

“她经济”浪潮下国内乙女游戏的交互机制研究

王从乐

重庆邮电大学传媒艺术学院, 重庆

收稿日期: 2024年8月18日; 录用日期: 2024年9月12日; 发布日期: 2024年9月18日

摘要

近年来,随着女性玩家消费能力与自我意识的提升,“她经济”日益兴起,女性玩家群体在游戏领域的地位不断提升。其中,乙女游戏作为女性玩家的心头好,凭借其独特的叙事风格和交互机制吸引了大量女性用户的关注。乙女游戏作为一种以女性玩家为主要受众的游戏类型,通过丰富的情感互动以及独特的情感体验设计,满足了女性玩家的情感需求。本文将从乙女游戏的剧情设计、角色设定、玩家与游戏角色的互动方式等方面,探讨“她经济”浪潮下国内乙女游戏的交互机制对女性玩家的情感影响以及国内乙女游戏面临的现实困境。旨在为乙女游戏产业在理论与实践的创新上提供有益借鉴,推动游戏产业对交互机制的革新。

关键词

她经济, 乙女游戏, 交互机制, 用户体验, 情感叙事

Research on the Interactive Mechanism of Otome Games in China under the Wave of “She Economy”

Congle Wang

College of Communication Art, Chongqing University of Posts and Telecommunications, Chongqing

Received: Aug. 18th, 2024; accepted: Sep. 12th, 2024; published: Sep. 18th, 2024

Abstract

In recent years, with the improvement of female players' consumption power and self-awareness, “she economy” has been rising, and the status of female players in the game field has been continuously improved. Among them, as a favorite of female players, otome games have attracted the

attention of a large number of female users with its unique narrative style and interactive mechanism. As a type of game with female players as the main audience, otome games meet the emotional needs of female players through rich emotional interaction and unique emotional experience design. This paper will discuss the emotional impact of the interaction mechanism of domestic otome games on female players under the wave of "she economy" and the realistic dilemma faced by domestic otome games from the aspects of plot design, role setting, and interaction between players and game characters. The aim is to provide beneficial reference for the innovation of theory and practice in the game industry and promote the innovation of interactive mechanism in the game industry.

Keywords

She Economy, Otome Games, Interaction Mechanism, User Experience, Emotional Narrative

Copyright © 2024 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

随着女性经济独立与社会地位的显著提升，“她经济”已成为不可忽视的经济现象，深刻影响着各个消费领域，游戏产业亦不例外。在这一背景下，乙女游戏作为专为女性玩家设计的游戏类型，凭借其独特的情感交互机制，迅速成为“她经济”浪潮中的一股重要力量。然而，随着市场的不断扩张和玩家需求的日益多样化，乙女游戏在交互机制上面临着新的挑战与机遇。如何进一步优化交互机制以更好地满足女性玩家的情感需求，以及如何打破游戏 IP 创新壁垒和文化输出壁垒等，成为乙女游戏产业亟待解决的问题。

2. “她经济”浪潮下乙女游戏引领游戏行业新坐标

2.1. “她经济”与乙女游戏的概念

“她经济”又称女性经济，其含义是随着女性经济和社会地位提高，围绕着女性财富、消费而形成了特有的经济圈和经济现象[1]。在“她经济”的时代背景下，女性消费力量日益崛起，重塑传统消费市场的格局的同时也深刻影响了游戏产业的发展轨迹。这种变化推动女性消费品市场繁荣的同时也促进了游戏产业的多元化发展。其中，乙女游戏作为女性消费品市场中的一部分，以其独特的交互机制吸引了大量女性玩家的关注。

“乙女”一词最初起源于日本，原意指“未婚的年轻女孩”[2]。乙女游戏是女性向游戏中的一种，是以女性为主要角色，以多个男性为攻略对象的模拟恋爱游戏。乙女游戏作为女性向游戏的一个分支，开拓了国内女性向游戏市场的一片天地。自 2017 年国内第一款乙女游戏《恋与制作人》开创了国内乙女游戏潮流，而后多个乙女游戏相继出现。如目前国内比较盛行的《恋与制作人》《时空的绘旅人》《未定事件簿》和《光与夜之恋》等。

2.2. “她经济”下乙女游戏市场趋势

游戏市场泛娱乐化，女性向手游市场逐渐释放潜力，游戏市场迎来“她”时代。随女性意识的崛起，女性的话语权和意识都有所提高，女性的消费习惯已由传统的按需消费发展为“悦己消费”。同时，近几年国内游戏业面临用户增长瓶颈，未成年与男性玩家增长放缓，而女性玩家群体持续扩大。据 Niko

Partners 数据显示, 亚洲游戏玩家中女性占比达 37%, 女性玩家在亚洲正以每年 11% 的速度增长, 几乎是男性玩家增速的两倍。据《2023 年女性青睐的手游市场洞察》显示, 在全球移动市场中, 女性用户比例超过 50% 的手游贡献了近 30% 的总收入, 2023 年 1 月至 8 月, 女性青睐手游收入超过 112 亿美元。众多数据显示, 女性向游戏热潮吸引厂商涌入赛道寻求新商机, 女性用户市场成为游戏业淘金新方向。

3. 线上线下双向维度的交互机制满足玩家沉浸体验与情感需求

3.1. 线上交互机制为玩家提供情绪价值

3.1.1. 文本对话式交互重构当代爱情定义

文本对话式交互主要是玩家通过文字对话的形式进行交互。乙女游戏通常具有较为丰富的剧情、精美的画面和独特的角色设定。乙女游戏的剧情常常伴随着程式化的悲剧式剧情, 这种悲剧式剧情更能激发玩家的情感共鸣和角色代入, 加深与角色之间的情感羁绊。这种交互形式主要依托于玩家在脑中将对剧情文本和角色设定的二次加工, 从而满足精神幻想。此外, 这种文本叙事结构也重新建构了当代女性对浪漫爱情的定义。

3.1.2. 拟真的行为与场景交互实现玩家身份认同

作为专门为女性设计的游戏类型, 乙女游戏注重对游戏的陪伴感区块进行增强, 即加强游戏角色人物的情感投入, 提升温度[3]。为了模拟现实恋爱的沉浸体验, 乙女游戏精心构建了一个仿真的恋爱环境。乙女游戏的拟真交互主要体现在社交行为与场景的拟真。如《恋与深空》《光与夜之恋》等乙女游戏均有拟真的公众号、朋友圈等社交工具, 使玩家能与角色互发信息、点赞评论等, 这种拟现实社会交往关系的交互形式, 让玩家与游戏角色跨越屏幕, 以第一视角体验了超现实的恋爱。生活场景的拟真使玩家沉浸式体验游戏剧情和活动, 如《恋与制作人》《未定事件簿》等多款乙女游戏中为玩家打造了拟真的商业街区、约会场所等, 使玩家在游玩的过程中避免违和感。游戏紧密连接了玩家在现实生活中的关联度, 使玩家获得在游戏里的自我身份认同, 实现玩家从边缘到在场的角色转换。

3.1.3. 语音交互使玩家沉浸代入对话情境

在乙女游戏构建的虚拟场景中, 声优是令玩家产生实感的关键一环。对于声控玩家来说, 对声优的喜好可能直接影响到其对某个游戏人物的支持与否, 甚至是入坑乙女游戏的开始。传统乙女游戏由于语音是提前配置好的, 随着玩家的互动自动播放固定语音, 而最新流行的 AI 技术丰富了角色的真实度。2024 年新上线的《世界之外》在 AI 技术的加持下成为首个能让角色念出玩家名字(昵称)的乙女游戏, 该功能成为吸引玩家的一大卖点。此外, 《恋与深空》的倾诉功能, 能通过麦克风使玩家与喜爱的角色对话, 当玩家对角色进行倾诉, 角色会在数字技术的支持下回答符合角色设定的对话, 为玩家提供精神需求和倾诉需求, 使角色变得更加真实饱满, 确保玩家能代入对话情境。

3.1.4. 动画交互给予玩家情感反馈

在乙女游戏的主界面中, 玩家通常可以与自己喜欢的角色进行互动并获得亲密好感度。玩家可选择想要的亲密模式, 对角色进行点触、牵手等亲密行为, 角色会在玩家的交互操作下给出亲密反应, 为玩家的操作提供反馈。如《恋与深空》中, 陪伴系统使玩家可以与游戏中的角色实现同步学习、工作、运动等, 这种陪伴模式为现实中缺乏倾诉对象和情感寄托的玩家提供了精神上的陪伴, 使玩家获得情感补偿。

3.2. 线下交互机制延长乙女游戏生命力

3.2.1. 多媒体社交平台弥补游戏更新慢弊端

微博、抖音、小红书等多媒体平台的虚拟社交交互催生了乙女游戏虚拟社群的发展。当游戏更新速

度慢无法满足玩家幻想和需求时，这些社交平台成为玩家聚集地。玩家们通过对文案、剧情、立绘等进行二次创作以弥补精神上的需求。同时，玩家们会在乙女游戏论坛中分享心得、浏览评论，通过这些行为与其他玩家形成共鸣，从而获得归属感并提高对游戏的忠诚度。

3.2.2. 官方线下活动增强玩家与角色的现实连接

乙女游戏线下的活动是游戏与现实世界的联动，这种联动可以让玩家在游戏中的互动体验延伸到现实世界中，加深玩家沉浸感。例如，《世界之外》在角色柏源生日线下活动中在广州花城汇下沉广场搭建了「岁岁今朝」主题合影区。在现实世界完美复刻游戏内的场景，让玩家体验破次元生日打卡之旅。线下活动是游戏厂家为了增强游戏角色在现实世界的真实度，为增加用户黏度而采取的一种营销手段，能够增强玩家与游戏角色的情感联系，提升游戏的知名度和影响力。

3.2.3. 线下 COSER 委托催化游戏产业消费升级

乙女游戏爱好者会付费聘请同性 COSER 扮演游戏中虚拟的“纸片人”角色，从而享受一场跨越次元的“真实”约会与恋爱体验。这种线下委托服务赋予了玩家“他跨越次元来到我身边”的浪漫体验，是对女性玩家情感需求的蔓延，也是对游戏内容的消费升级。线下委托 COSPLAY 打破传统的游戏边界，让玩家在现实中也能感受到那份来自虚拟世界的温暖与陪伴。

4. 国内乙女游戏发展面临的困境

4.1. 虚拟世界造成现实生活的情感失衡

乙女游戏为玩家建构了一个脱离现实的虚拟世界，能沉浸式体验虚拟的恋爱互动，使玩家与游戏角色之间形成了一种脱离现实却又迎合了心理需求的准社会交往关系[4]，但同时这种行为也反映出青年人对现实生活情感的较高需求和低满足感。过度沉浸乙女游戏会使玩家迷失在虚拟世界，造成现实生活与虚拟世界的情感失衡。游戏世界提供的是一种失真化的、脱离现实的关系体验，本质是一种玩家单向与男主们展开互动的恋爱。玩家在游戏中可能会投入真情实感，而纸片人实际上只是一串代码，一旦关掉游戏，爱人就“消失”了。长期以来，玩家可能会在情感上感到空虚和失落，对现实生活中的情感关系产生怀疑和否定，甚至降低她们的社交能力，引发情感孤独和社交焦虑。

4.2. 游戏模式僵化消耗粉丝热情

目前，乙女游戏的多数作品依旧陷入在剧情人设刻板化、作品同质化和商业化失衡的困境中。1) 角色设定程式化。游戏中的男性角色形象多为传统的邻家男孩、霸道总裁或温柔绅士，而女主角则常常被定义成单纯善良的“小白花”，且拥有极佳的异性缘。在剧情设计上，往往遵循着女主角面临困境、等待男主拯救的“娇妻”文学模式。2) 游戏机制和声优高度雷同。基本各乙女游戏的战斗模式都以卡牌战斗为主，玩家容易视觉疲劳降低参与度。此外，一些知名声优频繁出现在不同游戏中，容易让玩家审美疲劳，削弱游戏体验。3) 线性叙事结构具有局限性。由于游戏的叙事互动受到线性故事结构的限制，玩家的选择虽然在一定程度上影响剧情走向，但通常无法改变整体的故事线，缺乏更多的开放性和互动性。4) 氪金问题。乙女游戏在营收策略上，依然紧密遵循传统手游的“付费增强”模式，面临着研发趋向深度定制化、运营沿用老旧方法、高度依赖付费内购来推动增长的困境。此外，过度氪金会消耗忠实粉丝的热情。部分女性玩家为了追求游戏效果和情感体验，可能会不慎踏入过度消费的漩涡，甚至影响她们在现实生活中的价值观与消费观念。

4.3. 男凝下女玩家的性别视角与身份困境

乙女游戏常被视为一种对男性凝视的翻转，女玩家成为女凝视角下对男性角色的设定评判者与恋爱

中的情感审视者。这种转变无疑为女性玩家提供从女性视角审视与评判爱情的权力，满足玩家对理想中的自我画像和恋爱伴侣的憧憬。然而，受社会性别观念的潜在影响，乙女游戏在角色设定、情节发展以及玩家的互动方式上仍然存在以男性为主导的符号设定。虽然乙女游戏具有文化传播属性和商品属性，但其核心观念缺乏女性主义意识，难以构建正确的两性平等的话语体系。

乙女游戏将游戏中的女主角和玩家自身限定在“少女感”的价值体系中，这种看似对女性魅力的颂扬，实则仍在一定程度上强化了男权社会对女性身份的刻板印象。如《光与夜之恋》《恋与制作人》等头部乙女游戏受到性别观念的束缚，依然存在男性中心主义的倾向。为了避免女性文化走向父权制下性别角色颠倒的陷阱，需要建立标准化的价值范式以推动新型女性文化的发展，努力促进一个两性平等、公正对话的叙事空间。

4.4. 乙女游戏的内容监管与价值观导向挑战

乙女游戏的主要受众为成年女性，但媒体传播渠道的发达容易使未成年玩家接触，造成价值和消费观念的偏差。尽管国家要求网游实名登录，并按年龄段对特定内容进行限制，但乙女游戏的年龄标注不够细化，实名核验方式简单，容易被未成年绕过。另外，《网络游戏适龄指南》作为行业指导规范缺乏强制力，对于性暗示等内容的认定标准模糊，导致部分乙女游戏内容“擦边”，未成年人轻易接触这些内容可能导致情感观念混淆。

5. “她经济”浪潮下乙女游戏如何变革永葆生机

5.1. 以数字技术支撑乙女游戏品类创新

随着数字技术的不断进步，乙女游戏在品类创新上或将得以实现“AI”乙女游戏纪元。通过融合增强现实、人工智能、大数据分析等前沿数字技术，创新性地集成跨平台体验、云端服务、智能社交互动以及高端视觉音效，实现游戏画面的视觉效果升级和游戏剧情的个性化体验，从而推动乙女游戏品类的技术创新和内容创意的双重升级。如作为乙女游戏大国的日本尝试把乙女游戏和 AI 相结合，2022 年日本市场推出 AI 乙女恋爱手游《束缚男友》。目前，国内以叠纸公司为代表的乙女游戏公司已在尝试开发《恋与深空》Apple Vision Pro 版本，力图开启虚拟现实企划的恋爱游戏。未来，乙女游戏内的角色或将“真正”走进现实世界，与玩家进行更多互动。

5.2. 以游戏为媒介承载文化出海

乙女游戏作为一种融合了文化、情感和社会价值观的电子游戏形式，具有独特的游戏魅力和文化内涵，以游戏为媒介承载文化出海或将开拓新传播领域。国内乙女游戏在文化出海过程中，应精心设计融合本土文化元素的角色形象、情感丰富的故事情节和具有文化内涵的游戏环境，实现对文化精髓的深度表达。同时，结合跨文化的叙事技巧，借助国际化营销策略，提升产品在全球市场的文化认同度，进而促进中国文化在虚拟空间的有效传播，使中国传统文化实现创造性转化和创新性发展。如叠纸公司此前在游戏角色祁煜生日活动时，与云港非遗贝雕传承人联袂合作，将游戏角色相关元素与非遗贝雕的制作相融合，通过直播传播非遗文化，成功引起国内外玩家热议。

5.3. IP 实现线上线下的世界观闭环

在当前互联网与娱乐产业深度融合的大背景下，IP (Intellectual Property, 即知识产权) 的运作已成为游戏行业乃至整个文化产业的重要战略方向。IP 化能拓展游戏本身的边界，构建更加丰富、多维度的互动体验，为玩家打造全景式世界观。

IP 化产品还能够有效地带动一系列相关产业的发展，如 CG、Cosplay 以及游戏周边产品等。CG 作

品作为游戏推广的前沿阵地，吸引新玩家的关注；Cosplay 活动是玩家之间交流、互动的重要平台，有助于加深玩家对 IP 的记忆和情感投入；而游戏周边产品的销售，则直接为 IP 的商业价值提供了物质基础。这些产业相互依存，共同构成了 IP 的经济生态圈。反过来，这些线下的场景和活动也会对游戏产品本身产生积极的反哺作用。例如，游戏周边产品的流行，则能激发玩家对游戏的持续关注和兴趣，这种良性循环不仅强化了 IP 的价值，还提升了玩家对游戏的忠诚度。

5.4. 强化乙女游戏内容监管与法律法规建设

相关部门应加强对乙女游戏内容的审核力度，建立严格的审核机制，确保游戏内容符合法律法规和社会道德标准。参照《网络游戏适龄提示》等行业指导规范，对游戏中存在的色情、暴力、犯罪等内容进行更细致的分类和限制，确保不同年龄段的玩家接触到适合其认知能力的游戏内容。游戏行业应建立健全自律机制，加强行业内部的自我管理和监督。同时，要优化实名核验方式，如采用视频认证、刷脸认证等更加严格的认证手段。法律监管部门要进一步完善相关法律法规体系，明确游戏开发商、运营商等主体的法律责任和义务，加大对违法违规行为的惩处力度。形成政府主导、游戏行业配合、社会参与多方共赢的保护与发展观念，合力推动乙女游戏产业的健康发展。

6. 结语

乙女游戏作为女性向游戏市场的重要组成部分，其创新并非偶然，而是源于市场对女性玩家深度需求的精准把握和厂商的主动适应。为了在竞争激烈的国内市场中脱颖而出，游戏厂商需深入挖掘女性玩家的心理特质，打造出能够激发角色认同感和独立感的游戏产品，实现情感价值和游戏体验的完美平衡。乙女游戏的兴起虽是满足女性玩家虚拟恋爱需求的一个阶段成就，但持续保持女性用户群的活跃和热情，对于游戏厂商而言是挑战更是机遇，它预示着游戏市场进入全新增长周期的可能性。

参考文献

- [1] 吉宁宇. “她经济”视阈下的女性消费异化[J]. 中国商论, 2022(6): 67-71.
- [2] 胡雪丽. 基于乙女游戏的新型女性文化建构研究[D]: [硕士学位论文]. 合肥: 安徽大学, 2022.
- [3] 丁子泚. 情感的麦当劳化: 论乙女游戏的情感的生成与维系——以《光与夜之恋》为例[J]. 美与时代(上), 2023(5): 104-109.
- [4] 韩运荣, 王杏予. 女性向游戏的溯源、类型及模式解析[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2020, 42(6): 141-146.