



从“引狼入室”到编号“0731” 《恋与深空》连环踩雷信任崩塌

近日,叠纸游戏旗下乙女向手游《恋与深空》陷入前所未有的舆论危机。新男主“敖尹”空降、编号“0731”触碰历史红线、“引狼入室”文案引发安全争议等多重问题叠加,引发玩家大规模抵制,央媒接连发声批评。

尽管官方两度发布声明致歉并承诺修改,但被指“避重就轻”“傲慢敷衍”的回应,不仅未能平息怒火,反而加剧了信任的崩塌。一场原本局限于游戏圈内的玩家维权,已演变为涉及历史认知、女性安全、消费者权益的公共事件。

■新快报记者 陈学东

“引狼入室”:

女性安全被包装成浪漫桥段

危机的导火索,是6月28日晚《恋与深空》6.0版本前瞻直播中一段令人瞩目的剧情设计。

新角色“敖尹”以狼人身份深夜翻窗闯入独居女性家中,并说出“引狼入室有什么不好”的台词。这段内容迅速引爆舆论——“引狼入室”在现实语境中指向对个人边界的严重侵犯,而深夜闯入独居女性住宅更是触动了社会对女性安全的普遍焦虑。

《中国妇女报》率先发文,点名批评该剧情“将越界窥探包装成浪漫,模糊法律边界,戏谑女性安全”。《新京报》在评论中进一步指出,“私闯民宅属于违法行为,深夜闯入独居女性住宅更是现实里的安全隐患”,质疑游戏作为受众广泛的文化产品,“理应承担一定的社会责任,而不是公然美化、诱导违法犯罪行为”。

面对汹涌舆情,《恋与深空》于6月29日发布声明,称“引狼入室”是“结合新男主狼人身份进行的文案包装,并无其他含义”,并宣布将BW(Bilibili World)相关素材中的文本统一调整为“纯爱狼王”。

然而,这一回应被普遍视为避重就轻。玩家和舆论的核心关切在于:为何一款以女性为主要受众的乙女游戏,会将刑事违法行为浪漫化?为何在涉及女性安全的议题上,制作团队缺乏基本的社会敏感度?正如评论所言,“游戏营造了虚拟空间,但并非道德真空,更非法外之地”,其倡导的价值观、性别观需要“经得起公序良俗的评判”。

编号“0731”:

触碰民族伤痛的历史红线

如果说“引狼入室”争议触及的是社会价值观底线,那么随后曝光的编号“0731”事件,则直接触碰了民族情感的历史伤痛。

6月29日,有玩家发现《恋与深空》6.0版本“世界深处”剧情中,反派人体试药实验的档案编号被设为“A-0731”。“0731”这一数字对中国人而言意味着什么,无需多言。更令玩家愤怒的是,该编号出现的场景正是“人体试药实验”,与731部队的暴行高度重合。有玩家愤怒质问:“731加试药放在一起的敏感度,令人发指。《恋与深空》不顾民族伤痛,要求公开道歉停服整改。”

《恋与深空》当晚紧急回应,称该数字为“虚构日期,是无实际意义的占位信息,未进行任何包装”,承诺“以最快速度在今天内完成线上修改”,并承认“制作组内部分成员存在敏感性不足”。

但这一解释难以服众。《中国妇女报》全媒体评论员韩亚聪撰文指出:“一串数字存不存在‘特殊指向’,不是轻飘飘的‘随机’‘无意义’所能定论的。当公众的感受是被冒犯,当历史的伤痛被忽视,当剧情场景与历史悲剧高度重合,那试图用‘巧合’来洗地的辩解,就显得自欺欺人、苍白无力。”

值得注意的是,这并非《恋与深空》首次陷入文化争议。2025年7月,该游戏国服版本被曝将国服“道观”译为“日本神社”、将中式许愿丝带替换为日式“绘马”、将元宵节改为“繁灯节”,引发“去中化”质疑。

“敖尹”空降:

从“卖萌式道歉”到“战书2.0”

“引狼入室”和“0731”事件将《恋与深空》推向舆论风暴眼,但风暴的种子早已埋下。

6月22日,官方在无任何主线剧情铺

垫、无版本前瞻预告的情况下,通过突击直播突然宣布第六位可攻略男主“敖尹”上线。该角色采用欧美硬朗狼人造型,红发金瞳带狼耳和止咬器,与原有五位男主精致柔和的东亚审美风格形成强烈割裂,被大量玩家吐槽“像走错片场”。

更深层的矛盾在于资源分配的严重失衡。据玩家统计,原有男主之一夏以昼的主线剧情已超500天未更新,牵绊之章等重要个人线至今未能补完,官方长期以“产能不足”解释更新滞后。然而,新男主却拥有完整的建模、PV和宣发资源,直接并入常驻混池,将单推玩家抽到心仪角色的概率从20%稀释至16.7%。玩家质疑:“拿玩家氪的金养新角色的市场推广”,“把玩家当提款机”。

官方初期的应对方式进一步激化了矛盾。面对铺天盖地的质疑,运营仅在评论区用“对不起,但他眼睛亮亮的要不要看一下再决定”“看看毛茸茸的尾巴”等话术回复,被批评为“卖萌式道歉”。

6月28日凌晨,沉默近6天的官方终于发布致歉长文,但核心立场——新角色不会下架——直接否定了玩家最根本的诉求。声明附赠20张抽卡券作为补偿,却被指“对重氪玩家来说连零头都算不上”。更引发众怒的是,声明将合理批评定性为“有组织造谣”“恶意流量”,并警告“必将追究到底”,被玩家解读为“战书2.0”而非诚意致歉。

投诉数据也揭示了信任的崩塌程度。据消费保投诉平台数据,6月23日单日投诉量飙升至21961件,创下游戏开服维权峰值;截至6月28日,集体投诉参与人次超过6万。6月22日至26日,游戏在多个社交平台累计掉粉近50万。大量累计充值数万元甚至数十万元的高氪玩家公开宣布退游停氪。

观察

乙女游戏的“情感契约”与商业扩张的冲突

《恋与深空》的危机,表面是一系列文案失误和公关失当,深层则折射出乙女游戏这一特殊品类的内在张力。

乙女游戏的核心商业模式建立在“情感契约”之上——玩家投入大量时间、金钱和情感,与虚拟角色建立长期、专属的情感连接。复旦大学社会学系副教授沈奕斐的研究指出,女性向恋爱游戏的核心价值是“自我探索、情感寄托”,玩家已从“寻找一个爱自己的人”转向“通过爱情发现更好的自己”。这种深度情感投入,使得玩家对游戏厂商的信任门槛和忠诚度显著高于其他品类,但也意味着一旦信任破裂,反弹更为剧烈。

《恋与深空》的困境在于,其全球化商业扩张战略与国内核心玩家的情感需求发生了严重冲突。SensorTower数据显示,2026年5月该游戏海外收入突破2200万美元,环比增长41%,海外累计收入突破5亿美元。“敖尹”的欧美化建模,被视为叠纸适配海外市场、拓宽受众的战略尝试。但这种“优先增量、忽略存量”的商业逻辑,在乙女游戏这一情感密集型品类中遭遇了严重水土不服。

更值得关注的是,此次争议已超出玩家维权范畴,演变为涉及历史观、性别观、文化自信的公共事件。正如观察者网评论所言:“85亿营收买不来信任,全球爆款也换不回流失的真心。在真正的玩家诉求面前,任何技术力和商业逻辑都要俯首低头。”

对于叠纸而言,当务之急或许不是追究“恶意抹黑”,而是正视一个根本问题:当一款游戏成为玩家情感寄托的“精神家园”,它是否还能被当作可以随意塞入新角色、调整概率、试探底线的普通商品?答案,或许就藏在那些选择离开的玩家心中。

