

乙女游戏中虚拟恋爱关系的建构研究

梁博华

山西大学，山西省太原市，030006；

摘要：作为以服务女性玩家为主的恋爱模拟类游戏，乙女向游戏凭借其独特的沉浸式叙事、浪漫理想化内核以及商品化的运营吸引了大批游戏用户，快速占领游戏市场。在游戏中女性玩家通过游戏体验、社群互动以及自我提升等多种方式建立属于自己的虚拟恋爱关系，满足自身情感需求。乙女向游戏是女性话语权的表达渠道，对刺激“她经济”发展具有重要意义。但是发展过程中也同样存在和游戏饭圈化、消费陷阱等负面问题。未来乙女向游戏应加强与主流文化的融合渗透，实现创新多元化发展。

关键词：乙女向游戏；虚拟恋人；关系建构；女性群体

DOI：10.69979/3029-2735.25.11.068

1 乙女游戏中虚拟恋爱关系的特点

1.1 高度沉浸式

乙女向游戏通过借助具像化的手段和现代技术，将传统话语塑造的抽象场景通过图像的形式呈现出来，最大程度的还原现实世界，通过实现玩家和虚拟角色之间的拟社会互动来增强游戏沉浸感。

在游戏中，玩家可以自主选择女主角的行为，不同选项会决定接下来的剧情走向和虚拟角色的角色好感度等。此外，玩家还可以通过聊天界面与虚拟角色进行交流，虚拟角色也会向玩家发起视频邀请，其画面设置与现实生活中人们的交往方式基本一致。虚拟角色不仅在游戏中向玩家表达情感，有时还会超越游戏在现实中给予玩家恋爱体验感。例如，玩家会在重大节日或生日当天收到虚拟恋人的祝福邮件和电话。这种接近现实生活的拟社会互动方式，模糊了虚拟与现实的界限，极大提高了玩家的沉浸式游戏体验。

此外，这种关系的沉浸性还体现在个体沉浸式表演。戈尔曼将人现实生活中与他人的互动看作一种表演。同样，玩家在游戏中与虚拟人物的互动也可以视作一种表演。在乙女向游戏中，玩家以第一人称“我”的视角来进行游戏。女主角的身份、容貌等基本形象虽然是统一的，但她本身不具有任何思想情感，玩家在游戏的过程中将自身的主观思想情感投射到角色身上，游戏角色成为玩家沉浸式表演所呈现的虚拟自我。虽然游戏本身属于交互式虚拟现实，但玩家的体验感却是真实的。在游戏塑造的仿真世界中，玩家可以全身心地投入表演中，在沉浸式恋爱体验中获得幻想的满足和情感缺失的心理补偿。

1.2 浪漫理想化

随着现代社会的转型以及观念的发展，传统的亲密关系模式也正经历着巨大的变化。在传统的手机游戏中，女性角色往往是处于被选择、被定义、被凝视的客体，这样的情况长期以来男尊女卑的社会形态有关，在父权制社会下，女性往往缺乏对于自己生活的主导权。而近年来，随着女性群体在各行各业的渗透，不仅女性的职业层级得到提升，其职业选择覆盖面的广度也得到扩大。在此种情况下，女性需要获得更多的认同感和尊重感，这样的意识和需求恰好在这些以女性为第一视角的游戏中得到满足。^[1]女性主义的崛起使得过去守旧的家庭及婚姻观不再适用，女性开始追求自我独立、自由选择以及自身价值的体现。

同时正如德国社会学家乌尔里希·贝克所提出的“风险社会”概念，快节奏的社会与不断流动爆发的风险使得人们时刻充满焦虑与不安全感。现实社会中人们缺少彼此深入了解熟识的契机，情感具有流动性与脆弱性加之并不平等的性别关系，人们不愿承担亲密关系中不可预料的风险与代价。

现实的爱情困难重重，乙游为人们提供了一种新的情感发展模式，是对现代亲密关系的重新塑造和转向。乙女游戏中的男性具有完美的外表与丰厚的家世，有人是公司总裁、经营律师，有人是医生世家、设计经营，每个都堪称“高富帅”的顶配版本，并且与游戏中的玩家有着命中注定的缘分。女性不必再担心恋爱中能否找到对的有缘人、衡量现实条件是否匹配或是为维持亲密关系而感到苦恼，只要进入游戏，就会有足够优秀的男性只为爱你而存在。

同时玩家可以充分发挥主观能动性控制剧情的走向与发展进度，自主选择互动和约会的对象，并且可以

随时退出游戏结束互动,不用考虑对方的感受,担心有关的人际压力。

这种浪漫理想化的恋爱模式满足里女性玩家对于感情的期待与需求,为女性玩家提供了情感喘息的避风港,可以暂时躲避现实的压力与束缚,减少感情中不确定性所带来的不良情绪。

1.3 情感商品化

社会对于乙游的批判主要体现在其情感的商品化属性,人们认为这种虚拟关系的形成建立在金钱的往来之上,情感变成被买卖、物化及消费的产品。但是在《亲密关系的购买》一书中,社会学家泽利泽进一步分析了人们把金钱和亲密关系看作“相对独立”或“相互对立”的两种立场,她提出“形式一致性”原则,认为金钱和亲密关系并非对立,而应被视为相互交织、有机联系的整体。^[3]

在乙女游戏中,游戏玩家可以选择通过购买的方式获得更多的恋爱体验,例如角色的不同服饰、互动约会场景,卡面剧情等。玩家通过选择性购买表达自己的情感需求,完善自身的恋爱体验。而游戏公司也会根据玩家的消费情况对于游戏情节和内容做出调整,以符合更多玩家的期待与要求。此时金钱与情感不再对立,消费成为一种权利和话语,是女性对于自我情感体验的自主探索与勇敢表达。

2 乙女游戏中虚拟关系的建构过程

2.1 完美的游戏体验模拟恋爱关系

乙女向游戏中的角色设置可以看做一种象征性的符号表达。每个男性角色都是基于女性对伴侣的幻想描述,又超越对原型物体的基础模拟。不同的男性角色可以视作不同女性玩家“理想型”的具像化表现。大部分游戏通常会设有四个及以上的男性角色,每个主角人设都近乎完美,且都具有自身的人物特色。丰富且多样的角色刻画给了女性玩家充分的选择空间,每位玩家都可以从游戏中遇到最符合自己审美与偏好的游戏角色,一同开启一场理想化的恋爱关系。

除了丰富的游戏角色刻画以外,乙女游戏中的沉浸式叙事也是恋爱关系体验的重要因素之一。不同的乙女游戏具有不同的世界观建构,通常游戏故事的世界观都是恢弘且奇幻的,身为主角的我们在故事的进行中不断挑战,成长,与男主合作或者对抗。随着情节的不断深入,玩家与游戏角色的情感也不断深化,这种循序渐进的叙事方式带给游戏玩家沉浸式的情感体验,感情并不是凭空而生,而是有着日常相处的基础而产生,因此更具有合理性,稳定性和代入性。

同时,为了增加游戏玩家的陪伴感,游戏中会设置多功能陪伴体验,如记事本提醒,月经提醒,学习与运动陪伴等选项,在各种节日及生日也会及时送上祝福与问候,更贴心地融入玩家日常生活。丰富的角色刻画,沉浸式的故事叙事以及多功能陪伴体验共同塑造出理想的恋爱环境,带给乙游玩家完美的虚拟恋爱体验。

2.2 二创文化激发情感共鸣与群体归属感

随着乙女游戏的兴起与扩大,各个平台逐渐形成多种兴趣爱好的游戏社群。游戏虚拟社群是因共同兴趣而集结的社会集合体,是一种新型的社交空间,打破了地缘空间的限制,增进了个体之间的联系。社群中的玩家通过共同的爱好进行情感的链接与交流,延生出多种二创文化,同时玩家能在创作与交流中获得群体归属感与自我价值认同。

在情节创作方面,一部分玩家会在或者微博超话发布自己的二次创作作品,有的是情节绘画,还有同人写作,视频剪辑等内容,其他玩家则以点赞、评论或转发的方式表示支持,通过相互合作的方式来表达自己的喜爱。创作者在他人的点赞与支持中获得自我价值的肯定,观赏者则获得游戏外的更多内容享受,玩家间的合作关系对实现共同的游戏目标,获得更好的游戏体验感都有着极大的促进作用。

而线下,乙女向游戏经常有漫展 cosplay、bjd 娃聚、自组织庆生以及品牌联名等活动的举办。线上游戏活动丰富了虚拟社区带给玩家的情感体验,而线下活动则为玩家们进行现实互动提供了交往的机会,玩家在爱好一致的群体中不断进行交流与互动,获得充分的群体归属感。线上线下联动的方式,有利于突破线下社会交往障碍,进一步加强从线上弱关系到线下强关系的建立,由虚拟人际关系拓展而来的现实关系,避开了现实各种因素的影响,让人际关系变得更加轻松和自由。

2.3 虚拟延申至现实的行为构建

乙女游戏中所传达的价值观会影响甚至改变玩家的现实行为。正如沈奕斐老师所说:乙游的本质是一场自我恋爱。这种自我恋爱强调正向反馈、平等自由和自我发展,充分发挥主动性和主导性,通过多重的互动,重塑性别角色的理想爱情。^[3]

在乙女游戏的情节中,玩家所感受到的女性角色不再是感情的被动接收者,也不再是传统爱情模式中的“被爱者”。女性角色开始主动参与构建世界,拥有自己的独立事业,个体价值。在乙游的世界里,玩家不必在感情中怀疑与否定自己,而是拥有更多的感情主导权,能够通过选择故事情节与互动方式来实现自我主导的

亲密关系。这种高度主体性的玩法使得女性的自我价值得到不断肯定,越来越多的玩家学会欣赏自己,肯定自己,获得自我认同,摆脱传统“女下位”的观念,形成健康正确的恋爱观。

同时,不断进行的正反馈可以推动玩家的自我发展。在游戏中,女主通常是积极上进,努力与男主共同合作解决难题,推动故事情节的发展,具有重要的推动作用。而男主则会给予无条件的爱的表达,积极的赞美与鼓励,他们会告诉玩家:你是值得被爱的、你可以去选择自己想做的事情不必后悔。正反馈的累积与强调,会推动玩家不断进行自我发展与自我提升,以求成为更优秀的自己。

3 乙女游戏的价值与挑战

3.1 乙女向游戏存在的意义

从经济层面来说,乙女游戏有效挖掘游戏市场上潜在女性用户的消费需求,刺激女性经济增长。马格·戈拜在《情感化的品牌——揭开品牌推广的秘密》中分析了女性消费心理:具有情感价值的商品会让女性消费者产生购买动机和行为。乙女向游戏玩家兼具玩家和粉丝的双重属性。一方面游戏机制引导玩家充值消费以获得更好的游戏体验,另一方面,在身份认同和情感表达的驱使下,玩家代入恋爱角色“为爱发电”,自愿为喜欢的虚拟角色氪金,这对刺激女性游戏消费,助力“她经济”增长具有重要意义。

从社会文化角度来说,乙女向游戏创建了女性话语权的表达渠道,打破性别秩序,获取凝视与操控权利^[2]。长久以来,女性一直受到男性话语体系的压迫,即使是在游戏中女性也仍然处于边缘的地位。乙女向游戏的出现打破了以男性为主的传统游戏市场格局,肯定了女性的主体地位,在角色设计和互动上不仅允许女性玩家对男性进行“凝视”,为女性群体突破社会性别限制提供了独特的条件。游戏是现实生活的镜像,乙女向游戏通过游戏规则隐秘的完成了女性主体性的建构和话语权的表达。女性玩家在游戏中表达自己现实的不满以及对理想爱情、理想事业的追求,拥有了更加广阔、自由的表达空间。

3.2 乙女向游戏当前面临的困境

在网络治理方面,受众“类粉丝”行为带来的不良价值引导。玩家将虚拟的“纸片人”赋予现实的符号意义,例如“老公”、“男友”等。具有相同喜好的玩家会在网络上自发的聚集在一起,迅速建立起拥护男性角色的阵营,形成一个类粉丝群。玩家在对游戏角色的讨

论与维护时会表现出极强的沉溺性、狂欢性、群落性与消费性的粉丝受众特点。粉丝身份会驱使玩家在虚拟角色生日或重大节日等时间节点,发起网络集资以开展应援活动。不同粉丝阵营乃至粉丝与游戏公司之间也会因为摩擦产生网络攻击行为。集资、谩骂、网暴等不良行为。例如2024年期间发生的哈乙大战,正是嘻哈说唱与乙游玩家两个不同圈层群体之间的观点冲突,由此引发了一系列不理智的争吵与攻击,不利于维护风朗气清的网络环境,而且还会给玩家带来不良价值引导。

同时,乙女游戏玩家应警惕人机情感下的乌托邦以及游戏商品的陷阱。乙女游戏为玩家构建出一个理想而浪漫的恋爱世界,满足玩家对于爱情的期待。但是这种完美的情感代偿模式终究是短暂的,无法替代真实的现实社交与互动。长期沉迷于此类游戏可能会导致人际交往变得更为单薄,现实社交圈的缩小甚至孤立。而游戏的本质终究是一种商业产品,其存在目的也是盈利,玩家若被“充值才是爱的表现,才能获得更多爱情体验”等宣传话语印象,容易出现不理智的消费行为,用金钱满足欲望从而陷入消费的陷阱之中。

4 结语

乙女向游戏的出现和兴盛是社会经济发展进步的表现,同时它也反映出当代青年女性所面临的情感困境和婚姻问题。游戏构造的虚拟关系虽然能够在一定程度上为玩家提供情感支持和心理安慰,弥补玩家现实中的情感缺失,暂时缓解玩家的恋爱需求,但虚拟世界始终与现实生活存在一定的差距,我们应树立正确的游戏观念,平衡好虚拟社交与真实社交的关系,不仅享受游戏中的另一个自我,也要拥抱美好的真实生活。

参考文献

- [1]陈雨菲.乙女向游戏中的女性主义和沉浸式传播研究[J].今传媒,2020,28(05):74-76.
- [2]陈晨,张扬.乙女游戏情感叙事中的虚拟亲密关系——基于《恋与深空》与青年女性玩家的研究[J].中国青年研究,2024,(08):24-33+23.
- [3]沈奕斐,宁雅昕.自我恋爱:乙女游戏中的新型爱情叙事和亲密关系转型[J].妇女研究论丛,2025,(01):40-52.
- [4]刘伊萌.情感传播视域下乙女游戏的共情修辞与叙事逻辑研究[J].科技传播,2023,15(21):109-111+115.

作者简介:梁博华(2001.06—),女,汉族,山西太原人,硕士,学生,研究方向:新闻传播学。