



戀愛模擬 虛擬情人興起

2014-10-09 記者 張婷芳 文



曾經有一份標題聳動的新聞在網路上流傳，內容是這麼寫的：日本眾議院通過動漫婚姻合法化，可以選擇與自己相愛的動漫人物結為連理。此新聞引起廣大群眾譁然，儘管事後經由查證為香港某報社開的愚人節玩笑，但不可否認的是，當今社會部分群眾將對愛情的嚮往轉移到虛擬人物的身上。其中，戀愛模擬遊戲以電子小說的雛型踏入市場，在閱讀的過程培養與遊戲中約會對象的感情，這樣的遊戲於近十年興起，玩家人數眾多，且遊玩的動機值得深切關注。

虛擬二次元 愛情誕生

在一九八九年，首款戀愛遊戲於日本問世，玩家族群為男性，以模擬約會的方式和遊戲中的女主角發展戀愛關係，而一九九二年發行的《同級生》確立了戀愛遊戲的型式也就是以類似閱讀小說的方式一步一步地走完故事情節，然而其十八禁的內容卻限制了玩家的年齡。直到一九九四年，全球首部主打純愛及全年齡取向的遊戲才正式出現，破除了戀愛模擬遊戲等於情色遊戲的刻板印象，更拓展了未成年族群的市場。



首款純愛遊戲畫面，女主角於約會結束後表示很愉快。（來源／GameFAQS）

與戀愛對象的互動畫面以靜畫為主，可以經由簡單的點選對話選項，拉近與心動對象的距離，一個按鍵一個觸碰便能體驗戀愛的滋味。過往的遊戲幾乎是以打殺或是射擊來獲得成績，戀愛遊戲以靜態閱讀就能獲得成就，新奇的玩法吸引不少玩家。

根據調查，戀愛模擬遊戲的玩家主要介於二十歲至三十歲之間，某些遊戲甚至以三十歲以上為大宗。在多數遊戲背景設定為校園的情況下，得以讓許多出社會的玩家，重溫往日的青澀時光。近日各式新穎題材如雨後春筍般出現，除了常見的科幻類型外，亦有將吸血鬼和神明作為戀愛對象的設定，而晚期興起的BL Game（男男戀遊戲）與GL Game（女女戀遊戲），更是擴展了戀愛遊戲的方向性。



以對話方式進行的遊戲型式，對話框內為主角（玩家）內心的獨白。

（圖片來源／截自遊戲《神々の悪戯》）

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

備受寵愛 幻想成真

「意外地得知自己有很多和自己沒有血緣關係且外貌俊俏的兄弟，而你是他們所有人唯一的愛慕對象。」，看似夢幻的劇情，卻在女性向（為女性玩家設計的）戀愛遊戲的劇情中輪番上演。縱觀各種以愛情為主題的電視劇、言情小說以及少女漫畫，發現一女對上多男的劇本設定是相當常見且受歡迎的，而戀愛模擬遊戲讓玩家從單方面投射感情的觀看者，轉化為故事劇情的女主角，享受自己是唯一受到眾男矚目的女性。

男性向（為男性玩家設計的）遊戲為了迎合一般男性的口味，在人物設計上對於性徵方面刻劃比例偏重，且會有不少養眼畫面出現，各種程度的性暗示於遊戲中表露無遺。同樣地，後宮佳麗爭寵於男主角，男性玩家為被迫隨的唯一，夢幻的情節和外貌亮眼的角色是兩者皆不可缺少的重要元素。



男性向遊戲中，主角在性徵表現方面刻劃較重。

（圖片來源／Animen）

真情人假情人 溫度或自由

現實生活中，法律並未規定不能與多人交往，但道德上卻是給予譴責的。戀愛遊戲的世界裡，有各種資質優異且外貌姣好的角色可選擇，無論是擅長運動的、文藝氣息濃厚的亦或經長使壞的，都可以好好鑑賞一番。當其中一個角色的故事線結束之後，便可重新來過，選擇其他新的對象，不用體會現實中緊迫迫人感覺。除了被賦予更彈性的選擇，遊戲在對方告白後就算完結了，不需要焦頭爛額地顧慮交往後的種種事宜。

選擇玩戀愛遊戲的玩家，動機大多數在於其十足的想像空間以及選擇戀愛對象的自由，但遊戲結束，關上螢幕後，沒有愛人溫暖的擁抱，只是重回現實的空虛，在執行完角色所有的劇本後，基本上不會有更多的反饋，光是這點，真實情人能給予的東西更多，也較踏實。



虛擬情人無法跳脫遊戲機框架，給予真實的溫暖。（圖片來源／telegraph）

為愛痴狂 遊戲深入人心

在日本知名電子遊戲公司所開發的戀愛養成遊戲中，《Love Plus》一作廣為人知。此作與以往戀愛模擬遊戲不同的特色在於，玩家在得到告白之後並不會就此進入結局，遊戲女主角會按照遊戲主機上所設定的時節與玩家不間斷地進行互動，甚至擁有觸摸和對話系統。在一篇日本新聞網站的問答中，一名家庭主婦正因為先生迷戀於遊戲中的情人而相當苦惱，她表示先生無論是在廁所或是睡覺都一定隨身帶著遊戲機，此舉動大大地影響了現實生活中夫妻的相處。

遊戲角色所帶來的戀愛感受深植人心，也進而內化到了部分玩家的生活中，如知名部落客愛麗斯帶著她自己所縫紉的遊戲角色娃娃到各地旅行並留影紀念，並會在角色的生日當天，依照他的喜

好——海與水藍色，造訪相關主題的餐廳以慶祝生日，對他的付出和關愛與真正的情侶沒什麼兩樣。也有因過度沉迷而導致否認現實的例子發生，中國遊戲論壇中一名女網友對遊戲中的男老師角色朝思暮想，直言自己已無法在現實生活中與真人相戀。

在台灣，二〇一四年暑假首度開催了「乙女only」活動，即是以女性為主要市場的戀愛遊戲的同好創作展。攤位中涵括各式物品，而與角色相關的裝飾物對購買者而言，有著宣示主權的功能，即是告訴眾人該角色與自己為一對超越虛實的情侶。「乙女only」活動的出現證明了戀愛遊戲的深刻影響，特別是在沉浸於戀愛氛圍的女性玩家身上。



部落客帶著自製的角色娃娃，在餐廳內一起慶祝角色生日。

(圖片來源／愛麗斯的夢遊日誌)

人生勝利組 由自己決定

當今社會，何謂人生贏家，常以個人是否擁有伴侶來作為其中一項基準，與虛擬人物交往，也許會被投以異樣眼光。但不可否認的是人人皆有戀愛的自由，無論情人是虛擬的或真實的，都是個人的選擇。



多元創意 單一主題同人展

臺灣的同人誌販售活動日益興盛，更出現限定特定主題的「單類型同人誌販售會」，顯示同人活動的多樣面貌。



那些年 爸爸與芭樂的回憶

在阿爸生日那天，摳摳憶起爸爸與芭樂的故事。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0