



MMS

Modern Media Studies

MMS, Vol. 1, No. 2, 2025, pp.203-212.

Print ISSN: 3078-3151; Online ISSN: 3104-5049

Journal homepage: <https://www.mmsjournal.com>

DOI: <https://doi.org/10.64058/MMS.25.2.04>



重构女性“觉醒”乌托邦——《她对此感到厌烦》的跨媒介叙事

娄雪晶 (Lou Xuejing)

摘要：从网络小说到小剧场音乐剧，《她对此感到厌烦》（以下简称为《她厌》）呈现出“游戏—小说—剧场”三个媒介维度的跨媒介改编。基于解构乙女游戏的叙事框架，批判传统浪漫幻想背后的性别压迫，《她厌》尝试构建一种以女性为主体、强调自我觉醒与联合的新型叙事范式。《她厌》的跨媒介叙事不仅涉及女性主义、媒介技术与文化消费的复杂实践，也暴露了女性“觉醒”叙事在跨媒介改编中面临的简化与矛盾。虽然《她厌》为女性题材创作提供了新的可能性，但也折射出性别意识与文化消费之间的复杂张力。

关键词：《她为此感到厌烦》；跨媒介叙事；乙女游戏；小剧场音乐剧

作者简介：娄雪晶，广州应用科技学院文学与传媒学院助教，研究方向：戏剧影视文学。
电邮：Lunalou1996@163.com。

Title: Reimagining the Female “Awakening” Utopia: The Transmedia Storytelling of *She Was Tired*

Abstract: From web novel to small-scale musical theatre, *She Was Tired* demonstrates a transmedia adaptation across three distinct media dimensions: game, novel, and theatre. By deconstructing the narrative framework of otome games and critiquing the gender oppression underlying traditional romantic fantasies, *She Was Tired* attempts to construct a new narrative paradigm centered on female subjectivity, emphasizing self-awakening and solidarity. The transmedia storytelling of *She Was Tired* not only engages in complex practices involving feminism, media technology, and cultural consumption but also exposes the simplifications and contradictions inherent in adapting narratives of feminist “awakening” across media. While *She*

Was Tired opens up new possibilities for feminist-themed creative works, it also reflects the complex tensions between gender consciousness and cultural consumption.

Keywords: *She Was Tired*; Transmedia Storytelling; Otome Game; Small-Scale Musical Theatre

Author Biography: Lou Xuejing, Teaching Assistant, School of Literature and Media, Guangzhou College of Applied Science and Technology. Research interests: theatre, film and television literature. E-mail: Lunalou1996@163.com.

引言

根据中国演出行业协会联合灯塔研究院发布的 2025 年上半年剧场热门项目和消费趋势洞察，2025 年上半年演出趋势显示为“她主导”剧场时代。在消费趋势方面，剧场类演出购票观众中女性占比 68.8%，较去年略增 0.7%，延续“她经济”主导的消费格局；在内容主题方面，女性议题成为戏剧创作的新锐阵地，更多女性题材作品进入大众视野。《她厌》被列为沉浸式小剧场音乐剧领域的新秀。该剧自 2024 年 12 月 20 日上映以来，在上海黄浦剧场开展三轮驻演，并于 2025 年下半年开始全国巡演，市场反响热烈，票房成绩亮眼，口碑良好，越来越受到艺术界的关注。

《她厌》改编自晋江文学城连载的畅销网文小说《女主对此感到厌烦》，小说讲述了女玩家 6237486 在玩一款中世纪背景的乙女游戏《女神录》中，意外以反派魔女莉莉丝的身份穿越到游戏世界，经过了无数次的游戏轮回，莉莉丝厌倦了攻略不同男主，最后一轮游戏，她决定建立自己的游戏规则。当一部反思乙女游戏+穿越的女性向题材小说进行音乐剧改编时，集中体现了“媒介物质材料和技术逻辑上的混合与跨越”（施畅，2025，p.59），不仅内涵乙女游戏、女性向小说到小剧场音乐剧的跨媒介属性，还在三重跨媒介改编中提出了新的女性叙事模式，引发了诸多的质疑和讨论。王玉王（2024）关注以小说《女主对此感到厌烦》为代表的“爱女文学”遵守着一整套设定与价值观强制绑定的叙事系统。李然（2025）指出音乐剧《她厌》是一个从文本小说到视频游戏再到剧场表演的跨媒介过程，并肯定了《她厌》在跨媒介叙事和跨性别表演方面的创新。《她厌》脱胎于对乙女游戏的反思，在进行音乐剧跨媒介改编时，扛起了“女性觉醒超燃音乐剧”的大旗，被称为女性主义音乐剧的代表作品。然而，在消费主义、社会时尚风潮、网络传播的影响下，女性题材在跨媒介改编时容易陷入“卖姬”“自怜”“喊口号”的舆论旋涡。那么，当《她厌》去批判女性向的浪漫幻想产物，呈现剧场舞台的演出时，是进一步冲击了女性固有的传统话语，还是加深了性别的议题，塑造了新的“乌托邦幻梦”？总之，本文通过分析《她厌》的三重跨媒介叙事改编，旨在阐释其如何借助媒介特性，再现某种女性意识，并在此基础上深入探讨性别再现系统。

一、始于游戏：逃离伊甸园

《她厌》小说的诞生，是在乙女游戏流行的大背景下展开的。《她厌》的文本建构基于一款虚构的乙女游戏《女神录》。游戏媒介作为女性亚文化生长的土壤和迅猛扩张的空间，成为女性传播思想、建构文化族群的文化场域。

根据中研普华研究院撰写的《2024—2029 年中国女性向游戏行业市场深度调研与发展趋势报告》显示：女性向游戏市场规模保持持续增长，2023 年同比增长 11%，在整体游戏市场规模中的占比从 2018 年的 19% 提升至 2023 年的 32%。乙女游戏构筑出一种独特的亚文化形态，成为非常值得关注和

探讨的社会文化现象。虽然乙女游戏已成为当代女性休闲娱乐与自我认同的重要载体（Lotte Vermeulen, 2017, p71），但女性仍在性别文化的规劝下循规蹈矩，女性玩家无法轻易打破“游戏场域由男性主导”的传统价值观、游戏中父权意识难以根除（陈加琳，2020）。

坏鹤笔名谐音“for her”，带着对“厌女”和乙女游戏的反思进入创作。区别于商业性写作，小说全文免费发布。“我知道这不是一篇轻松快乐，能令人有愉快阅读体验的文章。相反，它压抑，冗长，令人窒息”（坏鹤，2021）。小说揭露乙女游戏、言情小说等类型创作的欺骗性，不仅打破浪漫小说的窠臼，在经典的言情叙事传统框架内续写了反言情的新篇，更是以游戏世界观为基底，展现了一种超现实性的类游戏规则的叙事模式。

故事的主人公玩家 6237486，“她是一个平平无奇，甚至懒得修改系统自定义设置的玩家。”（坏鹤，2023, p.1）玩家 6237486 要在游戏中选择不同的可攻略角色，在游戏中经历不同的剧情，收集不同人物的结局。她操控的第一个游戏人物，是《女神录》中的女主角“玛利亚”。

“玩家操控的女主角玛利亚是平民出身，有一头炫丽的金发，会治愈系魔法，温柔体贴，善解人意，就像所有恋爱游戏女主一样，格外善良。靠着这份善良，她阴错阳差地认识了所有男性角色，就此展开整个游戏故事。”（坏鹤，2023, p.3）

故事塑造的“玛利亚”，正如乙女游戏中的类型化女主角，符合 21 世纪第一个十年的女性网络文学场域中塑造的“玛丽苏”形象。邵燕君认为：“大众语境下的玛丽苏，通常指一种极度夸张自恋的低劣作品，多数情况下是年轻女性作者将自己幻想成故事中的一个万能、万人迷的女主角，在故事中和多个迷人的男性人物互动。”（邵燕君，2018, p.289）也有学者肯定“玛丽苏”的积极意义，认同其“在爱情叙事的裂缝和留白里埋下了将女性网络文学创作从言情小说叙事模式解放出来的种子。”（张韶玥，2023）作者直接指出了乙女游戏的本质和作为“玛丽苏”角色的诡异之处，一切都在为女主角服务：

“游戏里的某些情节像是在糊弄人——再厉害的矛盾冲突都能靠玛利亚的善良、奉献和泪水化解。毕竟游戏一开始男主们就对玛利亚有着非同寻常的好感和关注，只要选对了选项，所有男主都会像着了魔一样深爱着玛利亚。所有人都爱玛利亚。三流游戏，玩家 6237486 想。不过，恋爱游戏就是这样的吧，女主有主角光环，还有圣女身份加成。”（坏鹤，2023, p.2）

小说不仅完成从圣女到恶女的身份转换，也创造性地颠覆和跨越了“玛丽苏”的人物形象。玩家 6237486 在操控“玛利亚”走完所有游戏剧情后，游戏并没有结束，反而出现了主角分支选项——恶毒女配莉莉丝。“如果说玛利亚是圣女，那莉莉丝就是纯粹的恶女。她们是完全对立的。”莉莉丝发现，玛利亚不是圣女，而是靠着魔法迷惑人心的魔女！在大团圆结局的后续，魔女玛利亚会毁灭世界。在新一轮的剧情中，为了拯救世界，玩家需要用自己新获得的角色“不讨人喜欢的莉莉丝”，攻略所有男性角色，改变命运。小说展现了文艺创作中存在的结构性不公现象，实现对文艺创作中“厌女”现象的追问，为什么以男本位去展开浪漫爱情？为什么乙女游戏中塑造那么多女性苦难？当玩家穿越进入异世界成为莉莉丝，为了回到现实世界，无数次地去收集好结局和坏结局。

“Last round (最后一轮)。恭喜你已经通关莉莉丝路线，并解锁了莉莉丝路线与玛利亚路线的所有事件。此回合为最后一个回合，这次您的决定会影响最终结局，建议选一条您最喜欢的路线，和心爱的角色一起在游戏里幸福地生活下去。”（妖鹤，2023，p.4）

乙女游戏的最高成就，和心爱的人一起幸福地生活。这种浪漫爱情的叙事，在小说中被彻底颠覆，作者看到了隐藏在浪漫爱情背后的痛苦和压抑。“《女神录》只是一个大众向恋爱游戏，女主竟然有这么多种痛苦的结局——被骂，被打，被诬陷，被囚禁，被买卖，被任意凌辱、肆意伤害。”（妖鹤，2023，p.3）由此产生的愤怒情绪，支撑着她，在最后一轮反抗。“她故意瞄准了那个令她恶心的选项”，那些代表着压迫的选项，“选项总是噩梦一般出现在莉莉丝眼前，她恐惧它们，憎恶它们，又不得不迎接它们，被它们统治、困扰，也被它们决定生死。”（妖鹤，2023，p.3）莉莉丝一箭射爆系统选项，实现对父权的种种反抗。

莉莉丝打破规则，反抗既定命运，将自由和性别平等的理念引渡到了乙女游戏世界，以此改变了旧有的乙女游戏世界图式，喻示女性拯救自我、自立自强并承担社会责任的可能性，编织了一场独立、崇高、充满理想主义气息的女性英雄梦，并建立了一个理想乌托邦的女性同盟。

二、“游戏化”小说：塑造乌托邦

王玉王（2021）的研究发现，电子游戏及游戏经验对网络文学创作与接受范式的深刻影响导致了21世纪第二个十年以来网络文学内部的重要转向，基于游戏经验是当代青年普遍具有的共通经验，在商业运作逻辑的主导下，网络文学创作有倾向性地借鉴和挪用网络游戏，模仿游戏叙事形式的写作技法和脉络，而读者在网文的阅读过程中获得了玩游戏般的沉浸式体验。

在《她厌》的小说文本中，读者能够直观地看到其中的游戏元素，小说世界观的构建直接来源于乙女游戏《女神录》的虚拟生存体验，如游戏系统的设定，游戏中的系统信息就像科幻电影中的虚拟显示屏一样飘浮在空中。《她厌》以一种兼具循环和上升的行动逻辑搭建世界框架、铺排故事情节。故事建立在中世纪欧洲基础上，人类还受宗教和王权支配，世界存在魔法和魔兽，“莉莉丝眼前出现了一个选择框——中央公园出现魔兽，你应该：A.和其他人一起逃跑。B.因为害怕而腿软。C.拿石子攻击魔兽并吸引它的注意力”（妖鹤，2023，p.11），这些远离日常生活的虚拟表征，推动小说创造沉浸式、互动性的具象化空间。

基于沉浸式的阅读体验，《她厌》利用游戏机制来引发读者对“厌女”的反思，以《她厌》为代表的“爱女文学”，作为网络女性主义论争的工具与副成果而出现的文学类型，直接地参与社会热点性别话题的讨论之中，也成为回应性别议题最简便、快捷的方式之一。《她厌》展现了文学的社会功能，其自然地承担起女性反抗或解放的任务。女性向叙事的核心，从过去的完全以爱情叙事为绝对核心向关注和探索文本世界设定转变，“无CP”的创作倾向抛开对爱情关系的探索，去反思“爱情”叙事的虚假性，“网络一代”的女性创作者将自己在现实生活中的经历与个体生命情绪体验以文本的方式进行书写，呈现出“在网络天然形成的欲望空间和充沛的情感状态中生长出来的，未经训练的、民间的、草根的、自发的”女性主义倾向（邵燕君，2018，p.5），不断拓宽网络女频书写的疆域。

与此同时，正如范丹（2013）和李晓甜（2020）等学者指出“女频小说”中女性性别意识自相

矛盾的情况。《她厌》揭示了女性向小说常存在的两种极端人物现象，一个是无所不能的男性气质女性——辛西娅，辛西娅公主像男人一样培养，穿骑士装，跳男步舞，束胸；一个是依附男性的女性——早期的女仆多琳（小说后期在莉莉丝引导下觉醒），多琳惊讶于莉莉丝的种种出格行动、陷入与花匠约克的浪漫爱情、信服女性需要依附于某个强大的男性生存才能获得幸福，这两种人物形象展现了不同女性的状态。作者妖鹤要表达女性的多种处境，“一开始，我是想写一个女人的转变，想写女人受到的压迫，写看似正常却处处荒谬的世界，和她们的沉沦，思考和反抗。所以我会写站在女主一边的女性，也会写与女主作对的女性。”但她坦言，“更尖锐地戳破幻想泡泡”其实非常痛苦，“写这些的时候，我发现，在巨大的压力下，如果我不给女主开挂，我想要的结局很难达成。即使我给她们开挂，她们还是会遭受很大的痛苦。”（妖鹤，2021）

“金手指”“开挂”是女性读者在“爽文”中获得快感的常见方式之一。虽然《她厌》围绕着身为女主的“莉莉丝”和数位可攻略男性展开，但不同于以往围绕着男性角色服务的女主角，或者是在危难时刻被拯救的女主角，莉莉丝依靠自己去战胜一个个困难，或者在身边女性友人的帮助下突破重重危机，小说中没有美化的男性角色，作者秉持着这样的态度“对于男性角色，世界上已经有很多文美化他们了，他们占据了文学影视戏剧的绝大多数篇幅，应该不需要我这篇糊到不行的，以女性为主的文再掺一脚。”而《她厌》建立的游戏秩序，也不同于以往女性向作品中刻意塑造的男性消费。传统的视觉文化中，女性常处于被凝视的位置。在女性意识的自我觉醒、社会文化、商品化社会趋势的多重影响下，“女性凝视”之名下的男性消费，成为市场选择的主要倾向，人们的目光被“规训”为发现和评判价值的工具。《她厌》设置了王子、骑士、富商、神官、兄长、浪子不同类型的男主，他们代表了男权社会的男性赢家。不仅拥有符合女性审美标准的完美外形，而且掌握了大量权力或资本。但《她厌》意识到，大部分在乙女游戏中所追求的“女性凝视”其实是在反抗男性凝视过程中发生的异化，它并不是真正意义上的反抗。在传统的爱情信仰与现代的女性自我意识之间的对立日渐严重之中，《她厌》跳出了这个游戏规则，呈现了一种对重塑性别关系的愿景。

《她厌》的“爽感”来源于女主的成长。“《她厌》是真正的大女主爽文，可也不同于开‘金手指’的爽文……我总是想当然地以为会有谁来拯救她，意外的是莉莉丝每一次活下来都是靠她自己。无立足境，就得自己开辟天地。”《她厌》遵从女性欲望和女性本位塑造出来的莉莉丝是女性的英雄，她扮演着女性拯救者的角色，肩负着将女性从性别压迫中拯救出来和从“无名”的历史地位中拯救出来的双重任务。而这也产生了一种快感，费斯克认为快感和意义有两种生产方式，一种是逃避，一种是对抗，两种方式相互联系，缺一不可的。逃避和对抗都有快感和意义的相互作用，逃避中是快感多于意义，对抗中则刚好相反。（约翰·费斯克，2001，p.85-86）

但需要警惕的是，这种“爽感”的生成是不是另一种逻辑上的爽文？这部作品是努力通过宏大的世界观设定和多样的剧情玩法设置来摆脱“谈恋爱的玛丽苏游戏”这一幻梦，抑或究其本质，它仍然含有“幻梦”元素，只不过被包装成了一个更为高级和复杂的“玛丽苏游戏”。“你要觉醒，我就给你看踩爆男人。说到底这篇小说和起点男频的爽文并没有什么太大区别。我甚至觉得这本书不过也是对女性情绪的一次狙击。”观众在发泄情绪爽感的获得中，也被困于和现实的心理落差之中。小说中提出了针对现实生活表征的诸多问题，比如女性的自我凝视、嫁给“完美男人”的浪漫爱情幻想等等，“她们为自己制定了可以加分的规则。细腰、厚裙、精致的头发、无瑕的妆容、柔

弱的身段……她们为此斗志昂扬，迫不及待，跃跃欲试。”（妖鹤，2023，p.92）这些生成了小说独特的阅读体验。小说中讲述莉莉丝如何反抗命运，对应现实便是女性如何反抗枷锁。它处于虚构和现实之间的游离状态，这种游离表现为无法并存的“现实性”和“虚构爽点”。

截至2025年9月，《她厌》仍然在“晋江文学城”免费连载，下部重点讲述了莉莉丝逃离费尔顿王城后，组建了自己的女性同盟。作者妖鹤坚定自己的创作方向“她们会继续探讨女性的困境和出口，寻找这个荒谬游戏世界的真相。”（妖鹤，2021）正像无数读者所关心的，她们最终想象的“女儿国”或是乌托邦到底是什么样子？她们能不能创造出一个新的可能性。

三、小剧场音乐剧：回归斗兽场

长久以来，在国内音乐剧市场上，男演员更有市场空间，如《赵氏孤儿》《阿波罗尼亚》《人间失格》等代表作品，大多是全男卡或双男主。但近年来，女性题材音乐剧崭露头角，已经成为一种生机勃勃的态势，《丽兹》《新龙门客栈》《蝶变》《最美的一天》等“双女主”“全女卡”音乐剧的出现，让音乐剧市场看到了更多的女性题材的力量，也让音乐剧女演员走进大众视野。在过去的音乐剧创作中，市场上认同两种女演员形象——“大青衣”和“小花旦”，而这又导致女演员类型趋同，被迫磨灭个性。客观上，网络舆论场的发展提升了女性话题的讨论热度，继而促进了女性意识觉醒，相反地，女性题材作品也能促进女性意识觉醒。“全女班”的勃兴，意味着女性拥有了更多话语空间和表达渠道。

音乐剧创作团队“Herstory看了都说好”主打“从她的视角讲述故事”，购买《她厌》的版权并进行音乐剧改编，导演陈天然称“我们需要这样的作品让女性去思考并合理争取自己的权益，做好女性主题作品的关键是主创为女性。”与此同时，市场上打着“全女旗帜”的作品频频出现爆雷现象，因此，观众对《她厌》的出现颇具警惕和审视意味。2024年7月《她厌》公布改编计划后，掀起了关于如何改编以及选角方面的种种质疑和争议。观众质询全女主创团队真实性，警惕以女权之名收割女观众。

面对观众的质疑，主创回复用作品说话。《她厌》出品人钟钟谈及小说改编为音乐剧的过程非常顺利，称“大概是因为……女人们办事就是靠谱”。《她厌》选取了小说前56章的部分内容进行改编，为了适配小剧场的规模，删减了部分人物，集中线索去体现莉莉丝如何反抗系统，如何和公主走向联盟的过程，音乐剧的结尾停留在莉莉丝斗兽场的圣女测试。《她厌》在游戏叙事逻辑的影响下，在音乐剧改编过程中加入了“交互性”，在一定程度上实现了“沉浸”“交互”与“叙事”的融合，综合了小说、游戏和动漫等场景的设置技法，目的是让观众暂时抛却生活中的社会身份，并通过感官、认知和情感的多重层次，完全融入虚拟世界的状态，从而顺利地沉浸到故事中。

在感官层面，主创通过捕捉穿插于情节之中片段化的描述与对白搜集相关信息，在剧场中模拟出《女神录》游戏的虚拟图景，无形中建构起了游戏的立体空间。

首先在观演空间上，设置了四面的观众席，并选取小说的元素命名为女神区、贵族区、魔女区、圣女区。四面的观众席，一方面方便观众全方位的观剧体验，另一方面，强调在舞台文本内莉莉丝一直被凝视，“莉莉丝测试是非常重要的大场面。不管是舞会还是斗兽场，莉莉丝一直在被别人看，

被别人评判，看莉莉丝怎么搏斗，怎么抗争。所以舞台设置为一个四面台的斗兽场。”观众席中，设置多个屏幕，来充当游戏面板，建立起观剧的沉浸感。在表演开始前，屏幕面板滚动播放观剧须知“欢迎您注册《女神录》游戏账号，在注册前，请您仔细了解以下须知内容……愿您在本轮游戏中尽情享受”。在表演过程中，屏幕参与叙事，如莉莉丝和玛利亚出场时，出现了人物的属性面板，当戏剧空间变化时，面板呈现出地点图片，如花园、宫殿、斗兽场、中央大街等，而面板也充当游戏系统的媒介之一，发布游戏警告等画面信息，充分发挥了辅助叙事的功能。在表演结束后，屏幕上播放演员们排练、训练的一幕幕场景和花絮，实现了全方位的感官体验。

其次，在音乐的表达上，莉莉丝的唱段结合摇滚和流行的元素，去展现女性的力量感，莉莉丝是穿越的现代女性，在配器中融入现代器乐和代表中世界背景的古典音乐元素。精心设计人物之间的对唱和合唱部分，莉莉丝在《女神》《什么是爱》唱段中承接辛西娅、多琳的唱段，通过配器的转换，来强调莉莉丝对辛西娅、多琳的影响，将力量传递给身边的女性角色。在歌词的编写上，多琳和莉莉丝的对唱《什么是爱》结合了小说中莉莉丝和多琳骑马聊天的内容，以及导演在生活中看到的对女性主义的一些论述。“童话里的爱情故事我保持怀疑，一定要爱上什么人，才能幸福么……如果叫醒睡美人的是恶龙她能抗争吗 如果解救灰姑娘的是鬼怪她能拒绝吗 如果白雪公主是被强盗吻醒的 不会有人再去羡慕她”。不同人物也有自己的主题曲，罗纳德、国王的人物主题曲《男人的世界》“这是男人的天下 充满阳刚的气息 啊 让我们散发魅力”充满了男性气质；一首《女神》既是辛西娅的代表曲目，也是莉莉丝和辛西娅的结盟歌曲，达成了塑造人物和推动叙事的双重功能。

最后，在表演模式上，《她厌》顺应了市场的呼声，以全女卡为主要表演形式，即音乐剧的男性角色由女性演员来扮演。这部剧第一轮首演时，导演设置了男女卡的区别，导演陈天然解释“小说里讲了女性的困境，我们希望在舞台上展现这些真实的困境，希望大家进入剧场之后能够看到这个世界真实的样子，通过音乐剧的形式，设立男卡和反串两种，大家走进剧场选择自己喜欢的卡司。”这一举措遭到了很多观众的不满，观众不断呼吁，作为一部女性题材的音乐剧，应该给更多的女演员以机会和空间，建议以反串的形式进行演出表演。而观众的坚持取得了胜利，在后续的演出中，全女卡已经成为主要的演出形式。

性别理论研究者朱迪斯·巴特勒（Judith Butler）曾提出对人的生理性别/社会性别、性别/身体之间的多重关系质疑，巴特勒指出，“性别”并非一个明确的自然产物和指称对象，而是“通过一套持续的行为生产、对身体进行性别的程式/风格化而稳固下来”的“操演性”行为，“性别操演”作为重复的、仪式化的持续行动，是通过“身体”的物质性存在完成的。（朱迪斯·巴特勒，2011，p.2-3）因此，被认为“自然化”的身体并不存在，性别身份是性别行为反复表演的结果。《她厌》由女性扮演男性角色，消解了部分剧中男性行为的油腻和不适感，增强了反讽的意味，缓解了直面性别对立的冲突，这种“假定性”增加了舞台的张力。不仅如此，性别被建构为赋予个体得以生效的规范、身份认同的场域。剧中也强调了这种性别差异，辛西娅公主的人物形象会更加中性，借由操弄模仿者身体与被模仿者社会性别之间的差别，从而凸显出“社会性别本身的模仿性结构——以及它的历史偶然性”（朱迪斯·巴特勒，2009，p.180）。

在认知层面，沉浸式体验作为“心理庇护所”，可以帮助玩家暂时逃避现实中的压力与焦虑。

《她厌》展现出女性拥有主体性和反凝视的权力。乙女游戏玩家常被视作游戏产品异化和操纵的对象，忽视了她们在意义建构中的主体地位。而《她厌》通过选择重建一种游戏秩序，否定了游戏产品层面的异化。剧中通过玛利亚的形象来进行了反讽，作为和莉莉丝对标的圣女玛利亚，并不是由演员扮演出现，而是一个金发碧眼的人偶。这很好地回应了被操控和被异化的女性。在唱段《她》中，更明确指出了这一点“我曾经也是个娃娃”，但与此同时，这一改编也遮蔽了玛利亚的主体性，以及玛利亚和莉莉丝女性互助的一面。小说中这个看起来被当作花瓶和傀儡一样的玛利亚，是勇敢善良的，她为斗兽场受伤的莉莉丝施展治愈术，在关键时刻掩护莉莉丝脱离追捕，又流泪见证了莉莉丝决定逃离伊甸园的觉醒，也是莉莉丝女性同盟中的一员。

从情感方面，以《她厌》为核心的趣缘群体便会形成一种具有强烈的情感能量和群体，展现出一种社交性和忠诚性，代表着更加活跃的场外互动和更加强烈的购票需求，不但有观众反复为之购票观看，集齐全部卡司阵容，而且参与《她厌》的周边文化生产，无偿制作物料并免费发放。这种“即场性”的互动感和亲近感，在同一个城市看剧、看同一套卡司、看同一个场次……这种同好的“缘分”拉近了剧女之间的距离。剧女社群在理念上强调女性互助，相信女性联合才能改善女性境遇，但在实践中，这一社群也做了一连串切割与排除：作为“女性联合”的前提条件，排除了男性和生理性别为男性的少数群体，但是，结婚生育的女性、化妆的女性、追星玩乙女游戏的女性也被排除在外……，团结与排除在此构成一对矛盾，这一矛盾也在《她厌》社群的实际运转中体现出来，在《她厌》的社交反馈中，普遍抵制带男生去看《她厌》的行为。

而资本市场与粉丝行为交互本身就形成一个充满了谈判与协商的场所，除了上文中提到的要求全女卡事件之外，剧女会对出品方的系列活动进行“把关”，比如和“OLAY”化妆品合作被质疑“服美役”，针对出品方的“cosplay”特殊场策划，指出其带有凝视色彩，出品方“听劝”及时替换方案，将特殊场更改为“物料交换场”。

从市场反馈来看，《她厌》引起了观众的喜爱和大范围的讨论。也有观众对这种“把女性觉醒”放在醒目位置并收获大量好评的状态感到担忧，“从始至终的愤怒情绪，以暴制暴的取胜方式，我看不到独属于女性的力量与智慧。似乎这里的觉醒只停留在情绪上不触及灵魂。”《她厌》的效果类似做“女性”话题的短视频，“考虑到戏剧的主要受众群体真的是一群需要并且正在建立自己包括性别价值认识在内价值体系的女性，效果其实跟一些把「女性」当作话题点的短视频有点类似，她说的当然是对的话，但是不该停在这几句对的话，至少任何一个阶段的内容创作者都不该只停在这里。否则我们还是在这个游戏规则里。”

结语

总的来说，以《她厌》为代表的全女卡音乐剧的出现，给女性题材的音乐剧市场带来一针强心剂。大众会看见更多的女性表达，并且为之讨论如何做出好的女性题材作品。全女班《通天塔》《造星计划》也在陆续走进音乐剧市场。虽然围绕《她厌》展开的种种讨论，具有明显的乌托邦性质和矛盾争议，但《她厌》音乐剧展现了女性困境和女性成长，并呈现出一种跨媒介改编范式。尽管难以回答如何真正建立两性关系的问题，但折射出女性对重塑性别关系的愿景。当我们和莉莉丝

一起回归斗兽场，在传统女性伦理原则崩溃和现代女性伦理原则建构之际，在警惕“女性觉醒”口号滑下另一种性别政治的同时，也要抓住“女性主题”的流量密码，我们不仅需要去回应在后工业时代、消费主义时代中快速增长的女性主义意识和缓慢更新的社会性别观念之间的矛盾，更需要通过对旧秩序的否定，孕育出新的女性自我。《她厌》触及现代女性在“成人化”和“社会化”转型中遇到的精神困境问题，并且提供了一套关于自身社会处境的转喻及一些幻想性的解决方案。

Funding: This research received no external funding.

Conflicts of Interest: The author declares no conflict of interest.

ORCID

Lou Xuejing ^{ID} <https://orcid.org/0009-0005-4465-4748>

References

- Chen, S. X., Wu, H. C., & Huang, X. (2023). “Immersive Experiences in Digital Exhibitions: The Application and Extension of the Service Theater Model.” *Journal of Hospitality and Tourism Management* (54): 128–138.
- 邵燕君 (2018): 《破壁书: 网络文化关键词》。生活·读书·新知三联书店。
- [Shao Yanjun (2018). *Breaching Walls: Keywords of Internet Culture*. SDX Joint Publishing Company.]
- 施畅 (2025): “跨媒介作为方法: 跨媒介艺术批评的三种范式及其问题”, 《艺术学研究》(03): 58–69。
- [Shi Chang (2025). “Transmediation as Method: Three Paradigms and Their Problems in Cross-Media Art Criticism.” *Art Studies* (03): 58–69.]
- Vermeulen, L., Van Bauwel, S., & Van Looy, J. (2017). “Tracing Female Gamer Identity: An Empirical Study into Gender and Stereotype Threat Perceptions.” *Computers in Human Behavior* (71): 90-98.
- 王玉王 (2021): 《编码新世界: 游戏化向度的网络文学》。中国文联出版社。
- [Wang YuQiong (2021). *Coding a New World: The Gamification-Oriented Dimension of Internet Literature*. China Federation of Literary and Art Circles Publishing House.]
- 王玉王 (2024): “游戏化向度的‘爱女文学’与设定中的‘公意争夺战’”, 《中国图书评论》(07): 32-44。
- [Wang, YuQiong. (2024). “The Gamification Dimension of ‘Pro-Woman Literature’ and the ‘Battle for General Will’ in Settings.” *China Book Review* (07): 32–44.]
- 约翰·费斯克 (2001): 《解读大众文化》, 杨全强译。南京大学出版社。
- [Fiske, J (2001). *Reading Popular Culture*, translated by Yang Quanqiang. Nanjing University Press.]
- 朱迪斯·巴特勒 (2009): 《性别麻烦: 女性主义与身份的颠覆》, 宋素凤译。上海三联书店。
- [Butler, J. (2009). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, translated by Song Sufeng. Shanghai Joint Publishing Company.]
- 朱迪斯·巴特勒 (2011): 《身体之重: 论“性别”的话语界限》, 李钧鹏译。上海三联书店。
- [Butler, J. (2011). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of “Sex”*, translated by Li Junpeng. Shanghai Joint Publishing Company.]

中国演出行业协会（2025.8.04）：“2025年上半年剧场热门项目和消费趋势洞察”，检索日期：2025年9月10日，取自<https://mp.weixin.qq.com/s/3gZkXgh33Yug-INRgeKLGw>.

[China Association of Performing Arts. (2025, August 4). “2025 Half-year Insight Report on Popular Theatre Projects and Consumption Trends.” [Report]. Retrieved September10,2025, <https://mp.weixin.qq.com/s/3gZkXgh33Yug-INRgeKLGw>.]

中研网（2024.4.09）：“2024年中国女性向游戏行业市场深度调研与发展趋势报告”，检索日期：2025年9月10日，取自<https://www.chinairn.com/scfx/20240409/110332782.shtml>.

[China Research Network. (2024, April 9). “2024 China Female-Oriented Game Industry Market In-Depth Research and Development Trend Report.” [Market Research Report]. Retrieved September10,2025, from <https://www.chinairn.com/scfx/20240409/110332782.shtml>.]