紛紛在聊天室留言「但妳是男的」，而

[10] 此為發文者錯字，應為「為」。

DOI:10.6814/NCCU202000357

A也馬上順應著觀眾的回應、話鋒一轉表示「但你們忘了我是男的。」

面對觀眾的陽剛化說法，研究者發現A能夠藉由中介的身體技藝、大眾和ACG文本挪用來協商出既「可愛」、陰柔又「色色的」、陽剛的性主體認同。A時常在實況過程中唱歌，其中一首歌詞內容有「讓我看看」四個字，A突然從自己的聲音轉變為模仿低沉的聲音，並且擺出不懷好意的「色瞇瞇」表情。A此時是在模仿2013年一支在網路上爆紅之影片「如果早知道，男生也會被性侵」的情節，這支短片由教育部委託國家教育研究院拍攝，目的是宣導性侵害防治，影片中飾演性侵者的演員有一句台詞即是「讓我看看」，用來傳達性侵者要強硬侵犯受害者的身體自主權，然而，或許是用劇情演示的緣故，這些情節或台詞反而常常被擷取來操演一個陽剛的男性形象，A就是一個取之挪用的例子。除此之外，A有一次綁著雙馬尾髮型，扮演一個小女孩用童稚的嗓音唱著民謠「捉泥鰍」裡一句歌詞「大哥哥好不好咱們去捉泥鰍」，接著又轉換成較低沉的「大哥哥」聲音再唱一次歌詞，這種形象轉換的原因出自於A用性暗示的角度詮釋歌詞，並一人分飾兩角操演出這個情境；此時觀眾紛紛表示實況氛圍變成「色情台」，並有志一同在聊天室刷「剪刀」的表情符號，意指要「剪掉」、懲罰A扮演之「動歪腦筋」的男性。頻道專屬聊天室表情符號雖然由實況主設置，但為了使每個表情符號都能夠派上用場，實況主通常會進一步跟觀眾討論，留下常用的，移除不常用的；上述提及觀眾在當下迅速使用剪刀表情符號，不但顯示出A時常在實況過程中操演這種色色的男性口吻，挪用剪刀的觀眾行動也成為陽剛協作的一個要角。

不過，正如同用男性口吻唱歌卻同時頂著小女孩般雙馬尾的的矛盾形象，A擅長協商出陰柔與陽剛的平衡點，例如她曾經在個人介紹中用靜態文字描述自己：「A是個男孩子。」這句話的原文是「這麼可愛一定是男孩子」，根據收錄ACG用語釋義（〈這麼可愛一定是男孩子〉，無日期），這句話出自一本日本漫畫《春日部高校女裝部》裡的台詞，從日文直譯成中文是「這麼可愛不可能是女孩子」，本來是ACG迷群中特別偏好小男孩「正太」類型角色的人用來表達小男生「可

DOI:10.6814/NCCU202000357

愛」程度的用語，後來隨著ACG作品中出現越來越多「偽娘」[11]角色，這句話開始被廣泛使用，而深受ACG文化影響的Twitch觀眾也時常使用，一旦實況內容中出現陰柔樣貌的女性（通常是指動漫角色），就會說「一定是男孩子／男的」來開玩笑。而A則是主動挪用來形容自己，不但符合觀眾時常說她是男的玩笑式譬喻，同時又蘊含了「我很可愛」的自我定位，集陰柔與陽剛於一體。

F也時常被觀眾定位成像男的陽剛形象，其中一個起始原因就是前面提及的觀眾認為F聲音很像男生。F表示，在開始實況以前，她從來不覺得自己聲音很低，並自陳她接收到這種反饋，消沉了一陣子，因為實況對她來說是工作，她不只期望能藉由陰柔的外貌來吸引觀眾，也希望能挪用陰柔的聲音助自己一臂之力：「如果我今天聲音是比較可愛的、比較像女生的聲音，那我會不會經營得比較順利？他們可能就是想要聽女生在那邊尖叫啊、在那邊嬌喊的那種聲音啊，可是我就不是啊…如果今天我聲音是那樣子的話，我可能真的可以吸引到更多人。」對F來說，因為具備強烈的目標性，她並不想小心翼翼收斂陰柔身體的展演程度，而是選擇盡量揮灑，能吸引越多觀眾越好，然而，無法輕易透過變裝易動的聲音卻成為她陰柔操演路上的一塊絆腳石。後來她漸漸釋懷、接受觀眾替自己安裝的男性路線，也開始會自我調侃：「我都會跟他們講說，其實我有根大屌之類的，我是去做變性手術，然後奶是假的」；除此之外觀眾方也持續藉由實況技術來協作這樣的陽剛主體，例如聊天室指令。首先說明指令使用方式，觀眾只須在聊天室鍵入「!XX」，聊天室機器人就會依據當初該指令設置的回覆準則做出回覆，而聊天室機器人又分成許多不同功能，其中一個 jibot機器人主要功能就是提供指令互動，Twitch的各頻道管理者和訂閱者都可以添加新指令到 jibot的資料庫裡，並可以在任何頻道使用。回到F的例子，有一次F發難使用其他頻道觀眾設置的「!抽一日女友」，該指令預設答案是從多位女實況主的名字隨機挑選，F氣惱地發現內建答案中沒有自己的名字，觀眾就馬上添加一條新指令「!抽一日男友」，

[11] 在 ACG 次文化中，用來指稱先天或後天擁有女性樣貌與裝扮、舉止陰柔、通常有女性聲線、但實際設定之生理性別是男性的角色。

DOI:10.6814/NCCU202000357

並告訴F：「妳沒有（在）女友（名單）很正常，因為妳不是女生啊，妳看一日男友就只有妳。」顯示出觀眾協作陽剛主體的主動性。

前述曾提到，F指出自己不適合代表女朋友的形象，因為她認為自己個性不陰柔，實況過程像是跟朋友聊天；進一步對照F其他談話內容，研究者發現她所謂「朋友式」的實況互動，主要透過她時常挪用同時也認同的一種色色陽剛男性口吻來完成，能引起男性觀眾的共鳴。例如有一陣子F時常玩的一個遊戲角色手中拿著一根棍棒，F就設定了一個指令，只要打「!該遊戲角色名稱」，就會出現「大棒子讓你絕頂升天」的回答，用男性口吻來強調類似男性性徵的角色特質。另外，F自己繪製頻道專屬的聊天室表情符號，其中有暗指胸部的「ㄋㄟㄋㄟ」以及故意「畫得很像屁股」的愛心，除了考慮到她常露出身體、所以觀眾使用率高以外，F表示，她也是從男性角度來設計這些表情符號：「大家也很喜歡去其他台說什麼ㄋㄟㄋㄟ很大之類的…我想要那種實用性質比較高的，不只是在我的台可以刷，去其他台也可以刷這些貼圖。」除此之外，實況主沒有在進行實況的時候，實況畫面由實況主自行設定的圖片代替，F使用白色底圖壓上黑字寫了一段話，其中一句是：「不管是高潮或D槽／都讓F陪您一起」，「D槽」與低潮是雙關，同時也指向「用電腦磁碟D槽儲存色情影片」的男性共有經驗。由此可以看到，由於F主動挪用男性的、陽剛的經驗與語氣，進一步與觀眾形成朋友的互動模式。因此，對於F來說，即便聲音被陽剛化非她所願，她則主動挪用男性的觀點、陽剛的語氣，來達到期許自己「講話很好笑」的主體目標。

對於觀眾來說，A和F當然不是「男」的，而是貨真價實的「女」實況主，為何要將實況主形容成男的？援用West和Zimmerman提出的性類別來看，不同場域有一套獨特用於辨認是男是女的標準特質，或者可以這麼說，社群文化與行動者交互作用下，形成對男性女性應該具備之樣子的一種期待。在Twitch上，這樣的期待大致上遵循性別二元的刻板印象，除了因為觀眾仍以男性為活躍的大宗以外，社群內像是遊戲文本刻畫的女性仍以前凸後翹同時又性格溫順為最受歡迎的

DOI:10.6814/NCCU202000357

形象，都持續強化這種性類別標準。從F的說法可以看見性類別是由多個不同身體特質組合而成：「他們（觀眾）可能覺得一進來（頻道），看到畫面就有幻想的聲音應該是怎樣，然後一進來沒想到這麼低。」觀眾在瀏覽頻道時，首先映入眼簾的是實況畫面以及實況主的影像，接著才會依據感興趣程度點進頻道觀看；F五官妝容精緻、身材姣好，根據F的說法，觀眾期待這樣甜美又性感的外貌應該搭配同樣嬌柔、女性化的聲線，沒想到點進頻道一聽，才發現是較為低沉的嗓音，正是因為指出這樣的期待落差，使該性類別的構成身體條件明確現形。

A也提到，如果實況當天她的衣著較清涼、暴露較多肌膚，男性觀眾的回饋卻是「妳就是兩個背啊，妳就是沒有什麼好看的，妳就是平胸啊。」如前所述，在Twitch上，胸部之裸露能夠左右實況人氣，也顯示出胸部作為觀眾辨識實況主女性身分、或是實況主用來凸顯自身女性身分的關鍵身體特徵，然而，從A提及之男性觀眾反饋，又可再進一步得知這個身體特徵還有另一個條件：要豐滿，相較之下A就被觀眾認為胸部不夠豐滿，也或許是因為這個原因，觀眾會調侃似的將她定位於陽剛的端點。由此可知，Twitch場域中的性類別由各種特定的身體特質共同組成，不符合的個體就可能被推向對向之性別。面對陽剛化的處境，A和F除了會順勢承接觀眾語境進行陽剛化的操演，她們同時會試圖將自己拉往陰柔的端點一些，例如A可愛的「男孩子」譬喻，或是F露出女性身材的陰柔操演，來達到平衡的亦男亦女性主體。

（二）!性主體

相較之下，觀察C的觀眾對她的描述，她聲音甜美、留著一頭長髮、身材不錯，更符合遊戲實況場域性類別標準（值得注意的是，C雖然被稱讚身材不錯，但她對於陰柔操演的選擇僅止於露臉，從未透過衣著顯露胸部，或許這對某些觀眾來說反而是「檢點」、「清純」的傳統女性形象，進一步延伸為「適宜」的女朋友人選），因此，C的協商策略就與A、F相反，採取的是去陰柔化、中性化的方向。C表示，聊天室時常有觀眾稱呼她為「女神」、「公主」，她不太喜歡這種女

DOI:10.6814/NCCU202000357

朋友化的「愛慕形象」，但同時她笑著補充自己其實喜歡被「仰望」的感覺，不排斥觀眾「跪在我的石榴裙下」，不喜歡的是被「性別化」地仰望。因此，之後大多數觀眾改以「教主」稱呼C，她就欣然接受，認為相對於女神所蘊含的陰柔外表價值，教主則代表觀眾崇拜的是非關外貌的「思維模式、價值觀」。另外，C也說明這樣子中性形象對於杜絕女朋友化的助益：「崇高到一個程度就不可接近了，不像是女神、寶貝好像可以一親芳澤的感覺」，也就是說，藉由協商出一個去陰柔化的形象稱呼，C得以拉開與觀眾的距離、減少女朋友化的可能性。

值得注意的是，比起A和F的狀況，C的其中一些觀眾扮演了更有影響力的主體建構角色，尤其是一位Mod。Mod是moderator管理員的縮寫，每位實況主可以授權特定觀眾頻道Mod的身分，有此身分的ID在聊天室發言時，左側會出現綠色寶劍的徽章供人辨識；Mod主要協助在實況過程中管理聊天室，避免聊天室出現實況主無法接受的冒犯性言論、洗頻干擾他人發言的垃圾留言等等，根據實況主授權的程度，Mod可以執行刪除留言、對特定觀眾禁言，因此比起其他觀眾來說，Mod不管在象徵意義或實質權力上都具備較大的影響力。研究者發現C的某一些指令存在允許女朋友化互動的傾向，例如羅列C選男友的「!條件」，以及提供給觀眾表達喜歡的「!告白」，經詢問後，C表示這些指令都是一位Mod主動設置的，她思索、認為無傷大雅之後，就留下這些指令。提及那位Mod的背景，C表示自己剛開始實況生涯時，對實況圈人生地不熟，也不知道如何操作指令，而一位熟門熟路的男性觀眾就適時填補了這樣一個「指路」的位置，幫助C了解實況文化以及操作指令，後來並由C授予Mod的職權。也因此，該Mod便時常主動設置一些他認為可行的指令，舉例來說，由於許多新觀眾喜歡一進入頻道就劈頭直問實況主的感情狀況，或甚至衝著實況主的女性身分就想要馬上傳遞愛意，藉由設置!條件和!告白這樣的指令，就可以迅速回應觀眾，卻也同時增加觀眾將C看作可以追求之對象的情形，而由於該Mod從C實況初期就從旁協助、是人際距離近的代表人物，因此C就可能比較容易妥協、允許這些指令之存在。

DOI:10.6814/NCCU202000357

為了與觀眾保持「安全」交際距離，C表示自己設置許多「防火牆」：不回覆觀眾私下訊息、不設立實況之外的互動社群、不回應觀眾說「我愛你」等等，若是有觀眾表現出想要透過斗內或訂閱來交換C更多關注之意圖，甚至會被她毫不留情地看著「眼睛」（鏡頭）、指著鼻子責備，這些措施都使C成為一個比較難接近的形象。然而，C的觀眾卻能藉由翻轉語境以及活用指令，成功將C高冷的中性形象又再轉換成為較女性化的「女王」形象。例如前面提到的Mod就設置了「!踩我」指令，用來帶出C時常用上對下語氣糾正觀眾的形象，同時也藉由具象化責備的行為，帶出一些觀眾的「腿控」意象。除此之外，C也驚嘆地發現觀眾會「玩」轉斗內語境，他們知道C不喜歡觀眾斗內只為求關注、求感謝，因此主動斗內並表示要「求罵」，甚至被罵了以後還嘻皮笑臉地表示「賺」，意指賺到一頓罵，其實也是關注的一種形式。如此一來C的觀眾將她原本想要維持的去性化形象添加上一抹性化的色彩，若是以性腳本（sexual script）的角度來看，這種性化不若傳統性腳本一樣是男性主動、女性被動（Wiederman, 2005），而是反過來：女性主導、男性配合，反叛傳統性別權力關係，但在這個實況脈絡中卻是由男性觀眾主動去附加男性臣服的意涵，對他們來說，比起單純被罵，「自願」以「男性身分」加入一段由女方主導的關係又彰顯了他們扭轉原本去性化形象的主動能力，由此可以看見觀眾與實況主之間主體建構的動態權力消長關係。

四、遊戲作為「效果」

此部分分為三個層次探討：刻板印象困境、玩家認同以及遊戲在實況內容中的位置，藉由這個層次依序談及受訪者身在Twitch此平台的契機、平台作為她們區隔主體的方式之一，以及研究者發現實際上遊戲在實況中所扮演的角色。

首先是刻板印象困境，女實況主仍持續面臨「不是好玩家」或是「妳是女生，所以我不在乎妳是否是玩家」的評價。在前述討論使用視訊時提到，許多觀眾特別喜歡看女實況主開大視訊畫面聊天，一旦女實況主準備開始玩遊戲，就會作勢

DOI:10.6814/NCCU202000357

離開；A也提到，以前曾經想要在實況螢幕上呈現很會玩遊戲、很厲害的玩家形象，但後來發現「是不是很會玩遊戲並不是重點。」對照實況觀察和其他受訪者的談話，可以發現「不是重點」並非來自A的心境轉變，而是因為很多觀眾比較喜歡看女實況主唱歌、聊天，比較不喜歡看女實況主玩遊戲，這樣子的喜惡透過Twitch的量化觀眾計數直觀地呈現在實況主面前，因此像A這樣子計畫將實況當成正職的實況主，為了依賴穩定或甚至成長的觀眾群來轉換成可提供溫飽的金錢，就可能會降低玩遊戲的頻率，轉為以其他觀眾愛看的實況內容為主。

進一步追究觀眾為何比較不喜歡看女實況主玩遊戲，主要還是性別刻板印象使然，普遍存在「女生比較不會玩」的想法。瀏覽遊戲圈最熱門遊戲之一LoL的PTT討論專版中一則討論串「為何大賽都沒有女選手？」，一網友基於生物本質論調如此回覆：「其實不管任何競技項目，一定要分男性女性，因為男性女性本質上就不同。不管是需要”體力”還是”專注力”，男性都比女性強不少，而且男性也較好勝。」隨著女性玩家變多，這種刻板印象沒有減少，另一討論串「男女生打LOL的待遇是不是不同？」的貼文者表示自己有一次借用女性朋友的遊戲帳號，遊戲過程中只要表現良好，隊友就不停稱讚，是他用自己帳號時不曾接受過的對待，對此他表示十分羨慕女生倍受「寵愛」。然而，文章下方有女網友留言表示「騙我= =每場我都被罵臭海鮮」、「有些玩家覺得你是女的，一開始就會有偏見覺得你一定雷、爛、不會玩，遊戲還沒開始就會講：看來這場難打了」等等反對的說法。實際上，不管是特別包容、照顧，抑或特別輕視，都是奠基於「女生比較不會玩」此刻板印象所發展出來的態度，只是前者是「強者要照顧弱者」的友善，後者是敵意，而隨著女玩家變多，「稀為貴」的禮讓態度也漸漸被仇恨言論給取代，例如E就表示：「以前那個時候是女生很值得被好好對待，現在已經沒有了」，顯示出女玩家所面臨的歧視困境。

這種刻板印象延伸到遊戲實況的脈絡，進一步轉變成「妳是女生，所以我不在乎妳是否是玩家」的觀看模式，例如上述貼文下頭一則留言即從觀眾角度描述

DOI:10.6814/NCCU202000357

他對此現象的理解：「女生練強幹嘛？開台秀一下操作，不照臉弄個假掰聲，露個腿，有奶露奶，早就比選手賺得多，世界冠軍不能當飯吃。」顯示出在性別再身體化的遊戲實況平台上，女性的遊戲技巧和身體展演被看做近乎對立的兩件事，不僅因為觀眾偏好觀看女體展演而擠壓到遊戲內容，遊戲技巧較差又回頭被與女性身分構連在一起，使傳統的性別－遊戲關係再度被生產出來。

不過，從女實況主出發的觀點來看，傳統的性別－遊戲關係則有所鬆動。與文獻探討時提及之女性與遊戲的關係不同，女實況主比較不會質疑自己夠不夠格稱自己玩家，受訪的六位實況主普遍大方認同自己的玩家身分，例如C堅定地說：「我本身就是一個玩家，玩很多很多不同的遊戲」，或像是E則表明自己對遊戲的高度興趣：「我比較屬於那種，每個東西可能都想試試看，就是都想玩玩看的人。」關於這個轉變，研究者認為有兩種因素影響，首先是在遊戲實況社群文化中男性=好玩家、女性=不好的玩家，這樣的評價等同於抹殺女實況主的能力，因此在這樣的脈絡中，受訪者與研究者對談時，就會更傾向於指認自己是玩家，以脫離被貶低的位置。第二個則是女實況主在選擇Twitch作為實況平台時，一部分也體現她們歷來與遊戲的關係，以及她們對於顯露女性玩家身分的認知。前述提到，提供實況主純聊天、不玩遊戲的Just Chatting或是IRL頻道分類直至2016年以後才出現，除了B和C以外，其他受訪者都是早於這個時間就開始實況生涯，也就是說，她們都是玩遊戲「起家」的，追問多位受訪者的遊戲史，可以發現她們的成長過程一直有遊戲相伴，的確是遊戲涉入有一定程度的玩家。也因此才會出現如C和D所說的：觀眾不應該來Twitch找女朋友的說法，因為她們是有意識的認同並展演自身的玩家身分。

關於受訪者遊玩的遊戲類別，也可以看到她們不再將遊戲區分為女性玩的以及男性玩的遊戲，對她們來說，遊戲不再是做性別的資源，因此談及類型喜好，她們的態度都是多方嘗試、來者不拒。但是若是以遊戲涉入程度來看的話，實際在實況上的遊玩類型與模式就會有所分別（若是以一般大眾來相比，受訪者都算

DOI:10.6814/NCCU202000357

是涉入程度較深的一方，這邊是以受訪者自己與其他實況主或玩家比較的說法來進行區分），自認涉入程度深的受訪者表示她們會依據自身喜好挑選遊玩的遊戲，並且強調願意嘗試不同角色，不再依循「女生只喜歡玩好看的角色」這種刻板印象；而B和F則自認涉入程度較淺，B表示自己「開台以後才知道這麼多遊戲」，而F則說明「我不是真的很重度、也沒有很沉迷的人…玩遊戲只是我的興趣之一而已。」對她們來說，遊玩類型與模式就傾向落入遊戲實況社群認定的「女性玩法」：F打趣的表示自己最喜歡玩LoL裡面的一個女性角色索娜，因為「我喜歡玩漂亮的角色」；除此之外，涉入程度深的受訪者通常以遊戲為主要的實況內容，而B和F就以唱歌以及聊天為主，偶爾玩遊戲就以時下流行的遊戲為選取標準，並且以自己實況方便為主要考量，例如F也補充自己為什麼喜歡玩索娜這個角色：「為什麼會玩比較不需要技術的角色，因為我比較以聊天為主嘛，那如果我太專心玩的話，我就沒有辦法兼顧跟大家講話聊天…我（索娜）就是在那邊（遊戲場景）走來走去，所以我也不用真的非常專心，那我就可以同時間看到聊天室，我就可以跟他們聊天這樣子。」顯示出她的實況以非遊戲內容為主，遊戲比重較低。

雖然受訪者依據遊戲涉入程度實況的遊戲比重會有所不同，但仔細來看，受訪者的遊戲選取和遊玩方式更是受到「增加觀眾數量」、「引起觀眾反應」所影響，也就是說，在遊戲實況平台上，遊戲是為了增益實況「效果」而服務。例如E喜歡玩文字冒險遊戲，瀏覽她過往的遊戲紀錄，發現她有時候會玩男性向戀愛模擬遊戲，經詢問她澄清，這並不是她個人興趣，而是因為觀眾以男性居多，這種遊戲形同「票房」保證，可以成功吸引觀眾前來觀看。A則是用無厘頭的遊玩方式來激起觀眾迴響，在一個可提供玩家自由塑形遊戲化身的角色扮演遊戲裡，她故意把化身捏的胖胖的，玩遊戲過程中會一直不小心撞到遊戲地形，如此可以「配合實況」增加趣味性。而E最為人所知的是她擅長LoL裡面一個女性不常玩的、技術含量公認較高的角色，她解釋自己是刻意去練習該角色，理由是為了創造實況差異性並幫助觀眾人數成長：「實況有分階段，初期比較沒有人注意的時候，

DOI:10.6814/NCCU202000357

妳當然要set一些這些事情，必須要讓別人注意到妳。」有趣的是，E的意思是她並非刻意去突破「女性只玩LoL某些技術含量比較低的角色」這樣的刻板印象，而是為了讓觀眾注意並記住自己，但藉由創造個人差異性的思考方式，卻又誤打誤撞的成功扭轉這種刻板印象。

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202000357

第五章 結論

第一節 研究發現：以機緣看 Twitch 中的性別操演

本文從性別化的遊戲實況現象出發，並以深入探討女實況主的身體經驗為本，主要研究貢獻在於雖以巴特勒的性別操演作為理論基礎，但又取徑機緣的理論視角，藉由同時考慮實況平台和技術物的物質性、以及女實況主行動者的感知和技藝，來理解女實況主協商行為的意義，並挖掘她們是否能藉此開展扭轉陽剛遊戲實況場域性別權力關係的行動。以下即以機緣為經，摘要研究發現，並討論機緣在本研究的樣貌以及帶出的理論意涵。

首先，受訪者共同經歷的「女朋友化」處境發跡於，實況中視覺化的網路攝影機將原本可隱去性別社會線索的遊戲又再身體化，加上實況提供觀眾與實況主直接互動的管道——或者是說，互動作為實況不可或缺的要素，使男性為多的觀眾常將性慾望投射在女實況主身上，有時甚至付諸行動追求。Twitch的量化觀看數據又進一步凸顯了性感的性形象成為場域中的行動標準，不管是觀眾的慾望是或不是以該性形象為指涉對象，抑或是受訪者如何應對、服膺或不服膺該行動標準，都以「女朋友」為名，使陰柔身體以成為性主體為標的不斷經歷協商與論述劃界。

從機緣的視角，研究者發現實況中的技術各自帶出不同的協商情境，受訪者能夠掌握各技術所代表的協商意義並採取行動，更凸顯了特定技術——網路攝影機傳遞的視訊畫面——是女實況主優先需要協商的部分，在觀眾鼓吹以及作為量化觀看人次的關鍵影響因素，受訪者展現對視訊的愛恨交織情緒並體現於對視訊的實踐意義排序。而在性別權力特別傾斜的訂閱／贊助彈跳訊息，受訪者D、E、F施展小伎倆：陰柔諧擬，嘲諷觀眾同時又增益同為頻道人氣指標的留言數量。另外，研究者也發現與提出研究問題時有所不同之處，性主體協商不僅只是實況主與科技之遭逢，Twitch的平台機制促使每個頻道各自形成一個親近的社群，而

DOI:10.6814/NCCU202000357

社群中的觀眾實際上擔任受訪者性主體建構的主動角色，特別是使用聊天室的指令技術來進行。至於受訪者特別標示出自己與其他實況平台女實況主不同之處的「遊戲」，在觀眾對於女性陰柔身體關注的擠壓、以及以增加量化觀眾人次的目的為導向，反而不是性主體協商的主要著力點，因此即便受訪者的女性玩家認同比起過往的女玩家來說不再落於傳統，但這種突破在遊戲替實況服務的Twitch上並沒有完全體現出來。

藉由技術區塊中的機會與行動、而非單純從人的視角來探討受訪者的性主體協商，進一步可以看見科技中身體的樣貌可以分散在不同的技術當中，性主體則是透過動態實況過程中或同步或非同步的時機現身、「瑣瑣碎碎」地展示與完成。而關於性主體認同，受訪者的「功利－本心」、「假－真」二元劃界認同論述，主要也是藉由掌握了實況作為一個正在發展中的科技而發展出來，Twitch在2016年因為聊天人數太多增加新的頻道分類，隨著某些實況主變得知名，Twitch上更出現那些實況主主持的「類電視節目」，都顯示出實況還在初興階段，實況內容型態不停推陳出新，而受訪者就抓住這條曖昧不明的「表演－日常」界線，挪用來進行主體劃界定位。

最後是機緣與性別操演的理論層次對話。從研究發現來看機緣在本研究的作用，機緣是一個理解受訪者為何選擇這麼做的強力指引，以受訪者為何選擇用視訊來進行女體展演來說，是因為她們知道身體在Twitch的最優先性，但藉由再多考慮平台物質性，這個「知道」就變得明確多了，因為量化的觀眾人次使身體在觀眾和女實況主眼中都成為必要條件，進而推動身體成為前頭的實踐，促使諸如F「買緊身衣」的行動發生。更進一步來說，機緣也能夠細緻凸顯不同脈絡中的身體風格類別，在Twitch上，因為普遍使用網路攝影機以及耳機、麥克風，視覺以及聽覺的身體就被強化，相對被擱置的就是嗅覺、觸覺等身體面向。

除此之外，機緣也補足性別操演理論空缺的回饋互動過程，巴特勒關注性別個體如何從自身角度去訂定身體計畫、重複操演身體技藝，卻並未進一步延伸討

DOI:10.6814/NCCU202000357

論個體會不會要求回饋？而這個缺少的部分正是科技中的性別操演十分關鍵的地方：平台的物質性實際上「主動告知」實況主她的回饋是什麼。另，回饋更可能作為實況主開展巴特勒所謂「重複的變異」異質實踐的起點，如果單就巴特勒的說法，並無法想像重複的操演之中如何生出變異，但將平台回饋納入考量，就能夠去看到受訪者為了增加聊天室留言數而去做出異質實踐。

第二節 研究反思：陰柔氣質操演汙名化

從性別研究者的角度來看，受訪者的劃界論述揭示女性相互理解與結盟的可能，但同時又依然以貶低陰柔氣質作為代價。雖然幾位受訪者秉持著身為遊戲實況主的自尊、抱怨觀眾應該去「其他」實況平台找女朋友，暗指那些女實況主比較有可能主動迎合觀眾慾望，但受訪者的主要論述並不是以「我清純」、「妳婊子」這種依循性的雙重標準來進行劃界，像是研究者觀察PTT中有許多貶低女實況主像「八大」、性的特殊行業的說法，也未見受訪者挪用來進行劃界。取而代之的是以己身為劃界中心的「功利－本心」的二元論述，甚至像選擇不刻意凸顯外貌的E主動去肯定另一位與自己性主體形象相悖的露奶實況主，原因是她大方表明這樣才賺得到錢，顯示出受訪者有意識地指認責任歸屬於市場或男性觀眾，而非選擇這麼做的女性，與外人對於「好」、「壞」女人的區分方式不同，顯示出女實況主具有「同仇敵慨」的相互理解與結盟潛力。

然而，這種劃界論述仍然犧牲了陰柔氣質，使陰柔氣質再度如同傳統性別關係一樣，被定位為劣等的那一方。受訪者之中僅有F較能大方肯認以陰柔操演來吸引觀眾並賺錢之合情合理，主要也是因為她如同研究者一般，關心性別平等等知識面向，顯示出性別意識較不敏感的實況主仍普遍秉持貶低陰柔氣質的態度傾向。據此，研究者也反思，這或許也是為什麼研究者單刀直入地詢問受訪者如何用技術物呈現性別形象時，數度接收到排斥的態度，例如E在研究者仔細詢問如何選擇Mod、如何選擇彈跳訊息等一連串問題後，不耐地表示：「妳就把我想成

DOI:10.6814/NCCU202000357

是一個很懶惰的男生…我做任何事情沒有想什麼，就是我現在想做這個我就做這個，我沒有想說我要幹嘛。」除此之外，這也很有可能是本研究較缺乏性感形象受訪者的緣故，研究者在進行邀約時，即明確指出本研究以性別為研究焦點，而那些實況主很可能預設之後需要花大把精力維護自身性展演的正當性，也因此卻步選擇不接受訪談邀約。

第三節 研究限制與建議

延伸研究反思，也構成本研究的限制，研究者未能邀約到更多以性感形象為主的女實況主，無從理解她們的動機、選擇與協商的方式以及心路歷程，也因此對於Twitch上性主體協商的整體樣貌缺少了一塊。對此，研究者建議後續可以採取兩種方向進行研究。其一是個案研究，透過長時間觀察、以及與單一研究對象建立相互信任的關係，或可協助憂慮被負面評價的實況主卸下心防，挖掘出更具意義的資料和動態協商歷程。其二，研究者認為後續也可以研究跨平台的性主體協商，這個想法來自於，研究者觀察到拒斥陰柔操演的E在另一社群平台——Instagram會穿著泳衣、小露身材，這是否是如同C在訪談中不小心透露的：照片比動態影像更能確認自己的外貌是好看的這樣類似的動機呢？抑或是有其他原因？藉由探討不同平台對實況主的挪用意義與方式，或可進一步了解在這個多平台展演的時代，女性是如何在不同脈絡中進行性別協商。

DOI:10.6814/NCCU202000357

參考書目

中文部分

〈2017 年《奇摩電玩大調查》：台灣電競族群達 173 萬，超過八成來自 Y 世代與 Z 世代！〉（2017 年 7 月 21 日）。取自 Yahoo!遊戲網頁 https://games.yahoo.com.tw/2017-%E5%B9%B4%E3%80%8Ayahoo%E5%A5%87%E6%91%A9%E9%9B%BB%E7%8E%A9%E5%A4%A7%E8%AA%BF%E6%9F%A5%E3%80%8B%EF%BC%9A%E5%8F%B0%E7%81%A3%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E6%97%8F%E7%BE%A4%E9%81%94-173-%E8%90%AC%EF%BC%8C-063218490.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAANXxzQvPNzXhTQEWnpQJCH_fHDeaEHW0mRd0PxyFRQWgN0xWp9YmyBDis-Ij7Kk4Y1ZFBeDPdLAXGiSOlG8EmfXJWgFZOPR6evJl8yhs-D3G1nsRcJsqsFFVYnuHiCsd2xEjV3OnTTAHsxitelRr2YIl657Eu8AIyawF5FV1czXl

〈Google 首度遊戲大調查：台灣女性玩家多、全台每天玩掉 3,000 年！〉（2015 年 7 月 27 日）。取自 INSIDE 網頁 https://www.inside.com.tw/2015/07/27/google-says-people-in-taiwan-play-games-for-3000-years-each-day

〈這麼可愛一定是男孩子〉（無日期）。取自萌娘百科網頁 https://zh.moegirl.org/zh-tw/%E8%BF%99%E4%B9%88%E5%8F%AF%E7%88%B1%E4%B8%80%E5%AE%9A%E6%98%AF%E7%94%B7%E5%AD%A9%E5%AD%90

Techris（2018 年 7 月 5 日）。〈電玩實況主怎麼賺？Twitch 公式大解密！〉。取自 EXP.GG 網頁 https://exp.gg/zh_tw/exp%E5%8E%9F%E5%89%B5%E5%B0%88%E5%8D%80-zh_tw/50182

林文琪譯（2004）。《身體認同：同一與差異》。台北縣永和市：韋伯文化國際。（原書 Woodward, K. (Ed). [1997]. *Identity and Difference*. London; Thousand Oaks, Calif.: Sage in association with the Open University.）

林宇玲（2011）。〈線上遊戲與性別建構〉，《新聞學研究》，108: 51-58。

張玉佩、呂育瑋（2006）。〈網路促進女性解放之可能？從線上遊戲談起〉，《中華傳播學刊》，9: 113-150。

張君玫（2018 年 5 月 1 日）。〈書寫身體與結構：給我共生演化的同伴〉。取自巷仔口社會學網頁 https://twstreetcorner.org/2018/05/01/chuangchunmei-2/

黃守義、許詩嫻、國立編譯館譯（2008）。《新媒介科技手冊》。台北縣永和市：韋伯文化國際。（原書 Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (Eds). [2006]. *Handbook of new media : social shaping and social consequences of ICTs*. London; Thousand Oaks, Calif.: SAGE.）

潘淑滿（2003）。《質性研究：理論與應用》。台北市：心理。

DOI:10.6814/NCCU202000357

鍾蔚文、陳百齡、陳順孝（2006）。〈數位時代的技藝：提出一個分析架構〉，《中華傳播學刊》，10: 233-263。

英文部分

Allen, J. (1999.3.26). *'Ed' of the Internet: JenniCAM going strong after three years.* Retrieved from CNN.com. http://edition.cnn.com/SHOWBIZ/Movies/9903/26/jennicam/?fbclid=IwAR09TWu_ce3M3j3WjNMC1WJBBEpD8X5iBHYZrcahpqQr9e7vZBSvJo0cyfk

Archer, J., & Lloyd, B. B. (2002). *Sex and Gender*. Cambridge, U.K.; New York: Cambridge University Press.

Attwood, F. (2011). Through the looking glass? Sexual agency and subjectification online. In R. Gill, C. Scharff (Eds.), *New Femininities: Postfeminism, Neoliberalism and Subjectivity* (pp.203-214). New York: Palgrave Macmillan.

Bryce, J., & Rutter, J. (2002). Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. In F. Mäyrä (Ed.), *Computer games and digital culture conferences* (pp.243-255). Tampere, FIN: University of Tampere Press.

Butler, J. (2004). *Undoing Gender.* New York: Routledge.

Butler, J. (2006). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.

Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1998). *From Barbie to mortal kombat: Gender and computer games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Connell, R. W. (1983). *Which way is up?*. Sydney: Allen & Unwin.

Connell, R., & Pearse, R. (2015). *Gender: In world perspective*. Cambridge, UK: Polity.

Cote, A. C. (2017). "I can defend myself": Women's strategies for coping with harassment while gaming. *Games and Culture*, *12*(2), 136-155.

Daviault, C., & Schott, G. (2015). Looking beyond representation: Situating the significance of gender portrayal within game play. In C. Carter, L. Steiner, & L. Mclaughlin (Eds.), *The Routledge companion to media and gender* (pp.440-449). London: Routledge.

Essential facts about the computer and video game industry. (n.d.). Retrieved from entainterment software association https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/

Evans, A., Riley, S., & Shankar, A. (2010). Technologies of sexiness: Theorizing women's engagement in the sexualization of culture. *Feminism & Psychology*, *20*(1), 114-131.

Foucault, M. (1979). *The history of sexuality: An introduction*. London: Allen Lane.

DOI:10.6814/NCCU202000357

Fox, J., & Tan, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, *33*, 314-320.

Freud, S. (1905). *Three essays on sexuality*. The Pelican Freud Library, Vol. 7, Harmondsworth: Penguin.

Gagnon, J. H., & Simon, W. (1973). *Sexual conduct: The social sources of human sexuality*. Chicago: Aldine Pub. Co.

Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.

Gill, R. (2012). Media, Empowerment and the 'Sexualization of Culture' Debates. *Sex Roles*, *66*, 736-745.

Hariman, R. (2008). Political parody and public culture. *Quarterly Journal of Speech*, *94*(3), 247-272.

Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *11*(4), 910-931.

Hayes, E. (2007). Gendered identities at play: Case studies of two women playing Morrowind. *Games and Cultures*, *2*(1), 23-48.

Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, *56*(3-4), 141-148.

Jimroglou, K. M. (1999). A CAMERA WITH A VIEW JenniCAM, visual representation, and cyborg subjectivity. *Information, Communication & Society*, *2*(4), 439-453.

Juul, J. (2009). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Kenny, K. (2009). "The performative surprise": parody, documentary and critique. *Culture and Organization*, *15*(2), 221-235.

Lamb, S. (2010). Porn as a Pathway to Empowerment? A Response to Peterson's Commentary. *Sex Roles*, *62*, 314-317.

Lin, H. (2008). Body, space and gendered gaming experiences: A cultural geography of homes, cybercafés and dormitories. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond barbie and mortal kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp.67-82). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Maddox, B. (1977). Women and the switchboard. In I. de Sola Pool (Ed.), *The social impact of the telephone* (pp.262-280). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, *16*(3), 6-18.

Nietzsche, F. (1968). *The will to power*. New York: Vintage Books.

Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture.

DOI:10.6814/NCCU202000357

Sex Roles, *76*, 421-435.

Pelletier, C. (2008). Gaming in context: How young people construct their gendered identities in playing and making games. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond barbie and mortal kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp.145-160). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Peterson, Z. D. (2010). What Is Sexual Empowerment? A Multidimensional and Process-Oriented Approach to Adolescent Girls' Sexual Empowerment. *Sex Roles*, *62*, 307-313.

Rakow, L. F. (1988). Gendered technology, gendered practice. *Critical Studies in Mass Communication*, *5*(1), 57-70.

Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. (2015). *Games and Culture*, *10*(5), 438-462.

Ringrose, J. (2011). Are you sexy, flirty, or a slut? Exploring 'sexualization'and how teen girls perform/negotiate digital sexual identity on social networking sites. In R. Gill, & C. Scharff (Eds.), *New femininities : postfeminism, neoliberalism, and subjectivity* (pp.99-116). Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan.

Ringrose, J., Harvey, L., Gill, R., & Livingstone, S. (2013). Teen girls, sexual double standards and 'sexting': Gendered value in digital image exchange. *Feminist Theory*, *14*(3), 305-323.

Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: Technologies of the gendered self. *New Media & Society*, *9*(4), 555-576.

Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, *14*(1), 28-44.

Silverstone, R., Morley, D., Dahlberg, A., & Livingstone, S. (1989). *Families, technologies and consumption: the household and information and communication technologies*. Uxbridge: Centre for Research into Innovation, Culture & Technology, Brunel University.

Simpson, P. (2003). *On the Discourse of Satire: Towards a Stylistic Model of Satirical Humour*. Amsterdam and Philadelphia, PA: John Benjamins Publishing Co.

Stafford-Fraser, Q. (1995.5). *The Trojan Room Coffee Pot: A (non-technical) biography*. Retrieved from https://www.cl.cam.ac.uk/coffee/qsf/coffee.html

Summers, A., & Miller, M. K. (2014). From damsels in distress to sexy superheros: How the portrayal of sexism in video game magazines has changed in the last twenty years. *Feminist Media Studies*, *14*(6), 1028-1040.

Taylor, N., Jenson, J., & de Castell, S. (2009). Cheer leaders/booth babes/*Halo* hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys. *Digital Creativity*, *20*(4), 239-252.

DOI:10.6814/NCCU202000357

Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game cultures*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: Gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England; Burlington, Vt.: Ashgate.

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Walkerdine, V. (2007). *Children, gender, video games: Towards a relational approach to multimedia*. New York: Palgrave Macmillan.

West, C., & Zimmerman, D. H. (1987). Doing gender. *Gender and Society*, *1*(2), 125-151.

White, M. (2003). Too close to see: men, women, and webcams. *New Media & Society*, *5*(1), 7-28.

Wiederman, M. W. (2005). The gendered nature of sexual scripts. *The Family Journal*, *13*(4), 496-502.

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, *59*(4), 700-725.

Zhang, G., & Hjorth, L. (2017). Live-streaming, games and politics of gender performances: the case of nüzhubo in China. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1-19.

國立政治大學
National Chengchi University

DOI:10.6814/NCCU202000357