

DOI:10.13495/j.cnki.cjjc.2024.11.008

英雄亦问出处：《英雄联盟》游戏角色刻板印象研究

李耘耕 黄原

摘要

当代的游戏生产致力于改变性别与种族刻板印象，但是这种努力常常收效甚微。本研究基于“品性-能力”刻板印象模型以及计算文本的方法，对《英雄联盟》游戏角色刻板印象进行“编码-解码”分析。研究发现，在编码层面，游戏创作者致力于打破角色类型与性别种族的强关联，但是中国游戏玩家在认知角色时，依然代入了性别与种族的刻板印象，但部分刻板印象也会随着角色类型的多元化而消解。本研究构建了中文刻板印象内容词典，并对中国游戏玩家对《英雄联盟》游戏角色解读视频的弹幕文本进行计算分析。结果发现，与传统刻板印象一致，相比于女性角色，游戏玩家普遍对男性角色品性评价更低，能力评价更高；当女性被设定为英雄或亡命徒这样的传统游戏角色类型时，游戏玩家认为相关类型女性角色能力显著低于男性。但是当女性被设定为反英雄或统治者这样反传统的游戏角色类型时，游戏玩家则对其能力认知与男性同类型角色趋同，这一结果说明赋予女性角色反传统和多元的角色类型，如女性统治者和反英雄，有助于打破性别刻板印象。中国游戏玩家对黄种人和白人形象的游戏角色的能力评价显著高于其他有色人种，但是种族与角色类型对刻板印象认知影响的交互效应不显著。这说明中国游戏玩家对种族刻板印象具有持久性，而且角色类型多元化策略对种族刻板印象的改变作用不大。本研究扩展了刻板印象和“编码-解码”理论在游戏研究中的应用，通过计算文本的新方法工具说明游戏编码需要从多模态角度突破传统的刻板印象，以促进游戏玩家的多元认知。

关键词

《英雄联盟》、刻板印象词典、性别、种族、角色类型

作者简介

李耘耕，上海交通大学媒体与传播学院副教授。电子邮箱：li.yungeng@sjtu.edu.cn。

黄原（通讯作者），上海交通大学媒体与传播学院硕士研究生。电子邮箱：hy1356631343@sjtu.edu.cn。

Lineage Defines a Hero: Chinese Audiences' Stereotypes of League of Legends Characters

LI Yungeng HUANG Yuan

Abstract

Contemporary game production aims to change gender and racial stereotypes, but these efforts often yield minimal results. This study employs the “warmth-competence” stereotype model and computational text analysis to conduct a “encoding-decoding” analysis of character stereotypes in the game “League of Legends.” The findings reveal that at the encoding level, game creators strive to break the strong association between character types and gender/race. However, when Chinese players perceive characters, they still project gender and racial stereotypes onto them, although some stereotypes dissipate as character types diversify. This research constructs a Chinese stereotype content dictionary and conducts a computational analysis of the bullet comments from videos interpreting “League of Legends” characters by Chinese audiences. The results show that audiences rate male characters lower in warmth but higher in competence than female characters. Women portrayed in traditional roles, such as heroes, are perceived as having lower abilities, whereas those in non-traditional roles, such as anti-heroes, are rated similarly to their male counterparts. This suggests that non-traditional roles can help dismantle gender stereotypes. Additionally, Chinese audiences rate characters representing Asian and White individuals higher in competence than those representing other people of color. However, the interaction effect of race and character type on stereotype perception is not significant. This indicates that Chinese game audiences have a persistent view of racial stereotypes, and the strategy of diversifying character types has little impact on changing these racial stereotypes. This study illustrates the need for game encoding to shift away from traditional stereotypes, promoting diverse perspectives among audiences through multimodal approaches.

Keywords

League of Legends, stereotype dictionaries, gender, race, character setting type

Authors

Li Yungeng is an associate professor and doctoral supervisor at the School of Media and Communication, Shanghai Jiao Tong University. Email: li.yungeng@sjtu.edu.cn.

Huang Yuan is a master candidate at the School of Media and Communication, Shanghai Jiao Tong University. Email: hy1356631343@sjtu.edu.cn.

一、引言

全球社会中种族与性别平权运动使得研究者开始关注虚拟游戏角色中反映出的现实偏见。由于电子游戏的开发历史与地域偏向，在各种游戏角色的呈现中，白人男性角色占据主导地位，展现出较高的能力和道德水准，而女性角色和有色人种则常被边缘化，他们无能、弱小、粗鲁，并且通常作为不可操控的次要角色出现。面对这一问题，许多玩家、行业从业者和学者呼吁变革，要求游戏制造商推出多样化的游戏角色（Chess & Shaw, 2015）。基于此，近年游戏行业出现了很多以少数族裔和女性为主角的新游戏，如*The Walking Dead*（行尸走肉）中的黑人历史学教授、*Horizon Zero Dawn*（地平线：零之曙光）中朴素的女战士和*League of Legends*（英雄联盟）中数量可观且充满个性的英雄们。这些角色所具备的代表性丰富了少数群体角色的内核，推动了游戏行业角色叙事的转型。

然而，角色的反刻板印象呈现能够同步影响游戏玩家的解读吗？尽管有学者认为角色所呈现的内容会显著改变玩家对游戏与现实中性别与种族的态度，并因此呼吁厂商创造更多的多元化角色（Behm-Morawitz & Ta, 2014）。但有学者发现，游戏角色的反刻板印象呈现与游戏玩家对他们产生传统的性别或种族刻板印象之间并不矛盾（Nakamura, 2019）。这种现象也出现在了中国的游戏玩家论坛。近年来，《英雄联盟》的厂商拳头游戏（Riot Games）致力于游戏角色的多元化塑造以打造公司开放包容的形象。2022年10月，《英雄联盟》中国服务器推出了全新的游戏角色奎桑提（K'Sante）。这一角色的设定是带领族人走向独立，文武双全的黑人领袖。但这引发了游戏玩家负面的二创、讨论与点评热潮，在该角色官方预告视频的游戏玩家评论中，有许多游戏玩家表达了对这一角色的厌恶，这其中很容易看到对黑人的一些种族刻板印象乃至歧视。刻板印象不仅限于奎桑提，许多英雄联盟角色在性别和种族方面受到了游戏玩家歧视性评价，这些评价构成了对厂商反刻板印象角色设计的“协商”甚至“抵抗”式解读（Hall, 2007）。

中国游戏玩家对这些游戏中的角色具体存在怎样的关涉种族与性别的刻板印象？本研究试图通过对《英雄联盟》官方设定文本中的人型角色进行种族、性别、角色类型等维度的量化编码，并进一步构建中文游戏刻板印象内容词典，对中国Bilibili视频平台中讨论《英雄联盟》角色形象的游戏玩家弹幕文本进行量化分析，比较这些不同性别、种族的游戏角色在游戏玩家认知中的品性与能力，从而解释刻板印象如何影响游戏玩家对其品性与能力的评价。

二、品性与能力：刻板印象的两个维度

在传播研究中，李普曼（1922/2018：77）对于刻板印象的描述影响最为深远，他将刻板印象视作我们认知世界的基本方式。他认为：

我们的刻板印象组接起来，就是有关这部分世界的一幅连贯有序的图景。这幅图景或许不能完整地反映整个世界，却能反映我们所适应的那一部分世界。在这一部分世界中，万事万物均按照我们预期的方式运行。

李普曼进而指出，刻板印象不仅是对外部世界的想象预设，还是对我们自身社会地位的一种保护。刻板印象能够复刻社会固有的阶层和权力秩序，通过扩大化的方式将这种权力秩序永恒化。作为自动认知的过程，刻板印象是有条件且可控的，比如使知觉者努力加强相反的刻板印象联想能够有效减弱刻板印象（连淑芳，2003）。如高兵所言，就刻板印象而言，性别和种族（民族）是两个非常明显的分类维度，因而对女性或少数民族裔的刻板印象及不良后果是最明显的，其中刻板印象威胁是其中最为常见的。它指的是“个体所经历的一种风险，处于该风险中的个体担心自己会验证所属群体的消极刻板印象”，从而影响他们正常的行为表现（高兵，2012）。那么到底如何衡量刻板印象及其后果，就成为研究刻板印象的机制与社会影响的关键环节。

心理学家费斯克（Susan T. Fiske）等提出了一种刻板印象的测量模型（Stereotype Content Model, SCM）（Fiske et al., 2002）。在SCM中，刻板印象过程遵循“社会结构-刻板印象-情感偏见-歧视”的结构。刻板印象可以用两个普遍的平行维度进行描述，即“品性”（Warmth，温良-道德维度）与“能力”（Competence，才干-自信维度）（Fiske, 2018）。¹品性捕捉与感知意图相关的特质，而能力维度反映与感知能力相关的特质，品性的测量指标包括友好、乐于助人、真诚、值得信赖和道德性等，能力的指标则包括智力、技能、创造力和效率等（Cuddy, Fiske & Glick, 2008; Fiske, 2015）。当大众对某一群体的“品性-能力”认知与其特定社会身份相结合且固化，就产生了刻板印象。以中国语境下的性别与种族刻板印象为例，“三从四德”、“贤妻良母”以及“温良恭俭让”在传统中国被视为评价女性的标准，而论及其他方面如“经世治学”“齐家治国平天下”的能力，女性常常不被认可。就性别刻板印象而言，女性被视为高品性、低能力的群体。而男性则相反，通常被视作低品性、高能力的群体（Wu, Bai & Fiske, 2018）。在种族层面上，对有色人种的刻板印象是西方社会种族主义的核心问题。但近年来有研究认

为，在华非裔人群愈加被视作能力与品性低下的群体（Liang et al., 2022）。有学者研究了抖音上跨种族夫妇的呈现与评论后发现，中国人对黑人的排斥是将性别紧张、婚姻资源不平衡以及对黑人固有的刻板印象编码进“父权制种族主义”之后的产物（Zhou, 2024; Ma & Li, 2024）。简言之，中国的民间话语依然在很大程度上复刻了西方社会中种族的刻板印象，即将有色人种视为低品性和低能力的群体。

三、编码“英雄”：游戏角色的性别与种族表征

对于一款游戏的开发，游戏开发者需要基于假定的目标游戏玩家创造出易于接受的游戏叙事，这使得游戏角色种族与性别层面的描绘并不公平，具体表现为少数族裔和女性数量不足与代表性有限（Shaw, 2009）。在性别方面，有研究指出，在传统游戏中女性角色常常缺失，即便有，也常以色情化、受害者与辅助者的形象呈现（Waddell et al., 2022）。迪茨（Dietz, 1998）通过对任天堂和世嘉的视频游戏进行内容分析，发现超过40%的游戏没有出现女性角色。在此之后的研究证实游戏角色中男性与女性角色数量上差距明显的同时，也发现游戏对女性的描绘往往是被动的、服从的，缺乏主动性和独立性的观赏对象和辅助角色（Williams et al., 2009）。在全球游戏市场，游戏中种族呈现同样具有偏向，有色人种角色不仅在数量上极少，并且他们常常被描绘成次要、暴力或愚蠢的形象（Waddell et al., 2022）。而这与白人角色的正面形象形成了鲜明对比（Leonard, 2003; Burgess et al., 2011）。同时有研究显示，许多自创角色的游戏不允许玩家创建非白人外观的角色（Higgin, 2009; Dietrich, 2013）。

近年来，女性与有色人种游戏玩家数量快速增加，成为游戏市场增长的最大动力。游戏厂商不得不考虑这部分用户所提出的诉求：他们对目前角色塑造的不公平现状感到不满，希望能够在游戏中看到更加多元的角色，从而动摇性别与种族的传统霸权秩序（Dealessandri, 2020）。在这场关于角色表征的符号斗争中，许多游戏开发者选择积极迎合这些充满潜力的用户。越来越多的游戏厂商试图追求给游戏玩家呈现性格复杂且不依赖男性的女性角色，她们展现出更多的独立性和个性，重视能力、性格而非被性别所定义（梁维科，杨花艳，梁维静，2017; Luo, 2023）。在与电子游戏关联紧密的超现实动漫领域，也出现了性别愈发脱离刻板印象的现象（柳旭东，钱能，2021）。这些研究都说明，在以超现实为主要特征的游戏呈现中，性别刻板印象更有可能被消解乃至颠覆。与性别类似，种族的多元化表现在近十年的游戏呈现也有所改善。哈里森等人通过内容分析发现2017年来有色人种游戏角色的数量和主角比例

都在增加（Harrison et al., 2020），同时游戏开始出现更加立体的有色人种角色，他们有血有肉，不再局限于传统的刻板印象中，在外观、故事与文化层面的塑造更为细致、立体、丰富（Gant, 2023）。

游戏角色性别与种族的多元化塑造趋势生动地体现在《英雄联盟》上。2017年，《英雄联盟》的制作厂商拳头游戏针对游戏角色的多元性和包容性问题，成立深入参与外观特征、技能效果、故事背景等角色元素设计过程的专门团队和员工资源组，这些团队致力于超越传统刻板印象，创造具有多样性的角色，如带有书呆子气质的黑人科学家艾克，以雷霆手段操控国家的女性资本巨鳄烈娜塔，以及不断成长为部落领袖的奎桑提。随着内容的更新，这款游戏提供了更加多元的角色类型与性别和种族的匹配，许多已有的游戏角色也得到了背景故事与视觉上的改变，英雄联盟宇宙的不断完善更准确地反映了现实社会的多样性（Riot Games, 2023）。

四、千面英雄：角色原型及其设定

为了探讨《英雄联盟》中角色塑造是如何打破刻板印象，本研究引入叙事学中的原型理论来定义角色的类型设定。原型理论最早出现在心理学。其提出者荣格（Jung）（1954/2011：5-46）认为，原型是一种集体潜意识的间接表达。其后这一理论逐渐影响了神话批评与文学创作，并衍生出许多用于塑造与分析文学角色的原型模型，如坎贝尔的英雄原型、普洛普的民间故事原型等（犹太仲，2000）。在电子游戏领域，游戏设计师会挑选原型模型来进行角色设计。在设计过程中，原型是“一种通用的角色模板，它可以进行定制，从而适合各种各样的故事，在游戏术语中，它就像是角色类别”（Lebowitz & Klug, 2011：81）。有研究者在长达十数周对一MOBA游戏开发工作室角色创作过程的参与式观察中发现，在前期创作过程中，每个人都有自己对游戏角色的看法，人物的性格和特点没有理论依据，完全凭经验判断。为了解决这一问题，设计师决定选择马克（Mark）与皮尔逊（Pearson）的十二原型来逐一敲定每个角色的概念（Canheti & Vieira, 2019）。

除却被用来辅助游戏行业本身进行工业化创作，原型理论也被广泛用于游戏中的游戏叙事研究。有研究者基于皮尔逊原型理论对电子游戏和影视作品中的吸血鬼猎人巴菲这一形象进行分析，发现在电子游戏中，巴菲的形象转化成为一维的个人主义战士，抹去了影视作品中含有的集体主义烈士形象（Labre & Duke, 2004）。有研究从量化的角度对十款热门电子游戏进行了原型分析，发现不同原型

在游戏中的出现比例、流程位置、角色属性均有所不同，而这很大程度上反映了游戏互动叙事跨越二十年的一致性（Ip, 2011）。也有研究者将这一理论用于对《英雄联盟》的分析。有学者基于原型理论对英雄联盟中性别塑造方式研究后认为，英雄联盟挑战了传统的性别规范，男女性都被赋予了多样化的角色背景，但在视觉层面仍然残存着对女性的性化塑造（Söderlund, 2015）。

综上，参照过去研究与《英雄联盟》的角色塑造，我们选择了马克与皮尔逊的十二原型对角色类型进行分类。在样本测试编码的过程中我们发现，作为一款多人在线战术竞技游戏（MOBA），大部分样本角色都可以被归类到少数的几个原型中。出于对分类简洁以及每个类型中角色数量便于统计分析的考虑，研究挑选了十二原型模型中的英雄、亡命徒、统治者作为角色分类依据（Mark & Pearson, 2001: 13）。同时，根据马查多等人（Machado, Pimentel & Garcia, 2021）的建议，我们添加了英雄的变体反英雄作为一个单独的类别。这样我们的研究使用四种角色类型来对应《英雄联盟》中的游戏角色。其中，英雄是追求正义、彰显共识、感召人类的正派人物；反英雄是有一定人格缺陷、反叛特征与悲剧色彩，但是人物内心具有英雄主义思想并且做出了英雄举动的角色；亡命徒是规则的破坏者，他们热衷于暴力，沉浸在反抗或复仇中，并在这一过程中违背道德伦理乃至伤害他人；统治者是权力的追求者，他们运用强大的手段控制他人并维持自己创造的秩序。我们对角色类型的编码也考虑到其与“品性-能力”刻板印象模型的对应关系，尽管这种关系并非固定的，但是这种差异性分布有助于我们理解角色类型与刻板印象的关系。例如统治者通常被设定为高（中）品性-高能力的角色类型；英雄出场时通常被设定为高品性-低能力角色类型；反英雄则被设计成有意打破道德常规的中（低）品性-高能力的角色类型，而亡命徒则与英雄相反，是低品性-低（高）能力的角色类型。²由此，为了分析在编码过程中，游戏制作者是否有意在角色类型设定上打破传统的性别与种族刻板印象，尽可能平衡不同性别与种族在角色类型上的分布，本研究提出以下研究假设：

H1a：《英雄联盟》中角色在类型分布上没有显著的性别差异。

H1b：《英雄联盟》中角色在类型分布上没有显著的种族差异。

五、解码斗争：刻板印象的内隐性激活

大多数游戏角色表征的研究中存在一种基于培养理论的假设，即可以定义一个给定表征的“好”或“坏”，好的表征具有教育意义，坏的表征则充满“毒性”。

然而对于游戏角色的解读常常取决于游戏玩家而非设计师的意图，这与游戏玩家的游戏经历，社会文化背景与价值观念等个人因素息息相关（Packer, 2014）。社会认知理论认为人们具有根据种族、性别、国籍或宗教等属性将自己和他人划分为不同社会群体并形成刻板印象的倾向。他们用积极的眼光看待自己的内群体，同时对外群体保持中立甚至消极的态度（Tajfel et al., 1979）。其中种族与性别作为重要的社会身份，是组织对待他人看法的重要依据，也是群体内偏见生成的重要诱因（Mastin et al., 2007）。在一个人形成对某一群体的刻板印象后，会自动激活对该群体中个体的内隐性态度（Devine, 1989），即便个体不符合所属群体的刻板印象（Abraham & Appiah, 2006），这种与刻板印象的不符合甚至会因认知不一致而使人产生更加负面的怀疑态度（Shrum et al., 2011）。

游戏玩家会与游戏创作者展开角色意义的争夺战。在这场战役中，游戏角色的表征意义成为不断协商的动态过程，单一一方无法垄断。游戏玩家对游戏角色的解读受种族与性别刻板印象影响，甚至偏离游戏设计者的预期。在性别方面，许多游戏玩家对女性角色的解读依然围绕着美丑与性感与否，而对角色的其他方面视而不见（Ishii, 2014），这也促生了大量将女性角色塑造得更加色情化的二次创作（Brock, 2011）。其中最为典型的是关于《古墓丽影》中劳拉这一角色的解读。数量可观的研究发现关于劳拉的解读会因游戏玩家本身所持有的价值观念而大相径庭，在游戏玩家的眼中，她既可以是一个充满活力的，勇敢的女英雄，也可以作为一个被凝视的性化的娇弱女子（MacCallum-Stewart, 2014）。种族方面，有研究者通过对七万余名玩家信息的调查发现在《魔兽世界》中具备白人特征的人类与精灵角色受欢迎程度远远超过了其他种族（Ducheneaut et al., 2006）。有学者对白人主导的游戏论坛中游戏玩家讨论贴分析后发现，论坛用户并没有将游戏角色与白人种族主义意识形态分开，他们选择扮演金发碧眼的白皮肤角色，并为在游戏中无差别地杀死黑人NPC与非人类角色而感到自豪（Bjorkelo, 2020）。伯吉斯（Melinda Burgess）等向受试者展示非暴力的黑人与白人游戏角色，结果显示相较于白人角色，将黑人角色归类为“非暴力”的速度更慢，这体现了受试者对黑人角色的内隐偏见（Burgess et al., 2011）。最近有研究开始关注多元化表现带来的反涵化，即在性别、种族层次上存在反刻板印象表现的角色会引起一些游戏玩家的“反弹”效应，这来源于角色挑战了游戏玩家所固有的价值观念（Nakamura, 2019）。基于此，本文提出以下研究假设：

H2a：游戏玩家对不同性别角色的品性认知存在显著差异。

H2b: 游戏玩家对不同性别角色的能力认知存在显著差异。

H3a: 游戏玩家对不同种族角色的品性认知存在显著差异。

H3b: 游戏玩家对不同种族角色的能力认知存在显著差异。

当不同性别和种族的角色与特定的角色类型相结合,可能进一步影响游戏玩家对角色的刻板认知,比如尽管同为英雄类角色,游戏玩家对男性和女性英雄的品性与能力的评价可能存在明显分化。而如果赋予女性或少数族裔诸如反英雄这样的另类角色类型,应有助于改变这种刻板认知。据此,我们提出以下研究问题及假设:

H4a: 角色类型设定和角色性别对游戏玩家的角色品性认知影响存在交互效应。

H4b: 角色类型设定和角色性别对游戏玩家的角色能力认知影响存在交互效应。

H5a: 角色类型设定和角色种族对游戏玩家的角色品性认知影响存在交互效应。

H5b: 角色类型设定和角色种族对游戏玩家的角色能力认知影响存在交互效应。

六、研究数据与研究方法

(一) 官方设定文本的收集与编码

首先是对角色属性的编码。截至2023年11月,《英雄联盟》推出了165名英雄,其中我们选择在角色原画与人物宣传片中的人类角色,对于非人角色予以排除,筛选过后剩余78名角色。编码依据为“英雄联盟”官方网站对英雄角色的设定文本。³在78名人型角色中,有六名角色(瑟庄妮、崔斯特、古拉加斯、莫甘娜、普朗克、凯尔)缺少博主制作相关的解读视频,而后续研究需要对比官方设定与解读视频中游戏玩家弹幕评论的印象一致性。因此本研究最终将72名英雄角色作为研究刻板印象的形象设定样本。在对角色的性别、种族的编码上,我们选择参照牟怡与彭葳(Mou & Peng, 2008)以及迪特里希(Dietrich, 2013)的研究,根据角色外貌、游戏中语音及官方背景故事中对角色的描述将其分为男/女以及白色人种、黄色人种、棕色/黑色人种。如上文所示,本研究对角色类型的编码分为四类:英雄、反英雄、亡命徒以及统治者。在具体的编码操作过程中,两名对《英雄联盟》游戏比较熟悉的编码员分别独立对72名角色样本的种族、性别、角色类型进行编码,然后计算编码者间信度,其中种族和性别的Cohen's Kappa信度达到1,角色类型设定的信度达到0.850,均符合研究要求。其中对有分歧的角色类型分类由两位编码者再次共同阅读角色设定文本并观看解读视频后商议达成一致。

(二) 游戏玩家解读文本收集与编码

《英雄联盟》角色类型的解读视频在中国非常火爆，一些受欢迎的角色视频播放量甚至可以超过百万。⁴“视频中被解读的角色”是创作者根据官方游戏设定和游戏中的原始角色形象制作的背景故事视频。在这些视频中，博主会收集整理关于英雄的官方设定、衍生文本以及其他游戏相关物料等内容制作角色解读。这些故事档案已经成为游戏玩家们理解英雄形象的重要依据。大量观众在观看这些视频时会发送弹幕，这些弹幕体现了游戏玩家对角色的接受程度和文化理解。本文选择了Bilibili视频网站中解读《英雄联盟》角色类型视频中游戏玩家生产的弹幕文本作为测量游戏玩家刻板印象的基础数据。⁵对于符合条件的每一个游戏角色，通过python爬取弹幕数量最多的背景故事解读视频中，从最早视频创建日到2023年11月25日的全量弹幕文本。最终我们获取了72份角色的弹幕评论文本，清洗过后总数量为314655条，每个角色平均4409条。

（三）构建游戏适用的中文刻板印象内容词典

在传统研究中，刻板印象的测量在很大程度上依赖于传统的测量指标，特别是李克特式量表。2021年，尼古拉斯等人基于刻板印象理论开发了用于文本分析的刻板印象内容词典（Nicolas, Bai & Fiske, 2021），这大大拓展了这一理论在方法层面的可用性。基于尼古拉斯和费斯克的刻板印象内容种子词与Bilibili游戏领域的弹幕语料，本文通过Word2Vec的机器学习方法⁶建构了反映游戏玩家刻板印象的中文词典，随后通过词典法测量弹幕文本中游戏玩家对某个角色的刻板印象。首先是对词典种子词的收集。我们在充分考虑中文特征以及游戏语境的情况下对尼古拉斯、费斯克等人归纳的包含品性-能力两个维度的341个正负向种子词进行人工翻译，并通过去重与补充中文同义词等方式对翻译后的初稿进行初步筛选。在初步筛选后，邀请两名具有传播学专业背景的游戏玩家从是否适合游戏语境中语义的角度进行二次复核。他们结合游戏中的实际情境逐一审查每个词语的具体语义，首先判断其是否适用于判定玩家对角色的印象，例如“安全”在游戏语境下并不会被用来判断角色品性，因此被排除。接着需要判断词语是否可以同时表达负向和正向的态度，对这样的词语予以排除。复核者进行了讨论和协商以达成一致意见，最终获得了包含正负向的品性-能力维度的305个中文种子词。本研究使用Python的gensim库中的word2vec模型进行无监督文本训练，基础语料库选择由陈鑫等（2022）收集的自2017到2020年间Bilibili网站中游戏相关视频的6894767条分词后弹幕数据。⁷我们基于以上基础语料库将word2vec模型训练完成后，通过计算模型中词语向量与种子词的余弦相似度扩展词典。对于每个种子词，选出余弦相似度大于0.4⁸的前二十个词

汇作为备选词⁹。此外,如果出现了一个词同时出现在品性与能力维度中的情况,我们选择保留余弦相似度更高的词语。最后中文游戏领域刻板印象内容词典共包含805个不重复的词语,在两个维度上的分布情况如下:品性共406词,正面216词,负面190词;能力共399词,正面237词,负面162词。每个维度的词汇由相应的种子词与扩充词组成。如品性正面种子词“可爱”的扩充词为温柔(0.6464746)、乖巧(0.6038837)、可耐(0.6016772),其中括号内为扩展词与对应种子词的余弦相似度。

(四) 品性与能力指标计算

计算分为两步,首先依据词典匹配结果计算单条弹幕的品性、能力值,其次计算角色解读视频对应角色的品性、能力值。其次,单条弹幕的品性和能力值为正向和负向词的数量。正向词的权重为1,负向的权重为-1,同时为了防止重复表达带来的数值异常,我们将单条弹幕的值设置在[-1, 1]之间。此外,当词汇的前面出现“并非”“不”“不大”“不必”“不觉得”“不太”等表示否定意义的词语(共57个)时,词汇的极性将会反转。因为每个角色解读视频对应一个游戏角色,我们接下来通过计算该视频中积极和消极弹幕的数量比例来确定视频对应角色的品性与能力值,反映的是游戏玩家对于角色品性和能力的认知,其中积极弹幕是值为1的弹幕,消极弹幕是值为-1的弹幕,具体使用以下公式计算:

$$\text{video warmth (角色解读品性值)} = \frac{Pos_{\text{warm}} - Neg_{\text{warm}}}{Pos_{\text{warm}} + Neg_{\text{warm}}}$$
$$\text{video competence (角色解读能力值)} = \frac{Pos_{\text{com}} - Neg_{\text{com}}}{Pos_{\text{com}} + Neg_{\text{com}}}$$

其中,Pos表示积极弹幕的数量,Neg表示消极弹幕的数量。计算结果对应某个角色的单个视频文本刻板印象倾向,范围在-1到1之间,值越大表示越积极,而值越小表示越消极。

七、研究结果

(一) 描述性统计

表1提供了各主要变量的描述性统计结果。其中主要被解释变量为通过词典构建的品性与能力指标,即游戏玩家对游戏角色刻板印象认知。解释变量均为人工编码获得的分类变量。以角色的品性、能力认知赋值分别作为横竖轴,各英雄的刻板印象认知坐标如图1所示。

表1：《英雄联盟》角色刻板印象值描述性统计

		频数	百分数 (%)	品性均值	能力均值	品性最大值	品性最小值	能力最大值	能力最小值
性别	男性	34	47.22	0.163	0.487	0.855	-0.561	1.000	0.000
	女性	38	52.78	0.313	0.343	1.000	-0.636	1.000	-0.600
种族	白色人种	45	62.50	0.216	0.432	1.000	-0.636	1.000	-0.600
	黄色人种	11	15.28	0.284	0.515	0.667	-0.200	1.000	0.143
	棕色/黑色人种	16	22.22	0.285	0.281	0.855	-0.200	0.566	0.000
角色类型	英雄	38	52.78	0.362	0.402	1.000	-0.333	1.000	-0.171
	反英雄	18	25.00	0.043	0.399	0.625	-0.636	0.729	0.128
	亡命徒	7	9.72	0.183	0.249	0.667	-0.286	0.714	-0.600
	统治者	9	12.50	0.180	0.600	0.583	-0.500	1.000	0.280
合计		72	100.0	0.242	0.411				

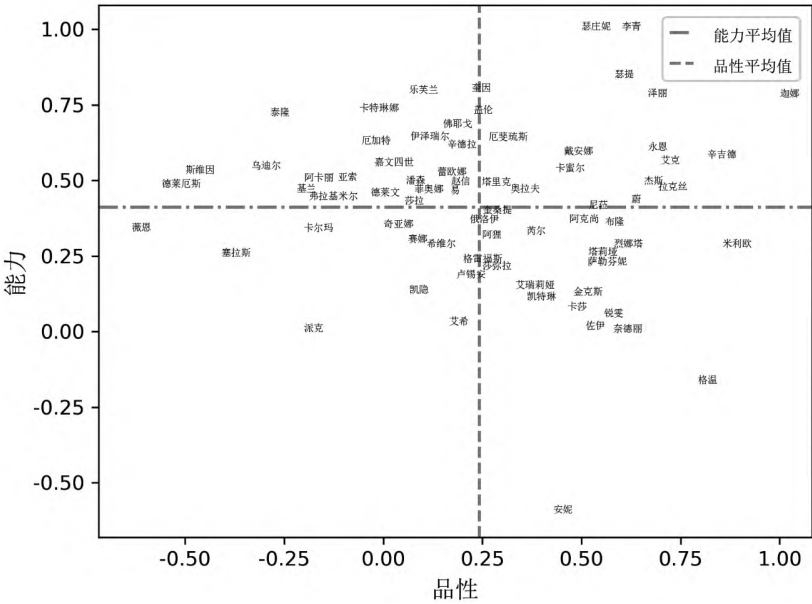


图1：各英雄角色的受众解读刻板印象坐标分布图¹⁰

（二）实证结果分析

首先，为了验证研究假设1，即《英雄联盟》对角色塑造是否考虑到不同性别与种族角色类型分布的公平性，我们将人物官方设定性别与种族变量进行了组间差异性比较。由于性别/种族与角色类型的交叉列联表单元格都出现了频数<5的情况，因此选择Fisher确切概率进行检验。结果显示，不同性别的角色类型分布没有

显著差异 ($Fisher's\ value = 0.586, p = 0.932$) ; 不同种族的角色类型差异也不显著 ($Fisher's\ value = 2.412, p = 0.918$) 。假设H1a和H1b成立。换言之, 不同性别角色在英雄、反英雄、亡命徒、统治者这些类型的角色类型分布上没有显著差异, 同时不同种族的角色在不同类型的角色类型上也没有显著差异, 这也进一步说明我们接下来进行的交互效应分析不存在交互项共线性问题。

为了检验假设H2到H5中性别和种族特征与角色类型的交互效应对“品性-能力”角色认知的影响, 进行多元方差分析 (MANOVA) 。其中种族-角色类型在品性与能力为因变量的方差分析模型均不显著 ($p_{warmth} = 0.163, p_{competence} = 0.241$) , 剔除掉影响极不显著的交互项, 两个模型均达到显著 ($p_{warmth} = 0.040, p_{competence} = 0.020$) 。具体结果见表2。

首先是性别与角色类型为自变量, 品性为因变量, 结果显示性别对品性的主效应显著 ($M_{男} = 0.163, SD_{男} = 0.368; M_{女} = 0.313, SD_{女} = 0.312; F(1, 64) = 4.965, p = 0.029$) 女性角色的品性得分要显著高于男性角色, 假设H2a得到支持 (图2) ; 性别与角色类型的交互效应不显著 ($F(3, 64) = 0.598, p = 0.619$) , 假设H4a被拒绝。因变量为能力时, 结果显示性别对能力的主效应显著 ($M_{男} = 0.487, SD_{男} = 0.201; M_{女} = 0.343, SD_{女} = 0.299; F(1, 64) = 6.554, p = 0.013$) , 男性角色的能力得分要显著高于女性角色, 假设H2b得到支持 (图2) 。性别与角色类型的交互效应显著 ($F(3, 64) = 2.872, p = 0.043$) , 假设H4b得到支持。

表2: MANOVA 结果

因变量	品性		能力		相关性检验
	无交互项	有交互项	无交互项	有交互项	
	F (Sig.)	F (Sig.)	F (Sig.)	F (Sig.)	Fisher's exact test value (Sig.)
性别	3.299* (0.074)	4.965** (0.029)	6.959** (0.010)	6.554** (0.013)	0.586 (0.932)
角色类型	4.103** (0.010)	4.124** (0.010)	3.061** (0.034)	3.510** (0.020)	
性别* 角色类型	—	0.598 (0.619)	—	2.872** (0.043)	
种族	0.127 (0.881)	0.620 (0.541)	3.178** (0.048)	2.366 (0.103)	2.412 (0.918)
角色类型	3.910** (0.012)	3.057** (0.035)	2.656* (0.056)	1.800 (0.157)	
种族* 角色类型	—	0.694 (0.655)	—	0.164 (0.985)	

注: * $p < 0.1$ ** $p < 0.05$ *** $p < 0.01$

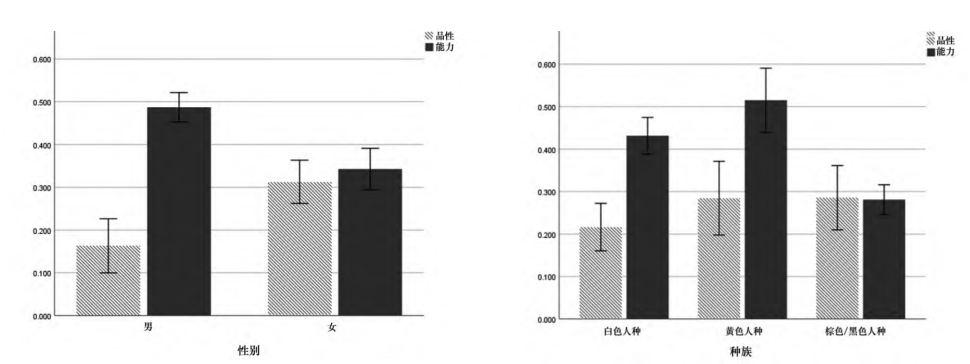


图2：游戏玩家对不同性别及种族角色的品性和能力认知平均值

对显著的交互效应进行进一步分析，考虑当游戏角色性别为男性或女性时，不同角色类型设定对角色能力刻板印象影响的差异（图3）。简单效应分析结果表明，当人物类型同为英雄时，游戏玩家认为男性角色比女性角色拥有更高的能力（ $M_{男} = 0.518, SD_{男} = 0.057; M_{女} = 0.308, SD_{女} = 0.052, F = 7.397, p = 0.008$ ）。这种不平衡也同样出现在角色类型为亡命徒的情况（ $M_{男} = 0.478, SD_{男} = 0.324; M_{女} = -0.056, SD_{女} = 0.481, F = 8.697, p = 0.004$ ）。而就反英雄来说，性别差异对能力认知影响不显著（ $M_{男} = 0.385, SD_{男} = 0.190, M_{女} = 0.412, SD_{女} = 0.179, F = 0.060, p = 0.808$ ）。在角色类型为统治者时，性别差异同样不对角色的能力认知构成影响（ $M_{男} = 0.595, SD_{男} = 0.214; M_{女} = 0.600, SD_{女} = 0.244; F = 0.003, p = 0.956$ ）。这一结果提示我们当角色类型设定为传统的英雄或亡命徒时，性别刻板印象（即女性能力低于男性）比较显著，而将非传统的角色类型如反英雄和统治者设定为女性时，受众对其能力认知则和同类型的男性角色趋同，说明赋予女性更加多

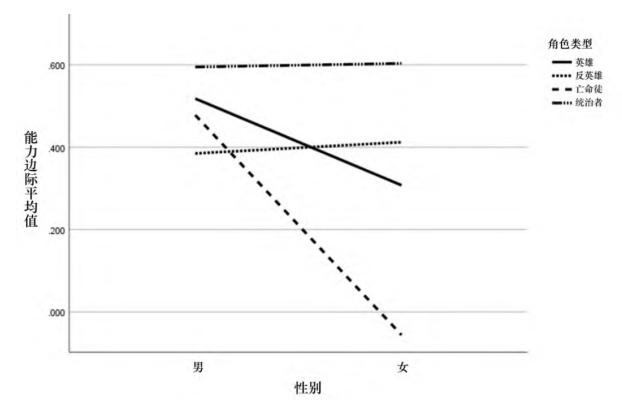


图3：不同性别的各角色类型的能力认知平均值交互效应图

元的角色设定有助于消解性别刻板印象。

以种族与角色类型为自变量,品性认知为因变量进行多元方差分析(MANOVA)。结果显示种族对品性的主效应不显著($M_{\text{白色人种}} = 0.216$, $SD_{\text{白色人种}} = 0.375$; $M_{\text{黄色人种}} = 0.284$, $SD_{\text{黄色人种}} = 0.288$; $M_{\text{棕色/黑色人种}} = 0.285$, $SD_{\text{棕色/黑色人种}} = 0.303$; $F(2, 66) = 0.127$, $p = 0.881$),假设H3a被拒绝;因变量为能力时结果显示种族对能力的主效应显著($M_{\text{白色人种}} = 0.432$, $SD_{\text{白色人种}} = 0.289$; $M_{\text{黄色人种}} = 0.15$, $SD_{\text{黄色人种}} = 0.251$; $M_{\text{棕色/黑色人种}} = 0.281$, $SD_{\text{棕色/黑色人种}} = 0.141$; $F(2, 66) = 3.178$, $p = 0.048$),假设H3b得到支持(图2)。使用LSD多重比较进行检验,结果显示黄色人种与棕色/黑色人种($p = 0.024$)、白色人种与棕色/黑色人种($p = 0.049$)存在显著性差异,而白色人种与黄色人种不存在显著性差异($p = 0.340$)。具体来说,在游戏玩家的刻板印象中,黄色人种和白色人种的角色能力认知显著高于棕色/黑色人种。之后,将角色纳入交互项,多元方差模型交互效应不显著,因此假设H5a、H5b均被拒绝,说明多元角色类型编码对强化和消解种族刻板效应效果均不明显。

八、研究结论与讨论

本研究通过构建游戏领域的中文刻板印象词典,探讨了中国游戏玩家对《英雄联盟》中不同性别和种族游戏角色的刻板印象态度。正如我们所发现的那样,性别与种族特征能够激发游戏玩家心中成见。即便在游戏行业不断进步,角色类型分配相对公平的情况下,刻板印象依旧强烈影响着游戏玩家对角色的看法。这体现在无数游戏玩家自发创作的内容与评论中,这些内容反映了游戏角色如何在媒介空间中被解码以及刻板印象又是如何影响这种解码过程的。研究发现,就《英雄联盟》的角色类型来说,不同性别和种族的角色在类型分布上没有显著差异。这说明今天的游戏设计者力图通过角色类型的塑造打破固有性别和种族刻板印象,使得不同性别和种族的角色类型更加丰富与多元。然而这种编码的努力到了游戏玩家这里,依然会在一定程度上受到刻板印象化的“解码”。研究发现,性别显著地影响游戏玩家对《英雄联盟》中游戏角色能力的看法,具体而言,男性游戏角色被游戏玩家认为能力高、品性低,而女性游戏角色则被游戏玩家认为能力低、品性高,这与现实中普遍存在的性别刻板印象吻合;通过性别与角色类型的交互效应检验发现,当角色类型设定为英雄或亡命徒时,游戏玩家认为女性角色能力显著低于男性,这两个角色类型常与威信、力量、暴力、反抗等男性特征相连结,这激活游戏玩家固有的性别刻板印象,即便女性角色被设定为该类型,也难以改变游戏玩家对女性角色的刻

板印象。而反英雄和统治者的角色类型往往突破了传统的力量、勇敢、暴力等男性特质，融入了品性层面的特点，如智慧、人性化、权谋、狡诈等，这可能使得传统的性别认知标签变得模糊，因此男性与女性在这两个角色类型维度上的能力刻板印象认知的差异并不明显。而在对于品性维度的刻板印象而言，性别与角色类型的交互效应并不显著，换言之，游戏玩家不会因为角色类型的差别而改变固有的对于男女性角色品性高下的判断。

在对种族这一因素的研究中，我们发现中国游戏玩家普遍认为黄种人和白人的能力显著高于棕色/黑色人种，而且黄种人角色被认知为能力值最高。在品性维度，种族刻板印象则并没有显著效果。同样地，种族与角色类型的交互效应对能力和品性刻板印象的影响同样不显著。这一结果有两种可能的解释：其一，在中国语境下，种族刻板印象相对于西方由来已久的种族主义历史更加简单，仅仅表现为对除白人外的有色人种的能力评价。因此，与性别刻板印象相比，中国游戏玩家对于种族刻板印象的认知并不会与其他因素交互而形成更复杂的呈现维度。其二，作为一款以西方文化为背景的游戏，《英雄联盟》中的不同角色类型所关联的种族意义对中国游戏玩家来说更加陌生，因此，角色类型的差别不会深度激活种族的刻板印象。因之我们可以预测类似的研究如果放在西方的语境下测试，可能种族刻板印象对解码的影响会更加显著。

在今天的数字产业中，以游戏设计为代表的内容生产者已经有意识地突破传统刻板印象的桎梏，赋予不同性别与种族以多元的角色类型。然而我们的分析却发现，这种突破刻板印象的编码未必自动带来突破刻板影响的“解码”。也就是说，将角色塑造成为反刻板印象的形象，并不能避免游戏玩家保持己见并生产刻板印象化的游戏角色副文本。游戏或角色成为游戏玩家用作生产自身态度文本的载体，转而成为刻板印象化的“六经注我”。一些深深植根于社会结构和制度的成见覆盖了媒体内容对实际行为的影响（Ferguson, Ivory & Beaver, 2013）。我们认为刻板印象之所以持续存在，存在以下可能理论解释：

其一，过往有学者研究了科幻电影中的赛博格形象，指出尽管赛博格形象在一定程度上体现了人机融合和性别平权的倾向，但仍然具备性化的塑造，未能完全超越传统性别偏见（塔娜，林聪，赵倩誉，陈昱希，2023）。因此，虽然我们通过官方的文字和属性设定判断游戏角色的性别和种族刻板印象已经被大大弱化，但是其角色的性别与种族的视觉符码依然可能有刻板化的呈现。这些视觉化多模态的表征依然是刻板印象可能存在的重要寄居地，因此性别和种族的“多模态”表征使得仅

仅消解角色类型或文字设定的刻板印象不足以改变游戏玩家的认知框架，真正的改变应该是全方位多模态式地突破刻板印象的桎梏。李耘耕（2022）的研究就发现，游戏化的多模态话语互动已经成为塑造二次元文化多元话语的呈现策略，此种策略应提示游戏创作者也重视用多模态话语消解刻板印象的可能。

其二，性别与种族刻板印象是各种刻板印象中最为持久且难以改变的。在父权制话语下，女性被刻板地认为谦逊且具有依附性，即追求关系维护和归属、强调热情和道德；男性则被认为自信且具有能动性，追求目标实现和任务运作（王祯，管健，2024）。但与此同时，过往的研究也发现，随着女性经济社会地位的提升，性别刻板印象也在发生变迁，尤其是大众对女性在能力维度上的认知提升在许多国家都超过了对男性在品性认知的变化（王祯，管健，2024）。因此，我们研究中也发现，如果女性游戏角色被设定为非传统角色类型如反英雄或统治者时，对女性能力低于男性的刻板印象被消解。这也说明在游戏设定中为女性角色赋予更多元的角色类型可以更好地打破刻板印象。就种族刻板印象来说，非洲、印度等国家在经济上的欠发达以及地缘政治上与中国的紧密性使得中国游戏玩家对其民众能力的成见较深，且此种成见较难被游戏角色类型的设定改变。

除了扩展了刻板印象相关理论解释，本文还创新了刻板印象研究的方法。在过去，刻板印象主要的测量方式为李克特量表，已有的刻板印象词典为英文通用词典，缺少对中文语境及游戏等特定领域的适配。本文结合中国游戏玩家的大量语料，首次构建了游戏领域的中文刻板印象词典，解决了该理论应用于游戏研究的语言和语境问题，为游戏玩家对游戏角色认知文本的量化分析提供了重要的计算工具，丰富了刻板印象研究的问题域和方法域。

（责任编辑：刘洁）

注释 [Notes]

1. 根据刻板印象的两个维度分别为“warmth”和“competence”，可直译为“温良”和“能力”，在中文语境下，我们认为将标识道德维度的“warmth”翻译为“品性”更为贴切，“品性”比“温良”有更广泛的道德含义，因此在刻板印象的测量中能够捕捉更多信息。
2. 角色类型与“品性-能力”的模型对应并非绝对，比如在有些故事里，英雄也可能被设定为高能力类型，而不需要从低能力成长。这一点并不影响本研究后续分析角色类型的多元分布。
3. 角色的类型编码依据英雄的官方传记与故事，这些内容可以从游戏的官方背景故事页面中获取，检索于https://yz.lol.qq.com/zh_CN/。

4. 如up主“靠脸吃饭的徐大王”关于“不屈之枪”潘森的英雄介绍视频《战争之王潘森已死 不屈之枪重生永存》截至2024年5月2日，播放量达到了234万。检索于https://www.bilibili.com/video/BV1e4411X7iS/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click&vd_source=c347ce489ce685c795a779255858d8a8。
5. 《英雄联盟》的官方衍生作品（如奈飞制作的两季动画）较少，因此观看B站游戏角色解读视频的多为该游戏的玩家或对游戏较为熟悉的受众。同时，弹幕因其匿名和即时性，削弱了社会规范带来的压力，受众可以更加真实地表达自己对视频内容的态度。因此，本研究选择弹幕文本作为测量玩家对游戏角色认知刻板印象的基础文本。
6. Word2vec是一种旨在自然语言处理的深度学习算法（Mikolov, Chen, Corrado & Dean, 2013）。相较以频率特征表示词语的词袋模型，它能够将自然语言中的单词转化为低维向量的数值形式，即 $v(w) \in \mathbb{R}^m$ ，其中 $v(w)$ 是语料中的某个词语， m 为词向量长度，并在转换后将其嵌入到具有上下文信息的多维向量空间中，每一维代表一定语义。模型参数设置为：词向量的维数为200，将目标词前后共12个词作为上下文，并且省略在语料库中出现少于5次的词。
7. 弹幕基础语料库来自Github：历时弹幕语料库，检索于<https://github.com/Chen-X666/DDmkTCCorpus?tab=readme-ov-file>。语料库的建构方式详细参见陈鑫，张以欣，吴俊潮，郭凌宇，余泽汇，杨静（2022）。历时弹幕语料库的构建与探析——以青年亚文化弹幕为例。《情报探索》，（9），1。
8. 单个词向量在这个空间中为一个点，从而可以通过计算点与点在词向量空间中的余弦距离来衡量它们词义的相近程度。对于两个给定的词语向量A和B，余弦距离的计算方法为：

$$\text{similarity} = \cos(\theta) = \frac{A \times B}{|A||B|} = \frac{\sum_{i=1}^n A_i \times B_i}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (A_i)^2} \times \sqrt{\sum_{i=1}^n (B_i)^2}}$$

9. Word2vec中的词向量和真正语义存在差距，在扩充时会出现反义词、专有词等情况，因此我们进行了最终人工筛选确定词典内容。
10. 图4描绘了角色在玩家印象中“品性”与“能力”的分布，其中横轴为“品性”，纵轴为“能力”。每个点代表一个角色，坐标值反映了对应角色在这两个维度上的得分。图中的虚线分别表示“能力平均值”和“品性平均值”，且将整个图分为四个象限，第一象限的角色被认知为高品性高能力人物；第二象限内的角色被认为是低品性高能力；第三象限内的角色被认为是低品性和低能力；第四象限内的角色被认为是高品性低能力。

参考文献 [References]

- 陈鑫，张以欣，吴俊潮，郭凌宇，余泽汇，杨静（2022）。历时弹幕语料库的构建与探析——以青年亚文化弹幕为例。《情报探索》，（9），1。

- 卡尔·古斯塔夫·荣格（1954/2011）。《原型与集体无意识》（徐德林译）。国际文化出版公司。
- 高兵（2012）。民族刻板印象威胁效应。《心理科学进展》，20（8），1201-1206。
- 李耘耕（2022）。二次元异托邦：B站“拜年祭”融合文化实践研究。《新闻记者》，（2），83-96。
- 梁维科，杨花艳，梁维静（2017）。数字游戏亚文化实践中的女性青年——从女性游戏角色、女玩家到游戏女主播。《中国青年研究》，（3），13-18。
- 柳旭东，钱能（2021）。分裂的刻板印象：在线动漫中的女性形象建构研究。《国际新闻界》，（6），114-129。
- 连淑芳（2003）。刻板印象的自动过程研究新进展。《心理科学》，26（1），41-44。
- 塔娜，林聪，赵倩誉，陈昱希（2023）。性别化的“赛博格”想象——基于科幻电影赛博格角色性别呈现的多维表征分析。《新闻大学》，（12），61-74。
- 王祯，管健（2024）。性别刻板印象的变与不变？来自内容、方法与影响的证据。《心理科学进展》，32（6），939-950。
- 沃尔特·李普曼（1922/2018）。《舆论》（常江，肖寒译）。北京大学出版社。
- 犹太家仲（2000）。两种原型观及其在文学批评中的应用。《国外文学》，（01），7-12+35。
- Abraham, L., & Appiah, O. (2006). Framing news stories: The role of visual imagery in priming racial stereotypes. *Howard Journal of Communications*, 17(3), 183-203.
- Behm-Morawitz, E., & Ta, D. (2014). Cultivating virtual stereotypes?: The impact of video game play on racial/ethnic stereotypes. *Howard Journal of Communications*, 25(1), 1-15.
- Björkelo, K. A. (2020). “Elves are Jews with pointy ears and gay magic”: White nationalist readings of *The Elder Scrolls V: Skyrim*. <https://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>
- Brock, A. (2011). “When keeping it real goes wrong”: Resident Evil 5, racial representation, and gamers. *Games and Culture*, 6(5), 429-452.
- Burgess, M. C. R., Dill, K. E., Stermer, S. P., Burgess, S. R., & Brown, B. P. (2011). Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games. *Media Psychology*, 14(3), 289-311.
- Canhetti, C., Andalo, F., & Vieira, M. L. H. (2019). Case study: Game character creation process. In T. Z. Ahram (Ed.). *Advances in human factors in wearable technologies and game design* (pp. 343-354). Springer.
- Chess, S., & Shaw, A. (2015). A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about#GamerGate and embrace hegemonic masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), 208-220.

- social perception: The stereotype content model and the BIAS map. *Advances in Experimental Social Psychology*, 40, 61-149.
- Devine, P. G. (1989). Stereotypes and prejudice: Their automatic and controlled components. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(1), 5.
- Dietrich, D. R. (2013). Avatars of whiteness: Racial expression in video game characters. *Sociological Inquiry*, 83(1), 82-105.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5), 425-442.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 281-317.
- Durante, F., et al. (2017). Ambivalent stereotypes link to peace, conflict, and inequality across 38 nations. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 114(4), 669-674.
- Dealessandri, M. (2020). Half of US and UK players want more diverse characters in games. <https://www.gamesindustry.biz/half-of-us-and-uk-players-want-more-diverse-characters-in-games>.
- Ferguson, C. J., Ivory, J. D., & Beaver, K. M. (2013). Genetic, maternal, school, intelligence, and media use predictors of adult criminality: A longitudinal test of the catalyst model in adolescence through early adulthood. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 22(5), 447-460.
- Fiske, S. T. (2015). Intergroup biases: A focus on stereotype content. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 3, 45-50.
- Fiske, S. T. (2018). Stereotype content: Warmth and competence endure. *Current Directions in Psychological Science*, 27(2), 67-73.
- Fiske, S. T., Cuddy, A. J. C., Glick, P., & Xu, J. (2002). A model of (often mixed) stereotype content: Competence and warmth respectively follow from perceived status and competition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 82(6), 878-902.
- Gant, E. (2023). Black video game characters are finally starting to accurately represent the culture. *Allure*. <https://www.allure.com/story/black-video-game-designers-producers-actors>
- Hall, S. (2007). Encoding and decoding in the television discourse. In Gray, A., Campbell, J., Erickson, M., Hanson, S., & Wood, H. (Eds.). *CCCS selected working papers* (Vol. 2, 1st ed., pp. 386-398). Routledge.
- Harrison, A., Jones, S., Marchessault, J., Pedraça, S., & Consalvo, M. (2020). The virtual census 2.0: A continued investigation on the representations of gender, race and age in videogames. In *AoIR Selected Papers of Internet Research*. Sage Publications.
- Higgin, T. (2009). Blackless fantasy: The disappearance of race in massively multiplayer online role-playing games. *Games and Culture*, 4(1), 3-26.

- Ishii, S. (2014). “Unless she had implants, she must be Chinese”: A feminist analysis of players’ responses to representations of Chinese and Japanese female video game characters. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 8(13), 81-99.
- Ip, B. (2011). Narrative structures in computer and video games: Part 2: Emotions, structures, and archetypes. *Games and Culture*, 6(3), 203-244.
- Labre, M. P., & Duke, L. (2004). “Nothing like a brisk walk and a spot of demon slaughter to make a girl’s night”: The construction of the female hero in the Buffy video game. *Journal of Communication Inquiry*, 28(2), 138-156.
- Leach, R., & Dehnert, M. (2021). Becoming the other: Examining race, gender, and sexuality in Detroit: Become Human. *Review of Communication*, 21(1), 23-32.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Focal Press.
- Leonard, D. (2003). “Live in your world, play in ours”: Race, video games, and consuming the other. *SIMILE: Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4), 1-9.
- Ma, J., & Li, Y. (2024). #WatchingAfricaOnKuaishou: Performing racial stereotypes on a Chinese short video platform. *Information, Communication & Society*, (Online first), 1–20.
- Liang, L., Jin, Y., Zhou, J., & Xie, Y. (2022). Stereotype contents, emotions, and public attitudes: How do Chinese people stereotype nations and national groups?. *Chinese Journal of Sociology*, 8(1), 52-78.
- Luo, L. (2023). The evolution of female character representations in video games from a feminism perspective. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 30(1), 131-136.
- MacCallum-Stewart, E. (2014). ‘Take that, bitches!’ Refiguring Lara Croft in feminist game narratives. <https://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- Machado, V. M. B., Pimentel, P. C., & Garcia, B. E. S. (2021). An antihero’s journey: The political campaign of Jair Bolsonaro and the use of archetypes on Facebook. *Journal for the Study of Religions and Ideologies*, 36-51.
- Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The hero and the outlaw: Harnessing the power of archetypes to create a winning brand*. McGraw-Hill.
- Mastin, T., Andsager, J. L., Choi, J., & Lee, K. (2007). Health disparities and direct-to-consumer prescription drug advertising: A content analysis of targeted magazine genres, 1992-2002. *Health Communication*, 22(1), 49-58.
- Mikolov, T. (2013). Efficient estimation of word representations in vector space. *arXiv preprint arXiv:1301.3781*, 3781.
- Mou, Y., & Peng, W. (2008). Gender and racial stereotypes in popular video games. In R. Ferdig (Ed.). *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp. 922-937). IGI Global.

- Nakamura, L. (2019). Gender and race in the gaming world. In M. Graham & W. Dutton (Eds.). *Society and the Internet: How networks of information and communication are changing our lives* (pp. 127-145). Oxford University Press.
- Nicolas, G., Bai, X., & Fiske, S. T. (2021). Comprehensive stereotype content dictionaries using a semi-automated method. *European Journal of Social Psychology*, 51(1), 178-196.
- Packer, J. (2014). What makes an orc? Racial cosmos and emergent narrative in World of Warcraft. *Games and Culture*, 9(2), 83-101.
- Riot Games. (2023). 2022 annual impact report. <https://www.riotgames.com/darkroom/original/ec094a2e8562e68a163a6a35792b6514:427b4113893a02668e4a61048b7fa1a2/riot-impactreport-2022.pdf>
- Shaw, A. (2009). Putting the gay in games: Cultural production and GLBT content in video games. *Games and Culture*, 4(3), 228-253.
- Shrum, L. J., Lee, J., Burroughs, J. E., & Rindfleisch, A. (2011). An online process model of second-order cultivation effects: How television cultivates materialism and its consequences for life satisfaction. *Human Communication Research*, 37(1), 34-57.
- Söderlund, A. (2015). Fair Game: A critical examination of gender representation in League of Legends. Master's dissertation, Södertörn University, Stockholm.
- Tajfel, H., & Turner, J. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In Austin, W. G., & Worchel, S. (Eds.). *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.
- Waddell, T. F., Moss, E., Holz, A., & Ivory, J. D. (2022). Character portrayals in digital games: A systematic review of more than three decades of existing research. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 66(4), 647-673.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race, and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834.
- Wu, S. J., Bai, X., & Fiske, S. T. (2018). Admired rich or resented rich? How two cultures vary in envy. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 49(7), 1114-1143.
- Zhou, Z. B. (2024). Patriarchal racism: The convergence of anti-blackness and gender tension on Chinese social media. *Information Communication and Society*, 27(2), 223-239.