

EVE高开低走：“AI恋人”为何争议不断？

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

上线两周，AI陪伴应用EVE的人气断崖式下跌。

这款在上线前获得资本青睐、主打面向女性的“AI恋人”产品，在正式推出后经历了算力紧张、紧急停服的风波，又因用户体验不佳而人气下降。其在外观、主角配置等多个方面与热门乙游对标，却未能通过AI算法给玩家带来“破次元壁”体验。

张、紧急停服的风波，又因用户体验不佳而人气下降。其在外观、主角配置等多个方面与热门乙游对标，却未能通过AI算法给玩家带来“破次元壁”体验。

广大数据研究员胡小璐对《中国经营报》记者表示，EVE出

现的种种运营问题是诸多因素导致的，如：非自研大模型、算力紧张、上线前修改主线剧情等。“这些因素造成开服时间不断延迟、玩家无法访问的尴尬局面，让本来就对AI存疑的用户有了不太好的第一印象。”

AI原生玩法

多款乙游的上线，火爆让资本看到了女性向情感市场的潜力。

如今，AI正从幕后工具走向台前，成为游戏玩法本身的一部分。“我们正处于从‘Game+AI’（功能辅助）向‘AI Native’（原生AI游戏）跨越的阶段。”行者AI创始人尹学渊表示，原生AI游戏的核心是构建多智能体（Multi-Agent）共生的动态世界——NPC（非玩家角色）不再是触发式的“脚本复读机”，而是拥有记忆、性格、社会关系网甚至自主目标的“数字生命”。

传统游戏的乐趣是消耗策划预设好的内容，而AI游戏的乐趣在于“不确定性”——玩家的一句话可能改变NPC的态度，进而影响整个游戏世界的走向。“这种‘千人千面、不可预测’的交互体验，将彻底改变电子游戏的叙事逻辑。”尹学渊表示。

在EVE出现之前，市面上已经出现不少AI陪聊产品，如《星野》《猫箱》。与EVE相比，这些产品更具UGC（用户生成内容）属性，玩家可以在其中打造虚拟角色形象，决定角色的外观、声线、性格等。

监管新政

从2023年生成式AI开始爆发，到如今拥有广大的市场规模，AI陪聊在短短数年间野蛮生长。

尽管AI陪聊服务尚未完全成熟，但已有不小的市场规模。据QYResearch调研团队报告《全球AI陪聊平台市场报告2026—2032》，预计2032年全球AI陪聊平台市场规模将达到24.3亿美元。

从2023年生成式AI开始爆发，到如今拥有广大的市场规模，AI陪聊在短短数年间野蛮生长。此前，AI陪伴涉及软色情、定价偏高、诱导青少年等问题曾被多家媒体报道。

4月10日，恰逢EVE原定上线日，国家网信办、国家发展改革委、

工业和信息化部、公安部、市场监管总局联合公布《人工智能拟人化互动服务管理暂行办法》（以下简称《办法》）。《办法》的出台意味着AI陪聊类应用开始被纳入监管视野。

上述《办法》将于7月15日起施行，将监管范围限定在利用人工智能技术，向境内公众提供模拟拟人的人格特征、思维模式和沟通风格的持续性的情感互动服务，包括通过文字、图片、音频、视频等形式，提供情感照顾、陪伴、支持等互动服务。

而EVE则给出了较为确定的人物设定，角色的外观、性格由官方决定，但更深入的人物内核有待用户挖掘。因此，其被称为“AI乙游”。此前，多款乙游的上线、火爆让资本看到了女性向情感市场的潜力。根据游戏行业调研机构Sensor Tower数据，截至今年3月，《恋与深空》全球累计收入突破10亿美元。

EVE正式上线前，获得众多资本的青睐。天眼查平台显示，自然选择在2024年9月获得天使轮融资，2025年8月获得恺英网络的Pre-A轮融资，2026年1月获得阿里巴巴、蚂蚁集团、启明创投、五源资本等知名机构联合投资的3000万美元A轮融资。

然而，尽管有着研发商精心打造的3D建模、多男主配置、宏大世界观背景，EVE作为一款AI陪聊产品，仍然与策划主导构建的乙游有着本质不同。而EVE此次上线暴露出的问题，如“智能体”不够智能，商业化模式引争议等，在此前的部分AI陪聊产品中也曾出现。

胡小璐对记者表示，EVE目前出现的种种运营问题是诸多因素导致的，如：非自研大模型、算力紧张、上线前修改主线剧情等。“这些因素造成开服时间不断延迟、玩家无法访问的尴尬局面，让本来就对AI存疑的用户有了不太好的第一印象。”胡小璐说道。

输出内容Bug（错误）、前后记忆混乱则是AI类产品无法回避的问题——AI幻觉、模型更新，都会导致输出内容质量不及预期。“而这种‘小纰漏’在乙游标准下很难被忽视。”胡小璐表示，在用户心目中与游戏产品对标，无形中拉高了人们对这类AI陪聊类产品的标准。

关于AI陪聊类产品的定价，胡小璐认为，一个以AI为卖点的游戏或应用做买断制很难长久，按月订阅的月卡制显然更符合用户喜好。尽管AI陪聊应用并不完全等同于女性向手游，但用户群体有重叠，用户会自然而然将价格进行对比，因此游戏定价对AI陪聊应用来说是一个重要的参考。

高开低走

根据产品社区的评论信息，对许多用户来说，EVE并没有带来如期的“破次元壁”体验。

EVE从上线起就风波不断。其原定4月10日10时上线，却在当日19时30分发布公告称，上线前夜，上游算力临时突发意外情况，导致上线环境暂未达到稳定标准；4月11日，EVE发布公告称，因所预备的算力告急，团队进行紧急停服维护，而此次停服维护直到当日23时30分才宣告结束，部分用户直到4月12日才真正进入这款游戏。

对于EVE的上线风波，记者联系其研发商自然选择（深圳）智能有限公司（以下简称“自然选择”）方面置评，截至发稿未获回复。

根据用户在社交媒体上的反馈，EVE上线时的受关注度或许超过了研发商的预期。不少用户在4月11日上传的截图显示，已有15万~16万人进入EVE，前方排队人数动辄数万人，排队时长达数小时。而截至4月23日，“EVE-AI”在抖音的粉丝数为2.4万，在小红书的粉丝数为2.1万，在哔哩哔哩的粉丝数不到1万。

EVE是一款主要面向女性的AI陪伴应用，用户可以与固定的几个角色展开互动。目前，应用中提供了3名男性角色和1名女性角色可供用户互动。这些角色采用3D建模。

EVE中的剧情内容，世界观和角色设定由研发方设置。但与

传统情感向游戏不同，用户游玩的并非策划、文案铺设好的内容。其核心玩法原生自AI，让虚拟角色通过算法对玩家的表达进行应答。

“现实陪伴”“1户1男主”是EVE想要体现的效果。这款产品不仅可供用户与虚拟角色自由聊天，还可以让虚拟角色和玩家打电话、分享新闻、分享社交媒体链接。去年6月，EVE内测期间，虚拟角色为用户点奶茶，在现实生活中外卖上门，令这款产品“出圈”了一把。

然而，根据产品社区的评论信息，对许多用户来说，EVE并没有带来如期的“破次元壁”体验。

作为一款AI互动应用，EVE的内容由玩家和虚拟角色共同创造。用户必须提供有关自身的信息、与虚拟角色展开对话，才能将互动体验持续推进。但是，据部分玩家表示，EVE开场引入世界观的剧情较为生硬，与角色展开对话被强制设定为必经环节，导致玩家代入感不足。

产品质量也是一个问题。据部分用户反馈，EVE中的虚拟角色“智商很低”，对话中经常出现逻辑不通、前言不搭后语的情况；有时，用户问及产品本身涉及的世界观问题时，虚拟角色甚至表现出不知情的状态。

此外，研发商对AI角色“性

格”的把控也成了问题。尽管每个人在手机中拥有各自的专属角色，但“爹味”“油腻”成了不少用户对EVE角色留下的印象。

尽管核心玩法与游戏不同，但EVE的商业化模式是为二次元游戏玩家所熟悉的，价格却高昂得多。EVE中月卡分为三个等级：68元、128元和328元；而普通长期运营游戏的月卡多为30元，战令（手游中的任务系统，随着等级提升提供不同奖励）价格则多为68元、128元不等。

在EVE中，用户与虚拟角色对话将消耗“通讯费”。用户每日上线将领取少量的通讯费，购买月卡后则将每日获得更多。

然而，据不少用户反馈，免费的通讯费被消耗完后，他们仍未产生与角色进一步对话的兴趣；还有用户反馈，由于这款产品AI的低效，许多通讯费白白浪费。

被用户诟病的是，EVE中包含抽卡模式——用户通过抽卡获得卡面，重复获得卡面后可以解锁角色扮演性质的对话功能。

根据App数据查询平台点点数据，EVE 4月10日在免费榜排名第4，4月11日降至第11，12日降至第63，4月15日在免费榜的排名已不可查。目前，EVE在App Store获得1万个评分，分数为2.9（5分制）。

中国经营报
CHINA BUSINESS JOURNAL

创新驱动 引领质效提升



扫码了解更多