

青玉案 2021年,剧本杀在中国的市场规模超过150亿元,诞生了一系列新颖的游戏和经营形式,也遇到了不少瓶颈,引发了众多反思。本期我们邀请的三位作者,既是剧本杀资深玩家,同时也拥有剧本杀的剧本创作经验。安冬聚焦于个人的游戏体验,探讨了剧本杀的社交作用。哈光分析了科幻题材剧本的发展状况和对此的展望。张翼飞从侦探小说的角度出发,讨论了剧本杀的叙事模式和玩家幻觉体验产生的逻辑。

剧本杀：从「商品」到「艺术品」

哈光

哈光,中国作协会员,香港作家协会推广主任,蓬莱科幻学院院长,世界华人科幻协会常务理事驻粤港澳大湾区联络处秘书长。出版长篇历史小说《上山》,幻想音乐小说《天海小巷》及同名剧本杀。



剧本杀是当下风靡的社交游戏,由真人进行角色扮演,通过人物剧本、主持人引导、虚拟场景等搭建身临其境的沉浸式体验。其诞生于英国之初被称为“谋杀之谜”,以一群人遭遇案件推理、找出凶手、还原真相为主,后来在中国演化出多种题材风格,比如硬核、情感、阵营、恐怖、欢乐等主题风格。剧本杀分“线下”及“线上”两种,最早在中国出现于2014年,2016年推理真人秀《明星大侦探》的热播将其带入主流大众的视野。线上剧本杀门店自2018年就已到来,随着2020年新冠肺炎疫情爆发对旅游行业的影响,消费者的娱乐社交需求大增,在不能远游的背景下,线上剧本杀迎来新机遇,整体行业呈线上向线下转移的趋势。央视财经报道,2019年中国剧本杀行业规模是2018年的两倍,总产值突破100亿。

历经“野蛮生长”的早期阶段,如今剧本杀产业逐步走向标准化、规范化。在规模提升的同时,产业生态也逐步完善,形成“剧本创作者——剧本发行商——剧本分发平台——线上游戏APP/线下门店”的主轴。线下门店和发行工作室呈爆发式增长,全国的剧本杀门店自2018年的2400家发展到2020年超过3万家,大部分集中在商圈、大学等人流密集处,线下体验玩家人数超过3000万,生产剧本内容的发行工作室近1000家,每月产出200至300个原创剧本。

作为小说作者,我进入这一领域最初由朋友推荐,体验到其半开放式的游戏机制,发现随着剧情深入,决定故事走向的权力会通过每一步选择逐步让渡于玩家——这是否意味着从某种程度上,其介入逻辑发生革新性变化:受众从接受故事的对象,变成了创造故事的主人?由此,人们摆脱现实身份的束缚,徜徉在各异域的环境,能够真正体验“成为”角色,对所构造的设定和情境更深度共情。

除了玩家的主动性和代入感以外,剧本杀还结合了文学、戏剧、音乐、游戏等,对于像我这样同时创作文字、音乐和戏剧的跨界人士,是非常完美的呈现机制。四川大学中华文化传播与全球传播数字融合实验室的姜振宇也在组建学术团队研究和创作剧本杀,在他们看来,剧本杀在审美形式和情绪流动上与沉浸式戏剧有强烈的内在联系,都是叙事性文学在科技时代以多种形式走向大众之后产生的变体。通过观察分析剧本杀的改编、创作、表演、游戏乃至背后的产业化过程,将从更多元的角度理解人类讲述故事、表达情绪的原始逻辑和在冲动。其实“沉浸式”从媒介史而言,指主要感官被浸泡在非现实世界的体验,所以当剧本杀作为媒介,我愿将其称为“沉浸文学”,这也是我认为剧本杀的创新所在和推广意义。

在创作过程中,我也感受到其与传统小说的差异,比如合格的剧本杀不能有边缘人物,也就是解构了主角和配角、主线和支线之间的关系,要求每个角色和每个人物的角度重述一遍故事,相当于戏份平均的多声部叙事或“视点人物写作手法”

规范化的剧本杀市场,何以可能?

2016年开始看《明星大侦探》时,想找一家剧本杀店还很难。不想曾经的小众娱乐项目如今竟能频频登上热搜,还有各种剧本杀综艺层出不穷。越来越多的人知晓有剧本杀并前往线下体验,剧本杀门店更是密集到一栋楼里数十家,用“野蛮生长”来形容毫不为过。

作为一名剧本杀玩家,“资浅”DM(Dungeon Master,剧本杀主持人)及剧本杀作者,面对行业的急速扩张,内心十分纠结。既开心大量流量涌入带来的资源,又担忧急速扩张的剧本杀市场中良莠不齐的剧本质量和服务过早消耗掉公众的喜爱,无法沉淀可复购的用户。

作为玩家,剧本杀基本是我目前最爱的社交活动。不用费心去介绍不相熟的朋友,不用精心选择大家都了解的话题,剧本杀自带社交所需的天然环境。打开剧本,大家都拥有新的身份和故事,并有共同的解密任务,共同话题来得水到渠成。剧本杀过程中需要大家积极交流与沟通,此时谁逻辑清晰,谁脑洞清奇,谁口才了得,谁单纯直爽全部都能展现出来。游戏结束后不论是一同去吃还是继续在微信中继续聊天,一群人很快就熟悉起来并顺理成章约定下次继续。

除去社交作用,剧本杀还是解药的一剂良药。人生百态甚至妖魔鬼怪的爱恨情仇,尽在一个又一个的剧本里展现。在剧本中可以为了国家奋勇杀敌,为了正义慷慨赴死,为了爱人远走天涯。忘记原本的自己,全身心体验一段别人的生活。特别是有时候情绪崩溃,只想好好哭一场,剧本杀就是一个绝佳的保护壳。没人会笑话身边人突然失声痛哭,活在别人生命里的自己,总会比平时更放肆也更包容一些。

而机缘巧合之下成为了一名DM和作者后,发现剧本杀还兼具了相亲、换装、拍照、打卡等功能。剧本杀确实为许多年轻人提供了一个展示自己的舞台,但是,并不是一个人人都能盲目入局的绝佳风口。

剧本杀DM入门看起来简单,工作内容好似就是照着主持人手册推进游戏进程,给大家发线索,组织讨论,念结局而已。看见有同行评价自己的优点是带本态度好。复盘认真时,常常会在脑中回怼:这难道不是一个剧本杀从业者应有的基本素质么?所以在知晓有DM全程冷脸打游戏、不复盘整体

安冬,1990年出生,理工科出身,喜欢在剧本杀游戏及创作过程中遇见不同的人,听到不一样的故事。已出版剧本杀作品一部,参与创作作品四部。



故事就赶人的行为时,不禁为客户感到惋惜,好端端出来打个本,就这么被一个人坏了所有人的心情。一个优秀的剧本杀DM,不仅仅是流程引导机器,更是导演、演员、气氛担当,要在有限的时间里给玩家带来优质的游戏体验。由此可见,这个职业的上限还是很高的,不同的DM所呈现的游戏效果往往千差万别,仅就掌控剧本节奏这一点,就可以推进得润物细无声,或让玩家觉得强行被打断。更不用提大家各展所长时,为游戏体验带来的诸多惊喜。有的人创意极佳,一个剧本拿到手里总能在有限的空间玩出更新奇的花样;有的人声线多变,在耳边轻轻几句台词就让人脊背发凉;有的人演技在线,装神弄鬼时阴气森森,深情演绎时一句台词说得人肝肠寸断。此时就颇愿将那些自认为“态度认真”的同行拉过来,让他们看看自己还有多少空间可以进步。

剧本杀剧本写作周期短、变现快,让大量网文写手、影视编剧、DM涌入剧本杀作者的行列。每天产生的剧本作品数不胜数,但不得不说优秀剧本作品的创作还是有难度的。不同于以往推理小说的创作,剧本杀剧本其实还是游戏的设计。角色剧本分开都是一个以玩家为中心的故事,结合在一起又是一个大的充满悬念的事件。我常常觉得剧本杀的剧本很像是一个披萨,每个角色都是其中的一角,大家拼起来才是完整的饼底。但究竟味道如何,还需再加上线索作为披萨上面的馅料,作者精心设计不同的游戏流程来烘焙,方能制成色香味俱全的一餐美味。写剧本如做烘焙,糊弄不得,还要时时创新,吊一吊老饕们那精致的胃口。一个好的剧本杀作品,从故事主题思想、核心诡计设计、游戏流程铺设、人物形象的美工设计甚至游戏服装道具的准备,都需要作者和发行者用心把关。而那些为了博眼球、促销量乱蹭热点,开黄腔、故事情节粗制滥造的行为,一定会受到店家和玩家的唾弃。

我一直期待的剧本杀作品,同时也是不断努力创作的方向,是在逻辑严谨又悬念迭起的推理过后,能为玩家带来一些关于自身的思考或关于社会问题

剧本杀的古典,与后现代的可能性

张翼飞,北京师范大学文学博士,学生管理。本科论文做悬疑小说,硕博论文关注侦探小说。



作为一个写过几部不成型的剧本杀的小作者,我更像一位刚摸到行业门边的玩票型写手。我曾以为,写剧本杀就是写好一个“核心诡计”。但是我的剧本杀作品虽然速成,玩起来并不顺畅。经常的结果是,故事设定得很丰满,但最终推理卡在玩家手里。一位朋友曾愤愤而不舍地围观过我几次剧本杀内测,最终抱怨:“你还是写小说吧,那么多细节在玩家推盘过程中,都给——盘——一——了!”实际上,这怨不得别人,正是我的认识偏差在作怪。

最终,广州一位资深剧本杀店主一语点醒梦中人:“剧本杀的核心是搜证的布局”。的确,剧本杀的核心是搜证,搜证的要义是游戏性和均衡度。剧本杀不是单纯的叙事作品,而是一个侧重体验的集体游戏,有点像“交互电影”,是一种有高阶代入感的新颖作品。在这个意义上,侧重提升剧本杀艺术性的美学理念值得我敬佩,也同时让我反思——在剧本杀领域中,关注叙事艺术性或纯概念似乎有点过于奢侈了。

比如,当代中国剧本杀中的某些侧面,确实带有某种上世纪20年代美国纸浆杂志时代的大众趣味。我一直关注反侦探写作,在小众先锋的语境中振奋于侦探故事从古典形态发展到后现代形态,但是放眼望去当下的剧本杀市场,真正被大众喜闻乐见的还是古典侦探故事,甚至就是中规中矩的古典密室。某种程度上,中国剧本杀代表了当代大众的推理兴趣最集中的地带,而这个地带,距离后现代侦探叙事中的旗手如安托瓦·艾科等,还有至少数百集柯南的距离。

尽管如此,带着通俗解谜游戏性质的剧本杀,也具有与侦探故事显著的不同。前者的多主角化和由此而来的复调属性,踩在古典性的门边上,直击后现代性的核心。每次体验剧本杀,都会陷入一种美妙的间离化叙事中无法自拔。而这种多视角的介入,恰在某

种程度上约等于无视角。这也正是福克纳写出神作《喧哗与骚动》的终极奥义:作为一种集体记忆故事,没有一个固定的讲述人和单一的观点,相反,完整的故事往往是拼贴的,来自一种集体回忆。在这个意义上,趣味上最靠近古典风格的剧本杀也带有极致的后现代风格,一种精神分裂式的多声部并进。所以,在剧本杀阅读中,纠结过往的细节是不必要的,它更像一股语言之流,在游戏世界中,玩家会被集体无意识带向深渊,把多彩的想象世界在脑海中还原还原。

实际上,每一个剧本杀都拥有巴赫意义上的复调属性,并最终产生类似合唱的效果。而这种分别,有更加直白的区别方式——“盘本”体验和“打本”体验。通读一套剧本杀(所谓的“盘本”)的体验和畅玩一套剧本杀(所谓的“打本”)的体验完全不同,这也是许多入门级写手遭遇困惑的源头——自己的本子在于作者视角中完整无缺,而一到玩家体验环节就缺斤短两起来。回到那句老话,剧本杀的核心是搜证的布局,这背后,其实是“读者向”而非“作者向”的。某种程度上,后现代的许多写作方式往往是作者向的,反思高于体验,炫技盛于观感。作为玩家,他的阅读体验往往是需要得到首先保证的。这也是为何激情杀人在后现代叙事中行得通而在剧本杀中被列入写作禁区的原因。从打本者角度看,忠于一个视角、恪守叙事的边界,在不偷看别人的底牌的前提下推测别人的底牌,这产生一种现实主义的限知幻觉,而剧本杀需要全力保证这种幻觉体验;从一个DM(剧本杀主持人)所处的盘本者的角度,他会收获一种无视角的苍凉,有种窥探所有人底牌、饕餮满足后的空虚,这种体验近乎某种后

现代风格,而这种风格是不应该在开始就贯彻给玩家的。

换言之,这种后现代意义上的幻灭感和空虚感,往往玩家到最后环节才会获得,且前提是建立在玩家现实主义限知幻觉的基础上。而当幻觉打破的那一刻,DM的上帝视角与玩家的限知视角彻底重合,叙事的多声部与复调以及其所伴随的众生喧哗的场景同时沉默。那一刻,有人在擦汗,有人会沉默。情绪不一,如同降灵回魂,这才是剧本杀游戏体验的精髓所在。

在这个意义上,后现代的技巧是不可取,但需要巧思和合理而慎重的布局。我见过的最后现代主义的剧本往往在最后关头进行反身指涉并瓦解叙事幻觉,比如《来电》。它的核流正是立足剧本杀的叙事规则和阅读规则并加以扭转,最终实现了对玩家人心的精准一击,是一种不折不扣的后现代风格,但它的开篇起笔和早期布局都是完全的古典风格,相对而言,后者更具有不可或缺的结构价值。

在这个意义上,好的剧本杀也是解构主义的,它能化解许多冠冕堂皇的叙事。我最深刻的一个印象是这类剧本杀的元历史属性,它往往在质疑一种叙事声音的可能性。在这个意义上,优秀剧本杀带有一种精神分裂的属性,多声部乃至互相敌对拆解的话语构建出整个叙事的症候,正是这个属性,既古典又现代,乃至一步跨入了后现代的门边。

也许,若干年后,剧本杀风流云散,林林总总的写手也各自云隐。但这股躁动过的风云气将促成一个新的篇章的到来。而如有些人所期待的,新一波侦探小说的黄金时代,也许会在那之后崭露头角,落地在古老又现代的中国。所谓:刀客已隐风波起,正是江湖云涌时。

希望未来的日子里,我们能见证新的变迁。

Advertisement for 'Zhenzhi' (真知) magazine, featuring a list of authors and their works, including '陈凯作品' and '小说家'.

Advertisement for 'Minzu Wenxue' (民族文学) magazine, featuring a list of authors and their works, including '卷首语' and '中短篇小说'.

Advertisement for 'Jiangnan' (江南) magazine, featuring a list of authors and their works, including '海外华语作家小说专辑' and '中篇小说'.

Advertisement for 'Xihu' (西湖) magazine, featuring a list of authors and their works, including '阿微木依萝小说二题' and '阿微木依萝'.