

欢迎按以下格式引用:程萌.灰姑娘的变身与异化——自乙女游戏分析[J].长江大学学报(社会科学版),2022,45(4):41-45.

灰姑娘的变身与异化

——自乙女游戏分析

程萌

(华中师范大学 国家文化产业研究中心,湖北 武汉 430079)

摘要:近年来,源自日本的乙女游戏在国内游戏市场异军突起。借由灰姑娘童话叙事,女性玩家重燃起灰姑娘的美丽幻想。乙女游戏通过赋予女性玩家主动选择的自由,让她们在虚拟的线上体验、现实的线下延续中实现并续写了灰姑娘童话故事。在游戏自由的表象之下,女性玩家实则被禁锢在父权社会的刻板期待中,潜在地经受情感和时间的剥削。国产乙女游戏应关注和把握新时代的女性需求,构建新时代的女性主体性;应向内行走,吸取我国优秀故事传统,打造具有自身特色的文化表达形式。

关键词:乙女游戏;灰姑娘;大团圆;女性;叙事;剥削

分类号:I106 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2022)04-0041-05

2018 年,随着国产乙女游戏《恋与制作人》的爆红,乙女游戏开始进入我国,自此,国内庞大的女性玩家市场露出冰山一角。女性的觉醒、乙女游戏独特的视听风格、对女性玩家心理需求的满足等因素,促成了乙女游戏的火爆。韩运荣等人认为,乙女游戏通过模拟真实恋爱互动,向玩家提供了“超现实”恋爱体验,让女性在虚拟的环境中得以释放与重构自己。^[1]Leticia Andlauer 认为,通过与虚拟理想男性恋爱,少女们用实践调和了对真实的人与对遥远的偶像的感情,进而在游戏表演中表现了自我。^[2]温彩云等人提出,恋爱游戏的本质是“白日梦”,呈现的是理想自我和理想他者,女性玩家通过普罗透斯效应有效地遮蔽了无力的现实。^[3]

从游戏叙事内容出发,笔者认为,乙女游戏的成功可归于游戏中所隐藏的灰姑娘叙事母题。它成功地让现代女性在虚拟的浪漫故事中重燃起专属于女孩的美丽幻想。然而,乙女游戏与童话受众年龄不同,乙女游戏将现代女性降格为一个柔弱的、等待拯

救的童年灰姑娘,将她们禁锢在支配性地位,落入父权社会的刻板期待中,并经受着情感和时间剥削,这为乙女游戏的健康发展埋下了隐患。

一、乙女游戏概述

乙女(Otome),日本传统术语,指 14~18 岁的未婚女孩。在网络游戏、漫画、动漫、同人文化等当代流行文化中,乙女被赋予了新的时代意义。广义而言,乙女是指喜欢消费御宅文化产品的女孩,即女性御宅族;狭义而言,是指对乙女游戏行业休闲产品的欣赏。^[2]基于此,以打造异性爱恋故事的,具有休闲、幻想色彩的乙女文化渐成气候。

1994 年,第一款乙女游戏 *Angelique*《安琪莉可》问世。由日本女性团队开发,本面向青春前期少女的《安琪莉可》,却意外受到 20 多岁青年的喜爱。^[4]2017 年,我国乙女游戏《恋与制作人》一经问世,便引起了现象级的娱乐和商业热潮。2018 年,以乙女游戏为代表的女性向游戏开始井喷式爆发。

收稿日期:2022-05-22

基金项目:教育部人文社会科学重点研究基地重大项目“非遗数字化保护与传播研究”(16JJD860009)

作者简介:程萌(1990—),女,湖北黄冈人,博士研究生,主要从事民间文学研究。

到 2020 年,我国女性游戏市场销售收入达 530.48 亿元,同比增长 47.15%。^[5]

在这种面向女性的男女恋爱游戏中,通常是一位女主与几位非玩家角色(NPC)男主发展浪漫关系。女主往往天真烂漫、纯洁善良,但脆弱无助,完全符合男性的期望;而男主则是充满阳刚之气的完美男性,他们通过拯救女主,让其成为公主,来展示男子汉气概。女性玩家依男主的个性进行挑选和追求,且爱情故事的走向也由其控制,这满足了女性对理想恋爱关系的期望。除此之外,女性玩家也会通过游戏之外的其他活动,比如看动漫、写同人小说、cosplay 等继续“书写”浪漫故事。可见,这种游戏自由模式“讲述”了一个新的灰姑娘故事,刺激着女性玩家在消费乙女文化产品外,也生产乙女文化,成为乙女文化的产消者。

二、灰姑娘的变身

灰姑娘童话是一个世界型的故事类型,最早见于我国 9 世纪笔记小说《酉阳杂俎》中的《叶限》故事,也可见于 17 世纪法国童话集《鹅妈妈的故事》以及 19 世纪出版的《格林童话》,AT 分类法将其列为 510A 型故事。正如美国著名民俗学家斯蒂·汤普森所言,“也许全部民间故事中最著名的要算《灰姑娘》了。”^{[6](P151)}

(一)灰姑娘童话的现代讲述

灰姑娘童话本身不仅拥有数目众多的故事异文,在当代,更是频繁地出现在小说、电影、电视剧、童话剧以及网络游戏中,其对美好生活的幻想、对善战胜恶信念的坚守、对善良本质的倡导等主题使灰姑娘故事经久不衰。

刘守华先生认为童话叙述是各式各样的追求幸福的故事。随着时代的进步、科学的发达,在新的现实生活土壤上,人们产生了新的美丽幻想。^{[7](P533)} Alison Lurie 指出:“也许童话是第一种真正意义上的女性文学……在欧洲,不管是格林童话的讲述者以及其他追随童话的人,她们都是女性,甚至在一些地区全是女性。”^[8]

在女性意识觉醒、地位提升的时代背景下,灰姑娘童话与乙女游戏历史性相遇,乙女游戏成为灰姑娘童话现代讲述的绝佳载体,灰姑娘童话为现代女性玩家重现并延续了一个新时代幻想世界。

(二)灰姑娘善良本质的游戏化投射

在《叶限》《灰姑娘》以及当代流传的众多灰姑娘故事中,灰姑娘通常惨遭后母嫉妒、刁难,备受不公正对待,然后在超自然力量的帮助下,与王子相遇,王子通过某物识别了灰姑娘身份,最后两人结合。灰姑娘故事存在丧母、后母虐待、难题考验、神力相助、特殊方式的身份验证、与王子结婚等基本母题。^[9]瑞士民间童话研究学者麦克斯·吕蒂在其民间童话样式理论中指出,民间童话是平面性的,平面性的外貌、物象,无肉体和精神深度的剧中人。^①纵观《灰姑娘》以及《美女与野兽》《钻石和蟾蜍》《白雪与红玫》等女性向童话,不难发现,其中的女主都是平面的、无个性的,是一个普适性的存在。然而,她们却拥有一个不具普适性的共性,那就是美丽外表。西村真志叶认为,在幻想故事中,当需要表现剧中人内在因素时,幻想故事的讲述人经常把它作为可见形式,投射到情节上面。^{[10](P89)}我们认为可见的美丽特征在故事中正是不可见的善良特征的外在投射,因为在童话中是女主的善良扭转了其悲惨的命运。例如,童话《美女与野兽》中女主贝尔从小就比两个姐姐更有美德,《钻石和蟾蜍》中小女儿也比姐姐更善良。Ann 和 Barry Ulanov 在其著作 *Cinderella and Her Sisters* 中提到灰姑娘和这些嫉妒女性代表了每个人内心中嫉妒情结(envy complex)的两面。灰姑娘作为一名女性基督,使我们得以一瞥善良遭遇的困境,也就是上帝的困境,即当处于嫉妒时,我们的内心会抗拒善。谁会把自己献给那些遭受嫉妒之苦的人呢?答案就在善本身,它促使我们通过嫉妒来看待善,利用善的点点滴滴,心甘情愿地把它们拼凑成一个更大的自我和社会整体。^{[11](P10~11)}在乙女游戏中,女主无一例外地有着大眼睛、尖下巴,年轻,貌美如花,这些外在的美丽特征投射了游戏所蕴含的关乎善的日常生活叙事。

美丽是一种外在的可见的特征,而善良是一种内在的不可见的特征,这两种不同性质的人物特征在童话的讲述下产生关联,具有等同性。Huan Yining 在剖析 2017~2021 年三款国产爆款乙女游戏时,批判这些女主缺乏个性、同质化,除了美丽、善良(nice and kind)外,几乎得不到任何认可。^[12]而这正反映出当前的乙女游戏抓住了灰姑娘的本质:善良。不论是《恋与制作人》中的女制作人,《光与夜之恋》中的

① 麦克斯·吕蒂:《民间童话与传说——叙述文献的两种基本形式》(日文版),法政大学出版社 1995 年版,第 18~26 页。

女设计师，还是《未定事件簿》中的女律师，在善与恶、大爱与小我等一系列二元对立的游戏叙事中，现代“灰姑娘”们都在游戏的引导下，坚守着善良的本质。

（三）灰姑娘从被动等待到主动选择

灰姑娘是人间苦难的化身，遭受着嫉妒和磨难，然而，可预见的结果就是她会被王子选择，却无需做任何事情，甚至都不必表现勇气或智慧，仅美丽特质就值得被选中、被奖赏。这种被动等待带给灰姑娘的是来自命运的补偿性馈赠。正如 Marcia 所言，在几乎所有的童话中，婚姻是一个重要的支点（fulcrum），带给女孩奖赏或惩罚。^[13]苦难中的男孩往往需要主动行动才能赢得王国和公主，而苦难中的女孩只需被王子看到就能被选中，成为王后。

从儿童视角出发，灰姑娘故事其实呈现了一个受难女英雄原型，让孩子可以自由地沉浸在怜悯中，为她感到难过，并期待体验这种迷人的受难者角色。^[13]童话通过将受难灰姑娘刻画为一个依靠王子的无力形象，强化了女性的无能，让女性适应了传统的被动的温顺的社会角色。

但乙女游戏似乎在对抗和改写这种对女性的规训机制，这一方面是由于乙女游戏在创作之初，通常会通过各种形式的调研，从中归纳目标受众的真实画像，从而融合了更多现代女性的真实声音；另一方面，也是由于有越来越多的女性开始进入乙女游戏的制作，掌握了叙事话语主动权。在乙女游戏故事中，女主不再受后母或姐姐们的嫉妒或虐待。虽然其人生也发端于危害或缺失，但与童话不同的是，乙女游戏赋权女性玩家去主动填补。比如《恋与制作人》中，女主出场时就被设定为父亲去世，母亲未知，其继承的小影视公司也濒临破产，后来人类濒临灭绝，女主去扭转乾坤。在《光与夜之恋》中，丧母的女主成年后遭遇父亲安排的商业联姻，但女主成功逃离了困境，并努力追逐着自己设计师的梦想。可见，不同于灰姑娘的被动等待，游戏女主被赋予了主动权，可控制并推动她正在经营的幻想故事。选择男性，或者去拯救她的王子，这一重要的行动很少在传统童话中出现。在童话中，女性往往年少、柔弱，等待拯救，而具有强大能力的女性，除了年迈的仙母外，大多是邪恶的老巫婆。乙女游戏玩家大多集中于大学生以及社会年轻白领，比如《恋与制作人》女性玩家占比达 94.2%，20 岁以上的超过 84.2%。^[14]成熟的女孩不可能再去相信被动可以等来幸福。实际上，Collier 早在 1961 年就抽样实证了几乎一半的女大学生认为灰姑娘故事除了适用于儿童，具有文学、道德价值

外，实则无趣，不适合成人。^[15]与童话受众的年龄差异，决定了乙女游戏中的灰姑娘故事必定会从被动等待转向主动选择。乙女游戏将其中的男主们打造为具有完美外貌、性格、身份，“永远爱着玩家”的男性，且赋权女性玩家，让她们可依男主的特质主动挑选。每个人都可以拥有自己的王子，主动推动故事的发展，以适应自己的喜好。在以女性为主导的乙女世界，王子必须将自己的特质与她们的愿望结合起来，因为新时代的“灰姑娘”主宰了在爱情幻想中的未来。

（四）从封闭大团圆到开放大团圆

童话故事往往会在男女主人公相遇并幸福地在一起时大团圆封闭，很少描述大团圆落幕后灰姑娘与王子的婚后生活。陈岗龙教授发现在很多地区和民族流传的灰姑娘故事中，灰姑娘和王子结婚之后仍然要经历死而复生的种种磨难，最后得到幸福，第二次婚姻才是真正的婚姻。^[16]婚后的灰姑娘虽然又经历了一次大团圆，但这个幸福故事仍是封闭的。

然而，整个乙女游戏产业结构超越了网络游戏单一叙事源的局限，女性玩家们可以通过乙女游戏产品和事件的多媒介组合，进一步探索乙女世界，并无止境地延续她们的美丽幻想。

2018 年 1 月 13 日晚，《恋与制作人》女性玩家们包下了深圳京基 100 大厦的 LED 大屏幕广告位，滚动播放“李泽言生日快乐”“新的一年更爱你”“你不要大惊小怪”“是刷你黑卡买的”，为游戏虚拟男主李泽言庆生，让“纸片人”走进了现实，延续女性玩家们的爱情。日本东京池袋区（Ikebukuro）有一条乙女路（Otome Road），被旅游指南描述为女性御宅族的商店和娱乐场所，女孩们在其中可找到任何想要的乙女产品。Leticia Andlauer 认为借助乙女衍生商品以及身体参与机制，具身实践创造、引导和强化了女性玩家们所期望的快乐。乙女路启发了不同类型的故事，女性玩家们的幻想和欲望填补了现实与幻想之间的裂缝。^[2]

“灰姑娘”们将幻想延伸到真实生活空间，在游戏之外，借助其他媒介继续书写幸福生活。在开放的大团圆故事中，在不同媒介的循环体验之间，作为产消者的女性玩家自由穿梭于游戏、消费和狂热实践之中。

三、灰姑娘的异化

（一）父权秩序的游戏化

关于灰姑娘故事所表达的心理诉求，存在众多

理解。比如 Peller 提出灰姑娘故事反映的是典型的儿童恋母情结幻想,最小的孩子总幻想变成羽翼丰满的大人^[17]。由于很多灰姑娘故事都存在不幸丧母母题,其父亲缺位,后母施虐,孙云凤等人认为这是人类社会进入一夫一妻婚姻制度后普遍存在的非亲子女间的矛盾冲突现象。父亲的缺席和继母的掌权是对灰姑娘地位的否定,因此,受虐子女只有通过婚姻才能改变命运。^[18]不管是渴望成长的诉求、自救行为,还是命运补偿性馈赠等解释,灰姑娘故事向儿童呈现了一个弱小的女性,在引起儿童和女性共鸣的同时,加深了人们对该刻板印象的认可。然而,乙女游戏在试图突破性别偏见,给予女性自由的伪装时,又将她们降格为一个柔弱的等待拯救的儿童灰姑娘。

在乙女游戏中,女主们虽被定位为高知女性,如制作人、设计师、律师,等等,符合当代女性的人生追求,但这些高知职业在游戏世界较少有用武之地,这隐含着对女性高知价值的否定。更重要的是,尽管她们被赋予了主动选择的权利,但却往往被同质化为年轻、甜美、温顺、柔弱的“傻白甜”形象,这潜在地暴露了男性对女性的刻板期待。^[19]也就是说,女主空有强大外表,实则为一个丧失主体性的弱者,和其中扮演救星角色的男主们其实呈对立关系。Liu Tingting 等人认为在女性的价值只能通过男性的帮助或家庭和生育义务来实现的传统性别话语下,日本、韩国游戏生态的影响以及网络媒介的匿名性和欠批判性特征,都助长了父权秩序在国产乙女游戏中的形成。^{[12](P1~19)}

(二)情感和时间剥削

乙女游戏不像《王者荣耀》《英雄联盟》等偏男性化的竞技性游戏,它只有唯一一个可玩游戏角色:女主。女性玩家通过消费里面完美的男性 NPC,满足情感体验。乙女游戏不包含低成本的竞技机制,基本都是通过不断地完成游戏任务,辅之以游戏内购、抽卡等氪金模式以推动游戏。女性作为明显的乙女游戏目标受众,在乙女游戏“情感是一天天慢慢培养出来的”旗号下,被牢牢粘住,她们的注意力和欲望正逐渐被商品化。

Chess 指出在很多女性游戏类型中,女性在游戏游戏中的游戏劳动与情感相关联,她们将游戏世界变成家务劳动(domestic labor)场所。^[20]以韩国乙女游戏 *Mystic Messenger*《神秘信使》为例,Ganzon 发现,通过对情感劳动的实时模拟,游戏实现了对女性欲望的监管,强化了培养游戏角色意识而非女性欲

望,并将女性玩家的休闲时间商品化。^[21]在游戏《神秘信使》中,女主捡到了一个手机,上面装有聊天 APP,在试图联系失主时,她被一神秘人带去一个地方,阴错阳差地加入了一个慈善组织,并被要求代替意外去世的原主办人举办 Party,邀请足够多的客人来参加,游戏不允许玩家拒绝。游戏界面模仿即时通讯应用程序形式,玩家可通过该 APP 在 11 天内接收来自游戏人物的短信、电话和邮件。前四天是集体线即群聊,以增进他们之间的感情,后面则进入与好感最多的男主发展浪漫关系中。

情感劳动还发生在特定时段打开的聊天室。游戏甚至将聊天时间点与现实生活中女性的作息点对应,比如,聊天室在午休、下班后、深夜等时段开放。如果玩家错过聊天室时间段,则需购买沙漏解锁,如此,女性现实生活中的休闲时间成了商品。如果没有参与足够多的聊天,则会得到不好的游戏结局,因为游戏要求玩家每天至少参与 50% 的聊天时间。如此,时间又成了游戏货币。可见,游戏通过将女性的时间投入商品化为可以换取爱和感情的东西,激发她们进行情感劳动,而这些时间又被游戏精准计算,导致女性宝贵的休闲时间也落入游戏囊中。

国内乙女游戏仿照这种游戏互动模式,特别是《恋与制作人》戏仿微信通信方式,女主需要在游戏世界接听男主的电话,进行朋友圈互动以及短信息交流等情感劳动,以及处理众多任务性质的游戏事件,以此增加角色面板上的种种代表着角色强度的数字。只有满足一定强度数值,方能升级解锁接下来的叙事。这种通过章节叙事展开的玩法,让玩家在投入时间和金钱以解锁虚拟甜蜜的过程中遭受着“游戏有功利”的痛苦。

马克思在《资本论》中并未以资本的形态,而是根据资本的价值生产和流通中的不同职能定义资本的种类,如货币资本、商品资本等。^[22]在乙女游戏中,玩家的情感和时间具有流通和自行增殖的价值,成为游戏资本。在游戏机制下,女性在“游戏有功利”理念的驱使下,付出情感和时间,以此换得了游戏角色面板上情感值的提升,这些代表着角色强度的数字,如“好感值”、人物“亲和力值”“创造力值”等,终让女性在数字的迷信中一无所获。

四、结语

2018 年作为国产乙女游戏发展元年,见证了女性的现实需求被时代所感知,异军突起的乙女游戏通过现代化和游戏化经典的灰姑娘故事,让女性体

验了一种理想化的美丽生活,但当前乙女游戏输出的文化观折射出国产乙女游戏在致力女性成长和引导方面的不足。如果将女性禁锢在父权社会的刻板期待中,无形中剥削着她们的情感和时间的話,从长远来看,这并不能丰富女性的精神世界。这种不足既有他者的影响,也是自身经验缺乏所致,未来的国产乙女游戏产业可从两方面试作调整。

首先,国产乙女游戏应关注和把握新时代女性需求,构建新时代女性主体性。仅仅依赖市场调研来确定一个普适性的女性画像远不够,而应该输出女性自主性和独立性话语,以此突破根深蒂固的对女性的规训机制。新时代女性不应是男性窥视下的“傻白甜”,而应是积极向上的独立个体。另外,乙女游戏虽然营造了一个美丽的灰姑娘故事,但这种理想化的恋爱观不仅会固化对亲密关系的刻板印象,还会使女性在现实的婚姻关系中产生失落感。^[23]

其次,国产乙女游戏应避免亦步亦趋模仿他人,而应向内行走,吸取我国优秀故事传统,打造具有自身特色的文化表达形式。优秀的文化传统,特别是那些积淀深厚的中华民族民间文化资源,既是人类文明的活化石,也是建设现代精神文明和物质文明的重要资源,对于丰富人们的精神文化生活、提高文化素养具有潜移默化的作用。^[24]目前,国内乙女游戏的发展只有短短的三四个年头,不管是游戏模式还是价值观构建,都处在模仿和探索的阶段,未来的国产乙女游戏可多从我国丰富多彩的民间故事、神话、传说、童话等老百姓喜闻乐见的精神食粮中寻找灵感。

参考文献:

[1]韩运荣,王杏予.女性向游戏的溯源、类型及模式解析[J].现代传播(中国传媒大学学报),2020(6).

[2]Leticia Andlauer.Pursuing One’s Own Prince Love’s Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice[J].Mechademia;Second Arc,2018(1).

[3]温彩云,周宣任.恋爱·游戏·白日梦:女性向恋爱类游戏的心理作用机制分析[J].艺术评论,2018(8).

[4]Kim,Hyeshin.Women’s Games in Japan:Gendered Identity and Narrative Construction[J].Theory,Culture & Society,2009(2).

[5]我国女性向游戏行业发展趋势分析:赛道变宽 产品走向多元化[EB/OL].https://new.qq.com/omn/20220311/20220311A09YAB00.

html,2022-4-9.

[6](美)斯蒂·汤普森.世界民间故事分类学[M].郑海,等,译.上海:上海文艺出版社,1991.

[7]刘守华.刘守华故事学文集(第二卷)[M].武汉:华中师范大学出版社,2020.

[8]Alison Lurie.Fairy Tale Liberation[J].The NewYork Review of Books,1970(42).

[9]刘晓春.多民族文化的结晶——中国灰姑娘故事研究[J].贵州民族学院学报,1995(3).

[10](日)西村真志叶.中国民间幻想故事的文体特征[M].北京:中国社会科学出版社,2018.

[11]Ann,Barry Ulanov.Cinderella and Her Sisters[M].Philadephia:The Westminster Press,1983.

[12]Huan Yining.Female Representation in Chinese Otome Games: Comparative Research on Three Famous Games from 2017 to 2021[C].Proceedings of the 2021 International Conference on Education,Language and Art,2021.

[13]Marcia R.Lieberman.Some Day My Prince Will Come:Female Acculturation through the Fairy Tale[J].College English,1972(3).

[14]二次元手游《恋与制作人》爆红 日活跃用户超 200 万[EB/OL].http://game.people.com.cn/n1/2018/0111/c40130-29758808.html,2018-1-11.

[15]Collier,Mary Jeffery.The Psychological Appeal in the Cinderella Theme[J].American Imago,1961(4).

[16]陈岗龙.灰姑娘的两次婚姻[J].民族艺术,2021(4).

[17]Peller,LE.Libidinal Phases,Ego Development,and Play[J].The Psychoanalytic Study of the Child,1954(1).

[18]孙云凤,韦小明.论“灰姑娘”故事类型的性别秩序[J].电影文学,2007(15).

[19]Liu Tingting,Lai Zishan.From Non-player Characters to Othered Participants:Chinese Women’s Gaming Experience in the “Free” Digital Market[J].Information,Communication & Society,2022(3).

[20]Chess,S.Ready Player Two:Women Gamers and Designed Identity[M].Minneapolis:University of Minnesota Press,2017.

[21]Ganzon S.C.Investing Time for Your In-game Boyfriends and BFFs:Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in Mystic Messenger[J].Games and Culture,2019(2).

[22]余斌.“数字劳动”与“数字资本”的政治经济学分析[J].马克思主义研究,2021(5).

[23]吴玥,孙源南,朱宁,师晓炜.乙女类电子游戏对女性玩家理想恋爱观的影响[J].青年研究,2020(4).

[24]黄永林.论民间文化资源与发展文化产业的主要关系[J].华中师范大学学报(人文社会科学版),2008(2).

特约编辑 桑俊
责任编辑 叶利荣 E-mail:yelirong@126.com