

双重视阈中的时间异质性叙事研究——以“恋与深空”为例

陈瑛倩

中国美术学院, 浙江省杭州市, 310000;

摘要: 情感体验类游戏因其特有的叙事架构与情感生成方式, 形成与一般情感类游戏不同的叙事互动模式。而“恋与深空”作为一款针对女性玩家的叙事互动体验游戏, 能够借助沉浸式角色互动与玩家形成持续性情感纽带, 还利用复杂的时间机制编排加强游戏体验感受。本文以“媒介结构时间”与“媒介表达时间经验”两点, 探究游戏里“时间异质性叙事”的表现形式与美学意义。

关键词: 时间异质性; 媒介; 游戏

DOI: 10. 64216/3080-1516. 25. 10. 038

1 理论背景与概念建构

在媒介理论中, 对时间性关注度持续不减, 尤其是在媒介叙事研究中开始从探讨线性时间观到对“时间的媒介性”与“经验的多重时间结构”的探讨。处于这一背景下, 本章主要阐释“媒介结构时间”与“媒介表达时间经验”在游戏中的体现, 阐释情感体验类游戏中时间异质性叙事的理论架构。

1.1 媒介结构时间: 系统控制下的程序性时间

“媒介结构时间”(mediated structured time)是一种由数字媒介内部技术逻辑所建立的时间组织模式, 其常常表现为游戏厂商通过程序设定节奏调控、内容更新方面的节拍规划、叙事触发的条件体系等。Lev Manovich 于《新媒体的语言》中表明, 数字媒介的时间不再依照自然时间或叙事时间的一维线性进行, 而是被编成界面上逻辑流程与时间节点的跳转关联^[1]。在游戏媒介的互动叙事体系里, 限时任务、剧情的有限呈现、卡池的刷新等, 都展现出以“程序调度”为核心的结构时间特性。

在情感类体验游戏里, 媒介结构时间在多个维度范畴都有呈现: 如卡面内容按周期投放、活动限时时间精准把控、对用户行为冷却机制, 都使得玩家处于一种“被规训的时间体验”。玩家处于该结构里, 常被诱导或强制按游戏厂商设定的特定节拍投入游戏, 也让“时间”成为游戏机制内一种隐形行为推动力。

1.2 媒介表达时间经验: 体验者视角下的心理绵延

而“媒介表达时间经验”则是一种用户在与媒介交互期间形成的主观时间感受。亨利·伯格森对“绵延”的概念: 时间不该被理解成均匀切割的线性物体, 而是一种和意识流、情绪起伏紧密相连的感知架构^[2]。且在数字媒介的研究中, 马克·汉森(Mark Hansen)对这一观点也进行相同表明媒介经验中的时间为“身体化的

绵延流”, 是由情绪、记忆和感官输入一同构建的动态进程^[3]。

在情感体验游戏中, 便能轻松唤起这一主观时间的经验。玩家在和虚拟角色互动、剧情达到高潮或者陷入情感共振时, 常常能体会到时间的“变形”: 有时它能表现为因全身心投入而感到时间快速流逝, 有时也会因期盼或等候而感到时间变得缓慢。这种和心理状态紧密相连的时间体验, 既给游戏沉浸感提供了关键要素, 又给玩家后续的记忆搭建与情感再现创造了足够条件。

1.3 时间异质性: 结构与经验的张力交汇

游戏中的结构时间与经验时间, 并不是对立排斥状态, 而是相互构建、相互叠加的。保罗·利科(Paul Ricoeur)在他的时间叙事理论中表明, 处于叙事中的时间大多是由历史时间、事件时间与经验时间相互构成所产生的多重逻辑叠加的产物, 包含历史时间、事件时间与经验时间相互构建^[4]。德勒兹也提出, 时间并非呈线性流动状态, 而是由复杂、分岔与断裂所组成的多维架构^[5]。

互动式叙事游戏中的此类时间异质性的呈现极为突出。系统性的机制调配内容分发的节奏, 构建了一种机械、可预先判断的结构时间; 玩家在剧情投入过程中形成的情感程度存在明显的个体差异。“结构时间”与“经验时间”出现错位情况, 让时间感知呈现出连续、不统一、非直线性特征, 进而产生了一种游戏独有的“异质性时间经验”。时间异质性借助“结构-体验”的互动, 让时间转变为一种具备弹性与流动性的叙事手段, 亦为玩家提供了多元的情绪感知渠道与记忆搭建方式。

2 “恋与深空”的时间结构与异质性表现

“恋与深空”这款沉浸式情感体验互动叙事游戏中在整体叙事规划与系统搭建的结构里, 清晰呈现出媒介结构时间与媒介表达时间经验的关系。时间异质性在游戏的剧情架构、机制设定、玩家体验等诸多的维度都能

准确表现。

2.1 碎片化叙事与非线性时间路径

“恋与深空”核心叙事以主线情节与“卡面系统”为基础，每张卡面都有一段特有剧情，还对应一段专属语音、动作和特定互动的实时渲染场面。这些剧情常常以“短事件”形式展现，不完全处于主线推进的时间节点中。以“卡面”为单元的内容产出机制，导致玩家所碰到的故事并非依照线性因果叙事链进行，而是以“跳跃式”的节点分散在游戏体验中。

例如，玩家可能在一次活动中获得“黎深·一往而深”卡面剧情，讲述的是男主黎深过生日，主控和他一起温馨过生日的情节；而在同期主线情节中，男主黎深仅与主控发展到多年重逢的剧情并没有到亲密约会的关系。两段剧情在时间发展上并无连贯关系，且可以说在时间发展上关系有些跳脱，但通过这样多张碎片卡面叙事使得人物形象的情感连结维持故事张力。这种非线性叙事路径既是内容更新机制的结果，也让玩家在“时间跳跃”中体验情绪的突转与记忆的拼贴。

2.2 活动机制与节奏化时间控制

首先，在媒介结构层面，“恋与深空”的活动规则和限时内容的投放，搭建起一套高度程式化的“叙事节奏系统”。活动一般按周期发布，每个阶段都有明确的时间限制，像“限定密约”“限时剧情解锁”这类，要是玩家没赶上这个时间段，在很长一段时间内都无法再次获取相关剧情或实现角色成长。

其次，玩家在这种“事件—时间—奖励”的构筑链条中，获得的是一种“压缩式”与“节奏化”的时间体验，玩家的游戏操作被硬性纳入某种节奏体系，催生受技术约束的时间认知：需掌握卡池开放时段、卡面掉落几率，还得在短时间内达成一定数量的任务才能换取活动奖励。这就说明，该游戏媒介对时间结构的强烈干预，常使玩家心里产生“紧迫感”“期待感”，甚至出现“错失焦虑”，让体验时间更易情绪化且更弹性。

2.3 情绪波动中的心理绵延与记忆断裂

但与结构时间的稳定性相比，玩家所经受的媒介表达时间体验要复杂且波动影响范围更大。“恋与深空”营造出的情感场景逼真度极高，将音乐、画面、角色语音等多种形式短时间里构建起强烈的情绪氛围。玩家与角色相处的刹那，常能觉察到一种超脱现实时钟的“心理绵延”：情绪仿佛停滞、回旋、蔓延，令虚拟交流变成一种玩家与男主的切实情感体会。

但是从游戏的长效机制来看，游戏的“更新机制”又会让这种情绪的绵延被打断。一场活动剧情还没在记忆里持续发酵，新的卡池已然登场，玩家马上被吸引到

新场景、新亲密关系中。情绪延展在整个游戏体系中变得不稳定，玩家构筑的记忆在“主线情节—限时卡面活动”的不断切换中变得支离破碎。时间不再是按照线性情节展开，而是变成一种不断被截断、整合、再构的体验液态。从这点上来说，这又是时间异质性最直观的反映：结构时间的高速进展与经验时间的绵延情绪相互交织。

2.4 剧情延续性缺位中的“时间留白”

“恋与深空”时间的异质性，还表现为“时间的留白”。在角色故事长期叙事中，因游戏更新机制更偏向“活动驱动”，每次新出的卡面剧情大多不对前一张的卡面做明确接续。这种缺少“连续性叙事”的游戏构建，让玩家在长效体验中有“故事断裂”之感。

游戏中的一次角色转变，可能在后续的剧情体验中无法迅速找寻到衔接点。某一剧情里角色向玩家表达爱意，产生强烈共振；但数月过去没再有新的说明，后续新剧情又转向日常小事或回忆情节。这种“时间留白”让玩家在心理层面自行填补对男主关系链接的空白，在断裂处构建起连续感。某种意义上，这一机制虽然削减了传统线性叙事的连贯性，但却为玩家的二次创作与想象提供了余地，构成情感沉浸的又一方式。

3 时间异质性作为美学资源带来的美学效应与用户文化

时间异质性不只是在“恋与深空”中表现在叙事的结构上，更能深层次体现游戏的情感美学与玩家文化。结构时间与经验时间的相互交织，促使玩家在零散碎片叙事里试图构建完整整体、于断裂情境中探寻情感的连贯，这一情况本身就是“缝合式审美”与“共创式体验”的触发机制。

3.1 情感碎片的拼贴式美学

时间异质性在“恋与深空”中还表现在情节与情感表达的“碎片化”。卡面剧情作为主要叙事的表现形式，往往以高密度的情绪场景的出现，从每期活动的宣发到最后卡面的呈现，更像是一帧帧被剪辑出来的“情感短片”，而非连续推进的情节链条。这种结构方式在一定程度上弱化了传统叙事以高潮递进的节奏，但强化了瞬间情绪的表现力。

这种碎片化的组织方式常常也以图像化的风格表现出来：如四星卡中的文本剧情、每张卡面的动态立绘、角色对玩家的专属语音互动，这些都共同参与了每一个“瞬间的情绪舞台”，玩家在屏幕交互之间，完成的是一次次游戏设定中潜藏的情感拼贴。

3.2 缝合经验与玩家共创机制

在叙事连续性缺失、剧情有所断裂的前提下，玩家在仅游戏内创建的短暂沉浸体验中，她们试图在缺口与空白中主动参与意义建构，这构成了一种“缝合美学”。这种时间异质性为玩家的情感想象与叙事补全提供了充分留白空间——尤其是在粉丝文化与同人创作活跃的时代背景下，这种“缝合式时间经验”反而成为玩家主体性表达的沃土。

以“恋与深空”中的角色“黎深”的日卡为例，其卡面剧情常常呈现跳跃式发展的状态：一套日卡展现他作为荆棘高塔中永恒先知冷漠的一面，另一套日卡是他作为九黎司命师尊的身份，展现出温柔细腻的一面。这种片段式的时间错位，为玩家提供了“补全人物性格”的创作动力，玩家在B站、LOFTER、小红书等平台上大量产出“卡面剧情拼接”“角色时间线梳理”“剧情补充”等二次内容，正是这种“时间缝隙”的产物。

因此，时间异质性在此游戏中不仅没有削弱玩家的情感投入，反而成为了玩家在叙事缺口中施展情感劳动的一种机制，并在游戏厂商和玩家共同努力下，成为玩家与游戏中角色产生情感链接的一种最主要方式。这种由结构逻辑留白、经验逻辑缝合的用户文化，是当前互动叙事游戏中极具活力的一环。

3.3 结构—体验张力下的美学双重奏

在“结构时间”与“经验时间”的交织中，游戏所呈现出的整体美学效应也以一种“双重奏”式的方式进行建构。一方面，结构性机制给游戏产品更新的节奏提供了经济收益，比如定期卡面投放、限定活动、时间稀缺性运营等，是当前情感类体验游戏维持用户活跃的主要手段；另一方面，结构性操作所制造的“时间弹性”，在玩家心理层面引发了经验时间的情绪波动、期待构建与记忆断裂的结果。

游戏厂商与玩家在这组张力中共同塑造了一种“半开放的时间美学”模式，一种既由系统编排节奏，使得用户感知绵延；既有技术时间的高压节奏，也有情绪时间的持续性沉积。这种双重机制是情感体验游戏区别于传统叙事媒介的关键所在——它不依赖于完整情节的逻辑说服力，而依靠“时间流动中情感瞬间”的捕捉，来实现沉浸与共鸣。

“恋与深空”这种异质性的时间美学不仅在游戏内部发挥出叙事的魅力，也在玩家文化中激发出自发的缝合实践与叙事再创造。从这一层面来看，时间异质性并非媒介技术的副产物，而是一种被转化为美学策略与情感机制的游戏与玩家的链接模式。

4 结语与反思

本文以女性向互动叙事情感类游戏“恋与深空”为

例，从“媒介结构时间”与“媒介表达时间经验”两点，探讨了情感类体验游戏中时间异质性的叙事机制。通过梳理理论框架与个案分析中发现：时间异质性不仅是在技术系统中能与更新节奏所共同产生结构性结果，更是在玩家体验维度上构成情感波动、认知跳跃与记忆缝合。在媒介化的社会语境下，时间异质性不再被视为“时间错乱”或“逻辑混乱”，而是一种富有潜力的叙事资源与审美形式。

这也表现在游戏中的时间，不再是线性、统一、稳定的，它既是由游戏策划机制所设定的更新节奏（如卡池时间、限时活动），也能在玩家主观体验中形成的情绪绵延与记忆拼贴。在这种“时间弹性结构”中，时间变得流动、多元、碎片化，而正是在这些时间裂缝之中，玩家的主体性得以被激发，共情与想象得以发生。

与此同时，时间异质性所带来的审美机制与用户文化也为当代媒介研究提出了新的观察角度。游戏公司通过非线性叙事、节奏化运营以及高度情绪化的场景设置，将玩家卷入一种“以情感为驱动”的时间经验建构之中。而玩家也并非被动接受，而是通过缝合断裂、补全剧情、重组时间线等方式，成为叙事时间的共建者。这种“结构—体验—再创造”的动态循环，已成为当前情感体验游戏最具活力的文化生态现象之一。

总之，在数字媒介中，时间不再是背景框架，而是一种需要被不断“建构”“体验”“协商”的流动体。情感类体验游戏正是这种时间文化变革的典型产物。时间异质性在此不仅是一种被感知的结构经验，更是一种被设计的机制、被编码的节奏、被消费的情绪。在媒介化的时间之中，我们或许不再“拥有”时间，而是在不断滑动与跳转之间，体验其不可把握的柔软与张力。

参考文献

- [1]Manovich L .The language of new media[J].Cambridge, 2001.
- [2]王理平著.差异与绵延:柏格森哲学及其当代命运.人民出版社.2007.5
- [3]Hansen M B N .New Philosophy for New Media [J].The MIT Press, 2006.DOI:10.1525/fq.2005.58.4.66.
- [4]Ricoeur, Paul, McLaughlin K , Pellauer D , et al.Time and narrative[M].University of Chicago Press,1984.
- [5]Deleuze G .L'Image-Temps[J]. 1985.

本文系2024年度浙江省教育厅一般科研项目“基于女性向情感游戏中叙事表达的具身体验研究”（项目编号：Y202456865）阶段性成果。