

乙女游戏对大学生婚恋观的影响

王昕岩, 程曦, 阮歆婷, 吴彦君吉

中国矿业大学(北京)文法学院, 北京

收稿日期: 2024年3月19日; 录用日期: 2024年5月21日; 发布日期: 2024年5月31日

摘要

本文通过定量研究方法, 探讨了乙女类电子游戏对大学生玩家群体对于理想婚恋观的形塑影响。主要是利用问卷调查的研究方法, 在培养理论的基础上研究调查了游戏频率、玩家对女性角色的认同程度、玩家与男性角色的拟社会关系程度和大学生对理想恋爱关系的支持程度之间的关系。研究发现: 乙女游戏使用频率的增加会加深玩家与男性游戏角色间的拟社会关系; 对女性角色的认同和对男性虚拟人物的拟社会关系程度越大的学生对理想恋爱关系的支持程度就越积极。

关键词

女性向恋爱游戏, 培养理论, 理想恋爱观

The Influence of Otome Games on University Students' Concepts of Love and Marriage

Xinyan Wang, Xi Cheng, Xinting Ruan, Yanjunji Wu

School of Law and Humanities, China University of Mining & Technology, Beijing

Received: Mar. 19th, 2024; accepted: May 21st, 2024; published: May 31st, 2024

Abstract

Based on the quantitative research method, this study tries to explore the role of Otome video games in constructing university student gamers' view of ideal marriage and love. This paper utilizes the questionnaire survey method to investigate the relationship among the frequency of playing the game, the degree of female gamers' identification with their played game roles, the degree of parasocial relationships with virtual male roles, and college students' support for ideal romantic relationships on the basis of cultivation theory. The use of Otome video games deepens female gamers' parasocial relationships with virtual male roles; female gamers' identification with their played game roles, and parasocial relationships ultimately raise their idealized expectations

for intimacy relationship.

Keywords

Female-Oriented Otome Game, Cultivation Theory, The Ideal Concept of Love

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. 研究背景

1.1. 研究背景

1.1.1. 互联网时代与乙女游戏

随着互联网技术的飞速发展，其影响力日益扩大。据中国互联网络信息中心最新发布的《中国互联网络发展状况统计报告》显示，至 2022 年 12 月，我国网民数量已攀升至 10.67 亿，互联网普及程度高达 75.6% (于奇赫, 2023)。这一数据不仅彰显了我国互联网行业的蓬勃发展，也反映了广大民众对互联网的深度依赖和广泛应用。在信息化社会的浪潮中，互联网已成为连接亿万人民的重要桥梁，推动社会进步与发展。同时随着时代价值观的改变，女性对社会生产与生活的参与更加深入，女性的经济地位和社会地位均在不断提高。女性主义思潮涌动，在当今社会引起广泛的关注和讨论乙女一词源自日文“おとめ”(Otome)，意为“未婚的青春女子”。乙女游戏，特指一种以女性玩家为主要受众的恋爱模拟游戏，其核心在于通过精心编织的剧情，让玩家在游戏中体验与男主角建立浪漫关系的过程。这类游戏自上世纪九十年代在日本兴起，便深深烙印着女性主义的特征，它们不仅为女性提供了一个沉浸式的恋爱体验平台，更是寄托了女性对于美好爱情的无限憧憬与向往。通过游戏的方式，乙女游戏让女性玩家得以在虚拟世界中追寻那份纯粹而真挚的爱情，实现情感上的满足与心灵的寄托。

2017 年，恋爱模拟游戏《恋与制作人》的火爆问世，迅速赢得了广大女性玩家的青睐，一跃成为一款具有广泛影响力的现象级游戏。这一成功引发了游戏行业对女性市场的深刻关注，随后，多款具有相同属性的游戏相继涌现，极大地满足了女性玩家的需求。乙女游戏以其独特的魅力，吸引了广泛的受众群体，已然成为社会生活中不可或缺的一部分，并展现出对社会产生重大影响潜力。

1.1.2. 乙女游戏与当代大学生

随着经济社会的发展，越来越多的人通过电子游戏放松身心、纾解压力，电子游戏已经成了人们日常生活的主要部分。《2021 年中国游戏产业报告》显示，游戏用户总规模达 6.6 亿，其中女性玩家达 3 亿，占据游戏市场的半壁江山。专门针对女性玩家开发的乙女游戏凭借着偶像剧式的剧情设置、完美的主角人设、精美的画面、文本与沉浸的视听效果，吸引了众多大学生用户(彭嘉雯等, 2023)。

乙女游戏的玩家动机主要可概括为对精准恋爱体验的渴望、对虚拟世界的依赖消费行为、情感释放的社会需求以及自我认同的追求。一方面，由于女大学生在恋爱方面尚处于摸索阶段，乙女游戏中构建的虚拟恋爱关系成为她们了解和探索恋爱的重要途径。这些游戏中，拥有多样化性格、能力和社会背景的男主角，恰好符合她们对理想伴侣的憧憬，因此能有效满足其恋爱需求。另一方面，在应对生活中的压力和不足时，游戏成为女大学生释放负面情绪的重要途径。她们在游戏中找到归属感，获得短暂的放松，并逐渐倾向于为游戏投入更多的时间和金钱，从而成为乙女游戏消费的主要力量。

如今的大学生正处于传统与现代观念交织的时代背景下，相较于传统婚恋观的保守与谨慎，他们展现出更为自由、独立和开放的态度。然而，他们的恋爱价值观和亲密关系的处理能力尚不成熟，甚至缺乏明确的认识。在价值观形成的关键时期，即大学时期，深入分析当代大学生的恋爱价值观趋势及其存在的问题，探究乙女游戏与大学生亲密关系之间的联系，进而引导大学生群体树立健康的女性主义观念，显得尤为必要且紧迫(彭嘉雯，王静懿，杨雪芳，宋文静，2023)。

1.2. 乙女游戏与语言学

在传播学领域，话语分析作为一种重要的研究方法，其理论基础主要源于符号理论和话语理论。该方法通过对传播活动中的各种符号、象征、文本及话语进行细致的解构和分析，旨在揭示这些元素背后隐藏的深层寓意和真实用意。具体而言，话语分析不仅关注传播内容的字面意义，更重视其在特定语境下的深层次解读。通过对符号、象征、文本及话语的深入剖析，话语分析能够揭示出传播者的真实意图、受众的接收效果以及传播过程中的各种影响因素。在乙女游戏中，剧情文本扮演着与影像画面、音乐同等重要的角色，对游戏情节的表达和角色互动具有直接的影响。那么，如何利用特定的词句、音乐和场景来触发玩家与角色之间的情感共鸣，从而实现特定的游戏目标？又如何通过语调、语气和语速的巧妙运用，来展现角色的个性特质和心理状态，从而构建丰满而立体的角色形象？这些都是语言学研究的重要内容，并会在很大程度上影响玩家对游戏角色的认同感以及他们在虚拟世界中所建立的社交关系。因此，对乙女游戏与语言学之间的关联进行深入分析，显得尤为必要。

1.2.1. 批评话语分析理论

批评性话语分析(Critical Discourse Analysis, CDA)，这一源自语言学的分析方法，可追溯到西方马克思主义的社会批判理论。该理论在 20 世纪 70 年代由罗杰·福勒等人初步提出，并在随后的三十多年间得到了快速发展。在这一领域中，费尔克拉夫以其独到的见解和深入的研究成为了杰出的代表人物。他在借鉴福柯话语理论的基础上，进一步深化了对语言、意识形态与权力之间关系的理解(廖中鸣，胡江伟，姜小凌，2022)。费尔克拉夫坚信，话语在构建意义世界的同时，也受到了社会结构的影响和塑造。

费尔克拉夫的研究强调了两个方面：文本的描述与解释。前者聚焦于作为文本的话语，即在语言学范畴内对文本进行深入的剖析，强调其描述性特征；后者则拓展至话语实践和社会实践，关注社会共同体成员如何构建他们“有序”的世界。他将话语事件视为一个包含文本、话语实践与社会实践的“三位一体”的组合，并认为所有话语事件均可从这三个层面进行细致分析。

具体而言，第一个层面是文本分析，主要探讨词汇选择、文本内涵及意义等内容，旨在揭示表层文本下的深层含义；第二个层面是话语实践分析，关注文本意义的生成与消费过程，特别是在文本互动中意义的构建；第三个层面则是社会实践分析，将话语实践与意识形态相结合，考察话语实践对话语秩序构建的深远影响。

总体来看，费尔克拉夫的“三位一体”批评性话语分析模型呈现出一种层层递进的结构，能够有效地解析文本内容，揭示文本背后的意义建构及权力机制。因此，本文将采用这一分析方法，对乙女游戏中的剧本进行深入探讨，特别是针对女性角色和恋爱关系的文字构建进行细致分析。

1.2.2. 叙事机制

戴卫·赫尔曼指出，女性主义叙事学家擅长运用社会科学和自然科学知识，构建了具有批评客观性的女性主义认识论。他们认为，意义系统并非中性，而是承载着叙述者和接受者的性别特征(马雪英，2014)。换言之，从女性视角出发的叙事体系，自然带有女性性别的独特烙印和女性的主体意识。在乙女游戏中，文本通常采用第一人称叙述，这个“我”并非仅仅是私人化写作中自传体叙述的“我”。实际上，“我”

所讲述的不仅是“我”的个人经历，更是“他们”的故事，“我”更像是一个采访者、见证人，是复数群体的代言人。以游戏《未定事件簿》为例，游戏通过女主人公律师蔷薇这一角色，以“我”（即玩家或女主人公）在处理案件时与不同社会处境中的群体的对话为线索展开叙述。这种“单言式”集体型叙述方式，使得女性群体得以发出自己的声音。“我”的存在，使得她们的生活状态和场景变得栩栩如生，增强了玩家的同在场感和现场感。

1.2.3. 情节设计

1) 女性话语权的回归

乙女游戏，这一诞生于互联网并随其崛起而发展的产物，活跃于集物理与社会空间于一体的新型交互领域——赛博空间。这一特性为游戏的粉丝群体提供了按照自身偏好对原始形象进行改造，甚至创作并传播剥离男权秩序的新形象的机会。长久以来，我们习惯于男性代替女性发声的叙述方式，然而叙述与转述之间天然存在的真实性偏差不容忽视。乙女游戏巧妙地通过构建男性叙述与女性真实经历之间的差异，让女性角色发声，揭示男性话语在描述女性时的不完全真实性，从而使女性群体的真实想法和经历得以重新展现。女性角色通过自我揭露，获得了话语的权力，逐渐正名了那些长久以来被父权制度、男性霸权所贬抑、客体化、矮化和污名化的女性经验和经历。这样的设置不仅为女性群体提供了自我表达的机会，更在情节架构上凸显了女性要求获得话语主权的强烈主体意识。

2) 女性角色身份重建

乙女游戏为女性提供了一个逃离男性审视目光的想象空间，让她们能够自由地展现自我、释放欲望。在这一虚拟世界中，女性玩家可以完成传统男女身份的置换，从被动客体转变为权力实施者的主体，从而逐渐认识到自身长期被压抑的女性经验与价值。表面上看，乙女游戏似乎只是让女性玩家与理想的男性角色展开恋爱幻想，但实际上，它深层次的本质是将男性置于被凝视与想象的客体地位，实现了女性长久以来在男权制社会中被压制的欲望表达，赋予了女性审美的主体性身份。随着乙女游戏的热度和广泛传播，女性获得了更多的表达机会，她们反对压迫、反对霸权、反对抑制欲望、反对被凝视的声音也愈发响亮。与此同时，社会资本主导的大数据处理及信息茧房的出现，进一步放大了这些声音的影响力。

与传统乙女游戏中常见的“女性落难，英雄救美”叙事模式不同，现代流行的乙女游戏在男女主人公的互动中，男性角色不再是无所不能的超人形象。相反，他们在女主角面临困境时，更多地展现出对其自主性和主体性的尊重，共同面对挑战，共同克服困难。这种转变不仅体现了游戏制作理念的进步，也反映了社会对性别平等和女性赋权的日益重视。

3) 开放性的叙事结构

传统的游戏文本往往遵循固定的情节和结局，形成一个相对封闭的系统。然而，乙女游戏则展现出一种开放性的叙事结构，其情节和叙事设计灵活多变，取决于玩家的不同选择。这种开放性并不意味着游戏没有结局，而是结局不再由游戏开发者预设。相反，游戏为玩家提供了一个广阔的环境和背景，即一个特定的世界，而游戏的最终走向则由玩家自主决定。在这种游戏设计中，情感体验是核心要素，它先于任何观念存在，并自主而不受控制地贯穿于音乐、故事情节、任务互动等中介之中。此外，乙女游戏所呈现的画面审美知识体系更为系统且完整，能够深入激发受众内心的艺术感知和视觉注意力。音乐、影像画面等多重元素共同构建的多感官艺术体验，不仅丰富了游戏内容，也使得这种体验能够长久地保存并体现在游戏中。

1.3. 培养理论概述

培养理论，亦称培养分析或涵化分析，其核心观点是，个体长期接触电视等媒介将影响其对现实世界的认知、态度和信念。在 20 世纪 60 年代后期，美国面临着严重的社会暴力和犯罪问题，为此，政府

成立了暴力起因及防治委员会，旨在探索应对策略。在委员会的资助下，美国传播学者格伯纳(Gerbner)等人开展了一系列关于电视暴力内容的研究，并进一步探讨了电视对观众态度和思想观念的影响，从而逐渐发展出了“培养理论”。

格伯纳团队深入分析了1967年至1968年间美国各大电视广播公司的节目内容，发现暴力元素在其中尤为显著(Gerbner & Gross, 1976)。这些电视节目不仅展现了一些不完全存在于现实中的暴力场景，而且长期接触此类节目的观众，对现实生活中的犯罪活动会产生更高的关注度，进而增强了对犯罪的恐惧感(Gerbner & Gross, 1976)。

这一研究为后续的研究奠定了坚实基础，使得电视暴力成为了文化分析的重要议题(Morgan & Shanahan, 2010)。格伯纳团队(2002)进一步尝试在培养理论中构建一个宏观的媒体效果系统，以期将不同媒体内容整合成一个连贯的虚拟世界。然而，由于无法在实验环境中完全模拟电视节目的所有元素，这一实验最终未能完成。尽管如此，其理论贡献和实践意义仍不容忽视。

如今，培养理论的研究已经超越了其初始的概念范畴，进一步延伸至新的媒体环境之中。研究人员不再致力于构建一个全面的媒体分析系统，而是选择缩小研究范围，聚焦具体的媒体项目，如针对真人秀节目(Lee, Chen, & Harmon, 2016; Scharrer & Blackburn, 2018)和医疗剧(Chung, 2014)的培养效果研究。此外，随着研究的深入，因变量也不再局限于对暴力的看法，而是扩展到了威权主义观念(Morgan & Shanahan, 2017)和恋爱风格(Hetsroni, 2012)等多个领域。这一发展趋势不仅提升了培养理论的逻辑性和系统性，也使其更符合现代媒体环境的研究需求。

2. 文献综述

2.1. 乙女游戏

乙女游戏，作为模拟人生类游戏的一个分支，为玩家提供了一个与不同男性角色建立浪漫关系的平台。与现实生活相比，游戏中的角色通常被赋予了更多理想伴侣的特征，如完美的外貌、稳定的情绪、尊重对方的性格以及浪漫的恋爱方式等。游戏中的女主角往往是一个易于玩家代入自己的空壳角色，而男性角色则因背景、情绪和性格的复杂性而显得更为立体。此外，玩家与游戏角色在恋爱关系上总能取得成功，这也是乙女游戏的一大魅力所在。金姆(Kim, 2009)则进一步追溯了主要面向女性玩家的游戏历史，并详细阐述了其主要特征。她通过分析两个具体的游戏案例，探讨了女性中心游戏中的角色设定、化身机制、游戏性以及叙事结构。金姆认为，这种特殊的游戏类型不仅为女性玩家提供了一个建立自己游戏群体的平台，还让她们意识到自己同样可以成为游戏的主要受众，进而获得相应的权力与地位。

近年来，游戏玩家群体中女性玩家的比例已经显著增长，占据了总数的41%(ESA, 2017)。然而，不容忽视的是，游戏世界中仍然弥漫着性别刻板印象的阴影。尽管电子游戏中的性化角色现象已经有所减少，但女性角色相比男性角色仍然更易于遭受性化，并且常常被描绘为次要角色(Lynch, Tompkins, van Driel, & Fritz, 2016)。在男性主导的游戏文化中，女性往往被边缘化(Tomkinson & Harper, 2015)，甚至女性玩家的游戏技能也常被低估，认为她们通常不如男性玩家出色。很多女性玩家宁愿以男性的身份来进行游戏，以此减少许多不必要的偏见或矛盾。这种偏见和刻板印象不仅阻碍了女性在游戏领域的发展，也影响了游戏产业的多元性和包容性。

相较于男性玩家，女性玩家更偏向于在游戏中追求社交互动的机会(Hartmann & Klimmt, 2006)，进而导致了他们在游戏选择上的显著差异。先前研究已经表明，性别是影响游戏选择的重要因素。例如，女性更偏爱休闲游戏而非竞技游戏(Trepte, Reinecke, & Behr, 2009)。与那些鲜少考虑女性玩家需求的传统游戏不同，乙女游戏在设计上更加迎合女性玩家的审美，其艺术风格深受女性喜爱，女性角色拥有更多的主动权。游戏的核心不再是传统的英雄救美情节，而是一个独立、自信的女性角色与各种性格迥异的男

性角色携手共进，共同经历冒险的浪漫故事。

这些特殊的游戏设定可能会影响女性玩家对理想恋爱的支持程度。因此，乙女游戏为我们提供了一个独特的观察视角，以研究女性玩家是如何受到这类特定浪漫设定的影响的。

游戏作为一种充满活力和创新性的媒介形式，为我们提供了独特的研究视角。然而我国有关女性主义媒介的研究尚未形成体系，由于起步较晚，相关的研究深度和广度都相当有限。今后的研究可以试着探讨女性主义在游戏文化中的微观呈现，游戏领域内的女性主义的现实意义等。这样的研究不仅有助于填补当前研究领域的空白，还可能为女性主义相关研究开辟新的领域，推动学科的发展和完善。

2.2. 电子游戏中的培养理论

近年来，培养理论的研究范畴已经拓宽至电子游戏领域。相较于电视，电子游戏作为一种更为普及的媒体形式，其互动性和沉浸式体验显著增强了培养效果(Mierlo & Bulck, 2004)。过往研究已对流行电子游戏中的暴力内容进行了深入分析，这些研究普遍认为，电子游戏对用户的负面影响与电视暴力存在相似性(Sherry, 2001)。通过这些研究，我们得以更深入地理解电子游戏在培养理论中的角色及其潜在的社会影响。

威廉姆斯(Williams, 2006)首次运用纵向控制方法探究电子游戏的培养效应，并以多人角色扮演游戏作为研究载体。经过一个月的实验观察，他发现那些投入更多时间于游戏的参与者认为，在现实生活中遭遇持枪抢劫的可能性增大，而对强奸、人身攻击和谋杀等问题的看法则无显著差异。因此，作者提议未来的研究应全面考虑电子游戏所带来的各种培养效应，包括其潜在的积极和消极影响。这一发现展现了培养理论在电子游戏研究领域的广阔前景。

塔内斯和塞马西拉尔(Tanes & Cemalcilar, 2010)则聚焦于电子游戏的教育价值，并坚信通过这类游戏可以培养正面的价值观。他们选用《模拟城市》这款游戏，探究玩家对于理想城市的构想、对城市问题的认识以及对市政府的态度是否发生变化。通过对土耳其青少年进行的为期六周的实验研究，他们发现《模拟城市》游戏不仅产生了一阶培养效应，即玩家观念的变化，还产生了二阶培养效应，即玩家态度的变化。具体来说，玩家更倾向于借助游戏中的概念来描绘他们心目中的理想城市，并更加关注自己所在的街区环境。

乙女游戏，作为电子游戏的一种类型，同样具备模拟现实世界的特性，因此也适用于培养理论的分析。随着科技的进步，3D建模、AI对话等技术的运用极大地增强了乙女游戏模拟现实的能力。如今，传统的“单向互动”概念在信息流通渠道更加多元的背景下已不再适用。相反，用户与媒体之间的交互日益趋向于双向互动。因此，将培养理论应用于乙女游戏，并对其进行深入研究和扩展，显得尤为重要和必要。这将有助于我们更全面地理解电子游戏对玩家认知和价值观的影响，从而为相关政策的制定和行业的健康发展提供理论支持。

2.3. 游戏频率与拟社会关系

霍顿(Donald Horton)和沃尔(R. Richard Wohl)在1956年的研究中提出了“拟社会交往”(parasocial interaction, PSI)和“拟社会关系”(parasocial relationships, PSR)这两个概念。其中，拟社会关系的概念是拟社会交往的延伸，它强调媒体角色与受众之间不仅限于短暂的互动，还存在长期的情感联系，人们会主动扩展与媒体角色的互动的范围。例如贾尔斯(Giles, 2002)指出，观众对现实世界中媒体角色的讨论也是一种准社会互动。乙女游戏以其独特的第一人称视角，让玩家能够深度投入情感，将游戏角色视为真实存在的个体，而非虚构的影像(Galbraith, 2011)。在游戏中，玩家直接控制女主角，与男性角色建立起朋友或潜在伴侣的关系，从而构建出一种虚拟的拟社会关系。这种关系的形成和强度常受到与媒体接触的时间频率等因素的影响。佩尔斯和鲁宾(Perse & Rubin, 1989)曾以观看电视的时间长短为指标，预测观

众与角色的拟社会关系强度。近年来的几项研究也(e.g. Cohen & Holbert, 2018; Eyal & Te'eni-Harari, 2013; Hoffner & Cohen, 2018)通过类似方式成功预测了用户的虚拟拟社会关系。

乙女游戏中的拟社会关系分为两类：玩家与男性角色的拟社会关系，以及玩家与女性角色的拟社会关系(角色认同)。角色认同在费利森和林奈(Feilitzen & Linné, 1975)的研究中被定义为“个体有意识或无意识地寻求强化或扩展自身身份的过程”。他们研究了电视对儿童的影响，认为观看电视时间较长的儿童更容易对电视节目中描绘的人物和事件产生认同。然而，在传统媒介如电视和广播中，媒介人物往往具有完整的设定(姓名、外貌、声音、性格等)，与受众本身有一定差距。同时受众也无法对媒介人物造成影响，而只是被动观看表演，乙女游戏则不同。乙女游戏中的主角通常没有完整的官方设定，玩家可以自定义主角的名字、外貌、声线等。在与男性角色的互动过程中，玩家以第一人称视角体验剧情，有时可以自行选择对话内容和剧情走向。例如，叠纸游戏的新作《恋与深空》卖点之一就是精致的捏脸系统。其中一共有 40 余个可调节的项目，120 多条细条操作，玩家还可以导入照片并自动生成以自己相貌为蓝本的角色。这种高度的自定义性增强了玩家的代入感，进而加强了玩家对游戏角色的认同。

基于上述内容，本文提出假设 1：游戏频率和玩家与男性角色的拟社会关系程度存在显著相关性。

2.4. 游戏角色认同、游戏角色认同、拟社会关系与理想化的恋爱观

玩家在游戏中建立的拟社会关系，无论是与男性角色的虚拟情感联系还是对女性角色的角色认同，均可能对其未来的恋爱观念产生深远影响。研究显示，受众往往会将与媒介角色的虚拟互动与自身经历相结合(Katz, Liebes, & Berko, 1992)。玩家可能会期望自身形象向游戏中的女性角色靠拢，或由于现实中的条件与游戏女主角存在差距而感到自卑。游戏中的男性角色及其与玩家的互动方式往往比现实中的恋爱关系更加理想化。邦德和德罗戈斯(Bond & Drogos, 2014)的研究发现，观看涉及性内容的电视节目与更为开放的性态度之间存在正相关关系。因此，我们可以合理推测，玩家对游戏中女性角色的认同及其与男性角色的虚拟恋爱关系均可能影响其恋爱观，使之趋于理想化。宋和福克斯(Song & Fox, 2016)的研究进一步证实，乙女游戏玩家对女性角色的认同程度以及其与男性角色的拟社会关系均与其理想化的恋爱观呈现正相关关系。

因此，本文提出假设 2：游戏频率、玩家对女性角色的认同程度和玩家与男性角色的拟社会关系程度三个变量可以有效预测大学生对理想恋爱关系的支持程度。

3. 研究方法

本研究采用定量调查的方法来研究大学生中游戏频率、玩家对女性角色的认同程度、玩家与男性角色的拟社会关系程度和大学生对理想恋爱关系的支持程度之间的关系。在培养理论研究中，问卷调查作为一种常用的研究方法，主要用于检验看电视或其他媒体使用是否会对个体的思想和观点产生影响。借助这一手段，可以有效地将参与者的实证结果推及至整个乙女游戏玩家群体，从而获取更为全面和准确的结论。这样的研究方法不仅具有逻辑性，而且符合学术研究的规范，为深入研究乙女游戏对玩家观念的影响提供了有力的工具。

3.1. 调查样本的数据收集

考虑到所研究样本的独特性，本次问卷调查使用专业的在线问卷平台问卷星，于 2023 年 9 月通过微信、微博等多平台，面向大学生群体发布了问卷链接，并在问卷中区分了不同学历的大学生群体和是否为乙女游戏玩家。非乙女游戏玩家的回答者会直接被引导到最后一个维度即对理想恋爱关系的支持程度。玩过乙女游戏的回答者则可以参与问卷其余维度的问题。本次调查共收回有效问卷 374 份，八成左右是本科学历(86.63%)，绝大多数为 20 岁左右的年轻人，北京地区人群占比最多。具体结果参见表 1。

Table 1. Descriptive statistical table of demographic variables**表 1.** 人口学变量的描述性统计表格

变量名称	赋值情况	频数	百分比(%)
年龄	20 岁以下	148	39.57%
	20~24 岁	221	59.09%
	25 岁及以上	5	1.34%
学历	大专生	31	8.29%
	本科生	324	86.63%
	硕士研究生	13	3.48%
	博士研究生	6	1.60%
所在城市	省会城市/直辖市	341	91.18%
	非省会城市	33	8.82%

3.2. 研究变量测量

3.2.1. 游戏频率

游戏频率的检验参考了施勒姆等人(Shrum et al., 2011)的量表, 包含“我几乎每天都花时间玩乙女游戏”“我玩乙女游戏已经花掉我一天中的大量时间”等 5 个问题。根据不同的个人情况, 回答者需从“1, 强烈不同意”到“5, 强烈同意”的选项中做出选择。

经过探索性因子分析, 发现没有题项在两个因子上的载荷值均大于 0.5, 所以无跨因子现象, 无需删除任何一题。提取特征值大于 1 的一个因子为主因子, 其特征值为 3.450, 方差贡献率为 68.998%, 信度系数为 0.884。通过检验的五个题项的平均数 2.6299 为变量游戏频率的赋值, 其赋值均值即为该变量的得分, 得分越高表示受访者的游戏频率越高(表 2)。

Table 2. Exploratory factor analysis of the frequency of playing the game**表 2.** 游戏频率的探索性因子分析

题项	测量值
我几乎每天都花时间玩乙女游戏	0.852
我玩乙女游戏已经花掉我一天中的大量时间	0.819
我即使在周内也经常玩乙女游戏	0.907
我认为我总共在乙女游戏上花的时间是多的	0.782
我比我认识的人花在乙女游戏上的时间都多	0.797
特征值(Eigenvalue)	3.45
方差贡献率	68.998%
信度系数	0.884

3.2.2. 玩家对女性角色的认同程度

玩家对女性角色的认同程度参考了科恩(Cohen, 2001)开发的角色认同量表, 包含“在玩乙女游戏时, 我能够感受到女性主角所表现出来的情感”“当我在玩游戏时, 感觉自己就是角色的化身, 进入了我的角色”等 5 个问题。根据不同的个人情况, 回答者需从“1, 强烈不同意”到“5, 强烈同意”的选项中做出选择。经过探索性因子分析, 题项 13 在两个因子上的载荷值均大于 0.5, 属于跨因子现象, 需删除。剩余四个题项后再做探索性因子分析, 提取一个因子, 其特征值为 2.352, 方差贡献率为 58.795%, 信度系数为 0.765。四个题项之和的平均即为“对于女性角色的认同”的得分(Mean = 3.418), 得分越高表示女性玩家对游戏女主角的认同度越高(表 3)。

Table 3. Exploratory factor analysis of the degree of female gamers' identification with their played game roles
表 3. 玩家对女性角色的认同程度的探索性因子分析

题项	测量值
在玩乙女游戏时,我能够感受到女性主角所表现出来的情感	0.627
当我在玩游戏时,感觉自己就是角色的化身,进入了我的角色	0.765
我能以乙女游戏中的女性主角相似的方式来理解游戏中的事件	0.887
我也想像我的角色一样拥有一些性格、特点、际遇等等	0.916
特征值(Eigenvalue)	2.352
方差贡献率	58.795%
信度系数	0.765

3.2.3. 玩家与男性角色的拟社会关系程度

“玩家与男性角色的拟社会关系程度”的检验借鉴了鲁宾和皮尔斯(Rubin & Perse, 1987)设计的量表,包含“我经常 would 想我最爱的男性角色,即使在我不玩乙女游戏的时候”“2. 我会主动创造或想象与喜爱的男性角色有关的新故事”等 10 个问题。根据不同的个人情况,回答者需从“1, 强烈不同意”到“5, 强烈同意”的选项中做出选择。经过探索性因子分析,题项 21 在两个因子上的载荷值均大于 0.5,属于跨因子现象,需删除。剩余九个题项后再做探索性因子分析,提取一个因子,其特征值为 4.843,方差贡献率为 64.658%,信度系数为 0.891。以上九个题项相加后得到的均值即“玩家与男性角色的拟社会关系程度”该变量的得分(Mean = 3.320),得分越高表示玩家与男性虚拟人物的拟社会关系程度越高(表 4)。

Table 4. Exploratory factor analysis of the degree of parasocial relationships with virtual male roles
表 4. 玩家与男性角色的拟社会关系程度的探索性因子分析

题项	测量值
我经常 would 想我最爱的男性角色,即使在我不玩乙女游戏的时候	0.762
我会主动创造或想象与喜爱的男性角色有关的新故事	0.815
如果在某些网站上有我最爱的男性角色的二创故事,我会去读	0.719
我会被我喜爱的男性角色的三观以及思维方式影响,如不自觉代入我最喜爱的男性角色,考虑他的喜好	0.68
我在现实生活遇到挫折会想到喜爱的男性角色在游戏中给予的鼓励与支持,并从中汲取力量	0.7
我希望游戏人物更多的进入到我的现实生活中来(如在节日时打来电话等),这样游戏体验更有真实感	0.67
我愿意为了解锁和喜爱的男性角色更进一步的故事情节或互动而氪金	0.725
如果有商品和我喜爱的男性角色联动,那么即使我不需要这个商品也会不计成本的购买	0.844
如果我爱的男性角色所属的游戏机制不合理(如官方逼氪,抽卡掉率低,美工文案与玩家预期不符)	0.764
我还会为了我爱的男性角色继续玩这个游戏	
特征值(Eigenvalue)	4.843
方差贡献率	64.658%
信度系数	0.891

3.2.4. 大学生对理想恋爱关系的支持程度

“大学生对理想恋爱关系的支持程度”的检验运用了著名的爱情三角理论,由美国心理学家斯腾伯格提出。该理论将爱情解构为三个核心要素:激情、亲密与承诺。其中,激情作为爱情的性欲成分,表现为强烈的情绪着迷;亲密则是指爱情关系中能够引发的温馨与亲近感;而承诺则代表着维持关系的坚定意愿与责任担当。通过对这些要素的深入分析,我们得以更加全面地理解爱情的构成,并进而探究大学生对于理想恋爱关系的态度与看法。

问卷题项按照这三个基本成分构成,包含“我喜欢跟自己的伴侣在一起,在一起时我会感到幸福”“我认为理想的爱情必须会有一种怦然心动的感觉,和对方相处,有一种兴奋的体验”等 7 个问题。根

据不同的个人情况,回答者需从“1, 强烈不同意”到“5, 强烈同意”的选项中做出选择。没有题项在两个因子上的载荷值均大于 0.5, 所以无跨因子现象, 无需删除任何一题。提取一个主因子, 特征值为 3.949, 方差贡献率为 56.417%, 信度系数为 0.843。求“对理想恋爱关系的支持程度”这一维度下各题项的平均得分(Mean = 3.932), 得分越高表示受访者对于理想恋爱关系的支持程度越高(表 5)。

Table 5. Exploratory factor analysis of college students' support for ideal romantic relationships

表 5. 大学生对理想恋爱关系的支持程度的探索性因子分析

题项	测量值
我喜欢跟自己的伴侣在一起, 在一起时我会感到幸福。	0.659
我愿意以自己的幸福为代价去促进另一方的幸福——但是也期望对方在必要时同样会这样做	0.912
跟我爱的人在一起会留下愉快美好的记忆, 这些美好时光的记忆能成为艰难时刻的慰藉和力量。	0.641
我认为理想恋爱中的双方能够互相尊重, 同舟共济, 患难与共	0.851
我认为理想恋爱中的双方能够深度交流, 推心置腹, 坦诚相待	0.807
我认为理想的爱情必须会有一种怦然心动的感觉, 和对方相处, 有一种兴奋的体验。	0.763
我认为理想的爱情必须有双方对这一关系的承诺, 包括对爱情的忠诚, 责任心。	0.878
特征值(Eigenvalue)	3.949
方差贡献率	56.42%
信度系数	0.843

3.3. 相关分析

为了验证假说 1 (H1), 本文进行了皮尔逊 r 相关分析, 游戏频率和与男性角色的拟社会关系程度存在显著的高度正相关关系($r_{\text{频率-拟社会}} = 0.630, p < 0.05$)。而玩家对女性角色的认同程度、玩家与男性角色的拟社会关系程度与理想化的恋爱观之间则存在显著的中度正相关关系($r_{\text{频率-认同}} = 0.362, p < 0.05$; $r_{\text{频率-理想}} = 0.336, p < 0.05$; $r_{\text{认同-拟社会}} = 0.442, p < 0.05$; $r_{\text{认同-理想}} = 0.481, p < 0.05$; $r_{\text{拟社会-理想}} = 0.448, p < 0.05$) (表 6)。

Table 6. Correlations

表 6. 皮尔逊 r 相关分析表

		频率	认同	拟	理
频率	皮尔森(Pearson)相关	1	0.394**	0.627**	0.336**
	显著性(双尾)		0.000	0.000	0.000
	N	194	194	194	194
认同	皮尔森(Pearson)相关	0.394**	1	0.461**	0.490**
	显著性(双尾)	0.000		0.000	0.000
	N	194	194	194	194
拟	皮尔森(Pearson)相关	0.627**	0.461**	1	0.448**
	显著性(双尾)	0.000	0.000		0.000
	N	194	194	194	194
理	皮尔森(Pearson)相关	0.336**	0.490**	0.448**	1
	显著性(双尾)	0.000	0.000	0.000	
	N	194	194	194	194

**。相关性在 0.01 层上显著(双尾)。

多元线性回归分析

本次多元线性回归分析满足误差是正态分布以及误差和预测变量不相关的前提假定(图 1)。R²为

0.301, 即“游戏频率”、“玩家对女性角色的认同程度”和“玩家与男性角色的拟社会关系程度”构成的组合能解释三个变量能解释“大学生对理想恋爱关系的支持程度”30.1%的变异(表 7)。R 为 0.549, R² 为 0.301, 校正 R²为 0.290。表 28 显示, F (3, 190) = 27.326, p < 0.05, R²显著不为零, 回归方程整体预测力量显著(表 8)。强制回归结果显示, 除预测变量中除“游戏频率”之外, 其余两个变量对理想恋爱关系的支持程度均具有良好的预测作用(表 9)。表 9 还显示, 三个预测变量中, “对女性角色的认同”(Beta = 0.297)和“对男性虚拟人物的拟社会关系程度”(Beta = 0.197)的标准化回归系数分列第一和第二位。这说明对女性角色的认同和对男性虚拟人物的拟社会关系程度越大的学生对理想恋爱关系的支持程度就越积极。

最终获得的标准化回归方程为: 对理想恋爱关系的支持程度 = 2.183 + 0.028 × 游戏频率 + 0.297 × 对女性角色的认同 + 0.197 × 对男性虚拟人物的拟社会关系程度。

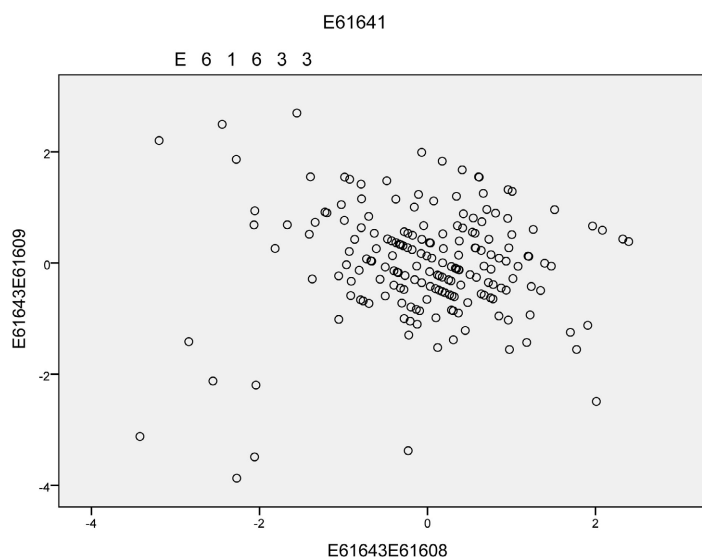


Figure 1. Diagram of the multiple linear regression predictor and residual plot
图 1. 多元线性回归预测变量与残差关系图

Table 7. Model summary

表 7. 多元线性回归模型汇总表

模型	R	R平方	调整后R平方	标准偏斜度错误
1	0.549 ^a	0.301	0.290	0.54802

^a. 预测值: (常数), [%1: , 维度三与男性虚拟人物的拟社会关系程度; ^b. 应变数\; 维度四对理想恋爱关系的支持程度。

Table 8. ANOVA

表 8. 多元线性回归方差分析表

模型	平方和	df	平均值平方	F	显著性
1 回归	24.620	3	8.207	27.326	0.000 ^b
残差	57.061	190	0.300		
总计	81.681	193			

^a. 应变数\; 维度四对理想恋爱关系的支持程度; ^b. 预测值: (常数), [%1: , 维度三与男性虚拟人物的拟社会关系程度。

Table 9. Coefficients
表 9. 多元线性回归系数表

模型	非标准化系数		标准化系数	T	显著性	共线性统计数据	
	B	标准错误	Beta			允差	VIF
(常数)	2.183	0.198		11.017	0.000		
1 维度一游戏频率	0.028	0.052	0.042	0.532	0.596	0.595	1.681
维度二对女性角色的认同	0.297	0.058	0.348	5.106	0.000	0.793	1.260
维度三与男性虚拟人物的 拟社会关系程度	0.197	0.060	0.268	3.283	0.001	0.551	1.815

^a. 应变数\：维度四对理想恋爱关系的支持程度。

4. 结果与讨论

本项研究调查了游戏频率、玩家对女性角色的认同程度、玩家与男性角色的拟社会关系程度和大学生对理想恋爱关系的支持程度之间的关系。总体而言，经常玩乙女游戏的玩家更容易被与男性角色的拟社会关系影响，对于游戏中女性角色的认同感也更强，继而会对现实中的理想婚恋关系有更强期待。具体研究结论如下。

第一，乙女游戏玩家的游戏使用频率和其与男性游戏角色间的拟社会关系程度呈显著高度正相关关系。玩家玩游戏的频率越高，时间越长，与男性游戏角色间的拟社会关系程度就越深。

随着科技的飞速进步，拟社会关系理论的应用领域已经逐步拓宽至游戏中的虚拟角色。原先，人们大多与真实世界的个体，如知名电视节目主持人或演员，建立拟社会关系。然而，互联网的蓬勃兴起，尤其是社交媒体如微博的普及，使得名人能够更便捷地与粉丝互动。智能手机技术的快速发展进一步推动了游戏用户与虚拟角色之间交流的深化，例如，在特定节日收到游戏角色打来的电话，或是与游戏角色进行短信交流等。这些更具私密性的互动方式赋予了玩家更强烈的在场感和排他性体验。随着人工智能技术的不断进步，具有人格特质的 AI、机器人助手或虚拟人物等将日益受到欢迎，这为学者们未来研究人机互动提供了全新的视角和方向。

第二，游戏使用频率与玩家对女性角色的认同程度、理想化的恋爱观之间，以及角色认同、与男性角色拟社会关系程度和理想恋爱观之间都存在显著中度正相关关系。

这一发现进一步印证了游戏角色认同与传统媒介角色认同存在显著差异，前者更多地表现为受众与角色之间的“情感共鸣”和“自我沉浸”过程(吴玥, 孙源南, 朱宁, 师晓炜, 2020)。乙女类电子游戏以其高度的交互性和选择性，使玩家能够全面掌控游戏角色的情节与情绪，进而体验到与之紧密相连的情感。因此，随着玩家游戏频率的提升和持续时间的延长，他们对游戏的专注度也逐渐增强，与游戏角色的融合感也愈发深刻。

此外，该发现还揭示了两个重要观点：首先，游戏角色认同不仅适用于动作冒险类电子游戏，同样适用于涉及浪漫关系的养成游戏；其次，无论是男性还是女性玩家，游戏角色认同都扮演着举足轻重的角色。因此，未来的研究应进一步深入探索游戏角色认同作为游戏玩家心理机制的重要性，并剖析其在乙女类电子游戏中的具体影响。

同时，这一结果也揭示了游戏玩家与游戏中其他角色之间的拟社会关系具有超越游戏环境的特性，能够投射到现实生活中。先前的研究已表明，角色认同在媒体对个人的影响中占据一席之地，特别是在电视媒体中暴力内容对受众攻击意识或行为的影响方面。而本研究的结果进一步表明，角色认同不仅在传统媒体中发挥作用，更在游戏情境中占据核心地位。女性玩家与游戏中虚拟男性角色建立拟社会关系的过程，不仅受玩家游戏频率的影响，还深受她们对游戏中女性角色认同程度的影响。

第三, 游戏频率、玩家对女性角色的认同程度和玩家与男性角色的拟社会关系程度三个变量可以有效预测大学生对理想恋爱关系的支持程度。对女性角色的认同和对男性虚拟人物的拟社会关系程度越深的学生对理想恋爱关系的支持程度就越高。

这一结果与涵化理论的相关研究相吻合, 即受众接触媒介中的浪漫主义题材会促使其内化理想化的婚恋信念(Lippman et al., 2014)。这一发现不仅验证了涵化理论在媒介效果上的适用性, 还进一步拓展了拟社会关系理论的应用范围。先前的研究多侧重于媒介文本与媒介曝光对受众婚恋观念的影响, 而忽视了受众与媒体角色或人物之间的互动在该方面所起的关键作用(吴玥, 孙源南, 朱宁, 师晓炜, 2020)。

其次, 这一发现进一步拓宽了拟社会关系理论在媒介效果分析中的应用范围。以往的研究大多基于涵化理论来探讨媒介对受众的影响, 这主要是因为许多学者认为, 现代媒体如电影、电视剧、流行音乐以及广告等都在向观众传递着诸如“天降和竹马”、“命中注定”和“天作之合”等理想化的爱情观(Tukachinsky & Dorros, 2018)。

因此, 这些研究主要关注媒体的内容及其曝光量是如何影响受众对爱情和婚姻的看法, 却忽略了受众与媒体塑造的角色之间的互动在塑造过程中所起的关键作用。通过深入探究受众与媒体角色间的互动关系, 我们能够更全面地揭示媒介对受众爱情观和婚姻观的影响机制。

先前的研究将培养效应分为一阶效应和二阶效应。一阶效应影响人们对社会现实的感知, 二阶效应则影响人们更高层次的态度和价值观(Morgan, Shanahan, & Signorielli, 2015)。本文测试了培养对人们对理想恋爱观的影响, 属于二阶效应。在先前的研究中, 媒体曝光程度常通过一定时期内的媒体使用时间来衡量(Ivory, 2013; Mierlo & Vanden Bulck, 2004; Yang, Salmon, Pang, & Cheng, 2015等)。然而, 许多研究中所得出的两者间的关系是薄弱的甚至是不确定的(Shanahan & Morgan, 1999; Potter, 2014)。这可能意味着游戏重度使用者和轻度使用者之间的差异不仅在于使用时间, 更在于他们融入虚拟媒体世界的程度。布朗(Brown, 2015)将拟社会关系列为观众参与媒体角色程度的重要指标。在这项研究中, 在每周游戏时间和浪漫恋爱观之间增加了两个准社会关系的中介变量, 即玩家与化身关系、玩家与角色关系。它们分别解释了参与者浪漫恋爱观 32%和 22%的差异。这一发现验证了之前的假设, 即重度使用者应该比轻度使用者拥有更高的消费水平和更深的媒体参与程度, 因此, 他们的态度或价值观更有可能在培养过程中发生变化。鉴于传统培养理论的薄弱证据和局限性, 学者们从认知角度帮助解释培养效果, 他们不否认大量曝光的媒体效应, 但在评估培养效果时, 应考虑观众的认知学习能力, 包括“自我组织、主动、自我反思和自我调节”(Bandura, 2001)以及他们的社会环境。总之, 本文得出的三个结果与培养理论是一致的, 培养理论能很好的解释这些现象。

由于本科生研究的能力有限, 本次研究仍有较大的进步空间, 如问卷调查的样本量相对较小, 且以部分大城市中的大学生群体为主, 人口统计数据可能缺乏多样性。其次, 本次研究是基于横断面的调查, 从性质上无法验证因果关系, 因此无法确定培养过程中玩家的态度变化。为了更深入地探究乙女游戏中的培养效应, 未来研究可考虑采用纵向调查和实验设计等方法, 以期获得更全面、准确的结论。

参考文献

- 廖中鸣, 胡江伟, 姜小凌(2022). 狂欢、区隔与抵抗: 游戏圈“梗”的批评性话语分析. *当代青年研究*, (5), 42-48.
- 马雪英(2014). 90年代以来女性家族小说叙述声音研究. 硕士学位论文, 温州: 温州大学.
- 彭嘉雯, 王静懿, 杨雪芳, 宋文静(2023). 游戏理论视域下女大学生恋爱价值观的引导与传播策略研究——基于乙女游戏群体的个案考察. *新闻研究导刊*, (1), 97-100.
- 吴玥, 孙源南, 朱宁, 师晓炜(2020). 乙女类电子游戏对女性玩家理想恋爱观的影响. *青年研究*, (4), 56-70+96.
- 于奇赫(2023). 作为游戏的数字艺术带来了什么. 文汇报(版次: 12版).

- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Media Psychology*, 3, 265-299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Bond, B. J., & Drogos, K. L. (2014). Sex on the Shore: Wishful Identification and Parasocial Relationships as Mediators in the Relationship between Jersey Shore Exposure and Emerging Adults' Sexual Attitudes and Behaviors. *Media Psychology*, 17, 102-126. <https://doi.org/10.1080/15213269.2013.872039>
- Brown, W. J. (2015). Examining Four Processes of Audience Involvement with Media Personae: Transportation, Parasocial Interaction, Identification, and Worship. *Communication Theory*, 25, 259-283. <https://doi.org/10.1111/comt.12053>
- Chung, J. E. (2014). Medical Dramas and Viewer Perception of Health: Testing Cultivation Effects. *Human Communication Research*, 40, 333-349. <https://doi.org/10.1111/hcre.12026>
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters. *Mass Communication & Society*, 4, 245-264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- Cohen, J., & Holbert, R. L. (2018). Assessing the Predictive Value of Parasocial Relationship Intensity in a Political Context. *Communication Research*, 48, 501-526. <https://doi.org/10.1177/0093650218759446>
- ESA (2017). *2017 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.
- Eyal, K., & Te'eni-Harari, T. (2013). Explaining the Relationship between Media Exposure and Early Adolescents' Body Image Perceptions: The Role of Favorite Characters. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 25, 129-141. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000094>
- Feilitzen, C. & Linné, O. (1975). Identifying with Television Characters. *Journal of Communication*, 25, 51-55. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1975.tb00638.x>
- Galbraith, P. W. (2011). Bishojo Games: "Techno-Intimacy" and the Virtually Human in Japan. *Game Studies*, 11, 31-34.
- Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with Television: The Violence Profile. *Journal of Communication*, 26, 172-199. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x>
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N., & Shanahan, J. (2002). Growing up with Television: Cultivation Processes. In *Media Effects* (pp. 53-78). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410602428-7>
- Giles, D. C. (2002). Parasocial Interaction: A Review of the Literature and a Model for Future Research. *Media Psychology*, 4, 279-305. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0403_04
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 910-931. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- Hetsroni, A. (2012). Associations between Television Viewing and Love Styles: An Interpretation Using Cultivation Theory. *Psychological Reports*, 110, 35-50. <https://doi.org/10.2466/17.PR0.110.1.35-50>
- Hoffner, C. A., & Cohen, E. L. (2018). Mental Health-Related Outcomes of Robin Williams' Death: The Role of Parasocial Relations and Media Exposure in Stigma, Help-Seeking, and Outreach. *Health Communication*, 33, 1573-1582. <https://doi.org/10.1080/10410236.2017.1384348>
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction. *Psychiatry*, 19, 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- Ivory, J. D. (2013). Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *Review of Communication Research*, 1, 31-68. https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165_2013_01.01_002
- Katz, E., Liebes, T., & Berko, L. (1992). On Commuting between Television Fiction and Real Life. *Quarterly Review of Film and Video*, 14, 157-178. <https://doi.org/10.1080/10509209209361400>
- Kim, H. (2009). Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory, Culture & Society*, 26, 165-188. <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>
- Lee, S.-Y., Chen, Y.-S., & Harmon, M. (2016). Reality TV, Materialism, and Associated Consequences: An Exploration of the Influences of Enjoyment and Social Comparison on Reality TV's Cultivation Effects. *Atlantic Journal of Communication*, 24, 228-241. <https://doi.org/10.1080/15456870.2016.1208659>
- Lippman, J. R., Ward, L. M., & Seabrook, R. C. (2014). Isn't It Romantic? Differential Associations between Romantic Screen Media Genres and Romantic Beliefs. *Psychology of Popular Media Culture*, 3, 128-140. <https://doi.org/10.1037/ppm0000034>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66, 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Morgan, M., & Shanahan, J. (2010). The State of Cultivation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54, 337-356. <https://doi.org/10.1080/08838151003735018>
- Morgan, M., & Shanahan, J. (2017). Television and the Cultivation of Authoritarianism: A Return Visit from an Unexpected

- Friend. *Journal of Communication*, 67, 424-444. <https://doi.org/10.1111/jcom.12297>
- Morgan, M., Shanahan, J., & Signorielli, N. (2015). Yesterday's New Cultivation, Tomorrow. *Mass Communication and Society*, 18, 674-699. <https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1072725>
- Perse, E. M., & Rubin, R. B. (1989). Attribution in Social and Parasocial Relationships. *Communication Research*, 16, 59-77. <https://doi.org/10.1177/009365089016001003>
- Potter, W. J. (2014). A Critical Analysis of Cultivation Theory. *Journal of Communication*, 64, 1015-1036. <https://doi.org/10.1111/jcom.12128>
- Rubin, A. M., & Perse, E. M. (1987). Audience Activity and Soap Opera Involvement a Uses and Effects Investigation. *Human Communication Research*, 14, 246-268. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1987.tb00129.x>
- Scharrer, E., & Blackburn, G. (2018). Is Reality TV a Bad Girls Club? Television Use, Docusoap Reality Television Viewing, and the Cultivation of the Approval of Aggression. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 95, 235-257. <https://doi.org/10.1177/1077699017706482>
- Shanahan, J., & Morgan, M. (1999). *Television and Its Viewers: Cultivation Theory and Research*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511488924>
- Sherry, J. L. (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431. <https://doi.org/10.1093/hcr/27.3.409>
- Shrum, L. J., Lee, J., Burroughs, J. E., & Rindfleisch, A. (2011). An Online Process Model of Second-Order Cultivation Effects: How Television Cultivates Materialism and Its Consequences for Life Satisfaction. *Human Communication Research*, 37, 34-57. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01392.x>
- Song, W., & Fox, J. (2016). Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs. *Mass Communication and Society*, 19, 197-215. <https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1077972>
- Tanes, Z., & Cemalcilar, Z. (2010). Learning from SimCity: An Empirical Study of Turkish Adolescents. *Journal of Adolescence*, 33, 731-739. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2009.10.007>
- Tomkinson, S., & Harper, T. (2015). The Position of Women in Video Game Culture: Perez and Day's Twitter Incident. *Continuum*, 29, 617-634. <https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1025362>
- Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K.-M. (2009). Creating Virtual Alter Egos or Superheroines? Gamers' Strategies of Avatar Creation in Terms of Gender and Sex. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 1, 52-76. <https://doi.org/10.4018/jgcms.2009040104>
- Tukachinsky, R., & Dorros, S. M. (2018). Parasocial Romantic Relationships, Romantic Beliefs, and Relationship Outcomes in USA Adolescents: Rehearsing Love or Setting Oneself up to Fail? *Journal of Children and Media*, 12, 329-345. <https://doi.org/10.1080/17482798.2018.1463917>
- Van Mierlo, J., & Van den Bulck, J. (2004). Benchmarking the Cultivation Approach to Video Game Effects: A Comparison of the Correlates of TV Viewing and Game Play. *Journal of Adolescence*, 27, 97-111. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.008>
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69-87. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00004.x>
- Yang, F., Salmon, C. T., Pang, J. S., & Cheng, W. J. (2015). Media Exposure and Smoking Intention in Adolescents: A Moderated Mediation Analysis from a Cultivation Perspective. *Journal of Health Psychology*, 20, 188-197. <https://doi.org/10.1177/1359105313501533>