

乙女恋爱游戏对青年女性玩家亲密关系认知及行为的影响

■ 陈爽 霍新悦 徐艺萌

(清华大学新闻与传播学院,北京100084)

【摘要】本文以青年女性玩家为研究对象,基于准社会关系理论,采用量质结合的混合研究设计,使用调查问卷法与深度访谈法,探索乙女恋爱游戏对青年女性玩家亲密关系认知及行为的影响。调查共回收368份单身女性玩家有效问卷,研究发现:准社会关系在游戏频率与浪漫爱信念之间起中介作用;准社会关系与心流体验在乙女恋爱游戏频率与浪漫爱信念之间起链式中介作用。深度访谈结果显示,乙女恋爱游戏对单身女性玩家亲密关系认知与行为的影响较为多元,有玩家视其为情感寄托,并在一定程度上替代现实生活中的感情需求;也有玩家能够明确区分虚拟与现实的界限,但浪漫爱信念可能导致其对现实关系的期望过高,进而影响其恋爱意愿。非单身女性玩家则采取了理想化认知与现实适应并存的策略,并在一定程度上得到补偿性的情感满足。本研究有助于理解青年女性玩家亲密关系认知和行为的构建过程,并提出优化乙女恋爱游戏设计以及提供社会活动支持等建议,旨在帮助青年女性更好地迎接现实亲密关系的挑战。

【关键词】乙女恋爱游戏 青年女性玩家 准社会关系理论 亲密关系

一、问题提出

乙女恋爱游戏(otome games)属于女性向游戏的分支,最早出现于20世纪50年代的日本,乙女一词即来自日文“otome”,意为未婚的年轻女孩^[1]。国产乙女恋爱游戏在人物设定、玩法功

收稿日期:2024-09-15

作者简介:陈爽,清华大学新闻与传播学院助理教授,主要研究媒介心理;

霍新悦,清华大学新闻与传播学院硕士研究生,主要研究媒介心理;

徐艺萌(通讯作者),清华大学新闻与传播学院博士研究生,主要研究健康传播、媒介心理等。

基金项目:本文系教育部人文社会科学研究青年基金项目“移动交友应用对成年早期随意性关系的影响机制研究”(课题编号:20YJCZH010)、清华大学自主科研计划文科专项经费项目“文创数字化对公众参与文化传承行为的影响机制与实践路径研究”(课题编号:2024THZWWH02)的阶段性研究成果。

能、盈利模式等方面呈现出固定的特征。在大部分的乙女恋爱游戏中,玩家可以在多个可攻略男主角当中选择一位或几位展开剧情,进一步还原现实生活中真实的恋爱互动场景。随着女性向游戏市场规模不断扩张,女性玩家比例也在持续攀升^[2],探讨此类游戏对女性玩家亲密关系的认知及行为的潜在影响显得尤为重要。

乙女恋爱游戏是青年女性对恋爱婚姻相关议题的观景之窗,从中可以窥见她们对亲密关系的追求^[3]。一方面,青年女性体验乙女恋爱游戏有助于缓解焦虑情绪,发展恋爱技能^[4],增进非单身玩家和伴侣间的交流,帮助单身玩家探索并建立自身的择偶标准^[5]。另一方面,由于乙女恋爱游戏为女性玩家营造了完美但虚幻的爱情体验,可能导致玩家在择偶标准方面趋于理想化^[6],将不切实际的期待投射到现实的亲密关系中。上述研究表明,乙女恋爱游戏作为新媒介,对亲密关系的影响不可一概而论,廓清其影响机制与深层意义尤为必要。因此,本研究提出了研究问题:乙女游戏如何影响与构建青年女性玩家的认知(浪漫爱信念)与行为(恋爱意愿)?基于此,本文使用调查问卷与深度访谈相结合的混合研究设计。由于单身女性玩家在乙女恋爱游戏中占据较大比例^[7],本研究的调查问卷主要针对这一群体,探讨乙女恋爱游戏对单身女性玩家亲密关系认知和恋爱意愿的影响机制;而深度访谈则在调查问卷的基础上,涵盖单身与非单身女性玩家,深入探索乙女恋爱游戏对她们情感生活的多重意义。本研究旨在全面理解该媒介对女性亲密关系认知与行为的影响与意义,为引导青年女性形成积极健康的亲密关系提供切实参考。

二、文献综述

(一)乙女恋爱游戏对浪漫爱信念的影响

本研究的亲密关系认知概念聚焦于“浪漫爱信念”(romantic beliefs),也称浪漫爱意识形态(ideology of romanticism),是一种相对稳定的个人对爱情的取向,并可以作为一种认知图式,用于组织和评估自身及潜在或现有伴侣的行为^[8],其具体表现包括:理想化伴侣,相信一见钟情,认为爱作为首要的择偶条件超越了阶级、习俗等因素^[9]。劳伦斯·斯通(Lawrence Stone)在研究英国婚姻制度的历史沿革时,对浪漫爱信念做出了类似的定义^[10],他认为浪漫爱信念包括:世界上只有一个人可以与自己完美契合;理想化对方的个性;相信一见钟情的爱情;认为爱情是生活中最重要的事,物质等因素可以为之让步;全身心投入情感是值得肯定的,等等。安东尼·吉登斯(Anthony Giddens)指出,20世纪以来,亲密关系的现代性转向与浪漫爱信念密切相关。随着现代社会中个体化进程的加深,浪漫爱信念已成为塑造亲密关系的核心文化力量,这种意识形态成为女性在亲密关系中肯定自主性的一种途径^[11]。

维罗妮卡·赫夫纳(Veronica Hefner)和芭芭拉·J.威尔逊(Barbara J. Wilson)指出,高度浪漫化的影视剧情,会影响观众现实世界中的浪漫爱信念,人们对媒体中浪漫爱内容的接触会正向影响浪漫爱信念^[12]。乙女恋爱游戏往往充满情感共鸣与代入式想象^[13],让玩家通过克服种种困难,最终获得“永恒的爱”,并在过程中体验“一见钟情”等浪漫情节,与理想伴侣约会,经历浪漫爱情故事,游戏的叙事模式与浪漫爱信念的意涵高度契合^[14]。随着玩家游戏频率的增加,这种叙事方式所传递的浪漫爱信念也愈可能深入她们的观念中。因此,本研究提出以下假设。

研究假设1(H1):青年女性玩家的乙女恋爱游戏频率与其浪漫爱信念呈正相关。

(二)从准社会关系理论角度解释乙女恋爱游戏对浪漫爱信念的影响

美国社会学家唐纳德·霍顿(Donald Horton)和理查德·沃尔(Richard Wohl)最早提出了准社会关系(parasocial relationship)的概念,用来描述受众和广播、电视、电影等媒介中的媒体人物之间的互动^[15]。准社会关系理论常用于解释受众对媒介的情感投入程度,以及媒介对受众的认知与行为的反作用效果^[16],有助于深入探讨乙女恋爱游戏与青年女性玩家的亲密关系认知行为之间的机制关系。

准社会关系理论指出,尽管人与媒体人物之间没有实际的互动,但是受众可能会感觉自己与这些媒体人物建立了亲密、信任的关系,逐渐熟悉其个性、行为习惯等,甚至视其为“朋友”或“熟人”。准社会关系强调媒介中的虚拟人物与受众间的情感联结,用于理解受众在媒介消费过程中对媒体人物的反应和感知,具有相对稳定、持久、跨情境的特点^[17],且这种准社会关系不会随着媒介消费行为的结束而消失。

与受众建立起准社会关系的媒体人物可以是真实或虚拟的、存在于各种媒介中的角色,如网络直播平台的主播^[18]、同人社区的虚拟角色^[19]、ChatGPT^[20],等等。女性玩家与男性虚拟角色的频繁接触,可能促使她们将现实人物情感投射到游戏角色上,形成准社会关系^[21]。由此,本文提出:

研究假设2(H2):青年女性玩家的乙女恋爱游戏频率与其对游戏角色的准社会关系程度呈正相关。

根据准社会关系理论,媒介接触不仅包含受众对媒介内容的消费,还包括与媒介中的角色进行互动,从而建立准社会关系。随着关系的加深,受众可能会对未来的人际关系形成特定的期望,并将其应用于现实的人际互动^[22]。例如,里瓦·图卡钦斯基(Riva Tukachinsky)认为,受众与媒体角色的准社会情感体验对其婚恋观的形成具有一定的作用^[23];吴玥等人发现,乙女游戏玩家与男性虚拟角色的准社会关系正向影响其对理想恋爱关系的支持程度^[24]。乙女恋爱游戏通过强大的情感号召力与男性虚拟角色吸引力,促使玩家与游戏中的虚拟角色进行互动,产生情感纽带,进而使游戏所呈现的浪漫爱情更为真实可信^[25],由乙女恋爱游戏发展出的准社会关系促使受众排演理想的亲密关系,从而增强她们对浪漫爱的期望^[26]。因此,我们提出:

研究假设3(H3):青年女性玩家对乙女恋爱游戏角色的准社会关系程度与其浪漫爱信念呈正相关。

研究假设4(H4):青年女性玩家对乙女恋爱游戏角色的准社会关系程度在游戏频率与浪漫爱信念中起中介作用。

(三)从心流体验角度解释乙女恋爱游戏对浪漫爱信念的影响

“心流体验”(flow experience)指个体在活动中全身心投入、忽略时间,乐在其中的状态,表现为高度集中的注意力、自我意识的淡化、控制感与时间感的暂时扭曲以及对活动内在意义的深刻体验^[27]。有学者指出,个体进入心流时,会倾注注意力、获得愉悦和流畅的体验感、低估整个活动的持续时间^[28]。尽管准社会关系程度可能作为乙女恋爱游戏频率与青年女性玩家亲密关系认知的中介,但心流体验作为一种深度参与游戏、产生情感共鸣的状态,是游戏体验的具体表现形式,也不容忽视。凯瑟琳·伊斯比斯特(Katherine Isbister)认为,心流体验是将游戏和其

它媒体区分开来的重要品质^[29]。高度心流的游戏状态可能更容易让玩家将游戏中的情感体验转化为现实中的浪漫爱信念,塑造她们对现实亲密关系的期望和理解。

米哈里·契克森米哈伊(Mihaly Csikszentmihalyi)等学者认为,心流体验的产生需要活动本身满足三个关键要素:目标明确、反馈及时、个人技能与挑战之间的平衡^[30]。乙女恋爱游戏往往能够提供即时的感官反馈和明确的目标,玩家通过掌握特定技能来完成任务,而游戏内的时间流逝与现实世界截然不同,这些都契合了心流体验的核心要义^[31]。频繁的乙女恋爱游戏体验可能会让玩家更熟悉游戏角色和情节设置,减少对规则的理解负担,从而更专注于角色互动和情感投入,增强心流体验。因此,我们提出:

研究假设5(H5):青年女性玩家的乙女恋爱游戏频率与其对游戏的心流体验呈正相关。

与其他游戏品类相比,乙女恋爱游戏可能使玩家产生更为强烈的心流体验。以腾讯推出的《光与夜之恋》为例,游戏的宣传语“高沉浸互动恋爱手游”即凸显了心流体验的理念。该类游戏通过构建浪漫的爱情叙事,利用即时反馈机制,引导玩家进入精心设计的叙事进程,从而使其获得心流体验^[32]。当玩家在乙女游戏中获得心流体验时,她们可能更容易将游戏中理想化的互动方式、恋爱模式以及爱情观内化为自己的情感体验,而这可能进一步强化玩家的浪漫爱信念。由此,我们提出:

研究假设6(H6):青年女性玩家的乙女恋爱游戏心流体验与其浪漫爱信念呈正相关。

研究假设7(H7):青年女性玩家的乙女恋爱游戏心流体验在游戏频率与浪漫爱信念中起中介作用。

(四)乙女恋爱游戏影响浪漫爱信念的作用机制:准社会关系与心流体验的链式中介作用

在乙女恋爱游戏中,玩家需要完成各个关卡、任务,才能获得与虚拟男性角色进行“实时通话”“微信聊天”“查看与评论朋友圈”等形式的互动机会^[33]。随着游戏中故事情节和双方互动的发展,可能会进一步引发玩家探索故事情节的欲望,与虚拟男性角色产生类似现实中人际关系的情感联结。当青年女性玩家与乙女恋爱游戏中的男性角色频繁互动时,逐渐会将这些角色视作“熟悉的他者”,她们会更容易与角色的情感和经历产生共鸣,这使得游戏体验更为深刻。尤其是在乙女恋爱游戏中,角色往往被设计得富有吸引力且符合玩家的情感需求^[34],玩家通过互动不断强化这种准社会关系,进而使得游戏体验变得更加真实、自身情感更为充沛,推动心流体验的增进。由此,我们提出:

研究假设8(H8):青年女性玩家对乙女恋爱游戏角色的准社会关系程度与其对游戏的心流体验呈正相关。

研究假设9(H9):青年女性玩家对乙女恋爱游戏角色的准社会关系程度与其对游戏的心流体验在游戏频率与浪漫爱信念之间具有链式中介作用。

(五)浪漫爱信念与恋爱意愿的关系

浪漫爱信念对亲密关系的作用具有两面性。苏珊·斯普雷彻(Susan Sprecher)和桑德拉·梅茨(Sandra Metts)发现,浪漫爱信念显著提升了亲密关系的质量,尤其是在关系建立初期,能够增加关系双方的满意度与忠诚度^[35],并能预测个体对现任伴侣的喜爱程度^[36];在关系维持期,浪漫爱信念促使个体对亲密关系更为投入^[37]。另一方面,浪漫爱信念也可能对亲密关系造成

负面影响,例如加剧伴侣暴力行为合法化^[38]。浪漫爱信念中关于“命中注定”的想象不利于现实中亲密关系的稳定^[39],对爱情理想化的想象可能为个体带来心理压力和落差感,这种信念还可能加深性别刻板印象,从而引发双方之间的误解和冲突^[40]。

虽然已有研究探讨了浪漫爱信念的影响,但是浪漫爱信念对单身女性玩家的恋爱意愿影响如何,仍存在空白。由于浪漫爱信念通常包括对爱情理想化的信念,例如“真爱唯一”“命中注定”等观念,持有这些信念的单身玩家可能更倾向于追求一段理想化的浪漫关系。因此,当单身女性玩家拥有强烈的浪漫爱信念时,她们对恋爱的期待可能会更高,更加渴望找到理想化伴侣,进而可能提升恋爱意愿。另一方面,强烈的浪漫爱信念也可能让一些单身女性玩家对现实中的恋爱持有更高的标准,倾向于选择“宁缺毋滥”,在没有遇到理想的对象时保持单身,等待符合她们期待的浪漫爱情,这种情况则在一定程度上降低玩家的恋爱意愿。由此,我们提出研究问题:

研究问题1(RQ1):浪漫爱信念与恋爱意愿之间存在何种关系?

为了更加清晰地呈现上述研究假设与研究问题,本文构建了以下研究模型(见图1),该模型将在调查问卷研究中进行检验。

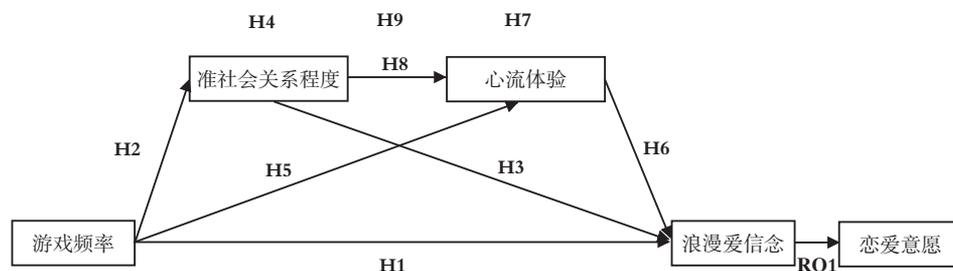


图1 预期研究模型

(六)从虚拟到现实:乙女游戏与青年女性玩家亲密关系认知和行为

在乙女恋爱游戏中,玩家通过与虚拟角色互动建立准社会关系,形成情感联结,而游戏体验可能多层次地构建青年女性玩家现实中亲密关系的认知与行为。

首先,个体在现实亲密关系中遭遇挫折时,可能转向虚拟恋爱关系,以获取情感上的替代满足^[41]。由于虚拟恋爱关系无需承担高情感资本和高人力资本,可以规避现实情感中常见的风险,例如情感投入过深而可能导致的情感伤害,这使得虚拟恋爱关系成为一些玩家的理想化情感代偿。情感补偿理论(emotional compensation theory)指出,人类具有基本的情感需求,包括亲密关系与情感支持,当个体在现实生活中无法满足这些需求时,他们可能会通过其他途径(如物质消费或虚拟互动)来进行情感弥补^[42]。某些青年女性玩家由于处在单身状态或对现实亲密关系不满,可能倾向于在乙女恋爱游戏中找到关心、理解与认同,暂时缓解现实生活中的情感匮乏、孤独感与压力^[43]。

其次,脱离现实肉身语境特性的乙女恋爱游戏,也在一定程度上构筑着个体在亲密关系中对自我的认识、对他人的期望。然而,与现实亲密关系互动相比,虚拟角色通常以理想化和套路化的方式回应玩家,这一过程缺乏现实中复杂的人际反馈,如争执与妥协、误解与沟通。这种“安全”的环境使玩家在探索亲密关系时减少了应对矛盾与冲突的机会。正如伊娃·易洛思(Eva Il-

louz)所指出的,爱与痛是不可分割的,情感联结总伴随着矛盾与否定性维度^[44]。而高度顺从个人浪漫想象、几乎没有负反馈的乙女恋爱游戏,可能成为过度满足个体情感期望的载体,此种体验正如韩炳哲所言,仅是自我凝视的结果^[45],玩家在此过程中较易形成过于理想化的情感期望。

最后,乙女游戏对玩家亲密关系行为的影响同样值得关注。有学者指出,游戏中的准社会关系互动为女性游戏玩家在亲密关系中的个人呈现提供了灵感和范例,使其更勇敢地展现出独立自主等优秀品质^[46]。

因此,乙女恋爱游戏对玩家的亲密关系的认知和行为的影响是较为多元且丰富的。为了全面理解乙女恋爱游戏对亲密关系认知与行为的影响,需要从多个视角进行深入探讨。

基于此,本文提出研究问题2(RQ2),并将在深度访谈中对这一问题进行回应:乙女恋爱游戏如何构建青年女性玩家现实亲密关系的认知与行为?

三、研究对象与方法

本研究采用混合研究设计,即运用先量后质的解释性序列设计(explanatory sequential design),通过量化调查问卷,考察乙女恋爱游戏对单身女性玩家浪漫爱信念与恋爱意愿的影响及其机制;在此基础上,访谈单身与非单身女性玩家,通过质性深度访谈,探析游戏如何构建其现实亲密关系的认知与行为。

(一)调查问卷

1. 数据来源及样本情况

研究的调查问卷在2023年12月至2024年1月间,通过“见数”平台在社交媒体(如微博、微信)采用方便抽样的方式向乙女恋爱游戏单身女性玩家发布链接。为满足研究对玩家性别、游戏经验、情感状态的要求,问卷设置了筛选题。剔除游戏经验不足、非单身、男性玩家后,获得有效问卷368份。研究采用R语言进行描述统计、因子分析,之后通过SmartPLS 4.0进行偏最小二乘法的结构方程建模。

2. 变量测量

(1)人口统计学变量

包括学历、职业、年龄。受试者年龄在15~35岁之间,平均年龄21.35岁(SD = 2.92),与乙女恋爱游戏主要受众的年龄基本符合;近八成玩家拥有大学本科及以上学历(79.35%),主要为学生群体(73.37%)。为便于模型构建与结果解释,本文将受试者的学历和职业转化为二分虚拟变量。

(2)游戏频率

选用L.J.施勒姆(L. J. Shrum)等编制的电视消费频率问卷,并修改为适用于乙女恋爱游戏情境的表述,包含五个题项(如“我几乎每天都花时间玩乙女恋爱游戏”“我必须承认,我玩乙女恋爱游戏挺多的”^[47])。采用李克特5点计分法(1代表“完全不符合”,5代表“完全符合”),得分越高,表示游戏频率越高。

(3)准社会关系程度

参考丽贝卡·B.鲁宾(Rebecca B. Rubin)等关于孤独感与电视新闻观看的研究^[48],笔者从原版

问卷中筛选、翻译,并改编了八个适合游戏角色的题项(如“在玩乙女恋爱游戏时,我感到我最喜欢的男性角色在陪伴我”)。这些题项的选择基于以下几个指标:通过KMO和Bartlett's Test评估量表的适用性,确保数据适合进行探索性因子分析(EFA)。此后,使用主成分分析(PCA)和斜交旋转方法进行EFA,结果显示,保留的项目均具有较好的因子载荷,确保其有效性与可靠性,进而为后续的最小二乘结构方程模型分析(PLS-SEM)提供基础。采用李克特5点计分法(1代表“完全不符合”,5代表“完全符合”),得分越高,表示受试者与游戏中男性角色的准社会关系程度越强。

(4)心流体验

采用崔东成(Dongseong Choi)等人关于心流体验的研究^[49],最终形成包含“当我玩乙女游戏时,我会忘记周围的环境”等五个题项的量表。采用李克特5点计分法(1代表“完全不符合”,5代表“完全符合”),得分越高,表示受试者在乙女恋爱游戏中的心流体验越强。

(5)浪漫爱信念

参考苏珊·斯普雷彻(Susan Sprecher)和桑德拉·梅茨(Sandra Metts)编制的浪漫爱信念量表^[50],同上述(准社会关系程度测量)步骤,采用包含“如果我与某人相爱,我会向对方做出承诺,即使我父母和朋友不同意这段恋情”等八个题项的量表。采用李克特5点计分法(1代表“完全不符合”,5代表“完全符合”),得分越高,表示受试者拥有越强烈的浪漫爱信念。

(6)恋爱意愿

受试者在一个5点李克特计分的题项上(1代表“极不愿意”,5代表“非常愿意”)回答个人的恋爱意愿程度:“您多大程度上愿意进入一段现实生活中的恋爱关系”,得分越高,表示受试者恋爱意愿越强(所有变量的均值、标准差、克隆巴赫 α 见表2)。

(二)深度访谈

为了进一步探讨乙女恋爱游戏对青年女性玩家亲密关系的意义,回答RQ2,并弥补调查问卷仅针对单身女性玩家的局限性,本研究对10位具有半年以上游戏经历的乙女恋爱游戏女性玩家进行了访谈。受访者年龄在18至27岁之间,包含单身与非单身玩家两类(单身玩家6人,非单身玩家4人)。对于单身玩家,本研究侧重于探索乙女恋爱游戏对其亲密关系认知与恋爱意愿的影响;对于非单身玩家,则探讨乙女恋爱游戏对其浪漫爱认知及进展中的亲密关系的作用。访谈提纲见表1。

表1 访谈提纲

针对单身玩家	针对非单身玩家
您是在什么时候开始玩乙女恋爱游戏的?	您是在什么时候开始玩乙女恋爱游戏的?
在这款游戏中,哪位男主是您最喜欢的角色?喜欢他的主要原因是什么?	在这款游戏中,哪位男主是您最喜欢的角色?喜欢他的主要原因是什么?
您游戏中喜欢的类型和现实生活中(会)选择的男性类型有何异同?	您游戏中喜欢的类型和现实生活中选择的男性类型有何异同?
您认为这款游戏对您现实生活中的恋爱意愿有影响吗?请具体分享这种影响体现在哪些方面。	您如何看待游戏中您与角色的关系,以及现实中您和您伴侣间的关系?
	您会对照游戏中的男性角色去要求您目前的伴侣吗?为什么?

四、结果与分析

(一) 量化调查问卷结果分析

1. 共同方法偏差分析

由于本研究对被试采用同样的调查问卷方法进行测量,为检验共同方法偏差,采用Harman单因子检验法。结果表明,特征值大于1的因子共6个,最大特征值为8.08。最大解释百分比为28.86%,表明本研究数据不存在严重的共同方法偏差问题。

2. 测量模型

采用SmartPLS4.0统计软件对测量模型的测量属性进行检验。结果显示,测量模型的信度方面,各潜在因子的克隆巴赫 α 系数均大于0.8,组合信度值均大于0.8,显示模型具有良好的内部一致性与组合信度;在测量模型的聚合效度方面,各因子的载荷值均大于0.6,AVE值均大于0.5,显示模型具有较好的聚合效度(见表2);在区分效度方面,根据Fornell-Larcker的标准^[51],各潜在因子的AVE值的平方根均大于该因子与任意其他潜在因子的相关系数,因此该模型具有较好的区分效度(见表3)。

表2 量表的描述性统计与信效度评估

	均值	标准差	最小因子载荷	克隆巴赫 α	组合信度	AVE
游戏频率	4.05	0.88	0.674	0.809	0.866	0.566
准社会关系	4.16	0.79	0.639	0.885	0.909	0.559
心流体验	3.26	0.94	0.780	0.863	0.901	0.645
浪漫爱信念	2.89	0.89	0.636	0.860	0.890	0.504
恋爱意愿	2.38	1.08				

表3 潜在因子AVE值的平方根与因子间相关系数

	游戏频率	准社会关系	心流体验	浪漫爱信念
游戏频率	0.753			
准社会关系	0.446	0.747		
心流体验	0.319	0.578	0.803	
浪漫爱信念	0.176	0.370	0.363	0.710

3. 结构模型

在PLS-SEM中,潜在因子间共线性通常采用方差膨胀因子(VIF)进行判断,各潜在因子的VIF均低于临界值5,可以认为不存在严重的多重共线性问题。结构方程模型路径关系的显著性检验采用抽样5000次的Bootstrap和双尾检验,显著性水平设置为0.05(见表4与图2)。

表4 结构模型路径系数及显著性水平

路径关系	路径系数 β	t	95%Bootstrap置信区间	p	假设检验结果
游戏频率 \rightarrow 准社会关系	0.446	9.204	[0.352, 0.543]	0.000	支持H2

(续表)

路径关系	路径系数 β	t	95%Bootstrap置信区间	p	假设检验结果
游戏频率→心流体验	0.077	1.520	[-0.021, 0.177]	0.129	拒绝 H5
游戏频率→浪漫爱信念	0.010	0.096	[-0.100, 0.119]	0.864	拒绝 H1
准社会关系→心流体验	0.543	11.163	[0.447, 0.636]	0.000	支持 H8
准社会关系→浪漫爱信念	0.226	4.118	[0.108, 0.346]	0.000	支持 H3
心流体验→浪漫爱信念	0.196	3.732	[0.073, 0.322]	0.002	支持 H6
浪漫爱信念→恋爱意愿	0.010	0.183	[-0.100, 0.122]	0.855	回答 RQ1 (无显著相关)

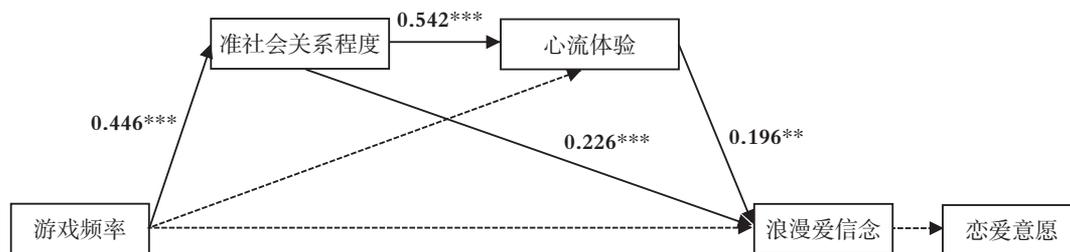


图2 结构方程模型路径分析图

注: * $p < 0.10$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$, 汇报系数为标准化路径系数。

4. 中介效应检验

本研究采用PLS-SEM中的Bootstrap进行中介效应分析。结合直接效应检验与总效应检验结果(表5),数据显示,单身女性玩家的准社会关系在乙女恋爱游戏频率与浪漫爱信念之间起中介作用,研究假设4成立;未发现心流体验在游戏频率与浪漫爱信念之间的中介作用,研究假设7不成立;准社会关系与心流体验在游戏频率与浪漫爱信念之间起链式中介作用,研究假设9成立。

表5 准社会关系和心流体验的链式中介效应

路径关系	间接效应值	t	p	95%置信区间	假设检验
总间接效应	0.163***	5.171	0.000	[0.108, 0.233]	
游戏频率→准社会关系→浪漫爱信念	0.101**	3.213	0.001	[0.046, 0.169]	支持 H4
游戏频率→心流体验→浪漫爱信念	0.015	1.238	0.216	[-0.004, 0.044]	拒绝 H7
游戏频率→准社会关系→心流体验→浪漫爱信念	0.047**	2.869	0.004	[0.018, 0.084]	支持 H9

注: * $p < 0.10$, ** $p < 0.05$, *** $p < 0.01$ 。

(二)质性结果分析

1. 单身玩家的情感代偿与现实边界

在访谈中,单身玩家对游戏与现实有着较为清晰的自我察觉,将乙女恋爱游戏作为一种情感寄托,但对虚拟和现实之间的边界保持着清晰的认知,主动分割了浪漫爱信念与亲密关

系意愿的联系。访谈对象安安(20岁,单身)表示:“关上游戏,就过好自己的生活。我不会在三次元找灵魂伴侣,但是我可以二次元去找,这样比较实际。”宋辞(24岁,单身)直言:“游戏和现实是两个在不同维度的东西,不太好一起说。”她认为,“现实生活中的人会随着时间改变,但是在游戏里,这些东西都取决于游戏策划和游戏文案想怎么写”。恋爱游戏角色的人设是连贯、具有确定性的,而现实恋爱关系往往复杂、充满不确定性。浪漫爱信念可能更多作为单身玩家的一种心理安慰,她们将理想化的爱情期望投射到游戏中男性角色的身上,但玩家并未将其转化为实际追求亲密关系的驱动力。这也在一定程度上解释了调查问卷中单身女性玩家的浪漫爱信念与恋爱意愿无显著相关性的结果。浪漫爱信念通常代表着对理想爱情的幻想,如拥有完美的伴侣、充满浪漫的仪式感等。然而,现实的恋爱关系往往与浪漫爱信念存在明显脱节。单身人士可能即便存在强烈的浪漫爱信念,也会理性意识到现实恋爱中的困难,例如沟通、责任、承诺等问题,浪漫爱信念因而并未转化为现实的恋爱意愿。

另外,单身玩家普遍感受到乙女恋爱游戏中“完美”男性形象带来的触动,认为这种虚拟体验使她们在面对现实时产生了“由奢入俭难”的感受。毁毁(24岁,单身)表示:“我已经体验过光与夜之恋里的五个男人了,放到现实生活中,和任何一个男生相比,我都会觉得这个人好像不如陆沉。”弦月(18岁,单身)也补充道:“现实中很难找到这样专一且无私的人,虚拟世界过于美好,让我觉得现实中这样的感情遥不可及。”这些观点揭示了乙女恋爱游戏加剧了虚拟与现实恋爱之间的落差。浪漫爱信念可能使单身人士对亲密关系的期望偏理想化,例如要求对方全情投入关系、富有仪式感等。然而,现实中的伴侣较难达到这些标准,导致她们倾向于保持单身状态,以避免感到失望,这种浪漫爱信念可能成为她们寻找现实伴侣的阻碍。

2. 非单身玩家的情感调剂与现实适应

非单身玩家在对亲密关系态度上表现出了一种适应现实的策略,在体验乙女恋爱游戏带来的浪漫幻想的同时,接纳现实“有缺憾”的亲密关系。嘉伊(23岁,恋爱中)认为,虚拟角色是完美的理想化形象,但现实中的亲密关系需要不同的评估标准。她表示:“三次元的男人不如二次元完美,但我不会要求现实中的三次元男人做到完美,这并不现实。”朵朵(21岁,恋爱中)也提到:“不能完全用他们的行为去要求你身边的男朋友,游戏中的人物更符合女性的理想。”这表明非单身玩家也能明晰游戏与现实之间的距离,对游戏中的虚拟亲密关系有较为理性的认识。

但同时,非单身玩家在游戏与现实的“双线”中反思与修正着自身的亲密关系,游戏中的“亲密关系”与现实的情感生活之间产生了羁绊。刘油果(25岁,恋爱中)提到,“现实中喜欢的类型很难不被游戏影响。”她通过游戏进一步明确了自己的理想伴侣类型,“我最早喜欢的雏形非常模糊,可能比较喜欢年纪比我大一点的,成熟稳重的,所以就是会喜欢(李泽言)这个角色多一点,通过玩游戏,进一步明确了我喜欢的类型,这一点越来越清晰。”这也展示了乙女恋爱游戏作为自我认知的一种工具,青年女性玩家在游戏中逐渐形成对理想伴侣特质的清晰认识。朵朵(21岁,恋爱中)表示:“人永远都会被美好的品质吸引”,并鼓励伴侣向游戏角色学习优秀特质:“虽然不是所有人都像查理苏那样,但我觉得男友可以往这方面靠拢,学习查理苏的优点。”这一观点展示了玩家如何将游戏中理想伴侣的积极品质显化到对现实关系的期望中,通过引导促进

伴侣的成长。

乙女恋爱游戏也使非单身玩家得到补偿性的情感满足,提供日常生活的陪伴支持。波波(24岁,恋爱中)认为,乙女恋爱游戏中的虚拟角色给予她情感安慰:“游戏里面的角色让你觉得自己在另外一个世界被长久地、无条件地爱着。”刘油果(25岁,恋爱中)进一步探讨了现实与游戏之间的补偿关系,她指出:“在约会阶段,很像把乙女恋爱游戏搬到现实,不太会想起来玩这个游戏。”这表明,当现实关系满足情感需求时,玩家对虚拟角色的依赖感减弱。这种现象揭示了虚拟与现实之间的动态关系:在缺乏现实情感支持时,乙女恋爱游戏提供了补偿性的情感满足,而当现实情感逐渐充实时,虚拟关系的吸引力则相对减弱,反映出玩家在情感需求满足途径上的转变。

五、讨论与启示

本研究采用解释性序列设计,通过调查问卷发现,单身女性玩家的准社会关系在乙女恋爱游戏频率与浪漫爱信念之间起中介作用;未发现心流体验在游戏频率与浪漫爱信念之间的中介作用;准社会关系与心流体验在游戏频率与浪漫爱信念之间起链式中介作用;浪漫爱信念与恋爱意愿不存在显著关联;深度访谈进一步揭示了乙女恋爱游戏对单身与非单身女性玩家亲密关系认知与行为的多重意义。

首先,研究发现准社会关系在乙女恋爱游戏频率与浪漫爱信念之间起到了中介作用。这在一定程度上拓展了准社会关系理论的应用情境。玩家与虚拟角色建立的准社会关系对单身女性玩家的亲密关系认知产生了影响,促使其浪漫爱信念的内化,这一结论也契合涵化理论的相关研究,表明不仅媒介内容会对人的认知产生影响,与虚拟的媒介人物互动也会改变人的认知^[52]。在乙女恋爱游戏中,尽管准社会关系的形成不遵循现实生活中社交关系建立的规则,在现实社交互动中,双方的“陌生感”会逐渐消退,而在准社会关系中,玩家与游戏角色始终保持“陌生人”的身份,但准社会关系的形成同样能反向塑造玩家的关系认知,进一步丰富了对准社会关系理论的理解。

其次,准社会关系与心流体验在游戏频率与浪漫爱信念之间具有链式中介作用,而心流体验并未单独起中介作用。准社会关系的建立为玩家提供游戏心流体验的基础,促使其更加专注于游戏体验。然而,心流体验并未单独发挥中介效果,这可能是因为心流体验是一种高层次的心理状态,通常需要情感投入和认知联结的累积作用^[53],而单纯增加游戏频率可能难以带来心流体验。对于乙女恋爱游戏来说,只有当玩家与虚拟角色之间建立起准社会关系之后,游戏才会被赋予更深的情感意义,从而引发心流体验。这表明,心流体验的产生需要玩家与游戏角色的互动与联结。准社会关系所缔造的联结使得玩家更容易投入游戏角色互动中,从而体验到更深层次的心流。此发现有助于进一步理解心流体验的形成机制及准社会关系的作用。

最后,对于单身女性玩家而言,浪漫爱信念与恋爱意愿之间没有显著关联。深度访谈结果也反映出,乙女恋爱游戏对于青年女性玩家而言,意义复杂且多样。对于单身玩家而言,游戏提供了一个逃避现实压力的虚拟空间,使她们能够在理想化的情境中获得情感慰藉,将浪漫爱信

念从现实中剥离,在游戏中实现。正如美国学者珍妮斯·拉德威(Janice A. Radway)所言,虚构的浪漫故事为女性提供了一种简单且暂时的逃避现实生活的途径^[54]。然而,这种浪漫爱信念的投射可能使她们对现实中的亲密关系产生过高的期望,从而阻碍现实的恋爱行为。伊娃·易洛思指出,“在我们制造幻想的文化中,幻想从未像如今这样丰富和多元,但它们可能因为逐渐与现实脱节而变得软弱无力”^[55]。乙女恋爱游戏为单身女性玩家提供了情感寄托的场域,浪漫爱信念也如同流水线上生产的商品,受市场支配,被大批量消费。在游戏中所寄托的虚拟情感是“光滑”的、没有否定、没有痛苦的,在当前个体高度原子化的社会,尤其能满足人们对亲密感的理想化需求。有学者进一步指出,在“后现代”社会中,亲密关系逐渐从稳定的爱情关系转变为短暂的爱情事件(affair)^[56]。这种“后现代”爱情观强调情感上的即时满足,却回避长久关系的承诺。当这种观念渗透进消费文化时,市场便自然成为亲密关系的替代品。乙女恋爱游戏恰好契合了这一趋势,让玩家在虚拟世界中获得短暂且无后果的情感满足。这种游戏体验提供了某种情感安慰,但也可能进一步强化个体对现实中长期关系的抗拒,陷入一种消费化的亲密关系循环。虚拟世界与现实的脱节也可能使部分玩家沉迷于“去具象化”的爱情,从而丧失在日常生活对复杂、鲜活且具备背景细节的亲密关系的体验。而对于非单身玩家而言,她们在游戏体验与现实关系之间建立了相对明确的界限,保有对现实亲密关系较为务实的态度,但她们也在游戏中调试着自身现实的亲密关系,通过游戏体验补偿情感需求,在感到孤独或压力时找到情感寄托。另外,当现实中的亲密关系逐渐成熟时,乙女恋爱游戏的补偿功能则逐渐减弱。这一发现回应了情感补偿理论,不仅反映了玩家对情感满足的多元需求,也揭示了虚拟与现实之间的张力与相互作用,它们共同塑造了玩家的情感体验。

本研究探讨了女性游戏玩家在乙女恋爱游戏中塑造亲密关系认知和行为的过程,拓展了准社会关系理论在乙女恋爱游戏中的应用场景,有助于理解游戏对个体情感体验和现实亲密关系的潜在影响。随着乙女恋爱游戏在青年女性中的普及,本研究为政策制定者提供了关于游戏对心理和亲密关系影响的参考。第一,乙女恋爱游戏可能在一定程度上替代或补偿现实中的亲密关系体验,因此,社会需要在公共服务方面提供更多的支持,如组织青年社交活动、提供建立亲密关系的引导等,帮助青年女性获得更为丰富的社交体验,构建健康的社交网络。第二,本研究还揭示了一些青年女性玩家对理想化浪漫关系的期待。这对引导青年女性建立健康、合理的亲密关系观念具有一定启示。例如,开展一些亲密关系成长训练项目,帮助青年理解现实亲密关系的复杂性,积极的亲密关系需要双方的付出与磨合,从而更加理智、成熟地面对现实中的亲密关系。第三,对于某些在现实生活中面临情感匮乏的女性,乙女恋爱游戏提供了一种情感代偿的方式,给予其心理支持,考虑到乙女恋爱游戏在帮助个体建立准社会关系、缓解孤独感和情绪压力等方面存在一定的积极作用,构建包括乙女恋爱游戏在内的多样化娱乐体系,有助于构建更加包容的情感支持系统。第四,乙女恋爱游戏在满足玩家情感需求方面具有积极作用,但也需要关注其可能对现实关系的负面影响,特别是期望与现实相脱节的情况,游戏开发者需要考虑如何通过游戏设计促进健康的游戏体验与玩家现实认知之间的平衡,例如,利用AI技术在游戏中融入更加真实、复杂的关系互动情节,减少过度理想化的浪漫描绘,从而帮助青年女性更好地应对现实生活中的亲密关系挑战。

[参 考 文 献]

- [1] 边慧琳:《二次元乙女游戏沉浸感研究:以〈恋与制作人〉为例》,载《北京印刷学院学报》,2021年第6期。
- [2] 《2020游戏研发力量调查(移动游戏篇)》,http://mi.talkingdata.com/report-detail.html?id=987
- [3][5][46] 陈昌凯 胡昕哲:《乙女游戏:女性玩家婚恋观的观景之窗》,载《大众文艺》,2022年第18期。
- [4] Koike, M., Loughnan, S., Stanton, S. C. E., Ban, M.. What Factors Attract People to Play Romantic Video Games, *Plos One*, 2020, (15).
- [6] 蒲清平 向往:《AI虚拟男友青年女性玩家的择偶观:畸变、症因与矫治》,载《中国青年研究》,2022年第4期。
- [7] 《乙女游戏,想火靠擦边》,https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_28836496?commTag=true
- [8][35][50] Sprecher, S., Metts, S., Development of the 'Romantic Beliefs Scale' and Examination of the Effects of Gender and Gender-Role Orientation, *Journal of Social and Personal Relationships*, 1989, (6).
- [9][36] Sprecher, S., Metts, S. Romantic Beliefs: Their Influence on Relationships and Patterns of Change over Time, *Journal of Social and Personal Relationships*, 1999, (16).
- [10] 劳伦斯·斯通:《英国的家庭,性与婚姻:1500-1800》,刁筱华译,北京:商务印书馆2011年版,第229页。
- [11] 安东尼·吉登斯:《现代性的后果》,田禾译,南京:译林出版2000年版,第107页。
- [12] Hefner, V., Wilson, B. J.. From Love at First Sight to Soul Mate: The Influence of Romantic Ideals in Popular Films on Young People's Beliefs about Relationships, *Communication Monographs*, 2013, (80).
- [13] 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》,载《中国青年研究》,2024年第8期。
- [14] Yi, J.. Female-Oriented Dating Sims in China: Players' Parasocial Relationships, Gender Attitudes, and Romantic Beliefs, *Psychology of Popular Media*, 2023, (12).
- [15] Horton, D., Richard Wohl, R.. Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance, *Psychiatry*, 1956, (19).
- [16][21][24] 吴玥 孙源南 朱宁 师晓炜:《乙女类电子游戏对女性玩家理想恋爱观的影响》,载《青年研究》,2020年第4期。
- [17] Klimmt, C., Hartmann, T., Schramm, H.. Parasocial Interactions and Relationships, London: Routledge, 2013, p.291.
- [18] 马志浩 葛进平:《日本动画的弹幕评论分析:一种准社会交往的视角》,载《国际新闻界》,2014年第8期。
- [19] 吴玥 王江楠 刘艺萱:《她们为何在同人社群自愿创作:以群体认同与情感付出为视角》,载《新闻与传播研究》,2021年第21期。
- [20] 张洪忠 张尔坤 狄心悦 王启臻:《准社会交往视角下ChatGPT人机关系建构与应对思考》,载《社会治理》,2023年第1期。
- [22] Florsheim, P.. Adolescent Romantic Relations and Sexual Behavior: Theory, Research, and Practical Implications, New York: Psychology Press, 2003, p. 34.
- [23] Tukachinsky, R.. Para-Romantic Love and Para-Friendships: Development and Assessment of a Multiple-Parasocial Relationships Scale, *American Journal of Media Psychology*, 2010, (3).
- [25] Tukachinsky, R. Tokunaga, R. S.. The Effects of Engagement with Entertainment, In *Communication Yearbook*, 2013, (37).
- [26] Whitebread, D., O'Sullivan, L.. Preschool Children's Social Pretend Play: Supporting the Development of Metacommunication, Metacognition and Self-regulation. *International Journal of Play*, 2012, (1).
- [27] Nakamura, J., Csikszentmihalyi, M.. The Concept of Flow, Heidelberg: Springer, 2022, p.105.
- [28] Kim, D., Ko, Y. J.. The Impact of Virtual Reality (VR) Technology on Sport Spectators' Flow Experience and Satisfaction,

- Computers in Human Behavior, 2019, (93).
- [29] 凯瑟琳·伊斯比斯特:《游戏情感设计》,金 潮译,北京:电子工业出版社2017年版,第8页。
- [30] Csikszentmihalyi, M.. The Flow Experience and Its Significance for Human Psychology, Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness, 1988, (2).
- [31] Chen, J.. Flow in Games (and Everything Else), Communications of the ACM, 2007, (50).
- [32][43] 温彩云 周宣任:《恋爱·游戏·白日梦:女性向恋爱类游戏的心理作用机制分析》,载《艺术评论》,2018年第8期。
- [33] 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》,载《科技传播》,2023年第15期。
- [34] Liu, T., Lai, Z.. From Non-player Characters to Othered Participants: Chinese Women's Gaming Experience in the 'Free' Digital Market. Information, Communication & Society, 2022, (25).
- [37] Fachri, N., Buchori, S., Nur, H., Fakhri, R. A.. Romantic Belief and Quality of Marital Relationship Among Married People in Makassar, In Proceeding of The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT), 2020.
- [38] Papp, L. J., Liss, M., Erchull, M. J., Godfrey, H., Waaland-Kreutzer, L.. The Dark Side of Heterosexual Romance: Endorsement of Romantic Beliefs Relates to Intimate Partner Violence, Sex Roles, 2017, (76).
- [39] Lelaurain, S., Fonte, D., Giger, J. C., Guignard, S., Lo Monaco, G.. Legitimizing Intimate Partner Violence: The Role of Romantic Love and the Mediating Effect of Patriarchal Ideologies, Journal of Interpersonal Violence, 2021, (36).
- [40] Hart, J., Hung, J. A., Glick, P., Dinero, R. E.. He Loves Her, He Loves Her Not: Attachment Style as a Personality Antecedent to Men's Ambivalent Sexism, Personality and Social Psychology Bulletin, 2012, (38).
- [41] Scott, V. M., Mottarella, K. E., Lavooy, M. J.. Does Virtual Intimacy Exist? A Brief Exploration into Reported Levels of Intimacy in Online Relationships, CyberPsychology Behavior, 2006, (9).
- [42] Li, L., Niu, Z., Griffiths, M. D., Mei, S.. Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis, Frontiers in Psychiatry, 2021, (12).
- [44] 伊娃·易洛斯:《爱,为什么痛?》,叶 嵘译,上海:华东师范大学出版社2015年版,第5页。
- [45] 韩炳哲:《爱欲之死》,宋 斌译,北京:中信出版社2019年版,第13页。
- [47] Shrum, L. J., Lee, J., Burroughs, J. E., Rindfleisch, A.. An Online Process Model of Second-Order Cultivation Effects: How Television Cultivates Materialism and Its Consequences for Life Satisfaction, Human Communication Research, 2011, (37).
- [48] Rubin, R. B., McHugh, M. P.. Development of Parasocial Interaction Relationships, Journal of Broadcasting and Electronic Media, 1987, (31).
- [49] Choi, D., Kim, J.. Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents, CyberPsychology & Behavior, 2004, (7).
- [51] Fornell, C., Larcker, D. F.. Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error, Journal of Marketing Research, 1981, (18).
- [52] Lippman, J. R., Ward, L. M., Seabrook, R. C.. Isn't It Romantic? Differential Associations between Romantic Screen Media Genres and Romantic Beliefs, Psychology of Popular Media Culture, 2014, (3).
- [53] Dietrich, A.. Neurocognitive Mechanisms Underlying the Experience of Flow, Consciousness and Cognition, 2004, (13).
- [54] 珍妮斯·拉德威:《阅读浪漫小说》,胡淑陈译,南京:译林出版社2020年版,第129页。
- [55] 伊娃·易洛斯:《冷亲密:为什么爱越来越难?》,汪 丽译,长沙:湖南人民出版社2023年版,第170页。
- [56] Illouz, E.. The Lost Innocence of Love: Romance as a Postmodern Condition, Theory, Culture & Society, 1998, (15).

(责任编辑:韩永涛)