

女性游戏市场发展 及乙女游戏开发方向

姓名：徐婧妍

摘 要

“乙女”这个概念是从日本过来的，原义是指纯洁的少女。但“乙女”其实更多地是向外界传达一种心态，这种心态就是女性对于美好爱情所抱有的幻想。乙女游戏指主角是女性，游戏目的是与多个男性（或女性）角色建立恋爱关系的游戏。乙女游戏一般会设置一个女主角（玩家）和几个类型不同的男性角色，游戏主要通过对话中进行选择决策，以及在日常生活中提升参数（比如魅力、智力、才能等）来推进剧情，达成不同的恋爱结局。本篇将对中日乙女游戏市场以及当前现有女性游戏进行分析对比并提出个人见解。

目录

1. 国产游戏市场是否需要女性力量	1
1.1 乙女游戏溯源.....	1
1.2 女性消费能力.....	1
1.3 用户数量.....	2
2. 当前市场乙女游戏分析	2
2.1 中日乙女游戏区别.....	2
2.2 国产游戏市场当前面临的问题	3
3. 个人分析见解.....	3
3.1 女主.....	3
3.2 攻略角色.....	4
3.3 场景、立绘.....	4
3.4 剧情.....	5
3.5 玩法与氪金.....	5
3.6 社交.....	7
4. 总结.....	7
本文参考:	8

1. 国产游戏市场是否需要女性力量

1.1 乙女游戏溯源

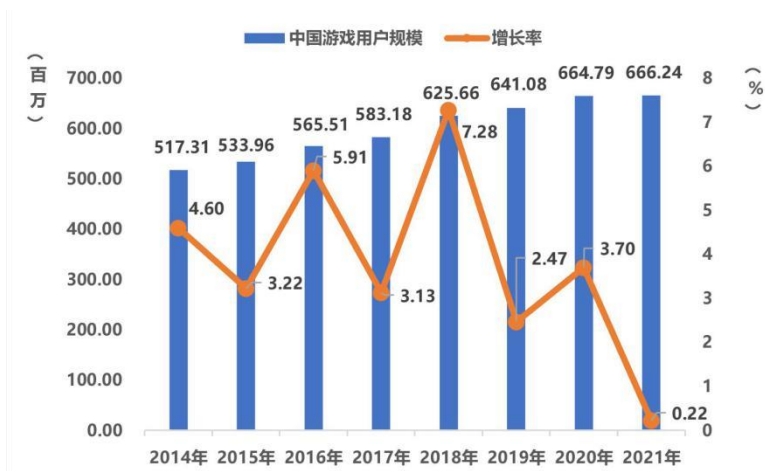
在上世纪八十年代，由会长襟川惠子带领的 Ruby Party 全女性 inhouse 制作团队，在 19974，制作并发行了世界上第一个乙女游戏《安琪莉可》，并创立“新罗曼史系列（Neo Romance）”，在二十年间不断发售乙女游戏新作，支撑着日本乙女游戏市场半壁江山。

当时游戏杂志全是战争、动作和射击等暴力题材，男性题材为主，女性市场则完全为空白。而这原因取决于落后的发展和当时对性别的刻板印象，女性被打上“不喜欢不擅长游戏”的标签。对于当时为大多数女性量身定制一款游戏，确实是一个胆大的尝试，从游戏如何设计，到受众程度和销量的估算都是一次巨大的挑战。

秉承着女性也占据着人口的一半数量，那为什么不能够以女性的目光来制作游戏的理念。襟川惠子组建了一支全女性的制作团队——Ruby Party。十年过去，经历重重困难与否定，世界上第一款为女生制作的游戏在 SUPER Fannicom 上诞生了。毫无疑问这一作品的面世，为游戏市场带来了强大的生机。

1.2 女性消费能力

回顾当今游戏市场，在去年，中国游戏市场实际销售收入 2965.13 亿元，同比增长 6.40%，增幅比例较去年同比缩减近 15%。相比版号停发 9 个月的 2018 年（5.32%），仅高出大约一个百分点而已。2021 年游戏行业增速是仅小幅高于 2018 年的次低点。



中国音数协游戏工委发布的《2021 年中国游戏产业报告》显示，中国游戏用户规模达 6.66 亿人，同比仅增长 0.22%。去年下半年的用户规模比上半年呈现下降态势，主要是因为防沉迷新规落地。

而极光研究报告显示，2021 年 9 月，中国手机游戏玩家的性别分布比例是男性 61.7%，女性 38.3%，女性只占到了总人群的 1/3。同时，中国女性人口数量为 68844 万人，占中国人口总数的 48.76%，那么是否说明女性玩家待挖掘潜力是巨大的。



在消费能力上，目前女性用户 ARPU 值仅为整体游戏用户 ARPU 值的一半，但呈现出快速上涨趋势。在人均收入水平更高的北美和日本，女性玩家的 ARPU 值都高于男性。

互联网时代，女性消费能力正在不断被“电商造节”所激发，百度糯米发布了《020 生活服务女性消费大数据报告》，占据我国网民 46% 比例的女性用户贡献了消费中的 62%，我国 020 生活服务消费趋势呈现明显的性别倒置现象。

1.3 用户数量

日本数据公司 AppApe 发布一份日本乙女类游戏调查包括，并对畅销榜榜单前列的乙女类游戏进行分析。从数据来看，乙女游戏的主要用户集中在 20~40 岁。截止 2012 年，这一市场的规模已经将近 146 亿日元的规模，而到今年的整个市场的规模将超过 150 亿日元（约合人民币 9.7 亿元）。在如今少子化、未婚率上升的日本，越来越多的女性愿意和游戏来“谈恋爱”。最大的理由或许就是乙女类的游戏能带给女性玩家一种“妄想恋爱”的感觉。数据显示，对比 2013 年的 11 月，截止今年，日本乙女向手游市场的用户规模增长超过 13 倍，其中以 20 多岁的年轻用户群体增速最快，达到 21 倍。从整体来看 20 岁的女性用户从 3 年前占比 37% 增长至 46%。而 50 岁以上的女性用户的比重也从 2.1%，升至 2.8% 用户规模增长了 19 倍。

这样看来，经历用户增长停滞后各大厂开始开发女性游戏市场也是明智选择。

2. 当前市场乙女游戏分析

2.1 中日乙女游戏区别

在研究乙女游戏这一题材前，我们需要先弄清日本乙女游戏与国产乙女游戏的区别。

日本乙女游戏发展早更为成熟，在音乐，画面上富有独特的灵魂，多数以 rpg 或者 edu 为主，更加注重剧情和人物感情的塑造，让玩家有充分的沉浸感，而国内乙女游戏多数为手游并且与其他游戏所结合，在玩法上展开更多，更有游戏性，外加中日文化不同，剧情的走向风格也有很大的区别。但总的来看，二者并没有高低，反而我们可以通过对比进行反思，从而对开发游戏进行更深刻的打磨。

2.2 国产游戏市场当前面临的问题

版号停发，对游戏行业而言也许是塞翁失马，焉知非福。头部优质公司版号储备丰富，受影响较小，精品游戏进一步得到保护，游戏行业格局进一步得到优化。且随着国内政策逐渐收紧，游戏公司或将进一步加强“出海”，以带动业绩增长。

此外，2021 年 11 月份，商务部等 17 部门联合印发《关于支持国家文化出口基地高质量发展若干措施的通知》中也提到，鼓励优秀传统文化产品、文化创意产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”。

因此，在资源稀缺的情况下，如何延长一个游戏的寿命，提高游戏的品质，争取用户最大化，也成为游戏设计者首要考虑的问题。

【以下分析为个人想法，不具有参考性，感谢指点】

3. 个人分析见解

3.1 女主

与日本市场所不同，中国市场的女性向游戏在设定女主时多带入本身，女主的角色名字由自己赋予，以便提升游戏的代入感，这也成为国内乙女游戏的一大特色。但仅仅一个名字就足以让玩家充分带入自身吗？一样的外貌一样的性格仅仅是名字不同，这种是我但又是普罗大众的设定，往往会让一众“女主党”和“代入党”大打出手。如果真的更倾向于代入玩家本身而设计女主角，我们是否可以让这个设定更丰富，更符合游戏玩家本身的塑造。

个人想法：在设计角色初，我们可以从外貌上对此进行基本的区分，用捏脸系统打造属于自己的形象，是性感可爱还是温柔都由自己决定，游戏初始进行性格数值的选择，让玩家将这些数值与自己本人所结合，选择自己所需要的智力，魅力，力量，敏捷，等等，甚至可以做到自由选择自己的职业。这些不同的性格和外表使得“女主”更倾向于玩家本人，而不是统一设定好的外貌和性格的一个代餐产品。

并且，在早期的乙女游戏中这些与女主相关的性格数值对于后期的培养和与男主的相遇都提供了更加开放的走向，或许这也能添加更多的游戏性和可玩性。

3.2 攻略角色

《恋与制作人》上线一周左右单日 ios 收入达到 30 万+人民币，这是游戏市场的一次巨大冲击。在这之后各种大大小小的女性向游戏也席卷而来。但如果作为资深女性向游戏玩家，很容易就会在一个个新游戏里见到许多相似的影子。新角色的人设、画风、配音、台词总是似曾相识，甚至可以说总是由《恋与制作人》的那五个男人裂变而来。这无疑是各大厂商的投机取巧，什么火就去制造第二个他，省去思考谋求便利。试问，如果不去了解女性群体的内心，又怎么能够制作一款被女性所认可的游戏，又怎么可能让消费者买单。

个人想法：当代女性真的是只喜欢“霸道总裁”李泽言吗？我觉得并不是。

在 2021 年创造营，黑马“利路修”横空出世，他消极懈怠的性格夺得了一众女性的青睐，他身上既没有言情小说男主所独有的特质，也没有像其他选手一样优秀的才华，他仅仅是想早点下班，早点回家，不想出道。但这又恰恰成为他出圈的独特特质，他是独一无二的，他是不可替代的。

2021 年年末，彩虹社的四代 vtuber 男团出道，也在国内掀起不小的风波。仅仅一个月，团内其中一位 vtuber——VOX 就获得 1388 万日元（相当于人民币 89 万元）的高额 sc。其出圈的特点是低沉的声音和高素质的修养与情商，当然也不止这些。【或许在配音方向国内的乙游也可以尝试引入其他语种配音，或者可以设定一个外国男主进行试水】

现实生活中其实存在更多例子像我们证明，什么样特质的男性会得到女性的青睐，而非只有五种男性角色，作为游戏开发者我们也应该从女性的角度出发思考这一问题，供求关系的改变，“女性向游戏”从众人垂涎的馅饼，变成了投入产出难以捉摸的一个陷阱。但无论如何，单纯的模仿都得不到用户的认可。

3.3 场景、立绘

没有细致的美工和吸引眼球的画风，一款游戏很难吸引到女性玩家，游戏的整体性和观赏性在女性眼中非常重要。随着《原神》等众多二次元游戏的诞生，早几年冷门的二次元文化现在也成为了主流。抛去相似这一点，纵观现有乙女游戏，立绘的画风如出一辙。或许在投资者的眼里跟随大众，走相同的画风不出错即可，但这些相差不多的立绘已经很难再满足消费者的心理，在相差不多的卡牌立绘中，消费者反而会选择更加精致的一方，这对美工来说也是一种潜在的压力，或者是造成行业内卷的根本原因，因为没有其他路径可以走。他们需要更加精细的投入立绘的构造才能勉强得到玩家的关注。

如果谈论二次元文化，在动漫中也并非只用一种风格，无论是京阿尼，美式漫画，或者水墨，都有着很大受众。随着社会发展，人类的审美也随之提高，而对于现在的游戏市场来说，却更多的只有审美疲劳。

个人想法：在不改变画风的前提下，我们也可以在立绘本身进行改善，随着 lived2d 的兴起，相比较静态的立绘，更多人会选择仿佛活起来，可以进行互动的立绘。如果我们可以根据好感度的解锁为立绘增加互动动作，增加配饰的佩戴，或者增加该立绘的其他行动状态，也会提升玩家的满足感和角色的塑造。这好比在现实生活中看到美女，比起只看着美女的照片，一个可以出现在你面前可以和你互动的美女更让人心动吧。

3.4 剧情

一个乙女游戏的主体，或者任何游戏的主体，都离不开一个好的剧情。剧情不仅可以推动玩家进入角色，一个好的剧情也可以让玩家在通关后回味无穷，列如《最终幻想》系列、《魂》系列、《仙剑》系列等等优秀的作品。相比现在国内的 rpg 游戏来说，国外市场对于剧情的侧重更为重视和完善，他们利用剧情并不是简单的进行关卡推进，而是为玩家展开全新的世界，打造更深刻的羁绊或者使命，而优质的剧情也是“海外化”的基础，我们所创造的并非只是游戏本身，而是一个以游戏形式展现给世人的美好世界。

乙女游戏更加侧重于满足女性的恋爱幻想。目前国内众多的女性向游戏，说到底还是比较偏大众向的，这些对于剧情的刻画相对薄弱，缺乏令人沉溺的故事情节在里面。作为女性，心思细腻的敏感动物，阅读能力和感知能力还没有在游戏中被充分调动出来。而在剧情上多半为宫斗，仙侠，娱乐圈，侦探，设计师或者其他大众化设定，这种饱和度高的剧情设定很难进行更深刻的艺术创作，一次次的出现反而会增加玩家的疲劳感，甚至跳过剧情也已经成为国内玩家的常态。流水网文式剧情并不能在玩家心里留下任何波澜，也留不住任何玩家的心，到不如直接取消掉全部剧情，变为卡牌策略游戏，更加省时省力。

个人想法：国内可开发的剧情设定仍然有很多，人性是唯一不会过时的主题。快穿情节，复仇情节，重生情节等，这些要素都可以成为游戏玩家想要推动关卡的动力，但还是推荐更深刻的打磨剧情为上。并且在和男主的好感剧情上也可以更加着重于关系的建立和走向，增强羁绊感，宿命感，共同命运体，而不是用“油腻轻佻”的情话，和粗制简单的剧情，俘获女玩家的芳心。

3.5 玩法与氪金

即便对于游戏来说剧情极为重要，但乙女游戏也不是电子小说。即使有好的故事、好的剧本、好的画面、好的人设、游戏也不能称之为游戏。游戏必须有竞争的机制，有对手，有目标的达成。而一个游戏的好玩与否也决定了这个游戏的受众程度。谁说男生就不能玩乙女游戏呢，如果是有趣的机制，丰富的玩法，我相信大部分男性玩家也会很乐意加入。

叠纸游戏的 3D 新作《恋与深空》并不是《恋与制作人》的 3D 版，而是一个独立的“恋爱动作手游”，女主会与男主并肩作战，一起对抗机甲。虽然游戏并未上线，但也已经受到广泛的关注。近年上线的几款女性向游戏，重心都不在仅仅是与男主角谈恋爱，和选择好看的衣服进行搭配。这既是监管收紧后厂商规避风险的必然结果，也体现出女性玩家的口味转变，现代女性的事业心逐渐上升。我们可以看见在《花亦山心之月》里，玩家要学习各种课程，进行考学；在《绝对演绎》里，要磨练演技从配角变成女明星；在《璀璨星途》里，要谈资源、跑通告、当金牌经纪人，这种游戏的走向是国产乙女游戏的必然，也恰好说明即便是女性，也更注重游戏的可玩性。

如何定义一个游戏是否好玩，个人的见解是在于这个游戏玩法上的选择性，丰富性和玩家在这个游戏上愿意消费的时间，从而达成心流效应。

达到心流状态的体验需要以下 8 个要素（必要但不充分）

1. 可以完成的任务
2. 专注任务的能力
3. 专注是可能的，因为任务有明确的目标
4. 集中注意力是可能的，因为任务提供了即时反馈
5. 锻炼对行动的控制感的能力
6. 深入而不费力的参与，消除对日常生活中挫折的意识

7. 对自我的关心逐渐消失，但自我意识逐渐增强
8. 对时间的感觉被改变了


举个例子：比如我们把一个游戏比作晚饭，比起直接吃一种菜系，吃自助餐显然更加丰富，更有可能满足大多数人的喜好。或者我们想吃一顿盛宴，那么就需要工作挣到工资，再拿去购买。我们为这一结果付出了时间和劳动，然而过程和结果是可以让人接受甚至可以感到愉悦，即便我们在这项工作中投入大量时间，但工作的内容都是所擅长的和有兴趣的那么一切都是有意义的。

一个好玩的游戏也应如此，但这也并不等于玩法丰富就是强制所有玩法全部执行，囫圇吞枣所有的玩法都必须安排在一起，变得伤肝伤身体。“肝”或许是一个游戏非常明显的差评，游戏的“肝”并不等于这个游戏具有难度和可玩性，他是指机械性的运作同一件事情，而这显然不属于任何游戏应该拥有的玩法。


“肝”这现象多出卡牌类养成游戏上，这其实对于养成游戏来说是所谓的悖论，把一个角色的养成建立在概率和重复性活动中。然而玩家长期达不到满足感，只会对一个游戏产生沮丧感甚至厌恶感，与《王者荣耀》等非抽卡类游戏对比，卡牌类乙女游戏很少有长达数年的庞大用户存留，甚至只要出了新游戏就立刻会有用户流失。

简单分析一下此次活动惹众怒的原因，主要在于锦灯与邀请函的定价离谱，氪金抽卡体验极差两方面。

未定ch可能没弄清楚一件事，类似未定恋与这样的乙女游戏，绝大多数玩家是属于单推党的，也就是说比如我单推左然，你给我出10张其他男主的ssr都抵不过我出一张左律的ssr，

这是大前提 

目前看贴吧的大趋势，其实未定玩家和恋与是相似的，富婆暂且不论，大多数人均均为单推，我当然不强求bp能让我单推过得很舒服，但是我期望氪金不要太离谱的钱能让我拿本命的卡。乙女游戏大多数人也不强求所有男主全图，卡牌强度什么的真的不影响我决定是否拿卡，拿卡的决定因素只是在你出的是不是我“推”的那个男主罢了，不管是累充卡池还是副本，我只

希望我推全图鉴 

一些游戏社区的相关讨论

因为高氪而损失玩家黏度是否值得，乙女游戏有必要一定要和抽卡相结合，乙女游戏爱好者的氪金理念是否和其他游戏所等同，当前游戏市场氪金方式是否只有抽卡，乙女游戏的重点是应该着重放在好感的攻略获得还是角色的获得上，我觉得这都是当前游戏市场需要突破的问题。

【battle pass 的收费方式或许也值得我们进行学习，受众广吃香不难看，接受程度高，用户绑定密切，好玩，不肝，没有骗氪，只有必氪和稳定氪金，才是未来游戏发展所趋】

个人想法：1. 关于抽卡氪金方面，分角色卡池保底概率是一部分，另一部分设想里，根据第一个话题或许我们可以让玩家通过提升自己某一项性格数值或者技能数值为判定来增加某一角色的获得率。当然这个概率并不会很高也是必须要通过通关游戏积累才能实现，且存在上限。【比如女主的力量达到 80 智力达到 90，那么男主 A 被吸引出现的概率就会变为 n%，或者只有到达这个数值并通关某种玩法才开放单独角色卡池。】

2. 商城中出售的礼包和昂贵的服装卡面皮肤，如果以 dlc 附赠形式出售，玩家购买的是新的剧情和游戏玩法体验，而服装道具是他们通过在游戏中通过努力通关而获得的奖励，甚至可以根据个人喜好进行角色筛选，更能提高玩家游戏的捆绑性，也能保障玩家的满足感和产品的利润。

【至于其他的氪金想法需要和其他模式游戏进行结合，由于当前市面还未出现，便不进行过多赘述】

关于玩法方面：乙女游戏同样可以和 moba, ftg、act、slg 等等模式相结合，而不是仅仅只能和卡牌结合，变成养牌，而缺少养成女主过程的游戏，增加更多模式的玩法供用户进行选择，pvp 模式也不应仅仅是以数据的对抗为主，或许拥有操作性的游戏模式也会获得女性玩家的青睐。【至于具体的玩法设计，虽然有些构想，但由于本人没有编程经历，难免空谈且不实际，也不进行过多赘述】

3.6 社交

但凡资深的游戏玩家都会体会到，一个游戏能否留住玩家，很大程度在于游戏内的其他玩家。社交是所有玩家特质中最最关键的一点，相较于其他的关键词，拥有社交元素、或者能制造社会效应的游戏更能成功吸引玩家特别是女性玩家的关注。撇开游戏，就从生活中来说，女性受社会舆论导向和环境的影响的确更加明显。最近几年对于时尚的追求和时尚业在中国的爆发完全体现了男性和女性的差异。

手游中存在一个很明显的假性交互——工会。众所周知游戏中一般工会的创建都是为了结交朋友共同建设，以获得群体感，社会感，但是这点在手游中并没有很好的体现。现在市面上手游的工会系统往往只是构建一个空洞的框架，玩家要做的也仅仅是在公会中贡献物品，兑换道具，即便是工会任务也没有任何交流和游戏性，在这一点甚至不如早年的《炫舞》等游戏。

个人想法：如果是为了打造有社交性的游戏，我们可以将社交的功能设计的更全面更开放一些。比如开设多人游戏玩法，增加组队 pk 的可能，增设互动互助模式，工会系统也可以着重开发，变成可以真正进行面对面交流社区，或者单纯的做好单机游戏内容弱社交化。

4. 总结

总体来看，乙女游戏这一市场仍有很大的开发程度，但具体成功与否还要在于各个厂家的创造能力，模板化的乙女游戏已经很难在近几年爆发的浪潮中站稳脚跟。随着版号的停发，制作更精良，寿命更长久，玩家粘性更高，能够进行“海外化”“周边化”“出圈化”的乙女游戏，才是我们应该考虑的主要方向。

最后感谢您的阅读，希望您能提出宝贵意见和指导，也希望国产游戏可以越做越好。

本文参考：

Game look：

《日本乙女手游报告》

《乙女游戏如何走进中国》

《从热门游戏产品分析女性向手游现状及未来》

《日本地区乙女类手游付费率达到 34%》

机核：

《二十年前，光荣这支全女性团队制作了世界首个乙女游戏》by 河童 Ann

《游戏为什么而难：谈谈游戏难度设计》by 独自等待

《Designing Game Fell.A Survey》

《从叙事学的角度，解析游戏叙事的概念、价值与方法》

《一部游戏如何构建世界观并实现细节》by 猫翼子

《游戏是艺术吗？是高尚艺术吗？这是个重要问题》by pekingcat