

网络游戏中的性别歧视：社会支配倾向，领地意识和攻击性的作用

刘祚甫

西南大学心理学部，重庆

收稿日期：2025年1月5日；录用日期：2025年2月10日；发布日期：2025年2月21日

摘要

网络电子游戏在中国的热度正在剧烈攀升，但是针对女性的性别歧视也成了网络游戏中一个非常重要的问题。这项研究中我们确定了哪些人格特征预示着在网络游戏中的性别歧视。通过对420名年龄在18~63 ($M = 29.60$, $SD = 7.20$)的中国男性的调查，我们发现攻击性、社会支配倾向，以及领地意识与网络游戏性别歧视态度存在正相关关系。基于相关结果，我们进一步进行了回归分析，结果发现，攻击性，社会支配倾向，以及领地意识都能够正向预测游戏中的性别歧视态度。我们的这项研究有助于深入揭示性别歧视的原因，并且为抵御性别歧视制定更有效的办法。

关键词

网络游戏，攻击性，社会支配倾向，性别歧视

Sexism in Online Gaming: The Role of Social Dominance Orientation, Territoriality, and Aggressiveness

Zuofu Liu

Department of Psychology. Southwest University, Chongqing

Received: Jan. 5th, 2025; accepted: Feb. 10th, 2025; published: Feb. 21st, 2025

Abstract

The popularity of online video games is rapidly increasing in China, but sexism against women has become a significant issue within these games. In this study, we identify which personality traits predict sexism in online gaming. Through a survey of 420 Chinese male participants aged 18~63 (M

= 29.60, SD = 7.20), we found that aggressiveness, social dominance orientation, and territoriality were positively correlated with sexist attitudes in online gaming. Based on these correlational results, we further conducted regression analysis, which revealed that aggressiveness, social dominance orientation, and territoriality could positively predict sexist attitudes in online gaming. Our study contributes to a deeper understanding of the causes of sexism and provides insights for developing more effective strategies to combat it.

Keywords

Online Gaming, Aggressiveness, Social Dominance Orientation, Sexism

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

在网络游戏中，虽然女玩家数量已经快接近半数，但是女性在网络游戏中的生存环境不容乐观，每年有许多女性报告自己在网络游戏中正在遭受歧视，羞辱，并且不被视为游戏中的一部分，被认为是“圈外人”(Fox & Tang, 2014)。有充足的研究表明，在网络游戏中，针对女性玩家的攻击与歧视已经越来越成为一个严重的问题(Kuznekoff & Rose, 2013)。对于女性来说网络游戏是充满敌意的，很多女性被拒绝进入游戏世界。不仅如此，在游戏中遭受歧视与骚扰的女性还会因此拒绝玩游戏，并且退出游戏(Fox & Tang, 2017)。而这种游戏中的性别歧视往往却十分容易被忽略，因为这种歧视性言语往往会被当作游戏垃圾话文化的一部分。基于此，本研究旨在探索与电子游戏性别歧视相关的几个人格变量，来探寻发生歧视的原因。在线视频游戏为玩家提供了一个可以建立关系、互动、合作和竞争的环境并将来自世界各地的玩家联系在一起，但也带来了问题，在网络电子游戏中，男性所占的比例太高了，这些男性玩家创造了一个保守的不欢迎女性的社区(Poland, 2016)。许多女玩家报告说，他们在玩游戏时经历了刻板印象、攻击和性别歧视(Choe et al., 2020)。

去个性化效应的社会认同理论是一个很好地能够解释游戏歧视的理论。去个性化效应的社会认同模型(SIDE)假设：在匿名条件下，个体会显著服从群体成员(Lea & Spears, 1991)，网络游戏中充斥着匿名性，这种匿名性让每个人不再关注他们的个体身份，而被群体身份所代替，因此玩家就会服从于他们的群体身份。不幸的是，在性别层面，游戏中占主流的性别群体是男性，男性群体的特点在游戏上就是具有竞争性，攻击，暴力，和敌意，这些特点助长了歧视和攻击行为，作为对立并且是少数群体的女性就特别容易成为受到攻击和歧视的目标(Fox & Tang, 2014)。

研究表明，对男性规范的服从和社会支配取向都是预测网络游戏性别歧视的重要指标(Fox & Tang, 2014)，另一项直接在游戏里进行的实验发现，尽管两种声音传达了相同的信息，但游戏玩家对女性声音的反应比男性声音更消极，女性声音受到的负面评论是男性声音的三倍(Kuznekoff & Rose, 2013)。研究表明，玩网络电子游戏的男性比非电子游戏玩家表现出更高的歧视态度(Stermer & Burkley, 2015)。另一项研究也发现(Jagayat & Choma, 2021)，社会身份在针对女性的网络攻击中起着重要影响。因此，现有的研究表明，网络游戏中的攻击与敌意十分常见，并且与群体身份息息相关，而男性最有可能是犯罪者，而被认为是少数群体的女性往往因为不符合主流社会身份而成为攻击目标(Tang & Fox, 2016)。

攻击性是使用攻击性行为的一种稳定的人格特质(Buss & Perry, 1992)。对女性的攻击在电子游戏中很常见，因为许多在线电子游戏都是暴力和竞争性的，这可能会导致敌意和攻击。攻击性与性别歧视密切

相关,攻击性强的个体更容易在游戏中发表负面言论和进行骚扰行为,一项研究发现,人际攻击对敌对的性别歧视和强奸神话的接受有积极影响(Fox & Potocki, 2016)。攻击性已被证明可以预测性别歧视态度的影响,一项关于性化电子游戏的研究表明,具有高度攻击性的参与者可以预测更积极的性别歧视态度(Ferguson & Colwell, 2020)。许多玩家有垃圾话和侮辱其他玩家的习惯,这些玩家认为这是游戏文化的一部分,而性别歧视基本都是通过攻击性言语表达出来的,涉及对女性游戏能力的贬低和刻板印象,例如:“女性玩游戏就是菜”,“看到我的队友是女性昵称,我认为这把已经输了”,这些语言体现了对女性的天然敌对性态度。并且,网络游戏内容往往也和暴力和攻击密不可分,往往通过击杀来获取优势和胜利,这种游戏内容促成了网络游戏中的敌意,还会导致一些玩家的攻击性增加,从而导致骚扰和歧视行为(Seo et al., 2022)。因此,本研究提出假设 1:攻击性能够正向预测游戏中的性别歧视态度。

社会支配倾向指的是个体期望构建或维持不平等的社会结构等级,以及不平等群际关系的意愿,社会支配倾向会导致个体认为,群体间是不平等的,某些群体可以支配其他群体个人对社会群体之间不平等的认可,导致偏见和一个群体优于其他群体的信念(Sidanius & Pratto, 1999)。网络游戏中性别的差异就分成了男性和女性群体,男性群体往往游戏水平较高,因此他们往往会采取一些行动,以维护和保持他们的优势地位。例如,身居高位的男性更有可能在他们的统治合法性受到质疑时骚扰女性,社会支配倾向较高的男性往往会认为女性群体处于附属地位,在网络游戏中不如男性。因此本研究提出假设 2:社会支配倾向能够正向预测游戏中的性别歧视态度。

另一个相关的预测因素是领地意识。Brown 等人(Brown, 2005)将领地意识定义为个人对物理或社会对象的所有权的行为表达。一旦领地被入侵,人们就会采取敌对和侵略行为来保卫自己的领土。这种领地不仅包括有形的东西,如实物财产;它还包括无形的东西,如想法、角色和责任。因此,领地可以是完全虚构的,网络游戏长期以来一直被视为男性的领地,他们往往对闯入的女性充满敌意。韩国的一项研究表明,男性在游戏中感知到的领地意识对性别歧视态度和性骚扰有高度积极的预测作用(Seo et al., 2022)。因此,本研究提出假设 3:玩家感知到的领地意识能够正向预测游戏中的性别歧视态度。

2. 方法

2.1. 被试

本次研究是在专业数据网站 Credamo (<https://www.credamo.com/#/>)上进行数据收集的。本次调查共纳入 440 名年龄在 18~63 岁之间的男性异性恋参与者,均来自中国。他们被邀请参加一项关于网络游戏玩家态度的问卷调查。在调查开始之前,全部被试被告知研究的目的,并可以随时选择退出。他们还得到保证,他们的参与将是匿名的,所有收集到的数据只会用于学术研究。在表示同意后,所有参与者都填写了相同的问卷。

在问卷收集过程中,我们纳入了三个注意力检测问题,以确保数据质量。注意力检查问题要求参与者选择一个特定的选项,例如“这道题请选择每个月一到两次。”如果他们不这样做,他们将被排除在外。未通过注意力或一致性检查的参与者被排除在数据分析之外。此外,每周游戏时间少于半小时的玩家以及非在线游戏玩家也被排除在外。排除后,共有 420 名被试被纳入数据分析,在这些被试里,有 370/420 (88.10%)拥有大学本科及以上学历,参与者报告最常玩的游戏是《王者荣耀》(301)、《英雄联盟》(108)和《CSGO》(29)。

2.2. 研究工具

2.2.1. 攻击性量表

使用 Buss 等人开发的(Buss & Perry, 1992),由李献云(李献云等, 2011)等人修订的攻击性量表,该量

表包括 30 个问题, 采用 5 点计分方式(1 = 不符合, 5 = 完全符合)。参与者被要求表明他们对个人性格描述的同意程度。例如: “某些情况下, 我会控制不住而打人”。在本研究中, 内部一致性系数为 0.94。

2.2.2. 社会支配倾向量表

使用 sidanius (Sidanius & Pratto, 1999)等人开发的, 由林永青(林永青, 2018)等人修订的社会支配倾向量表, 由 16 个问题组成, 采用 5 点计分方式(1 = 强烈不同意; 5 = 强烈同意)。得分越高, 代表性别歧视观念越强。在本研究中, 内部一致性系数为 0.917。

2.2.3. 领地意识量表

我们改编了(Seo et al., 2022)游戏领地性的量表, 由 7 个问题组成, 使用 5 分制评分(1 = 强烈不同意; 5 = 强烈同意)。例如: “如果能把女性玩家都赶出网络游戏, 那就好了。”得分越高, 领地意识越强。在本研究中, 内部一致性信度为 0.88。

2.2.4. 网络游戏性别歧视量表

使用 Fox 等人(Fox & Tang, 2014)开发的网络游戏性别歧视量表, 由 16 个问题组成, 采用 5 点计分方式(1 = 强烈不同意; 5 = 强烈同意)。得分越高, 性别歧视观念越强。例如: “大多数女性只和他们的男朋友一起玩游戏。”在本研究中, 内部一致性信度为 0.93。

3. 结果

使用 SPSS 26.0 对结果进行分析。首先, 进行相关性分析, 表 1 包含了所有预测变量的描述性统计信息和相关性。正如我们预期的那样, 攻击性、社会支配倾向, 以及领地意识都与性别歧视呈正相关($p < 0.05$), 因此我们进一步进行了线性回归分析, 回归结果如表 2 所示。在本次回归分析中, 所有预测变量的方差膨胀因子(VIFS)均不超过 3, 表明本研究不存在多重共线性。该模型的 R 方为 0.36, 解释了网络游戏中性别歧视总方差的 35.4%。从回归结果可以得出, 攻击性对网络游戏性别歧视态度的预测作用显著($b = 0.29, t = 6.17, p < 0.001$), 社会支配倾向对网络游戏性别歧视态度的预测作用显著($b = 0.20, t = 4.70, p < 0.001$), 领地意识对网络游戏性别歧视态度的预测作用依然显著($b = 0.33, t = 7.84, p < 0.001$), 假设 1、2、3 均成立。

Table 1. The correlation between variables (N = 420)

表 1. 各变量间的相关关系(N = 420)

变量	M	SD	1	2	3	4
攻击性	2.13	0.62	-			
社会支配倾向	2.82	0.94	0.43***	-		
领地意识	1.63	0.63	0.32***	0.20***	-	
网络游戏性别歧视	2.63	0.80	0.47***	0.39***	0.46***	-

注: * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$, 保留两位小数。

Table 2. The regression analysis of video game sexism (N = 420)

表 2. 对网络游戏性别歧视的回归分析结果(N = 420)

结果变量	回归方程		整体拟合指数			系数显著性	
	预测变量		R	R	F	β	t
网络游戏性别歧视	攻击性		0.60	0.36	77.42***	0.28	6.17***
	社会支配倾向					0.20	4.70***
	领地意识					0.33	7.84***

4. 讨论

研究调查了攻击性、社会支配倾向，领地意识对网络游戏性别歧视的影响。

我们发现，玩家的攻击性对游戏中的性别歧视态度有正向预测作用。在游戏世界中，包含性别歧视的态度的语言往往是由攻击性言语作为载体的，攻击和歧视在网络游戏中往往也是共同出现的，我们的研究还扩展了 Fox 及其同事(Fox & Potocki, 2016)的研究，他们发现了攻击性量表的人际攻击子维度与性别歧视态度有关，我们在此研究基础上发现攻击性量表的总体维度都能够显著正向性别歧视态度。我们发现了社会支配倾向的作用，支持了许多发现社会支配倾向与性别歧视态度相关的研究。此外，领土意识的积极预测作用也是一个重要发现，这支持了之前的研究，其预测系数也很高，这证明歧视态度主要是由于将“局外人”赶出去的冲动。这种领地意识可能会激励犯罪者，并更容易让女玩家成为被攻击的目标(Vergel et al., 2024)。这也表明，未来有必要增加游戏中女性的数量和比例，因为这有利于减缓领土意识，让更多男性玩家意识到游戏不是男性的世界，是属于所有玩家的。在另一方面来说，游戏玩家自身也应该注意到网络游戏中的群体气质，这往往会强化男性规范，并且使网络游戏世界中的敌意和攻击性更加明显，这会使歧视性的言语在网络游戏中进一步蔓延，而把女性拒之门外。近年来随着女性意识在中国的进一步崛起，网络游戏中针对女性的歧视行为会使女玩家疏远，还会使许多女性进一步退出游戏世界，甚至引发焦虑抑郁等负面行为。因此要让游戏玩家和游戏厂商都意识到这种害处，不能再用刻板印象来定义女角色，女玩家，所以这些游戏行业的从业者也应当在游戏内容上减缓矛盾，从而消除刻板印象，减缓性别歧视。

我们的研究也有一些局限性。首先，我们只进行了一项横断面研究，如果进一步探索因果关系需要在未来进行实验和干预研究。参与者的学历也是一个重要因素，我们的受访者绝大多数都有本科以上学历，这可能反映了选择偏见，受教育程度较低的玩家可能不了解性别歧视以及一些典型形式，在未来的研究中需要更加关注这些受教育程度低一些的玩家人群。此外，我们的研究没有考虑到玩家的游戏水平，游戏水平是预测性别歧视中的一个重要的因素，未来的研究可以将游戏水平纳入研究，特别是游戏水平在减轻这种性别歧视中的作用。我们的这项研究只关注了男性群体的性别歧视态度，但游戏中的许多女性也对女性玩家有性别歧视的态度，这往往以隐含的形式表现出来。如前所述，许多女性接受赋予她们的性别角色，并认为她们只能扮演无害的辅助角色，她们甚至自己都觉得女孩不适合玩电子游戏，这是一个有意义的视角，值得未来进一步研究。

5. 结论

- 1) 攻击性能够正向预测游戏中的性别歧视态度。
- 2) 社会支配倾向能够正向预测游戏中的性别歧视态度。
- 3) 领地意识能够正向预测游戏中的性别歧视态度。

参考文献

- 李献云, 费立鹏, 张亚利, 牛雅娟, 童永胜, 杨少杰(2011). Buss 和 Perry 攻击问卷中文版的修订和信效度. *中国神经精神疾病杂志*, 37(10), 607-613.
- 林永青(2018). *社会排斥和社会支配倾向对共情的影响*. 硕士学位论文, 太原: 山西师范大学.
- Brown, G. (2005). *Territoriality in Organizations: Theory and Measurement*. Ph.D. Thesis, The University of British Columbia.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Choe, K., Doh, S., & Ha, J. (2020). Adolescents' Experiences and Coping with Sexism Affect Both Female and Male Online

- Gamers in South Korea. *Sex Roles*, 83, 43-53. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01094-0>
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2020). Sexualised Video Games, Sexist Attitudes and Empathy Towards Victims of Rape: Correlational Evidence for a Relationship Is Minimal in an Online Study. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 30, 16-27. <https://doi.org/10.1002/cbm.2138>
- Fox, J., & Potocki, B. (2016). Lifetime Video Game Consumption, Interpersonal Aggression, Hostile Sexism, and Rape Myth Acceptance: A Cultivation Perspective. *Journal of Interpersonal Violence*, 31, 1912-1931. <https://doi.org/10.1177/0886260515570747>
- Fox, J., & Tang, 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's Experiences with General and Sexual Harassment in Online Video Games: Rumination, Organizational Responsiveness, Withdrawal, and Coping Strategies. *New Media & Society*, 19, 1290-1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Jagayat, A., & Choma, B. L. (2021). Cyber-Aggression towards Women: Measurement and Psychological Predictors in Gaming Communities. *Computers in Human Behavior*, 120, Article ID: 106753. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106753>
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in Multiplayer Gaming: Examining Player Responses to Gender Cues. *New Media & Society*, 15, 541-556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- Lea, M., & Spears, R. (1991). Computer-Mediated Communication, De-Individuation and Group Decision-Making. *International Journal of Man-Machine Studies*, 34, 283-301. [https://doi.org/10.1016/0020-7373\(91\)90045-9](https://doi.org/10.1016/0020-7373(91)90045-9)
- Poland, B. (2016). *Haters Harassment, Abuse, and Violence Online*. Potomac Books, Incorporated, Potomac Books, Incorporated. <https://www.proquest.com/books/haters/docview/2130988739/se-2?accountid=48841>
- Seo, Y., Oh, P., & Kil, W. Y. (2022). Into the Wolves' Den: An Investigation of Predictors of Sexism in Online Games. *Behaviour & Information Technology*, 41, 1740-1754. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2021.1899287>
- Sidanius, J., & Pratto, F. (1999). *Social Dominance: An Intergroup Theory of Social Hierarchy and Oppression*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139175043>
- Stermer, S. P., & Burkley, M. (2015). SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism. *Psychology of Popular Media Culture*, 4, 47-55. <https://doi.org/10.1037/a0028397>
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors. *Aggressive Behavior*, 42, 513-521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Vergel, P., La Parra-Casado, D., & Vives-Cases, C. (2024). Examining Cybersexism in Online Gaming Communities: A Scoping Review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25, 1201-1218. <https://doi.org/10.1177/15248380231176059>