

# 乙女游戏对女大学生婚恋观的影响研究

鲍月悦, 李康宏

扬州大学商学院, 江苏 扬州

收稿日期: 2025年3月25日; 录用日期: 2025年5月19日; 发布日期: 2025年5月31日

## 摘要

在互联网技术发展和移动终端普及的背景下, 乙女游戏在女大学生群体中迅速普及。本研究以扬州市女大学生为研究对象, 通过调查分析, 以探究乙女游戏对女大学生婚恋观的影响。结果显示, 乙女游戏在女大学生中普及率较高, 专业对女大学生是否玩乙女游戏有显著差异。年龄对乙女玩家婚恋观影响显著, 在理想伴侣穿着打扮风格、恋爱浪漫情节期待等方面, 不同年龄阶段存在差异。恋爱状况同样影响乙女玩家婚恋观, 在现实中表达情感和追求喜欢的人等方面, 不同恋爱经历的女大学生表现不同。基于研究结果, 分别从女大学生个体、家庭、高校、乙女游戏产业提出建议, 以期助力女大学生树立健康婚恋观。

## 关键词

乙女游戏, 女大学生, 婚恋观

# A Study on the Impact of Otome Games on the Views of Marriage and Love of Female College Students

Yueyue Bao, Kanghong Li

Business School, Yangzhou University, Yangzhou Jiangsu

Received: Mar. 25<sup>th</sup>, 2025; accepted: May 19<sup>th</sup>, 2025; published: May 31<sup>st</sup>, 2025

## Abstract

Against the backdrop of the development of Internet technology and the popularization of mobile terminals, otome games have rapidly spread among female college students. This study takes female college students in Yangzhou City as the research subjects. Through investigation and analysis, it aims to explore the influence of otome games on the marriage and love views of female college students. The results show that otome games have a relatively high penetration rate among female

college students, and there are significant differences in whether female college students play otome games depending on their majors. Age has a significant impact on the marriage and love views of otome game players. There are differences among different age groups in aspects such as the expected dressing style of ideal partners and the anticipation of romantic plots in love. The romantic relationship status also affects the marriage and love views of otome game players. Female college students with different romantic experiences behave differently in expressing emotions in reality and pursuing someone they like. Based on the research results, suggestions are put forward from the perspectives of individual female college students, families, universities, and the otome game industry, with the aim of helping female college students establish a healthy view on marriage and love.

## Keywords

Otome Games, Female College Students, The Views of Marriage and Love

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

随着互联网技术的飞速发展和智能移动终端的迅速普及, 游戏作为重要的娱乐方式(曹晓悦, 2023), 如今越来越受到人们关注。根据中国音像与数字出版协会发布的《2024 年中国游戏产业报告》显示, 2024 年国内游戏市场实际销售收入 3257.83 亿元, 同比增长 7.53%, 再创新高。游戏用户规模 6.74 亿人, 同比增长 0.94%, 亦为历史新高点<sup>1</sup>。在这样的背景下, 市场上逐渐出现了一批专门面向女性玩家的乙女游戏, 并且近年来在女大学生群体中迅速普及。

女大学生正处于情感发展和婚恋观形成的关键时期, 乙女游戏作为她们休闲娱乐的重要方式之一, 其所传递的情感模式、性别角色关系等信息, 不可避免地会对她们的婚恋观产生重要的影响。2024 年 10 月国务院办公厅印发的《关于加快完善生育支持政策体系推动建设生育友好型社会的若干措施》中强调“‘要大力倡导积极的婚恋观、生育观、家庭观’, 将相关内容融入本专科教育, 引导学生树立正确的婚恋观, 以培育新型文化, 高效发挥婚恋教育主阵地作用”<sup>2</sup>, 更是凸显了健康的婚恋观对大学生的重要性。因此, 深入研究乙女游戏对女大学生婚恋观的影响具有重要的现实意义。因此, 本文以扬州市女大学生群体为对象, 通过问卷调研, 了解女大学生玩乙女游戏的现状, 通过分析, 得出乙女游戏对女大学生婚恋观具有多方面的影响的结论, 以期为引导女大学生树立健康的婚恋观提供参考。

## 2. 研究设计

### 2.1. 研究对象

本次调查对象涵盖扬州市多所高校本科生及研究生女大学生群体, 以本科生为主, 占比 91.1%, 研究生仅占比 8.9%, 分布于理工类、医学类、文史哲学类等 8 个专业。

### 2.2. 问卷设计

本研究调查问卷参考王菲的调查问卷(王菲, 2023), 根据本研究的内容对部分问项进行了修改, 并补

<sup>1</sup> 中国音像与数字出版协会。2024 年中国游戏产业报告[2024]。

<sup>2</sup> 国务院办公厅, 关于加快完善生育支持政策体系推动建设生育友好型社会的若干措施[2024] 48 号。

充了对理想伴侣性格品质的影响、对恋爱过程期待的影响的几个问题。本问卷内容主要包括三个部分, 第一部分为女大学生的个人信息(年级、专业、恋爱情况), 第二部分为乙女游戏接触情况, 包括参与频率、时长等。第三部分是乙女游戏对女大学生婚恋观影响的主观评价, 采用李克特五级量表的方式进行测度, 包含对理想伴侣形象、理想伴侣性格品质、恋爱过程期待、婚姻态度以及对现实恋爱行为的影响五个维度, 每个维度又分别构建了2个二级测量指标(见表1)。从1到5进行打分, 1分为“非常不同意”, 2分为“不同意”, 3分为“中立”, 4分为“同意”, 5分为“非常同意”。通过线上和线下发放问卷相结合的方式, 以获取大量样本数据, 进行定量分析, 了解不同群体女大学生在乙女游戏参与和婚恋观方面的总体情况及差异。

**Table 1.** An operationalization framework for the impact of otome games on the views of marriage and love of female college students

**表 1.** 乙女游戏对女大学生婚恋观影响的操作化框架

一级指标	二级指标
对理想伴侣形象	有了更明确的标准 更注重理想伴侣的穿着打扮风格
理想伴侣性格品质	影响了对理想伴侣性格的期待 更看重理想伴侣是否有美好品质
恋爱过程期待	增加了对恋爱中浪漫情节的期待 希望恋爱过程中有游戏里的惊喜元素
婚姻态度	对婚姻更加向往 婚姻应该像游戏剧情一样美好
现实恋爱行为	在现实中更敢于表达自己的情感 在现实恋爱中更主动追求喜欢的人

### 2.3. 数据收集与处理

问卷通过线上平台发放和线下收集, 采用了分层抽样方法, 调查的女大学生在不同专业、年级、恋爱状况、是否为乙女玩家等方面均有一定的比例, 确保样本具有代表性和多样性。在本次调查中, 共收集 960 份问卷, 有效问卷 944 份, 有效回收率为 98.3%, 为本次调查乙女游戏对女大学生婚恋观的影响的研究提供可靠的数据基础。

### 2.4. 数据分析方法

本次研究使用 SPSS26.0 统计分析软件对数据进行录入、整理和分析。首先对问卷数据进行信度、效度分析, 确保问卷数据的有效性和可靠性。接着对样本进行描述性统计分析, 了解样本的基本分布情况。使用方差分析(ANOVA)等来检验不同年级、不同专业或不同恋爱状况的女大学生在乙女游戏参与情况和婚恋观上是否存在显著性差异。

## 3. 实证分析

### 3.1. 信效度分析

#### 1. 信度分析

在对乙女游戏对女大学生婚恋观的影响的调查问卷进行分析之前, 首先要分析问卷的一致性、可靠性和有效性, 对问卷的量表信度进行分析。本研究基于 SPSS26.0 软件, 采用研究中运用较为普遍的 Cronbach's  $\alpha$  系数和修正的项总相关系数 CITC (Corrected Item-Total Correlation) 来检验信度。

关于 Cronbach's  $\alpha$  系数, 一般经验认为  $\alpha \geq 0.9$  表示量表信度极好,  $0.9 > \alpha \geq 0.8$  表示量表信度较好,  $0.8 > \alpha \geq 0.7$  表示量表信度可接受,  $0.7 > \alpha \geq 0.6$  表示量表信度存疑,  $0.6 > \alpha \geq 0.5$  表示量表信度较差,  $\alpha < 0.5$  表示量表信度不可接受, 需要考虑重新编写问卷(沈嘉晨, 2022)。关于修正的项总相关系数 CITC, 学者卢跃东认为, 一般来讲, 样本数据信度通过检验的 CITC 最低限度为 0.35 (卢跃东, 2013)。问卷信度分析结果如表 2 所示。

**Table 2.** Reliability analysis of the influence of otome games on the marriage and love views of female college students  
**表 2.** 乙女游戏对女大学生婚恋观影响的信度分析

维度	名称	修正的项总相关系数(CITC)	删除项后的克隆巴赫 Alpha	克隆巴赫 Alpha
对理想伴侣形象的影响	A1	0.699	0.813	0.818
	A2	0.725	0.811	
对理想伴侣性格品质的影响	B1	0.654	0.815	0.840
	B2	0.665	0.825	
对恋爱过程期待的影响	C1	0.699	0.813	0.822
	C2	0.704	0.812	
对婚姻态度的影响	D1	0.559	0.842	0.847
	D2	0.667	0.845	
对现实恋爱行为的影响	E1	0.633	0.847	0.849
	E2	0.621	0.838	

注: 数据来源: 实证结果分析所得。

通过信度分析可知, 乙女游戏对女大学生婚恋观影响的问卷量表各维度的 Cronbach's  $\alpha$  值分别为 0.818、0.840、0.822、0.847、0.849 (见表 2), 均大于 0.8, 表明问卷量表的整体信度较好。同时, 各个测量指标修正的项总相关系数 CITC 值远大于 0.35 的最低标准, 通过 CITC 检验, 说明该问卷量表具有较强的可靠性、稳定性和内部一致性, 信度较高, 可以开展进一步研究。

## 2. 效度分析

为确保问卷收集的数据能有效测出各研究变量, 需要对问卷的效度进行分析, 主要对问卷的内部结构效度。内部结构效度即为问卷数据结构与研究预期指标结构的一致性, 主要运用因子分析的方法进行检验。因子分析主要分为两种, 探索性因子分析(Exploratory Factor Analysis, EFA)和验证性因子分析(Confirmatory Factor Analysis, CFA)两种。根据学者罗胜强在《管理学问卷调查研究方法》一书中的观点, 若探索性因子分析得到的因子结构和研究预期结构完全一致, 则同样也可以作为内部结构效度的证据(罗胜强, 姜嫄, 2014)。因而本次问卷效度分析是通过 SPSS26.0 软件, 采用探索性因子分析的方法实现检验过程。

在进行因子分析之前, 需要对数据进行 KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) 样本测度和 Bartlett (Bartlett) 球体检验。学者吴明隆基于 Kaiser 的观点提出, 当样本数据的 KMO 值大于 0.6 时才能进行因子分析, 且数值越接近 1, 越适合做因子分析(吴明隆, 2010)。问卷前测数据的 KMO 样本测度和 Bartlett 球体检验结果如表 3 所示。

**Table 3.** Validity analysis of the influence of otome games on the marriage and love views of female college students  
**表 3.** 乙女游戏对女大学生婚恋观影响的效度分析

KMO 和巴特利特检验			
KMO 取样适切性量数。			0.910
巴特利特球形度检验	近似卡方		4124.907
	自由度		45
	显著性		0.000

注：数据来源：实证结果分析所得。

通过分析可以看出，KMO 检验的系数结果为 0.910，在 0~1 之间，巴特利特(Bartlett)球形度检验近似卡方为 4124.907，自由度为 45，显著性为 0.000(见表 3)，小于 0.01，通过了显著性检验，表明数据适合进行因子分析。随后借助 SPSS26.0 进行探索性因子分析，将抽取的因子数量固定为 2 个，并采用主成分分析、最大方差正交旋转进行探索性因子分析。

**Table 4.** Variance explanation rate

**表 4.** 方差解释率

成分	初始特征值			旋转前方差解释率			旋转后方差解释率		
	总计	方差百分比	累积%	总计	方差百分比	累积%	总计	方差百分比	累积%
1	5.436	54.359	54.359	5.436	54.359	54.359	3.866	38.655	38.655
2	1.310	13.099	67.458	1.310	13.099	67.458	2.880	28.803	67.458
3	0.591	5.914	73.373						
4	0.520	5.200	78.573						
5	0.475	4.745	83.318						
6	0.421	4.212	87.530						
7	0.353	3.535	91.065						
8	0.320	3.198	94.263						
9	0.306	3.065	97.328						
10	0.267	2.672	100						

注：提取方法：主成分分析法。

分析可知：因子分析一共提取出 2 个因子，特征根值均大于 1，这 2 个因子旋转后的方差解释率分别为 38.655%，28.803%，旋转后累计方差解释率为 67.458% (见表 4)，大于 60%，说明乙女游戏对女大学生婚恋观影响的问卷量表数据解释程度较好。

**Table 5.** Factor loading coefficients after rotation

**表 5.** 旋转后因子载荷系数

名称	因子载荷系数		共同度(公因子方差)
	因子 1	因子 2	
A1	<b>0.695</b>	0.368	0.619

续表

A2	<b>0.728</b>	0.365	0.663
B1	<b>0.821</b>	0.154	0.698
B2	<b>0.853</b>	0.133	0.745
C1	<b>0.731</b>	0.326	0.641
C2	<b>0.776</b>	0.279	0.681
D1	0.139	<b>0.834</b>	0.714
D2	0.380	<b>0.694</b>	0.627
E1	0.321	<b>0.720</b>	0.621
E2	0.212	<b>0.831</b>	0.736

注：提取方法：主成分分析法。旋转方法：凯撒正态化最大方差法。表格中数字若有加粗表示载荷系数绝对值大于0.5。

本文数据使用最大方差旋转方法(varimax)进行旋转，以便找出因子和研究项的对应关系。从表 5 可知，本次共提取到 2 个因子，且与研究项的对应关系密切相关，同时各因子对应的测量题项的因子载荷均大于 0.5，表明乙女游戏对女大学生婚恋观影响的问卷量表的结构较好，可用于后续的数据分析。因此，该问卷量表通过了效度检验。

综上所述，该问卷量表具有较好的信效度，可用于实证分析。

### 3.2. 描述性统计分析

本次调查的主体为女大学生，涉及年龄、年级、专业等基本信息，描述性统计分析如表 6 所示。

Table 6. Statistical table of basic information

表 6. 基本信息统计表

变量	选项	频率	百分比
年龄	18 岁以下	23	2.40%
	18~20 岁	512	54.20%
	21~23 岁	335	35.50%
	24 岁及以上	74	7.80%
年级	大一	146	15.50%
	大二	185	19.60%
	大三	393	41.60%
	大四	136	14.40%
	硕士及以上	84	8.90%
专业	理工类	195	20.70%
	医学类	90	9.50%
	文史哲学类	113	12.00%
	教育学类	105	11.10%
	法学类	98	10.40%

续表

	农学类	83	8.80%
	经管类	194	20.60%
	艺术体育类	54	5.70%
	其他	12	1.30%
目前的恋爱状况	正在恋爱	277	29.30%
	曾经恋爱过, 但现在单身	356	37.70%
	从未恋爱过	311	32.90%
是否为乙女玩家	是	769	81.50%
	否	175	18.50%

注: 数据来源: 实证结果分析所得。

根据以上分析的结果, 可以看出被调查的女大学生的基本信息, 反映了本次被调查对象的分布情况。年龄调查结果显示, 18~23 岁的被调查者占比最高, 高达 89.7%, 18 岁以下的最少, 只有 2.4%。年级调查结果显示, 大三女大学生占比最多, 达到 41.6%, 硕士及以上的女大学生占比最少, 只有 8.9%。专业调查结果显示, 样本覆盖了文、理、工、医、农等各大主要学科门类, 且各主要门类的分布比例较为均衡。其中, 理工类和经管类的样本较多, 分别为 20.7% 和 20.6%, 其他专业和艺术体育类的样本占比较少。目前的恋爱状况调查结果显示, 样本覆盖了三种不同恋爱状况的女大学生, 其中曾经恋爱过但现在单身的占比最多。在调查的样本中, 有 81.5% 的女大学生为乙女玩家, 18.5% 的女大学生为非乙女玩家, 可见乙女玩家众多。

## 4. 实证分析

### 4.1. 样本基本情况分析

#### 1. 调查样本中乙女游戏玩家众多

在所调查的 944 份样本女大学生中, 乙女玩家有 769 人, 占比 81.46%, 非乙女玩家有 175 人, 仅占比 18.54% (如图 1 所示), 玩乙女游戏的女大学生占大多数, 说明乙女游戏在女大学生中的普及度很高。

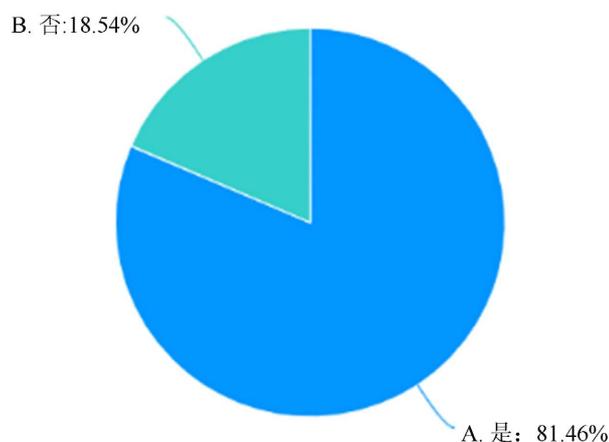


Figure 1. Comparison of whether one is an otome game player  
图 1. 是否为乙女玩家对比

Sensor Tower 发布的《2023 年女性青睐的手游市场洞察》显示, 全球女性用户比例超过 50% 的手游贡献了近 30% 的总收入, 2023 年 1~8 月女性青睐手游收入已超过 112 亿美元<sup>3</sup>。同样, 国内的乙女游戏受众也十分多。自 2017 年《恋与制作人》横空出世以来, 它不仅在一个半月内迅速积累了超过 700 万的下载量, 更实现了日活跃用户数突破 400 万的惊人壮举, 全平台收入直逼 3 亿人民币大关。在此之后, 《恋与深空》的爆火再次验证了乙女向游戏的市场潜力, 不到两周时间下载量超过 540 万, 一跃成为收入排行榜上的佼佼者, 三个月内预估收入高达 3640 万元, 稳居领先地位<sup>4</sup>。

此外, 社交媒体上乙女游戏相关的论坛和话题热度等也居高不下。据微博数据显示, 截至 2024 年 12 月 17 日, 热度较高的乙女游戏如《恋与制作人》粉丝接近 250 万, 转评赞超过 6700 万; 《恋与深空》粉丝超过 350 万, 转评赞超过 9000 万<sup>5</sup>。还有其他许多乙女游戏的社区、博主的话题帖子热度也十分高, 阅读量、评论量等都十分客观, 反映出乙女游戏玩家群体的庞大, 有大量玩家参与。

据中国国际贸易促进委员会浙江省委会发布的数据显示, 2024 年 7 月在上海国家会展中心举办的 BW (哔哩哔哩线下嘉年华), 门票共计超过 61.5 万人预约, 开票当日 2.7 万张大会员优先购门票 30 秒售罄, 10 万张普通用户票 1 分钟售罄, 7 月 12 日至 14 日三天参与 BW 的人次预计达 27 万<sup>6</sup>。各大乙女游戏推出的“谷子”和联名周边产品等, 也成了众多乙女玩家的心头爱。以《恋与深空》为例, 2024 年 10 月 11 日, 其四期周边上新开售, 仅上线 1 小时, “心影瞬间”马口铁徽章销量就已经超过了 100 万个。

以上数据再次验证了乙女游戏玩家众多, 群体庞大, 乙女向游戏已成为了游戏行业重要细分市场和未来行业发展的重要突破口(曹晓悦, 2023)。

## 2. 乙女玩家对游戏接触程度较深

在所调查的 944 份样本中, 女大学生参与乙女游戏呈现显著长期性与高频性。超过 70% 的女大学生持续时间大于 3 个月, 超过 60% 的女大学生保持较高周频, 单次时长大于 30 分钟者亦超过 60% (见表 7)。此深度参与归因于游戏多元魅力: 精美角色契合情感幻想、丰富剧情超脱现实平淡、互动元素舒缓身心压力、虚拟社交弥补人际需求(曹晓悦, 2023), 深度嵌入生活节奏, 逐步沉淀为重塑婚恋观的关键潜在变量, 深刻变革情感认知架构与生活模式。

**Table 7.** Analysis of the game contact situation of otome game players

**表 7.** 乙女玩家游戏接触情况分析

名称	选项	人数	比例
玩乙女游戏的时间	不到 3 个月	202	26.27%
	3~6 个月	168	21.85%
	6 个月~1 年	151	19.64%
	1~2 年	119	15.47%
	2 年以上	129	16.77%
玩乙女游戏的频率	几乎每天	229	29.78%
	每周几次	280	36.41%
	每月几次	148	19.25%
	很少, 几乎不玩	112	14.56%

<sup>3</sup>Sensor Tower 《2023 年女性青睐的手游市场洞察》。

<sup>4</sup>搜狐网(2024), 《恋与制作人》女性玩家比例高达 94.2%, 女性游戏市场崛起。<http://www.sohu.com>

<sup>5</sup>《光与夜之恋》《恋与深空》Weibo.com,2024.12.17.

<sup>6</sup>中国国际贸易促进委员会浙江省委会(2024)。超 60 万人预约, 三天参与人次预计达 27 万人 BW 年度大会, 二次元浓度爆棚。

续表

每次玩乙女游戏的时间	1 小时以上	204	26.53%
	30 分钟~1 小时	286	37.19%
	15~30 分钟	180	23.41%
	15 分钟以下	99	12.87%

注: 数据来源: 实证结果分析所得。

## 4.2. 显著性差异分析

### 1. 专业对于女大学生是否为乙女玩家具有显著性差异

以专业为自变量 X, 分析如下。

**Table 8.** Results of the cross (chi-square) analysis based on majors

**表 8.** 基于专业的交叉(卡方)分析结果

题目	名称	专业									总计	x	p
		医学类	理工类	农学类	法学类	教育学类	文史哲学类	经管类	艺术体育类	其他			
是否为乙女游戏玩家	是	77	151	73	84	92	90	150	46	6	769	20.028	0.010*
	否	13	44	10	14	13	23	44	8	6	175		
	总计	90	195	83	98	105	113	194	54	12	944		

注: \* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$ 。

从上表可知, 利用卡方检验(交叉分析)去研究专业对于女大学生是否为乙女游戏玩家的差异关系, 不同专业对于女大学生是否为乙女游戏玩家的  $p$  值为 0.010 (见表 8), 呈现出显著性( $p < 0.05$ ), 说明专业对于女大学生是否为乙女游戏玩家具有显著性差异。通过百分比对比差异可知, 农学类选择题的比例 87.95%, 会明显高于平均水平 81.46%。教育学类选择题的比例 87.62%, 会明显高于平均水平 81.46%。其他选择否的比例 50.00%, 会明显高于平均水平 18.54%。专业对于女大学生是否为乙女游戏玩家呈现出显著性差异。曹晓悦指出, 乙女游戏能够满足玩家的情感需求和社交渴望(曹晓悦, 2023)。农学类专业的课程设置和实践活动往往决定了其专业课程相对枯燥, 女大学生在现实社交中选择相对有限、缺少乐趣。以扬州大学农学院为例, 开设的专业课程包括作物栽培学、作物育种学、耕作学、种子工程、种子生产学等, 面对一系列的专业课以及实验活动, 农学类女大学生难免会感到枯燥, 而乙女游戏里的虚拟社交和恋爱剧情, 可以为她们提供在现实专业环境中难以获得的情感体验, 从而吸引了更多农学类女大学生参与其中。

### 2. 年龄对于乙女玩家婚恋观具有显著性影响

探究乙女游戏女大学生婚恋观的影响, 以下分析将针对样本女大学生中的乙女玩家进行。以年龄为自变量 X, 分析如下。

**Table 9.** Differential analysis based on age**表 9.** 基于年龄的差异性分析

测量指标	<i>F</i>	<i>p</i>
A1 乙女游戏使我对理想伴侣的外貌有了更明确的标准。	1.807	0.144
A2 玩乙女游戏后, 我更注重理想伴侣的穿着打扮风格。	3.205	0.023*
B1 乙女游戏中角色性格影响了对理想伴侣性格的期待。	1.496	0.214
B2 玩乙女游戏让我更看重理想伴侣是否有游戏中角色那样的美好的品质。	1.746	0.156
C1 乙女游戏增加了我对恋爱中浪漫情节的期待。	4.217	0.006**
C2 玩乙女游戏后, 我希望恋爱过程中能有像游戏里那样的惊喜元素。	1.617	0.184
D1 乙女游戏使我对婚姻更加向往。	1.381	0.247
D2 乙女游戏让我觉得婚姻应该像游戏剧情一样美好。	2.396	0.067
E1 乙女游戏中的情感表达方式让我在现实中更敢于表达自己的情感。	1.304	0.272
E2 玩乙女游戏使我在现实恋爱中更主动追求喜欢的人。	1.892	0.129

注: \* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$ 。

本研究针对乙女游戏对不同年龄女大学生的婚恋观的影响进行单因素方差分析, 先对调研数据进行 ANOVA 检验, 分析年龄对于 10 项测量指标的差异性。

根据分析可得出, 年龄对于 A2 “玩乙女游戏后, 我更注重理想伴侣的穿着打扮风格(类似游戏角色)” 呈现出 0.05 水平显著性( $F = 3.205, p = 0.023$ ) (见表 9), 以及具体对比差异可知, 有着较为明显差异的组别平均值得分对比结果为 18~20 岁 > 18 岁以下; 21~23 岁 > 24 岁及以上; 21~23 岁 > 18 岁以下。

年龄对于 C1 “乙女游戏增加了我对恋爱中浪漫情节(如约会场景)的期待” 呈现出 0.01 水平显著性( $F = 4.217, p = 0.006$ ) (见表 9), 以及具体对比差异可知, 有着较为明显差异的组别平均值得分对比结果为 18~20 岁 > 18 岁以下; 21~23 岁 > 24 岁及以上; 21~23 岁 > 18 岁以下。

21~23 岁的大学生正处于成年早期, 这一阶段他们的自我意识不断完善, 情感需求也日益丰富。在这个时期, 他们渴望建立亲密关系, 追求浪漫爱情, 乙女游戏中的浪漫情节正好契合了他们的心理需求。游戏里精心设计的约会场景、甜蜜互动等元素, 满足了他们对理想恋爱的想象, 从而使他们对恋爱中浪漫情节的期待显著增加。

### 3. 恋爱状况对于乙女玩家婚恋观具有显著性影响

以恋爱状况为自变量 X, 分析如下。

**Table 10.** Differential analysis based on romantic relationship status**表 10.** 基于恋爱状况的差异性分析

测量指标	<i>F</i>	<i>p</i>
A1 乙女游戏使我对理想伴侣的外貌有了更明确的标准。	0.808	0.446
A2 玩乙女游戏后, 我更注重理想伴侣的穿着打扮风格(类似游戏角色)。	0.479	0.619
B1 乙女游戏中的角色性格影响了我对理想伴侣性格的期待。	0.641	0.527
B2 玩乙女游戏让我更看重理想伴侣是否有游戏中角色那样的美好的品质。	1.705	0.183
C1 乙女游戏增加了我对恋爱中浪漫情节(如约会场景)的期待。	0.037	0.963
C2 玩乙女游戏后, 我希望恋爱过程中能有像游戏里那样的惊喜元素。	1.160	0.314

续表

D1 乙女游戏使我对婚姻更加向往。	1.189	0.305
D2 乙女游戏让我觉得婚姻应该像游戏剧情一样美好。	1.290	0.276
E1 乙女游戏中的情感表达方式让我在现实中更敢于表达自己的情感。	4.207	0.015*
E2 玩乙女游戏使我在现实恋爱中更主动追求喜欢的人。	7.781	0.000**

注: \* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$ 。

本文分析利用单因素方差分析去研究不同女大学生的恋爱状况对于 10 项测量指标的差异性, 从上表可以看出: 不同恋爱状况对于 E1、E2 共 2 项呈现出显著性( $p < 0.05$ ) (见表 10), 意味着不同恋爱状况对于 E1、E2 两项有着显著差异性。对于单身玩家来说, 与虚拟恋人的情感互动会让她们思考自己适合和喜欢什么类型的伴侣, 进而在现实中更有勇气开展亲密关系。特别是那些没有过恋爱经验的玩家, 乙女向游戏为她们提供了一些参考, 让她们知道情侣之间相处的模式, 让她们在现实中更敢于表达自己的情感。虽然被美化过, 但是对她们来说也是很好的教学材料, 让她们知道任何感情都要建立在相互信任和尊重的基础之上(陈玉娇, 2024)。

## 5. 研究结论与建议

### 5.1. 研究结论

#### 1. 乙女游戏普及度较高

此次调查广泛涵盖多校、多专业及各年级女大学生, 944 份有效问卷使得样本更具有代表性。一系列数据表明乙女游戏在女大学生群体中普及率较高, 群体较为庞大。这一方面得益于互联网技术和移动终端的普及, 为乙女游戏的传播提供了便利条件; 另一方面, 乙女向游戏以帅气的人物外形、立体丰满的人物设定、情感丰富的配音以及无条件喜爱、信任玩家的设定极大满足了青年女性玩家的情感需求(潘超, 2024)。

#### 2. 年龄差异显著影响

单因素方差分析揭示不同年龄女大学生在理想伴侣形象、恋爱过程期待、婚姻态度及现实恋爱行为维度差异显著。研究发现, 年龄对乙女玩家的婚恋观影响显著。具体而言, 21~23 岁女大学生对伴侣穿着风格和浪漫情节的期待显著高于其他年龄段。这一现象从埃里克森的心理社会发展理论切入可知: 该年龄段处于成年早期“亲密 vs 孤立”阶段, 个体渴望建立稳定的亲密关系, 但现实中的情感经验不足, 导致其对虚拟世界中理想化恋爱情节的依赖性增强。而乙女游戏通过提供高度浪漫化的叙事, 正好满足了这一群体对情感确定性的心理需求。然而, 这种依赖可能导致其对现实恋爱的“剧本化期待”——例如过度追求“惊喜元素”或“完美形象”, 从而忽视真实关系中沟通与妥协的重要性。

#### 3. 恋爱状况起关键作用

恋爱经历在婚姻态度与现实恋爱行为维度影响显著。研究显示, 未恋爱过的玩家更易通过游戏习得情感表达勇气, 而恋爱经历丰富者则更倾向将游戏视为现实关系的“优化工具”, 善将游戏美好愿景转化为现实指引, 优化情感策略、增强婚姻向往与实践动力(魏紫琪, 卢凤, 王强, 2024)。这一差异反映了社会学习理论与认知失调理论的交织作用: 未恋爱者因缺乏现实参照, 倾向于将游戏中的互动模式视为“情感模板”, 并通过模仿虚拟角色的行为缓解社交焦虑; 而已有恋爱经历者则具备更强的批判性筛选能力, 能够区分游戏幻想与现实逻辑。但需要警惕的是, 未恋爱者可能因长期沉浸于虚拟关系, 陷入“情感替代”陷阱, 从而削弱现实交往动机, 最终加剧婚恋观的理想化倾向。

## 5.2. 研究建议

综合本次研究结果, 乙女游戏对女大学生婚恋观的影响呈现多面性且受多种因素制约。为引导女大学生树立健康婚恋观, 需从多个角度共同发力, 形成全方位、多层次的引导体系。

### 1. 助力女大学生个体成长

热衷乙女游戏的女大学生应定期深度“心灵扫描”, 运用批判性思维剖析游戏对自己情感和婚恋观的影响。玩家可通过参与“游戏日志”写作, 梳理自己在玩游戏过程中的感受和想法, 定期记录游戏体验与现实情感事件的对比, 例如分析“游戏中的告白场景与现实表白差异”等。此外, 女大学生应该通过积极参与真实的人际交往活动, 比如参加社团活动、志愿者活动等, 拓宽社交圈子, 增加与异性的接触, 从多维度了解异性的思维方式、行为习惯等, 丰富对异性和婚恋的认知, 跳出虚拟世界与“情感乌托邦”(陈晨, 张扬, 2024), 而非任由虚幻完美主义侵蚀现实情感。作为三维世界中的人类, 我们不应该过分沉迷二次元虚拟亲密关系, 真实有温度的爱情仍存在于生活中, 将游戏阅历转化为情感成熟“助推剂”, 要勇敢去建立与经营属于自己的真正的亲密关系(潘超, 2024), 构建贴合实际的婚恋观。在玩乙女游戏的同时, 女大学生还应当科学权衡游戏与生活, 严守适度均衡原则, 驱动学业进阶、社交拓展、兴趣深耕协同并进。

### 2. 夯实家庭引导基石

家长应该强化价值引导, 改变中国式家长含蓄内敛的表达方式, 对于有关婚恋的问题, 主动与孩子进行沟通(李琳, 2024), 主动营造开放沟通环境, 定期与孩子深度交流情感生活。家长可采用“情境模拟法”, 例如与孩子共同观看游戏剧情片段, 讨论“如果主角面临现实矛盾(如异地恋、经济压力), 故事会如何发展”或“如果是你, 你会怎么做”等问题, 以此引导孩子辩证思考。当孩子在游戏中投入过多情感而对现实恋爱产生迷茫时, 家长要耐心地帮助孩子分析问题, 引导孩子树立正确的情感观念, 规避因沟通缺失致游戏不良影响放大风险, 培塑积极婚恋价值取向。

### 3. 强化高校教育引导效能

高校可依年级递升、恋爱经历差异精筑阶梯式婚恋教育课程矩阵(郭妮妮, 2023)。针对大一新生, 开设“恋爱与自我成长”“情感认知基础”等课程, 解析乙女游戏中的认知偏差(如“幸存者偏差”导致完美伴侣期待)。通过分析经典的恋爱案例, 引导学生思考恋爱中的自我认知、情感需求等问题, 促进学生之间的思想碰撞, 启蒙健康恋爱观, 培育情感自识。大二大三阶段, 开设“恋爱与社会责任”课程, 结合专业特点和未来职业规划, 采用角色扮演、实地调研等教学方法。设计与恋爱中的责任相关的角色扮演活动, 同时在虚拟场景中处理恋爱矛盾(如沟通障碍、信任危机等), 让学生在模拟情境中体会责任的重要性。对于大四及硕士阶段的学生, 开设“婚姻与家庭经营”课程, 邀请婚姻家庭领域的专家分享婚姻经营的经验和技巧; 选取典型的婚姻案例, 分析婚姻中的问题及解决策略, 聚焦婚姻家庭责任传承与社会和谐担当, 提升学生学业情感平衡驾驭能力, 为他们步入社会后的婚恋实践提供指导。

### 4. 推动乙女游戏产业升级

乙女游戏开发者应将社会责任融入游戏开发的全过程。在角色塑造方面, 塑造具有多元价值观和独立人格的角色形象, 避免单一化和刻板化。比如设计不仅外貌出众, 还具备智慧、勇敢、善良等多种品质, 且在事业上有追求的角色, 为女大学生树立积极的榜样(刘伊萌, 2023)。在剧情设计上, 融入中华优秀传统文化婚恋文化元素, 如忠贞不渝的爱情观念、相互尊重的家庭相处模式等, 同时结合时代精神, 展现现代女性在恋爱和生活中的独立与自信。在游戏互动环节, 设置积极向上的互动话题和任务, 引导玩家树立正确的婚恋观。例如, 设计一些关于如何处理恋爱中的矛盾、如何承担家庭责任等互动任务, 让玩家在游戏过程中得到正向的引导。此外, 游戏开发者还可以与高校、社会组织合作, 开展与婚恋观相关的线下活动或线上论坛, 促进玩家之间的交流和正确婚恋观的传播。

## 参考文献

- 曹晓悦(2023). 亲密关系想象: 乙女向游戏玩家的情感劳动研究——以手游《光与夜之恋》为例. 硕士学位论文, 开封: 河南大学.
- 陈晨, 张扬(2024). 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. *中国青年研究*, (8), 24-33.
- 陈玉娇(2024). “乙女向”游戏青年女性玩家与虚拟恋人的情感互动研究. 硕士学位论文, 岳阳: 湖南理工学院.
- 郭妮妮(2023). “00后”大学生恋爱态度的调查与教育应对路径. *林区教学*, (10), 92-95.
- 李琳(2024). 大学生婚恋家庭观现状及教育对策研究. 硕士学位论文, 济南: 山东师范大学.
- 刘伊萌(2023). 情感传播视域下乙女游戏的共情修辞与叙事逻辑研究. *科技传播*, (11), 109-111+115.
- 卢跃东(2013). 基于公众满意度的公共体育服务绩效实际测评、影响因素及优化路径研究. 硕士学位论文, 上海: 上海体育学院.
- 罗胜强, 姜孃(2014). *管理学问卷调查研究方法*. 重庆大学出版社.
- 潘超(2024). 乙女向游戏与女性恋爱心理. *大众心理学*, (2), 24-25.
- 沈嘉晨(2022). 社区居家养老服务质量的 influencing 因素研究. 硕士学位论文, 扬州: 扬州大学.
- 搜狐网(2024). 《恋与制作人》女性玩家比例高达94.2%, 女性游戏市场崛起. <http://www.sohu.com>
- 王菲(2023). 婚恋交友类节目对大学生婚恋观的影响研究. 硕士学位论文, 太原: 太原科技大学.
- 魏紫琪, 卢凤, 王强(2024). 恋爱经历对大学生亲密恐惧和婚姻态度的影响. *校园心理*, (8), 322-326.
- 吴明隆(2010). *问卷统计分析实务*. 重庆大学出版社.
- 中国国际贸易促进委员会浙江省委会(2024). 超60万人预约, 三天参与人次预计达27万人BW年度大会, 二次元浓度爆棚.