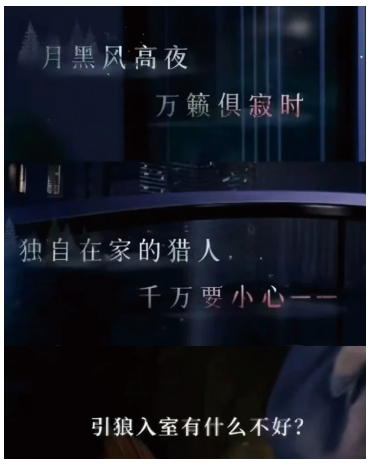
行业棱镜

游戏，有些界不能越，有些线踩不得

文｜邱　山

近期，国内3D恋爱互动手游《恋与深空》接连曝出多处内容争议，深陷舆论风波。游戏中的剧情文案“引狼入室”，将男主角深夜翻窗闯入独居女性住宅的违法行为包装成浪漫桥段；在厨房场景文案中出现“不要在锅里洗澡”的表述，被普遍认为是在以戏谑玩梗的方式，消费一起针对女性的恶性事件；更在人体试药实验档案设定编号“A-0731”，被指消费民族历史伤痛，招致大量玩家与网友批评。



设计剧情以『引狼入室』戏谑独居女性安全

游戏虽自带娱乐属性，但任何一款面向公众的文化产品，都必须守住创作的边界和底线。《网络游戏管理办法（草案征求意见稿）》《网络信息内容生态治理规定》均明确禁止制作、传播可能引发未成年人模仿不安全行为、诱导不良嗜好、违反社会公德等内容。这是所有游戏厂商不可逾越的硬性红线。将违背公序良俗甚至违法的行为进行浪漫化演绎，把关联历史伤痛的符号当作剧情元素，让本该被敬畏的历史、被严肃讨论的社会议题娱乐化，暴露出制作方对内容创作缺乏应有的敬畏。

作为一款国产女性向游戏产品，《恋与深空》一直以“情感陪伴、女性本位”为核心卖点，拥有超千万用户，其中大量是未成年人和年轻女性。虽然有玩家曾分享游戏体验，表示能在游戏剧情的互动中获得情绪价值，但游戏并非单纯娱乐，它和影视、文学一样，是讲述故事、传播观点、引导观念的载体，每一句文案、每一段剧情都会潜移默化地影响公众的认知逻辑和价值观。



《恋与深空》游戏界面

制作方在6月29日发布的声明中称，引发争议的内容是断章取义的误读、曲解，还将其归为谣言，字里行间展露出傲慢姿态。但不可否认的是，当内容正式上线并引发广泛负面讨论时，制作方对此就负有不可推卸的责任。玩家是付出时间、金钱、情感的消费者，也是产品发展至今的基础。如此回应，不是一家文化企业应有的用户意识和社会责任。

6月30日晚，制作方再次发布声明取消新男主的上线与开发，但对于核心问题依然没有回应，只是修改了争议内容。价值底线问题不容回避，它关系到游戏行业的健康、长远发展。避重就轻只会透支公众信任，影响整个行业的口碑。

广告

KAYOU



卡游零系列中性笔
稳定，从零开始



编辑：穆兰（1、10、11版），赵一锦（2、9、12版），韩晓艳（3、5、6、8版），刘明（4、7版），　美编：胡海悦