

# 性别僭越与年龄迟滞

## ——《王者荣耀》中的身体拟像研究

□ 吴 斯

**摘要：**网络空间中的身体拟像总是被意义和结构阐释中的身体所掩盖，其特征及与社会现实的关系值得关注。研究以热门游戏《王者荣耀》中的身体拟像为研究对象，通过内容分析发现，网络空间中的身体拟像以男性的中性和身体拟像整体的年轻化为特征，后者又以中老年女性身体拟像的缺失为核心特征。这些特征反映了当前社会整体平稳发展，上层阶级能够在阶层内部形成用以区分身份的精致化审美，从而塑造了不拒绝女性化气质的“新男性”；以及父权制式审美将女性价值与“年轻”相关联，阉割了女性存在意义的社会现实。性别僭越和年龄迟滞的身体拟像特征，尽管以一种夸张的方式建构着网络空间中的身体，但它与社会整体发展趋势是一致的，并与社会现实不断互动强化。

**关键词：**身体拟像；中性化；父权制；网络空间

DOI:10.19633/j.cnki.11-2579/d.2019.0008

### 一、问题提出与研究方法

身体是人第一个也是最自然的工具<sup>[1]</sup>，它是人们一切社会行动和意义生发的起点。网络空间中物质身体的缺位和社会身体的在场已为学者所察觉，但身体拟像始终没有得到关注。如同身体研究总是习惯于探索社会意义如何铭刻于物质身体、很少有研究回到物质身体本身一样<sup>[2]</sup>。在网络空间中，身体拟像也总是被意义和结构阐释中的身体所掩盖，但事实上只有理解身体本身才可能理解铭刻于其上的意义。拟像，在批判理论中通常指失去原型，既无深度也无特质的影像<sup>[3]</sup>，身体拟像则是网络空间中符号性身体及其相关可见信息的总和。当前网络空间中身体拟像究竟有何特征，这些特征反映了怎样的社会现实和社会问题？这些问题值得我们思考。

一直以来，学者对网络空间中的身体都抱有极为相似的看法：物质化的身体在网络空间中已经退隐，

网络空间中的交往是一种无实体的交往<sup>[4]</sup>。而所谓身体的在场，也不过是对网络空间中社会身体的再发掘以及人之主体性的维护<sup>[5]</sup>。但即便如此，“在场”的空间性和场景性<sup>[6]</sup>，也无法帮助物质身体越过信息代码真正进入网络空间，对物质身体的这一认知使得网络空间中身体拟像的存在长期被忽视，一如身体最初陷于意识哲学、在社会学科研究中长期处于“缺席状态”。

拟像是伴随着后现代理论出现的一个批判性概念。鲍德里亚将资本主义社会符号发展分为“仿造—生产—拟真”三个阶段<sup>[7]</sup>：仿造时期，符号主要是对自然的拟像，符号和现实之间存在对应关系；从生产阶段开始，符号生产的社会目的性逐渐丧失在系列性中，拟像开始掩盖现实；到了拟真阶段，符号已不涉及生产与再生产，成为纯粹的符号<sup>[8]</sup>。对照该研究框架，身体拟像应该是拟像发展到拟真阶段的产物，它是代码在网络空间中对物质身体的再造，即便与物质身体不直接相关，它仍然是沟通物质身体与网

络世界的中介，理应成为考察身体与技术、拟像与现实关系的重要切入点。

网络空间中身体拟像出现的场合很多，但身体拟像出现最为集中和最具有代表性的场所非网络游戏莫属。目前较为活跃的角色扮演、格斗竞技、战争策略等类型网络游戏，皆是通过角色来实现个体与游戏、个体与个体之间的互动，而身体拟像作为角色最为直观的表现，承担着人们认知游戏、呈现虚拟自我的重任。与此同时，游戏制作者为了扩大发展市场，在角色塑造上越发精细多样。因此，选择一个角色丰富、在玩家家中接受度较高的网络游戏作为研究对象，能够方便我们较为完整直观地了解身体拟像在网络空间中的表现。

由此，我们选择目前较受欢迎的手游《王者荣耀》中的角色形象作为我们的具体研究对象。选择《王者荣耀》有三方面原因：一是，该游戏用户广泛，游戏渗透度高。截至2017年5月该游戏注册用户达到2.01亿，日活跃用户达5412.8万人<sup>[9]</sup>。用户中，学生族占24.5%，其中大学生占21.8%，中小学生占2.7%；上班族占68.7%，其中年轻白领占比45.3%，中年人士占19.3%，老年人占3.5%<sup>[10]</sup>。广泛的市场覆盖和较为丰富的用户类型表明该游戏在角色塑造上有着大量的受众基础。二是，该游戏角色形象丰富，基本能够涵盖目前市场上的主流游戏角色形象。截至2018年2月1日，该游戏共有75个基础角色，169个皮肤，共计244个角色形象。在性别、年龄、职业等方面皆能均衡覆盖。三是，该游戏人物以三维动画为基础，能够在网络空间中最大程度地实现对身体的全方位拟像。

需要说明的是，玩家对不同游戏角色的选择存在偏好，不过该偏好并不直接与游戏中身体拟像直接相关，游戏角色技能往往是影响玩家选择特定角色的直接原因。但当游戏整体的身体拟像表现出某些趋势性特征时，我们可以认为这些特征体现了多数玩家的身体审美需求。因为很难想象一款与玩家身体审美相悖的游戏，可以在大量同类可替代游戏存在的环境下长久生存，而对游戏公司而言，身体拟像首先要考虑的是满足玩家审美需求进而从中获得经济利益。在这个意义上，身体拟像与现实发生了联系，每个身体拟像的设计都包含了其现实的审美基础。

在研究方法上，我们以内容分析法作为具体研究方法。研究将通过对王者荣耀中各角色形象进行操作化编码，实现对以之为代表的身体拟像的量化分析。

选择内容分析法除了该方法较为适合非介入性研究外，一个重要的原因在于它具有可重复性。不仅研究者可以反复对具体资料进行分析和验证，后续研究如果选择同一标准进行编码，研究与研究之间就具有可比较性。网络空间身体的拟像绝不是一成不变的，在本研究之后若有后续比较性研究，将有助于我们跨时段地理解身体拟像与社会现实的关系，因此在本问题上，内容分析是较有延展价值的研究方法。

## 二、研究实施过程

编码是内容分析的核心，它直接决定了我们观察身体拟像的角度。年龄、性别与职业是我们记录的基本信息，除此之外，我们将重点对身体拟像的脸部特征和身体特征进行编码。独立对脸部特征进行编码的原因在于，人脸是人类最重要的生物特征之一，在辨别身份和传递情感方面起着主要作用，人脸识别技术的快速发展就是基于脸部丰富的信息<sup>[11]</sup>，所以我们的研究同样将重点关照脸部特征，以深度理解身体拟像。在具体编码上，包括四个方面：

1. 年龄编码。由于人在不同年龄阶段，身体尤其是面部特征有着不同表现：少年时期，人臉型特征为小脸、短圆，小下巴、皮肤光滑有弹性；青年时期，人臉型特征表现为竖向拉长、下巴稍尖，柔美感消失，边沿变硬，皮肤较光滑，伴随青春痘等皮肤纹理变化；中年时期，人臉型特征为边沿棱角更清晰，颧骨突出两颊有下凹，肌肉出现松垂，下颌稍前凸，皮肤光泽度降低，颜色变深，有皱纹出现；老年时期，人臉型特征表现为两颊下凹明显，面部肌肉松垂加重，胖人双下巴及下颌前凸明显，皮肤光泽度更低，皱纹多，伴随老年斑等皮肤纹理变化<sup>[12]</sup>。因此，以上述特征描述为基础，研究也将年龄编码为少年、青年、中年、老年四个阶段。

2. 性别编码。性别是了解身体拟像的重要基本信息，但除了一般性记录性别所属外，本研究还将对性征（第二性征）清晰与否进行特别编码。性征是指男女两性的性别特征，包括由生殖器差异决定的第一性征，也即我们所记录的性别所属；和由男女之间除生殖器官以外的外貌差异决定的第二性征，也即此处所要记录的性征。性征一般被用来分辨一个物种性别的特征，我们对之进行记录是想就第一性征与第二性征之间的相关性进行考察。

3. 脸部特征编码。两性特征在脸部表现得最为明

显，同时脸部也是观察身体形象、人物性格的重要出发点。研究表明，女性脸部轮廓较为柔和，而男性较为刚直。女性眼睛较大，睫毛较长，眉毛较细，嘴唇有体积感与光泽，并且曲线平缓，没有胡须；男性上半脸通常较短，下巴较大，眉毛较粗，眼睛与眉毛较为靠近<sup>[13]</sup>。此外，眉眼间距宽窄、眉毛粗细和鼻翼宽窄同样是考察人物形象的重要指标<sup>[14]</sup>。而年龄与脸部特征的交叉研究表明，人类在幼年时期，男女脸部性别差异不明显，青春期（13~14岁）后，脸部特征逐渐开始出现明显性别差异<sup>[15]</sup>。由此，我们将面部特征编码为以下几个方面：脸部轮廓（柔和/刚直）、眉毛（粗/细）、眉眼距离（窄/宽）、眼睛（小/中/大）、鼻翼（宽/窄）、睫毛（短/长），括号内内容按照数字顺序编码。

**4. 身体特征编码。**身体特征主要包括身体和衣着装饰两部分，在身体方面，肤色（白/黄/黑/其他）、皮肤细腻程度（粗糙/细腻）是我们的主要编码对象。而衣着服饰方面，由于有研究表明男性服装的设计总是强调身体和社会的优势，其最终目的最终是强调附着在服装上的精神、社会价值<sup>[16]</sup>，女装服装设计则强调审美和装饰，审美就是最终目的，为此可以牺牲功能性、实用性，弗吕格尔和拉弗称此为“诱惑性原则”<sup>[17]</sup>，因此我们将服饰也依照功能性和装饰性的差异编码。

表1：身体拟像研究类目与编码要素表

身体拟像研究类目	编码要素
年龄	①少年（1）；②青年（2）；③中年（3）；④老年（4）
性别与性征	①性别（第一性征）：男（1）、女（2） ②性征（第二性征）：清晰（1）、不清晰（2）
面部特征	①脸部轮廓：刚直（1）；柔和（2） ②眉毛：粗（1）；细（2） ③眉眼距离：窄（1）；宽（2） ④眼睛：小（1）；中（2）；大（3） ⑤鼻翼：宽（1）；窄（2） ⑥睫毛：短（1）；长（2）
身体特征	①肤色：白（1）；黄（2）；黑（3）；其他（4） ②皮肤质感：粗糙（1）；细腻（2） ③服饰：功能性为主（1）；装饰性为主（2）

本研究编码信度分析主要是对主评判员评判结果的可靠性进行检查，通过比较第二评判员对编码的判断与主评判员的差异，可以获得一致性比率。研究在

244个样本中选取了50个样本，依照表1进行编码，若两个评判员编码一致则标记为“1”，不一致则标记为“0”。经计算本研究中评判员一致性比率为94%，一般认为不同研究者一致性比率达到80%就是可接受的，本研究中远远超过这一数值，因此主评判员的评判结果可以接受。

### 三、数据分析与研究发现

#### 1. 基本信息

研究对象包含了王者荣耀全部244个角色形象，但由于其中41个形象为非人，所以主要编码对象为203个。游戏中身体拟像在年龄和性别上有着较为明显的偏向。年龄方面，青年是身体拟像最主要的年龄形象，达到65.5%，少年次之，中老年合计也仅占17.8%。性别方面，男性远多于女性，男女性别比达到1.8。值得注意的是，中年与老年属性无一例外皆为男性。

#### 2. 身体拟像与性别的交叉分析

性征代表着人们从视角上对身体拟像性别的直觉判断。它与性别之间的关系，象征了身体拟像与拟像编码含义之间的关系。因此，研究首先对性别（第一性征）和性征（第二性征）进行了交叉分析。

其中男性性征明显者占70.8%，性征不明显者为29.2%；女性性征明显者为93.2%，性征不明显者只有6.8%。而在与年龄交叉分析后，我们发现女性中性征不明显者皆为少年，这表明成年女性的性征都十分明显；而男性则不然，青年男性仍然存在大量性征不明显者。以之为基础，研究推测部分男性在面部特征和身体特征上可能会存在中性化趋势，而这一点在面部特征和身体特征与性别的交叉分析中得到了证实（由于部分人物存在面部或其他部位被遮挡的情况，所以有部分数据存在缺失）

男性中有62.3%的形象脸部轮廓柔和，90.8%的形象肤质细腻，同时有超过半数男性肤色白皙、鼻翼较窄、服装以装饰性为主。整体上看，男性中性化特征明显。而通过相关性检测分析发现，面部特征与身体特征的所有属性与性别均在0.01水平上表现出显著相关，其中眉眼距离和睫毛长短p值最高，分别为0.785和0.684。而与其他属性的不同之处在于，眉眼距离和睫毛长短的数值均与性征正向相关，这意味着在男性身体拟像整体中性化的趋势下，身体拟像并没有完全放弃对性别的标识，以眉眼距离和睫毛长短为

表征的身体特征，是除较有辨识性的第二性征外，性别特征在网络空间身体拟像上的重要体现。

### 3. 身体拟像与年龄的交叉分析

在基本信息的统计中我们看到，青年是身体拟像最主要的年龄形象，中老年形象总体较少。而将面部特征与身体特征与年龄交叉后，可以更为清晰地看到，男性化的身体拟像特征多数体现在中老年形象中。这意味着，尽管身体拟像整体呈现出男性中性化的趋势，但中老年形象仍然维持着与性别相一致的第二性征表现。

而从细分年龄来看，少年在面部轮廓、眼睛、鼻翼和肤质上表现出了绝对的统一性，均为100%面部轮廓柔和、眼睛较大、鼻翼较窄和肤质细腻。其他身体特征属性方面，少年也有着较为一致的趋势，眉毛细、眉眼距离宽、睫毛长、肤色白皙、服装以装饰性为主是少年人的主要特质。

青年方面，除眉眼距离和睫毛长度外均与少年表现出了较为相似的趋势。而眉眼距离和睫毛长度在前一部分分析中已知，其与性别直接相关。可以认为，身体拟像在青年和少年的表现上遵从了与现实一致的性别发育特征——少年由于尚未发育，所以性别表征不甚明显；而青年开始，以眉眼距离和睫毛长度为主要区分的性别标识开始进入身体拟像中。

中年和老年形象首先在性别上表现出了严重不平衡状态，中老年形象无一例外全部为男性。而在性征表现上，也与青少年完全相反，并没有出现少年的性征不明显和青年的男性中性化现象，男性性征在每一属性上表现得都十分显著。不过，中老年身体拟像与现实中的身体形象也并不完全一致，如存在与年龄并不完全相符肤质较为细腻的中年形象（13.8%）。可以认为中老年身体拟像虽然相较青少年更加基于现实，当仍然存在使身体更加年轻化的倾向。

## 四、结果分析与讨论

从数据分析中不难发现，男性身体拟像的中性化与整体身体拟像的年轻化是最为核心的特征。而中老年女性形象的缺失则进一步反映出年龄与性别交叉后的显著特征，即这是一个拒绝女性老年化、只接受女性青春状态的拟像世界。实际上，这两个主要特征正体现了当下现实世界对身体的期许。

### 1. 精致男性：男性的中性化与性别秩序的偏移

所谓男性中性化，其实是对男性气质中性化的讨

论。它并不涉及生物意义上的男女区分，而是对社会性别和性别秩序的考察。社会性别是一种文化构成物<sup>[18]</sup>，男性通常被认为是阳刚，富于攻击性、独立性、支配性的存在，在外形上一般与肌肉、力量联系在一起；女性则被认为是阴柔、敏感、有着强烈情感需求的存在，在外形上则柔弱纤细。从我们的统计数据来看，大量青年男性身体拟像出现了脸部轮廓柔和、眉毛较细、鼻翼窄、肤色白、肤质细腻等被认为是属于女性的身体特征，这种向女性气质的身体偏移是对传统性别秩序的挑战。

但事实上如卢宾所言，男女之间虽然不同，但他们相互的接近程度远胜于他们同其他任何东西的距离。社会性别本身其实是对自然相似之处的压抑，对男人，它要求压抑那部分当地认为“女性化”的特点；对女性，它要求压抑那部分当地界定为“男性化”的特点<sup>[19]</sup>。而网络空间的身体拟像则解放了这种压抑，由于身体拟像是虚构的，不用考虑其抵抗性别秩序给自我带来的压力，于是身体拟像便可以顺应时代发展，跨越性别文化桎梏，让男性成为兼有女性化特征的精致男性。可是为什么身体拟像会呈现出男性中性化的趋势，而不是顺应社会性别对男女特质的定义呢？

在一个经济繁荣、政治稳定、没有战争威胁的和平社会，社会的总体发展趋势会让其中上层阶级趋向细腻、温和。这在男性身体上的直接表现便是摒弃其力量的一面——因为那样会让男性堕向体力工人所代表的下层阶级，而显示出一种对精致、复古生活的追求。有学者指出“（西装）套装不但使懒散的人显得更优雅妥帖，还能使体力劳动者显得难看（当然包括运动员体型，或肌肉过度发达的类型：阿诺德·施瓦辛格身穿活脱脱就是个丑角）。套装……的胜利，意味着蓝领阶层在与‘上层’进行任何正式对抗时，即使披挂了自己最体面的服饰，仍然处于劣势”<sup>[20]</sup>。肌肉、力量这些原本属于男性气质的特征，由于其开始与社会阶层相关联，便有了不同的象征意义。因此，当前社会男性若想体现自己的上层阶级身份，就必须放弃粗糙的、工人阶级式的身体形态，学会以更加精致、温和的方式装扮自己，成为不刻意回避女性化气质的“新男性”<sup>[21]</sup>。

而和平稳定的社会阶层流动缓慢，上层阶级对精致文化的追求会不断在阶层内发酵，并透过一部分从事社会主流价值观创造和传播的中产阶级传达到整个社会。中产阶级对于“新男性”气质的推广，伴随着

其“小资情调”展示。小资情调是一种独特的审美化的生活方式和精神格调，表现为刻意追求精致高雅的生活品味，讲求生活细节，善于营造浪漫气息，追求休闲享受等<sup>[22]</sup>。模仿上层阶级精致文化的中产阶级，同时也是社会整体的“政治后卫和消费前卫”<sup>[23]</sup>，于是具有“向上”意义的“新男性”形象就在中产阶级的格调展示和消费环境下，表现出了男性中性的特质并向整个社会传递。游戏中的身体拟像作为对理想世界的模拟，自然就夸张地展演了这一弥漫于当前社会中的形象特质。

不过，从我们的统计数据看，女性身体没有如男性一般出现整体向男性化发展的趋势。为什么身体拟像在性别上的移动不是对称的呢？首先接续关于阶层身份的讨论，由于上层阶级整体表现出了一种优雅、精致的生活品味，这些本身与女性气质相符的特征并不需要女性额外再去寻求男性气质来体现自身的阶层所属，即女性没有男性化自身形象的迫切需求。除此之外，身体拟像作为对理想身体形态的夸张式形塑，必然要以能够激发消费为目标。虽然女性社会地位获得了提升，但当下仍然是一个父权制主导的社会，男性对女性的凝视仍然是女性审视自身身体的基础<sup>[24]</sup>，女性的男性化气也就很难在社会整体中形成认同。于是为了获得更多的消费意愿，女性身体的男性化便被更愿意迎合社会主流审美的身体拟像建构者所抛弃。

总体来看，身体拟像呈现出的是一种男性身体形象向女性偏移，女性身体形象却相对稳定维持着传统审美的拟态环境。这一现象的发生，一方面源于社会整体平稳发展、上层阶级精致化审美向全社会的渗透，另一方面则是出于父权制并未发生根本性动摇、男性仍然是性别秩序以致身体形象主导的结果。身体拟像虽然本身是虚构的存在，但社会性别秩序是真实存在的，而它的种种表现，正是社会性别秩序最为直观的体现。

## 2. 永恒少女：中老年女性的缺失与年轻化审美

中老年女性的缺失和身体拟像的整体年轻化可谓是人类死亡焦虑的本能反应——死亡焦虑包含着人们对濒死时躯体变化的恐惧<sup>[25]</sup>，而拒绝了衰老的、濒死的身体拟像，便可以使其使用者和观看者进入一个永恒年轻的“安全世界”。不过，尽管男性身体拟像整体年轻化，却没有完全拒绝中老年男性的出现，但女性身体拟像却完全拒绝了中老年女性身体的出场，它反映出了一个令人疑惑的问题：女性比男性更加畏惧衰老和死亡吗？

现实社会中因女性寿命普遍长于男性，在老年人群中女性是居多的<sup>[26]</sup>。这意味着现实社会的身体形象中，中老年女性应该是明显多于男性的，但拟像世界作为人们可自由建构的期许，呈现的却是与现实社会相反的状况。这一悖论反映了女性身体与其凝视对象期许之间的矛盾。“凝视”指携带着权力运作和欲望纠结以及身份意识的观看方法，观看者是“看”的主体，也是权力的主体和欲望的主体，被观者多是“被看”的对象，也是权力的对象，可欲和所欲的对象<sup>[27]</sup>。就女性身体而言，其观看者不仅包括男性，更包括受到父权制规训的女性。

斯特劳斯在关于原始社会的研究中曾指出，婚姻是礼品最为基本的一种形式，女人是最珍贵的礼物。是女人被做了交易，赠送和接受女人的男人则联系起来，女人是一个关系里的导管而不是伙伴。尽管当下女性已经摆脱了被作为礼物的命运，但婚姻仍然被相当一部分女性当作改变人生的工具。研究表明高攀的婚姻能够给女性带来较高的生活满意度和较低的抑郁程度<sup>[28]</sup>。而女性要想在婚姻市场中取得成功，高学历和高收入都不利于婚姻匹配<sup>[29]</sup>，因为这些都容易在婚姻市场中给男性带来压力。反而是收入学历一般，但相对年轻的女性容易在婚姻市场中获得成功。

不难看到，于女性而言，年轻是其在目前的婚姻市场中最具价值的资本之一，并且这一资本仅仅对女性具有价值，在男性身上年龄的影响因素并不明显。置言之，父权制对当代女性提出的要求仍然与女性的身体相关，“年轻貌美”的价值远大于女性其他可受关注的价值。更为重要的是，不仅是男性，很多女性自身也认同了这一价值。护肤品市场抗衰老产品的繁荣、各种保持青春的化妆和整容技术的兴盛等，都反映了当下女性对年轻之价值的认同。

当然，很多女权主义者认为，对年轻的认同只是基于自身喜好，并非顺从他者的凝视。但如同出生率的稳定存在一样，尽管每对父母会有不同的生育动机和生育选择，可是社会整体的生育率一直相对稳定。部分女性不基于他者凝视对年轻的偏好同样并不会因为个体的动机而影响其在整体社会层面的表现，因为对年轻的偏好不由个体决定，而是父权制审美渗透到日常生活在集体层面的表现。

因此，并不是女性比男性更加畏惧衰老和死亡，而是社会对女性身体的年轻化有着更多的期待和要求。拟像世界则将这种期待以一种夸张的方式给予呈

现——完全拒绝了中老年女性身体拟像的出现，以致出现了“永恒少女”。“永恒少女”既是男性对理想女性身体的期待，也是女性规训于社会整体环境后对理想自身的期许，只不过她们只能出现在拟像的世界中。

综上不难看到，人类本能的死亡焦虑是导致身体拟像整体年轻的重要因素，但父权制社会环境下对女性身体年轻化的期许，才是中老年女性身体在拟像环境中完全缺失的根本原因。这种期许是以将“年轻”作为女性身体价值的方式实现的，它的直接后果是使人们忽略了女性除身体之外的其他社会价值。简言之，中老年女性的存在价值因为失去“年轻”而被抹杀，身体拟像这一极端的身体塑造现象，反映的恰是当前社会整体对女性价值的扭曲。

## 五、结 论

回到开始时提出的问题，“当前网络空间中身体拟像究竟有何特征，这些特征反映了怎样的社会现实和社会问题？”我们已经可以对之做出相对明确的回答。网络空间中的身体拟像以男性的中性和身体拟像整体的年轻化为特征，后者又以中老年女性身体拟像的缺失为核心特征。这些特征反映了当前社会整体平稳发展但父权制影响仍然较强的社会现实。

社会的平稳发展使上层阶级能够在阶层内部形成用以区分身份的精致化审美——不拒绝女性化气质的“新男性”就是其在身体方面的代表——并通过中产阶级的向上模仿在全社会传达。父权制的影响则使女性的男性化不能在拟像空间中获得和男性的女性化对等的展现，因为网络空间中的身体拟像最终面对的仍然是父权制统治下的审美和消费，男性化的女性审美并不能获得最大的关注和收益。而父权制式的审美也将女性价值与“年轻”相关联，失去了“年轻”特征的女性身体，在拟像空间中也就失去了其存在的意义，自然不能显现，这是对女性存在价值的否定。

拟像身体尽管以一种夸张的方式建构着网络空间中的身体，但它与社会整体发展趋势是一致的，而拟

像与现实互动则使拟像身体所暴露出来的种种问题得到进一步强化。在这个意义上，我们可以预测，跨性别审美与对女性年轻化的追求，在相当一段时间内都将存在于网络和现实社会中，并不断在拟像和现实之间回荡。只要社会保持当前的发展态势，没有大规模变迁的压力，那么当前的拟像与现实就是稳定的，这对于理解当下的社会审美十分重要。

事实上，当前男性流量明星整体表现出的形象中性化趋势，和身体拟像中的男性中性化是相通的；流量明星作为以表征吸引粉丝从而实现其商业价值的产物，必然要在身体形象上迎合审美的期待才可能实现“注意力经济”的价值。而女性对抗衰老产品的追逐和年轻女性在婚姻市场上表现出的较强地位，也都与本研究中身体拟像中表现出来的“永恒少女”追求等问题存在同一性。只不过由于个体不能像在拟像世界中一样随心所欲改造身体表征，才使得现实不如拟像世界一般特征明显。

值得一提的是，有学者提出了“女性男性化”的议题，指出青少年群体中尤其是在大学生群体中，女性男性化似乎是一个很时尚的概念<sup>[30]</sup>。但这恰恰证明了在女性整体被要求具有“女性特质”的前提下，女性男性化才会成为一种以其之“异”表达后现代式反抗的途径。相反，“男性女性化”在逐渐成为一种视觉常态后，就没有了反叛的意味。这与本研究所阐释的内容可谓殊途同归。

当然，我们从拟像世界极端特征中发现的性别僭越与年龄迟滞特征，还涉及更多现实问题的调查和讨论。本研究受制于《王者荣耀》游戏本身的用户特征——大学生占21.8%，年轻白领占45.3%，并不能覆盖到自然社会整体。性别僭越和年龄迟滞在拟像世界中表现得如此突出，在现实世界中又达到了何种程度，个体对性别和年龄的期待又和哪些因素相关，不同年龄层的个体在身体拟像的审美上是否存在显著差异等等，这些问题待未来更多研究给予关注。■

吴斯：南京邮电大学传媒与艺术学院讲师

责任编辑/陈晨

### 参考文献：

- [1] [法]马赛尔·莫斯. 人类学与社会学五讲[M]. 林宗锦,译. 桂林:广西师范大学出版社, 2008: 89.
- [2] [英]菲奥娜·鲍伊. 宗教人类学导论[M]. 金泽,何其敏,译. 北京:中国人民大学出版社, 2004: 47.
- [3] 张劲松. 拟像概念的历史渊源与当代阐释[J]. 天津社会科学, 2010(5).
- [4] 高德胜. 身体退隐的道德后果——论网络世界中的身体、道德和教育[J]. 教育研究与实验, 2007(2): 5-11.

- [5] 金萍华, 莫必峰. 身体在场: 网络交往研究的新视角 [J]. 新闻与传播研究, 2011(5): 12-16.
- [6] 郭建斌. 在场: 民族志视角下的电视观看活动——独乡田野资料的再阐释 [J]. 传播与社会学刊, 2008(6): 193-217.
- [7] 张一兵. 拟像、拟真与内爆的布尔乔亚世界——鲍德里亚《象征交换与死亡》研究 [J]. 江苏社会科学, 2008(6): 32-38.
- [8] [法] 让·鲍德里亚. 象征交换与死亡 [M]. 车槿山, 译. 南京: 译林出版社, 2006: 75-76.
- [9] 极光大数据发布《王者荣耀研究报告》[EB/OL]. <http://gad.qq.com/article/detail/30727>, 2018-2-1.
- [10] 王者荣耀热点报告 [EB/OL]. <http://mi.talkingdata.com/report-detail.html?id=529>, 2018-9-17.
- [11] 张键. 面向人脸识别的图像表示和分类研究 [D]. 南京: 南京理工大学博士学位论文, 2015.
- [12] 荣建群. 口述记忆组合图像年龄和表情变化的修整. 郑州: 河南省公安厅刑事科学技术研究所, 2002. 转引自陆丽. 基于人脸图像的性别识别与年龄估计研究 [D]. 上海: 上海交通大学博士学位论文, 2010: 105.
- [13] M Weston, AE Friday, L Pietro. Biometric Evidence that Asexual Selection Has Shaped the Hominin Face Eleanor [J]. Plos One, 2007, 2(8): 710.
- [14] R Brunelli, and T Poggio, HyperBF networks for gender classification [J]. Proceedings of the DARPA Image Understanding Workshop, 1992: 311-314.
- [15] A Sammal, V Subramani, D Marx. Analysis of sexual dimorphism in human face [J]. Journal of Visual Communication & Image Representation, 2007(18): 453-463.
- [16] [美] 卢里. 解读服装 [M]. 李长青, 译. 北京: 中国纺织出版社, 2000: 205-206.
- [17] [英] 乔安娜·恩特维斯特尔. 时髦的身份——时尚衣着和现代社会理论 [M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2005: 202.
- [18] 郑新蓉. 社会性别与妇女发展 [M]. 西安: 陕西人民教育出版社, 2000.
- [19] 盖尔·卢宾. 女人交易——性的“政治经济学”初探 [A]. 社会性别研究选译 [C]. 43
- [20] [美] 福赛德. 格调: 社会等级与生活品味 [M]. 梁丽真, 等, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1998: 75
- [21] Timothy S. Freson and Linda Boynton Arthur. Fashioning Men's Bodies [A]. Andrew Reilly, Sarah Cosbey. The Men's Fashion Reader [C]. Fairchild Pubns, 2008: 337-340.
- [22] 袁梅. 审美文化视野中的“小资”和“小资情调” [J]. 齐鲁学刊, 2005(5): 90-93.
- [23] Davis, Deborah. Consumer Revolution in Urban China [M]. California: University of California Press, 2000.
- [24] 程新宇. 女性的身体和女性的尊严——医学整形美容的伦理省思 [J]. 华中科技大学学报(社会科学版), 2014(2): 120-125.
- [25] B Raphael. The Anatomy of Bereavement: A Handbook for the Caring Professions [M]. Hutchinson, 1984.
- [26] 林菲, 周跃平, 刘伟新, 黄河浪. 女性衰老特点及主要影响因素的研究概况 [J]. 中国老年学杂志, 2017(3): 757-758.
- [27] 朱晓兰. 凝视理论研究 [D]. 南京: 南京大学博士学位论文, 2011: 12-15.
- [28] 雷晓燕, 许文健, 赵耀辉. 高攀的婚姻更令人满意吗? 婚姻匹配模式及其长远影响 [J]. 经济学(季刊), 2015(1): 31-50.
- [29] 章逸然, 章飚, 胡凤英. “女大难嫁”还是“男大难婚”——婚姻匹配的男女差异与“剩男剩女”的代价 [J]. 人口与经济, 2015(5): 13-24.
- [30] 余海菊, 殷朝华, 李喜燕. 抑制或鼓励——如何看待大学生女性男性化现象 [J]. 中国性科学, 2014(12): 97-100.

---

(上接第 86 页)

- [24] Yang C.K. Chinese Communist Society: The Family and the Village [M]. 1959. Cambridge: MIT Press.
- [25] 李亦园. 文化与修养 [M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2004.
- [26] 陆致极. 中国命理学史论 [M]. 上海: 上海人民出版社, 2008.
- [27] Goode, E. Paranormal Beliefs: A Sociological Introduction [M]. Prospect Heights, 2000. IL: Waveland Press, Inc.
- [28] Schouten, S. A. Attitude about Technology and Belief in ESP [J]. Psychological Reports 1983, 53, 358.
- [29] 董向慧. 中国人的命理信仰 [M]. 上海: 上海人民出版社, 2011.
- [30] 潘天舒. 文化全球化与多元信仰实践: 美国“新时代运动”的人类学解读 [J]. 思想战线, 2016(2): 8-13.
- [31] 梁永佳. 庙宇重建与共同体道德——以大理 Z 村空间差异为例 [J]. 社会学研究, 2018(3): 92-114.
- [32] 邢婷婷, 潘天舒. 焦虑的个体与非制度性意义体系——关于多元信仰实践在当代城市中国青年人群体中兴起的原因考察 [J]. 华东理工大学学报(社会科学版), 2017(3): 37-46.
- [33] 萧易忻. 从全球化视角看“抑郁症”如何产生 [J]. 文化纵横, 2016(2).
- [34] 赵鼎新. 从美国实用主义社会科学到中国特色社会科学——哲学和方法论基础探究 [J]. 社会学研究, 2018(1): 17-40.