

風尚中國

劇本殺



社交遊戲開啟文創新潮流 風靡年輕群體

無論是在電子遊戲還是桌遊中，沉浸感始終是玩家不懈追求的體驗。中國大熱的遊戲「劇本殺」，憑社交、推理、沉浸演繹元素的結合俘獲了年輕玩家的心，這款真人角色扮演遊戲中，玩家們按劇本分飾不同角色，透過探討、搜證與推理，共同找出兇手解開謎團。明星推理真人騷《明星大偵探》的熱播亦將這款遊戲帶入大眾視野，「劇本殺」近年來漸成為年輕人社交娛樂的熱門選項。 文：香港文匯報記者 黃依江

●劇本殺遊戲也融入景區，形成與旅遊業的聯動。
圖：海口觀瀾湖旅遊度假區



●作品《古木吟》以悼念汶川大地震為主題。



●劇本殺劇本《與妻書》取材自革命先烈的事跡。



●作品《兵臨城下》以抗日戰爭為背景。

遊戲大熱，「劇本殺」產業也悄然興起。截至2020年底，「我是謎」、「百變大偵探」等「劇本殺」遊戲APP總用戶量高達5,000萬，實體店鋪數量更突破3萬間，這些店鋪為玩家提供劇本、DM（遊戲主持人）、服裝道具及布置場景，令他們獲得更好的遊戲體驗。「劇本殺」在成為年輕人熱捧的社交遊戲之餘，更以不斷拓展的內容及形式，開啟了一種新的文創潮流。

推展多元題材

「劇本殺」遊戲源於歐美，但傳入中國後經改造升級，打破了國外單一的緝兇模式，不僅遊戲機制變得更加複雜，劇本題材亦多元化拓展。目前，「劇本殺」已從最初的硬核推理（推出兇手）逐漸演變出機制本、陣營本、情感本、還原本等多種形式。在故事邏輯縝密的基礎上，古風、民國、仙俠、科幻、歷史等題材與推理元素交錯組合，誕生



●真人騷節目精心設定場景，以打造沉浸式遊戲體驗。
圖：明星大偵探官方微博

了無限可能。除早期流行的架空題材外，如今出現了更多以現代和真實生活為背景甚至結合社會話題的劇本，比如緝毒題材的《破曉》，悼念汶川大地震的《古木吟》，反思種族歧視的《黑色黨徒》等；此外立意充滿家國情懷的劇本也收穫了不少玩家青睞，如取材自革命先烈的《與妻書》、諜戰題材的《刀鞘》、抗日戰爭為背景的《兵臨城下》等。

創作題材的擴展亦引發了大眾對懸疑推理主題創作的關注，近日在瀋陽就舉辦了一場以「懸疑劇本」為主題的原創作品徵集大賽，面向青年創作者徵集原創懸疑劇本及故事。據悉，獲勝作品將由「劇本殺」遊戲發行公司購買版權，直接啟動發行。

引發跨界合作

目前，「劇本殺」的遊戲形式已不再局限於普通圓桌、沉浸式、演繹式，亦出現了與密室逃脫、舞台劇相結合的玩法，甚至與民宿、劇場、景區等文旅場景結合，實現了「劇本殺」與旅遊業的聯動。海南劇本殺聯盟去年就在海口觀瀾湖火山溫泉谷舉辦了「溫泉交友劇本殺」活動，讓玩

家遊覽溫泉谷，還可以一邊泡溫泉一邊玩「劇本殺」，吸引了很多愛好者關注。廣闊的景區打破了遊戲的空間限制，令玩家從小房間走向現實場景，獲得更加完美的沉浸式體驗。而在「劇本殺」IP化趨勢下，影視跨界聯動也應運而生。在2021年首個「劇本殺」行業盛會「撥云見鷺」第一屆廈門尾牙「劇本殺」展會上，北京超自然力量文化傳播有限公司宣布即將開發「劇本殺」爆款作品《年輪》，將原作改編為互動網絡劇集。儘管大多玩家都認為「劇本殺」作品影視化的難度頗高，效果亦存疑，但這一跨界聯動的嘗試，還是令許多創作者感到振奮與期待，相信未來，這樣的聯動會越來越多彩。

打破年輕人「社交壁壘」 「臨時人生」帶來感悟

「90後」楊逸凡在上海從事IT行業，於幾年前領略到「劇本殺」遊戲魅力後，他與幾個朋友業餘時合夥開了一間「劇本殺」實體店。來店玩家通常是18-35歲的青年人，偶爾也會有年長者或小學生，每周五晚和周末是最多人光顧的時間，房間幾乎會預定爆滿。在他看來，比起曾流行的「狼人殺」、「三國殺」等桌遊，「劇本殺」對新手玩家更友好，遊戲機制不會太複雜，因而容易體驗到箇中趣味。而熟悉規則的老玩家亦有進階空間，可以選擇一些難度高、有挑戰性的劇本及角色，遊戲整體可玩性較高。

楊逸凡接受香港文匯報記者訪問時表示，「劇本殺」的社交屬性有正面作用：「如今快節奏社會中，自稱『社畜』的年輕人每日重複上班回家兩點一線的生活，不知不覺中形成了一座座孤島，而『劇本殺』的出現便是打破這種壁壘的一個契機。在遊戲中你就是劇本中角色，和不同的世界、思維進行碰撞，

認識不一樣的人。很多人在結束後會互相熟悉，成為朋友。」

好劇本牽動深層情感

在不同劇情營造的廣闊世界中，既有行俠仗義、豪情萬丈，亦有兒女情長、愛恨別離，而這一切沉浸式體驗，都牽動着玩家的內心。楊逸凡曾遇到過一位軍人玩以抗戰為背景的劇本，因代入其中奔赴沙場抵抗敵人、提前寫遺書的情節而泣不成聲；也遇到過劇本中有求婚情節，玩家提前聯繫店員將自己的求婚安排在遊戲中進行，「弄假成真」令在場所有人動容。「好劇本可以讓人產生感悟或學到新東西，又或者對家國情懷、人生意義有更深的理解。」

關於行業未來，楊逸凡認為良好發展要依靠「整體自覺」：「一方面希望上級部門可以出台相關政策和行業規範，但更重要的是在發行、作者提高作品質量的同時，店家用心演繹，一同給玩家創造更好的遊戲體驗。」



●楊逸凡認為「劇本殺」的社交屬性有正面作用。 圖：受訪者提供



●店內設有不同裝潢主題的房間，配合營造遊戲氛圍。 圖：受訪者提供

行業透視

行業方興未艾 趨附者眾 DC-非凡大陸：專業創作者仍缺乏

DC-非凡大陸原從事動畫導演、編劇工作，是實景密室逃脫與「劇本殺」遊戲的多年玩家，他現經營一間「劇本殺」線下店鋪，亦自己創作了多部遊戲劇本。在「劇本殺」行業「摸爬滾打」多年的他見證了行業由邊緣化到逐漸升溫的過程，也指出現下市場泡沫化膨脹引得店家瘋狂入夥，但歷經一番大浪淘沙，熱潮過後，必然有許多人會黯淡離場。

平衡文學性與社交性

行業無門檻，也導致創作者和劇本作品魚龍混雜。DC-非凡大陸碰到過許多想進入「劇本殺」創作行列的人，但他認為，「劇本殺」劇本創作和傳統劇本創作有很大區別，入行並不似大家想像中那樣簡單：「寫『劇本殺』劇本需轉變傳統創作思維，因為它本質上是設計遊戲；而設計遊戲需要一定天賦，如無天賦，即使是思維轉變了，也很難創作出來。」

他還表示，目前最受歡迎

的是社交屬性強烈的劇本：「玩家關注的是遊戲、角色扮演能不能讓自己感覺過癮刺激，比如能不能痛快地『吵架』，痛快地還原故事，甚至在遊戲過程中認識新朋友。」因此，更多人玩「劇本殺」是為了實現社交娛樂目的，在短暫時間內體驗另一種人生，就是遊戲的全部意義。



●DC-非凡大陸創作的三部劇本殺作品均取材自社會現實。

DC-非凡大陸創作的《拆遷》、《春運》、《催婚》「人生三部曲系列」劇本因融合當代社會現實而引發共鳴，在玩家之中有着不俗的口碑。他坦言其實許多作者都會將個人經歷與現實元素作為素材，但因「劇本殺」劇本創作者群體相對年輕，閱歷偏少，因此難以出彩。儘管「劇本殺」劇本創作絕非正統的文學創作，DC-非凡大陸表示還是有很多創作者在努力平衡劇本的社交性和文學性，也相信在滿足社交娛樂之餘，獨特的創作意念能帶給玩家更長的回味。