《隐形守护者》的悔恨情动体验

张念慈[1]，李小银[2]

（1. 北师香港浸会大学，广东珠海　519087；
2. 广东体育职业技术学院，广东广州　510663）

[摘　要]随着数字交互技术的迭代演进，电影叙事形态正经历从“单向灌输”到“双向共生”的深刻变革，伦理与道德的传递方式也随之发生转向。本文以国产互动影像标杆作品《隐形守护者》为研究样本，锚定斯宾诺莎、德勒兹、萨拉·艾哈迈德等学者的情动理论谱系，聚焦互动叙事影片如何通过精巧的交互设计，完成伦理情动的生成、转化与循环闭环。研究发现：《隐形守护者》依托游戏化交互系统搭建起以“身体触发—道德叩问”为核心的“情动经济”，并借由沉浸式叙事引导与档案式记忆留存，将瞬时的道德震颤沉淀为持久的伦理情动；最终通过“回滚重选”机制重构情动逻辑，倒逼玩家反复叩问历史语境下的道德选择，在一次次“行为自悔”中深化对历史沉重感的体认，反思选择背后隐匿的情感倾向与智识结构。该作品突破了传统伦理叙事的抽象化表达，将宏大的历史伦理议题拆解为可感知、可参与、可反思的身体情动经验，既精准契合数字时代“情动经济”的传播特征，更开辟了一条以互动叙事承载道德思考、以情动体验传递伦理道德的创新路径。

[关键词]互动电影；情动理论；道德体验；回滚机制

[作者简介]张念慈（2001—），女，广东广州人，北师香港浸会大学文化与创意学院研究生。李小银（1976—），女，湖南张家界人，广东体育职业技术学院马克思主义学院副教授，中国社会科学院大学博士，主要从事红色文化和乡村振兴研究。

[基金项目]本文系国家自然科学基金青年项目“文创知识扩散对文化创意产业集群内企业‘双效’的影响机理研究”（项目编号：72004175）。

[DOI]https://doi.org/10.62662/ysxk0205001　　[中图分类号]J905

[本刊网址]www.oacj.net　　[投稿邮箱]ysxk2025@163.com

引言

传统电影是封闭的叙事，在其中观众观看的是别人的故事，不能够操控具体的情节走向。而近几年涌现出来的《隐形守护者》《盛世天下》等交互电影作品打破了这一局限，通过分支选择、多视点叙事等方式使观众成为了命运的故事的参与者，参与到整个故事的发展之中，更在潜移默化中改变着人们讲述历史、认知自我的思维模式。

本文以国产真人互动影游《隐形守护者》为研究对象，玩家在游戏中扮演爱国青年肖途，潜藏于日伪内部成为间谍，在每一个重要的关头做出选择，这些选择会影响到故事的人物，甚至故事的结果。文章由此讨论的是《隐形守护者》怎么样用交互的设计来完成身体先一步触发的行为自悔，同时运用了情动理论对游戏进行分解剖析。

斯宾诺莎把情动定义为“身体存在之力（potentia agendi）”的增强或削弱；德勒兹则进一步指出情动是“从一种状态到另一状态的身体生成（generation）”。（1）情动理论告诉我们，情感不只是纯粹的、深藏不露的思想之物，也是身体性的、不同的时空。（2）情感在根本上是身体所产生的强度流变，而不是简单的心理状态。而在交互媒介中，强度将总是身体性的体现，在绝大多数情况下将会先于游戏人物理性思维之后的判断呈现出来：心跳加速或者迟疑停顿、呼吸暂停等等。文章接着追问，《隐形守护者》能否让玩家脱离观者地位，将游戏转变为关于某个人体主体之身体先行的体验？所谓身体先行的体验就是，没有情感，只有事件本身和人物的有机互动。对角色或者人物行动的所谓心理、道德或者认知晕染都无法取代其具身体验。换言之，如果上述一切成为可能，那么玩家真正会感受到的是自己基于个人选择作出的取舍所带来的悔恨，并不是站在

远处的观者的同情性所带来的那种疏离感;如何更好地观察这两个问题得以形成的背景——《隐形守护者》体验过程中情绪体系的构建,并对之加以回滚的条件及情境化的讨论。

一、悔恨情动的生产:游戏中的情境、感官与反馈

在《隐形守护者》第一章节“太阳之影”里,亲手处决恩师是真正意义上的第一个令人肝肠寸断的关键。此处的设计目的,远不止于呈现一个两难故事,而是要精心设计一套体验程序,在玩家身上直接生产出名为悔恨的强烈情感。

游戏首先构筑了一个无可逃遁的伦理困境:方汉洲作为肖途的精神导师与革命引路人,与肖途情感根基深厚。肖途与方汉洲假意决裂,投靠日本领事武藤志雄套取情报。武藤志雄为测试主角忠诚,命令肖途亲手处决被指认为共产党的恩师。此时玩家面前出现三个选项:“捡起枪,对准方老师”“捡起枪,挟持武藤志雄”和“吓呆了,继续坐在地上”,选择前者意味着背弃人伦,成为执行任务的冰冷机器;选择第二个和第三个则会导致身份暴露与组织覆灭。这组选项并没有提供任何解脱方案,而是营造了一个无论如何选择都会陷入痛苦的牢笼,为情感的剧烈冲突预设了前提。

随后游戏将这一认知与伦理的双重困境,彻底转化为玩家可感的身体经验。若选择向方老师开枪,视觉上,强制性的第一人称视角使玩家的视线与枪口准星重合,玩家被迫与方汉洲进行对视。镜头对方老师面部的特写并非展现仇恨,而是传递出一种包含悲怆与英勇就义的复杂神情,契合旁白“让你最后下定决定的,是方老师的目光”,这极大地消解了执行动作的心理正当性,枪杀后方老师倒地的慢镜头和周围人震惊的神情,直观传递出角色内心的震荡。听觉上,周围角色的呐喊被逐渐剥离,唯一被极端放大的是激昂的背景音乐声。还有方老师倒地瞬间的声音与肖途不可置信的喘息,这不仅在叙事内表征角色的紧张,更在叙事外作为一种原始的节奏刺激,试图同步玩家的生理反应。德勒兹指出:“情动是身体之力度的过渡。”此刻被强化的喘息声,正是玩家身体存在之力面临危机而震颤的感官证明。最终,所有压力汇聚于交互的刹那。向谁开枪的选择以最简朴的形式呈现,在压抑的背景和十秒倒计时的迫切中,一次鼠标点击承载了此前所有的伦理重量与感官压力,成为一个需负全责的物理动作,从而在心理层面将开枪这一动作的伦理重量最大化。

如果选择向武藤开枪,则进入另外一个反馈逻辑:枪声之后通常便是混乱、黑暗的画面,并且在此之下的便是整个故事中的大结局画面——肖途牺牲和青梅竹马方敏相拥画面,最后是被隐藏的结局信息:“真正的英雄主义,是为理想壮烈牺牲,而不是为了理想戴着镣铐牺牲”,后悔的原因是希望保持一时正义但却让任务失败。此时的悔恨仍是沉重的,其诉诸的情感仍然是不死即是代价、牺牲、忍耐,由此让牺牲与忍耐的含义再次深入至玩家内心之中。

由此可见,游戏通过“向谁开枪”这一核心抉择,将玩家置于一个无论怎样选择都必须付出沉重代价的伦理情境中。它运用第一人称视角的强制凝视、特写镜头下的悲怆神情、骤然变化的音效与枪响后的慢镜头沉默,把抽象的困境转化为一种身体性的紧张体验。最终,无论是向恩师开枪后响起的刺耳掌声,还是反抗失败后出现的牺牲结语,游戏都以这些具体而强烈的反馈,让玩家所感受到的悔恨,不再是被讲述的情绪,而是由其自身操作直接引发并必须承担的、具身化的情感结果。

二、从身体情感到道德责任:内化、转化与固化

不同于《隐形守护者》情感系统的悔恨体验是一个终止点,《隐形守护者》情感系统通过后面的铺垫,将短暂的身体性情动转化为一种永恒的内化性道德责任感,成为构成玩家身份认同的核心。《隐形守护者》以虚拟身使人在游戏内重新经历错误的过往从而产生悔恨之情,并带来强度消减的行动能力,借助主体间性的面纱,让玩家基于对于情境更加深入的观察与理解和自身的良性反思选择负责性的行动方式。

相比在方汉洲事件爆发时给玩家带来的瞬息式情感冲击而言,游戏通过陆望舒的叙事线,构建了一种层层递进、绵延不绝的责任转化机制。起初,陆望舒因误解而对肖途充满鄙夷,其反复地质问“你真的忘了自己是中国人吗?”构成持续的情感背景音,迫使玩家在道德层面不断进行自我定位。这种关系并非静态,而是随着一系列逐渐升级的叙事抉择动态演化。玩家首先在日常任务中面临关乎陆望舒安危的微观取舍,例如是否令其冒险传递情报或承担掩护职责。而在这样的选择当中,“你真的忘了自己是中国人吗?”会关系到她的个体安全。

叙事随后将这种关切推向更严峻的考验。在第八章“游戏的规则”中,上级高源暗示党内存在叛徒,玩家必须立即决定是否将怀疑指向陆望舒。这一抉择直接检验着玩家在长期并肩作战中建立的

信任。进入第九章“远东残阳”,考验进一步升级:玩家不仅需主动为陆望舒的清白寻找证据,更须在黑帮混战的生死关头,选择是弃她自保,还是冒险相救。此时的抉择已超越任务策略,直指情感联结与革命道义的核心。最终在“签字的抉择”这一关键节点,游戏将责任考验推向顶点。玩家必须决定是否以书面形式指认陆望舒为叛徒。若选择信任并坚持推理,将揭穿真正叛徒高源的真面目;若选择屈服于压力或怀疑,则会导致无法挽回的悲剧,即自己和陆望舒的冤死与叛徒高源的逃生。剧情发展一次次从日常保护到信任危机再到一次次逼近生离死别的考验,步步升级,一层比一层撕破人性黑暗的面纱;一声声猝不及防的呼救掺杂着一次次酣畅淋漓的戏谑等,都让玩家在一次次的磨砺中愈发坚定地守护着陆望舒这个人物。

经历过每一件事、承受过每一份痛苦之后,玩家对陆望舒的情感逐渐超越了个体的愧疚或保护欲。它不再只是一种情绪反应,而是在一次次具体的信任抉择与生死考验中,被反复锻打、澄清,最终内化为一种更清醒的认知:在潜伏工作中,对同志的判断与守护,本身就是革命任务的核心组成部分。这种认知并非通过外部档案记录,而是通过玩家亲自做出选择、目睹其结果、并在后续叙事中持续承担其影响而自然形成的。再配合基于文本的内化体现和基于视觉叙事的档案塑造,《隐形守护者》也成功地把单次情绪上的感动加进玩家心中对于潜伏者的全面理解中,并实现了由动情到定性的转化。

三、回滚机制:情动经济的循环与意义的深化

这种由《隐形守护者》构建的情感动力学中,回滚的功能被赋予了更大的意义,它实际上充当着情动系统内部核心的中枢和升华设备,它是将参与者的悔恨和感动转变为他们不断尝试深入追寻正确的选择路径上的重要的动力源。回滚机制让所有的选择能够在它的驱动下,迸发出更为厚重的力量,每一个选择都可通过一次次的选择形成的对比来进一步打磨,也正是利用了它的循环往复性质,就实现了一种特殊类型的情动经济:情感在身体和符码之间来往流通,在交错之中生出价值。玩家第一次作出的选择就是第一次投入情感的代价,当其重归故地时进行再度选择的过程也是一种情感与注意力的再生产,在此之后获得的收益同样具有显著的情感价值。

玩家出现回滚,一般是遇到一些使人无法接受的巨大情感。例如杀死恩师之后内心的空虚或者看着陆望舒死掉后的割裂之痛。使得玩家处于一种德勒兹提到的身体的存在力减少的状态,但是和线性叙事体受众所处的是一个被动的位置不同,交互式的媒介带给了受众可以无限来回的可能性,带来了一种能在恶性情动下主动介入的行为和力量。原本需一直接受巨大的痛苦也无法再接受这样的痛苦的时间与精力,都可以用来尝试如何改变这些不堪的境遇。这样的情动并不止于最后那种可怕的动作的承担者终点,反而成为了一个新的起点,在那里他们渴望自己的生活可以通过逆转的愿望为始点做出决定性的改变。强烈的体验会变成最初的投资,而情感幅度足够大,足以使玩家在付出了时间和精力以后,改变了原来看起来像是尽头的状态中得到不同的结果和感受,它可以转变为其他形式的快乐或者体验。

为详细阐述情动经济循环的逻辑,以庄晓曼为例,因为其拥有庄晓曼与多结局叙事结构;通过《隐形守护者》可以发现,在完成回滚的机制之下,在游戏中加入了大几率的可能性转折点,这就决定了每一个关键节点后的进展其实并不能达成最终的结果,而玩家在遭遇每次挫折后或许又会有不同的打算,也正是这一点才造就了玩家的每一次重复。第六章“至暗抉择”的火车关卡就是这一现象的代表体现。而在玩家所在的那节列车里,一切都在猜忌、杀机当中运行着,需要同时保护玩家要客“第二号”,应付日军军官浅野博文,不过其中更重要的还是和国民党特工庄晓曼的关系如何发展、走向的话题。游戏设计了一种相当复杂的情感局势:庄晓曼有可能发难暗杀玩家,也有可能被人们暗算;她和肖途之间的情感关系也将因为“好感度”数值大小有所不同,并且可能会受到更早之前一些小小的决定的影响,譬如更加早期章节的时候是不是就对她多一份信任或者怜惜了等等。

大多数玩家在此处会遭遇连续的、极具挫败感的失败。选择救庄晓曼,可能因方法不当而双双暴露;选择自保或利用她,又可能导致她死亡或彻底背叛。每一次失败的结局——无论是被枪杀、被捕,还是目睹庄晓曼殒命——都会生成强烈而独特的悔恨或怅惘之情。这些情感驱动玩家使用回滚功能,但目标从一开始的找到生路,迅速演变为弄清楚到底哪里出了问题。正是在这十几次乃至数十次的回滚与试错中,玩家被迫从情感反应的层面,进入叙事分析的层面。玩家开始系统性地审视之前的每一个交互:庄晓曼的某句台词是否是暗示?某个时间点的站位是否影响了她后续的行动?

第五章看似无关紧要的采访任务,是否才是获取最终援助的关键伏笔?这个过程,本质上是在主动拼接游戏隐藏的叙事因果网络。当玩家通过反复实验,满足所有苛刻条件,包括隐藏的好感度、正确的危机决策,以及触发关键的早期伏笔,从而引导肖途与庄晓曼在极限状态下达成信任与合作,并成功获得组织救援时,所获得的通关体验远超乎简单的成就感。玩家在身体层面记忆了每一次失败的痛感,也在认知层面重构了整个章节的叙事逻辑。玩家认识到庄晓曼的感情并不是一段安排好的爱情,而是不知不觉中不断面临许多抉择所剩下的一丝渺茫而脆弱的彼此依存。同时玩家也体会到了《隐形守护者》叙事的隐形网状结构,例如出现于第五章的一位普通商人在第六章的生死关头成为他们唯一的求生机会;一段情感的存在甚至取决于多个散落在全剧各处几近一脉相承的选择。因此,回滚不是修正错误的操作方式,而是鼓励玩家从失败中学到更多,进而达成一种主动式、具身体验式的叙事解构。而只有这种结构才能使玩家去理解庄晓曼究竟是怎样的一个人物,也才能体现出这样一种通过分散、隐匿、严格这一种看似不利的人际信任推理,使得后者仿若历史本身严苛代价的互动叙事的深层结构。

综上所述,回滚存档机制在情动经济和比较性体验的基础上完成游戏核心伦理主题的升格,即人们会在后悔和重试后明白《隐形守护者》除了表现为牺牲的故事,还体现着选择重要、信任脆弱、付出信仰所要付出的具体代价;反复处在责备自己因选择错误导致世界发生变故的局面下的玩家是游移着的实践主体,而在其中的那个玩味故事情节无非是在以不同的视角体验自己的不同身份。它们代表着每个人。其实,真正存在于真实历史当中的英雄就是这样的一个人。正是由于游戏具有了可以回滚的选择机制,才使得玩家能够拥有与个人命运相伴的演绎权,在其潜移默化之下能够直观地将游历身之所至的历史沧桑和沧桑身之所历相互碰撞,感受每一次抉择包含的永恒重量以及情动的价值,继而得出真实而非空洞的感受。换言之,回滚的目的并不只是增强互动的次数,更重要的是通过这一方式创造了全新的情感认知伦理教化模式——让人们带着理解、带着反思、带着主动去探究人类历史和人性与伦理的难点。

结语

《隐形守护者》通过精密的交互架构,把曾经作为被动受读对象的历史叙事变成了一种可供玩家体察乃至亲自介入的伦理现场。游戏中,并没有供玩家读取的记载某人牺牲了的文字,而是需要用手指停留在鼠标上抉择“朝谁开枪”;也没有提供“信任”二字的概念化定义,而是通过一次次怀疑、一遍遍核实、不断的选择决定或者背弃自己同陆望舒之间的同志之谊;同样,也没有直接告诉玩家中国历史是如此错综复杂的,在游戏的不同选项下会带玩家自己去摸索回顾庄晓曼的故事,拾起那些支离破碎地散落的线索、铺垫,领略到所有看似薄弱的片刻、万事万物间细小的生机都源于自己跳出个人的行动方式所编织的一张贯穿始终且不可见的巨网。

《隐形守护者》带给受众的绝非一个可交互的故事副本,而是一套重构历史认知与伦理判断的思维框架。它将“人类道德”这一宏大命题,拆解为个体可感知、可亲历的生命体验——以谍战语境下的艰难抉择为载体,让玩家在身心的双重拉扯中,直面磨难的重量、取舍的阵痛与选择的沉实。当玩家在反复的“行为自悔”中完成对历史情境的沉浸式遍历,终将形成一份清醒的认知:每一个置身特殊历史现场的个体都有其能力与选择的边界,极权碾压下的两难困境里,没有绝对正确的选项,每一条道路都伴随着不得不割舍的珍视、无法言说的创痛,以及在信仰微光中踽踽独行的坚持。正是这种将身体感知与情绪体验推至极致的叙事策略,让《隐形守护者》跳出了“历史复述”的窠臼,转而成为一场对历史的深度追问。它无意输出标准化的结论,而是为受众开辟了一个充满遗憾,却能深度沉浸与行动的思考空间:原本冰冷刻板的历史记忆,由此转化为可触摸、可对话的鲜活存在,促使受众代入特定年代的个体视角,直面复杂的道德矛盾与人性挣扎。正是互动叙事最核心的价值——它以媒介为纽带,将受众拉入逼真的历史现场,在承担选择后果的过程中,实现了远比知识灌输更深刻的情感共鸣与价值认同。当前,在人工智能飞速发展的背景下,城市地域性非遗传播正处于机遇与挑战并存的关键阶段:一方面,非遗传播迎来创新发展的“窗口期”;另一方面,传统文化传播改革步入“深水区”,传播路径单一、触达范围有限、情感共鸣不足等问题亟待破解。在此背景下,以《隐形守护者》为代表的互动影像,为中华优秀传统文化传播、中国故事的创新讲述提供了重要思路。其核心在于,将非遗传承人、历史场景与用户选择深度嵌入叙事闭环,通过多线程分支设计激活受众的主体性参与,让价值认同在沉浸式体验中自然内化;同时依托智能工具实现内容的动态适配与跨平台分发,推

动传播模式从单向灌输转向共生共创,切实提升文化传播的精准度与感染力,为增强文化自信、提升国家文化软实力提供新的媒介路径。

参考文献：

[1]丁宁.游戏使用情感体验传达历史认知的叙事方法和策略——以《隐形守护者》为例[J].传媒论坛,2025,8(16):112-114.

[2]罗婧婷.赛博文本视域下互动影像的交互机制研究[J].北京电影学院学报,2020(6):4-11.

[3]国巍.《隐形守护者》创作模式探究——基于互动影像理论的大禹文化交互性传播[J].蚌埠学院学报,2023(4):27-31.

[4]詹绍文,等.互动影像作品对理想信念教育的成效及路径探索——以《隐形守护者》为例[J].新媒体研究,2022(20):101-106.

[5]王若存,周媛媛.作为大众艺术的互动真人影游[J].廊坊师范学院学报,2024(6):35-44.

[6]黄颖,彭静宜.试论影像屏幕与接受主体的关系演变[J].当代电影,2023(1):97-103.

[7]郑宁,于小静.电影现象学视域下互动电影的经验审美与意义生成研究[J].电影文学,2025(11):76-80.

[8]吉尔·德勒兹.德勒兹在万塞讷的斯宾诺莎课程(1978—1981)记录——1978 年 1 月 24 日情动与观念[A].汪民安,郭晓彦.德勒兹与情动(第 11 辑)[C].桂林:广西师范大学出版社,2014.

[9]孙可佳.情境、具身性与技术延伸:互动电影作为一种情动媒介[J].当代电影,2025(11):111-117.

[10]但愿.抗日战争电子游戏的情感叙事转向——以《隐形守护者》为例[J].艺术学研究,2025(4):25-34.

[11]伊恩·博格斯特.玩的革命:游戏、批判与社会变革[M].何威,译.北京:中国人民大学出版社,2019:158.

The Regretful and Emotional Experience of *The Invisible Guardian*

ZHANG Nian-ci[1], LI Xiao-yin[2]

(1. Beijing Normal-Hong Kong Baptist University, Zhuhai Guangdong 519087;
2. Guangdong Vocational Institute of Sport, Guangzhou Guangdong 510663, China)

Abstract: With the iterative evolution of digital interactive technology, the narrative form of cinema is undergoing a profound transformation from "one-way indoctrination" to "two-way symbiosis", and the mode of ethical and moral transmission has also shifted accordingly. Taking *The Invisible Guardian*, a benchmark work of domestic interactive images, as the research sample, this paper anchors itself in the theoretical genealogy of affect by scholars such as Spinoza, Deleuze, and Sara Ahmed, focusing on how interactive narrative films generate, transform and form a closed loop of ethical affect through sophisticated interactive design. The study finds that *The Invisible Guardian* constructs an "affect economy" centered on "physical trigger—moral inquiry" relying on a gamified interactive system. Through immersive narrative guidance and archival memory preservation, it precipitates instantaneous moral tremors into enduring ethical affect. Ultimately, it reconstructs the logic of affect via the "rollback and re-selection" mechanism, forcing players to repeatedly reflect on moral choices within a historical context, deepening their perception of the weight of history through repeated "behavioral remorse", and reflecting on the hidden affective tendencies and intellectual structures behind choices. This work breaks through the abstract expression of traditional ethical narrative, deconstructing grand historical ethical issues into perceptible, participatory and reflective physical affective experiences. It not only aligns precisely with the communicative characteristics of the "affect economy" in the digital era, but also opens up an innovative path for carrying ethical and moral reflection through interactive narrative and conveying ethical weight through affective experience.

Key words: interactive movie; affect theory; moral experience; rollback mechanism