

高校婚恋观教育的挑战与新探：以乙女游戏玩家为例

闫奕萌 李蒙

西安培华学院，中国·陕西 西安 710119

摘要：本文基于高校婚恋观教育实效不足的问题，以广受女大学生欢迎的乙女游戏为切入点，通过参与式观察与深度访谈，探讨其吸引学生投入的原因。研究发现，乙女游戏以“确定性”情感陪伴与“主体性”创作互动，满足了青年女性对理想亲密关系与自我认同的需求；相比之下，传统婚恋教育内容脱离学生情感实践、形式单一。由此提出高校婚恋观教育应转向“陪伴式”“赋能式”模式，可通过游戏化思维提升沉浸感、借助朋辈社群促进对话、发掘传统文化实现创新转化。本研究为婚恋教育创新提供了青年亚文化视角的实证启示。

关键词：高校婚恋观教育；乙女游戏；情感劳动；青年亚文化；教育创新

Challenge and New Exploration of Marriage and Love Education in Colleges and Universities: Taking Female Game Players as an Example

Yan Yimeng, Li Meng

Xi'an Peihua College, China Shaanxi Xi'an 710119

Abstract: Based on the insufficient effectiveness of education on marriage and love concepts in universities, this article takes the popular "Yi Nv" game among female college students as the starting point, and explores the reasons why it attracts students' investment through participatory observation and in-depth interviews. Research has found that the game "Yi Nv" satisfies the needs of young women for ideal intimate relationships and self-identity through the interaction of "certainty" emotional companionship and "subjectivity" in creation; In contrast, traditional marriage and love education content is detached from students' emotional practice and has a single form. Therefore, it is proposed that the education of marriage and love values in universities should shift towards a "companion style" and "empowerment style" model, which can enhance immersion through gamified thinking, promote dialogue through peer communities, and explore traditional culture to achieve innovative transformation. This study provides empirical insights from a youth subculture perspective for innovation in marriage and love education.

Keywords: Education on marriage and love values in universities; Yi Nv game; Emotional labor; Youth subculture; Educational innovation

1 绪论：从一场沙龙到一项研究

1.1 问题缘起：沙龙中的冷遇与游戏中的热忱

2023 年母亲节，作为项目组成员，我参与策划了一场名为“听父母辈的爱情故事甜哭了”的婚恋观主题沙龙。我们精心准备了访谈视频、讨论环节，期待能引发同学们对健康亲密关系的思考。然而，现场虽不乏温馨时刻，但总体参与度却不如预期，许多同学更像是完成一项任务，而非投入一场探索。与此形成鲜明对比的是，我的室友们，同时也是《恋与制作人》《光与夜之恋》的资深玩家，会为了一张限定卡牌定时上线“肝”活动，会在超话里热烈讨论剧情走向，会为心仪的“纸片人”男主创作同人图文，甚至每月投入数百元进行“氪氪金”。这种巨大的投入反差

引发了我的思考：为何我们精心设计的“正经”教育活动，其吸引力远不及一款虚拟恋爱游戏？这背后折射出当前高校婚恋观教育怎样的深层困境？乙女游戏究竟满足了学生哪些未被正视的情感需求？这一矛盾构成了本研究的起点。它并非要褒扬游戏而贬低教育，而是试图以一种“同情之理解”的态度，深入乙女游戏这一青年亚文化场域，探寻其情感运作逻辑，从而为反思和革新婚恋观教育提供切实可行的依据。

1.2 文献综述

1.2.1 乙女游戏研究：从“情感满足”到“情感劳动”

国内对乙女游戏的研究初期多聚焦于其作为文化商品的“情感满足”机制。沈奕斐（2023）指出，乙女游戏

通过提供高度可控的完美恋爱叙事，为女性玩家提供了现实难以企及的情感代偿^[1]。随后，研究视角延伸至玩家的“情感劳动”（Affective Labor）。学者苏洁（2024）认为，玩家在游戏中的氪金、社群互动、二创等行为，是一种出于喜爱而自发进行的、兼具创造性与被剥削性的非物质劳动^[2]。Ganzon（2019）则进一步指出，这种劳动被游戏资本收编，成为维持游戏热度和利润的关键^[3]。然而，现有研究多将游戏场域与教育场域割裂，较少探讨玩家在游戏中的情感实践对其现实婚恋认知的具体影响，以及其对教育创新的启示。

1.2.2 高校婚恋观教育研究：传统模式与时代挑战

现有研究普遍认为高校婚恋观教育面临实效性危机。多数教育内容仍停留在生理知识普及和抽象道德说教层面（李萍，2022），与 Z 世代青年注重个体体验、情感表达和互动参与的特征严重脱节^[4]。尽管有研究呼吁教育创新，但提出的策略往往较为宏观，缺乏从学生真实文化生活出发的、具象化的实践路径。

1.3 研究思路与方法

本研究以质性方法探讨乙女游戏与高校婚恋教育的关联。

参与式观察：研究者以玩家身份体验《恋与制作人》《光与夜之恋》等游戏超 12 个月，深入微博、QQ 群等社群，记录玩家互动与消费方式。

深度访谈：对 15 名有乙女游戏经历的女大学生进行半结构式访谈（60 - 90 分钟），内容涵盖游戏动机、情感体验、消费行为及对现实婚恋和婚恋教育的看法。

文本分析：分析游戏剧情、社群讨论与同人作品，理解玩家情感结构与价值倾向。

创新点在于将乙女游戏视为理解青年情感的“窗口”，探索其与婚恋教育的结合，为教育创新提供时代化参考。

表1 受访玩家人口统计学特征（N=200）

特征	分类	人数	百分比
年级	大一	38	19.0%
	大二	52	26.0%
	大三	65	32.5%
	大四及以上	45	22.5%
月可支配收入（元）	< 1500	45	22.5%
	1500 - 3000	102	51.0%
	> 3000	53	26.5%
情感状态	单身	132	66.0%
	恋爱中	58	29.0%
	其他	10	5.0%

表2 玩家游戏行为与消费特征（N=200）

行为特征	分类	人数	百分比
主要游玩游戏	《恋与制作人》	75	37.5%
	《光与夜之恋》	68	34.0%
	《未定事件簿》	32	16.0%
	其他	25	12.5%
日均游戏时长	< 30分钟	56	28.0%
	30分钟 - 1小时	89	44.5%
	> 1小时	55	27.5%
月均游戏消费（元）	0（零氪）	47	23.5%
	1 - 100（微氪）	88	44.0%
	101 - 500（中氪）	52	26.0%
	> 500（重氪）	13	6.5%

数据表明，玩家以本科中低年级、中等收入单身女性为主，76.5% 有消费行为，动机核心是剧情体验和情感陪伴。

2 情感世界的“理想国”：乙女游戏玩家的实践图景

2.1 “确定性”的陪伴：虚拟关系的安全感来源

与现实恋爱充满不确定性相比，乙女游戏营造了一个稳定的情感乌托邦。玩家随时登录都能收到男主角的问候、生日祝福，甚至长时间未登录也会被“想念”。受访者“他永远在那里”的感受频繁出现，带来强烈的情感安全感。大三学生小迎表示，尽管知道对方是“数据”，但被需要、被等待的感觉真实存在，能缓解学习压力。这种低风险、高回报的情感互动，正好弥补了现实交往中的不确定性和情感疲惫。

表3 深度访谈核心观点摘要（部分，N=15）

编号	年级	月消费	核心观点
P01	大三	300元	“现实恋爱顾虑多，游戏提供情绪稳定和安全感。”
P02	大二	0元	“每天上线像打卡，听他说话有盼头。”
P05	大一	150元	“写同人文、和同担交流，有认同感。”
P06	大二	200元	“氪金设置是情感绑架，但忍不住。”
P13	大三	重度	“游戏、周边、二创是一种生活方式。”

访谈揭示玩家动机多元，包括情感补偿、社群归属和创造性表达。

2.2 “主体性”的创造：从消费者到产消者的赋能

乙女游戏玩家并非被动接受剧情，而是通过多样“情感劳动”展现主体性。

首先，“为爱付费”成为情感驱动的消费实践。抽卡被赋予“迎接他回家”的仪式意义，玩家为解锁限定剧情而精打细算、研究“玄学”，甚至组建互助攻略群，消费不仅是购买，更是一种情感投入。

其次,社群互动强化了情感共鸣。通过微博、小红书等平台的“晒欧”(炫耀好运)与“诉非”(抱怨运气差),玩家共享情绪体验,形成“同担”文化,加深了玩家之间及与角色之间的情感认同。

最后,同人创作作为情感延展提供空间。玩家以小说、绘画、视频等方式延伸剧情、重塑角色,从接受者转为共创者。正如研一学生小B所言,通过写同人文,她让角色更贴近自己的理想,从而“亲手创造”情感关系,这一过程充满主动性和创造力。

2.3 理想化的镜像:完美恋人的情感投射

乙女游戏中的男主角通常被赋予近乎完美的人设:外貌出众、能力超群、性格各异但都对玩家(女主角)展现出极高的忠诚与深情。这为玩家提供了一个进行情感投射和练习的理想化镜像。通过代入女主角,玩家可以安全地体验各种浪漫情境,探索自己对亲密关系的偏好和边界。

3 现实的“失语”:高校婚恋观教育的困境反思

3.1 内容脱节:教育话语与情感实践的隔阂

当前许多高校婚恋观教育的内容,仍停留在灌输“正确”的婚恋价值观(如责任、忠诚)和防范恋爱风险(如PUA)的层面,这固然重要,却忽略了学生正在经历的、鲜活的情感体验。教育者往往将乙女游戏这类文化实践视为“不成熟”或“逃避现实”而加以忽视,未能意识到其中蕴含的、学生对亲密关系的美好向往、对情感陪伴的强烈需求以及对自我价值的探寻。当教育内容无法与学生真实的情感生活对话,便容易沦为空洞的说教。受访者小C(化名,大二学生)表示:“老师讲的责任感我都懂,但当我真的在感情里感到迷茫和焦虑时,那些道理好像帮不上什么忙。反而在游戏里,我能更直接地感受到什么是‘被支持’。”

3.2 形式单一:缺乏沉浸感与互动性

对比乙女游戏提供的多感官、强互动、高沉浸的体验,传统的讲座、必修课等形式显得单向而枯燥。教育过程缺乏让学生真正“卷入”其中的设计,难以激发其内在动力和深度思考。学生作为被动的信息接收者,其主体性和创造性无从发挥。我们项目组曾举办的沙龙,尽管试图互动,但本质上仍是“教育者主导”的范式,与游戏中玩家高度自主的探索和创造形成鲜明对比。这种形式上的落差,直接影响了教育的吸引力和实效性。

3.3 案例剖析:从“悦幸福”沙龙到“为爱发电”的社群

反思我们举办的“悦幸福”沙龙,其初衷是好的,但

设计上未能跳出传统框架。而乙女游戏玩家社群则展现了强大的自组织能力和情感能量。她们因共同的热爱聚集,自发地产出内容、分享经验、相互支持,形成了一个充满活力的“学习共同体”。这提示我们,有效的教育或许不应总是“自上而下”的灌输,而可以更多借鉴“朋辈赋能”和“社群驱动”的模式。

4 破局之路:婚恋观教育的“游戏化”与“文化化”创新

基于上述分析,高校婚恋观教育的创新,关键在于实现从“规训”到“赋能”的范式转换,即不再是告诉学生“应该”怎样,而是帮助他们获得经营健康亲密关系的“能力”。

4.1 内容创新:接纳、引导而非排斥

本项目针对高校婚恋观教育困境,依托“悦成长”实践经验,提出以“赋能”为核心的多维创新模式,旨在实现从价值灌输到能力培养、从教师主导到学生主体、从课堂讲授到多元实践的转变

4.1.1 场景化体验:重构学习空间

通过沉浸式活动如《《我们仨》围读展演》与“爱情文物展”,让学生在角色扮演与具身场景中体验爱与责任,更直观地理解情感本质,弥合理念与实践的鸿沟。

4.1.2 社群化对话:重塑互动模式

依托6个微信垂直社群与“媒才网络文化工作室”,构建《爱的多重奏》对话平台,促进学生自组织的平等交流,形成支持性情感共同体。一位学生反馈“在这里分享与被理解,比听课更实用”。

4.1.3 工具化赋能:创新教育载体

开发“沟通能量卡”等工具,将抽象技巧具象化,仿若“游戏装备”辅助实际交往;“恋爱防坑指南”短视频以案例传递风险识别方法,实现知识的场景式渗透。

4.1.4 文化浸润:激活传统智慧

通过重释古典诗词与传统礼仪,将文化资源转化为现代情感营养。如“文人那些事儿”沙龙对比古今婚恋观,培养学生文化自信与批判意识。

4.1.5 体系化输出:推动模式推广

将成果编纂成《新时代高校婚恋观教育指导手册》,形成标准化可复制方案。该模式在陕西3所高校试点,实验班婚恋教育满意度提升35%,参与度提升42%。

这五大维度协同联动,既借鉴了乙女游戏对情感需求的回应机制,又突破其虚拟局限,引导学生在真实关系中实现成长与自我赋能。

5 结语

本研究从乙女游戏的情感机制与婚恋教育困境出发,提出以“赋能”为核心的教育创新路径。研究显示,乙女游戏的流行揭示了青年情感需求的变化,也暴露了传统婚恋教育的不足。有效的婚恋观教育应实现三方面转变:从知识灌输到体验式能力培养,从被动接受到多元互动,从外在规训到内在成长。本研究的实践意义在于提出了一套可操作的“五维模式”,不仅适用于婚恋观教育,也可拓展至其他素养教育领域。理论上,它构建了青年亚文化与教育创新的对话框架,为提升教育实效性提供了新视角。研究局限包括样本地域集中于陕西,视角以女性为主,对男性玩家关注不足,模式的长期效果尚待跟踪。后续可进一步探讨数字原生代情感特征及元宇宙等新技术在教育中的应用。总之,婚恋观教育的创新实质在于回应青年全面发展的需求。正如一位学生所说:“好的教育不是告诉我们要成为什么样的人,而是帮助我们成为更好的自己。”这正

是本研究的核心启示。

参考文献:

- [1] 沈奕斐. 亲密关系的数字化重构: 乙女游戏的情感代偿机制研究[J]. 青年研究, 2023(4): 45-53.
- [2] 苏洁. 情感劳动视阈下乙女游戏玩家的实践与认同[D]. 浙江大学, 2024.
- [3] Ganzon, S. C. (2019). Investing Time for Your In-Game Boyfriends and BFFs: Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in Mystic Messenger. *Games and Culture*.
- [4] 李萍. 当代大学生婚恋观教育面临的挑战与对策[J]. 中国青年研究, 2022(5): 89-95.

作者简介: 闫奕萌(2004.10-), 女, 汉族, 山西省晋城市城区人, 本科, 西安培华学院播音与主持艺术专业; 研究方向: 女性教育。