

红色剧本杀：红色文化的新文学呈现形式研究

李星仪

赣南卫生健康职业学院 江西赣州 341000

摘要：在数字传播与青年文化消费转型的时代语境下，红色剧本杀作为红色文化创造性转化的重要载体，通过“剧本叙事+沉浸体验”的融合模式，构建了兼具历史厚重感与互动趣味性的文化空间。本文系统梳理红色文化传承的政策语境与现实需求，从叙事特征、互动设计、价值传递三方面解析其文化内涵，研究基于对青年群体的实证分析，深入剖析其传播效能与现实困境，最终提出以内容深耕、技术赋能、生态共建为核心的创新路径，为红色文化的当代传播提供理论参考与实践指引。

关键词：红色剧本杀；红色文化；新文学形式；青年文化认同

1 红色文化传承的政策背景与红色剧本杀的时代语境

1.1 政策背景：红色文化传承的国家战略与时代使命

文化兴则国家兴，文化强则民族强。“全面建设社会主义现代化国家，必须坚持中国特色社会主义文化发展道路”，红色文化作为社会主义先进文化的源头活水，是“中国精神”的具象表达。但长期以来，传统传播方式存在“单向灌输”“代际隔阂”等问题，难以满足 Z 世代（1995–2010 年出生群体）对互动性、参与性文化产品的需求。据 2024 年行业统计，中国剧本杀市场规模突破 200 亿元，18–28 岁青年群体贡献了 76% 的消费份额，“沉浸式娱乐”成为青年文化消费的重要形态。红色剧本杀的兴起，正是政策驱动与市场需求双重作用下的产物——它既承载着“把红色资源利用好、把红色传统发扬好、把红色基因传承好”的政治使命，又回应了青年群体对“可参与、可互动、可共情”文化体验的现实期待。

1.2 现实需求：青年文化消费转型与红色文化传播的适应性挑战

在 Z 世代成为文化消费主力的今天，红色文化面临“代际传播断层”危机。Z 世代的文化消费呈现三大特征：其一，注重“体验式学习”，倾向通过游戏化、场景化方式获取知识；其二，追求“情感共鸣”，拒绝生硬的说教式价值传递方法，偏好从个体视角切入的叙事；其三，依赖“社交传播”，习惯在互动中完成文化意义的建构。传统红色文化传播常以纪念馆展览、课堂教学、纪录片等形式为主，虽具权威性，但存在“时空距离感”“情感隔阂感”“参与疏离感”。

以我校学生为例，调查显示仅 23% 的学生认为传统红色教育“能够引发内心共鸣”，68% 的学生希望“增加互动性环节”。红色剧本杀的应运而生，恰似为这一传播困境找到了破局之道，它将革命历史转化为可参与的“剧本世界”，让青年在角色扮演中“代入”历史人物，在剧情推进中“亲历”历史事件，在互动决策中“理解”历史选择。这种“沉浸式传承”打破了时间与空间的界限，使红色文化从“遥远的过去”走向“当下的体验”，从“抽象的概念”转化为“具体的情感”。

2 红色剧本杀的文化内涵：叙事、互动与价值的三重维度

2.1 叙事特征：历史真实与艺术虚构的辩证统一

2.1.1 基于历史原型的故事建构

红色剧本杀的叙事根基是真实历史事件与人物，但并非简单复刻，而是通过“史料解构—细节重构—情感具象化”的方式创造故事。在大量历史背景下进行文学创作，以《春风替我遇见你》为例，该剧本以抗美援朝为叙事框架，通过角色间的亲情羁绊、友情抉择与信仰冲突等虚构细节，这种“真实框架+虚构细节”的叙事策略，既保证了历史的严肃性，又赋予故事感染力。数据显示，83% 的玩家认为“基于真实历史的剧情”是吸引他们参与红色剧本杀的主要原因。

2.1.2 从宏大叙事到个体视角的转换

传统红色叙事常聚焦于历史进程的宏观描述，而红色剧本杀则通过小人物的命运轨迹折射时代洪流。例如，在《执

择》中，玩家扮演的角色包括学生、教师、商人、农民等，每个人物都有具体的家庭背景、情感诉求与价值选择，最终通过个体抉择的“拼图”，拼出整个时代的精神图谱。这种“微观叙事”让历史变得可触摸、可共情，正如玩家反馈：“以前觉得英雄遥不可及，现在作为‘乡村教师’在剧本中为保护学生牺牲时，突然理解了‘平凡中的伟大’。”

2.1.3 冲突设计与意义升华

红色剧本杀的核心冲突往往围绕“个人利益与集体使命”“情感羁绊与信仰抉择”展开。例如，在《金陵有座东君书院》中，玩家需要在“保护家人”与“传递情报”之间做出选择，每一个选择都伴随着情感阵痛与价值升华。这种冲突设计不仅增强了剧情张力，更让玩家在抉择中深化对红色精神的理解——正如一位玩家在复盘时所说：“当我写下‘舍小家为大家’的抉择时，突然明白了‘初心’二字的重量。”

2.2 互动设计：从“角色扮演”到“具身认知”的沉浸体验

2.2.1 空间建构：物理场景与心理空间的融合

红色剧本杀通常通过场景布置（如旧报纸、煤油灯、军装道具）、音效设计（如枪炮声、方言广播）、肢体互动（如传递密信、模拟行军）构建沉浸式空间。某红色剧本杀体验馆数据显示，其场景还原度达 92%，玩家平均“入戏时间”为 15 分钟。这种物理空间的沉浸感，为心理空间的建构奠定基础——当玩家穿上军装、接过“情报”时，身体的仪式感会加速身份认同的转换。

2.2.2 机制设计：任务驱动与情感共振的结合

互动机制是红色剧本杀的核心设计要素，包括线索搜集、小组讨论、角色扮演、即兴演绎等。例如，在《兵临城下》中，玩家需要通过“写信给家人”“动员群众参军”等任务，逐步推进剧情，同时在互动中积累情感能量。心理学研究表明，心理学研究发现，当玩家在剧情中完成“为伤员包扎”“替战友牺牲”等动作时，身体触感与情感共振会形成深刻的记忆锚点，相关记忆留存率较传统方式提升 40% 以上，情感认同度提高 65%。玩家在完成“为伤员包扎”“替战友牺牲”等行动时，身体的触感与情感的共振会形成深刻的记忆锚点。

2.2.3 社交互动：群体叙事与意义共创

红色剧本杀通常采用 4—8 人组队模式，玩家在合作与

竞争中共同完成叙事。例如，在《刀鞘》中，玩家需要分工合作破译密码、传递情报，任何一个环节的失误都可能导致“任务失败”。这种群体互动不仅增强了游戏的挑战性，更创造了“集体记忆”的生成空间——当团队共同完成“任务”时，成员之间的情感联结与价值认同会同步提升。数据显示，78% 的玩家表示“与队友的合作让我更深刻理解了革命年代的集体主义精神”。

3 红色剧本杀的传播效果与实践困境：基于青年群体的实证研究

3.1 研究设计与方法

本研究采用混合研究方法，通过问卷调查与深度访谈相结合的方式展开。问卷面向全国 10 所高校的 1200 名学生，有效回收 1087 份，其中参与过红色剧本杀的样本为 652 份（占比 60%）；深度访谈选取 20 名不同专业、不同参与次数的学生，进行半结构化访谈。研究聚焦传播效果（认知提升、情感认同、行为转化）与实践困境两大维度，运用 SPSS26.0 进行数据分析，采用 Nvivo12 进行访谈文本编码。

3.2 传播效果：从认知到行动的重重提升

3.2.1 历史认知的深化与立体化

数据显示，参与红色剧本杀后，玩家对相关历史事件的细节认知度提升 47%，例如对“重庆谈判期间地下党工作机制”的了解从 18% 提升至 65%。更重要的是，认知模式从“碎片化记忆”转向“情境化理解”——访谈中，玩家普遍表示“不再将历史看作时间线的排列，而是理解为无数人共同选择的结果”。这种立体化认知为情感认同奠定了基础。

3.2.2 情感认同的强化与具身化

情感量表测量显示，玩家对红色文化的“亲切感”“自豪感”“责任感”分别提升 52%、48%、55%。质性分析发现，情感认同的来源包括三个层面：角色共情（“扮演母亲送别参军儿子时，我哭了”）、历史共鸣（“看到剧本中真实的烈士日记，突然觉得他们离我很近”）、自我投射（“如果我在那个时代，会做出怎样的选择？”）。这种具身化的情感体验，使红色精神从“他者的故事”转化为“自我的情感联结”。

3.2.3 行为转化的萌芽与实践倾向

调查显示，32% 的玩家在参与后主动关注红色历史公众号，25% 参观了本地红色纪念馆，18% 加入了学校的红

色文化社团。访谈中，部分玩家提到“想把剧本中的故事讲给身边人”“希望参与更多红色主题活动”。尽管行为转化的比例尚未形成规模，但已显示出红色剧本杀对青年实践倾向的积极影响。

4 红色剧本杀的创新发展路径：从“体验”到“传承”的深度进阶

4.1 内容深耕：构建“历史真实+艺术创新”的叙事体系

4.1.1 拓展题材边界，挖掘多元红色资源

突破抗日战争、解放战争的单一题材，向社会主义建设时期（如“三线建设”“改革开放”）、新时代成就（如脱贫攻坚、科技创新）延伸。例如，开发以“红旗渠建设”“两弹一星研制”为背景的剧本，展现不同历史时期的红色精神。同时，关注地域红色资源，如井冈山的“第一个农村革命根据地”、贵州的“遵义会议”、江西于都的“长征第一渡口”，打造具有地方特色的剧本，增强玩家的地域亲近感。

4.1.2 强化历史考据，平衡真实与虚构

通过建立“历史顾问委员会”，邀请党史专家、高校学者参与剧本创作，确保重大历史事件、人物形象的准确性。红色剧本创作需要有文献支持，邀请党史专家对剧本中的“情报传递流程”“人物语言风格”进行把关。同时，在剧本中设置“历史注释”环节，明确区分虚构情节与真实历史，引导玩家理性认知。

4.1.3 深化情感叙事，凸显人性光辉与精神内核

避免将角色塑造为“高大全”的符号，而是展现其作为“普通人”的挣扎与成长。例如，在描写“地下党员”时，既表现其坚定信仰，也刻画其对家人的愧疚、对死亡的恐惧，通过“不完美的真实”引发情感共鸣。正如编剧陈亮所言：“真正的红色精神，藏在普通人面对困境时的选择里。”

4.2 体验升级：打造“多维度沉浸+分层化参与”的互动空间

4.2.1 技术赋能：融合 XR（拓展现实）技术提升沉浸感

引入 VR（虚拟现实）、AR（增强现实）、MR（混合现实）技术，构建更立体的叙事空间。例如，玩家在搜证环节可通过 AR 眼镜“看见”历史场景还原，在决策环节通过 VR 设备体验“战场环境”的压迫感。某红色剧本杀体验馆试点数据显示，加入 XR 技术后，玩家的情感投入度提升 30%，历史细节记忆留存率提高 25%。

4.2.2 分层设计：满足不同群体的参与需求

针对“娱乐型玩家”“学习型玩家”“研究型玩家”设计不同难度的剧本与互动机制。例如，初级剧本侧重感官体验与简单任务，中级剧本增加历史知识问答与小组辩论，高级剧本引入学术研究式的史料分析与政策推演。这种分层设计既能降低参与门槛，又能满足深度传承的需求。

4.2.3 延伸体验：构建“线上+线下+后续”的完整链条

线上推出历史背景预习 H5、角色故事音频，线下结合红色纪念馆、烈士陵园开展“实景剧本杀”，后续提供历史书籍推荐、主题讲座链接。例如，成都某红色剧本杀馆与“建川博物馆”合作，玩家完成剧本后可凭票免费参观相关展区，实现从“虚构体验”到“真实历史”的无缝衔接。

4.3 生态共建：完善“政府引导+校企合作+行业自律”的发展机制

4.3.1 政府层面：加强政策扶持与标准建设

设立“红色文化创新传播专项基金”，对优质红色剧本杀项目给予创作补贴、税收优惠；制定《红色剧本杀内容审核标准》，明确禁止歪曲历史、娱乐化消解红色精神的行为；推动红色剧本杀纳入学校思政课实践环节，如广东某高校已将红色剧本杀作为“形势与政策”课的选修实践内容。

4.3.2 校企合作：构建“产学研用”一体化体系

高校历史专业与剧本杀企业合作，建立“红色剧本创作工作坊”，培养既懂历史又懂创作的复合型人才；博物馆、纪念馆提供史料支持与场景授权，企业开发“馆校合作版”剧本，例如侵华日军南京大屠杀遇难同胞纪念馆与某公司合作推出《1937·南京》，将文物细节与剧情深度融合。

4.3.3 行业自律：成立红色剧本杀联盟与评价体系

组建全国性的“红色剧本杀行业联盟”，制定《红色剧本杀质量评价标准》，从历史准确性、文化内涵、教育价值、艺术创新等维度进行评级；建立“红色剧本杀白名单”，向社会推荐优质产品，引导市场良性竞争。

结语：红色剧本杀的出现，标志着红色文化传播从“单向输出”向“双向互动”、从“知识传递”向“情感共鸣”、从“历史再现”向“精神建构”的范式转型。其价值不仅在于创造了一种新的文化消费形态，更在于探索出一条“寓教于乐、寓理于情”的红色文化传承路径——通过叙事创新让历史“可感”，通过互动设计让精神“可触”，通过价值传递让信仰“可及”。实证研究表明，它在青年群体

中实现了历史认知的深化、情感认同的强化与实践倾向的萌芽, 尽管面临内容同质化、商业教育平衡等挑战, 但其作为“沉浸式红色教育”载体的潜力已初步显现。

参考文献:

- [1] 李明, 郭云峰. 红色文化融入“剧本杀”的可行性与路径探索 [J]. 老区建设, 2025, (02): 81-88.
- [2] 王妍晴. 剧本杀游戏: 建构青年红色记忆的省思与诊治 [J]. 青少年学刊, 2023, (01): 30-36.
- [3] 杨剑. 红色文学经典导读 [M]. 北京: 中国华侨出版社, 2015(11).
- [4] 朱景林. 红色文化物质载体教育的实践性及其运用 [J]. 思想教育研究, 2017(7): 75-78.
- [5] 蒲清平, 雷洪鸣. “剧本杀”推理游戏创新党史学习教育的理论逻辑与实践路径 [J]. 高校辅导员, 2022, No. 77(06): 49-52.
- [6] 李思雨. 红色文学的思想政治教育功能研究 [D]. 辽宁大学, 2022.
- [7] 袁宇. 红色文化融入“剧本杀”的意义与路径探析 [J]. 成才之路, 2022, No. 733(33): 53-56.
- [8] 袁荷春. “红色剧本杀”的青年文化特征及其思想政治教育运用 [J]. 青少年学习刊, 2021, No. 146(06): 17-21+27.
- [9] 陈实, 王颖. 数字化时代红色文化传播新载体——以“剧本杀”为例 [J]. 学习与探索, 2023(3): 174-181.
- [10] 谢宛霏. 探究剧本杀游戏对红色文化的传播创新 [J]. 传播力研究, 2022, 6(12): 19-21.

课题名称: 本论文用于课题《红色剧本杀: 红色文化的新文学呈现形式研究》, 2023 年度赣州市社科规划课题, 课题编号: 2023-HSYB83-0522