

論女性向戀愛模擬遊戲中的女性地位

一、前言

早期的戀愛遊戲市場都是以男性為主，直到 1994 年光榮公司發佈《安琪莉可》，此作品成為世界上第一款女性向戀愛模擬遊戲。¹在《安琪莉可》的問世後，至今為止已經有非常多款的女性向戀愛遊戲，例如：《Collar x Malice》、《Steam Prison 蒸汽監獄》、《虔誠之花的晚鐘》等。隨著時間的推移，女性向戀愛模擬遊戲的市場也逐漸擴張中。

女性向戀愛模擬遊戲是以女性為主要客群，理應呈現女性較為主動或平等，乃至於多元的面向。〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉論文中有提出：「然而，即使女性向遊戲以女性為目標消費者，遊戲的腳本仍可能隱含父權意識型態對女性情慾的規訓。²」筆者認同女性向戀愛模擬遊戲的腳本與設定仍隱含對女性的刻板印象與偏見，但相較於著重在分析性場景的參考論文，本文傾向於分析女性在戀愛中處於弱勢的現象。筆者觀察，在以女性為主要客群的遊戲中，女性還是無法脫離傳統中美麗、弱小及沒有自主意識的模樣。為何女性好像都無法自食其力，都需要等待男性的援助呢？

與參考論文不同的是，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉主要著重在分析性場景與女性也有在性行為中享受對等關係的權利³，而本文則是著重於遊戲中男女主角的相處探討遊戲想塑造出的女性形象與隱含的父權意識型態。本文將以《Collar x Malice》、《Steam Prison 蒸汽監獄》、《虔誠之花的晚鐘》、《光與夜之戀》這四款遊戲中背景設定、角色設定、劇情中角色們的言論和行為等以及和傳統女性向戀愛模擬遊戲的差異。

二、女性向戀愛模擬遊戲的簡介與發展

（一）男性向戀愛模擬遊戲與女性向戀愛模擬遊戲的差別

男性向戀愛模擬遊戲⁴，別名為美少女遊戲。最早被記載的美少女遊戲是 1982 年日本光榮公司推出的電玩市場上第一款含有性愛圖片的磁碟遊戲《Night Life》。在美少女遊戲中，玩家扮演男性角色，可以自由選擇和遊戲劇情中會出現的女性角色發展戀愛關係，並以觀看女性的色情圖片作為破關的報酬。⁵由於多數美少女遊戲都含有色情情節，即使有些遊戲只涉及少量成人情節，且可能只是視為劇情發展的一個標誌，卻還是容易被和色情遊戲畫上等號。

¹ 陳苑欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），84 頁。

² 陳苑欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），110 頁。

³ 陳苑欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），110 頁。

⁴ 男性向戀愛模擬遊戲：以下簡稱為美少女遊戲。

⁵ 陳苑欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），84 頁。

Taylor (2007) 分析 2000 年前後的幾個日本男性向戀愛模擬遊戲文本，指出在此類遊戲的劇情中，女性的形象多屬脆弱、缺乏性經驗，在遊戲的最後往往淪為男性的性玩物。女性角色很少要求男性對關係投入情感、付出或履行任何義務。⁶

根據 Taylor 的分析，日本男性向戀愛模擬遊戲中的女性角色塑造都較為弱勢且需付出情感，身為玩家的男性則是被動的參與這場戀愛，付出相較於女性角色少。

比較男性向戀愛模擬遊戲、女性向戀愛模擬遊戲和 BL 遊戲，可以發現女性向遊戲在敘事機制上雖承襲了男性向戀愛模擬遊戲的傳統，在文本內容上卻有根本的差異。一般女性向遊戲從女性的觀點出發，在文字敘述上更強調女性的主體感受。⁷

美少女遊戲與女性向戀愛模擬遊戲的差別是：同樣都是玩家自行選擇要發展戀愛關係的對象，但美少女遊戲玩家扮演的男性角色較有主導權。女性向戀愛模擬遊戲中的玩家不論是扮演男性或女性角色，玩家在戀愛關係中都是屬於地位較低、較被動的一方。接下來筆者將簡單介紹四款要分析的女性向戀愛模擬遊戲。

(二) 分析之文本簡介

1. 《Collar x Malice》⁸

《Collar x Malice》是 2016 年 8 月 18 日在日本為 PlayStation Vita 發行的推理女性向戀愛模擬遊戲，並於 2021 年 11 月 25 日正式於亞洲推出繁體中文版。此款遊戲的故事內容是新宿區內發生了惡性連環犯罪事件——【X-Day 事件】，身為新人警察的女主角在某天晚上被不明人士襲擊，並被裝上內藏毒藥的項圈。之後手足無措的女主角遇到了五位都曾在警察體制下工作的男主角們，參與了他們的搜查行動。

2. 《Steam Prison 蒸汽監獄》⁹

《Steam Prison 蒸汽監獄》是 HuneX 在 2016 年於 PC 平台上發表的女性向戀愛模擬遊戲，於 2017 年移植到 PSV 平台，後於 2021 年 2 月 15 日在 Nintendo Switch 平台上發行。此款遊戲的故事內容是本作的世界因為四百年前的一場大洪水，分成了上界與下界。有部份的人逃往了建來避難使用的上界，至此之後上下界隔絕，並且上界與下界的人輕視彼此。身為上界貴族的女主角結束下界巡視之旅後在餐廳被不明人士打暈，而她醒來後看見父母慘死且自己的手上握有凶器，她因此做為弑親的罪人被流放到下界。

⁶ 陳菀欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），84 頁。

⁷ 陳菀欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），88 頁。

⁸ Idea Factory、Otomate，《Collar x Malice》（日本：Idea Factory、Aksys，2016）

⁹ HuneX，《Steam Prison 蒸汽監獄》（日本：MangaGamer，2016）。

3. 《虔誠之花的晚鐘》¹⁰

《虔誠之花的晚鐘》是由 Idea Factory 製作發行的戀愛冒險遊戲，在 2018 年 8 月 30 日於日本的 PlayStation Vita 平台發行，並於 2020 年 5 月 19 日發行繁體中文版。此款遊戲的故事內容是 1925 年在義大利南部一個「布魯羅納」的小鎮上，有三個被稱為布魯羅納黑手黨的組織《法爾宗家族》、《維斯康提家族》、《老鼠》。一直平靜地生活在教堂裡的女主角，在一次事件後捲入並暫住在其中一個組織的宅邸之中。

4. 《光與夜之戀》¹¹

《光與夜之戀》是由騰訊公司製作，並於 2021 年發行的女性向戀愛模擬遊戲。玩家會以剛回國的新興設計師的身分面臨包括人際、事業、自我認同及種族紛爭上的難題，可以自由選擇各種選項開啟不同的結局。在遊戲中玩家可以自由選擇要和哪位男主角發展戀愛關係，且兩人不只是談情說愛或單方面的付出，雙方都會在對方面臨困境時彼此扶持。

5. 小結

會選擇這四部遊戲的原因是因為這四部遊戲相較於其他女性向戀愛遊戲，在台灣的論壇¹²上討論熱度較高，也有較多遊玩心得文章。如《Collar x Malice》在 YOUTUBE 中有許多相關的開箱影片、心得與攻略¹³。《Collar x Malice》、《Steam Prison 蒸汽監獄》、《虔誠之花的晚鐘》、《光與夜之戀》皆參加過多場遊戲展覽，包含 2024 台北電玩展、2024 香港動漫展等，也凸顯了它們的人氣與討論度之高。在初步觀看完文本後，筆者將四款遊戲初步分成兩類來探討，分成女性向戀愛模擬遊戲中男女地位不平等的遊戲與男女平權的遊戲。

三、女性向戀愛模擬遊戲中男女不平等之現象

(一) 《Collar x Malice》：充滿對女性的欺壓與不尊重

1. 岡崎契路線

¹⁰ Otomate、Design Factory、Idea Factory，《虔誠之花的晚鐘》（日本：Otomate、Idea Factory、Aksys，2020）

¹¹ 以下的遊戲畫面皆是來自於由騰訊公司發行的遊戲《光與夜之戀》

¹² 論壇：如巴哈姆特電玩資訊站、痞客邦、FC2 等

¹³ 在 YOUTUBE 中搜尋《CollarxMalice》會出現多筆相關資料，如 Reina 敲遊戲，【Switch | 乙女】《CollarxMalice》通關心得 | 追尋犯人的路上有你陪伴，跟著帥刑警們找出惡意的兇手吧！| 項圈 x 惡意全通關無雷心得，2022 年 6 月 3 日，網址：<https://www.youtube.com/watch?v=w7-Tvy5XV7I>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。

在遊戲中岡崎契的人物設定為 SP¹⁴，被任命保護和女主角合作的男主角們，因此開始與女主角有交集。遊戲中對他的個性描述是呆萌¹⁵、好相處，但他會藉由裝傻這點強迫女主角。¹⁶以下為岡崎契與女主角的三段對話：

「嗯？牽手不是為了護衛，只是我想牽而已。」

「聽妳說我是第一個我就放心了，也很高興妳這麼信任我……但是，只能對我一個人這樣。」

「不要從我身邊逃走，不能對我有所隱瞞。還有不准和陌生人靠得太近。」



圖片 1：岡崎契與女主角在公園¹⁷

岡崎契曾在兩人僅為「監視者與被監視者」且沒有確立戀愛關係，且女主角已經拒絕他的提議下依舊牽起女主角的手，在違反女主角意願的情況下足以構成騷擾。並且從岡崎契第二段對話中出現的「不要、不能和不准」，以及第三段對話中的「只能對我一個人這樣」能聽出他把自己放當成上位者在命令女主角。

2. 笹塚尊路線

笹塚尊在官方的設定是毒舌及自我中心¹⁸，也就是會說出沒修飾過的、可能會傷到人的話的類型，笹塚尊在最初對女主角的態度就沒有非常尊重，遊戲中還有過掐女主角脖子的場景。以下為笹塚尊與女主角的四段對話：

¹⁴ SP：警備部警護課成員，簡稱 SP。工作內容是負責保護政府官員等重要人物。

¹⁵ 呆萌：天真、傻的可愛，雖然遲鈍卻能突顯出可愛。

¹⁶ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar × Malice(項圈 × 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。

¹⁷ 岡崎契：「不要從我身邊逃走，不能對我有所隱瞞。還有不准和陌生人靠得太近。」

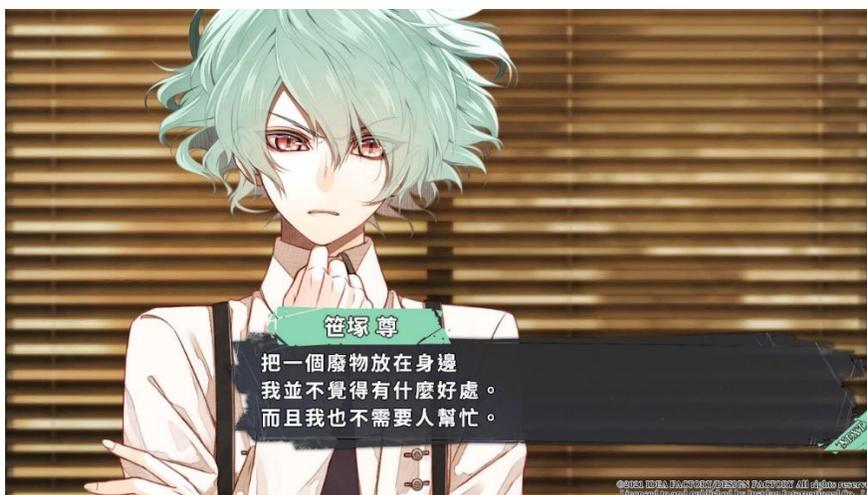
¹⁸ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar × Malice(項圈 × 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。

「但妳看起來不怎麼聰明，感覺妳會說漏嘴。」

「把一個廢物放在身邊，我並不覺得有甚麼好處。而且我有不需要其他人幫忙。」

「說實話我原本完全對妳沒抱期待，看來就算是笨蛋，也是個能用的笨蛋。」

「妳是笨蛋吧？戀人？機會？還以為妳要說什麼呢。妳早就是我的了，笨蛋。」



圖片 2：笹塚尊拒絕和女主角成為搭檔¹⁹

在遊戲場景中多次出現的「笨蛋、廢物、笨貓」等詞彙是可以被替換的。在某些情境下明明不需要使用貶低人的詞彙，像他要稱讚女主角時還是會選擇使用貶低的方式，就連在戀愛關係中也不例外。且出現最多次的「笨貓」能看出他把自己當成主人，女主角則是他的寵物。

3. 榎本峰雄路線

榎本峰雄路線較少有對於女性的批評，但能從遊戲中和女主角的對話看出榎本峰雄的人物設定帶有大男人主義²⁰。以下為榎本峰雄與女主角的三段對話：

「居然讓女性受傷，這可是作為男人的大忌，而且這也太遜了吧！」

「大半夜的，女孩子一個人在外很危險。我不能送妳回去，自己當心。」

「畢竟我是個男人，不管受多少傷都沒事。」

¹⁹ 笹塚尊：「把一個廢物放在身邊，我並不覺得有甚麼好處。而且我有不需要其他人幫忙。」

²⁰ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar × Malice(項圈 × 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。



圖片 3：榎本峰雄和女主角在公園對話²¹

榎本峰雄和女主角兩人都受過專業的訓練並擁有防身能力，女主角身為現役警察甚至還有配槍，可以看出女主角是有保護自己的能力。但榎本峰雄卻認為女性是弱小的、需要男性保護的，這是對女性的偏見。

4. 白石景之路線

白石景之的人物設定為犯罪側寫專家，喜歡分析身邊的人並常以捉弄他人為樂²²，但某些捉弄他人的行為已經超越了正常範圍。以下為白石景之與女主角的三段對話：

「我對妳非常感興趣，甚至想把妳關起來觀察一整天呢。」

「妳覺得只要哀求，我就會放了妳？我人有那麼好嗎？」

「知道嗎？現在的妳是一隻寵物貓。如果讓給妳戴上項圈的主人不高興，一瞬間就殺了妳。如果因為放養就疏忽大意，妳就完了。」

²¹ 榎本峰雄：「畢竟我是個男人，不管受多少傷都沒事。」

²² 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar × Malice(項圈 × 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。



圖片 4：白石景之和女主角在實驗室對話²³

白石景之的行為能看出他喜歡透過欺負他人來獲得快感，享受他人屈服於他的模樣。從初識開始，白石景之就習慣使用威脅或恐嚇的方式和女主角說話。有時僅是口頭上開玩笑，但有時是配合肢體動作希望女主角害怕或屈服。

5. 柳愛時路線

柳愛時的人物設定是在高中時曾經解救被綁架的女主角，但當時柳愛時奮力毆打綁架犯的畫面對女主角造成了心理陰影。²⁴她在回憶及夢境中總能看見一個是拼命揮舞著武器痛揍已經在求饒的男人，另一個則是看到恐怖的黑影毫無理由的在毆打那名男人。以下為柳愛時與女主角的三段對話：

「——我殺了一個人，傷害了這個女孩，讓她這麼害怕的人不是那個犯人，而是我。」

「妳現在還要這麼問嗎？不只是那兩個人，妳還拯救了我。」

「但身為一個人，親近的人犯了罪，誰都會想要一個理由。這並不是逃避。」

²³ 白石景之：「我對妳非常感興趣，甚至想把妳關起來觀察一整天呢。」

²⁴ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar × Malice(項圈 × 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。



圖片 5：柳愛時在天台安慰女主角²⁵

柳愛時是五位男主角中唯一在女主角需要關心時給予鼓勵，並在相處過程中沒有作出命令、貶低、偏見或恐嚇等負面行為的人。

6. 小結

為了能讓玩家更能將自己代入遊戲劇情，畫面的構圖會依照劇情將畫面中的人物調整成不同比例。如圖 1 中岡崎契的臉佔了圖片的大部分，畫面中還有兩人約定時打勾的手指，讓人更能體會到曖昧的氛圍。且為了遊戲的多樣性與趣味性，遊戲中五位男主角都有截然不同的人物設定。外型上有偏陽剛的外型，也有偏陰柔的外型，如高大且有抽菸習慣的柳愛時與嬌小且嗜甜的笹塚尊。不只是外型，也有各種鮮明的個性滿足不同取向的玩家，如慵懶但重要時刻會特別認真且展現自己專業能力的岡崎契讓人感覺反差十足。

雖然有特色的設定本意是滿足所有女性的喜好，但男主角們的人物設定放在現實世界中多數男主角都不是適合發展戀愛關係的對象。岡崎契是以上位者看待下位者的方式看待女主角；笹塚尊會時不時使用貶低性的詞彙形容女主角；榎本峰雄帶有大男人主義的思維；白石景之利用恐嚇享受女主角屈服他的感覺。僅有柳愛時是將女主角放在平等地位看待。

(二) 《Steam Prison 蒸汽監獄》：以虛構的世界偽裝男性作為主導地位

此款遊戲設定的背景是類似西方世界的虛構世界，雖然一場洪水將世界分為了上界與下界，但對女性的不尊重與偏見是不論上界或下界都存在。在上界女性在職場上無法獲得和男性一樣的成就，在下界還要再加上一層對於上界人士的歧視。²⁶在遊戲劇情中若是選錯選項，可能會被監禁、強暴，甚至是被刺殺。且六位男主角都有性格或是思想上的問題，本文將以其中的兩位男主角作為舉例。

²⁵ 柳愛時：「但身為一個人，親近的人犯了罪，誰都會想要一個理由。這並不是逃避。」

²⁶ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar x Malice(項圈 x 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。

1. 埃爾托克里德·瓦倫丁²⁷路線

埃爾托克的人物設定是銀行總裁、下界其中一區的統治者，是傳統女性向戀愛模擬遊戲常見的霸總²⁸設定。²⁹雖然遊戲用霸總設定包裝，但實質上就是職場性騷擾。以下為埃爾托克與女主角的三段對話：

「妳不想……嘗試親吻之後的事嗎？我很想喔……我現在非常想沉醉在妳的懷裡。」

「就連我……對於擔任貼身護衛的妳也有沒說的秘密喔？——例如我在床上很厲害之類的。」

「沒那回事。我已經手下留情了。……照那個氣氛下去，是可以帶上床的喔。」



圖片 6：埃爾托克對女主角的騷擾³⁰

埃爾托克是女主角的上司，他時常會對女主角說出挑逗或是帶有性意味的話。雖然僅止言語上，但因為他的地位比女主角高出許多，女主角無法拒絕或反抗。埃爾托克是藉由自己上位者的身分騷擾女性，放在現實世界足以達到性騷擾的條件。

2. 芬·尤克列斯³¹路線

²⁷ 埃爾托克里德·瓦倫丁：以下簡稱為埃爾托克。

²⁸ 霸總：霸道總裁的簡稱，通常是指高大、英俊、多金、深情的總裁愛上女主角。還需符合總裁對大多數人都很惡劣，只對女主角好。

²⁹ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Steam Prison 蒸汽監獄(有圖有捏)〉，2021年06月19日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=901>，最後瀏覽日期：2024年06月24日。

³⁰ 埃爾托克：「就連我……對於擔任貼身護衛的妳也有沒說的秘密喔？——例如我在床上很厲害之類的。」

³¹ 芬·尤克列斯：以下簡稱為芬。

芬是和女主角相處最久的人，他的人物設定是女主角的組員，並私下愛慕著女主角。³²在女主角被誤會時就挺身而出為女主角頂罪，兩人一同被流放到下界。以下為芬與女主角的三段對話：

「妳放心，只是暫時的。暫時的……在妳說願意成為我的之前，請套上吧。」

「即使妳已經被玷汙……也沒關係。我來幫妳除掉，全部除掉……我這是為了妳除掉，全部除掉……我這是為了妳，妳能理解吧？……妳要理解啊……」

「沒錯。為了我和妳……他是障礙。只要跨過這道障礙，妳看……我們就能更相愛。我和妳是不能分開的命運。」



圖片 7：芬陷入瘋狂³³

芬帶有病嬌³⁴屬性，對他而言女主角就是他的全世界，在下界後展現了他的本性。在上界時看到屍體的芬就會吐，但到了下界他卻因為有人碰了女主角而殺掉那人。他認為女主角被弄髒沒關係，只要殺掉那人再覆蓋自己的痕跡在女主角身上就好。芬的精神狀況不穩，且有情緒勒索和不正確的戀愛觀，甚至有個結局是女主角因為拒絕他的求愛而被殺害。

3. 小結

為了能讓玩家更能將自己代入遊戲劇情，畫面的構圖有特別依照劇情稍作調整。如圖 6 的構圖模糊了背景，會使玩家把焦點放在埃爾托克的表情上，彷彿能近距離地與遊戲中

³² 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Steam Prison 蒸汽監獄(有圖有捏)〉，2021 年 06 月 19 日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=901>，最後瀏覽日期：2024 年 06 月 24 日。

³³ 芬：「沒錯。為了我和妳……他是障礙。只要跨過這道障礙，妳看……我們就能更相愛。我和妳是不能分開的命運。」

³⁴ 病嬌：對配偶佔有慾極強，為了得到、維護、或防止失去所愛之人會不擇手段。

的埃爾托克對話。若是維持遊戲初始設置的女主角名字，也能聽見不同男主角呼喚女主角，讓遊戲帶有真實的感覺，而不是只能冷冰冰地和虛擬人物對話。

但不只是從男主角們和女主角的對話，甚至從政府的規定與配角們的發言也能看出本作的設定中男性對女性的不尊重與偏見。只是因為身為女人，在結婚後就需離開職場，且女性沒有權利自由戀愛和決定自己未來的伴侶。經歷千辛萬苦成為了一名警官，但男性都會因為性別無情地否定女性工作的努力和成就。雖然在遊戲中皆是虛構的故事場景，但遊戲本應為紓壓管道，女性卻在放鬆之餘仍得受到不公平的對待。



圖片 8：上界職場中歧視女性的同事³⁵

（三）《虔誠之花的晚鐘》：充滿暴力傾向設定的故事背景與男性角色

此款遊戲設定的背景是在一次世界大戰結束後的隔年，在當時是混亂的年代，且女性尚未爭取到許多權利，地位和男性十分不平等。³⁶若是在遊戲劇情中的某個選擇做錯決定，可能就會被暴力對待、被餵食毒品，亦或是被當成娼妓玩弄，甚至是死在槍口下。且五位男主角都有性格或是思想上的問題，本文將以其中的兩位男主角作為舉例。

1. 楊路線

楊的人物設定是《老鼠》的首領，沒有人知道他的真實名字，他是一個喜怒無常且隨心情而行動的人。³⁷女主角是和友人愛琳娜在路上被綁架回《老鼠》的據點，愛琳娜被人販子帶走並賣往東方世界，女主角則是在逃跑時遇到楊。對楊而言，女主角純粹是一個能打發時間的玩物。以下為楊與女主角的三段對話：

³⁵森卡布魯托·亞克：「不過呢……妳是個女的。反正之後就會因為結婚還是其他理由離開。如此一來，逮捕率就會下降，我們的評價也會大幅降低。」

³⁶薇兒 vivianbaby38，〈【心得】虔誠之花的晚鐘 - ricordo - (有圖有捏)〉，2021年01月10日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=868>，最後瀏覽日期：2024年06月24日。

³⁷薇兒 vivianbaby38，〈【心得】虔誠之花的晚鐘 - ricordo - (有圖有捏)〉，2021年01月10日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=868>，最後瀏覽日期：2024年06月24日。

「那妳的腦袋就只是裝飾品。我從妳身上看不到任何價值。」

「以後她就由我來飼養，你們都不准出手。」

「玩得比我預想的要開心呢。」



圖片 9：楊宣示女主角是他的所有物³⁸

因為楊都是依照心情行事，加上他僅把女主角視為一個物品。若是女主角違反他的意願或是阻礙到他，他就會毫不猶豫的捨棄女主角。這不屬於健康的戀愛關係，女性被視為男性的附屬品，甚至是所有物。

2. 吉爾伯特·烈福³⁹路線

吉爾伯特的人物設定是《維斯康提家族》首領，也是典型的義大利紳士，十分親民且和黑手黨三大勢力、線人都相處得很好。⁴⁰因為吉爾伯特是需要將其他男主角攻略後才開放的最終男主角，是最接近故事真相的故事線。以下為吉爾伯特與女主角的三段對話：

「沒差吧？放著女人哭泣可不是我的風格。」

「？妳為什麼要用手臂遮住身體？好了啦，讓我好好欣賞一下。」

「以前就常有這種說法吧？男人之所以送衣服給女人，就是要為了脫掉它。」

³⁸ 楊：「以後她就由我來飼養，你們都不准出手。」

³⁹ 吉爾伯特·烈福：以下簡稱為吉爾伯特。

⁴⁰ 薇兒 vivianbaby38，〈【心得】虔誠之花的晚鐘 - ricordo - (有圖有捏)〉，2021年01月10日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=868>，最後瀏覽日期：2024年06月24日。



圖片 10：吉爾伯特與女主角在高級飯店內⁴¹

吉爾伯特相較於其他男主角對待女主角的方式是很好的，女主角不會被砍斷腳筋、被刺殺或是變成植物人，但吉爾伯特和《Collar x Malice》的男主角榎本峰雄一樣帶有大男人主義。雖然吉爾伯特的設定是義大利紳士，但他的甜言蜜語和調情實際上是騷擾女主角，且他總是以「男人會怎麼做」來對待女主角。

3. 小結

本作的特點是符合時空背景的音樂和細緻的美術設定，如圖 9 中女主角的精緻的服裝配件與布料的花紋能更好的引起女性消費者的興趣。而特定劇情時特有的色調與模糊背景能讓人沉浸在遊戲劇情中，如圖 9 中偏黃的柔和色調搭配著女主角坐在男主角大腿上並與他對視，再加上優美的古典音樂，能讓人感受到曖昧的氛圍。

女主角在故事線的一開始都會被男主角們利用或被爭奪，但僅是被名義上的保護，實則是像寵物一樣被眷養。若是沒有女主角的設定，就會和其他女性配角一樣落得悲慘的下場，被賣為娼妓與被暴力虐待。且此遊戲的劇情為少女情節、角色服務，女主角的人物設定是傳統女性向戀愛模擬遊戲的聖母⁴²，女性沒有自主做決定和為自己負責的能力，事事都需要依靠男主角。

四、女性向戀愛模擬遊戲中男女平權：《光與夜之戀》

(一) 擺脫女性刻板印象的開始

⁴¹ 吉爾伯特：「以前就常有這種說法吧？男人之所以送衣服給女人，就是要為了脫掉它。」

⁴² 聖母：在女性向戀愛模擬遊戲中，無條件相信所有人，且做事不會思考的女主角被稱為聖母。

《光與夜之戀》的設定是在類似於現代都市的虛構城市「光啟市」，在故事設定與人物設定上較少男女不平等的現象。不同於傳統的女性向戀愛模擬遊戲，此款遊戲的女主角在故事中追求自身夢想、不會事事依靠男主角，甚至會在男主角需要協助時施予援手。

（二）女性在職場上也能有傑出表現

在遊戲主線劇情⁴³的第一章節中，設計大賽上獲得第一名的是女性設計師。不只如此，女主角入職的萬甄集團會將設計師分成不同組別，而其中的組長也有由女性擔任。不論是以往的女性向戀愛模擬遊戲，甚至在現實世界中都因為有玻璃天花板效應⁴⁴存在，導致女性很難在職場上獲得和男性一樣的成就。但在此款遊戲的故事情節中，團隊的上位者或領導者會有女性角色，在養成模式中也能靠著自己的努力從設計師助理一路晉升到總監。



圖片 11：養成模式

而且相較於傳統的女性向戀愛模擬遊戲，在此款遊戲中男主角齊司禮在批評女主角的作品時，並不會進行人身攻擊或是因為女主角是女性而質疑她的能力，而是客觀的提出專業的意見。如先前分析的《Collar x Malice》男主角和《Steam Prison 蒸汽監獄》就是傳統設定中的例子，笹塚尊習慣使用貶低、人身攻擊的方式批評女主角，而森卡布魯托·亞克則是會因為性別質疑女性的能力。

⁴³ 遊戲主線劇情：在遊戲中以主要角色為視角詮釋的劇情，或是符合遊戲主題的劇情。

⁴⁴ 玻璃天花板效應：由於性別差異，女性的職業選擇和職務晉升被一層玻璃擋著。就算女性和男性有著一樣的能力，得到的薪水或擔任的職位卻會比男性低。



圖片 12：齊司禮批評女主角的作品⁴⁵

（三）女主角的設定不再是天真、只能依靠男性的柔弱女性

在傳統的女性向戀愛模擬遊戲中，女主角的設定通常是沒有男性聰明，且需要依靠男性或等待男性保護與拯救，如《虔誠之花的晚鐘》的女主角。但在此款遊戲中，女性也能有保護自己的能力。

在遊戲主線劇情第七章節中，女主角在被男主角查理蘇綁架上飛機並被強迫與他訂婚時，女主角沒有選擇等待他人的拯救，而是用自己的機智解決了危機。女主角冷靜的假裝答應訂婚，並在與查理蘇周旋後成功離開飛機，顛覆了以往女主角沒有獨自思考能力的刻板印象。

⁴⁵ 齊司禮：「主辦方提供了上百種材料，你明明有更好的選擇，最後卻用了最不合適的 80 支強撚黑紗。」

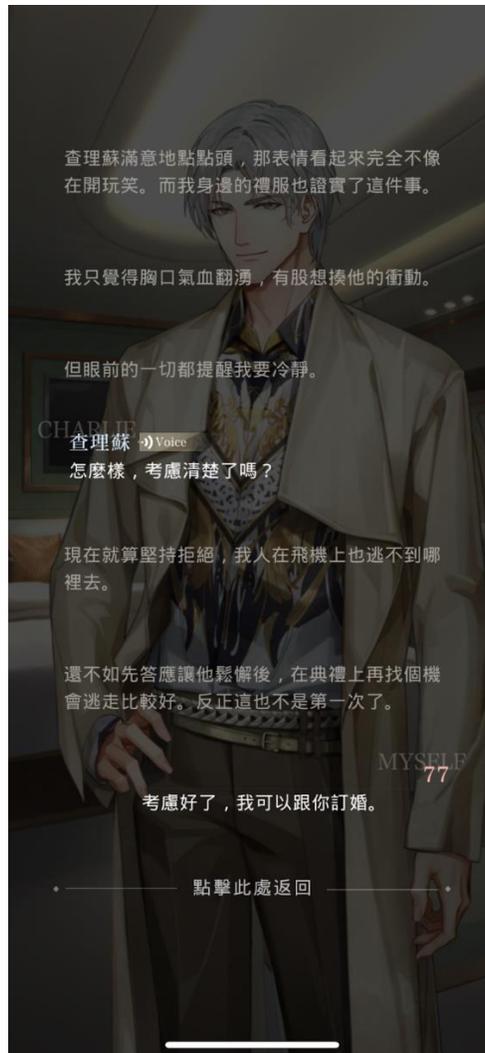
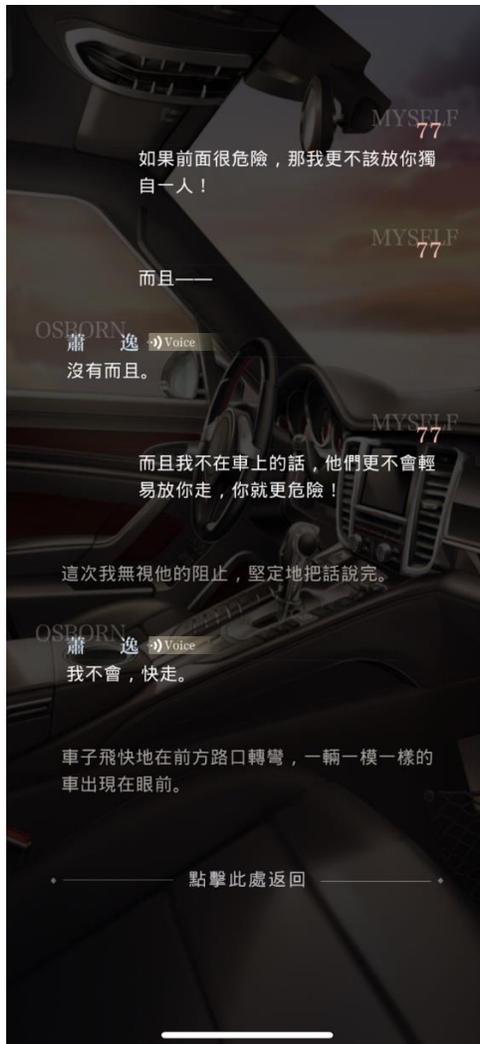


圖 13：女主角與查理蘇周旋

（四）遊戲中想呈現的女性特質

筆者認為藉由遊戲中的主線劇情，此遊戲想展現出女性的勇敢、決心與冷靜。如在遊戲主線劇情的第六章節中，男主角蕭逸帶著女主角逃跑時，蕭逸選擇請人接應讓女主角先逃跑。但女主角遇到危險不願意先逃跑，而是打算與蕭逸一同面對，兩人最後隨著車子一同墜入海中。



圖片 14：蕭逸帶著女主角逃跑

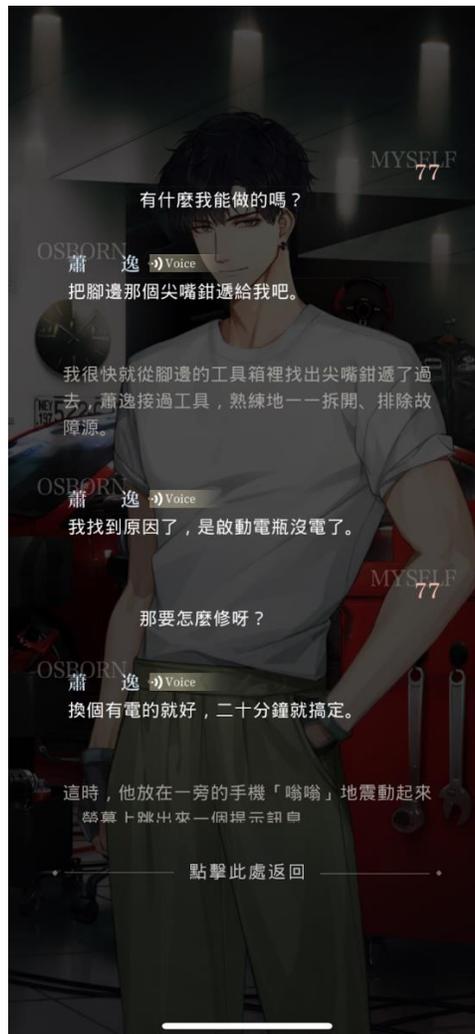
（五）平等的戀愛關係

在傳統的女性向戀愛模擬遊戲中，女主角和男主角的戀愛關係並不是健康的，女主角可能不被尊重、被當成附屬品，甚至是被監禁。但在此款遊戲中女主角和男主角的戀愛關係是健康與平等的，以下會分析五位男主角與女主角的對話或行動來分析此款遊戲中的戀愛關係中男女是否平等。

1. 蕭逸路線

蕭逸的人物設定是桀傲不遜的職業賽車手，而隱藏的另一種身份則是 LONGDAY 工會的賞金獵人。性格開朗灑脫，而在他身上還可以看到同齡人少有的通透。

在健康的戀愛關係中，兩人應為互相幫助且沒有地位高低之分。在遊戲支線劇情中，能看出蕭逸把女主角放在與自己相同的地位。在修車時蕭逸並沒有因為女主角是門外漢而拒絕她的幫忙，而是找了在女主角能力範圍內能完成的工作，如圖 34 中蕭逸請女主角將尖嘴鉗遞給他。

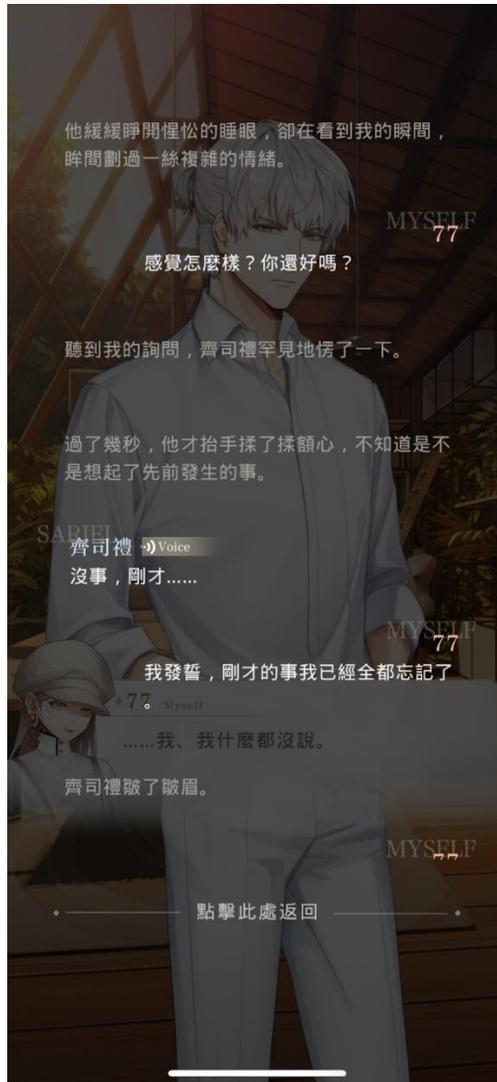


圖片 15：蕭逸請女主角幫忙

2. 齊司禮路線

齊司禮的人物設定是萬甄集團的設計總監，另一個身分是活了千年的九尾狐。性格毒舌，雖然對待他認為不合格的事物完全不留情面，但卻能夠從專業的角度使人無法反駁。同時他也是個對生活周遭觀察仔細、冷靜又透徹的人。

即使是在戀愛關係，若伴侶意外使自己出糗，有些人還是會不滿伴侶，甚至是責怪對方。女主角意外讓齊司禮碰觸到會使狐狸不受控制的狐尾草，讓齊司禮做出不符合他行事作風的行為。雖然齊司禮是好面子的人，但他還是沒有對女主角生氣，而是選擇包容她。

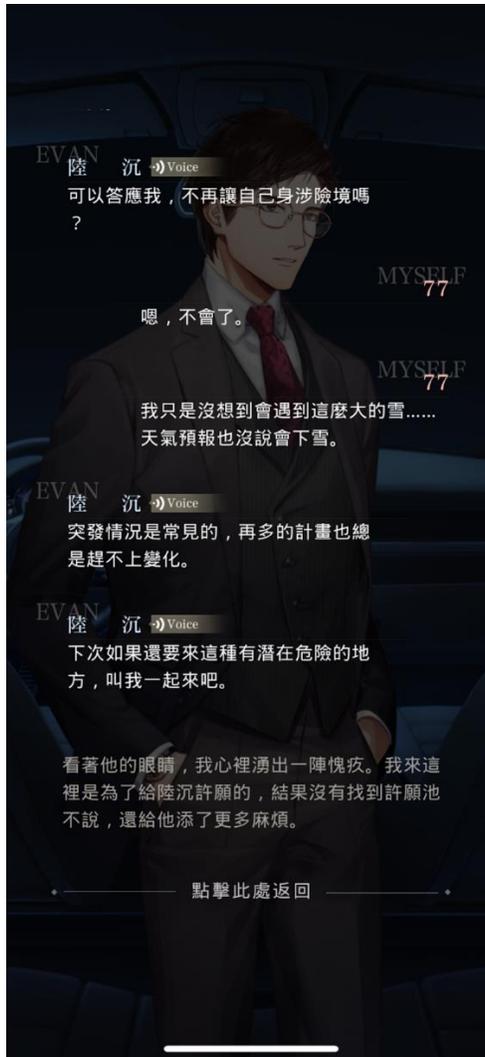


圖片 16：女主角意外使齊司禮碰觸到狐尾草

3. 陸沉路線

陸沉的人物設定為萬甄集團董事長，另一個身分是血族中最有天賦的人。性格體貼且謙和有禮，但在完美的個性和外表下會讓人覺得難以走入他的內心。

在戀愛關係中，有些人會在另一伴受傷、生病時感到著急而不小心說出責怪的話。但陸沉在找到迷路的女主角時，第一件事是關心而不是責怪。他既表達了自己擔心的情緒，也沒有把錯都推到女主角身上，甚至提到下次可以和他一同行動。



圖片 17：陸沉找到在大雪中迷路的女主角

4. 查理蘇路線

查理蘇的人物設定是世界四大財閥之一查家的獨子、NOVATEN 藥業集團唯一繼承人，同時也是是光啓第一人民醫院燒傷整形科醫生。曾經與女主角有過婚約，另一個身分是靈族與人類的混血。性格張揚，十分有自信。未與他深入接觸時會覺此人言行舉止難以理解，但實則內心純粹。

在戀愛關係中需要適時的給予對方台階下，即使查理蘇的社經地位比女主角高，他還是會尊重女主角並考慮對方的心情。女主角意外無法進入會場，查理蘇為了幫女主角達成目標，選擇使用自己的方式協助她。



圖片 18：查理蘇協助女主角進入拍賣會場

5. 夏鳴星路線

夏鳴星的人物設定是從國外歸來的知名音樂劇演員，也是女主角的青梅竹馬，另一個身分是會通靈的道士。性格開朗陽光，但對於喜歡的事物會有極強的偏執與佔有慾。

在熱戀期時總能包容對方的缺點，但時間長了就容易忘了感謝與稱讚自己的伴侶。即使夏鳴星和女主角早已不是熱戀期的情侶，但他始終會關心與感謝女主角對他的付出。等了女主角一小時多也能笑臉迎接，並實際展現出他對於女主角贈送的禮物的感謝。



圖片 19：夏鳴星和女主角在晚宴會場

6. 小結

健康的戀愛關係應該是建立在兩人的互相尊重與包容。雖然五位男主角的個性與行事作風都不同，但共通點是沒有不尊重女性的行為，兩人的地位是平等的。在女主角遲到、迷路、犯錯時也不會在第一時間責怪她，而是保持穩定的情緒並找到解決問題的方法。當雙方都是平等且互相尊重時，才是健康又能長久發展的戀愛關係。

五、結論

從以上對於四款女性向戀愛模擬遊戲的分析可以看出：雖然女性向遊戲是以女性為主要客群設計的，但在多數遊戲中的背景或人物設定裡，無形中固化了女性在傳統觀念裡偏向負面的形象，也帶有對於女性的刻板印象、偏見，甚至歧視。

以《Collar x Malice》為例，男主角之一的榎本峰雄帶有大男人主義的設定加深了男性在戀愛關係中的主導地位，而女性則處於被動和順從的角色。《Steam Prison 蒸汽監

獄》中女性在職場上被打壓，這反映了現實社會中女性在職場中所面臨的性別歧視問題。《虔誠之花的晚鐘》中女主角事事都需要依靠男主角，則是進一步強化了女性在戀愛關係中的依賴性和脆弱形象。

在這些戀愛關係中，多數男女關係也依舊是男性的地位較高，女性也順從男性下達的命令。這種模式在遊戲中再現了傳統性別角色分工，並且缺乏對女性自主性的認可與尊重。多數遊戲依舊是以傳統觀念中認為的「女性會喜歡什麼」去設計遊戲中的人物形象，四款遊戲有近三十位的男性可以做為發展對象，但多位角色的人物設定皆十分相似。例如較女性年長的男性、身材高挑、社經地位高等，皆是社會大眾認為女性會喜歡的外在條件，並沒有展現出現代女性多元化的價值觀和個性需求。

總結來說，這些女性向戀愛模擬遊戲雖然旨在吸引女性玩家，但在設計和故事劇情上依然存在性別刻板印象和偏見，這不僅限制了女性角色的發展，也在一定程度上影響了玩家對自身角色和社會性別角色的認知。未來的女性向戀愛模擬遊戲設計應更加關注女性角色的多樣性和自主性，避免固化傳統性別角色，創造出更平等和尊重女性的環境。

六、參考資料

陳菀欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性／別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015），88 頁。

方念萱，〈遊戲裡外的性別〉收入於《性別平等教育季刊》81 期（教育部，2017 年 12 月），第 12-16 頁。

王佩迪，〈在動漫中尋找多元陽剛特質：以萌系戀愛動漫和 BL 為例〉收入於《性別平等教育季刊》75 期（教育部，2016 年 6 月），第 15-21 頁。

薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Collar × Malice(項圈 × 惡意) 有圖有捏〉，2022 年 02 月 27 日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=948>。

薇兒 vivianbaby38，〈【心得】Steam Prison 蒸汽監獄(有圖有捏)〉，2021 年 06 月 19 日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=901>。

薇兒 vivianbaby38，〈【心得】虔誠之花的晚鐘 - ricordo - (有圖有捏)〉，2021 年 01 月 10 日，《巴哈姆特》，網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60480&snA=868>。

蒼黎，〈【心得】虔誠之花的晚鐘 - ricordo -〉，2021 年 02 月 14 日，《食肉松鼠》，網址：<https://tastyacgn.net/blog/piofiore-ricordo/>。

安堂，〈NS | Steam Prison 蒸汽監獄 感想〉，2021 年 05 月 02 日，《FC2》，網址：<http://sodouka.blog.fc2.com/blog-entry-62.html>。

GNN 記者犬拓，〈GSE 周邊品牌「Tsubasa~YOLO~」正式成立 首批授權《蒸汽監獄》商品將於香港動漫展推出〉，2023 年 07 月 05 日，《巴哈姆特》，網址：<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=252459>。

GNN 記者犬拓，〈乙女遊戲品牌 GSE Otome 及 BL 遊戲品牌 YAORA 將於香港 Rainbow Gala 登場〉，2024 年 05 月 23 日，《巴哈姆特》，網址：
<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=268155>。

arsan，〈GSE 乙女遊戲台北國際電玩展初登場！《共生丘比特》聲優親簽色紙抽選、《蒸氣監獄》會場限定商品〉，2024 年 01 月 11 日，《遊戲基地》，網址：
<https://news.gamebase.com.tw/news/detail/99419062>。