

流行与乱象：作为新兴文化现象的剧本杀

欧阳月皎



《明星大侦探》系列综艺带火了剧本杀

作为一种新兴文化娱乐消费形式，剧本杀正在吸引越来越多的年轻人，暂时抽离日常的社会身份，扮演一个被剧本分配的角色并体验一种他者的人生。

统计显示，目前我国剧本杀门店数已经超过30000家，预计2022年市场规模将达238.9亿元。可以说，正是玩家们持续高涨的热情将剧本杀推向了资本的风口和潮流的浪尖，而他们的年龄70%都在30岁以下。

但与此同时，以内容生产为主的剧本杀也在野蛮生产中乱象频现。上海日前公布《上海市密室剧本杀内容备案管理规定（征求意见稿）》，成为全国首个将剧本杀纳入备案管理的城市。在此背景下，我们亟需追问：剧本杀何以成为流行的文化现象？

桌面角色扮演游戏的戏剧化改造

这种令人着迷的社交游戏最早被称为“谋杀之谜”，源于20世纪30年代的英国，它虚拟出一场谋杀故事，由玩家扮演故事的角色，参与演绎和推理案件过程，找出凶手。中国玩家最早接触的谋杀之谜剧本也是由英国人创作并于2013年传入国内的《死穿白》(Death Wears White)，“剧本杀”之名便是由国内一部分模仿《死穿白》的创作者，借用了当时更为流行的桌面角色扮演游戏三国杀和狼人杀的命名方式而确定下来的。

在中国玩家的改造下，剧本杀逐渐发展为桌游体系的一种较高级形态，它保留了谋杀之谜的推理雏形，吸收了三国杀和狼人杀的智力对抗元素，更借鉴了跑团游戏的即时互动感。不过，不同于三国杀和狼人杀只提供游戏规则，也

不同于跑团模组只提供世界观架构和模块化的主线剧情，其余多靠DM(特指剧本杀主持人)和玩家脑补，剧本杀的乐趣主要源于细节极为丰富的剧本——仅在游戏的第一幕，玩家就经常需要阅读几千字乃至上万字的剧情，以确定自己的处境和人设。而完整剧本的体量，有些已长达7至8小时，甚至两天一夜的游戏时长。它的故事类型也从最初模仿谋杀之谜的硬核推理逐渐扩展，演化出变革本(不合物理法则的罪案推理)、情感本(重在体验人物的爱恨情仇)、阵营本(拉帮结派不择手段以求队伍胜利)、欢乐本(互撕、互编的嘴炮大战)等多种剧本杀分类，近来还产生了一些或更加精细化、或交叉征用多种类型情节的剧本，以迎合不同玩家的趣味。

与此同时，高居“人气榜”前列的剧本杀门店均带有“沉浸式”实景体验，不仅给玩家安排符合剧本情节氛围的环境房间，乃至精致的服装和道具、与

NPC的互动，更有甚者还提供拍照和制作小视频的附加服务。

正是在近几年的中国，剧本杀才真正成为一项具备成熟模式的文化产品。它吸收了类型小说、沉浸式戏剧、实景密室等其他文艺形式或娱乐商品的某些要素，对桌游加以戏剧化改造，发展为一种综合性的大型社交娱乐形式。

快感机制：肉身沉浸与即时交互

尽管看起来品类繁多，剧本杀的核心机制均是一种扮演式社交——给玩家提供一个身份和一段故事，让他们在这个虚拟的角色面具下完成一次社交互动。真正被消费的并非故事本身，而是融入了玩家自身行动的整体游戏体验。

在沉浸感和交互感的核心体验方面，剧本杀全面碾压了它所借鉴的其他文艺形式。以最初产生的剧本类型——

推理本为例，显然，侦探小说是它的重要来源。但是，在阅读侦探小说时，由于线性叙事的局限性，读者往往只能代第三人称限知视角的“侦探位”，跟随侦探的推理来一步步接近真相，破解作案手法并找出真凶，逐步积攒的快感将在最终的解谜时刻获得释放与满足。推理本仍然保留了侦探小说“罪案-侦查-解谜-破案”的基本模式，特别是这类小说读者最喜闻乐见的“密室杀人事件”，经常直接沿袭经典小说文本的手法。然而，剧本杀的扮演机制，使玩家可以体验故事中任何一个角色——包括凶手——的视角。比如当有人翻开《渊川怪谈簿》的剧本时，在第一幕就被告知“你是本剧本所有案件的凶手”，但仍需要与其他角色沟通来推测自己的作案手法并尽力隐瞒，解谜的快感并未遭到完全破坏，或者说被部分转移到了其他方面。按照角色分割的剧本使完整的叙事碎片化了，每个人只掌握碎片一

角，欲知真相就必须从他人人口中探知线索，同时考虑到要透露多少、以及如何透过自己身上的线索。被动的阅读在此转化为主动的言说，而每一次言说都是察言观色、综览信息之后的判断和博弈。

于是，扮演机制也产生了即时交互的随机性。同一个剧本，因为参与者的不同，就会导向独一无二的体会。这也不再是“一千个读者就有一千个哈姆雷特”那种陈旧的读者接受理论所谓的阅读理解的多样性，而是每一个参与者都切切实实地作为足以影响剧情走向和他人感受的变量。“跳车”(中途离场)不被允许，“开天眼”(提前获知剧本内容)更是大忌，玩家必须完全地、诚实地把自己敞开来，在一个封闭的空间里与他人共在，将理智与情感集体交付与剧本所衍生出的一段幻想的时间。剧本杀将人的潜力调动到极致，成功实现了沉浸式戏剧乃至种种先锋艺术所梦想的“介入”实践。使所有叙事都变成了述行语言——“所言即所为”，客观叙事消失了，在这里只有被角色扮演者所中介的叙事行动。

这种扮演式社交又是什么样的社交？剧本杀让“Z世代”的这些互联网原住民们难得地肉身相聚。事实上，它的运作方式恰恰是将虚拟引入现实。剧本总是充满类型化的元素，而这些元素都是极容易被年轻人“嗑”到的、已经被各类青年亚文化圈所模式化了的快感符号，它降低了社交的难度，部分免除了交流的责任感和严肃性。在进行角色扮演之后，社交是多维度的：既可以停留在最表层的剧情社交，完全以角色身份相待；也不妨展现部分真实的自我；甚至在扮演角色的过程中沉溺于个人情绪。无论是“戏精”还是“社恐”，都能够在剧本杀所提供的虚拟/现实二重时空氛围

里，有弹性地调节沉浸的类型和程度。

对剧本杀形式的活用是需要探索的新方向

形式，而非内容，才是剧本杀的靈魂。就内容而言，目前市面上绝大多数剧本是消耗性的，只提供即时快感，用后即弃。内容的大量重复性生产导致种种套路，例如推理本的所谓“核诡”(关键性隐藏信息)、“叙诡”(以文字技巧误导推理方向)，经常只追求表面的“烧脑”，却瓦解了任何严肃议题的可能。就像被誉为2021年硬核推理“天花板”的《死者在幻夜中醒来》，当以为它的叙述遮盖的可能是致幻药物和人体实验所导向的反思考，结果却仅仅只是一出狗血乱伦戏码。另外，不良内容频现、侵权盗版严重，实际上追根究底，剧本杀使用的剧本原就没有版号，不受版署审核，内容和版权问题自然难以解决。将其纳入备案管理，当是必要的一步。

就形式而言，它所具有的多层次社交的丰富性和调动肉身经验的直接性却是值得肯定的，对其形式的活用是需要探索的新方向。今年，不少文旅实景演出都吸收了剧本杀的扮演式沉浸体验，例如武汉著名的“知音号”；也有尝试将公众史学引入剧本杀，使其服务于文化传播和大众教育的实验。剧本杀的沉浸机制与即时交互体验，在塑造当代中国的主体和共同体方面，仍有其价值所在。不过，如何在导入严肃议题时不失其趣味性，如何在有效监管时不损伤其市场活力，把握个中平衡，将是剧本杀行业在今后发展和管理的难点。

(作者为四川大学文学与新闻学院副研究员)

“第三只眼”看文学

“一切境”究竟是什么“境”？

——看庆山的《一切境》

潘凯雄

“境”者，境界、处境、境况也，在这个大可小的小词前再加上“一切”这个代词，其所指也就大了去了。庆山新近出版的散文集《一切境》这名字命名，内容之宽可想而知。诚如作者自己所言“在《一切境》中，记录了写作和出版《夏摩山谷》后的这几年生活。独自在家静读，令人思考更多。对自身也有全方位的整体性回顾与检查”。这就意味着《一切境》所涉时间大体在三年左右，至于空间，既是“思考更多”，又是“全方位”“整体性”，如此这般，以《一切境》命名也是实至名归的了。

无论如何，在中国文坛，庆山也罢了，安妮宝贝也好，都是一个特立独行的客观存在；她的创作1998年始于网络却又很快远离，始终以一介个体自由职业者的身份旅行、思考与写作；自2000年元月出版首部小说集《告别薇安》后，迄今已公开出版作品20余部，尽管出版时间不是完全均衡，但平均下来就是差不多每年一部新作，大体是小说与散文创作交替进行；作品之题材不能谓之宽，但所涉话题却不能称其为窄，尤其是散文创作更是天马行空；为人安静低调、为文唯美典雅，每一部新作的问世总会激起不小涟漪，虽未算得上“爆款”，但绝对不是少有的每部作品都能持续畅销的作家……正是这一连串特立独行的“顽强”存在，想无视她都难，包括这部《一切境》。

如果说庆山的小说，无论是长篇还是中短篇，尽管每一部都有不同的艺术呈现，但总体上倒也还是有迹可寻。而她的散文创作，早期的还算中规中矩，一则一题；但自2013年的散文集《眠空》问世之后，干脆连这样的基本规矩也不守了。全书只是切分成四个大的板块，各占据50页左右的篇幅，每个板块下再用若干星号分割，星号与星号间就是一段段文字，多的五六段，短的仅一段，每段文字长不过百余字，短的则甚至不足20字，一种典型的“絮语体”。这部《一切境》虽继续延续了这种“絮语体”，但至少在自由与模糊的尺度则更大。如果说《眠空》的四个板块分别以“电露泡影”“荷亭听雨”“心如秋月”和“人杳双忘”这样的表述为题，我们大体还能猜出其所属板块的内容主旨，那么到了《一切境》中，四个板块的命名就分别成了“当作一个幻术”“曙光微起，安静极了”“简单与纯粹”和“佛前油灯”这类无禅意和玄奥的表述，也更无从猜测其所属板块的主体内容，最多只能断定其多半充满了作者的主观意念而已。

这样一种自由无度放荡无羁的结构与文体必然带来一个具有颠覆性的质疑：散文固然以“散”为其特征，但“散”成如此这般没规没矩没心没肺的，

还是散文吗？乍一看，这似乎的确是个问题！只是转念再一想，又有谁规定散文创作只能这样不能那样呢？好像也没有这样的“立法”，更何况还有“文无定法”一说。如果阅读这样的文字给你带来的是心烦神散，而是心旷神怡心有灵犀，那又何尝不是快事一桩？

据庆山自述：《一切境》，外观固然是碎片化的，但“内在是一条延绵而持续的心流脉络，传递对我来说，极为真实的记忆、情绪、感情与观念”，“散文裸露自己，一览无余”。作者有如此夫子自道，再读其文，确也大都吻合。

比如，说到阅读，《一切境》中有这样的文字：“循着日记中的信息，陆续买了梭罗、卢梭、蒲宁、陀思妥耶夫斯基、黑塞、托尔斯泰的几本书。现在读，时间正好。如果二十几岁就读，有可能武功报废。”或“或许担心上述文字为我不解，作者紧接着特地补了另一小段：“就像学打拳，先什么理论都不知道，上手来就打。打一阵之后，再仔细琢磨理论，心领神会，领悟极深。不读阅读成为认知上的障碍，以致影响出手。”说实话，第一段与我个人的认知与经验并不吻合。我一直以为，大知经典只有学生时代(无论什么生)才有可能阅读，进入职场后的阅读在很大程度上就要被职业牵着走，所谓什么样的年龄什么样的职业读什么书说的就是这个意思。况且这也不仅是我个人的经验，也是拜我前辈所赐。待看了庆山的第二段文字后就理解了她的前一段言说，作为一位职业作家持这样的认知很正常也很正确。我与庆山的差异很难说孰对孰错，无非是各自所持立场不同所导致。而且我还可以很自信地说，自己的说法可能更主流更正统，庆山未必不知道这一点，但还是勇于直抒胸臆，这就是她的率真与袒露，且肯定凝聚着她自己的思考。

比如，说到道德，庆山认为“不是独立，而是割裂他人。但在某些男女关系上，已无欢愉可言。彼此割裂金钱与肉体”；说到母爱，在庆山看来“真正的母爱都夹杂着疲惫、愧疚、悲伤、艰辛、愤怒、孤独感等各种情绪”；说到中年危机，庆山觉得“大概是发现自己与变化的社会价值观慢慢拉开距离”；说到神秘主义者，庆山则直言“这是深感人生与物质世界受限因此愿意去探索的人们”……《一切境》中这样极简的语言和直觉式的表达比比皆是，即是庆山对自己过往生活的一次梳理，也是一路探索与成长轨迹的某种呈现，恰似将自我内心置于阳光下的一次巡游，关乎物质与精神两个层面的多个维度。态度简明直接，深刻记忆和隐秘情感率性袒露，在看似随感式的三言两语中裹藏着智性的成分。《一切境》

所触及的话题当然远不止于上述四例，但基本模样大抵如此，也是这部散文新作在内容上最为突出、最为显著的一个共同特征。

再比如，“故乡花园里茶花正在绽放。鲜红繁复的花瓣，一层一层铺展。这样扎扎实实地开着，沉浸在露水中轻轻呼吸”，这是“安妮宝贝时代”在长篇小说《莲花》中对花的描写；“兰花是一种特别的花，山谷里野生的那种幽兰，根须很长，有动人心魄的香气”，这是《一切境》中对兰花的介绍。同样写花，两相比较，前者文字显然更唯美，后者则要清简得多。这细小的差异或许也可从中窥探出庆山对小说与散文这两种文体语言所持的一种态度：后者她更是讲究快速直接，单纯率性，敞开心灵，与人共享。

结束本文之前，还想说几句虽与《一切境》基本不相关但与庆山多少又有一点点关系的题外话。她的文学创作自上世纪末的1998年以安妮宝贝之名从网络开始出道，对这段历史，她本人的态度同样率真：“我2000年就离开了网络。对网络文学不感兴趣，不关注，与其无关。”

的确，庆山在所谓“网络文学”的领地驻足时间很短，但时间短毕竟不等于不存在。如果“网络文学”此说成立(现在的客观事实是：无论是否认同，“网络文学”一说似已成定论)且有蔚为大观之势，那庆山的“安妮宝贝时代”客观上无论如何都当仁不让应是其鼻祖之一。

我当然高度认同庆山这样的看法，即“根本不存在所谓网络文学网络作家的概念。文学只有好的作品和差的作品之分。”所谓网络不过只是一方平台，一类传播渠道而已，它绝不意味着出现于这方平台或这条渠道上的文学在标准上就可以另立门户。网络既不是文学的“飞地”更不是文学的“特区”。在文学的基本标准上虽肯定有执行的高下之别，但这并不意味着可以另设一套标准，更不是降低标准。我曾经设想：假如一开始允许在网络流通的文学作品其水准大体上与当年安妮宝贝的艺术表现相差无几，那“网络文学”这个词儿还会出现吗？即使有这个词汇，也绝对不会膨胀到现在如此庞大的体量。文学就是文学，“只有好的作品和差的作品之分”，依托于什么媒介承载与传播在理论上并不重要。

然而，这个理论上本不重要的问题现在竟然变得重要起来，甚至还要为它之完善与重构评价体系。这例的确成了一桩无法解释的咄咄怪事，也无怪乎那个简单率真的庆山要与之撇清关系了。

把“未来”拉近到当下，虚拟空间《2060》掀起的“赛博中国风”，正助力丰满鲜活的V-life跨越文化鸿沟，走进大众生活，实现中国动漫人的光荣与梦想。

江苏卫视推出国产原创动漫形象舞台竞演节目《2060》，以虚拟形象以及创作团队为切入点，为中国原创动漫打造展示平台。在节目构建的新奇视听环境中，26组原创动漫设计者携手V-life入驻虚拟空间“星环城”，呈现说唱、舞蹈等虚实结合的互动表演，诉说幕后制作人的故事与心声。

截至目前，#2060# 微博话题已引发187万讨论，超10亿阅读量，中国“文化内核”“东方审美艺术”成为网友们频频提及的热门词。而回望《2060》“提前”抵达的来路，我们看到哪吒、青蛇、姜子牙等国产原创动漫形象接力崛起，一大批“二次元”虚拟形象日益深入人心。技术赋能文化，传统点亮未来，中华文化的价值内核与前沿科技的呈现方式紧密结合，《2060》用心用情打造综艺新产品，实现文化价值、技术要素、社会效益的有机统一，让传统文化在动漫作品中焕发时代光彩，让“东方韵”“中华情”走进Z世代心中。

超现实未来感唤醒传统文化生命力

50台Vicon动作捕捉摄影机全方位、高精度地捕捉着V-life的小动作和微表情；看似薄嫩的“全息屏幕”将现实与虚拟世界进行跨次元连接；XR(扩展现实)、AI(人工智能)等数字技术实现虚拟形象与现场嘉宾的实时互动……《2060》突破传统综艺舞台的物理限制，营造出充满未来感和科技感的视觉空间。在节目设定中，主舞台“星环城”是地球上数亿热爱动漫文化的年轻人用才华和梦想投射出的虚拟之城，这座城市里生活着数以万计的虚拟生命。V-life设定和舞台元素相互契合、彼此联结，构成让观众耳目一新的视听效果。

“我们的中国，让汉字，落笔成画留下五千年的历史，让世界都认识。”随着《生僻字》旋律响起，“星瞳”“七海”站在“星海”潮头翩翩起舞；“官”和“弦”将武侯江潮搬上舞台，在竞演曲目《沧海一声笑》中融入戏曲元素；“孟姜”的创意融合孟姜女和孟婆的传说，张口唱出一曲正腔圆的秦腔《铡美案》；“无限少女”手中的道具取材自民间故事“神笔马良”，结合富有未来感的机械元素，打造出“赛博中国风”的崭新形象……在《2060》舞台上，大多数V-life的创作灵感源自神话传说、历史典故和文学作品，强大的学习能力使它们不断从中华优秀传统文化中汲取养分，并结合其独特个性展示具有浓浓中国味道的才艺表演。

作为传统文化的生动载体，国风V-life正不断地显示出超强的适配度、可塑性。在“数字+”时代，创作者积极探索传统文化传承活化之路，以高度包容性与延展性催生着虚拟形象不断升级。从故事借用、形象植入的初期融合，到“慢美学”“影游联动”等创新理念，V-life用超现实的未来感唤醒传统文化的生命力，以极具个性的方式带给观众别具一格的东方美。

强社交属性创造异质化的全新体验

放眼全球，日本采用“二次元+女声”模式打造的虚拟“歌姬”初音未来已经出道14年，中国虚拟偶像洛天依拥有超千万粉丝，堪称V-life超级明星。据艾媒数据显示，2021年中国虚拟形象核心市场规模预计将达到62.2亿元，带动周边市场规模将达1074.9亿元。然而，国产虚拟形象也存在外形雷同化、功能同质化等现象，迫切需要解决美学风格、“人设”的异质化难题。

虚拟形象IP的价值开发不能停留在形式或者载体变换，而应深度挖掘其精神内核，创造出独特的体验与感受。在《2060》的竞演舞台上，外形独树一帜的“电视鸡”引发了最强音浪，它自称“AKA知心鸡仔”，是北京追逐演艺梦想的“青年演员”，肚子里装满了知识，作为首期节目登场的唯一“雌性”角色，“电视鸡”的幽默风趣和阳光气质给观众留下深刻印象，成为《2060》人气最高的“团宠”。“电视鸡”持续“圈粉”的现象，看似偶然，实则必然。具有强社交属性的V-life不仅“多才多艺”，更善于在互动中连通情感世界，让观众找到共鸣。擅长脱口秀的“孟姜”表演脱口秀，吐槽属性深受年轻观众喜爱；欧气满满的“点赞仙”为奋斗者鼓劲打气，传递着“越努力越幸运”的价值观；幽默又接地气的“电视鸡”插科打诨，抚慰着信息“超载”的疲惫心灵……V-life越来越接近有温度的生命体，凭借鲜活饱满的个性、有趣有梗的互动，它们提供着现代都市越来越稀缺的情绪价值。

执着坚守为虚拟形象注入人性温度

科技创新为V-life的成长与应用开拓着星辰大海般的广阔未来，而制作者则为它们注入了人性的温度。《2060》不仅展现了炫酷新潮的V-life，也传递着中国动漫人的光荣与梦想。

从某种意义上来说，虚拟形象亦是创作者的精神投影。在节目中，顶尖动漫团队从幕后走到台前，讲述他们与V-life团队的故事。作为全球游戏美术大赛Dominance War首位中国冠军，黄光剑深耕数字插画领域15年，试图构建完整而充满科幻意味的虚拟世界；动漫原画师卢洁芸入行8年多，始终心怀“就算跌倒，姿势也要摆好”的积极心态；新生代制作人李书航踏上孤独的

「赛博中国风」的《2060》释放传统文化的别样魅力

宣晶

“修行路”，倾力将“2D原画与3D建模”创作方式推向极致……透过《2060》的舞台，观众得以窥见虚拟形象背后的真实人生。让CG艺术家、数码插画师、动漫原画师等新兴职业展现出迷人的光彩。

在节目中，“中国文化内核”“东方审美艺术”也是制作者频频提及的热门词。开天工作室以“为中国人塑像”为使命，致力于把中国文化和东方美学融入雕像作品中；两点十分动漫将公司大半利润投入原创动画的制作，期待让国漫站到世界舞台的中央；“电视鸡”的制作人雷铮蒙从芯片研发行业投身VR动画产业，希望“让中国动画被全世界看到”。每一组制作人都怀揣着弘扬中国文化、打造原创IP的热忱之心，用执着和坚守托举国漫的崛起。



《2060》让“东方韵”“中华情”走进Z世代心中