

從被愛到自愛：論乙女遊戲《戀與深空》中的女性情感投

射與性別平權

一、前言

卡爾維諾在《不存在的騎士》中寫道：「當一個女人對所有實實在在的男人都失去興趣之後，唯一給她留下希望的就只能是一個根本不存在的男人。」¹這句話道出了一種逃離現實局限、尋找理想情感對象的渴望。隨著時代變遷，女性對於戀愛與婚姻的態度發生了深刻轉變。從被動地「被愛」逐漸轉變為在關係中主動探索「自我」，不再只是追求愛情的慰藉，更期待透過關係完成自我價值的實現。以提供真實的戀愛體驗為標榜的乙女遊戲在這樣的思想轉變下大肆興起，透過模擬現實中情侶的真實日常互動，如傾訴聊天及節日約會等情感體驗增強虛擬與現實連結。在互動過程中，虛擬戀人作為提供玩家正向的情價值的角色，對女性充滿尊重與包容，並一步步鼓勵玩家成為更好的自己。²

自從 1994 年日本光榮公司推出首個女性向戀愛模擬遊戲《Angelique》，開啟了乙女遊戲的發展契機。這類型遊戲的誕生不僅代表遊戲的主要目標族群不再侷限於男性，也顯示出戀愛敘事中女性角色的主體性逐漸產生。³在早期作品中，女主角常被設計為空白角色，便於玩家將自我情感投射其上。然而，這樣的設計卻也暴露了敘事深層仍侷限於「男性凝視」⁴下的慾望結構，女主角缺乏明確的主體欲望，其存在是為了襯托男性角色的魅力與情感故事。在此階段的戀愛遊戲中，女性雖然位居故事中心，卻未能擺脫作為「被愛者」的被動位置。即便以女性玩家為目標，女主角卻依舊缺乏主體欲望，僅作為展現男性魅力的媒介。⁵

然而，隨著性別平權意識與女性自我覺醒的提升，乙女遊戲的敘事重心逐漸轉移。女性玩家開始渴望的不再是單向的「被愛」，而是在關係中被理解、被看見、甚至成為關係中的主導者。如《金色琴弦》《AMNESIA》《戀與製作人》以及本文將深入探討的文本《戀與深空》等，不再僅強調戀愛對象的攻略，更加入主角的職涯發展、自我意志與情感需求，使女主角成為擁有思辨能力的情感主體。

¹ 卡爾維諾著，倪安宇譯，《不存在的騎士》（臺北：時報文化企業股份有限公司，2025 年），頁 57。

² 周依恩、陳樂怡、鄭孟佳、吳恒儀，〈我的戀人在手機裡：乙女遊戲重塑愛與被愛的模樣〉，2025 年 3 月 24 日，《大學報》，網址：<https://unews.nccu.edu.tw/unews/otome-game-love>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。

³ 陳莞欣，〈初探乙女遊戲性別意涵〉（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015 年），6-8 頁。

⁴ WellDesing，〈AcrossRCA 前線：聊聊凝視與回應〉，2021 年 3 月 3 日，《知乎》，網址：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/354325829>，最後瀏覽日期：2025 年 6 月 19 日。

⁵ 鄧婷芮，〈乙女遊戲女性玩家情感勞動的類型及其價值〉，《心理學進展》第 14 期（2024 年），頁 101-110。

戀愛不再是等待與依附的過程，而是個體實現與情感掌控的歷程。⁶藝術評論家 Laura Mulvey⁷曾使用「男性凝視」的概念，進一步思考女性是否能不再只是被凝視，而能成為主動觀看和詮釋的主體，筆者認為在乙女遊戲中玩家與虛構戀人之間形成的擬社會關係，模擬了現實中難以實現的平等對話與情感理解。在某種程度上打破了父權社會中「愛」的單向權力分配，並構築出一個由女性視角主導的虛構烏托邦。乙女遊戲的核心圍繞女性玩家展開，傳遞著「一切盡頭是愛自己的」思想。女性角色不再是等待被選擇的對象，而是能展現行動力、意志與情感判斷的堅強個體，藉由戰勝劇情中的困難，實現自我價值與情緒獨立。這種安排強化了女性在戀愛關係中的主體性與能動性，進而挑戰了傳統性別權力結構。⁸

在此背景下，筆者選擇 2023 年推出的乙女遊戲《戀與深空》作為分析文本，正是因為它在技術、敘事與性別結構上呈現出鮮明的當代特徵。不同於過去以 2D 立繪與選項為主的靜態互動，《戀與深空》採用 3D 建模與沉浸式操作，玩家可透過第一人稱視角執行任務、參與戰鬥，並以深空獵人的身份對劇情做出決策。女主角不僅擁有明確的個性與過去，更具備專業能力與心理判斷，真正成為推動劇情與情感關係的主控者。戀人角色們亦不再是高高在上的攻略目標，而是會回應、尊重、支持女主選擇的平等互動者，構成一種更貼近現代女性價值觀的親密關係模型。⁹

本文亦將結合陳莞欣於《初探乙女遊戲性別意涵》中的理論觀點進行對照與延伸。陳莞欣指出，乙女遊戲文本中雖存在性別意識上的矛盾與父權殘留，但在實際消費與閱讀過程中，許多玩家對於遊戲中所傳達的性別意識具有高度敏感度，展現出主體性與批判能力，並非全然接受文本所建構的戀愛理想。玩家會根據個人經驗、情感需求，採取選擇性接受、調整與批判的態度，進行具有主體性的閱讀與消費行動。玩家不再追求完整敘事的邏輯性，而是根據自身喜好，挑選特定角色、場景與對話進行情感補償與心理投射。¹⁰此外，陳莞欣亦指出乙女遊戲在滿足女性「情緒勞動」的同時，也提供了一種重新建構情感關係的想像空間。女性在現實親密關係中經常承擔過多的照顧與理解的角色，而遊戲中的戀愛對象則具有高度理解、體貼與回應能力，形成一種「理想情人」的虛構替代品。¹¹這樣的設計不僅回應了女性對被理解與被呵護的渴望，也反映出現代女性對於親密關

⁶ 陳莞欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015 年），3-6 頁。

⁷ 莫非，〈【影像詮釋】系列 6 影像中的性別與凝視〉，2022 年 9 月 30 日，《基督教論壇報》網址：<https://ct.org.tw/html/news/3-3.php?cat=75&article=1392141&fontsize=>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。

⁸ 蔣宇琦，《探討戀愛遊戲之擬社會關係對玩家自尊影響過程之研究》（高雄：國立中山大學行銷傳播管理研究所碩士論文，2020 年）。

⁹ 蘇州疊紙網絡科技有限公司，《戀與深空》（中國：Infold Games，2024）

¹⁰ 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015 年），32-33 頁。

¹¹ 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015 年），24-26 頁。

係平等與自主的價值期待。¹²

女性玩家會依據自身需求調整敘事重心，進行選擇性接受與情感重構，將遊戲轉化為內在投射與情緒修復的空間，也是一種主體意識的行動實踐。¹³從被愛到自愛，乙女遊戲不只是戀愛劇場，更是一場關於主體性覺醒與性別平權想像的互動實驗。透過分析《戀與深空》中主控角色的設定、玩家與角色之間的情感互動模式，以及遊戲中對權力結構的重新編排，本文將思考乙女遊戲如何在虛構中開啟對現實情感與性別結構的再想像。被賦予著愛上玩家的宿命與意義的虛擬戀人，不僅是逃避現實的精神寄託，亦見證著女性走向平權與自愛的覺醒。

二、 乙女遊戲《戀與深空》中的情感投射

（一）《戀與深空》遊戲文本簡介



圖片 1：遊戲《戀與深空》宣傳圖¹⁴

《戀與深空》是由中國遊戲公司疊紙於 2024 年上市的女性向戀愛手遊，作為《戀與製作人》¹⁵的精神續作，它在技術層面與敘事設計上都有顯著革新。其全面採用「3D 建模角色與沉浸式劇情演出」，突破傳統乙女遊戲依賴 2D 立繪與靜態對話框敘事的限制。《戀與深空》大幅提升了角色的動態表現與互動深度。玩家不僅能在劇情關卡中進行視角自由切換、與角色進行眼神交流，甚至在部分情境中能感受到角色的肢體語言、微表情與聲線變化所帶來的現場感。使玩家能

¹² 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015 年），138 頁。

¹³ 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015 年），32-33 頁。

¹⁴ Jisho，〈《戀與深空》確定 1 月 18 日全球正式上線 釋出三位男角色最新資料〉，2023 年 12 月 22 日，《巴哈姆特》，網址：<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=261191>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。

¹⁵ 蘇州疊紙網絡科技有限公司，《戀與製作人》（中國：Infold Games，2017）

更深刻地體驗角色的情感起伏與細膩互動，不僅強化了遊戲的視覺與感官沉浸感，也提升了情感連結的真實度與共感性。

此外，《戀與深空》強調以第一人稱視角敘事，女主角作為故事的核心行動者，擁有真實選擇權與任務決策權，而非只是攻略男主的單薄角色。這使玩家在遊戲體驗中不僅是觀看者，更成為推動劇情的參與者，進一步強化了「代入感」¹⁶。遊戲中的沉浸式畫面、環境音效與第一人稱敘事視角交織，使玩家仿若親身進入科幻愛戀的劇場之中，與個性迥異的男主角們共度危機、共享秘密、共建情感。這種強化感官與心理層面的沉浸策略，使《戀與深空》不再只是「玩戀愛」，而是一場關於愛、記憶、選擇與自我認同的互動式體驗。

(二) 自由捏臉的獨特玩法提供玩家帶入感



圖片 2：遊戲中的捏臉系統示意圖

在戀愛遊戲的設計中，「我是否是這段關係的參與者」往往決定了玩家情感投射的深淺。《戀與深空》打破了乙女遊戲中長期以來對主角樣貌與個性所設下的侷限，提供了極高自由度的「3D 捏臉系統」，從膚色、髮型、到五官的各種細節都能自定義，甚至能導入自己的照片在遊戲中自動生成專屬形象，讓每一位玩家都能親手打造屬於自己的角色樣貌。這樣的設定不僅改變了視覺與風格上的遊戲體驗，更重要的是，它強化了玩家與角色之間的心理認同與自我重疊。

¹⁶ 豌豆，〈當紙片人變立體，vision Pro 能否給女性向遊戲創造新維度〉，2024 年 4 月 25 日，《VR 陀螺》，網址：https://www.vrtuoluo.cn/column/apple_mr_headset/539776.html，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。

透過這套捏臉系統，玩家不再僅僅操作一個既定劇本中的「她」，而是在創造出角色的同時，也將自身對於「我是誰」的想像與投射一併注入角色之中。無論是選擇貼近真實自我、或是捏製一個理想化形象，這種由內而外的「參與式創造」使角色與玩家之間的界線變得模糊。玩家看到的不只是一個角色在經歷故事，而是自己真正在與他人建立連結、歷經困難、收穫情感與成長的過程。

這種設計不僅提升了代入感，更在情感層面創造出一種難以抽離的貼合感。玩家在遊戲中每一次選擇、每一場對話、每一次與戀人之間的靠近或錯過，都帶有強烈的個人責任與情緒參與，因為主角的樣貌與視角本身就是自我形象的延伸。相較傳統乙女遊戲常以外部視角觀看故事，《戀與深空》讓玩家從視覺、操作到心理層面全方位沉浸其中。不僅使遊戲角色變得更具生命力，也讓玩家在互動過程中建構出一種近乎真實的親密感。虛構世界不再只是投射欲望的螢幕，而是能與之共鳴、共感的情感空間。於是「我愛上的人」與「那個戀愛中的我」都不再只是遊戲設計下的角色與選項，而是被玩家自我經驗所具象化、情緒記憶所綁定的存在。

（三）以皮格馬利翁效應探討情感投射

古希臘神話中，皮格馬利翁¹⁷（Pygmalion）是一位雕刻家，他厭倦現實中的女性，於是創造了一尊理想化的女性雕像。這尊雕像如此完美，以致皮格馬利翁深深愛上了它。最終，女神阿芙蘿黛蒂聽見他的祈求，讓雕像獲得生命，化作他理想愛人的具現。這段神話所蘊含的，不只是對理想化愛情的追求，更是一種深層的情感投射（projection）機制¹⁸：創作者將自己的情感投注於虛構對象，並藉由這個對象的「活起來」獲得自我情感的回應與認可。

這樣的邏輯與乙女遊戲中的戀愛投射機制如出一轍。尤其在《戀與深空》中，玩家透過第一人稱視角與高度可控的劇情選項，將自身情感投射與各個男主建立關係，完成一種間接的自我情感回應。而更特別的是，遊戲中的男主角們，如同皮格馬利翁的雕像，不再只是冰冷的美型立繪，而是透過細膩的 3D 建模、語音演出與劇情互動「活起來」的戀愛對象。他們根據玩家選擇回應情感、產生變化，彷彿是一個個因玩家的凝視與投射而獲得生命的情感主體。

這也進一步揭示出乙女遊戲的核心不只是「攻略男性角色」，而是玩家在角色互動過程中，建構並驗證自己的情感需求與自我認同。當戀愛對象在玩家選擇下回應愛意、展現脆弱或依賴時，不僅滿足了情感幻想，也讓玩家在「被愛」與

¹⁷ Bella 儂儂，〈你聽過「皮格馬利翁效應」嗎？6 大解析愛情與職場都適用：稱讚另一半，他真的會成為你期待的模樣！〉，2025 年 1 月 18 日，《潮流時尚》，網址：<https://today.line.me/tw/v2/article/peJ5GXN>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。

¹⁸ Samm，〈【愛情心理學】愛情心理學法則 出 Pool 拍拖四大要點(下)〉，2021 年 11 月 4 日，《樹洞香港》，網址：<https://treehole.hk/blog/%e6%84%9b%e6%83%85-%e6%8b%8d%e6%8b%96-%e5%87%bapool/>，最後瀏覽日期：2025 年 6 月 9 日。

「被需要」的過程中，獲得內在價值感與情緒共鳴。正如皮格馬利翁在雕像擁有生命那刻，感受到自身情感被回應的奇蹟，乙女遊戲的沉浸體驗，便是當代情感勞動與幻想需求的虛擬延伸。

三、 從男性凝視走向女性主體：《戀與深空》中的性別平權¹⁹

（一）遊戲《戀與深空》中的女性自我意識覺醒和英雄形象

傳統乙女遊戲多以視覺小說形式為主，核心玩法圍繞在劇情選擇與戀愛對象互動，多數場景為靜態背景與 2D 立繪搭配對話框，強調敘事體驗與情感沉浸。然而，《戀與深空》在此架構上大膽突破，首次將「動作性」與「戰鬥機制」引入乙女遊戲，使玩家不再只是進行情感選擇，而是真正參與世界的秩序維護，承擔「獵人」的職責。



圖 3：女主角的獵人形象反映在美術服裝設計上

遊戲《戀與深空》的背景為充滿科幻色彩的虛構舞台，女主角一開始並非一名普通人類，而是一段被回收的記憶碎片——來自異常心智領域的「流浪體」，且女主具有能輪迴永生的能力。這些流浪體是人類情緒與科技介入意識後的殘留異變體，象徵著文明發展中無法完全掌控的副產品，也是這個世界潛藏混亂的具

¹⁹ 未來城市編輯部，〈SDGs 目標 5 | 實現性別平等，並賦予婦女權力〉，2025 年 4 月 15 日，
《未來城市》，網址：<https://futurecity.cw.com.tw/article/1287>，最後瀏覽日期：2025 年 6 月 19 日。

象化。她的出現引發實驗組織的關注，並在一連串實驗與觀察中展現出異於常人的精神感知能力(一種被稱為共鳴的技能)，因此女主角被納入「獵人」計畫，成為專門清除流浪體的特工。

本文認為「流浪體」與「獵人」之間，遠不僅是一場身份轉換，更是一段深具隱喻與心理象徵意義的精神旅程。她原本是失控與殘缺的象徵，一個失去記憶、遊離於秩序之外的存在。當她逐步面對自己的過去、質疑自身存在的本質，並最終選擇奪回行動權與選擇權時，她完成了從「失控的記憶殘骸」到「狩獵混亂源頭的人」的蛻變。這樣的設定象徵著自我重建與意識主權的回歸，使她不再只是戀愛故事中的被動接受者，而是一個能夠思辨、選擇並重構世界的主體。



圖 4：遊戲介面與戰鬥畫面展示

因為身為深空獵人，必須親自參與「擊退流浪體」的實戰。流浪體的干擾與威脅，不再只是劇情中的背景或男主解決的問題，而是需要玩家親自面對、主動打擊的敵人。戰鬥系統結合了策略與即時操作，玩家需搭配技能卡、規劃攻擊節奏，甚至根據不同敵人調整戰鬥節奏與支援角色，是一種真正將「行動」與「劇情」融合的敘事式戰鬥。這樣的設計不僅顛覆了乙女遊戲過去以靜態對話與戀愛選擇為主的玩法，也讓玩家不再只是被動觀看女主的命運與戀愛歷程，而是成為真正參與故事、改變劇情、主動行動的主角。當「愛」不再只是等待，而成為與戰鬥、選擇、責任交織的歷程，《戀與深空》便藉此真正落實了新世代乙女遊戲對女性能力投射與多面敘事互動的重構。

（二）女性主體性在劇情中的展現

《戀與深空》一改傳統戀愛遊戲設定中女主角為被動角色的設定，獵人形象賦予女主角行動力強、思辨清晰、有領導力與選擇權的象徵意義，不再是被保護的對象，而是拯救他人，且擁有改變世界的力量「拯救者」。為了更具體呈現遊戲如何透過角色互動落實女性主體性，本節將聚焦分析女主角與三位男主角，分別是沈星回、祁煜與黎深的劇情發展。這三條路線之所以被選為觀察對象，原因在於它們各自呈現了不同類型的親密關係與互動模式，並共同展現出一個關鍵特點：女性角色皆在情節推進中展現高度主導權，甚至在某些關鍵時刻反轉傳統性別角色，成為拯救或支持男性的重要力量。不僅體現了《戀與深空》在戀愛互動中賦予女性更多選擇權與行動空間，也反映出當代乙女遊戲對性別權力關係的新詮釋與重構。女性角色不再只是被凝視、被追求的對象，而是能夠與男性角色共同建立平等互動，甚至在關鍵時刻成為故事中的核心驅動者與情感支柱。

1. 沈星回路線

沈星回作為官方設定的最強戰鬥力天花板，職業設定與女主同為獵人，是女主的同事兼搭檔，兩人經常一起並肩作戰，建立深厚的情感與任務羈絆。表面上沈星回冷靜、克制，給人一種疏離的距離感，但他其實極為重情且內心柔軟。沈星回的魅力來自他的寬容與堅定，不多話，但永遠會在背後溫柔接住戀人的一切。

在主線劇情初始，女主尚未決定搭檔人選時，玩家有三種路徑對話選擇，分別為「選你」、「首先排除你」和「交給演算中心」。有別於過往傳統乙女遊戲中女主角的被動性，甚至可以主動選擇「首先排除你」，表明想要第一個排除男主沈星回，顯示了女主的主導地位。若玩家選擇了「首先排除你」的選項，沈星回也不會表現出負面情緒，並依然觸發以下對話：

「所以如果你最後決定參與，那搭檔--」

「可不可以第一個選我？」



圖片 5：沈星回路線的選擇

並非以強迫或威脅等暴力手段，只是耐心的詢問，揭示沈星回尊重著女主的任何抉擇。

隨著主線劇情推進，在女主需要前往調查具有危險的事件時，沈星回選擇同步自己的最高權限給女主，比起設限或介入她的抉擇，將其圈進安全的控制中，沈星回願提供協助與支持給與女主，並退居幕後默默守護。以下為介由探測器之對話，表達沈星回同步最高權限給女主：

「沈星回，申請同步所有權限給你，是否接受？」

「同步完成，目前全限已為最高級別。可開啟最高等級訓練場。」



圖片 6：沈星回路線的對話截圖

這裡的最高權限同步，象徵了沈星回對女主角自由與主體性的尊重，哪怕具有風險及不確定性，依然支持女主做自己想做的事，可以看出這裡的關係非父權式的保護與支配，而是平等、互信的關係。沈星回選擇以默默守護的方式陪在女主身邊，不試圖奪取選擇權，亦不干涉女主的行動，展現其對女主個人能力與人格的高度信任。

2. 祁煜路線

祁煜的設定是一位知名的跨界藝術家，擅長大型裝置與實驗性創作。他的藝術風格大膽、狂放，常常挑戰社會的審美與秩序，並在創作中表達對混亂、自由

與情感的理解。祁煜同時也是一個行動派的浪漫主義者，直率、不受拘束，凡事依直覺走，不喜歡虛偽與遮掩。祁煜的魅力不在於完美，而在於他願意展現不完美、邀請女主角一起創造新的秩序。

在主線劇情初始，祁煜因登高作畫不慎從梯子上跌落，摔向站在一旁的女主。在傳統乙女遊戲中，這樣的劇情幾乎是戀愛公式的標準劇碼，男主跌落，女主被壓倒在地，四目相對、時間凝止，浪漫氛圍油然而生，這一幕往往也標誌著情感「萌芽」的開端，是女性角色開始進入戀愛邏輯的象徵場景。然而，《戀與深空》選擇了完全相反的處理方式。祁煜跌落時，女主毫無猶豫地給了他一記俐落的過肩摔，將他整個人制伏在地，並以壓制姿勢按住肩膀——不僅全無浪漫濾鏡，反而是一場毫無預警的反擊。這不僅僅是動作上的創新，更是對性別角色與情感預期的顛覆：在其他遊戲裡「愛的開始」可能是一場跌落，在這裡卻成為一場過肩摔的試煉。



圖片 7：祁煜路線的劇情截圖

這一幕的視覺效果清楚地表明：女主不是被情節安排來「接受愛」的人，而是能夠決定如何應對突發情境、擁有行動優勢與反應主導權的能動者。她不是臉紅心跳、無法招架情感進攻的對象，而是在關鍵時刻迅速做出行動選擇的執行者。而祁煜在這一摔之後，非但沒有受挫或反感，反而開始真正意識到女主的與眾不同。他對她的興趣與好感，不是源於她的柔弱與可愛，而是她的果斷與強悍。在這樣的互動模式下，戀愛不再是以「男主主動→女主感動→被愛成長」為軸線的敘事，而是雙方透過能力互認、價值觀交流與實際行動展現逐漸靠近的過程。

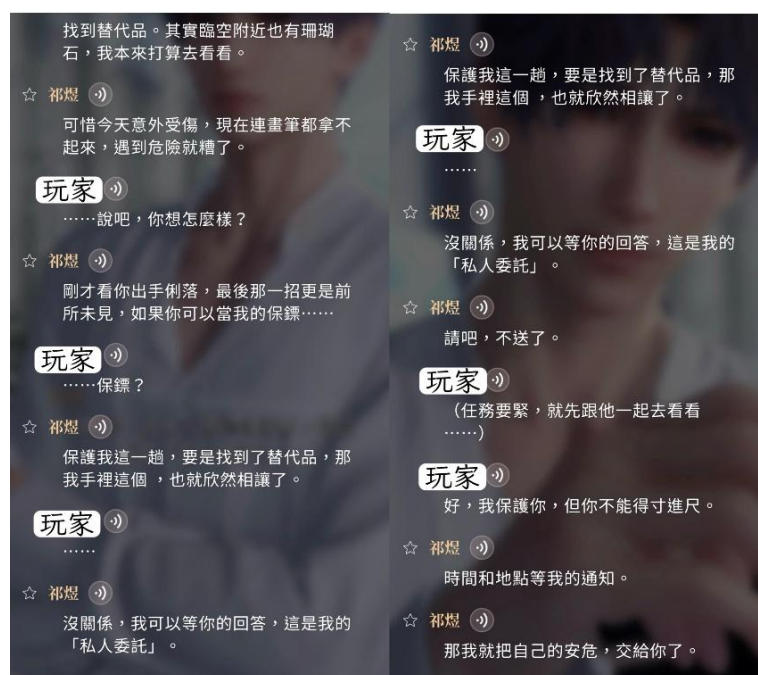
這段劇情實質上延續並深化了《戀與深空》整體的性別書寫策略：讓女性角色擁有肢體主導權與敘事節奏控制權，透過反向操作打破乙女遊戲長久以來的性別凝視結構。那一記過肩摔，不只是戲劇效果的驚喜，更是一場觀念層次的反擊：

不再被壓倒，而是挺身主導。這樣的劇情不僅提供感官上的新鮮刺激，更賦予操作角色時強烈的主體快感，女主不再是戀愛故事的承受者，而是關係中的行動者與改寫者。

而後祁煜察覺到女主身上與眾不同的氣質，決定雇用她成為自己的私人保鑣，因此與女主的關係為「雇主與保鑣」。這段劇情像是一種邀請與試探，祁煜欣賞女主的力量與判斷，也尊重她的選擇與行動。由祁煜主動提出：

「如果你可以當我的保鑣……」

「那我就把自己的安全，交給你了。」



圖片 8：祁煜路線的對話截圖

祁煜將個人安危主動交付不僅肯定女主的行動力，也反映出他對這段關係權力結構的認可與信任。這段互動打破了傳統乙女遊戲中女主作為被攻略、被保護對象的常見框架，比起上演著俗套的英雄救美，《戀與深空》中實現了性別翻轉，成為一大革新與亮點。一開始就將女主置於「行動者」與「守護者」的位置上，在接受「保鑣」角色的同時，表現出冷靜、堅定與專業的行動能力。女性也可以成為具有保護別人能力的保鑣，不再需要被拯救，而是那個能夠在最危急時刻挺身而出的人。在後續的劇情中，祁煜也多次稱呼女主為「保鑣小姐」，以視對其能力的認可。

3. 黎深路線

黎深為 Akso 醫療機構的天才心臟外科醫生，外表溫文有禮，談吐理性、冷

靜，是典型的「高冷理智派」。他與女主是年幼時的青梅竹馬，擁有共同而特殊的童年記憶。雖熟知女主的過去與心理，卻從不以此為操縱女主的手段。黎深總是以理性面對一切，卻在女主面前展現出細膩的關注與潛藏的情感。其魅力在於他那份洞悉人心卻不輕易介入的節制感，以及在冷靜外表下對女主的獨特在乎與專注。

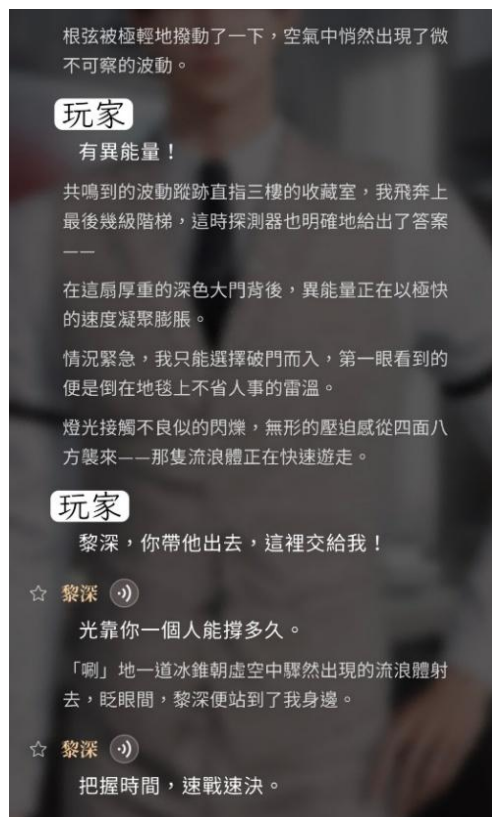
主線劇情中，黎深的車子意外拋錨，罕見地處於「需要協助」的狀態。正巧女主出現，主動介入、提出協助，化解當下的突發狀況。乍看是日常插曲，實則隱含深刻的敘事結構顛覆：在多數乙女遊戲中，常由男性角色出手解救女主，強化其作為可靠庇護者的印象，進而穩固「男性主導、女性被動」的戀愛模式。但在這裡，情勢完全反轉——女主不僅是情境中的主動者，更是問題的解決者，黎深則暫時轉為依賴與接受支持的一方。



圖片 9：黎深路線的對話截圖

這樣的設計，突顯了女主不再是等待救援的戀愛角色，而是具備行動力與問題處理能力的主體。她的行動來自個人判斷與選擇，並非受事件推動或男主請求。這不僅重申了她在《戀與深空》中作為「深空獵人」的職業與能力設定，也進一步展現出劇情對於女性能動性與行動主體性的重視。在這樣的互動中，黎深反而成為被「拉一把」的對象，而非高高在上的戀愛主導者，使兩人關係朝向平等、流動的狀態發展。

當女主與黎深一同面對突發危機。危險來臨之際，女主是第一個做出反應的人——她主動站出來，準備迎戰，在生死關頭沒有絲毫猶豫。這樣的行為設定展現出她高度的責任感與行動力，也符合她一貫作為「獵人」的角色職責。然而這場危機並未演變成女主角單方面承擔的情節，黎深在此時明確提出：「我們一起。」即他尊重女主的行動力，卻也希望以平等身份參與其中。



圖片 10：黎深路線的對話截圖

這段互動與傳統乙女遊戲中常見的「男主擋在女主前方、保護她不受傷」截然不同。在《戀與深空》中，男性角色不再是單向的守護者，黎深的提議並未奪走女主的主導權，反而是一種回應與支持，是承認她能夠選擇挺身而出的力量，同時提出「我也願意與你並肩」的平等情感邀請。這樣的描寫使兩人關係從「強者與弱者」轉化為「共行者」，而女主的果斷與黎深的應和，也呈現出一種更符合現代性別觀的戀愛模型。

5. 小結

這樣的設定提醒玩家，女性角色並非只是戀愛遊戲中等待被選擇、被凝視的角色，女性主角不是一個裝飾性的 NPC²⁰，也不是浪漫敘事的附庸，而是一個必須不斷對自己提出疑問、進行選擇的自我主體。女主角的存在具有強烈的能動性與思辨性，讓戀愛遊戲的敘事重心從他者凝視轉向自我凝視，使得《戀與深空》的女主不只是戀愛故事中的情感投射容器，而是一個在虛構世界中不斷爭奪與重建自身位置的女性主角。她的成長軌跡與身份轉變，不僅呼應了當代女性意識的覺醒，也將戀愛遊戲的敘事層次推向更深層的心理與哲學層面——關於身份、主動權、與自我存在價值的提問與回應。

²⁰ NPC 為 Non-player-character 的英文縮寫，指角色扮演遊戲中非玩家控制的角色

四、 超越戀愛公式：《戀與深空》中的自我實現

（一）早期乙女遊戲中的性別打壓

在陳莞欣《初探乙女遊戲性別意涵》中，作者分析了四款日本乙女遊戲作品：《金色琴弦 2f》、《阿拉伯迷情：沙漠婚約》、《薄櫻鬼：新選組奇譚》與《銀之冠：碧之淚》。這些遊戲雖以女性為主角，但實際上多數仍未擺脫父權制框架，主角的主體性往往被削弱或侷限，成為男性角色投射與凝視的對象。²¹例如，在《金色琴弦 2f》中，女主角雖擁有過人的音樂才能與比賽機會，但遊戲情節與分歧劇情設計卻常使她陷入依賴男性角色的局面。女主角的成長與選擇往往繞不開男性角色的支持與肯定，情感主線仍通過男性目光獲取自我價值的過程。²²

乙女遊戲中的「愛情選擇權」往往是一種假象，遊戲設計多將女性困於父權秩序內部的浪漫敘事之中，使其無法真正超越性別權力的規訓。即便女主角擁有形式上的選擇空間，其選擇也往往是在男性主導的框架中運作，女性的愛情、自我認同與價值確認，最終仍仰賴男性角色的認可與回應。²³換句話說，女主角被允許去選擇誰愛她、如何被愛，卻很少被允許去定義愛情的形狀與價值，甚至少有機會拒絕、延遲或重新定義戀愛關係的節奏與本質。

這與筆者觀察當代乙女遊戲如《戀與深空》的敘事結構形成明顯對比。在《戀與深空》中，女主角不再是等待被愛的容器，而是擁有行動力、目標感與職業能力的主控角色。她不依附於任何男性角色的保護或認可，反而在劇情中多次成為主動選擇、拯救與決策的那一方。此類設計不僅重構了乙女遊戲中的性別權力關係，也讓玩家能在與虛構戀人互動的過程中，獲得更深層的主體認同與自我投射。

若早期乙女遊戲僅僅讓女性進入戀愛場域，卻依然將她困在父權故事裡，那麼像《戀與深空》這樣的新型乙女遊戲，則試圖讓女性不只是「戀愛的被選者」，而是能夠主導情感關係、質疑情緒安排、甚至拒絕戀愛框架本身的行動者。在這樣的文本中，愛情不再是女性角色自我價值的唯一衡量指標，而是她探索世界與實踐自由的一種選擇。

（二）《戀與深空》中的引導式戀愛

相較於陳莞欣在《初探乙女遊戲性別意涵》分析的日本乙女遊戲作品，《戀

²¹ 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015年），35-36頁。

²² 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015年），38-41頁。

²³ 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015年），137-138頁。

與深空》在性別書寫與主角設計上更具備現代性與女性主體意識。女主角不再是被動接受愛的對象，也不是男性角色性格成長的工具，而是一個具備自主決策能力、情感選擇與職場目標的完整主體。不僅在劇情中展現出自我判斷與行動力，甚至能在情感關係中主導對話節奏與價值互動，挑戰傳統乙女遊戲中「等待被愛」與「被凝視」的模式。《戀與深空》將女性慾望與成長經驗置於故事核心，重構乙女遊戲中的戀愛敘事，使情感關係不再服膺於男性角色的主導與安排，而是建立於平等、共識與相互尊重的基礎上。玩家不只是選擇誰愛自己，更能選擇自己想成為誰、如何愛與被愛。讓「被愛」不再是最終目標，而是自我實現歷程中的一部分。

1. 沈星回支線

在沈星回的支線劇情中，女主與他身處於不同於主線的時間線，尚未墜入混亂的菲羅斯星，一個王權與榮譽並重的文明體系。身為王儲的沈星回，與女主同為逐光騎士團的師兄妹，外界一致認為她將成為首席聖劍騎士，也就是未來王身邊最堅實的劍與盾。然而，在眾人皆以「應該」為她規劃道路時，沈星回卻反向提出質疑：

「有你陪我當然很好，可是……」

「站在王身邊，是你真正的心願嗎？」

「我可以不做菲羅斯星的王，你也可以不加入逐光騎士團，不成為王身邊的騎士。菲羅斯宇宙這麼寬廣，還有很多事可以做。」

「為什麼一定要聽別人的安排，成為什麼首席聖劍騎士？」



圖片 11：沈星回支線的對話截圖

這段對話的情感重量不只來自角色間的親密與信任，更來自於其背後對個體意志的深層尊重。沈星回身為族，理應是最堅守制度與榮譽的位置，但他卻選擇放下權力與預設，還給女主直面自己的選擇權。這樣的態度本身就是對傳統乙女遊戲中父權敘事的挑戰：不以愛為名設限，而是反問她：「你，想成為什麼樣的人？」，促使她思考：「我真正渴望的人生是什麼？」。傳遞出對女主個人自由、選擇權與主體意志的溫柔肯認。在許多乙女遊戲中，男性角色多以「主導者」或「命運塑造者」的角色出現，但在此，沈星回選擇了放手與詢問，將一切交回女主手中。

這樣的劇情設計不僅傳遞了沈星回對女主的釋放與理解，更像是透過他之口，向玩家本身提出反思：「當我們被社會、性別角色或他人期待綁住時，是否也還保有對自由的選擇能力？」這一刻，遊戲中的戀愛關係不再只是浪漫的對答，而成為一種情感教育與心理陪伴，它教會玩家，愛不應是犧牲與成全，而是允許彼此完整地成為自己。透過沈星回之口，對玩家提出溫柔的邀請與提醒：「你不必成為社會期待中的誰，你也可以選擇屬於自己的人生軌道。」不再只是戀愛模擬，而是一種價值上的共感與引導。愛在這裡，不再是主宰命運的力量，而是一種允許對方自由、陪伴彼此靠近真正自我的過程。

因此，這一片段既延續了《戀與深空》一貫的平等互動，也進一步深化了女主角在關係中的主體性：她不是因為適合某個位置而存在，而是因為她願意、她選擇、她真正渴望那麼做。而那份由沈星回遞出的空間與選擇權，正是構築平等戀愛關係最深層的基礎。這樣的愛，不是將她擁有，而是讓她自由。

2. 祁煜支線

在祁煜的支線劇情中，時空被設定在一個文明早已乾涸的海洋世界。祁煜作為曾經的海神與深海潛行者，是已消逝的利莫里亞族唯一繼承者；而女主則是人類王國的公主，被傳說預言擁有海神的心臟，若取走那顆心臟，便可重啟海洋，拯救整個族群。而祁煜與女主在年幼時就已相識，他曾作為「獻給公主的禮物」被送進王宮，卻被女主釋放，並締結了一紙契約。這段過往早已為兩人的羈絆埋下伏筆：即便身處權力不對等的架構中，女主仍選擇不以主人的身份定義對方，而是以「自由與平等」為相識起點。成年後重逢的祁煜，已背負復興族人的使命而來，他本應遵循預言「取走海神心臟」，亦即奪走女主的生命以拯救乾涸的海洋。然而，在真正面對女主的那一刻，他選擇毀去契約、將她從預言中抹除，也讓她失去了所有關於他與契約的記憶。



圖片 12：祁煜支線的對話截圖

這一段決定表面看似是一場男主的主動放手與自我犧牲，但故事真正的轉折並不在於他如何守護女主，而在於女主如何重新奪回自己對情感的記憶與主導權。在接觸代表彼此誓約的魚尾信物之後，女主喚回記憶，並非陷入失落，而是毅然選擇：「契約是永恆存在的，去哪你都甩不掉。」她不是被動回憶情感，而是主動拾回過去與愛的連結，並重新選擇奔向祁煜。這場重逢，是一次從被遺忘中奪回自我情感主體的行動，是女主透過選擇、回憶與奔赴的過程。

也正是在這一刻，傳統乙女遊戲中男性主導而女性等待的戀愛敘事被打破，《戀與深空》讓愛的主動權轉移至女性角色之手，並強調：真正的愛，不是對命運的妥協，而是彼此都能選擇走向對方的勇氣，是雙向的奔赴。女主並非追逐祁煜的情感附屬，而是引導兩人從宿命跳脫，走出傳說束縛的角色，並擁有選擇的力量、擁有決定未來的自由。

對玩家而言，這不只是女主回憶過往或奔赴未來的戲劇高潮，更是一種強烈的情感自我再定位。玩家不只是選擇誰來愛自己，而是透過選擇「我仍記得你」、「我願再奔向你」來定義愛的形式與價值。這正是《戀與深空》在角色設計與情感書寫上的時代革新：愛不再是單向攻略或等待，而是一場彼此引導的雙向相遇。

3. 黎深支線

在黎深的支線劇情中，女主與黎深分別背負著各自的命運重量。女主身患冰裂症，為尋求能治療自己疾病的創生芯核，而偽裝進入永恆先知的高塔；而黎深作為高塔主，擁有預見他人未來的能力，卻也因此失去選擇的自由。女主的初衷是奪取創生芯核延續性命，過程中身體卻逐漸被疾病吞噬而昏厥倒下。也正是這一瞬間的失控，促使黎深違反天命窺見兩人糾纏的命運：這場相遇的終局注定是

悲劇，因為創生芯核的消失也意味著黎深的消失。但這並非單向的救贖敘事。在黎深選擇代價之際，女主亦曾試圖放棄奪取芯核、選擇自己的毀滅來換取黎深的存在。



圖片 13：黎深支線的對話截圖

從對話來看，在黎深遭受天命懲戒時，女主明知自己會受傷，仍堅持推進行動親手替黎深拔出黑色冰晶。她的苦痛與堅持不是懇求黎深的同情，而是主動挑戰自己的極限，堅定地對自己與他人說：「一定有辦法解除這些折磨。」這是行動者的語氣，不是等待拯救者的聲音。而黎深則在這場命運交織中，更是逐步鬆動了他原本冷靜抽離的角色形象。本該在命運洪流之外冷靜觀看人類選擇的人卻產生情感動搖，當女主一次次違反他的預期，不顧風險與傷害地選擇行動時，說出：「為什麼就是不肯離開……你果然是闖入荊棘高塔的人裡，最大膽的那個。」以雙向拯救與命運決斷為主軸，可以看出女主與黎深之間對等而充滿倫理張力的情感。

這樣的劇情結構反映出《戀與深空》對乙女遊戲性別模式的根本翻轉。在傳統設計中，女性常以脆弱、等待救援的身份存在，而男性則以力量與智慧扮演情節的驅動者與解方提供者。但在這裡，兩人都站在命運的十字路口，雙方都不是答案，而是彼此命題的延伸。女主選擇逆命而行，黎深選擇放棄命運之位。這不是誰成為誰的光，而是兩人都願意為對方點燃自身的火種，哪怕會燒盡。

對玩家而言，這不再是單純的情感沉浸，而是一種心理陪伴與價值投射：在體驗這段雙向拯救的劇情時，玩家亦會問自己：「當愛與選擇發生衝突，我是否也能成為那個主動走進荊棘之地的人？是否也能相信，即使違背命運，也值得為

對方改寫結局？」這樣的體驗，不再是被動觀看愛情的結果，而是主體性的試煉與學習。這種雙向拯救的模式，不只是《戀與深空》的情節亮點，更是其在性別書寫上最具突破性的實踐：愛，不是控制與成全，而是理解與讓渡，是在命運面前共同選擇的那一刻，彼此都不再孤單。

4. 小結

透過與三位男主角的互動可見，《戀與深空》最為關鍵的革新，體現在男主角的角色定位上。傳統乙女遊戲中的男主多為「主導型戀人」，以成熟、神秘、能力卓越的形象出現，對女主提供保護、指引與情感主導，女主則常處於「被選擇」、「被引導」的位置。但《戀與深空》顯著轉變了這樣的戀愛權力結構，其男主雖然各具強大魅力與職能地位，卻不再完全是「主導者」，而更傾向於成為「引導型戀人」，即在主角有行動力與選擇權的前提下，提供支持、陪伴、互動與精神鏡像，協助女主發掘自我、實現自我，而非替她做出選擇。²⁴

這樣的設計讓每一段戀愛路線不再是單向的「被追求」或「被支配」，而是雙方情感與選擇力的拉鋸與共建。引導型戀人不只是情緒依靠，更是女主自我理解過程中的重要推手，他們提供的是情感上的回應與精神層次的陪伴，而非物理層面的庇護。這種角色安排，在性別表述上跳脫傳統乙女遊戲的框架，不再只是販售戀愛幻想或強化異性戀父權結構，而是試圖將女性角色重塑為自愛、能動、富有多面性的新時代女性形象，戀愛不再是最終目的，而是通往自我實現之路的一段旅程。當女主在戀愛關係中持續保持主動與能動性，體現出新一代乙女遊戲對於「女性主體性」與「平等情感關係」的深層轉向。反映出當代女性玩家對於愛情與自我認同的期待，亦見證了乙女遊戲在文化與性別議題上的持續演進與重構。

五、 結論

博爾赫斯的《夢中邂逅》曾言：「愛上一個人，就好像創造了一種信仰，侍奉著一個隨時會殞落的神。」，那麼讓這個神成為虛擬是否就能成就不殞落的永恆，愛上虛擬的遊戲角色的瞬間，由自己所創造的那個不朽的神早已在心中誕生。²⁵ 在《戀與深空》這款乙女戀愛遊戲中，玩家與虛擬戀人談著一場跨次元的「永不

²⁴ かよ，〈為何乙女向作品中的男主角總是如此迷人？從經典人設看女性觀眾的幻想偏好〉，2025年5月13日，《SOUNOVA 少女星》，網址：<https://sounova.com/news/topic-otome-male-types>，最後瀏覽日期：2025年5月24日。

²⁵ 白日夢藝術家，〈博爾赫斯與《神曲》 | 愛上一個人，就好像創造了一種信仰，侍奉一個隨時會殞落的神〉，2025年2月3日，《個人圖書館》，網址：http://www.360doc.com/content/25/0203/13/54082560_1145827991.shtml，最後瀏覽日期：2025年5月24日。

分手的戀愛」，明知自己永遠無法觸及抵達對方，彼此的羈絆卻比任何誓言更加深厚。玩家與男主之間所建立的亦不只是情感連結，更是一種深層的自我認同與情緒投射。且與過往乙女遊戲多僅以「被愛」為核心的設計不同，《戀與深空》特別強化了女性的主體性與能動性。它不僅提供女性一段段可以自由選擇、全心投入的虛構戀愛，更透過故事結構與互動邏輯，承載了對於女性主體性與性別平權的深層思考。

透過與陳莞欣〈初探乙女遊戲性別意涵〉一文的比較，本文指出《戀與深空》在性別結構上的革新：不再以男性角色為情節核心，將女性侷限於戀愛的附屬品，而是讓女性成為敘事的主導者、愛的選擇者、自我的建構者。女主角作為「獵人」，不再是等待被保護的角色。她能夠主動改變劇情、拯救男主、挑戰預設命運，甚至選擇自己想成為怎樣的人。虛擬戀人不再是主導者，而是支持與回應的伴侶，引導玩家在情感互動中思考自身價值、確認內在渴望，並在虛構與現實交錯的邊界裡實現自我。這一革新改寫了「戀愛」在遊戲中的意義：它不再是女性角色的終點，而是其成為更完整自我的過程之一。戀愛不再等同於被選擇與歸屬，而是一場情感的共構與價值的實踐；遊戲角色亦不再只是理想對象的替代，而是成為一面映照玩家內在渴望與人生選擇的鏡子。

從男性凝視的消解，到女性自我意識的覺醒，《戀與深空》象徵著戀愛遊戲的演進，更是女性文化消費的意識轉向。比起戀愛的模擬器，更像是女性意識的場域與能動性實踐的介面。在這段與虛擬角色共構的情感旅程中，真正被召喚與誕生的，是一段學會選擇、懂得回應、也開始愛自己的成長。是一場關於如何愛自己的過程，是一場遊戲與真實交織、虛構與實踐融合的自我旅程。當玩家不再只追尋「被愛」的幻夢，而是透過虛擬角色照見「自愛」的力量時，愛便不再是終點，而是一條由主體意識與情感實現共同織就的道路。那條路的盡頭，不是誰的懷抱，而是回到自己心中，那個終於願意看見、也終於學會擁抱自己的存在。

六、 參考書目

專書

- 卡爾維諾著，倪安宇譯，《不存在的騎士》（臺北：時報文化企業股份有限公司，2025 年）。

期刊論文

- 陳莞欣，《初探乙女遊戲性別意涵》（臺北：國立臺灣大學社會科學院新聞研究所碩士論文，2015 年）。
- 陳莞欣，〈情慾羅曼史：異性戀女性向戀愛模擬遊戲中的性/別權力〉收入於《幻境與實相：電子遊戲的理路與內涵》（新竹：國立交通大學出版社，2015 年）。
- 蔣宇琦，《探討戀愛遊戲之擬社會關係對玩家自尊影響過程之研究》（高雄：

國立中山大學行銷傳播管理研究所論文，2020 年)。

- 鄧婷芮，〈乙女遊戲女性玩家情感勞動的類型及其價值〉，《心理學進展》第 14 期（2024 年），頁 101-110

網路資料

- Bella 儂儂，〈你聽過「皮格馬利翁效應」嗎？6 大解析愛情與職場都適用：稱讚另一半，他真的會成為你期待的模樣！〉，2025 年 1 月 18 日，《潮流時尚》網址：<https://today.line.me/tw/v2/article/peJ5GXN>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。
- Jisho，〈《戀與深空》確定 1 月 18 日全球正式上線 釋出三位男角色最新資料〉，2023 年 12 月 22 日，《巴哈姆特》，網址：<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=261191>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。
- Samm，〈【愛情心理學】愛情心理學法則 出 Pool 拍拖四大要點(下)〉，2021 年 11 月 4 日，《樹洞香港》，網址：<https://treehole.hk/blog/%e6%84%9b%e6%83%85-%e6%8b%8d%e6%8b%96-%e5%87%bapool/>，最後瀏覽日期：2025 年 6 月 9 日。
- WellDesing，〈AcrossRCA 前線：聊聊凝視與回應〉，2021 年 3 月 3 日，《知乎》，網址：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/354325829>，最後瀏覽日期：2025 年 6 月 19 日。
- かよ，〈為何乙女向作品中的男主角總是如此迷人？從經典人設看女性觀眾的幻想偏好〉，2025 年 5 月 13 日，《SOUNOVA 少女星》，網址：<https://sounova.com/news/topic-otome-male-types>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。
- 未來城市編輯部，〈SDGs 目標 5 | 實現性別平等，並賦予婦女權力〉，2025 年 4 月 15 日，《未來城市》，網址：<https://futurecity.cw.com.tw/article/1287>，最後瀏覽日期：2025 年 6 月 19 日。
- 白日夢藝術家，〈博爾赫斯與《神曲》 | 愛上一個人，就好像創造了一種信仰，侍奉一個隨時會殞落的神〉，2025 年 2 月 3 日，《個人圖書館》，網址：http://www.360doc.com/content/25/0203/13/54082560_1145827991.shtml，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。
- 周依恩、陳樂怡、鄭孟佳、吳恒儀，〈我的戀人在手機裡：乙女遊戲重塑愛與被愛的模樣〉，2025 年 3 月 24 日，《大學報》，網址：<https://unews.nccu.edu.tw/unews/otome-game-love>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。
- 莫非，〈【影像詮釋】系列 6 影像中的性別與凝視〉，2022 年 9 月 30 日，《基督教論壇報》網址：<https://ct.org.tw/html/news/3-3.php?cat=75&article=1392141&fontsize=>，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。
- 豌豆，〈當紙片人變立體，vision Pro 能否給女性向遊戲創造新維度〉，2024 年 4 月 25 日，《VR 陀螺》，網址：https://www.vrtuoluo.cn/column/apple_mr_headset/539776.html，最後瀏覽日期：2025 年 5 月 24 日。