

## *My Destiny, My Choice: Interactive Design and Brand Interaction Mode in the SK-II Interactive Micro Movie*

Xu Rui Kong Fanxi

**Abstract:** Interactive Micro Movie are a new way of presenting interactive storytelling texts in the digital age. Viewers participate in the protagonist's decision-making through interactive programs, thereby changing the plot direction and obtaining different story endings. SK-II's *My Destiny, My Choice* is the pioneering work of interactive micro movie in the women's skincare brand industry, with the characteristic of "small and beautiful" interactive text, becoming a new carrier of SK-II brand narrative. The creator designs the interactive architecture, task flow, and branching plot of interactive micro movie allowing viewers to immerse themselves in an immersive story atmosphere and participate in the interactive selection of branching plots. The SK-II brand inspires women to bravely choose their own lives through situational, emotional, and verbal interactions with viewers, conveying the power of goodness and progress, and empowering the brand to enhance its value.

**Key words:** Interactive micro movie; Interactive storytelling; Interactive design; Brand interaction

## 《人生，我自己选》：SK-II 互动微电影的交互设计与品牌互动模式

徐锐 孔繁溪

**摘要：**互动微电影是数字时代互动叙事文本的一种新的呈现方式，观影者通过交互性程序参与主角的决策，从而改变故事情节走向，获取不同的故事结局。SK-II的《人生，我自己选》是

作者简介：徐锐，中南财经政法大学新闻与文化传播学院副教授；孔繁溪，中南财经政法大学新闻与文化传播学院硕士研究生。

文章引用：徐锐，孔繁溪。《人生，我自己选》：SK-II互动微电影的交互设计与品牌互动模式[J]。中国新闻评论，2024，5（3）：110-120。

<https://doi.org/10.35534/cnr.0503010>

女性护肤品牌行业互动微电影的开山之作，具备“小而美”的互动文本特征，成为SK-II品牌叙事的新载体。创作者设计互动微电影的互动架构、任务流程和分岔情节，让观影者置身沉浸式的故事氛围，参与分岔情节的交互选择。SK-II品牌通过与观影者之间的情境互动、情感互动和话语互动，鼓舞女性勇敢选择自己的人生，传递向善向上的力量，为提升品牌价值赋能。

**关键词：**互动微电影；互动叙事；交互设计；品牌互动

Copyright © 2024 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



互动叙事（Interactive Storytelling），又称交互性叙事，是数字时代叙事文本的一种新的呈现方式。近年来，基于互动叙事媒介形态的研究已经囊括了：文本对话的互动小说（Interactive Fiction）、视听动画互动的超文本小说（Hypertext Fiction）、图形互动的电子游戏（Video Game）、动态影像交互的互动电影（Interactive Movie）等<sup>①</sup>。其中，基于互动电影（Interactive Movie）的研究日益增多，从媒介脉络<sup>②</sup>、数字叙事<sup>③</sup>、影游融合<sup>④</sup>等热点议题逐渐聚焦于以“具身”“情感”“赛博作者”“观众表达”为关键词的人机交互视域，然而对其交互设计机制和其背后的用户品牌互动模式缺乏具象典型的个案研究。2023年7月，国际护肤品牌SK-II电影工作室（SK-II STUDIO）推出首部行业互动微电影《人生，我自己选》，聚焦爱情、事业和友情三大主题，围绕16个情节分岔点，6种命运走向，邀请观影者“你”一同开创多线并行的讲述方式。观影者的每一个选择，都会导向主角不同的人生方向。SK-II互动微电影不断挖掘消费者的情感需求，让观影者置身沉浸式的故事氛围与交互选择，鼓励女性勇敢选择自己的人生，传递向善向上的力量，为提升品牌价值赋能。本文聚焦互动微电影《人生，我自己选》，探讨其文本特征以及蕴含其中的交互设计理念，并结合社会推理心智模块分析其交互设计背后的用户品牌互动模式。

① 施畅. 作为迷宫的互动叙事：冒险故事、分岔情节及多重未来 [J]. 现代传播, 2022 (2).

② 施畅. 互动电影崛起：媒介脉络与游戏基因 [J]. 当代电影, 2020 (9).

③ 徐小棠. 界面的消融：电影数字叙事的越界与电影类型 [J]. 电影评介, 2020 (11).

④ 刘梦霏. 叙事VS互动：影游融合的叙事问题 [J]. 当代电影, 2020 (10).

## 一、互动微电影：SK-II 品牌叙事的新载体

互动微电影是一种将微电影情节与交互系统相结合的电影类型，鼓励用户参与到微电影的叙事、体验和广告活动中去。因此，互动微电影的交互性叙事，挑战了传统意义上微电影品牌传播稳定的单向线性叙事，将固定播发的视频序列交由观众，形成个性化的多线并行叙事，成为品牌叙事的新载体。

### （一）SK-II 品牌微电影的创作历程

品牌叙事是指品牌和消费者共同构筑品牌核心价值观、构建品牌故事世界的过程。<sup>①</sup>2015年，女性护肤品牌SK-II开创“改写命运”主题叙事先河。2016年，SK-II微电影《她最后去了相亲角》斩获戛纳创意节玻璃狮金奖，它鼓励女性勇敢撕掉社会强加的“剩女”标签，“不用介意别人对你的期望”。2017年，SK-II又推出微电影《人生不设限》，鼓励女性敢于打破年龄“保质期”。8年来，SK-II连续推出一系列微电影作品，如表1所示，围绕女性议题深耕品牌精神内核，传递“改写命运”力量，从主题、角色、情节和交互等多维度探索新的叙事手法。2023年，SK-II通过B站官方账号推出行业首部互动微电影《人生，我自己选》，将互动微电影作为品牌叙事的新载体。据不完全统计，B站播放量超过590万次，抖音#人生我自己选专题播放量达3292万次。影片所传达“命运从不会向我们走来，唯有我们选择如何主动走向它”的理念，也代表着新一代女性勇敢选择自己人生的宣言。

表1 SK-II 女性品牌“改写命运”主题微电影（2016—2023）

Table 1 SK-II Women's brand "Change Destiny" theme micro film (2016—2023)

时间	2016年	2017年	2018年	2019年	2021年	2023年
标题	《她最后去了相亲角》	《人生不设限》	《为什么她们不回家过年》	《人生轴线》	《中间泳道》	《人生，我自己选》
主题	父母催婚矛盾	年龄对女性的束缚	父母催婚矛盾	婚姻压力与社会期望	遭遇病痛，对抗命运	女性人生选择
主角	“剩女”	三个“30岁生日”的女主角	“被催婚”女性	未婚“独立”女性	“患有白血病”的日本游泳女运动员	对人生拥有自我的选择权的女主角“苏苏”
情节	自由选择婚姻的权利	年龄，不是定义人生的标准	缓和因婚姻压力而和父母存在隔阂	破解未婚女性与家人、朋友在婚姻问题的分歧	涅槃、重回比赛	六种不同命运情节走向

互动微电影《人生，我自己选》塑造了一个人物命运走向可供观众选择的女主角苏苏。作为一个刚升职的创意总监，她正处于职业发展、家庭婚姻、亲情友情、生活方式等诸多人生大

① 王菲. 品牌叙事 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2022: 18.

事的十字路口。互动微电影将女主角的各项抉择作为情节的分岔点，交由观影者取舍。在这一过程中潜移默化地用“命运并非偶然，而是选择使然”的正能量主题引领女性用户树立自由的婚恋观与自我意识，鼓励女性实现个人价值，赋予女性用户话语权，获得主流媒体点赞：人民网称之为“在光影中展现把握自己命运的女性力量”，新华网盛赞其为“再次出品女性力量深度洞察”，《环球时报》则指出其“再度聚焦女性命运与抉择问题”。

## （二）SK-II 互动微电影的文本特征

与普通微电影相比，SK-II 互动微电影《人生，我自己选》呈现出新的文本特征，如表2所示。首先，是“微”。这部互动微电影为女主角苏苏设置了六种不同的命运走向，由时长为几秒到三分的若干段视频序列组合而成。这些被拆分的视频段落被称为电影分p视频。这意味着《人生，我自己选》的观影总时长并不固定，它取决于观影用户的自主选择。例如，电影开头，女主角苏苏正在地铁上绘画，她在画什么呢？屏幕上会出现两个选项：A. 画母亲，B. 画女强人。根据用户的选择会出现不同人物的绘画镜头。不过，A和B这两个分p视频不会同时出现，它们往往处于平行时空。通过时间蒙太奇、可变化的主角设定、可选择的情节分岔以及动态的电影故事结局，互动微电影的“微”被赋予“精巧”和“微妙”的内涵。

其次，是“互动”，即互动式观影与参与式叙事。互动微电影通过分p视频的选择，使用户与品牌创作者共同成为一体两翼的二元叙事者，从而改变电影惯常的叙事视角。在互动微电影情节分岔中，女主角苏苏的每一次抉择都会使用定格画面。电影的叙事镜头采用“打破第四堵墙”的角色主观镜头，这种视角既可以被认为是剧中女主角苏苏的第一人称视角，也可以被认为是观影者的上帝视角。在《人生，我自己选》中，交互界面由文字、方框、线条组成链接文本块，用户通过点击该文本块不同的选项链接，走向不同的情节分岔线路，获取不同的电影结局。

表2 互动微电影的文本特征

Table 2 Text signs of interactive micro film

文本特征	互动微电影	微电影
时长	时长不固定，由用户自主选择分p视频播放序列	60分钟以内的固定时长
叙事者	用户与品牌创作者二元主体	品牌创作者
视角	上帝视角、第一人称	第三人称
网络条件	实时在线网络	可在线、可下载
叙事方式	交互性叙事	单向叙事
互动界面	文本块互动链接、弹幕、评论	弹幕、评论
视频结构	部分构成整体（分p视频）	整体
情节	可选择（多线并行）	不可选择（单线）
结局	多结局	单一结局
女性主人公形象	多重形象	单一形象

数字时代的媒介叙事是一种更加开放的节点式叙事逻辑，品牌通过电影文化与女性个体用户相互借力，强调的不再是满足用户“观看”的需求，而是将叙事权让渡给用户。凭借分 p 视频的可组合性，用户可以根据自己的喜好对互动微电影进行个性化组合，在掌控故事走向的快感中获得情感慰藉，从而潜移默化地让用户产生强烈的品牌认同感和归属感，促进消费者与品牌之间的良性互动。

## 二、SK-II 互动微电影《人生，我自己选》的交互设计

交互设计是指针对产品使用行为、任务流程和信息结构的设计。<sup>①</sup>数字时代的用户对于媒介内容的接触已经从“视听”向“使用与体验”过渡。互动微电影通过设置互动架构，邀请观众以“用户”身份进入故事情节的人机交互，产生对微电影互动架构的使用行为；互动微电影的“文本导航”模式通过设计任务流程，改变传统意义上微电影的自动播放模式，为用户提供方向可控的自由探索乐趣。交互产品的核心在于信息结构的设计，故事的分岔情节会影响用户抉择和故事结局，它是互动微电影制作的核心。因此，互动微电影《人生，我自己选》的交互设计将从互动架构、“文本导航”模式和分岔情节设计等三个层面展开。

### （一）互动架构：树状（Tree）

影响故事文本的互动架构有三种分类方式：用户在分岔情节为故事人物做决定的树状（Tree）、情节线索合并的流程图（Flowchart）、用户在虚拟世界漫游的迷宫（Maze）。<sup>②</sup>互动微电影《人生，我自己选》属于树状互动架构，通过设置不同的分岔情节供用户自主选择。分岔情节以稳定的方向生长，各自分离，影响用户走向不同的电影结局。这种树状架构契合了量子力学中的“多重世界”理论：故事世界分裂成历史不同的平行世界，到特定电影节点只有唯一一条路径。<sup>③</sup>这种让用户在每个分岔点上为剧中人物做决定的叙事学意义，使互动微电影不再是单纯的被“观看”，而成为一种“使用行为”。《B站互动视频创作发布指南》显示，互动视频需要上传剧情分 p 视频，经过网站审核后才能在互动视频制作页面进行互动创作。互动视频编辑页面被称为互动视频剧情树，呈现出一种向右增长的树状结构。视频开头为初始节点，可分岔产生若干个分 p 视频抉择点。

① 罗兰. 交互设计情感化设计现状及发展研究综述 [J]. 中国包装, 2018 (12).

② 张新军. 数字时代的叙事学——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2017: 130.

③ 张新军. 数字时代的叙事学——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2017: 130.

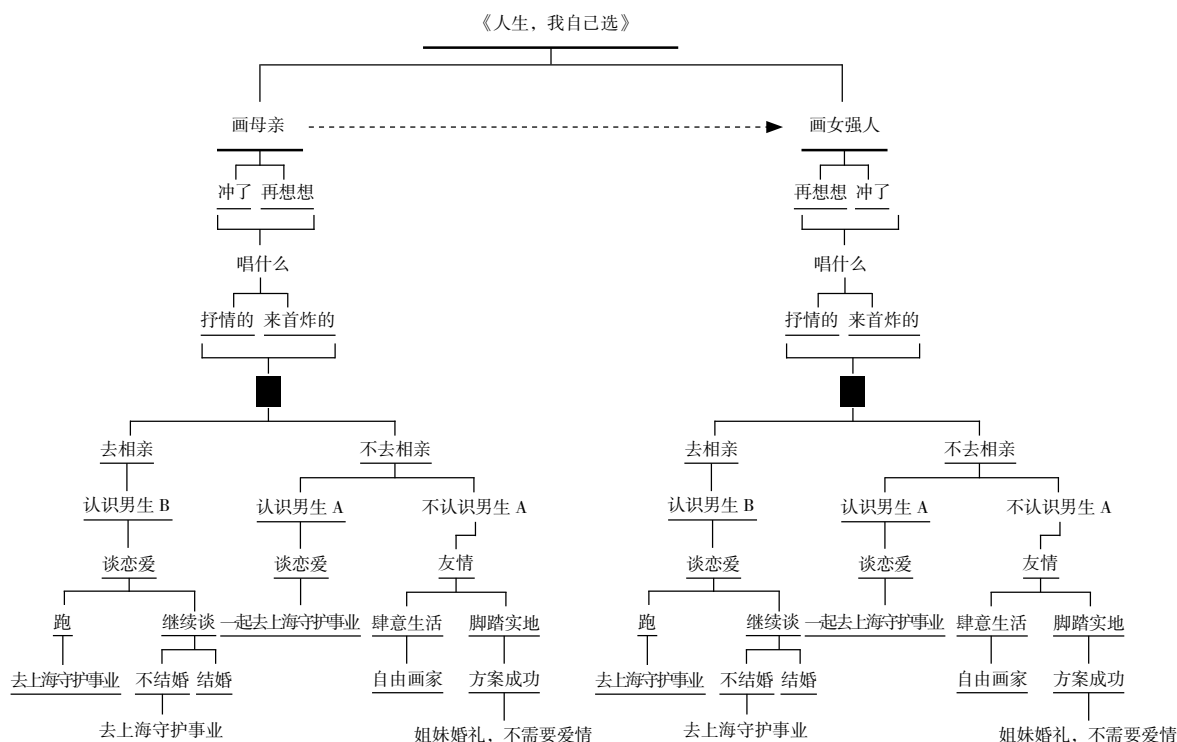


图 1 SK-II 互动微电影《人生，我自己选》的剧情树

Figure 1 SK-II interactive micro film *My Destiny, My Choice* plot tree

从互动微电影《人生，我自己选》的剧情树中不难看出，用户通过两条不同的人生选择线路：选择接受相亲或不接受相亲，会走向两条不同的爱情路线及一条友情路线。在两条爱情路线中，分化出婚姻结局、不结婚选择事业结局、一个人去上海追寻事业结局、共同奔赴上海开启事业结局等四种不同结局。选择友情陪伴的路线中又分化出成为自由画家的“肆意生活”结局与“姐妹婚礼”的脚踏实地两种结局。一共六种结局的路线在平行时空中共存，用户一次只能选择一种结局路线。这种树状结构的优点就在于故事情节的“根节点”与“叶节点”的生长顺序是可控的，保证电影故事情节的畅通无阻，而不会像“迷宫”结构一样让用户在情节分岔中走向死胡同，从而使故事强行结束，给用户带来迷惑的“戛然而止”之感。

## （二）任务流程：“文本导航”模式

互动架构决定了故事的底层走向，即需要被串联的事件。互动微电影的表层互动是去时间化的选择网络，是一种“文本导航”模式。它并不改变故事层面的语义内容，只是决定互动微电影用户的任务流程。瑞安针对读者的文本互动内容，提出网络（Network）、侧枝矢量（Vector with Side-branches）、海葵（Sea Anemone）和转轨（Track-switching）等四种不同

的文本导航模式。<sup>①</sup>不过，在解释基于视觉影像而非文字文本的互动叙事作品时需要进行融合分析。互动微电影的“文本导航”模式是机会分岔的侧枝矢量与没有回路的转轨的结合体。其中，侧枝矢量是设置机会分岔的自然时序结构，通常允许导向外部材料或选择性活动，让故事丰满起来；转轨则是由决策点链接情节线索的多线结构，但这些链接遵循故事的时间流动，不会将读者带回过去的时间。

互动微电影《人生，我自己选》通过设置侧枝矢量导航模式下不同的机会分岔，为女主角的人物塑造提供可供选择的空間。在女主角苏苏面临是否需要向公司提出成为上海项目负责人的申请时，侧枝矢量互动导航设置出两种机会分岔：A. 勇敢申请，B. 再想想。这两种机会分岔并不会改变女主角苏苏最终提出申请的结局。但在这种选择性活动中，B选项会引导女主好友小涵等角色的出现。在好友小涵等朋友的支持鼓励下，苏苏同样会做出申请的举动，让故事人物的性格塑造更加丰满，也为用户提供了多样化解决问题的自主选择权力。

转轨导航模式则通过把握决策点链接的方向性，为可变的情节规定有序的时间线，让电影用户不必出现时间错乱之感。《人生，我自己选》中女主角苏苏的每一条命运路径都遵循故事时间的流动，用户绝不会走回头路，每条电影故事的轨道都是单向前行的。这种具有机会分岔的侧枝矢量与没有回路的转轨为互动微电影提供了自由饱满却维持逻辑秩序的“文本导航”模式。

### （三）情节结构设计：“分岔情节”与“疑问对话”

电影情节代表着故事真正的语义内容，互动微电影的语义是由不同的分支情节组合而成的序列来决定的。互动微电影《人生，我自己选》在情节结构设计上采用“分岔情节”（Branching Storylines）与“疑问对话”（Questioning Dialogue）形式，即在故事中设置若干决策点和分岔情节。当女主角苏苏提出疑问旁白后，互动界面会弹出情节决策点对话框，如图2所示。疑问旁白既可以看作是女主角苏苏的心理活动独白，也可以看作是观影者提出的疑问对话，情节决策点通过互动节点（互动微电影用户点击的文本块链接）与用户进行互动。互动微电影《人生，我自己选》一共设置了6种不同的故事结局，其中排除不同情景的重复性决策点后，得到16处不同的决策点，其中能够直接影响电影结局的决策点一共有5处。

<sup>①</sup> 张新军. 数字时代的叙事学——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究 [M]. 成都：四川大学出版社，2017：129.

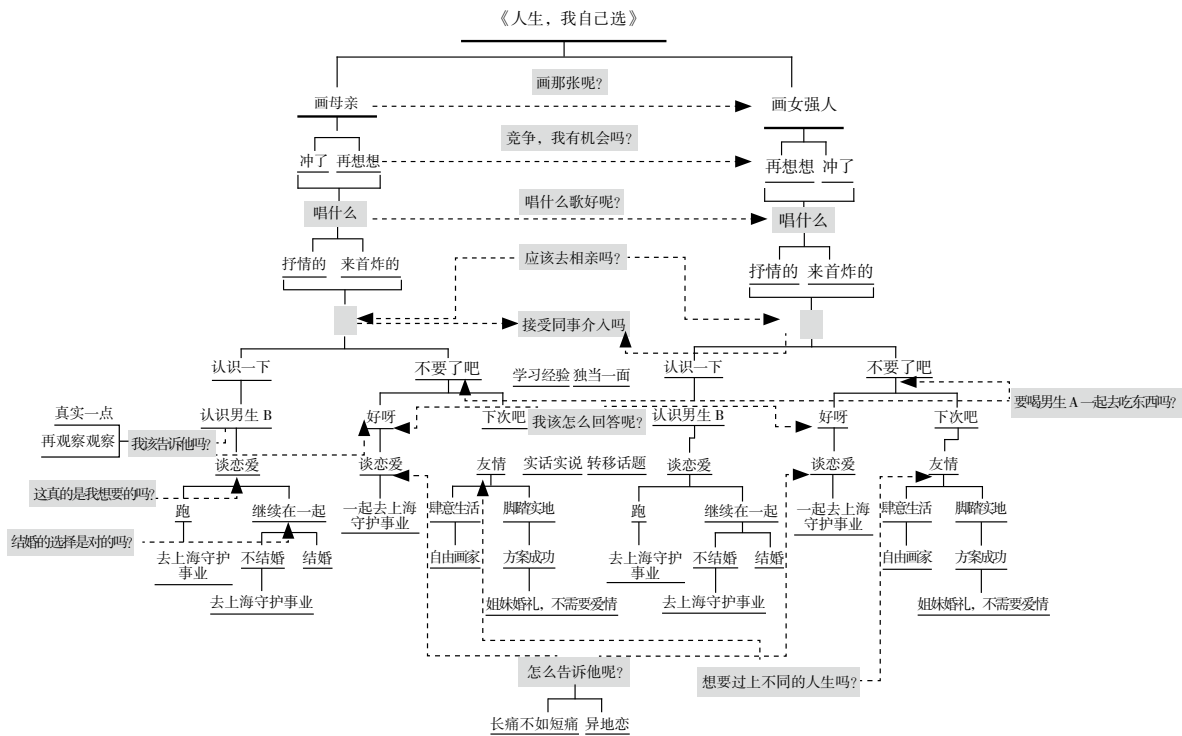


图 2 互动微电影《人生，我自己选》的情节结构图

Figure 2 Plot structure diagram of interactive micro film *My Destiny, My Choice*

互动微电影的分岔情节由不同的视频片段构成，通过定格画面中的互动节点进行串联。分岔情节的设置使得互动微电影的故事语义发生了天翻地覆的变化，多重语义在影片中并行存在。当女主角苏苏面临事业与生活矛盾时，她提出有时候真想过上不同人生的疑问，此时两条分岔情节的存在使得电影的语义存在两种叙事情形，即 A：恣意生活，辞掉稳定的工作，做一个自由职业的画家；B：脚踏实地的生活，去上海独立承接公司项目。这两种选择代表的故事语义完全相反，序列 A 的语义代表着恣意生活的人生态度，序列 B 的语义则代表保守谨慎的生活态度。这就是分岔情节的功能，截然不同的电影故事语义在同一部影片中并行存在，需要观影者参与选择才能生成完整的情节线路。观影者参与选择灵活多变的情节组合序列，这是互动微电影故事情节展开中不可或缺的关键一环。

### 三、SK-II 互动微电影《人生，我自己选》的品牌互动模式

随着消费者的消费诉求从商品的功能性向情感性转变，消费者更倾向于购买那些他们信任、喜欢并与之建立情感联系的品牌。SK-II 互动微电影交互设计的终极目标是为了增强与消费者的情感沟通与连接，提高女性消费者的品牌互动体验。《人生，我自己选》包含大量的

社会推理活动，通过社会情境功能进行品牌叙事。<sup>①</sup>美国著名设计师克里斯·克劳福德（Chris Crawford）认为女性用户在互动叙事中更加受社会推理心智模块（Social Reasoning Mental Modules）的影响，<sup>②</sup>而视觉表征镜头的临场感、基于模拟理论（Simulation Theory）的沉浸体验、女性观众的多重表达等因素为 SK-II 女性用户提供了多元化的品牌互动模式。

### （一）情境互动：以社会推理心智模块预期主人公行为

心智模块是人基于大脑思维方式进行辨别与反应的存在机制，社会推理作为心智模块的重要组成部分，通常在社会活动中对他人的行为或社会现象进行思考与算计。互动微电影的故事世界营造了面向用户的社会情境，用户在《人生，我自己选》中通过社会推理心智模块预期他人的行为，产生特定的互动情境。互动微电影与互动游戏最大的区别就在于前者包含大量的社会推理活动，更容易吸引女性用户。《人生，我自己选》中的互动情境关乎人际行为（Interpersonal Behavior），比如吸引力、竞争、合作等，都会给观影者带来紧张、刺激等感受。例如，女主角苏苏刚升职为项目总监，她的竞争对手老张想利用上司斯黛拉休产假的机会趁机介入苏苏申请成功的项目。在这个互动情境中，老张认为这个项目压力大，苏苏一个女孩子要带很多新人，还要去遥远的上海工作，而他作为一个结婚五年的男性，对七夕设计主题十分在行，可以与苏苏共同担任领导。在这种竞争与合作的社会情境下，用户需要考虑不同的对话策略，在“学习经验”或“独当一面”中进行互动选择。

互动微电影中的社会推理心智模块通过线性序列的故事模式识别（Pattern Recognition）来处理社会关系。在片头字幕中，SK-II 将编剧一栏定义为：你（you），设置驱动故事进展的一系列动词<sup>③</sup>，如反驳或质疑（他人说的话）、透露（事件的真相）、寻思（他人的感受），对故事进行线性序列的串联。通过互动节点链接用户形成共创模式，从而让女性用户对互动微电影的社会关系进行推理。观影者选择让女主角苏苏主动反驳同事老张的介入，会获得“独当一面”的快感；或者帮女主角抉择是否将自己即将去上海的事情告诉男友，则会带来“左右摇摆”的紧张感。

### （二）情感互动：以临场感与沉浸体验模拟主人公际遇

临场（Presence）与沉浸（Immersion）经常被用来描述虚拟世界的体验。<sup>④</sup>瑞安认为前者强

① 王菲. 品牌叙事 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2022: 51.

② [美] 克里斯·克劳福德. 游戏大师Chris Crawford谈互动叙事 [M]. 方舟, 译. 北京: 人民邮电出版社, 2013: 4.

③ [美] 克里斯·克劳福德. 游戏大师Chris Crawford谈互动叙事 [M]. 方舟, 译. 北京: 人民邮电出版社, 2013: 65-73.

④ 张新军. 数字时代的叙事学——玛丽-劳尔·瑞安叙事理论研究 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2017: 148.

调处于一个轮廓分明的实体面前，引导用户介入与情感反应的产生；而后者则强调身处一个大宗物质的内部，描述对体验空间及环境的具身感受，模糊了周遭的现实世界，以便增强用户与虚拟世界的连接。观影者参与影片的情感互动主要通过视觉表征镜头的临场感与模拟理论下的沉浸体验获得。临场是由用户作为主体，对“位于”或“存在于”虚拟环境中的客体的感知。简言之，就是用户介入互动微电影中，感知其中角色的情感。《人生，我自己选》的观影者被编剧称作“你”，使得用户能够带入主角的心境，产生共情。观影者在互动微电影中处于“限知视角”，借助女主角苏苏的眼睛来认知其生存的世界。相比于互动小说等文字性互动媒介，互动微电影作为视觉媒介能够带来强烈的临场感。用户在遇到决策点时的定格画面以及临近决策点的镜头画面都使用特写镜头或主观镜头，由镜头画面、互动文本块、疑问对话所构成的“临场”，刺激着观影者的视觉神经。互动微电影中 NPC 角色的直视镜头使观影者陷入理性与感性的纠结境地，多重视线的投射让观影者感觉身处于电影情境中的核心位置，带来互动微电影屏幕外部的实体感，勾起女性用户的情感“共鸣”。

模拟理论 (Simulation Theory) 是一种运用于叙事体验研究中的常识心理学理论，模拟就是一个读者对于叙事脚本的表演模式，它的中心思想是通过模拟他人的决策过程来理解他人。<sup>①</sup> 观影者在《人生，我自己选》中将女主角苏苏作为目标人物，通过互动决策系统将自身的信念与欲望输入，生成与虚拟世界相匹配的目标与行动。詹金斯指出将叙事信息嵌入场面调度 (Mise-en-scene) 是创造沉浸式叙事体验的一种方式<sup>②</sup>，观影者将属于个人化的叙事信息嵌入电影的场面调度。例如，在女主角苏苏面临父母催婚时，一边是父母介绍的相亲对象，一边是自己把握情感生活的权利，不同的选择直接影响到女主角苏苏未来的命运。观影者面临的抉择作为个人的主观叙事信息嵌入女主角苏苏难以取舍的电影场面，构建属于观影者个人化的故事空间。这种全新的充满临场感和沉浸式的情感互动，带给观影者自主把握人物命运走向的“快感”。

### (三) 话语互动：将观影者判断“上载”主人公命运转折点

互动叙事让观影者在影片中掌握话语权，观影者不断切换不同的表达身份，将个人感知、情感和判断“上载”到作品并经由作品表达出来。品牌在把控“整体”的基础上，让观影者作为“部分”个体发挥能动作用，这种话语互动是一种品牌与观影者进行“对话”的方式，能够建立品牌与观影者之间的情感连接，传递品牌内涵及价值，促进品牌销售目。

SK-II 用影像聚焦女性议题、鼓励女性“改写命运”，为女性积极发声，彰显品牌使命感

<sup>①</sup> Gregory Currie, Ian Ravenscroft. Mental Simulation and Motor Imagery [M]. Philosophy of Science, 1997: 161-180.

<sup>②</sup> Henry Jenkins. Game Design as Narrative Architecture [M] // In Wardrip-Fruin, Harrigan. First Person: New Media as Story, Performance, and Game, 2004: 121.

与责任感。在《人生，我自己选》所设置的各种互动情境中，女性观众通过临场感与沉浸体验，将自身对于婚姻、事业及友情的经验与判断“上载”到女主角苏苏面临的一次又一次的命运转折点上。互动微电影的人物命运和故事走向在女性观众的表达和参与下逐步显现。互动微电影所具备的广告属性为品牌提供了与消费者进行互动的途径。尽管 SK-II 把控着品牌整体价值导向，但女性观众在多重表达的过程中，通过个体化的认知与情感判断推动故事的走向，女性观众在多重表达中勇敢选择，成为自己，提升了品牌好感度。

## 四、结语

互动微电影的兴起代表着女性品牌叙事的新趋势。与传统微电影相比，互动微电影中的用户不仅仅是“观众”，更是参与故事情节走向的“编剧”。交互设计引导女性用户进行人物、剧情与结局的个性化能动选择，为女性用户带来“临场”与“沉浸式”的品牌互动体验，有助于增强品牌认知，促进品牌消费。但值得注意的是，在互动微电影的树状互动结构设计中，分岔情节呈几何级增长，如果决策点的设置过多就会导致叙事线路混乱，影响情节的合理性，带来负面的交互体验，进而影响品牌认知和品牌形象。同时，增加分岔情节也会推高拍摄成本，互动微电影“小而美”的文本特征就会失去意义。另外，《人生，我自己选》为用户提供了六种完美的结局走向，为女性用户带来“我命由我不由天”的快感与乐趣。不过，这看似完美的结局却遮蔽了女性真实的现实困境，营造出“旁观者的乌托邦”。总之，如何有效控制女性议题互动微电影的分岔情节、更加积极地直面女性现实困境仍然是女性品牌叙事领域值得深入探讨的话题。