

国产女性虚拟恋爱游戏的景观生产与协商互构

李徐岚欣

四川大学文学与新闻学院, 四川 成都

收稿日期: 2026年2月4日; 录用日期: 2026年2月26日; 发布日期: 2026年3月9日

摘要

本研究以居伊·德波“景观社会”理论为核心框架, 聚焦《恋与深空》等国产女性虚拟恋爱游戏, 探究其情感景观的生产逻辑与玩家协商实践。研究发现, 持续运营模式下的女性虚拟恋爱游戏通过伪真实性、商品化、跨媒介性三重机制构建情感景观, 以去风险化的纯粹关系、技术支持下的感官拟真满足女性情感需求; 以物理时间转化、价值分级将情感体验转化为可消费的数字商品; 衍生品则以跨媒介的形式实现景观向现实生活的弥散化渗透。面对景观的商品化与拟像建构, 玩家并非被动接受, 而是通过解读与二创、理性投入、身份互构等实践, 参与景观意义的重构与调整优化, 在情感消费中确立自身主体性。国产女性虚拟恋爱游戏既为女性提供了实现情感自主、表达自我的数字空间, 也暗藏情感消费的商业化倾向与异化风险, 其景观生产与玩家协商的动态过程, 深刻折射出数字时代女性情感实践的流动性与复杂性。

关键词

“景观社会”, 虚拟恋爱游戏, 情感消费, 玩家实践, 虚拟亲密关系

The Spectacle Production and Negotiated Mutual Construction in Chinese Female-Oriented Virtual Romance Games

Xulanxin Li

School of Literature and Journalism, Sichuan University, Chengdu Sichuan

Received: February 4, 2026; accepted: February 26, 2026; published: March 9, 2026

Abstract

This study employs Guy Debord's theory of "the society of the spectacle" as its core framework, focusing

on Chinese female-oriented virtual romance games such as *Love and Deepspace* to explore the production logic of emotional spectacles and players' negotiated practices. The research finds that female-oriented virtual romance games under the continuous operation model construct emotional spectacles through three mechanisms: pseudo-authenticity, commodification, and transmediality. These games satisfy female emotional needs by offering risk-free pure relationships and sensory verisimilitude supported by technology; they transform emotional experiences into consumable digital commodities through the conversion of physical time and value stratification; and derivatives further diffuse the spectacle into real life via transmedia expansion. Confronted with the commodification and simulacra construction of the spectacle, players are not passive recipients. Instead, they engage in practices such as interpretive and fan-created content, rational investment, and identity co-construction, thereby participating in the reconstruction of the spectacle's meaning and its optimization, while asserting their own subjectivity through emotional consumption. Chinese female-oriented virtual romance games provide women with a digital space for emotional autonomy and self-expression, yet also harbor commercial tendencies and risks of alienation inherent in emotional consumption. The dynamic interplay between spectacle production and player negotiation profoundly reflects the fluidity and complexity of women's emotional practices in the digital age.

Keywords

“Society of the Spectacle”, Chinese Female-Oriented Virtual Romance Game, Emotional Consumption, Player Practice, Virtual Intimacy

Copyright © 2026 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. 引言

数字时代，电子游戏已经超越单纯的娱乐范畴，成为深度嵌入人们日常生活的一种数字实践活动。多样的用户需求催生了丰富的游戏类型，承载着人们的娱乐需求，也成为情感表达与社会互动的重要载体。在多元的需求维度中，情感体验始终占据着不可忽视的地位，无论是竞技中的协作与成就感，还是沉浸叙事带来的共情与共鸣，情感的注入让虚拟的数字空间具有打动人心的力量，也成为游戏持续吸引用户的关键内核。

女性虚拟恋爱游戏作为以女性情感体验为核心的游戏类型，以独特的形态脱颖而出，成为当代文化研究的典型对象。它凭借高精度的画面呈现、多样化的人物类型、细腻的叙事文本和高浓度的情感互动，为玩家提供一种理想化的恋爱体验。它并非简单复刻现实中的恋爱场景，而是精准捕捉女性玩家群体的情感期待，将情感需求转化为可感知、可参与的数字景观。玩家在其中投入的不仅是时间与金钱，更是热烈而真实的情感。

既有研究多从性别政治、消费文化等角度，聚焦于游戏或玩家一方视角进行宏观批判与价值判断层面的讨论，对游戏内部机制、玩家实践及产业逻辑之间的动态关系关注不足。一方面，游戏中的情感叙事常被视为资本对情感单方面的规训或操控，另一方面，玩家参与行为的影响力与话语权被忽视和低估，难以解释现实中玩家与游戏之间复杂而矛盾的互动状态：玩家既可能接受游戏设定的情感脚本，也会通过理性消费、舆论表达、二次创作等方式，对游戏内容与运营策略施加影响。

在此背景下，本文采用网络民族志与文本分析相结合的方法，聚焦以《恋与深空》为代表的国产女性虚拟恋爱游戏及玩家群体的讨论、创作文本，借助德波的景观社会理论，分析国产女性虚拟恋爱游戏

如何在技术、资本与文化的共同作用下被编码为可消费的情感景观；同时，“被动观众”的预设将持续运营与社交媒体时代受到挑战，玩家在具体的游戏实践和舆论场域中，与厂商之间形成持续的互动与协商，情感景观因此而呈现出共建的特征。

2. 文献综述

(一) 景观社会理论

居伊·德波在《景观社会》中将现代社会定义为“以表象为中介的社会关系结构”。他明确指出，“景观并非图像的集合，而是人与人之间通过图像为中介而建立的社会关系”[1]。这一表述点明景观的本质并非单纯的视觉呈现，而是由资本、权力关系与社会联结共同运作的具象化表达。它使整个社会生活商品化，使一切都可被观看和消费。现实存在因此被异化为影像、符号构成的“伪真实世界”，人类的交往方式与经验感知便被表象系统重组[2]。

景观社会理论自提出以来，其研究应用主要集中于三个方向。一是消费文化批判，其批判并非指向消费行为本身，而是对被景观赋予符号价值的消费异化的批判。如石立元指出，数字景观通过算法对主体注意力、隐私的榨取，利用身份认同将自我剥削合理化[3]。于静雯以Z世代的“炒谷”行为作为具体的研究对象，发现生产者与销售者以“稀缺性”和符号崇拜满足消费者的情绪价值，点明了该消费景观的情感资本化本质[4]。二是媒介景观研究，聚焦广告、短视频、社交媒体等场域，分析景观如何通过影像化、符号化手段实现意识形态控制，以及媒介如何成为景观的物质载体与传播机制。鲁玥彤从功能性的视角出发，分析“网红打卡地”的媒介景观构建与传播策略[5]。向志强通过探讨媒介景观现象的生成过程，提出“突发事件生成-个体认知唤醒-集体记忆聚积-情绪共振发生-媒介景观呈现”的演绎逻辑[6]。三是反景观研究，德波提出“漂移”、“异轨”等策略试图打破景观控制。后续研究核心围绕“如何打破景观的单向霸权，消解景观对人的异化”展开，让理论批判走向具体实践。唐军对“弹幕”的反景观特质进行分析，认为弹幕通过互动将霸权式的被动观看秩序转向了主动参与，但其瞬间性与依附性也让其成为景观化的一部分，互动反叛与景观控制两者共存并持续进行权衡[7]。这也预示着景观的互动性转向：传统社会表征强调通过媒体形成共识[8]，但在社交媒体时代，表征不再是单向传播，而是一个高度互动的过程。用户不仅消费表征，还通过点赞、分享和生成内容不断重塑表征[9]。

伊露兹提出了“情感资本主义”的概念，分析现代社会的情感商品化逻辑。当代资本主义通过消费品营销实现了情感与经济理性的深度结合。当浪漫成为广告、影视与旅游业的核心产业意向，情感便被赋予了可交换、可购买、可复制的属性。爱情的叙事不再关乎道德或者是命运，而是一种被文化工业操控的体验形式[10]。在具体呈现上，情感本身可以通过面部表情、肢体语言、语言符号等转化为可视化的景观，意味着情感具备“可表象化”的特征，这一观点为情感与景观的结合提供了理论桥梁。当情感通过景观的视听感官呈现，不再依赖直接经验传递，而是通过与虚拟角色互动、数字符号反馈等表象系统实现时，便形成了“情感景观”。这为女性虚拟恋爱游戏等情感驱动型的媒介研究提供了理论基础。

(二) 女性虚拟恋爱游戏相关研究

女性虚拟恋爱游戏作为一种专门面向女性玩家，以恋爱模拟和情感体验为核心的电子游戏类型，自20世纪末在日本诞生以来，已发展成为全球数字娱乐市场中一个不可忽视的细分领域。以《恋与制作人》《光与夜之恋》等为代表的国产女性恋爱游戏取得了巨大的商业成功，并形成了庞大而活跃的玩家社群，引发了广泛的社会文化讨论。近年来，国内外关于女性虚拟恋爱游戏的讨论逐渐升温，主要集中于性别表征与女性主义游戏研究、玩家心理、玩家游戏体验与情感互动机制、情感消费与亚文化实践、游戏叙事、传播与文化意象等方面。

玩家研究旨在理解玩家的游戏动机，如游戏的情感补偿机制、社交需求，游戏过程的沉浸体验、玩

家与虚拟角色之间的拟社会关系，以及游戏对玩家现实观念的影响。刘靓等学者提出，玩家与虚拟恋人之间的情感联结受到孤独感、吸引力、交往时长、媒介需求等因素的影响，弥补玩家在现实生活中的情感缺失[11]。陈加琳则从符号学视角提炼女性虚拟恋爱游戏的符号体系，分析玩家在主客我的呈现与互动中进行自我建构与自我认同的过程[12]。昕岩定位女性虚拟恋爱游戏的大学生玩家群体，调查游戏频率、角色认同等因素对理想恋爱关系支持程度之间的关系，发现玩家对角色的认同、拟社会关系程度越大，对理想恋爱的支持程度越高[13]。

文本中心路径则将游戏本身视为一个复杂的文化文本，致力于解析其内部的构成元素和意义生产机制。研究者关注游戏的角色设定、剧情结构、对话脚本、美术风格、音乐音效等要素，分析游戏的叙事策略如何通过多线叙事与好感系统来增强玩家的代入感和选择感。刘伊萌对女性虚拟恋爱游戏的情感叙事与共情修辞进行探讨，认为其叙事可以分为聚焦、扩散、增值三个阶段[14]。也有学者也从视觉美学与情感氛围的角度，对游戏中的特定图像、道具、场景如何承载文化意义进行解析[15]。

当游戏被置于更广阔的社会文化范围进行考察，则被视为一种文化现象，学者普遍探讨其引发的社会议题。王越对女性虚拟恋爱游戏的玩家情感劳动进行考察与深入分析，发现玩家出于社交以及自我认同的需求进行情感劳动，以此换取感情中的主导权与话语权[16]。赵雨铭从性别议题出发，探讨网络游戏中对于女性玩家的媒介形象构建，发现女性玩家在电子游戏领域的边缘地位以及刻板印象规训[17]。

综合来看，现有景观社会理论的应用虽然已覆盖消费文化、媒介形态等核心领域，并通过情感资本主义等理论延伸触及商品化逻辑，但大多聚焦大众媒介与泛化的消费行为。游戏作为一种以“影像”为中介的媒介产品，本质上是玩家围绕精心生产的图像展开的互动与消费。女性虚拟恋爱游戏中的情感属性，更贴合了拟态消费中的情感转向趋势。这使得女性虚拟恋爱游戏成为景观理论应用的绝佳样本，能够有力检验和发展景观理论在数字时代，尤其是情感经济领域的解释力。与此同时，女性虚拟恋爱游戏的相关研究大多停留在心理机制或文化分析层面，忽略背后强大的资本逻辑与生产机制。从批判态度切入的情感异化被归因于普遍的消费主义文化影响，被视为一种普遍的社会存在状态。媒介批判理论、游戏研究、情感社会学等领域的研究成果未能得到有效整合，也凸显了将女性虚拟恋爱游戏的情感生产视角与德波的景观社会理论结合的必要性。

3. 从“封闭式文本”到“开放式景观”的发展路径

女性虚拟恋爱游戏作为数字文化与情感消费的重要形态，随着技术条件、媒介形式和商业模式的变化，经历了多重发展与转变。从早期以文字叙事为主的互动作品，到强调视听沉浸与情感体验的3D游戏形态，女性虚拟恋爱游戏逐渐形成了更为丰富和隐蔽的数字景观。国产女性虚拟恋爱游戏在商业形式上的转变与分化，更是玩家能够参与景观协商共建的关键。

(一) 萌芽阶段：封闭式文本

女性虚拟恋爱游戏发源于日本[18]。1994年，日本光荣游戏会社推出的《安琪莉可》开创了女性虚拟恋爱游戏的先河。作为萌芽阶段的女性虚拟恋爱游戏，《安琪莉可》在媒介形态上以2D静态立绘、分支文本叙事构建了故事推进与恋爱体验的游戏框架，确立了以一位女主角和多位男性角色的情感互动模式。玩家的参与方式主要依赖选择分支和阅读文本，情感体验更多建立在叙事想象之中。在商业模式上，由于这一时期的游戏主要在主机终端上运行，因此需要玩家预先付费来获得全部的游戏内容。买断制女性虚拟恋爱游戏的情感体验也因此相对封闭，游戏厂商掌握着景观生产的主导权，虽然叙事结构具有较强的完整性，但玩家对游戏内容的影响十分有限。

(二) 媒介转型：持续运营模式

第二阶段，国内兴起了以女性情感需求为面向的游戏热潮，《恋与制作人》等女性虚拟恋爱游戏接

连上线,受到玩家的狂热追捧,一时呈现出百花齐放的样态。2018年因此被视为国内女性游戏发展的元年[19]。国产女性虚拟恋爱游戏继承了一对多的情感互动模式和视觉小说的呈现形式,在图像上延续了二维的平面风格,但细节上更为浪漫、精美、细致,配音技术、玩法机制上有了更多的创新与精进。例如《恋与制作人》首次将“恋爱叙事”与“卡牌收集”的玩法进行结合,拓展“短信回复”、“语音通话”等贴近现实生活的元素,为情感交互增添了更为沉浸和拟真的体验。

除了玩法与视觉上的升级,移动媒介的全方位渗透也为国产游戏带来了商业模式的巨大变革——持续运营模式替代了传统的买断制,为虚拟恋爱游戏带来了更为持久的生命力。相较于买断制模式,持续运营模式拥有更为庞大的游戏体量,在叙事层面有了更加细致的心理刻画与情节起伏。以《恋与制作人》为例,从2017年发行至今,这款游戏仍在保持内容更新与剧情推进,且拥有极为庞大的受众群体与讨论热度。角色卡池、活动机制周期性更新,厂商结合“七夕”、“情人节”等时间节点,或推送“古风”、“校园”等特定主题,上线新卡面、新剧情。为了维持玩家的游戏热情,延续游戏的生命周期,游戏厂商会通过市场调研、问卷反馈、社群活动等方式来收集玩家的游玩体验和改进建议,确保更新内容能够满足大多数玩家的期待。在这一过程中,玩家通过社交媒体渠道,能够有效地将意见传达给游戏生产者,从而影响后续的内容生产方向。与此同时,游戏厂商也能凭借社交媒体的“泛传播”优势进行内容推广,获得更广泛的影响力[20]。如微博“主题超话”的媒介特性能够有效聚集游戏相关的反馈与意见,也能更好地对准厂商希望触达的目标群体,对其精准传播。

(三) 技术革新: 3D 沉浸与全场景陪伴

第三阶段则主要表现为三维建模、第一视角与互动机制的融合。以《恋与深空》为代表的3D虚拟恋爱游戏在视觉与互动层面进一步提升,强调互动的“真实感”和玩家的“沉浸式体验”。高精度的建模和实时动作捕捉、微表情系统打破了2D静态叙事的体验边界,眼前角色的距离无比贴近,呼吸的停顿、嘴角的笑意、眼神中的情意都能被玩家清晰地捕捉。在玩法层面,结合3D的空间感优势,《恋与深空》通过实时咖啡馆和陪伴系统,为玩家构建“面对面交流”的拟真感。当玩家滑动屏幕,角色的视线会跟随着轨迹进行移动,长按角色的心脏处,心跳便通过手机马达震动真实地传来;当玩家在工作、学习、运动、睡觉时,陪伴系统让屏幕另一方的角色和玩家一起生活;当玩家太久没有上线,游戏会带着好感度最高的角色头像自动发来推送,蹙眉问你:“为什么没有来看我?”

在第三阶段的游戏发展中,国产女性虚拟恋爱游戏在表达策略上也呈现出明显的视觉化转向。以《恋与深空》为例,游戏在剧情呈现中强化镜头语言、环境光影、人物神情等视听要素,而对文本叙述的篇幅和复杂度有意压缩。剧情推进不再依赖长篇的文字铺陈,而更加注重以角色表情、肢体动作完成情感表达。这一变化不仅仅是数字媒介环境中碎片化趋势的结果,也与游戏媒介自身的表达逻辑密切相关。随着视觉呈现能力的提升,动画逐渐承担起原本由文字完成的叙事与情感功能,对玩家而言,情感体验的核心也逐步从“阅读与想象”转向“感知与沉浸”,感官刺激与即时反馈成为影响情感投入的重要因素。

从萌芽期2D的单向叙事景观,到转型期移动端的互动景观,再到成熟期3D化的全景陪伴式景观,女性虚拟恋爱游戏的发展历程,本质是技术推动、运营机制更新与用户需求升级共同推动的景观迭代。国产女性虚拟恋爱游戏的持续运营模式,不仅是出于长期盈利这一商业策略的选择,也为情感景观的动态生产提供了制度条件。游戏不再是一次性完成的叙事文本,而是一个持续被更新、修订与协商的情感系统。正是基于这一条件,国产女性虚拟恋爱游戏才能成为观察情感景观生产与玩家协商的重要案例。

4. 情感景观的生产机制

(一) 伪真实性: 视听拟真与情感避险

居伊·德波指出:“在现代生产条件占统治地位的各个社会中,整个社会生活显示为一种巨大的景

观的积聚，直接存在的一切全都变成了表象”[1]。在女性虚拟恋爱游戏中，情感体验被嵌入由图像和技术构成的媒介结构，玩家与角色之间并非真实的情感互动，而是由拟像、符号与表演构成的“伪真实世界”[1]。女性虚拟恋爱游戏情感景观的“伪真实性”，主要体现在视听叙事符号的高度拟真与虚拟关系的去风险化。通过营造全方位的感官沉浸和无害化的互动，吸引女性玩家持续投入。

女性虚拟恋爱游戏借助技术革新，在视听呈现上打破虚拟与现实的区隔。《恋与深空》采用精度极高的角色建模，3D视觉下男性角色的发丝、皮肤纹理，乃至情绪波动时的微表情都如同真人一般还原。“每一条血管每一条褶皱，就好像他真的是在世界的某个角落长大的。”玩家在社交媒体上分享游戏中人物秦彻的肌肤纹理，引发了众多同好的热议[21]。在角色靠近玩家时，镜头会刻意拉近到亲密距离，屏幕被角色目光与玩家的视线交接。第一视角的观看方式让玩家毫不费力地与现实中的身体经验进行连接，玩家在观看的同时与影像之间形成“具身关系”，仿佛带来了真实触摸的感觉[22]。听觉层面，除了邀请专业的配音演员结合人物设定与剧情节奏对人物的情绪细节进行精准把控，环境音效如开门、心跳、脚步声更是玩家在虚拟游戏中沉浸体验和获得信息的重要来源，为玩家营造紧张或浪漫的情境氛围与“在场感”[23]。

伪真实性也体现在虚拟恋爱关系的去风险化。在现实的亲密关系中，情感始终伴随着一定的风险：拒绝、冷漠、误解等情况难以完全规避。而在女性虚拟恋爱游戏中，这类风险被系统性地排除，男性角色的情感反馈始终处于可预期与可修复的范围中，冲突被严格限制在叙事的框架里，任何矛盾和剧情都服务于关系的深化与确认这一核心目的。这种伪真实并非虚假的幻象，而是剥离了现实亲密关系中的不确定性与伤害风险，使玩家的每一次情感互动都能转化为可控、可预期的正向反馈循环和可观的资源积累。

女性虚拟恋爱游戏的角色呈现出类型化的塑造[24]，规避现实情感的功利性与复杂性。《恋与制作人》设定了五种典型男性角色：霸道总裁李泽言、天才科学家许墨、特警白起、偶像周棋洛、教授凌肖，其职业、性格、行为模式形成明确区分，既覆盖了女性玩家对理想伴侣的多元想象[15]，又规避了现实亲密关系中的物质纠葛、价值观冲突等风险，具有鲜明的叙事功能性与情感适配性。李泽言的“毒舌护短”、许墨的“温柔腹黑”，均是经过符号化提纯的性格特质，无需玩家花费精力磨合，只需根据自身偏好选择情感投射对象。另一方面，《恋与深空》等虚拟恋爱游戏一致继承多攻略角色设定，让类型化人物能够覆盖玩家的取向偏好，也赋予玩家情感选择的流动性。当玩家不再喜欢某一角色，可以立即切换虚拟恋爱对象，无需承担现实中的伦理束缚与转换成本。这种设计类似于吉登斯所言的基于平等交往与真实情感联结、相互依赖的“纯粹关系”[25]，将感情置于没有现实琐碎的“真空状态”，剥离了玩家现实中的角色协调与伦理责任。

“有限不完美”的人物设定，能够降低虚拟与现实之间的区隔感，同时守住情感边界。相较于绝对理想化、无瑕疵的人物形象，具有缺陷感的角色更容易被玩家认为是真实的存在。例如《恋与深空》中的祁煜，作为海神，背负族群使命的宿命本该赋予他高度的责任感和严肃感，但他却在与玩家的互动中呈现出敏感、嘴硬、爱说反话的特性。一方面，缺陷本身能够削弱角色的功能感，体现人物的现实复杂性，指向一种反工业化、反模板化的情感想象，与市面上类似的类型化角色形成差异。另一方面，在情感结构中，缺陷为玩家的情感投入提供了正当性。玩家通过游戏内的“安慰对话”、“陪伴互动”回应角色的脆弱，便能获得角色的正向反馈(如好感度提升、获得专属语音等)。这种“被需要”的意义感[26]，跳出了传统情感观念中“英雄救美”的单一化叙事，为玩家提供“平等”的情绪价值。

需要注意的是，去风险化的情感安全边界，虽然为玩家构建了理想化的情感乌托邦，但也削弱了玩家对现实的理解与接纳。鲍德里亚在《拟像与仿真》中指出，拟像并非只是一味模仿现实，而是在不断自我再生产中形成一个与“原初现实”脱钩的意义系统。影像与表象比“现实”更具权威，个体在影像的

循环与指涉中形成对世界的理解[27]。游戏中经过筛选的“无伤害互动”和“可预期反馈”，经过对现实亲密关系的简化与美化，剔除了现实关系中不可或缺的磨合、妥协、冲突，留下的只是符合玩家情感期待的符号化互动。长期沉浸于这种“超真实”的情感体验，会让玩家形成“零风险情感”的路径依赖，难以接受现实关系中的不确定性与不完美。例如部分玩家在社群中表示，“如果三次元男性没有这么完美就不必谈恋爱”，其本质是拟像塑造的情感标准对现实的反向规训。

(二) 商品化：情感体验的量化交易

伊露兹在《冷亲密》中指出，现代资本主义不再只是剥削劳动，而演变出更为多样的剥削形式，即通过情感表达、塑造亲密关系与心理需求商品化的方式，实现对主体内心结构的治理[28]。女性虚拟恋爱游戏的情感景观，正是情感资本主义在数字娱乐领域的典型实践——通过技术编码与商业机制的协同，将抽象的情感需求转化为可消费的符号商品，完成“情感-时间-资本”的转化闭环。石立元在数字景观研究中指出，当代消费主义已从物质商品的争夺转向更为隐蔽的，对时间和注意力的占据[3]。女性虚拟恋爱游戏正是这一转向的重要实践场域。

情感资本主义的核心运作方式之一，是将主体的时间与注意力转化为可剥削的情感劳动[28]。女性虚拟恋爱游戏通过日常化、高频率的情感触发机制，将玩家的现实时间拆解为可嵌入日常生活的细小单元。在《恋与深空》的“日程”体系中，玩家需要每天在12点、20点的特定时间登录，完成朋友圈互动、卡牌升级、战斗养成等固定任务，每一项任务都对应着特定的资源奖励和情感反馈。此外，周签到功能进一步强化了时间与情感的绑定：连续登录7天可以获得稀有资源或专属约会剧情[29]。玩家的持续投入从“完成任务”转化为“情感积累”，现实时间也因此被赋予情感价值，成为维系情感景观的重要资源。

情感资本主义的另一关键逻辑，是通过符号分级赋予情感不同的市场价值，刺激玩家进行劳动和消费。“情感的层级化让资源、特权的分配与正性的情感能量正相关”[30]。女性虚拟恋爱游戏通过抽卡机制与等级划分，将情感体验转化为层级分明的商品体系，并通过限时活动制造稀缺性[31]，实现情感需求的定价。《恋与深空》将角色卡牌分为三星、四星、五星三个级别。三星卡仅提供基础静态立绘，四星卡解锁专属语音和更为精致的画面，五星卡则能获得十分沉浸的动画剧情、专属语音以及分支约会剧情等丰富内容。例如秦彻的五星卡《猩红弥散》，卡面延续了猩红系列的华丽风格，秦彻的长发造型极具吸血鬼的魅惑感，破败的教堂中盛开着黯淡的玫瑰，预示着他们即将走向终点的结局。跌宕而稀缺的故事主题与日常主线形成强烈反差，动画画面的细腻精致都为玩家构建出远超普通卡的情感浓度。

为了强化玩家的消费冲动，厂商进一步引入限定卡池、倒计时可视化等方式，将玩家的情感体验与“错过即失”的焦虑感绑定，精准集中玩家损失厌恶的心理。为了获得专属的情感体验，玩家不得不持续付费抽卡，情感需求由此被转化为明确的消费行为。

(三) 跨媒介性：突破边界的生活渗透

景观存在“集中化”与“弥散化”两种表现形态，其中，“集中化”体现为景观的愈发隐蔽，人们难以找到具体的身份来界定这种无形的影响力；而“弥散化”则意味着景观已经全方位地渗透到现实生活的各个角落[1]。《恋与深空》通过功能设计，为玩家构建“全时段陪伴”的景观体系。在游戏中，玩家可以通过陪伴系统问他：“今天我该吃什么？”为自己现实中的饮食和生活提供参考。或是打开“一起工作”，看着屏幕中的他坐在玩家的面前，时不时抬起头回应玩家的关注。

游戏虽然能够通过视觉、听觉等内容的集中呈现与互动，占据玩家注意力，但依然容易受到玩家现实生活的影响，面临随时被挤压的风险。一旦玩家关闭游戏，景观就失去了其统治效力。因此，女性虚拟恋爱游戏也以弥散化的形态深入玩家的生活中。如此，即使玩家关闭游戏，景观也能以其象征形式，出现在玩家生活的各个角落。

其中，周边衍生品便是景观弥散的主要载体。一方面，衍生品以实体形式承接游戏内的情感符号，

引发玩家对于游戏内容和角色情感的联想，成为虚拟情感跨维度的现实锚点。例如受到众多玩家喜爱的棉花娃娃，就是厂商对虚拟情感符号的实体化转译。在精准复刻角色核心特征的同时，让玩家通过触摸布料质感、摆弄肢体姿势，获得屏幕无法提供的触觉体验。例如《恋与深空》的沈星回棉花娃娃，还原了角色标志性的银白色头发，无害的眼神还带有标志性的星星装饰，让虚拟情感获得了可以触摸与感知的物质依托。

另一方面，周边衍生品与生活场景的融入，打破了虚拟与现实之间的场景限制。与需要主动启动的游戏客户端不同，衍生品本身作为一种兼具实用性与审美价值的物品，可以自然地融入玩家生活。其在场感无需刻意触发，只需不经意的视觉接触，便能在任何时间延续虚拟角色的在场感与陪伴感。这种无孔不入的渗透，使情感景观从特定的游戏内场景，转化为现实中全时段的存在，虚拟亲密关系也在此时获得了更加持久的生命力。

5. 玩家实践的协商机制

(一) 玩家的解读与二创

网络世界本身就是一场巨大的景观[17]。德波在景观社会理论中预设了“少数人演出，多数人观看”的权力结构[32]，将受众视为被动接受景观符号的“沉默观众”。这一论断与德波所处的时代背景息息相关：在大众媒介时代，广告、电影等媒介的生产权高度集中，在信息传播的链条中，大众缺乏进入传播过程的渠道，只能单向接收信息和观点[33]。而随着智能手机与社交媒体的普及，分众传播的“选择多样性”让内容转向以“受众”为中心的生产理念，媒介用户也能利用论坛、微博、直播等方式表达和传播信息、观点[33]，对内容生产进行“去权威化”改造。国产女性虚拟恋爱游戏进入移动媒介阶段，商业模式走向持续性生产和长线运营，玩家通过评论、反馈等信息渠道，能够对游戏内容产生影响。这一过程既契合德波“异轨”的反景观理念，也是詹金斯“参与式文化”的具体体现。

玩家通过解读与二创，在女性虚拟恋爱游戏的情感景观中构建起权力协商的路径，实现对景观意义的自主定义。玩家的个性化解读，本质是结合个体经验和理想标准，在官方设定与个体情感投射之间的协商与磨合。官方叙事虽然提供了基础的剧情框架，但玩家自身如何解读，保留了较为灵活的留白空间。以《恋与深空》饱受争议的“舞池卡”为例，玩家的讨论核心集中在“叙事割裂”与“人设适配性”方面。部分玩家以“命题作文”、“炫技”来形容跳舞场景与故事主线的跳脱感，指出“突然跳舞”的行为逻辑与前置剧情的衔接缺乏连贯性。黎深性格内敛，按设定应拒绝主动上台，强行安排跳舞显得“OOC”(Out of Character，意指角色行为与其原本的个性设定不符)。而接受这一设定的玩家，认为跳舞场景是任务伪装的手段，黎深的动作僵硬与表情的不自然也能够体现出他“被迫配合”的心理动机，结合过往剧情中黎深重视同伴需求的特质，使角色行为与原有设定形成逻辑闭环。两种解读均基于角色人设的独特理解与剧情细节的合理延伸，通过社群协同讨论，将碎片化的景观符号串联成完整的情感逻辑，实现对景观意义的修补。

玩家情感取向的多元性，也促使玩家以同人文、同人视觉作品等二次创作形式，围绕角色的核心特质和玩家期待的不同面向，对情感互动的可能性进行挖掘。《恋与深空》玩家利用 AI 技术辅助制作秦彻的二创动画，将官方剧情中“站桩”的人物形象与“锻铁”场景的动作感与力量感进行结合，保留了人物“拳击”服饰与运动场景的适配性，同时修正生硬的肢体动作，使角色动作与人设更加匹配[34]。其作品在社交媒体中获得 2.2 万点赞，形成对官方景观的“民间修正”，让景观更加贴合社群共识。

社交媒体平台中二创作品的高热度传播，形成了对官方景观生产的反向影响。热门二创作品常被官方关注，部分优质内容通过“官方转发”、“比赛征集”等形式纳入景观体系。例如《光与夜之恋》发起的“第六日之前”活动主题的创作者征集激励活动，鼓励玩家投稿角色同人文、绘画、手工艺品[35]。这

一实践既将玩家希望传递的情感需求传递给官方，成为景观优化的参考，又拓展了情感景观的生成维度，玩家从“观众”和“意见建设者”转向了“共建”和“参与者”的角色，为景观生产的持续性提供源源不断的动力支撑。

(二) 资源规划与理性投入

面对情感商品化的异化，玩家并非陷入被动消费的困境，而是通过理性的资源投入与规划，实现情感需求、消费行为与主体自主之间的平衡。

女性虚拟恋爱游戏中的资源与情感体验深度绑定，而社群攻略的共享，让玩家实现付费成本的精准控制。《恋与深空》玩家在小红书分享资源获取的2分钟速成攻略，明确指出囤积、使用道具的优先级，利用登录奖励降低付费成本等实操攻略，帮助大量玩家以“半付费”甚至“零付费”的方式解锁目标卡牌^[36]。这种协作本质是对情感资本主义“隐性剥削”的集体反抗。玩家通过数据共享打破信息差，将“感性的情感需求”转化为“理性的资源规划”，使消费行为从情感驱动转向“目标导向”。

针对官方“稀缺性”营销手段，玩家以资源囤积和精准投放的策略，掌握消费主动权。社交媒体中玩家对卡牌质量的评比、互动体验性价比的评述，帮助其他玩家区分“必要消费”与“冲动消费”。部分玩家还会通过录屏剪辑和社交媒体分享，对未获得的游戏内容进行“内容代偿”，降低消费压力。在此过程中，玩家理性认识“情感投入”与“消费行为”之间的区隔，既认可“为爱付费”情感表达的合理性，又拒绝陷入消费额度等同于情感浓度的误区，实现情感需求与消费理性的平衡。

此外，玩家的理性投入特质，在游戏出现重大舆情事故、角色人设崩塌等危机场景中尤为凸显。面对官方的叙事偏差或运营失当，玩家并非被动接受情感损耗，而是能够主动分离角色情感投入与官方信任之间的绑定关系，通过减少付费、降低登录频次等行为，以消费数据与用户活跃度为媒介向官方传递反馈信号。这一实践彰显出玩家对自身“消费者”身份的准确认知与定位，通过拒绝为背离情感期待的内容商品付费，直指游戏厂商以“营利”为核心的运营目标，形成兼具符号批判与利益博弈属性的维权表达，进一步强化了玩家在景观生产中的主体地位。

(三) 玩家与生产者的角色联动

在女性虚拟恋爱游戏的景观生产中，玩家与生产者的身份具有“叠加态”的特殊性，呈现出“共创共生”的特征。在国产女性虚拟恋爱游戏内容生产的核心岗位招聘中，通常会以“深度玩家”和“女性身份”作为任职的关键要求。这种要求的核心目的在于能够实现情感需求的精准理解、生成和传达。作为玩家的生产者，能够更加敏锐地洞悉未被满足的隐性需求，更容易捕捉情感互动中的细腻细节，让景观内容更加贴合女性玩家的视听与心理期待。这种“创作者-玩家”的身份叠加，将玩家经验转化为创作动力，构建出更符合女性表达的游戏内容。

6. 结语

女性虚拟恋爱游戏通过技术、叙事与商业机制的协同运作，构建出高度情感化的数字景观，让虚拟亲密关系成为当代女性情感实践的重要载体。以《恋与深空》为代表的国产女性虚拟恋爱游戏，并非简单复制现实亲密关系，而是在去风险化设计、情感商品化与跨媒介渗透的共同作用下，形成了一种兼具安全性、可持续性和高度沉浸式的情感体验结构。在此过程中，情感被转化为可感知、积累和交换的体验单元，进而赋予游戏持续而稳定的吸引力。

值得注意的是，这一情感景观并非封闭的单向系统，女性玩家并未完全受制于预设的情感叙事框架，而是通过个性化解读、二创、理性投入、身份互构等实践，持续参与情感景观的意义生成与修正。在玩家实践中，情感不再是单纯被消费的对象，而转化为可被重新编码、协商与延展的文化资源。由此，女性虚拟恋爱游戏的情感景观呈现出鲜明的动态性与开放性，其运作逻辑始终处于商业目标与玩家期待的

张力之中。

从这一视角出发,国产女性虚拟恋爱游戏并非单纯的娱乐游戏产品或情感替代机制,而是经由多方主体共同参与的数字文化场域。其情感景观的生产过程,既映射出当代女性情感需求的多元变迁,也揭示了情感在商业化运营逻辑下被组织、管理和再生产的方式。通过剖析女性虚拟恋爱游戏景观生产与协商互构的核心机制,能够发现女性玩家并非情感经济中的被动接受者,而是在结构性约束范围内,持续探索情感表达空间、重塑情感体验形态的主体。这种介于参与实践与结构限制之间的动态协商关系,正是理解当代数字情感文化复杂性的重要切入点,也深刻回应着当代女性玩家在角色期待与商业逻辑夹缝中的情感诉求。

参考文献

- [1] 居伊·德波. 景观社会[M]. 南京: 南京大学出版社, 2017: 3.
- [2] 仰海峰. 德波与景观社会批判[J]. 南京社会科学, 2008(10): 9-16.
- [3] 石立元. 数字景观、算法欲望与数字声誉: 数字时代的消费主义及其主体困境[J]. 深圳大学学报(人文社会科学版), 2024, 41(6): 152-160.
- [4] 于静雯, 何畏. “炒谷”: Z世代新型消费景观的审视与应对[J]. 思想理论教育, 2025(12): 99-105.
- [5] 鲁玥彤. 媒介景观视角下“网红打卡地”的社交媒体传播策略[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京印刷学院, 2025.
- [6] 向志强, 吴彦孜. 个体认知、集体记忆到情绪共振: 媒介景观生成演绎逻辑及实证检验[J]. 新闻与传播研究, 2025, 32(1): 54-68+127.
- [7] 唐军, 张涪华. 数字时代的“反景观”——弹幕的情境建构与本真交往的实现[J]. 新视野, 2024(4): 108-118.
- [8] 塞尔日·莫斯科维奇. 社会表征[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2011: 47-63.
- [9] 戚阜生, 刘艳元. 从传播到共创: 互动性传播重构主流媒体新闻生态的因素与路径分析[J]. 城市党报研究, 2025(12): 61-63.
- [10] Illouz, E. (1997) *Consuming the Romantic Utopia*. University of California Press.
- [11] 刘靛, 张书凝, 刘贵云, 等. 乙女游戏中玩家与虚拟恋人的准社会关系研究[J]. 科技传播, 2021, 13(17): 150-154.
- [12] 陈加琳. 符号·自我·仪式——乙女向游戏女玩家的情感互动研究[D]: [硕士学位论文]. 泉州: 华侨大学, 2020.
- [13] 王昕岩, 程曦, 阮歆婷, 吴彦君吉. 乙女游戏对大学生婚恋观的影响[J]. 心理学进展, 2024, 14(5): 650-664.
- [14] 刘伊萌. 情感传播视域下乙女游戏的共情修辞与叙事逻辑研究[J]. 科技传播, 2023, 15(21): 109-111, 115.
- [15] 万志贤. 国产乙女手游的情感传播研究[D]: [硕士学位论文]. 上海: 上海财经大学, 2023.
- [16] 王越. 女性主义视角下乙女游戏玩家情感劳动研究[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西安外国语大学, 2024.
- [17] 赵雨铭. 游戏中的“她”: 网络游戏女性角色媒介景观批判[J]. 东南传播, 2023(10): 91-94.
- [18] 唐璐璐. 虚实之间: 乙女游戏玩家与非玩家角色的准社会恋爱关系研究[D]: [硕士学位论文]. 上海: 上海外国语大学, 2024.
- [19] 韩运荣, 王杏予. 女性向游戏的溯源、类型及模式解析[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2020, 42(6): 141-146.
- [20] 谭吕婧. 浅析社交媒体优势互补传播机制——以脉动“舔屏游戏”为例[J]. 新闻世界, 2014(12): 108-109.
- [21] 小红书@aa. 波罗砖家. 叠纸好像从没说过秦彻不是真人…… [Z/OL]. https://www.xiaohongshu.com/discovery/item/66dde73d00000000250329c6?source=web-share&xhsshare=pc_web&xsec_token=ABmnEV81ob-TatQopnx3RKA2cc_gavFyTKTOyg8z3_c2oI=&xsec_source=pc_share, 2024-09-09.
- [22] 张骋. 从“电影现象学”视角重新理解“电影真实”——基于“身体经验”的分析[J]. 四川师范大学学报(社会科学版), 2023, 50(2): 169-175.
- [23] Houtkamp, J.M. (2012) *Affective Appraisal of Virtual Environments*. Doctoral Thesis, Utrecht University.
- [24] 乔治·贝克. 戏剧技巧[M]. 北京: 中国戏剧出版社, 2004: 243.
- [25] 安东尼·吉登斯. 亲密关系的变革: 现代社会中的性、爱和爱欲[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2001: 77.
- [26] Collins, N.L. and Feeney, B.C. (2004) An Attachment Theory Perspective on Closeness and Intimacy. In: *Handbook of*

- Closeness and Intimacy*, Psychology Press, 173-198.
- [27] Baudrillard, J. (1985) *Simulacres et Simulation*. Editions Galilee, 1-42.
- [28] Illouz, E. (2007) *Cold Intimacies*. Polity.
- [29] 小红书@开梦. 开服玩家第一次见到沈星回的免五签到界面[Z/OL].
https://www.xiaohongshu.com/discovery/item/6943f518000000001e00876d?source=web-share&xhsshare=pc_web&xsec_token=ABq_OKOhUKWPusWtLXcixUMM3Ui3y-OjoQdZCrHUQsvEc=&xsec_source=pc_share, 2025-12-18.
- [30] 杨慧民, 李娜. 数字时代的情感资本主义及其批判[J]. 马克思主义理论学科研究, 2024, 10(6): 67-77.
- [31] 西美尔. 货币哲学[M]. 贵阳: 贵州人民出版社, 2009.
- [32] 张一兵. 颠倒再颠倒的景观世界——德波《景观社会》的文本学解读[J]. 南京大学学报(哲学·人文科学·社会科学版), 2006(1): 5-17.
- [33] 许海滨. 试论网络时代受众需求的变迁[J]. 出版发行研究, 2017(8): 89-92.
- [34] 小红书@塔尔城魔女阁下. 二创动画|秦彻的锻造名场面怎能只是站桩! [Z/OL].
https://www.xiaohongshu.com/discovery/item/68c263ec000000001c011f7b?source=web-share&xhsshare=pc_web&xsec_token=ABMYiW84_HEEbi-PRrDln3aU3NKbXq5SjnMRJ3KmfBGN1Q=&xsec_source=pc_share, 2025-09-16.
- [35] 微博@光与夜之恋. 第六日之前创作者激励[Z/OL].
https://weibo.com/6880285576/QcUrAw1yw?refer_flag=1001030103, 2025-11-08.
- [36] 小红书@爱玩游戏的小趴菜. 不要乱刷材料! 深空新手科学培养攻略[Z/OL].
https://www.xiaohongshu.com/discovery/item/696f7f67000000002200b830?source=web-share&xhsshare=pc_web&xsec_token=AB12D4HzxE9XSCyA9iCKHik4TN_zR3fGxELL-wzWH8r fo=&xsec_source=pc_share, 2026-01-20.