

Deep Dive

纯净天空下的伦理叩问——《缘之空》的叙事伦理与代际创伤

Lejun Li^{1*}¹ SciHorizon Global LLC, Wyoming, United States*Corresponding author: lejunli@scihorizon.org

Received: 2026-03-07 | Accepted: 2026-03-11 | Published: 2026-03-11

Abstract

Yosuga no Sora (Sphere, 2008), a visual novel long stigmatized for its depiction of a taboo sibling romance, has suffered from persistent reductive labeling that obscures its deeper narrative ambitions. Drawing on the original game as its primary text, this article reexamines the work's multi-route narrative structure from the perspective of narrative ethics. The analysis proceeds through each major route: the forced precocity and displacement of adult fault onto children in Akira's route; the trap of self-sacrifice in Kazuha's route; the dialectic of transgression, guilt, and forgiveness in Nao's route; the tension between taboo choice and individual awakening in Sora's route; and the spectrum of ethical stances embodied by the bystander characters. This article argues that the work's multiple routes collectively compose a comprehensive portrait of how intergenerational trauma shapes the emotional patterns and behavioral logic of a younger generation. The work's proposition to "embrace everything" (subete wo tsutsumikomi) is not a declaration of moral relativism, but rather a narrative invitation to remain open to the complexity of human nature.

《缘之空》（Yosuga no Sora, Sphere, 2008）作为一部以禁忌恋情闻名的视觉小说，长期遭受标签化的误读。本文以游戏原作为文本基础，从叙事伦理的角度重新审视这部作品的多线叙事结构。文章依次分析了瑛线中的被迫早熟与成人过错转嫁、一叶线中的自我牺牲

陷阱、奈绪线中的过错-自责-谅解辩证法、穹线中的禁忌选择与个体觉醒，以及旁观者角色所承载的伦理立场频谱。本文认为，作品的各条线路共同构成了一幅关于代际创伤如何塑造青少年情感模式与行为逻辑的完整图景，其“包容一切”的命题并非道德相对主义的宣言，而是对人性复杂性保持开放态度的叙事邀请。

Keywords: Yosuga no Sora; narrative ethics; intergenerational trauma; visual novel

有色眼镜看不到纯净天空

提起《缘之空》，大多数人脑海里浮现的恐怕是“那部兄妹乱伦的工口番/galgame”。这个标签如此牢固，以至于很多人从未真正走进这部作品，就已经把它归入了不值得认真对待的垃圾堆。正如 Bogost（2007）在讨论游戏批评的困境时所指出的，当受众在接触文本之前就已被预设的认知框架所局限时，作品真正的表达意图往往被遮蔽。

但如果你愿意摘下有色眼镜，你会发现奥木染那片天空下讲述的，是一群在原生家庭的阴影中挣扎求生的孩子，各自背负着不属于他们这个年纪的重量，试图找到属于自己的答案。

如果我们逐一审视每条线路，会发现这部作品真正在探讨的，是一个贯穿始终的命题：当命运把不属于你的重量压在你肩上时，你该怎么办？

瑛从小被遗弃，被迫承担巫女的职责，用没有间断的忙碌和笑容来压抑内心的伤痛。一叶把对父亲不负责任的愤怒转化成了对瑛的过度保护，却在这个过程中迷失了自己。奈绪在扭曲的家庭环境中犯下了伤害悠的错误，用数年的自责来寻求一个也许

永远得不到的赎罪。而穹，因为幼时与悠的长期分离，在重逢后将所有的情感依恋倾注在唯一的亲人身上，让亲情逐渐越过了那条看不见的线。

这些伦理困境没有一个是简单的黑白分明。它们的共同点在于：每一个角色的“越界”行为，都有一个可以追溯到童年的、由成人世界的过错所埋下的种子。从依恋理论（attachment theory）的视角来看，这些行为模式可以被理解为不安全依恋在特定情境下的表现——当早期的依恋关系遭到破坏或缺失时，个体往往发展出代偿性的情感策略（Bowlby, 1969/1982; Ainsworth et al., 1978）。这不是为越界辩护，而是在说——如果你只看到了“越界”本身，你就错过了这部作品真正想让你看到的东西。

色情内容如何为叙事服务

这或许是最容易引发争议的话题，但也是一个值得正视的问题。

《缘之空》作为成人向游戏，其亲密场景的存在并非为了“卖肉”。在多数线路中，这些场景是角色情感关系发展到某个节点后的自然延伸——它们标志着某种信任的建立、某种隔阂的打破、或某种选择的确认。关于成人内容在视觉小说中的叙事功能，已有学者指出，当此类场景被整合进角色发展的弧线中时，它们能够承担重要的情感和象征意义，而非仅仅是消费性的感官刺激（Cavallaro, 2010）。

这一点在穹线中体现得尤为突出。悠与穹之间的亲密场景，在叙事功能上承担着“越过最后一道心理防线”的作用。正是因为这些场景的存在，穹线后半段被同学撞见时的冲击感、被小镇社会排斥时的窒息感，以及最终湖畔出走时的决绝感，才能够如此强烈地传递给玩家。如果删去这些内容，故事的伦理张力将大打折扣。“玄关、

夕阳、班长”——这些构成穹线高潮的经典意象，正是建立在此前亲密场景所铺垫的叙事基础之上的。

换言之，这些场景不是被加进去的调味品，而是剧情结构本身的一部分。

一个孩子不该承受的重量——瑛线

天女目瑛的故事内核残酷得令人心碎：一个年幼的孩子，因为成人世界的情感纠葛——父亲的出轨、母亲的遗弃——被剥夺了正常的家庭生活，被迫在神社中独自长大。住持去世后，她的去向甚至引发了一堆人的争论，仿佛她是一件需要处置的物品而不是一个活生生的孩子。

面对这一切，瑛选择了用笑容把所有痛苦藏起来。她永远在忙碌——帮邻居干活、打理神社、照顾所有人——因为一旦停下来，那些关于身世的疑问和被遗弃的恐惧就会涌上来。她甚至一度怀疑自己才是渚家母亲的亲生女儿，怀疑自己和一叶是否在出生时被掉包。这个谜团最终被解开——并非如此——但这个答案本身并不是重点。重点是，一个孩子从很小的时候起就不得不思考这样沉重的问题。

在发展心理学中，这种现象被称为“parentification”（角色倒置），指儿童被迫承担起本应由成人承担的情感或功能性责任（Jurkovic, 1997）。瑛的案例是一个典型的例证：渚家的父亲可以若无其事地继续当他的议员，而他的私生女却要在一座空旷的神社里，独自面对那些本不该由她来回答的问题。瑛用温柔和忙碌构筑起来的保护壳，说到底是一种被迫的早熟。没有人问过这个孩子想不想当巫女，想不想这样活着——她只是别无选择。

悠在这条线路中所扮演的不是英雄，而是朴素重要的事：让瑛知道，她可以不用笑着扛下所有。

过度承担他人命运的人如何接受幸福——一叶线

一叶线是一个关于“自我牺牲”的陷阱的故事。

一叶对瑛的感情非常复杂。她不满父亲对瑛的抛弃，于是主动担起了姐姐（实际上是妹妹）的照顾者角色。这份感情里有对瑛真实的爱护，但也掺杂着对父亲的抗争——“你不管她，我来管”。久而久之，照顾瑛成了一叶定义自我价值的方式，而她自己的需求和幸福反而被放到了最后面。Bowen（1978）的家庭系统理论指出，家庭中的情感三角关系（emotional triangles）往往导致个体在代际冲突中承担起不属于自己的角色，一叶正是这种动态的典型呈现。

所以当一叶爱上悠之后，她陷入了一个看似无私实则自我毁灭的逻辑：悠还有穹，但瑛只有自己。如果自己去追求和悠的幸福，瑛就会被抛下。所以，应该放弃悠才对。

这个逻辑听起来很高尚，但本质上是一种逃避——一叶用“为了瑛好”掩盖了自己害怕面对幸福的事实。她太习惯了牺牲者的角色，以至于当幸福真的来到面前时，她不知道该如何伸手去接。

结局里，悠和瑛一起拉回了一叶。瑛用行动告诉一叶：你一直以为你走了我就会不幸，但你错了。我不需要你的牺牲，我需要你幸福。长久的隔阂在这一刻消失，姐妹的关系回归到了它本来的样子——不是照顾者与被照顾者，而是两个平等的、各自值得幸福的人。

一叶线最打动人的地方在于，它提出了一个很多人在现实中也会遇到的问题：当你长期为他人负重前行时，你还记得自己也是值得被爱的吗？

过错、自责与谅解——奈绪线

奈绪线的伦理困境或许是所有线路中最难以简单评判的。

在看到邻居家年幼的男孩后做出了不该做的事。从事实层面来说，奈绪对年幼的悠造成了伤害，这一点无法回避。从穹的视角来看，她目睹了这一切，对奈绪的敌意完全可以理解。

但这条线路并没有止步于简单的审判。它追问的是一个更深层的问题：一个在扭曲环境中成长的孩子，在她自身也尚未成熟到能理解自己行为的年纪犯下了错误——这个错误应该如何被审视？数年的深切自责能否构成某种形式的赎罪？Herman

（1992/2015）在讨论创伤康复时强调，创伤的“见证”与“承认”是疗愈的必要前提，而非简单的宽恕。奈绪线所呈现的，恰恰是这样一个漫长的、没有捷径的过程。

穹在奈绪线中的变化是这条线路最珍贵的部分。她对奈绪的敌意不是一朝一夕消除的，也不是因为某个戏剧化的转折而突然释然的。那是一个缓慢的、带着犹豫和反复的放下过程。穹选择谅解，不是因为奈绪的行为变得可以接受了，而是因为她看到了奈绪这些年来真实的痛苦和悔意，也看到了悠在这段关系中找到的温暖。

这条线路没有给出“正确答案”。它只是呈现了事实的复杂性，然后把判断权交给了玩家。这种叙事策略与 Booth（1988）所倡导的“伦理批评”立场相呼应——优秀的叙事不应替读者做道德判断，而是通过呈现复杂性来邀请读者进行自主的伦理思考。

禁忌之爱与自我选择——穹线

穹线是全作的核心，也是争议的焦点。大多数人对《缘之空》的全部印象，都来自这条线路。但如果没有前面几条线路的铺垫，穹线的重量会轻很多。

穹对悠的感情，有一个清晰的发生机制。幼时体弱多病导致的长期住院，让穹与悠在成长过程中严重缺乏接触。父母和祖父的相继离世，让悠成为了穹在这个世界上唯一的血缘纽带。而童年目睹奈绪与悠之间的事件，则像一根导火索，让穹在尚不完全理解男女关系的年纪，就已经在潜意识中把“不想失去哥哥”的恐惧与对“那种关系”的模糊认知混合在了一起。从 Westermarck (1891/1921) 提出的“反向印刻”假说来看，幼年期共同生活的缺失恰恰可能削弱了正常情境下本应发生的近亲间性排斥机制。

从社会伦理的角度来看，近亲之间的恋爱关系在几乎所有文化中都是禁忌，这有着充分的生物学和社会学依据 (Lévi-Strauss, 1949/1969)。作品并没有试图否认这一点——恰恰相反，它用了大量的笔墨来展现这段关系所面临的社会压力。班长的异样目光，同学的发现与冲击，小镇社会的排斥——这些描写清楚地表明，作品深知这段关系在现实世界中意味着什么。

但穹线真正值得讨论的，不是“这段关系对不对”，而是穹这个角色的成长弧线。

在穹线的前半段，穹的行为模式是典型的“不管不顾”——她不考虑后果，不在乎他人的目光，只凭着自己的情感冲动行事。但到了湖畔出走的结局，事情发生了本质性的变化。穹不再是那个只知道任性的女孩了。她清楚地知道自己做出的选择意味着什么——离开熟悉的环境，放弃小镇里的一切社会关系，去一个完全陌生的地方重新开始。这不是逃避，而是一个经过深思熟虑后的、愿意为自己的选择承担全部代价的决定。

从一个只会依赖哥哥的孱弱女孩，到一个敢于为自己的人生做出决定并承担后果的人——这才是穹线真正的故事。湖畔出走不仅仅是两个人追逐爱情的浪漫叙事，它更是穹作为一个独立个体的觉醒。

作品的副标题说：“In solitude, where we are least alone.”离群索居，我们并不孤独。这句话放在穹线的结局来看，既是对两人未来的注脚，也是对所有在世俗的规训中感到窒息的人的一句轻声安慰。

原生家庭的连锁反应

回过头来看，会发现一件耐人寻味的事情：这部作品中几乎每一个角色的伦理困境，都可以沿着因果链追溯到上一代人的过错。

渚家的父亲出轨生下瑛又弃之不顾，这一个行为同时改写了两个孩子的人生——瑛被迫在神社中独自成长，压抑自我；一叶则将对父亲的愤怒内化为对瑛的过度保护，在自我牺牲中迷失。奈绪的父母关系恶劣，家中无休止的争吵让一个孩子找不到情绪的出口，最终在扭曲的心理状态下对年幼的悠造成了伤害。而悠与穹的父母虽然并无过错，但他们的意外离世直接导致了兄妹二人失去所有依靠，穹那份越过界限的情感依恋，正是在“世界上只剩我们两个”的极端孤独中滋生的。

这些创伤不是孤立事件，而是一条代际传递的链条。代际创伤（intergenerational trauma）的概念最早由 Danieli（1998）在大屠杀幸存者家庭研究中系统提出，此后被广泛应用于各种家庭创伤的分析。上一代人的选择——无论是主动的过错还是被动的缺席——像涟漪一样扩散到下一代人的生命中，在他们尚且没有能力理解和应对的年纪，就已经塑造了他们的情感模式和行为逻辑。瑛的笑容、一

叶的牺牲、奈绪的自责、穹的偏执——这些看似截然不同的表现，根源上都是同一件事：孩子在为大人的过错买单。

《缘之空》没有把这一点当作说教来处理，而是把它编织进了每一条线路的肌理中，让玩家自己去发现这个残酷的规律。这也是为什么我认为各线路不应该被孤立地看待——它们共同构成了一幅关于“代际创伤如何塑造一代人”的完整图景。

“包容一切”的边界在哪里

作品 OP 的最后一句台词是“包容一切”。这是一个极具野心的命题，也是一个危险的命题。

从作品内部的叙事逻辑来看，“包容一切”体现在每条线路的结局中：一叶接受了瑛不需要自己牺牲的事实，瑛接受了自己的身世，穹和悠接受了彼此的感情并为此承担代价，穹选择谅解了奈绪。在这个意义上，“包容”指的是对人性的复杂性保持开放的态度——不急于审判，不简单地贴标签，而是试图去理解每一个选择背后的因果。

但这并不意味着“一切都可以被接受”。事实上，作品本身也在穹线中清楚地展现了这种选择的代价：社会关系的断裂、他人的伤害、必须离开故土的沉重。这不是一个“爱能冲破一切所以皆大欢喜”的童话叙事，而是一个“你可以做出选择，但你必须为此付出代价”的成人故事。

那么边界在哪里？我想作品给出的回答是：边界不由任何单一的外部力量来划定——不是小镇的舆论，不是社会的惯例，也不是旁观者的道德直觉。边界应该由选择者自己来划定，前提是他们清楚地知道自己在做什么，并且愿意承担全部后果。这一立场与 Mill (1859/2003) 的自由原则 (harm principle) 形成了微妙的对话：个体

自由的边界在于是否对他人造成伤害，而穹线的湖畔出走之所以有重量，正是因为穹和悠不是在逃避后果，而是在正面承受它。

当然，这个回答本身也是可以被质疑的。“只要愿意承担后果就可以”是否足以构成伦理上的正当性？对于穹线所涉及的近亲关系而言，社会伦理的禁忌有其深刻的生物学和文化根基，个体的选择自由是否可以凌驾于此？这些问题没有标准答案，我也无意给出一个。但我认为，一部能让人认真思考这些问题的作品，本身就已经超越了“工口”这个粗暴的标签所能涵盖的范畴。

旁观者的伦理

在围绕主角们的伦理困境展开讨论时，有一群人常常被忽略——那些站在一旁的人。他们的态度和选择，同样构成了这部作品伦理图景中不可或缺的一部分。

最值得谈论的是天女目瑛在穹线中的表现。在悠和穹的关系被揭露之后，几乎所有人都表现出了不同程度的震惊、排斥或回避。唯独瑛，是第一个——也是少数几个——对他们持肯定立场的人。这个细节非常耐人寻味。瑛自己的人生经历让她比任何人都更清楚“被世俗的标准定义和排斥”是什么感受。她不是不理解社会规范的存在，而是她亲身体会过：当那些规范成为压在一个人身上的枷锁时，旁观者的一句理解可以意味着什么。

瑛的肯定不是道德上的认可，而是作为一个人对另一个人的处境表达共情。这两者之间的区别非常重要。

而班长仓永梢的立场则复杂得多。她是最早察觉到悠和穹之间关系异样的人之一。她没有选择揭发，也没有选择无视，而是陷入了一个旁观者特有的困境：我应该

说什么？我有权利干预吗？我的沉默是否构成了某种纵容？这种困境在伦理学中有着广泛的讨论，尤其是在“旁观者效应”（bystander effect）与“道德旁观者”（moral bystander）的框架下（Staub, 2003）。梢在穹线中的挣扎，其实是每一个目睹了他 人越界行为的普通人都可能面临的处境。

亮平的态度则代表了另一种旁观者的立场——直觉敏锐但选择不深入追问，在关键时刻给予朋友支持而非评判。他不去定义对错，而是关心面前这个人是否还好。

这三种旁观者的态度——瑛的共情式肯定、梢的挣扎式沉默、亮平的不追问式关怀——没有哪一种是绝对正确或错误的。但它们共同揭示了一个值得思考的问题：当我们面对他人生活中那些超出自己理解范围的选择时，“正确”的反应究竟是什么？是按照自己的道德标准去评判和干预，还是在不完全理解的前提下选择尊重？

这个问题不仅存在于二次元作品中，也存在于我们每个人的日常生活里。

结语

《缘之空》不是一部完美的作品，它在叙事节奏和部分角色塑造上也有不足之处。但它是一部认真的作品——认真地讲述了一群少年在各自的伦理困境中寻找出路的故事。

它值得被认真对待。而认真对待它的前提，是放下那副有色眼镜。

在那片纯净的天空下，有伤痛，有挣扎，有不被世俗接受的选择，也有一个孩子不该承受的重量。但同样也有谅解，有成长，和在孤独中并不孤独的温柔。

Declarations

Consent for Publication

Not applicable.

Data Availability Statement

Not applicable.

Conflicts of Interest

The authors declare no competing interests.

Funding

This research received no specific grant from any funding agency.

AI Assistance Disclosure

The author used Claude Opus 4.6 to optimize the language. The author reviewed the article and is responsible for it.

References

Ainsworth, M.D.S., Blehar, M.C., Waters, E., & Wall, S. (1979). *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation* (1st ed.). Psychology Press.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Booth, W. C. (1988). *The company we keep: An ethics of fiction*. University of California Press.

Bowen, M. (1978). *Family therapy in clinical practice*. Jason Aronson.

Bowlby, J. (1982). *Attachment and loss: Vol. 1. Attachment* (2nd ed.). Basic Books. (Original work published 1969)

Byron, G. G. (1812–1818). *Childe Harold's Pilgrimage*. John Murray.

Cavallaro, D. (2014). *Anime and the visual novel: Narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland.

Danieli, Y. (Ed.). (1998). *International handbook of multigenerational legacies of trauma*. Plenum Press.

Herman, J. L. (2015). *Trauma and recovery: The aftermath of violence—from domestic abuse to political terror* (Rev. ed.). Basic Books. (Original work published 1992)

Jurkovic, G. J. (1997). *Lost childhoods: The plight of the parentified child*. Brunner/Mazel.

Lévi-Strauss, C. (1969). *The elementary structures of kinship* (J. H. Bell, J. R. von Sturmer, & R. Needham, Trans.; Rev. ed.). Beacon Press. (Original work published 1949)

Mill, J. S. (2003). *On liberty*. Yale University Press. (Original work published 1859)

Sphere. (2008). ヨスガノソラ [Yosuga no Sora] [Visual novel]. Sphere.

Sphere. (2009). ハルカナソラ [Haruka na Sora] [Visual novel]. Sphere.

Staub, E. (2003). *The psychology of good and evil: Why children, adults, and groups help and harm others*. Cambridge University Press.

Westermarck, E. (1921). *The history of human marriage* (5th ed., Vols. 1–3). Macmillan. (Original work published 1891)

Journal Disclaimer

The views, opinions, and conclusions expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily reflect the views of ACGN Nexus, SciHorizon Global LLC or the editorial team. Publication does not imply endorsement of the content by the journal or publisher.

While we strive to ensure the accuracy and reliability of published content through our editorial and community review process, ACGN Nexus and SciHorizon Global LLC make no representations or warranties regarding the completeness, accuracy, or suitability of any information contained in this article. Readers who apply methods, protocols, or findings from this article do so at their own risk.

© 2026 The Author(s). Published by SciHorizon Global LLC

This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY 4.0\)](#), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author(s) and source are credited.