

在理想与现实之间：乙女游戏玩家的身份建构与批判性分析

李琴

安徽大学，安徽合肥，230009；

摘要：乙女游戏市场的兴盛为女性玩家提供了在虚拟空间中重构理想自我与情感关系的场域，但同时也使其身份认同深陷消费主义与性别规训的张力之中。一方面，玩家通过“符号化编码-情感解码”机制，将现实情感缺憾转化为“超真实”体验，并在角色化身、虚拟恋人及社群互动的三重场域中构建身份认同；另一方面，资本主导的消费逻辑将玩家的情感异化为商品，游戏的性别刻板叙事仍制约女性玩家的主体性实践。因此，唯有在虚拟沉浸中保持主体清醒、在现实规训中捍卫理想价值，女性玩家才能在两者的辩证张力中，走向更自由的主体之境。

关键词：乙女游戏；身份认同；消费主义；超真实

DOI：10.69979/3041-0673.25.07.055

1 研究缘起与问题提出

“游戏是人们社会自我的延伸”，电子游戏自出现就与性别议题密不可分。在传统游戏文化场域中，男性话语主导着叙事范式与交互规则的建构，女性则处于边缘和工具化的地位，游戏因此被视为性别最不平等的场域。随着第三波女性主义浪潮的推进与消费社会性别意识的觉醒，游戏行业逐渐关注到庞大的女性市场，女性向游戏应运而生。2017 年，由叠纸科技出品的国产乙女游戏《恋与制作人》上线，以首月游戏榜单第一，总流水三个亿的成绩引起国内女性玩家群体极力追捧与游戏市场的强烈反响。随后，各大头部厂商相继入局，直至 2024 年初，仍有游戏公司陆续推出新的乙女游戏，并在开服首周流水破亿，乙女游戏为游戏产业开辟出全新的“性别红利”增长极。

乙女（おとめ）一词源自日本，指未婚的青年女子，乙女游戏则指以女性为主控角色、男性为攻略对象的恋爱模拟游戏。互联网思想家约翰·佩里·巴洛曾提出：“网络空间是一个没有物质、肉体、边界、等级、特权、偏见和压迫的新世界。”在乙女游戏中，玩家通过符号化的角色设计、浪漫叙事的沉浸式体验以及多模式互动技术，在数字界面中投射出理想化的情感关系与自我形象，游戏空间成为其突破现实社会性别规训、探索主体性的“新世界”。然而，在消费文化的冲击下，新兴女性玩家群体又面临被同化、被收编的身份游移。基于此，笔者从 2024 年 3 月起，通过沉浸式的网络田野观察，对乙女游戏的游戏机制与社群互动进行参与式观察。此外，还采用目的性抽样和滚雪球抽样两种抽样方式相结

合的方式，从游戏社群选取 10 名女性向游戏玩家开展半结构化访谈，本文的研究问题主要包括：乙女游戏中的“恋爱体验”是一种怎么样的存在？玩家如何在游戏场域中建构自我身份？这种身份认同在现实生活中遭遇哪些困境？

2 身份认同与网络游戏研究

“认同”最早由弗洛伊德提出，指个人与他人、群体或模仿人物在感情、心理上趋同的过程。生活在社会中的个体，与社会的关系可以用“身份”来概括，身份认同既包括社会对个体的认同，又包括了自我的认同。随着网络游戏的出现、发展及兴起，游戏媒介成为人们穿梭于虚拟世界与现实世界的重要载体，“网络游戏中玩家的身份认同”成为游戏领域研究的热点。一方面，网络游戏创造了一个具有时空压缩、无边界、开放、自由的虚实交织的拟像世界，玩家在这一虚拟空间中数字化生存，建构并衍化自我概念、社会关系以及实现认同的方式。另一方面，当人们开始毫无保留地将主体的认知、情感能量和集体关注从现实社会转投至游戏世界时，玩家的“自我”与主体性也面临被遮蔽和解构的危机，网络游戏中的身份认同实际是一种片段化、去中心的自我体验，致使其在现实世界中身份迷失。

游戏设计专家理查德·巴蒂尔（Richard Bartle）将游戏玩家分为成就者、探险家、社交家与杀戮者 4 个基本类型，女性通常属于成就型（Achievers）和社交型（Socialisers）玩家，针对女性玩家而开发的乙女游戏更是极力满足女性的虚拟社交性与完美理想关系以及角色攻略成就感方面的典型游戏。在乙女游戏数字

化的情感互动中，玩家个体借助“数字化身”实现自我投射，在恋爱叙事的镜像反射中强化自我认同，这种自我认同通过情感共振与符号共享形成了群体认同和归属感。然而，玩家这种看似自主的身份认同建构的断裂之处在于：资本主导的付费机制将亲密关系异化为明码标价的商品，游戏内“男强女弱”的权力叙事与外部生态鄙视链更迫使玩家陷入自我割裂，女性玩家的主体性仍困囿于“被凝视的橱窗”。

3 研究发现

3.1 虚实互构中的“超真实”体验：符号化编码—情感解码

鲍德里亚指出，后现代社会中的“真实”已被符号建构的“拟像”取代，形成“超真实”（Hyperreality）——一种没有本源或现实的真实模型。乙女游戏构建的“超真实”体验，本质上是将现实情感需求编码为虚拟符号系统，又在玩家深度参与中解码为新的现实感知。在编码层面，游戏通过对女性欲望的符号化捕获，将抽象的情感期待转化为具象的男性形象数据库，创造出比现实更符合理想认知的“完美恋人”。“今年7月份，我在哔哩哔哩刷到《恋与深空》秦彻的出场PV，高大帅气的外貌加上深沉有磁性的声音完全符合我对男友的想象。”（访谈者黎甄）在解码过程中，虚拟符号系统则以情感为切口被玩家阐释为新的现实感知。一方面，她们将虚拟世界与现实世界的心理距离缩短，将游戏中的情感支持内化于自我意识之中。“尽管他是游戏里的代码，但我们所有的经历都是真的，即使之后我退坑，他带给我的情感力量也会一直陪伴着我”（访谈者小杨）另一方面，玩家会将游戏中的“理想自我”形象内化，在既定的舞台和剧本上体验全新的人生，并生成另类恋爱的想象。玩家在游戏中经历的悸动、依赖、悲伤，与现实中恋爱带来的激素变化共享同一套生理反馈机制。她们自愿将部分现实生命体验移植到虚拟世界，又在反哺中重新定义何为“真实”——正如玩家在访谈中反复强调的，“纸片人的爱当然不真实，但我因此变好的生活是真实的”。（访谈者空空）

3.2 自我构建的三重场域：角色化身、虚拟恋人与社群互动

互动是电子游戏区别其他艺术形式的独特优势，2011年，学者关萍萍结合弗洛伊德的观点提出了电子游戏

中“游戏与玩家——玩家与计算机——玩家与玩家”的三重互动模式。在乙女游戏中，游戏中的女主的虚拟化身为玩家提供了一个持续且稳定的自我投射空间，弗洛伊德所言的“游戏作为愿望满足的替代品”在此得以具象化。《恋与深空》中原本性格内向的玩家秦虱坦言，游戏中果敢主动的女主形象重塑了她的自我期待，“我觉得游戏女主的价值观在潜移默化地影响我，我现在越来越勇敢表达自己的诉求了”。女性玩家们通过对角色化身的情感投射，赋予了平面的虚拟人物更为立体深刻的存在意义，在满足女性玩家们自我成就动机的同时实现对平等、独立、自由等理想化自我身份的深层建构。

如果说与角色化身的互动推动了女性个体自我意识与身份认同的绑定，那么与虚拟恋人的互动则实现了整体文化语境中女性性别身份的属性确认。在早期男性玩家占据主导地位的游戏市场中，游戏制作者为了满足男性玩家的幻想需求，倾向于打造性感妩媚的女性角色，并在游戏内容中灌注情欲色彩。这种设计使女性角色在游戏中沦为被凝视、幻想的“他者”。然而，在乙女游戏中，女性玩家不是被凝视的对象而是游戏的主体，拥有与男性角色在社会、政治、经济等方面的平等地位。“游戏里我不是谁的附属品，不需要成为凝视的对象，相反游戏里的男主还会为了讨好我而容貌焦虑。”（访谈者六六）这说明女性玩家在某种程度上还可以作为主体评判游戏中的男性角色，扮演主动的“观看者”和“消费者”的身份。此外，乙女游戏中的男性角色与传统文艺叙事中男性的独断、上位者形象不同，他们展现出尊重女性、希望被“教导”的态度，这种设计满足当代女性对于“追求性别平等、渴望在恋爱中获得应有地位和尊重”的情感需求。“‘爱和梦想，都要棋逢对手’，女性就应该追逐属于自己的梦想，然后在这条路上遇到棋逢对手的人。”（访谈者沈七）当传统的性别权利场域重新洗牌，虚拟恋爱便超越娱乐范畴，成为女性性别平等观念的启蒙地。

当互动扩展至“玩家与玩家”的社群维度，虚拟身份开始向现实社会关系渗透。原本是陌生人的女性玩家群体会以对男主的喜爱为基础，在社群衍生出大量专属文化符号，并与其他玩家在互动仪式中共筑群体价值观，并以此实现对群体身份认同构建与强化。此外，在柯林斯看来，一场成功的互动仪式需要对局外人设限，乙女游戏玩家社群作为趣缘圈层，也有自己的准入标准。“玩家参加线下国乙活动需要提供自证的，主要是个人游戏

ID的截图以及男主的羁绊等级。”(访谈者 souvenir)通过身份门槛的设定判定玩家身份属性,玩家社群便能将局外人排除在互动情境之外,保证群体内部情感的同频共振。

3.3 消费与规训的博弈:资本收编下的情感异化与身份困境

在“纸性恋”现象日益普遍的今天,马克思曾预言的“一切都成为可交换的商品”成为切近的现实。作为资本的产物,女性向游戏具有文化和商品的双重属性,游戏售卖的不仅是游戏体验,还包括其中的符号价值。鲍德里亚认为消费不等于需要的被动满足,而是一种建立关系、操纵符号的主动行为。乙女游戏的本质是以卡牌为核心的回合制游戏,玩家通过氪金去获取卡牌,从而更快地推进故事主线、加深亲密度、解锁更多场景,这种“金钱购买爱情体验”的方式使玩家体验到消费的快感,导致玩家在游戏里的消费金额不断增加。在访谈中,多数玩家坦承其消费行为呈现出显著的情感工具理性化倾向。比如2024年9月,玩家江麝为组织《恋与深空》男主黎深的人工降雪生日应援花费近2万,本是“零氪党”玩家Mo为抽到黎深的生日卡也开始小额充值。即便游戏公司的逐利天性使这种两性关系变得“明码标价”,玩家也会因对虚拟恋人的情感依恋而“照单全收”。这种情感异化机制,最终使马克思预言的“人的关系被物的关系取代”在数字亲密关系中得以完美复现。尽管女性向游戏繁荣为女性玩家提供了自我表达的空间和游戏场域平权的想象,但也不得不承认,早已内化于游戏产业内的性别意识仍潜移默化、深远持久地影响着女性玩家的身份建构,女性玩家在游戏产业中仍然面临着现实社会性别规训下的身份歧视。

4 结论

“人的主体性是身份认同的本质问题,它以自我为中心开展并运行,是一种对自我身份的确认。”乙女游戏作为一种特殊的数字文化消费形态,为青年女性提供了审视自我、重塑内心与生活的虚拟空间,并以游戏的形式秘而不宣地完成了女性玩家身份认同的建构,填补了现代女性在快节奏生活中对于情感缺失的遗憾,成为玩家游走于理想与现实两重空间的乌托邦。归根结底,乙女游戏玩家的身份建构之路,是一场关于“理想自我”与“现实枷锁”的永恒博弈。当女性以游戏为媒介,在

符号的海洋中打捞情感的碎片、在社群的共鸣中确认存在的意义时,她们不仅重塑了自身的身份叙事,也为数字时代的性别平等提供了新的想象——一种既拥抱虚拟的浪漫,又扎根现实的清醒,在两者的辩证张力中,走向更自由的主体性之境。

参考文献

- [1]孙晓蓓,李泳志,李欣人.全球游戏传播的前沿研究图景[J].新闻记者,2022,(05):70-83.
- [2]刘晗.域名系统、网络主权与互联网治理历史反思及其当代启示[J].中外法学,2016,28(02):518-535.
- [3]李自得.深度游玩零付费:网络游戏玩家零消费行为与身份认同建构研究[D].中国传媒大学,2023.
- [4]巢乃鹏,马晓菲.自我的分裂:角色扮演网络游戏青少年玩家的自我认同研究[J].新闻大学,2016,(02):107-114+152.
- [5]吴翠薇,陈青文.手机网络游戏玩家的身份认同——以《王者荣耀》为例[J].东南传播,2019,(12):92-95.
- [6]刘泓.虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思[J].福建论坛(人文社会科学版),2003,(03):38-42.
- [7](美)Richard Rouse III.游戏设计:原理与实践[M].尤晓东,等译.北京:电子工业出版社,2003.
- [8]周青,胡健.论鲍德里亚的后现代美学思想[J].渤海大学学报(哲学社会科学版),2014,36(01):122-126.
- [9]关萍萍.互动媒介论——电子游戏多重互动与叙事模式[D].浙江大学,2010.
- [10]李梦璇,成湘丽.国产女性向游戏玩家的身份认同研究——以游戏《恋与制作人》为例[J].东南传播,2024,(09):110-113.
- [11]杨安琪.互动叙事下女性向恋爱游戏玩家的性别身份认同研究[D].华中科技大学,2023.
- [12]李煜淼.加速社会与女性主义思潮:乙女游戏背后的“情感结构”探析[J].科技传播,2024,16(16):17-21.
- [13]魏舒忆.纸性恋与数字资本主义时代的主体性困境[J].中国图书评论,2024,(09):18-28.

作者简介:李琴(2001.6-),女,汉族,江西省新余市,在读硕士研究生,研究方向:文化传播