

女性群体在乙女游戏中的情感消费研究

张 魏

青海民族大学民族学与社会学学院, 青海 西宁

收稿日期: 2026年2月13日; 录用日期: 2026年3月6日; 发布日期: 2026年3月13日

摘 要

在当今这个时代, 各种网游层出不穷, 吸引着大众的眼光。而女性向游戏也在此背景下应运而生, 刺激着女性群体去进行情感消费。在这一过程中, 女性群体也会不自觉地陷入情感、伦理和消费困局。对于这种裹挟着利益与欲望的情感消费, 社会需要以更加审慎的态度, 借助更多的社会支持来引导女性群体建立更加正确的消费价值观。

关键词

乙女游戏, 情感消费, 亲密关系

A Study on the Emotional Consumption of Female Groups in Otome Game

Wei Zhang

School of Ethnology and Sociology, Qinghai Minzu University, Xining Qinghai

Received: February 13, 2026; accepted: March 6, 2026; published: March 13, 2026

Abstract

In today's era, various online games emerge endlessly, attracting the attention of the public. In this context, women's interest in gaming has also emerged, stimulating the female population to engage in emotional consumption. During this process, female groups may also unconsciously fall into emotional, ethical, and consumption dilemmas. For emotional consumption that is driven by interests and desires, society needs to adopt a more cautious attitude and rely on more social support to guide women to establish more correct consumption values.

Keywords

Otome Game, Emotional Consumption, Intimate Relationship

Copyright © 2026 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. 问题的提出

女性向游戏是以女性玩家为主要目标受众的游戏类型，其核心在于提供情感体验、审美满足与角色成长。根据当前市场与玩家群体的特征，女性向游戏包括乙游、休闲换装类游戏与群像育成类游戏。其中人气最高的就是乙游，这类游戏强调角色互动与情感体验，玩家通常扮演女主角，与多位男性角色发展情感关系。代表作为《恋与制作人》《光与夜之恋》《未定事件簿》等等。伴随着“乙女游戏”的兴起，“与纸片人恋爱”成为一种潮流，形成了一种新型的亲密关系。女性顾客之所以愿意投入大量的时间、精力与金钱在虚拟游戏中，是因为难以快速脱单而又急需去建立一段亲密关系的情感需求，这投射出了女性在情感方面面临的社会困境。乙游中的虚拟男友类型各式各样，有霸道总裁型，高冷学长型，热情学弟型，多方面地满足了女性的情感需求，有效弥补了现实中的情感缺失。但虚拟男友实质上是一种生产虚拟亲密关系的情感商品[1]，关系中的双方并不是追求真实亲密关系的男性与女性，而是追求报酬的劳动者与追求服务的消费者，这一特征使其关系性质、劳动过程、消费逻辑以及性别关系值得深入研究。

2. 乙游游戏中的情感消费现状

2.1. 情感消费的类型

情感消费是一种以追求情绪价值为核心诉求的消费模式。情感分为积极和消极。当你感到积极时，你会想通过消费去延长这种愉悦感。而当你感到难过与失落的时候，你又想通过消费去排解消极情绪。按照情感维度划分的话，罗素的愉快-唤起模型又认为情感是由两个维度构成，分别是愉快-不愉快维度、激动-平静维度。很明显，大家想要通过玩乙女游戏来获得内心的愉悦感，喜悦是游戏玩家比较容易获得的一种正向反馈。当你登陆游戏的时候，男主角会问你为什么这个点还没有睡觉，今天过得愉不愉快？这会让你产生被关心的感动与惊讶，会让你短暂地忘记现实生活中的一些不愉快。而在抽取卡牌的时候，那种类似抽取盲盒的快感也会促使消费者沉浸在剧情中，如果抽到了欧卡，就会很惊喜，直接开启一整天的好心情。按照消费动机与场景划分，乙游也包含悦己消费、沉浸体验型消费、社交表达型消费和治愈型消费。“爱你，老己！”这句话也适用于乙游，抽点小卡牌解锁新剧情，和游戏里面的心动男嘉宾进行更多互动何尝不是一种奖励呢，这本质上也是一种悦己消费。同时也是一种沉浸体验型和治愈型消费，从中治愈自己的内心。这种行为也包含有拟剧论的部分观点，在游戏中可以随意捏代表着玩家形象的脸，可活泼可成熟，实际上就是游戏中的印象管理，想通过游戏中的大舞台去展示自己，不管是真实的还是想象中的自己。这种行为也能折射出玩家对于美好的事物一种追求，想在众人面前展现出光鲜亮丽的一面。

2.2. 情感消费的影响因素

乙女游戏中最注重的力量是情感力量，女性玩家通过认可游戏中的核心思想和信念进而获得情感力量。在消费模式上[2]，乙女游戏的经营方式主要有买断制和免费内购制。买断制是指一次性购买即可享受全部游戏服务，免费内购制则是指免费下载体验游戏剧情，但游戏内的道具等等需要玩家支付额外的费用。但是一般情况下，免费内购制花费的金钱会更多，因为玩家会随着更多剧情的解锁，情绪上头而

不自觉地投入更多的费用。在营销策略上，针对特殊的节日，例如七夕节和情人节，乙游游戏会推出专属的卡面。吸引消费者氪金去解锁特殊剧情，沉浸式地去感受不一样的恋爱氛围，提供被粉色泡泡所包围的恋爱体验，打造眼里只有你一人，只爱你一人的专宠剧情。除此之外，它还会与知名品牌联动，推出联名周边。例如与喜茶联名，提供《光与夜之类》相关男主角的贴纸与相框。

3. 乙游游戏中的情感消费困境

3.1. 情感消费困局：如何正确看待情感代偿

现实恋爱关系的缺失使得玩家更愿意为了满足需求进行媒介接触，构成一种拟社会关系网。游戏中的情感消费不仅停留在卡面的自我想象的满足，还有真实的对话互动交流。游戏男主角可以在特定的时间与玩家进行视频通话，在登陆游戏时也可以选择设置不同男主角的登陆欢迎语言。这种互动不仅在游戏中，玩家也可能在现实生活中接到男主角的祝福，拨打电话并播放事先录制好的语音。而语音都是由知名声优录制的，通过电话中的电流声显得更具磁性，为玩家无限放大想象空间，产生谈恋爱的感觉。这种交流使得玩家更加依赖于男主角，渴望与男主角有进一步的接触，从而产生高度的精神依恋。而在收集的 84 份问卷数据中，我发现单身玩家更依赖乙游填补情感空缺，其付费动机中“情感代偿”占比显著更高。其次，角色忠诚度也与消费金额正相关，“铁血单推人”的高消费比例达 50%。最后，将虚拟消费视为“合理精神消费”的玩家，高消费比例是不认同者的近 3 倍。很显然，玩家将乙游作为情感缺失中的补偿工具，在其中享受陪伴感。

3.2. 情感逃避困局：如何回归现实

乙游为玩家打造了一种情感的虚拟世界，太过美好。生活中遇到了挫折，情绪低落沮丧的时候，都可以登陆游戏找男主角寻求安慰，获得情感满足。此外，男主角的形象都是帅气多金且性格友好的，为玩家打造了一种完美的男友形象，与现实形成强烈对比。他从来不会责骂玩家，而是无条件地拥护玩家，使得玩家获得了情感归属，更加不愿意在现实中开展一段亲密关系，这就导致玩家容易形成情感逃避。但游戏始终是虚拟的，而人是需要活在现实中的。如何打破这种情感困境，让玩家回归现实，仍然是一个棘手的问题。

3.3. 自我意识困局：不平等的亲密关系

在乙女游戏中，女主角的人设起初都是懵懂无知的形象，在几位男主角强大细心的呵护下逐渐成长。这看似是女性的成长史，实际上也反映出了女性的主体性并不强。这些虚拟人物看似多元立体，剧情设置来[3]自不同的故事脉络、但实际上是将青年玩家置于不切实际的幻想真空中，潜移默化地影响着玩家关于社会性别、社会分层的意识。无论是漫画还是游戏，这些虚拟人物实际上都缺少真正的人格，他们的一言一行都是开发方为了迎合市场需求而打造出来的，只是一串代码，只是为了迎合玩家的情感需求。如果玩家盲目地沉浸在开发商打造的虚拟世界里，享受着虚拟恋爱的快感，那么将会逐渐被这个游戏蚕食掉，失去自我思考的能力。那么，玩家到底追求的是虚拟游戏中真挚的感情，还是被加工美化的关系？明知这是没有结果的感情，还如飞蛾扑火般甘之如饴，以满足自己的单向价值期待，何尝不是一种不平等的亲密关系。

4. 总结与讨论

4.1. 乙游中的情感消费实则是打着浪漫旗号的单向契约

乙游中的情感消费实则是一种商品化，游戏开发商根据玩家的需求打造充满幻想的情感乌托邦，而

玩家通过氪金在其中获取情感需求并乐在其中，来弥补自己的情感缺陷。两者各取所需，但是玩家却在游戏的推进中深陷其中，幻想着游戏中的男主角有一天能打破次元壁，来到自己的世界，与其进行一场浪漫邂逅。但终究是镜花水月一场空。游戏中的男主角终究是虚拟人物，只有玩家会存有幻想，明知道是泡沫，但仍然选择奔赴这场打着浪漫旗号的单向契约。这种对虚拟形象的单向爱恋注定是孤独且虚妄的，由此试图打造的亲密关系更是社会伦理难以接受的。明知不可为而为之的行为，折射出来的是青年亚文化实践者所经历的“缩微的社会生活真实场景”[3]。这种社会现象反映出来的是社会性别与社会伦理的矛盾交织。

4.2. 虚拟的亲密关系该何去何从

“每次跟乙游中的男主角约会，现实中的烦恼都消失了”，这种话反映出乙游实则是圈内人对抗社会压力的产物，是对亲密关系的渴望。但是这种反抗只是一时的，幻想也是不长久的[3]。它在一定程度上加剧了青年人的交往困境，与主流文化背道而驰。但这种文化的矛盾注定是难以长期维持下去的，它只能成为短期的一种文化符号。虽然这参杂着爱欲，渴望的虚拟亲密关系终究不长久，但是带给玩家的感情是真挚的，可以从中感受到玩家对于一段平等、甜蜜的亲密关系的渴望。如何正确引导玩家去开展一段健康且长久的亲密关系，打破现实与虚拟的边界。如何在寻求关系中不断肯定自己，在已有的社会关系中获得正向的情动。这对于社会、政府和家庭而言，都将是一段难解且持续的课题。而[4]乙女游戏也需要不断创新，平衡好经济利益和游戏质量之间的关系，更好地做大做强。在数字化时代，青年女性在数字媒介中积极探索[5]，并发展了她们的主体性意识。在未来，女性玩家也将不断地构建强有力的精神内核，并提升主体意识和自我认同感。

参考文献

- [1] 吴越, 孙弋帛. 虚拟男友: 数字化时代的男性情感劳动与女性情感消费[J]. 妇女研究论丛, 2023(3): 32-43.
- [2] 王羽昕, 杨忠杨. “触不到的爱人”——乙女游戏中单身女青年群体的情感满足研究[J]. 数字出版研究, 2023, 2(S02): 106-113.
- [3] 周子星. “乌托邦”还是“异托邦”?——“cos 委托”模式下青年亲密关系研究[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2024(2): 72-82+169.
- [4] 李梦桐, 李燕凌. 沉浸式传播下国产乙女游戏发展现状研究[J]. 传媒论坛, 2024, 7(14): 7-9.
- [5] 王宁, 于滢. 虚实之间: 乙女游戏玩家的游戏体验[J]. 中国青年研究, 2025(2): 23-31+13.