

# 舆论场观察 | 《情感反诈模拟器》游戏走红引发的舆论争议

(文稿内容转自人民网舆情数据中心)

近日，首款以情感诈骗防范为核心的互动影游作品《情感反诈模拟器》(原名:《捞女游戏》)上线，迅速登顶 Steam 中国区热销榜单，引发广泛社会讨论。从舆论反馈来看，该作品已然实现了现象级传播，同时在内容表达、社会效果等层面引发激烈争议，成为近期网络热点话题之一。



## 现象级爆红背后的社会需求及正向动力

首先，《情感反诈模拟器》在一定程度上契合了当前社会对于反诈教育模式创新的现实诉求

据国家反诈中心统计，2023 年中国涉情感诈骗案件中，18-35 岁青年群体受害者占比近七成，相关诈骗套路不断翻新，传统的宣教形式难以取得理想效果。

《情感反诈模拟器》创新性地采用沉浸式互动叙事，让玩家在虚构情感博弈中置身入局、体验风险，融合“恋情知识档案”等科普元素，形成寓教于乐的传播路径。这一机制打破了枯燥的灌输模式，激发了用户参与意愿，为新型宣教产品提供有益探索样本，赢得部分行业 and 用户肯定。

## 舆论场中也不乏认可之声

许多玩家认为，通过模拟真实场景，系统化分析情感博弈过程中的陷阱，帮助青年用户识别风险、提升自我保护能力，有其积极意义。游戏对“真诚交往”“平等互信”等现代婚恋观的引导，也被舆论视为培育健康情感价值观的重要举措。同时，有观点认为，依托游戏互动性构建“游戏中学习”的新范式，为反诈宣教开辟了更具渗透力的渠道，能够有效提升年轻用户的防骗免疫力。

## 争议焦点及负面评价显现

然而，正是在舆论高度聚焦和用户快速扩大的过程中，该作品的内容表达、社会影响等问题也逐渐显现，并迅速发展为公共争论的焦点。

**争议的核心集中在部分游戏设定与话语表达所引发的性别偏见指控。**极目新闻评论指出，虽然游戏自称“直面情感欺诈真相”，但其以“捞女”等贬义标签泛化全体女性形象，在刻画“情感诈骗”时存在符号化、物化问题，使复杂社会现象简化为性别标签与对立，未能实现对诈骗现象中性别多样性、复杂性的客观还原。**此外，游戏互动机制和留言板功能在部分时段内沦为缺乏规范引导的言论场，其中不乏极端观点、性别攻击等内容，强化了部分群体的对立情绪。**短时间内，游戏制作人 B 站账号遭到封禁，游戏舆论压力增大，制作组随即在 Steam 平台发布公开信致歉。

## 从更广泛的网络舆情观察

这一事件所引发的负面反响涉及多个层面：一方面，部分用户对游戏标签化、煽动对立行为表示不满，认为其有淡化反诈本质、转化为流量消遣的风险；另一方面，社会学界、媒体评论普遍强调，情感诈骗并非性别单一现象，应更理性、专业地界定宣教内容，防止基于性别的简单归因和群体污名化。中央网信办早在 2023 年就曾明确警示，要防止网络空间的性别对立、恶性标签化行为，维护健康舆论生态和社会价值共识。

**同时，此次事件引发的争议实际也对游戏、短视频、社交平台等主营产品分发与审核主体，提出了更高要求**

舆论普遍呼吁，应建立严格审查机制，对涉及群体污名化、性别歧视等敏感内容进行提前筛查；加强企业与监管部门合作，推动多平台联动治理。对于社会议题相关内容生产者，要在传播正向价值、普及防范知识的基础上，审慎处理内容表达方式，避免简单标签化与对立倾向，坚守媒体社会责任。

综上，《情感反诈模拟器》现象级爆红体现了社会对创新宣传反诈形式的高度认可，但围绕内容设定与舆论发酵的争议也清晰反映出公共传播领域的挑战与风险。**一方面**，互联网为社会问题的讨论提供了前所未有的畅通渠道和巨大能量，能够促成用户自发学习与多维交流；**另一方面**，不当的话语表达、功能设置以及流量为先的开发思路，也可能引致群体对抗、价值撕裂等不可低估的副作用。面对复杂多元的网络生态，平台、开发者和广大用户唯有共同承担起理性表达、相互尊重、文明讨论的责任，才能促进网络空间的健康良性发展，将技术和创意真正用于社会进步与公共福祉之上。