



DHSFS

Journal of Digital Humanities and Science Fiction Studies

DHSFS, Vol. 1, No. 1, 2026, pp. 80-93.

Print ISSN: 3105-1278; Online ISSN: 3105-1286

Journal homepage: <https://www.dhsfs.com>

DOI: <https://doi.org/10.64058/DHSFS.26.1.07>



类型化互动叙事的建构逻辑与评价分化 ——基于交互影游的实证研究

赵雪彤 (Zhao Xuotong), 郭春宁 (Guo Chunning)

摘要: 交互影游的类型化发展 with 用户评价的分化现象, 构成数字叙事与媒介文化研究领域值得重点关注的核心议题。本文聚焦交互影游领域类型化互动叙事的形态特征、建构逻辑与用户评价差异的内在关联, 以 Steam 平台全动态影像 (FMV) 类作品为核心研究样本, 结合鲍德里亚拟像理论、卡斯特网络社会理论与赫伊津哈游戏文化理论, 解析不同叙事范式中互动设计与用户认知的耦合机制, 揭示类型化生产逻辑下用户评价差异生成的深层动因。本文结合理论阐释与 SPSS 实证分析, 系统探讨恋爱模拟类、严肃叙事类两类核心类型的互动规则差异, 如何形塑用户体验路径及评价取向, 最终为理解交互影游的叙事演进规律、用户接受机制及产业发展方向, 提供兼具理论性与实践性的新分析路径。

关键词: 交互影游; 类型化互动叙事; 全动态影像; 用户评价; 叙事接受

作者简介: 赵雪彤, 南京工业大学艺术与设计学院讲师, 研究方向: 数字媒体艺术、互动叙事设计。电邮: zhaoxuetong1616@163.com。郭春宁 (通讯作者), 中国人民大学艺术学院副教授, 研究方向: 媒介文化研究、艺术批评。电邮: guocn@ruc.edu.cn。

Title: The Construction Logic and Evaluation Differentiation of Typified Interactive Narration—An Empirical Study Based on Interactive Movies

Abstract: The typified development of Interactive Movies and the differentiation of user reviews constitute a core research issue worthy of key attention in the fields of digital narrative

and media culture. Focusing on the internal correlation between the morphological characteristics, construction logic of typified interactive narration and user review differences in the field of interactive movies, this paper takes Full Motion Video (FMV) works on the Steam platform as the core research sample, combines Baudrillard's simulacrum theory, Castells' network society theory and Huizinga's game culture theory, analyzes the coupling mechanism between interactive design and user cognition in different narrative paradigms, and reveals the deep-seated causes of user review differences under the logic of typified production. Combining theoretical interpretation and SPSS empirical analysis, this paper systematically discusses how the interactive rule differences between the two core types of love simulation and serious narrative shape user experience paths and evaluation orientations, and finally provides a new analytical path with both theoretical and practical significance for understanding the narrative evolution law, user acceptance mechanism and industrial development direction of interactive movies.

Keywords: Interactive Movie; typified narration; Full Motion Video (FMV); user review; narrative acceptance

Author Biographies: **Zhao Xuotong**, Lecturer at the College of Arts and Design, Nanjing Tech University. Research Areas: Digital Media Art, Interactive Narrative Design. E-mail: zhaoxuotong1616@163.com. **Guo Chunning** (Corresponding author), Associate Professor at the School of Arts, Renmin University of China. Research Areas: Media Culture Studies, Art Criticism. E-mail: guocn@ruc.edu.cn.

随着数字媒介技术对传统叙事形态的持续重构与迭代,交互影游作为深度融合影视化影像叙事与游戏化互动机制的新兴数字媒介形态,其类型化发展特征在全球主流游戏平台 Steam 的“全动态影像”标签分类体系中愈发清晰。此类媒介形态打破了传统线性影视的被动观看模式与单一叙事逻辑,将用户互动选择纳入叙事生产链条,形成了兼具娱乐性、互动性与叙事性的全新内容载体,既包含 2025 年引发行业与大众广泛讨论的跨界新作《情感反诈模拟器》^①,也延续着 2015 年发行的《她的故事》(Her Story)^②所代表的硬核叙事探索传统,覆盖恋爱模拟、严肃悬疑、纪实叙事等多元细分赛道。不同类型交互影游在互动设计逻辑、叙事深度、体验内核上的显著差异,既折射出交互影游在类型化演进过程中面临的叙事逻辑重构、用户需求适配等核心问题,也直接导致了用户评价的两极分化与群体区隔。厘清不同类型作品中互动机制与叙事表达的耦合关系,及其对用户体验、评价取向产生的差异化影响,成为解析数字叙事媒介特性、用户接受规律及产业发展逻辑的重要切入点。

一、类型化互动叙事：交互影游的叙事新形态

交互影游领域的类型化互动叙事,是指依托全动态影像(FMV)拍摄技术、标准化互动叙事引

^① 《情感反诈模拟器》于 2025 年 6 月 19 日由前方工作室开发并发行,主题来自于社会热点议题“胖猫”事件,讲述了初来乍到大城市打拼的斜杠青年吴宇伦是如何从被诈骗到反诈骗,再到逐步瓦解诈骗组织“变凤凰”的故事。

^② 《Her Story》是 2015 年发行的悬疑类交互影游,获得了数个游戏及影视类奖项,由《寂静岭:破碎记忆》《通道》的创作者山姆·巴洛打造。作为一款非线性叙事的犯罪题材游戏,其核心围绕包含真人动作视频片段的警方数据库展开。其非线性叙事与极简互动设计,开创了严肃交互影游的轻量化表达范式。

擎与数字文化产业细分逻辑,在 Steam 等主流游戏分发平台形成的具有稳定叙事框架、固定互动规则、明确受众定位与统一评价指向的规模化、可复制叙事范式,其内涵核心为“互动机制与叙事表达的深度耦合”,外延完整覆盖生产模板、设计逻辑、用户接受、社群传播四大核心维度,既区别于传统线性影视叙事的被动接受、无互动模式,也不同于无固定范式、零散化的小众互动叙事,具备工业化生产、标签化传播、圈层化接受的典型特征。按照核心体验内核与互动强度差异,可将其划分为恋爱模拟类、严肃叙事类两大核心类型,两类范式在叙事逻辑、互动密度、用户诉求、评价焦点上形成清晰分野,是数字叙事工业化发展与受众需求精细化、圈层化共同作用的必然产物。

交互影游作为数字技术与叙事艺术深度融合的创新媒介形态,其叙事形态正随着用户需求迭代、产业资本布局与技术工具升级发生深刻变革。在 Steam 平台“全动态影像”专属标签下,近三年作品数量呈现爆发式增长,类型分化愈发清晰,共同催生了上述类型化互动叙事的规模化、常态化现象——即不同赛道的作品在叙事框架搭建、互动机制设计、主题表达取向、受众群体定位上逐渐形成稳定范式,并通过平台标签系统实现用户与作品的精准匹配、高效对接。数字媒介技术的迭代升级,为交互影游的类型化发展提供了核心物质基础与技术支撑,数字化浪潮已全面重塑了影像内容的生产、存储、分发与观看全流程,为互动叙事的规模化落地提供了完整的技术条件(Hang & Azahari, 2023)。随着全动态影像拍摄成本的大幅降低、轻量化互动引擎的普及简化(如 Twine、Ren'Py 等非专业开发者友好型工具的广泛应用),中小开发者得以快速复制头部作品的成功叙事模式,形成高效的“模板化生产”路径:恋爱模拟类作品可直接复用标准化对话选择框架、好感度数值系统,严肃叙事类可借鉴分支剧情算法、多结局叙事逻辑,这种技术便利性直接推动了两类作品的类型边界固化与规模化产出。交互影游作为数字时代影像产业的综合性产物,其类型化发展正是依托数字技术的可复制性、可交互性特征,通过建立稳定、统一的叙事与互动规则,大幅降低用户的认知门槛与上手成本,使“快速沉浸、精准适配需求”成为可能。这一特征在 Steam 平台高销量作品中表现尤为明显,据 Steam 中国区全动态影像类别销量前 30 位游戏统计数据显示,用户自定义标签为恋爱模拟的游戏多达 25 个,占比高达 80%,其中 2024 年现象级爆款作品《完蛋!我被美女包围了!》稳居销量榜前十,成为恋爱模拟类类型化叙事的标杆之作。而 2025 年新作《情感反诈模拟器》则跳出了恋爱模拟类单一情感叙事的模板局限,创新性融合真人纪实拍摄、反诈社会议题与侦探解谜互动元素,成为兼具类型特征与内容创新突破的代表性作品,上线短时间内便登顶 Steam 中国区销量榜首位。

从产业发展逻辑来看,类型化是数字内容市场细分的必然结果,也是资本规避风险、精准布局的核心选择。网络时代的数字文化生产严格遵循“节点聚合”核心规律, van de Ven (2024) 在当代全动态影像(FMV)游戏的专项研究中证实,具备相似内容需求、审美偏好的用户,会通过平台标签、用户评价、社群讨论等核心“节点”形成稳定圈层社群,而内容厂商则通过针对性的类型化内容生产,精准匹配不同玩家群体的互动需求与叙事期待。在交互影游领域,这种规律体现得尤为直观:恋爱模拟类作品精准聚合了对“情感代入、休闲解压”有核心需求的大众用户,其平台标签多集中为“全互动影像”“恋爱模拟”“休闲”“视觉小说”;严肃叙事类则精准聚合了对“智力挑战、叙事深度、内容思辨”有需求的硬核用户,标签多为“悬疑”“剧情丰富”“选择取向”“电影式”“叙事驱动”,两类作品通过清晰的类型定位实现市场分流、受众区隔,形成了并行发展的产业格局。

用户认知习惯与内容筛选模式的变迁,进一步强化了交互影游的类型化发展趋势。数字时代的用户面临海量内容的信息轰炸,有限的时间与精力使其无法逐一筛选内容,“类型标签”成为用户快速

筛选适配内容的核心认知捷径——当用户在 Steam 平台使用个性化推荐队列功能时，各类精准的类型标签能帮助其在数分钟内完成作品筛选与选择，大幅提升内容对接效率。^①这种用户端的“标签依赖”反向作用于内容生产端，促使开发者持续强化作品的类型特征，进一步固化类型范式。例如《情感反诈模拟器》通过“恋爱模拟”和“剧情丰富”双标签设计，同时触达情感体验受众与叙事深度受众，在短时间内实现销量破圈，成为中国区销量榜首作品，直观印证了类型化叙事的市场有效性与传播优势。

在核心互动设计层面，类型化互动叙事体现为“适配类型定位的差异化互动规则”，赫伊津哈（Huizinga, J）在《游戏的人》（*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, 1996）中强调的“游戏性三要素”（规则性、不确定性、沉浸性）在此得到差异化落地与体现。恋爱模拟类为降低受众门槛、覆盖大众群体，普遍采用“弱规则互动”模式，用户的互动选择仅影响角色好感度、局部场景呈现，无实质核心剧情分歧，不确定性较弱但沉浸门槛极低，适配大众休闲娱乐需求；严肃叙事类则采用“强规则互动”模式，典型代表作为《不予播出》（*Not For Broadcast*）^②，用户的剪辑、选择操作直接影响新闻播出效果、社会舆论走向乃至全局剧情结局，规则复杂度高、不确定性强，适配硬核用户的深度体验需求。互动规则与类型定位的精准适配，确保了用户的“类型期待”与实际体验的高度一致性，是类型化作品获得稳定受众的核心关键。

类型化互动叙事与传统线性叙事的关键分野，核心在于“用户参与度与参与权重”：前者将用户完整纳入叙事生产链条，通过自主互动选择直接影响叙事走向、结局呈现，用户具备核心话语权；后者则将用户完全排除在叙事生产之外，用户仅能被动“观看”而无任何“操作、干预权限”。这种核心差异直接影响用户体验与评价走向：Steam 平台用户评价数据显示，线性叙事作品的“无聊”“被动”“缺乏参与感”等关键词在差评中的出现频率远超互动类作品，直观印证了互动性对数字叙事用户体验的核心重要性。此外，类型化互动叙事与传统“类型化电影叙事”也存在本质媒介差异，Majewski & Knight（2025）在互动电影（FMV）的专项研究中证实，电影的类型化依赖视听语言调度（如恐怖片的低光镜头、悬疑片的特写镜头），而交互影游的类型化更依赖“互动-叙事的耦合方式”——同样是“悬疑”类型，电影通过镜头调度制造悬念氛围，交互影游则通过“线索隐藏-用户自主发现-互动推进剧情”的闭环机制强化悬念沉浸感，这种差异使交互影游的类型化具有更强的“用户主体性”。

二、交互影游中类型化互动叙事的建构

交互影游的类型化互动叙事并非自然形成的自发产物，而是技术逻辑、产业资本、用户需求与平台规则多方共同作用的系统性建构结果。这种系统性建构既涉及叙事模板的标准化、可复制化生产，也包含互动机制与类型特征的深度适配、精准绑定，更依赖用户认知校准、市场反馈迭代的动态优化过程。从 Steam 平台全动态影像标签下的海量作品实践来看，类型化互动叙事的建构呈现出鲜明的“双轨并行”特征：一方面，恋爱模拟类等主流大众类型，通过简化生产流程、固化互动模式、复用成熟模板实现快速复制、批量产出，核心依托《蛋蛋！我被美女包围了！》的爆款模板延伸拓展；另一方面，《不予播出》《她的故事》等严肃叙事类小众作品，则通过复杂规则设计、叙事内容创新、互动

^① Steam 平台 2014 年推出探索队列功能，这种探索方式让玩家可以一款款地浏览一系列个性化推荐游戏。迄今为止，Steam 探索队列已被使用过 1.15 亿次，通过它，玩家们总计浏览游戏商店页面 180 亿次。

^② 《不予播出》是一款以新闻放送为核心场景的严肃交互影游，凭借超过 42 小时的全动态影像（FMV）创下吉尼斯世界纪录，其特色在于深刻而有意义的决策系统与风格截然不同的 14 个结局，融合黑暗喜剧风格与多分支叙事。

形式突破，维系类型的独特性与深度感，拒绝同质化复制。这种差异背后，是类型化建构中“效率优先、商业导向”与“深度优先、内容导向”的核心逻辑分野，其具体机制可从生产机制、设计逻辑、用户接受三大核心维度展开系统分析。

（一）类型化叙事的生产机制构建

类型化互动叙事的批量涌现、规模化发展，首先依赖于一套成熟、可复用、高效率的生产机制。这种机制以“模板化创作、模块化拆解”为核心，通过拆解复杂叙事要素、简化技术开发门槛、整合全产业链资源，实现类型特征的快速复制与市场扩散，在 Steam 平台的恋爱模拟类作品中表现得尤为显著。类型化叙事的生产前提，是将复杂、多元的叙事内容拆解为标准化、可替换的独立模块，恋爱模拟类以《完蛋！我被美女包围了！》为核心模板，通常将完整叙事拆解为“角色设定模块”“场景模块”“对话模块”“好感度模块”与“结局模块”五大核心模块，同类后续作品均可直接复用这一模块框架，仅更换角色形象、对话文本、场景画面等表层内容，即可快速完成完整作品创作，大幅压缩开发周期与成本。

严肃叙事类作品虽模块设计更复杂、逻辑更严谨，但同样遵循模块化拆解的生产逻辑，以《不予播出》为典型代表，将完整叙事拆解为“新闻素材模块”“审查规则模块”“社会反应模块”“结局分支模块”四大核心模块：新闻素材模块包含固定时长、固定内容的视频片段，审查规则模块设定“敏感词过滤”“立场平衡”“画面剪辑”等硬性操作规范，社会反应模块则通过舆论数值、民众态度变化模拟真实社会反馈，结局分支模块对应不同操作逻辑的多重结局。这种模块化拆解使开发者可聚焦单一模块的内容创新，而无需重构整体叙事框架，其后续推出的 DLC 内容，正是通过补充全新素材模块、规则模块实现内容扩展，无需改动核心框架。让·鲍德里亚（2001, p. 62）提出“拟像的增殖依赖于符号的标准化、可复制性”，这一理论可精准解释交互影游类型化生产的底层逻辑：类型化叙事的模块拆解，本质上是将叙事符号从具体现实语境中抽离，使其成为可无限复制、替换的纯拟像符号。恋爱模拟类作品中的角色、对话等核心叙事符号，与现实情感逻辑的关联日益弱化，更多作为触发“好感度数值变化”的纯粹工具符号存在，这种“去真实化、纯符号化”的特征，使其复制效率实现最大化，完美适配数字内容的工业化批量生产需求。

类型化叙事的快速市场扩散，离不开轻量化技术工具的普及与迭代。近年来，面向非专业开发者、独立制作人的互动叙事工具（如 Ren'Py、Adventure Game Studio、Twine）持续迭代优化，其“拖拽式编程”“预制模板库”“零代码操作”等功能，大幅降低了类型化作品的开发门槛，让中小团队甚至个人开发者均可参与生产。与此同时，技术工具的类型偏向性进一步强化了生产端的类型分化趋势。Ren'Py 等主流工具的默认模板，更适配“对话选择+好感度系统”的恋爱模拟类叙事逻辑，开发者仅需填充基础文本、替换素材，即可生成完整基础玩法；而严肃叙事类依赖的“复杂分支叙事引擎”“多变量关联系统”“非线性叙事插件”，则需额外代码修改、专业技术支持，开发成本、时间成本与技术门槛显著更高。这种工具特性直接导致类型化生产呈现“马太效应”——恋爱模拟类因开发便捷、成本低廉持续占据市场主流份额，严肃叙事类则因技术门槛、内容门槛维持小众定位，难以实现规模化破圈。曼纽尔·卡斯特（Castells, M）在《网络社会的崛起》（*The Rise of the Network Society*, 2001）中提出“技术赋权的不平等性”核心观点，即技术工具的设计逻辑会隐性偏袒特定生产方式，进而固化阶层差异（p. 23）。这一理论可精准映射交互影游的类型化生产现状：工具的平民化并未带来创作平等，反而通过降低某类叙事的生产难度，进一步固化了类型的层级结构与市场格局。

类型化叙事的长期存续与稳定发展，依赖于产业网络中各节点的协同配合、利益绑定。在 Steam 平台的数字内容生态中，开发商、发行商、内容主播与终端用户形成了围绕类型化作品的“完整利益闭环”：开发商通过类型化生产降低创作风险、压缩成本，实现稳定产出；发行商依托成熟类型标签实现精准推广、高效获客，降低营销成本；主播通过“恋爱剧情速通”“悬疑解谜攻略”等类型化直播内容吸引流量、提升热度；用户则通过类型社群获得归属感、认同感，精准获取适配内容。资本的逐利性进一步强化了这种生态固化趋势。2023 年以来，交互影游进入爆发性增长阶段，仅 Steam 平台“全动态影像”标签下的新作数量，便较此前三年均值增长 300%，其中 75% 的作品用户自定义标签中含有“恋爱模拟”，这种显著的资本偏好通过资源倾斜、流量加持，持续强化类型化生产的路径依赖，导致突破传统框架的叙事创新、类型融合作品面临结构性压制，市场同质化问题愈发凸显（图 1）。

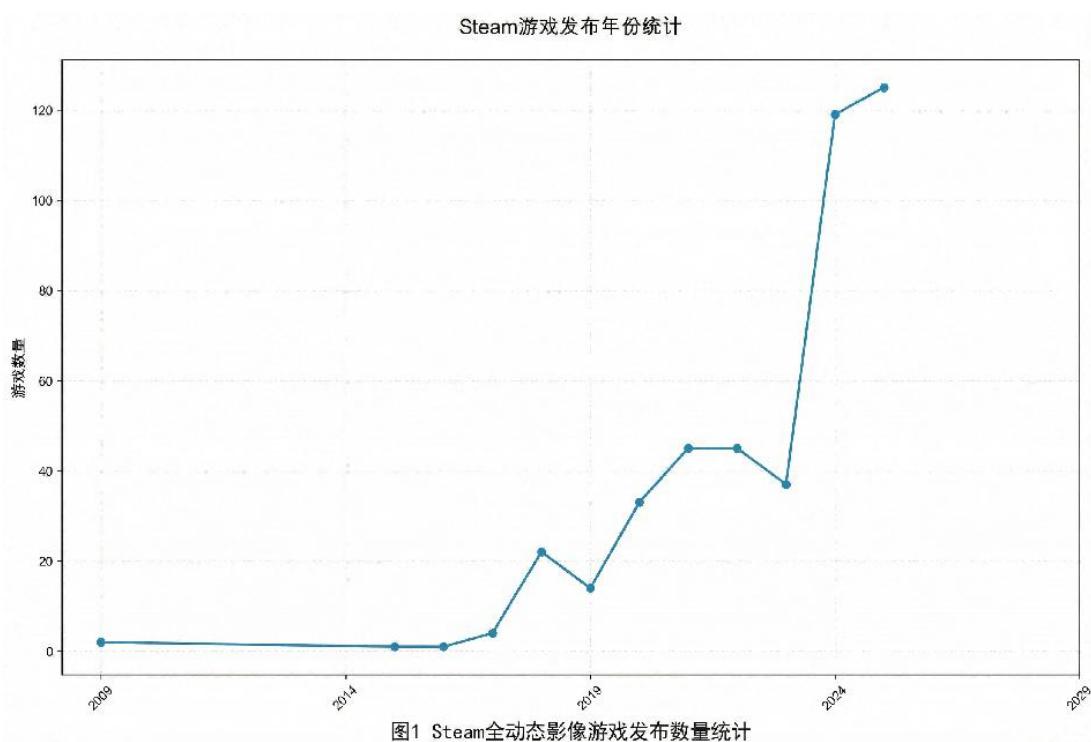


图 1 Steam 全动态影像游戏发布数量统计

Figure 1 Statistics of Steam Full Motion Video Game Releases

（二）互动设计的类型适配逻辑

互动机制作为交互影游区别于传统影视的核心特征，其设计并非随机选择，而是与类型化叙事定位形成深度适配、精准绑定的逻辑关系。不同类型的作品通过定制化的互动规则、反馈机制与难度梯度设计，强化用户对类型的认知与认同，这种适配性直接决定用户体验质量，进而引发用户评价的分化与区隔。《情感反诈模拟器》作为跨界融合的核心案例，其用户评价因游戏外舆论事件发酵和游戏内剧情逻辑、互动机制漏洞的双重影响，从初期上线时的“好评如潮”骤转为后期的“多半好评”，呈现剧烈两极分化态势，这种分化与互动机制和内容内核的适配性不足密切相关：互助墙功能反复消失、玩家留言丢失等互动 bug 直接削弱玩家信任度，剧情分支的价值导向矛盾让核心互动选择失去意

义，最终导致体验崩盘、评价下滑。

互动规则的“密度”（即规则复杂度与对全局叙事的影响权重）与类型特征形成显著关联、精准适配。恋爱模拟类作品普遍采用“低密度规则”，核心代表《完蛋！我被美女包围了！》的互动选择多为简单二元决策，且仅影响角色好感度、局部场景切换等局部变量，对核心叙事走向、结局呈现无实质改变，这种轻量化设计与类型的“情感体验优先、休闲解压”核心特征高度适配，大幅降低了用户的决策压力与认知负担，使其更易沉浸于虚拟情感互动。严肃叙事类作品则采用“高密度规则”，以《不予播出》为例，单关卡核心选择节点超 30 个，且会通过“多变量关联系统”同步影响全局叙事走向，用户对某条新闻的剪辑、过滤处理，可能同时改变“政府信任度”“民众支持率”“媒体口碑”等多个核心变量，进而触发完全不同的剧情分支与结局，这种高复杂度设计契合类型的“智力挑战、深度叙事”核心定位，通过提升决策的“权重感”与“参与感”，满足硬核用户对深度体验、内容思辨的核心需求。刘梦霏（2020, p. 52）在影游融合的专项研究中明确了游戏机制的核心定义，即“所有美学表现与技术实现被剥离后剩余的交互与关联”，这一核心逻辑在交互影游的类型化发展得到了充分印证：规则作为游戏的“骨骼”与核心，其密度设定直接服务于类型的核心体验，恋爱模拟类的低密度规则通过简化操作强化情感沉浸，而严肃叙事类的高密度规则则凭借复杂关联提升参与深度，二者均通过规则与叙事的适配实现了自身的类型价值。

互动反馈的“即时性”与“符号性”也因类型而异。恋爱模拟类依赖“强即时反馈”：用户选择后立即通过角色表情变化（如脸红、微笑）、好感度数值跳动等视觉符号给予回应，这种反馈与现实社交中的“情感信号”高度相似。鲍德里亚的“拟像理论”可解释这种设计：反馈符号通过模仿现实情感表达，构建“超真实”的亲密感，使用户忽略互动的虚拟性。严肃叙事类则侧重“延迟反馈”与“隐性反馈”：用户的选择可能在后续章节才显现影响，且反馈多为叙事细节的微妙变化，而非显性符号。这种设计通过延长“期待-满足”周期，强化用户对叙事逻辑的专注度。Fang（2025）在好莱坞电影游戏化的叙事策略多案例研究中证实，游戏化影像作品的核心叙事魅力，正来自于玩家操作反馈与叙事进程的深度绑定机制，这一理论在互动电影的设计逻辑中得到了充分印证：从互动电影的机制特性来看，这种反馈差异实质是对快速时间事件（QTE）设计逻辑的延伸——恋爱模拟类的强即时反馈，如同早期互动电影中的时间敏感型 QTE，通过明确的视觉符号（如角色表情、数值变化）即时回应操作，降低参与门槛，让用户快速获得操作确认感；而严肃叙事类的延迟与隐性反馈，需要玩家在多摄像头间切换并整合信息的设计，通过拉长反馈周期，倒逼用户更专注于叙事线索的关联与逻辑推演，这种设计将操作反馈与叙事进展深度绑定，使互动成为理解故事的必要环节。

互动难度的“梯度设计”同样服务于类型受众的核心特征与需求。恋爱模拟类采用“扁平梯度”设计，从游戏初期到后期通关，互动规则、选择复杂度与操作难度无显著提升，新手用户与资深用户的操作门槛完全趋同，适配大众休闲娱乐的低门槛需求，覆盖更广泛受众群体。严肃叙事类则普遍采用“陡峭梯度”设计，以《接线疑云》（*The Operator*）为例^①，后期接线玩法需同时处理“信号干扰”“多线通话”“时间限制”等多重限制条件，对用户的信息处理能力、逻辑推理能力要求显著提高，契合高认知硬核受众的深度体验、挑战自我需求。Figueiredo & Sousa（2023）在互动电影与电子游戏的融合研究中证实，玩家的认知能力与互动体验中的沉浸感呈显著正相关，这一结论可精准解释不同

^① 接线疑云（*The Operator*）是 2024 年 7 月由 Bureau 81 发行的一款让玩家化身 FDI 接线员的探案游戏，通过影像分析、数据库检索等尖端工具协助外勤特工破解命案、黑客攻击等案件，逐步揭开与网络罪犯 HAL 相关的惊天阴谋。Polygon 称“能体验扫描监控、增强图像的幕后高手快感”，GameSpew 评价“完美呈现联邦特工探案的沉浸感”。

受众群体的互动需求差异：这类群体在互动中更追求深度参与感，难度进阶反而能强化其对叙事逻辑的专注与社群内的“进阶认同”。这种梯度设计本质上是互动叙事对不同受众群体特征的回应，既保证了娱乐导向社群的包容性，又满足了深度参与社群对挑战感的需求。

（三）用户接受与类型认同的形成

类型化互动叙事的长期存续与稳定发展，不仅依赖生产端、设计端的系统性建构，更需要用户在认知层面、情感层面形成稳定的类型认同与接受习惯。这种类型认同通过“标签认知-体验匹配-社群强化”的闭环路径逐步形成，最终使特定类型的叙事模式、互动规则内化为用户的“期待视野”，并直接影响其评价取向与传播行为，形成稳定的圈层受众。

Steam 平台的标准化“标签系统”，是用户形成类型认知的首要途径与核心载体。恋爱模拟类作品的“恋爱”“真人实拍”“休闲”等标签，与严肃叙事类的“悬疑”“多结局”“叙事驱动”等标签，通过高度浓缩的符号化表达，在用户接触作品前即建立起清晰的“预期框架”，提前筛选适配受众。这种标签认知具有“先入为主”的核心效应：接触“恋爱”标签的用户，会自动将互动体验与“情感愉悦、解压放松”关联，降低对规则复杂度、叙事深度的要求；接触“悬疑”标签的用户，则会主动激活“逻辑推理、细节探索”的心理预设，提升对内容深度、规则严谨性的期待。鲍德里亚（2001, p. 89）的“符号价值”理论可充分解释标签的核心作用：平台标签已超越简单的内容分类功能，成为一种承载情感、意义与圈层归属的核心符号，直接塑造用户的前期期待。

用户类型认同的深化与巩固，依赖于实际体验与前期类型期待的高度匹配度。当影游融合作品的叙事设计、互动逻辑完全贴合其预设的类型逻辑时，会引发“正向匹配”，快速强化用户认同与忠诚度，严肃叙事类代表作《隐形守护者》，通过严谨的多线剧情设计、明确的结局分支与沉浸式谍战叙事，精准贴合玩家对“沉浸式谍战叙事、硬核互动”的核心期待，其截止至 2025 年 7 月 12 日 Steam 平台 86.88% 的超高好评率，直观印证了这种匹配的有效性。反之，若作品的互动机制与叙事类型严重脱节、出现排异反应，则会直接导致评价两极分化、口碑崩盘，典型案例为《黑镜：潘达奈斯基》，因互动形式生硬、与科幻叙事内核严重脱节，评价呈现极端两极分化，难以获得受众认可。谭彦君（2023, p. 50）在互动式电影游戏的悬念叙事专项研究中，将《她的故事》作为核心分析案例，指出该作通过“关键词检索拼接碎片化视频”的生成叙事设计，将真相解读权完全交予玩家，既保留了悬疑类型的叙事深度，又通过“无明确结局”的开放性满足玩家对自主推理的需求。这种作者与玩家共享叙事权的设计，不仅让《她的故事》成为 FMV 游戏复兴的标杆，更印证了“当预设叙事线索弱化时，玩家会以生成叙事方式补足信息，反而增强投入感”的核心规律。

用户的类型认同并非孤立形成的个人认知，而是通过社群互动、群体传播被集体强化、固化的结果。Steam 平台内置的讨论区、评测区与外部社交平台、游戏社群，共同构成了类型评价的公共话语领域。这种社群评价具有极强的“传染性”与“引导性”：新用户进入社群后，会通过模仿、借鉴资深用户的评价语言、评判标准，快速融入社群评价体系，进而强化自身的类型认同，形成统一的圈层评价标准。卡斯特的“网络社会”理论深刻揭示，这种社群互动实质是“类型文化资本”的再生产过程，恋爱模拟类受众与严肃叙事类受众的评价范式、评判标准存在“不可通约性”，两类群体的评价对立进一步巩固了类型边界，使类型化互动叙事的分化成为难以逆转的长期趋势。

从生产机制的模块化复制、工业化生产，到互动设计的类型化适配、精准绑定，再到用户认同的社群化建构、闭环强化，交互影游的类型化互动叙事形成了一套自洽、完整的系统性建构逻辑。这套

逻辑在提升产业效率、压缩生产成本、满足特定用户需求的同时，也埋下了类型固化、同质化严重、创新乏力的核心隐患，如何在类型化量产与个性化创新之间寻找平衡，成为交互影游行业可持续发展的核心命题。

三、交互影游中类型化互动叙事的评价分化机制

交互影游的用户评价并非随机、零散的个人表达，而是与类型化互动叙事的核心特征形成系统性、关联性对应，具备清晰的群体分化规律。在 Steam 全动态影像标签下的作品中，恋爱模拟类与严肃叙事类的评价差异不仅体现在“好评率、销量”等量化指标上，更显现在评价的深度、维度、情感倾向与核心焦点中——恋爱模拟类的评价多聚焦个人娱乐体验、情感代入感、性价比等表层维度，严肃叙事类则侧重规则逻辑、叙事完整性、内容深度、创新度等硬核维度。这种分化本质上是不同圈层用户对不同类型叙事角色期待、需求差异的直接反馈，既与叙事文本的互动设计、主题表达、内容质量紧密相关，也与用户的认知模式、社会语境、圈层文化深度耦合。从评价生成的内在逻辑与外在影响因素来看，这种分化机制可从“叙事内耦合反馈”与“叙事外社会建构”两个核心层面展开系统解析。

从 Steam 平台中国区全动态影像标签分类下，截至 2025 年 7 月 12 日的销量前 30 排行以及好评前 30 排行核心数据来看（已排除内容不和谐、非交互影游类无关项目），恋爱模拟类标杆作品《完蛋！我被美女包围了！》不仅销量稳居高位，好评率也保持优异水平，充分证明其类型化叙事精准匹配大众受众核心需求；《情感反诈模拟器》虽销量靠前、具备破圈潜力，但好评率出现大幅波动，反映出跨界融合作品在互动适配、内容打磨上的体验争议；严肃叙事类的《不予播出》《她的故事》好评率位居全品类前列，但销量未进入前 30，核心原因是严肃叙事的硬核属性、高门槛定位，受众群体小众且精准，难以实现大众破圈，两类作品的量化数据差异，直观体现了类型化叙事的受众分化、评价分化核心现状。

作品名称	发行商	发行时间	发行价格	评分总数	好评占比
情感反诈模拟器	前方工作室	2025 年 6 月 19 日	33	44.624	78.93%
美女，请别影响我成仙	一相逢互动娱乐	2025 年 6 月 20 日	45	2498	94.63%
美女，请别影响我学习	蒸汽满满工作室	2024 年 3 月 29 日	36	7973	95.35%
完蛋！我被美女包围了！ 2	intiny	2025 年 7 月 17 日	45		
完蛋！我被美女包围了！	intiny	2023 年 10 月 18 日	42	45542	93.47%
隐形守护者The Invisible Guardian	New One Studio	2019 年 1 月 23 日	28	51109	86.68%
你好！我们还有场恋爱没谈	盛澜互娱	2025 年 1 月 8 日	61.25	1813	92.61%
天地有私，宿命之主	BOBO GAMES	2025 年 7 月 12 日	45	150	100%
阿西，美女室友竟然...?	Storytaco	2024 年 10 月 3 日	76	4410	91.06%
名利游戏	Wave Games, MuYan Studio, CC Games	2024 年 2 月 20 日	45	4068	88.29%
咸鱼殿下/My journey	恭迎皇子驾到工作室	2025 年 3 月 1 日	45	1889	86.39%
完蛋！我被美女包围了！前传	intiny	2024 年 10 月 23 日	45	1810	81.76%
时空重构	INNOVATION DREAM	2025 年 5 月 20 日	73	408	89.95%
失业了，我获得了亿万游戏财产！	Bolingogames	2024 年 8 月 8 日	52	2587	87.20%
飞越13号房	ALT Lab	2023 年 1 月 9 日	32	7195	87.92%
请不要欺负我，大小姐们！	Storytaco	2025 年 7 月 7 日	39	82	79.26%
恋爱单选题	无忧传媒·指间宇宙	2024 年 7 月 19 日	47	2420	80.70%
The Operator接线疑云	Bureau 81. indienova	2024 年 7 月 22 日	42	6437	92.61%
命运游戏2：百年之约	EpicDream Games	2024 年 1 月 15 日	58	1056	81.34%
命运游戏：逆时寻凶	EpicDream Games	2024 年 10 月 31 日	45	942	89.80%
开局五个亿	坤奥科技	2024 年 10 月 18 日	45	674	74.63%
完蛋！我被美女包围了！-房间里的跳跳	intiny	2024 年 2 月 5 日	19	1492	58.64%
月亮三部曲(Triology of the Moon)	SKYPLUS	2025 年 4 月 10 日	66	160	88.12%
Late Shift (晚班)	Wales Interactive	2017 年 4 月 19 日	58	8887	86.20%
Not For Broadcast 不予播出	tinyBuild	2022 年 1 月 26 日	92	11702	94.01%
对不起！我把美女包围了！	Yiyuntang	2025 年 4 月 11 日	42	321	86%
Sisters~夏日的最后一天~	JAST	2024 年 6 月 3 日	92	353	84.42%
这个是真的喜欢！	LOVE MOOD STUDIO LIMITED	2024 年 10 月 16 日	49	730	90%

表1 Steam平台中国区全动态影像标签分类下载截至2025年7月12日的销量前30排行

表 1 Steam 平台中国区全动态影像标签分类下载截至 2025 年 7 月 12 日的销量前 30 排行
Table 1 Top 30 Best-Selling Games under the Full Motion Video (FMV) Tag Category on the Steam Platform (China Region) as of July 12, 2025

游戏名称	发行商	发行日期	价格(¥)	好评率(%)	评论数
隐形守护者The Invisible Guardian	New One Studio	2019年1月23日	26	51109	86.88%
美女，请别影响我学习	蒸汽满满工作室	2024年9月29日	36	7973	95.35%
主婊！我被美女包围了！	intiny	2025年10月18日	42	45542	93.47%
美女，请别影响我成仙	一相逢互动娱乐	2025年9月20日	45	2496	94.63%
天地有私，宿命之主	BOBO GAMES	2025年7月12日	45	150	100%
Late Shift (夜班)	Wales Interactive	2017年4月10日	58	8997	86.20%
你好！我们还有场恋爱没谈	盛浦互娱	2025年1月8日	61.25	1813	92.61%
阿西，美女室友竟然...?	Storytaco	2024年10月3日	76	4410	91.06%
名利游戏	Wave Games, MuYan Studio, CC Games	2024年2月20日	45	4068	88.29%
报与香辛料VR2	SpicyTails	2020年12月10日	80	626	96.80%
咸鱼殿下/My journey	恭迎皇子驾到工作室	2025年3月1日	45	1869	86.39%
Contradiction: Spot The Liar (矛盾：找出端子)	Baggy Cat Ltd.	2015年7月10日	52	3146	85.26%
飞越13号房	ALT Lab	2025年1月9日	52	7195	87.92%
失业了，我获得了亿万游戏财产！	Bolingogames	2024年8月8日	52	2587	87.20%
命运游戏：进时寻边	EpicDream Games	2024年10月31日	45	942	89.80%
完蛋！我被美女包围了！前传	intiny	2024年10月23日	45	1810	81.76%
Not For Broadcast 不予播出	tinyBuild	2024年1月23日	92	11702	94.01%
恋爱单选题	无优传媒，指同宇宙	2024年7月19日	47	2420	80.70%
Jerma & Otto: The Curse of the Late Streamer (杰马与奥托：近到的流媒体退死)	Cool Computer Zone	2021年10月9日	0	511	95.69%
Arzette: The Jewel of Faramore (阿特技：法拉蓝宝石)	Limited Run Games	2024年2月14日	76	673	97.00%
Press X to Not Die (按X键才能不死)	All Seeing Eye Games	2017年10月7日	15	3922	89.85%
Master of love (爱情大师)	Root3Games	2024年9月30日	46	158	83.00%
命运游戏2：百年之约	EpicDream Games	2025年1月15日	56	1056	81.34%
Roundabout (珠晶)	No Goblin	2025年9月18日	36	596	93.64%
与美女合租的99种死法	游影互娱	2025年3月12日	39.9	517	57%
Super Seducer: How to Talk to Girls (绝世情圣)	RLR Training Inc	2018年3月6日	45	1569	82.98%
Tesla Effect: A Tax Murphy Adventure (特斯拉效应：特克斯·墨非历险记)	Big Finish Games	2014年5月9日	70	1296	90%
Her story (她的故事)	Sam Barlow	2015年6月24日	42	9813	89.54%
重生：我在古代当佳人	INNOVATION DREAM	2025年5月20日	73	408	89.55%

表2 Steam平台中国区全动态影像标签分类下载至2025年7月12日的好评前30排行

表2 Steam 平台中国区全动态影像标签分类下载至 2025 年 7 月 12 日的好评前 30 排行

Table 2 Top 30 Highest-Rated Games under the Full Motion Video (FMV) Tag Category on the Steam Platform (China Region) as of July 12, 2025

(一) 叙事内评价：用户与互动叙事的耦合反馈

用户对交互影游的直接评价，核心源于其在叙事体验过程中，与互动机制、叙事内容的耦合体验反馈。这种体验通过“选择-反馈-意义建构”的完整闭环链条形成，而类型化互动叙事的规则差异、内容差异，会重塑这条链条的每个核心环节，最终导致评价取向、焦点的系统性分化。恋爱模拟类与严肃叙事类作品在互动权重、叙事深度与情感唤起方式上的本质不同，直接塑造了用户的“体验阈值”与“评判标准”，进而决定其评价的核心维度与情感倾向。

互动选择对全局叙事走向的实际影响力，是用户评价参与感、满意度的核心依据。恋爱模拟类以《完蛋！我被美女包围了！》为核心代表，弱互动权重、低决策影响的设计，导致用户评价多围绕“情感代入感、角色魅力、休闲体验”展开，好评集中于角色颜值、对话甜度、情感陪伴感，差评则指向互动形式化、剧情缺乏自由度、重复内容多。严肃叙事类以《Late Shift》（夜班）为早期标杆，其初期隐性的叙事收箱机制，收获了“选择有重量、参与感强”的正面评价，但随着受众审美水平、体验要求的持续提升，后期评价逐步转为“分支形同虚设、结局趋同”的批评，直观反映出用户对互动有效性、叙事自由度的要求持续升级，倒逼作品优化互动设计。

张净雨（2021）在游戏化电影与电子游戏机制的专项研究中指出，数字时代的受众已逐步建立起融合游戏机制与电影美学的双重评判标准，这一趋势在类型化互动叙事领域体现得尤为显著：玩家对情感体验、内容质量的需求，正随行业发展、审美提升持续演进。恋爱模拟类作品不再仅依赖表层情感刺激、颜值吸引，玩家逐步追求互动与叙事的深度绑定，对“重复剧情、逻辑漏洞、互动生硬”的容忍度持续降低；严肃叙事类作品的评价则更聚焦“电影化沉浸感、叙事严谨性”，玩家对剧情衔接、角色表演、视听呈现的评判标准，逐步向专业影视水准靠拢，《不予播出》《飞越 13 号房》等作品

的市场反馈便印证了这一点，其好评与差评均围绕叙事完整性、规则合理性、视听呈现质量展开，玩家的评判维度也更趋专业、深入。

(二) 叙事外评价：社会语境与评价的群体建构

用户对交互影游的评价并非孤立的个人主观表达，而是嵌入社会语境、圈层文化的“群体话语实践”，具备鲜明的社会属性与圈层属性。类型化互动叙事的评价分化，本质上是不同用户群体在“媒介消费观、性别角色认知、社会心态、审美偏好”等维度差异的直观体现。这些外部因素通过“评价社群”的过滤、放大与传播，形成稳定的圈层评价体系，进而实现群体间的“象征性区隔”，这种差异不仅体现在评价内容上，在发行定价层面也已有所显现，游戏发行商普遍将交互影游定价低于传统3A大作，适配大众消费水平，进一步区分受众群体（图2）。

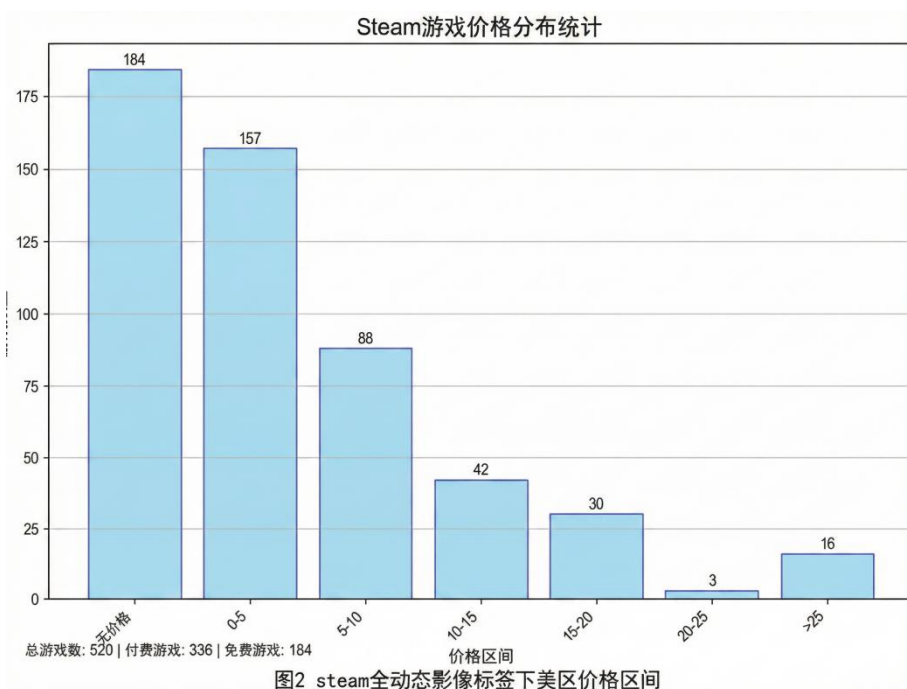


图2 steam全动态影像标签下美区价格区间

Figure 2 Price Range of Steam Full Motion Video Games in US Region

不同群体对“交互影游的本质属性”的认知差异，直接影响评价的“价值判断”核心标准。恋爱模拟类的核心用户多将其视为“轻量化娱乐媒介、情感陪伴工具”，评价核心围绕性价比、娱乐时长、情感体验展开，对内容深度、规则复杂度要求极低；严肃叙事类的核心用户则更倾向于将其视为“数字叙事艺术、思辨内容载体”，评价聚焦创新性、思想性、叙事深度、规则严谨性，对浅层娱乐属性关注度较低，两类群体的评价标准、核心诉求存在本质差异，进一步固化了类型评价的分化格局，难以形成统一评判标准。

现有前沿研究表明，游戏评论的时间演变模式能够直观反映玩家社区的认知变化与情感动态（张净雨，2021）。本研究基于《情感反诈模拟器》381条有效Steam游戏评论数据（发售日初期172条，发售后五个月209条），聚焦发售日初期与发售后五个月两个关键时间节点，通过SPSS定量分析方法，开展双比例Z检验、独立样本t检验、Bootstrap置信区间分析，验证情感极化、内容深度、好评

率差异三大核心假设，具体研究发现：（1）发售日初期评论呈显著情感极化态势，极端情感占比高达 83.14%，显著高于发售后五个月的 68.42%，差异具备统计学显著性（ $p < 0.001$ ），验证 H1 假设成立；（2）发售后五个月评论更简洁精练，文本长度较初期降幅达 69.3%，但主题深度、核心议题聚焦度显著提升，主题密度涨幅达 136.7%，修正后部分支持 H2 假设；（3）发售日初期好评率 75.58% 与发售后五个月 78.47%，差异仅 2.89 个百分点，无统计学显著性（ $p = 0.504$ ），H3 假设不成立。本研究通过实证分析，清晰揭示了游戏评论从初期“情感宣泄、主观表达”向后期“理性评价、客观分析”演变的核心模式，为理解在线游戏社区评价动态、用户认知迭代提供了扎实的实证依据（图 3 图 4）。

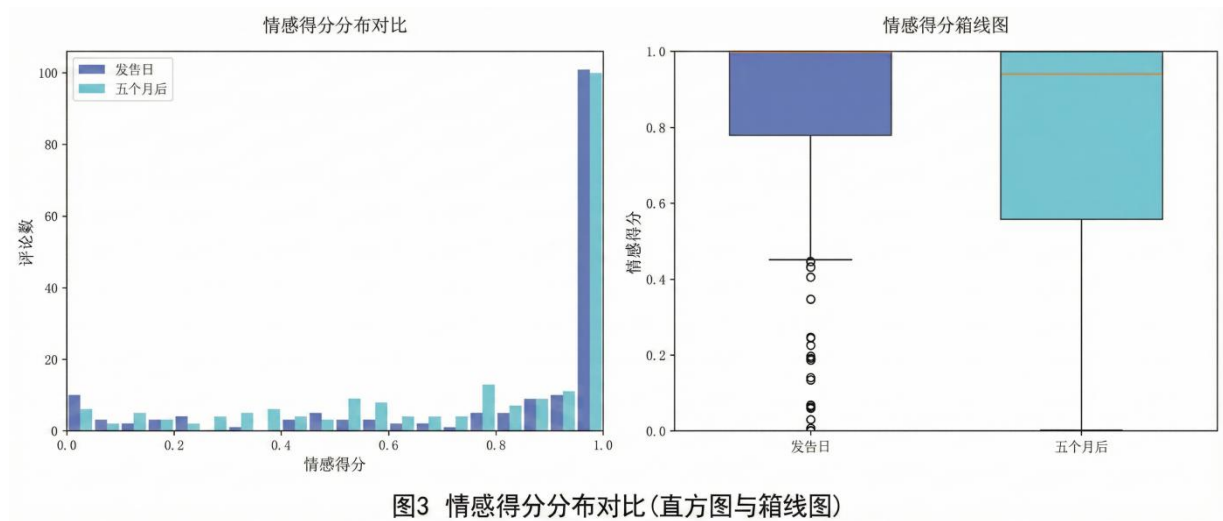


图3 情感得分分布对比(直方图与箱线图)

图 3 情感得分分布对比（直方图与箱线图）

Figure 3 Comparison of Sentiment Score Distribution (Histogram and Box Plot)

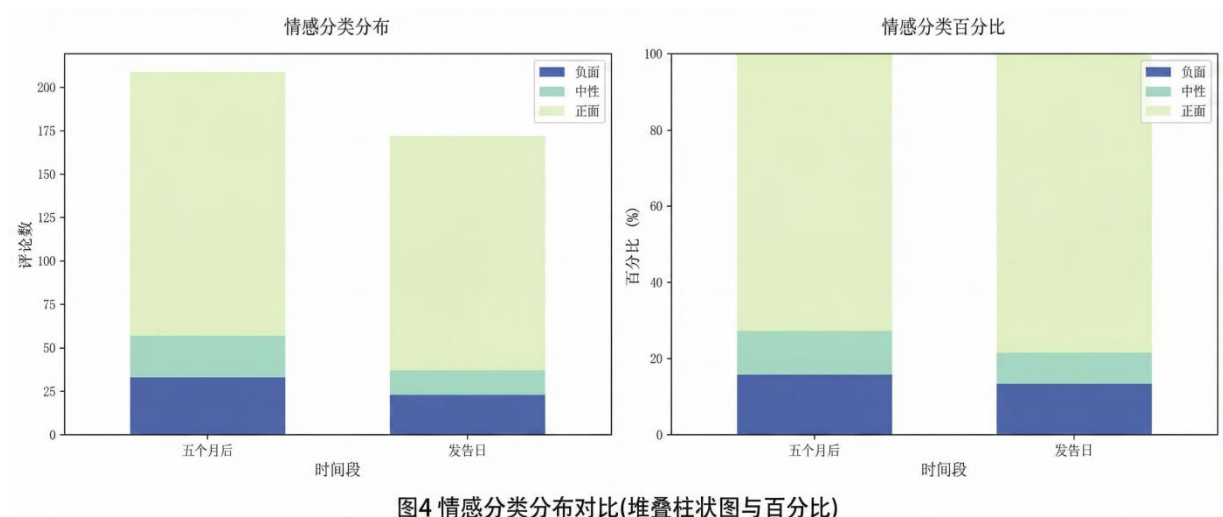


图4 情感分类分布对比(堆叠柱状图与百分比)

图 4 情感分类分布对比（堆叠柱状图与百分比）

Figure 4 Comparison of Sentiment Category Distribution (Stacked Bar Chart and Percentage)

从实证结果延伸分析，情感维度上，游戏发售初期受题材热度、宣传营销、从众心理影响，玩家情感表达极端化，好评与差评对立明显，后期随着体验完成、情绪沉淀，中性评论占比从初期 16.9% 增至 31.6%，体现社区情绪的理性化回归；内容维度上，评论突破“深度评价=长篇评论”的传统认知，从初期冗长的情感宣泄，转向后期精练的核心议题评价，实现从数量导向到质量导向的转变，精准聚焦游戏剧情、互动、逻辑等核心要素；评价维度上，好评率整体保持稳定，反映游戏核心体验、内容质量的持续性，说明评论表达方式的演变与玩家整体满意度判断可相互独立，情绪表达不影响核心质量判断。

交互影游的评价分化不仅是用户体验的直观反馈，更具有“符号性区隔”的深层社会意义，通过评价内容、标准差异划定圈层边界，强化群体认同。但值得注意的是，部分类型融合创新作品，通过平衡娱乐性与深度感、轻量化与硬核度，实现了两类受众的广泛认可，证明类型分化并非绝对对立、不可突破。平衡互动权重与叙事深度、适配大众需求与硬核追求，是打破评价固化、实现市场破圈与艺术价值共生的核心路径。

结语：类型化互动叙事的价值重估

交互影游的类型化发展评价分化，本质上是数字叙事在商业逻辑与艺术表达、大众娱乐与深度思辨之间寻找定位、寻求平衡的过程。这种分化打破了“优质叙事=统一标准”的固有认知，深刻揭示出交互影游作为新兴数字媒介的多元价值维度——以《完蛋！我被美女包围了！》为代表的恋爱模拟类作品，以情感符号的高效传递、轻量化互动设计，满足大众情感陪伴、休闲解压的核心需求，具备强大的商业价值与传播价值；以《不予播出》《情感反诈模拟器》为代表的严肃叙事类作品，以复杂规则的系统建构、深度内容的叙事表达，承载思辨价值、艺术价值与社会价值，二者在 Steam 平台的共生共存、并行发展，恰恰证明了类型化并非叙事的“同质化陷阱”，而是媒介适应不同认知需求、圈层需求的必然结果。

这种价值重估的核心意义在于，它提示行业创作者不必困于“娱乐与深度”“商业与艺术”的二元对立思维：类型化的核心是精准匹配叙事逻辑、互动设计与目标用户期待，而非简单的模板复制、同质化量产。无论是强化恋爱模拟类的互动权重、提升参与感以优化体验，还是降低严肃叙事类的入门门槛、简化规则以扩大受众覆盖面，其本质都是通过类型创新、细节打磨激活叙事的内在价值，实现商业与艺术的平衡。随着用户认知水平的持续提升、技术工具的不断迭代与行业生态的逐步完善，类型化互动叙事的边界将持续拓展，类型融合成为核心趋势，最终推动交互影游从“类型分化、圈层固化”走向“类型融合、破圈发展”的更高阶形态，实现商业生命力与艺术影响力的双向共生。

基金项目：本文系 2025 年度教育部人文社会科学研究青年基金项目“游戏化语境中神话符号转译与认同建构研究”（项目编号：25YJCZH391）的阶段性成果之一。

Conflicts of Interest: The authors declare no conflict of interest.

ORCID

Zhao Xuotong ^{ID} <https://orcid.org/0009-0003-1317-7446>

Guo Chunling ^{ID} <https://orcid.org/0000-0002-8742-1662>

References

- 让·鲍德里亚 (2001)：《拟像与仿真》，谢静译。广西师范大学出版社。
- [Baudrillard, J. (2001). *Simulacra and Simulation*, translated by J. Xie. Guangxi Normal University Press.]
- 曼纽尔·卡斯特 (2001)：《网络社会的崛起》，夏铸九，王志弘译。社会科学文献出版社。
- [Castells, M. (2001). *The Rise of the Network Society*, translated by Z. Xia & Z. Wang. Social Sciences Academic Press.]
- Figueiredo, S., & Sousa, C. C. de. (2023). “Videogames as Interactive Cinema - New Perspectives.” *AVANCA | CINEMA* (0): 1-26. DOI: <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2023.a545>
- Fang, Z. (2025). “Integration of film and game: multi-case study on narrative strategies in Hollywood movie gamification.” *Frontiers in Sociology* (0): 1-11. DOI: <https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1534556>
- Hang, S., & Azahari, M. H. (2023). “Interactive movie in digital era: A systematic literature review.” *CITY UNIVERSITY eJOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH (CUeJAR)* (01): 2-8.
- 约翰·赫伊津哈 (1996)：《游戏的人：文化中游戏成分的研究》，何道宽译。中国美术学院出版社。
- [Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, translated by D. He. China Academy of Art Press.]
- 刘梦霏 (2020)： “叙事 VS 互动：影游融合的叙事问题”，《当代电影》(10)：50-59。
- [Liu Mengfei (2020). “Narrative VS Interaction: Narrative Issues of Film-Game Integration.” *Contemporary Cinema* (10): 50-59. DOI: <https://doi.org/10.3969/j.issn.1002-4646.2020.10.009>]
- Majewski, J., & Knight, S. (2025). “Choose Your path Quickly: The Many Crossroads of the Interactive Movie.” In Conference Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads (0): 1-13. DOI: <https://doi.org/10.26503/dl.v2025i2.2482>
- 谭彦君 (2023)： “互动与叙事：从互动式电影游戏中看悬念叙事在数字时代的发展”，《电影文学》(10)：49-55。
- [Tan Yanjun (2023). “Interaction and Narrative: On the Development of Suspense Narrative in the Digital Era from Interactive Movie Games.” *Movie Literature* (10): 49-55. DOI: <https://doi.org/10.3969/j.issn.0495-5692.2023.10.010>]
- van de Ven, I. (2024). “It’s Not a Game! Rules of Notice and Hermeneutics of Suspicion in Contemporary FMV Games.” *Games and Culture* (02): 158-177. DOI: <https://doi.org/10.1177/15554120231161180>
- 张净雨 (2021)： “操控抑或被控？——游戏化电影对电子游戏的效仿与反思”，《电影艺术》(05)：25-31。
- [Zhang Jingyu (2021). “Manipulate or Be Manipulated? The Imitation and Reflection of Gamified Films on Video Games.” *Film Art* (05): 25-31.]