

历史教育视角下“剧本杀+VR”设计

——以历史题材剧本杀《鸿门宴》为例

丁 源

(江西科技师范大学, 江西 南昌 330000)

摘要: 游戏与科技“双螺旋”式的耦合共生构成了每个时代的游戏主流,“剧本杀”“VR”游戏作为沉浸式游戏两大新兴游戏方式迅速进入 95 后及 00 后、甚至 10 后生活。结合这两种新兴游戏形式呈现出的高度沉浸式、交互性、游戏性强等特点,本文主要简述历史学习中存的内容刻板化学习方式、教条化、单一化内容等之不足,试图将历史知识学习与“剧本杀+VR”游戏完美结合,以此探究历史课程教学新方法,为新形势下历史学科教育创新应用提供新思路。

关键词: “儿童剧本杀”; VR 剧本杀; 历史知识学习; 历史教育创新

一、研究背景

(一) 历史学科教育的重要性

1. 国家对历史学科教育的重视。历史研究是一切社会科学研究的基础,在加快建构中国特色历史学学科体系、学术体系、话语体系的指引下,2019 年 1 月 3 日,中国社会科学院历史研究院正式成立。中国历史研究院的成立,在中国史学研究史上有着重要的作用和意义。标志着在中国范围内,拥有了一所对中国历史集合性、全要性、体系化的综合性研究中心,同时体现出我国对国家历史研究与学习的重视程度,为史学研究创造了新平台。中国历史研究院同时也联合众多历史学者参与制作了《典籍里的中国》《考古公开课》等优秀的历史教育类节目。通过媒体手段让更多年轻人了解历史。

2. 历史学科的价值。历史知识资源是华夏民族及世界其他民族文明的记忆,是了解一个国家一个民族过去灿烂文化与经济的重要窗口。中国史学家对历史教育功能的认识核心主要分为两点:一是鉴戒(政治功能),二是垂训(育人功能),以史为鉴,让受教育者在体验“看、听、思、悟”活动的教育过程体验中,不断深化增强历史知识学习兴趣。

(二) 儿童历史剧本杀的发展及优势

1. 儿童历史剧本杀的出现与发展。随着双减政策的执行,教育及文娱产业市场已发生明显方向和转变,而“剧本杀”这又一新教育类文娱消费产业也是瞄准了儿童教育产业市场缺口,创作推出了《遇见桃花源》和《代号:灵感》和《西游记外传》以及《福尔摩斯探案集》等一批全国优秀儿童剧本杀剧本。此这一类型剧本作品题材大多会选择了一些近代重要历史事件人物、名家名作等题材为其背景素材,以知识性学习为主题,通过演员对角色人物的塑造扮演等过程,带来的另一种沉浸式的视觉感官体验。

2. 儿童剧本杀的优势。“儿童剧本杀”是教育类文娱行业的产物,以“角色演绎”“强互动属性”和全景式“沉浸式体验”为特点。相较于传统的情景剧角色演绎,剧本杀演绎门槛更低,可发挥空间更大,伴随着逻辑推理,受众参与度更高。

(1) 沉浸性与融合性。“儿童剧本杀”作为一种沉浸式角色扮演游戏,历史类儿童剧本杀剧本设计分为三大主要部分,前期剧情带入阶段、故事推理阶段、情感升华阶段。

前期剧情带入阶段,主要通过简单任务串联以此交代人物关系、了解故事背景及时代背景,是玩家进入角色及剧情的预热环节。事件发生推理阶段,主要是通过事件梳理场景搜证,找出阵营及找出对立面阵营,梳理历史事件全过程,通过同伴牺牲、生死抉择等桥段,体会历史学科的趣味性,起到历史教育作用。增强游戏互动性,即为与 VR 游戏的融合设计提供了空间,使得 VR 技术

在剧本杀整个游戏过程中可衔接方式更加丰富。为 VR 游戏线下的融合创造了端口,同时虚拟现实技术也会弥补现有形式剧本杀不足。

历史剧本杀沉浸性更强,三个递进阶段的划分,增强了受众角色带入度。剧情需要不断地逻辑推理进行推动,背景设定为历史年代,在剧情进行的同时,受众逐渐了解时代背景,相较于传统历史教育,在一定程度上解决了历史教育过于教条化、单一化的问题。随着故事情节的推进,配合线索分析及逻辑推理,给了受众极大的新鲜感和刺激感。

不同于相似类型的历史教育,如历史话剧、历史歌舞剧等中已设定人物演绎脚本从而进行故事叙事,“历史剧本杀”正好相反,是通过设定好剧情线索,推动游戏参与者还原人物形象及情感刻画。玩家以主观视角进入角色,通过搜证,解开谜团,找出真相,升华情感。

(2) 全景式沉浸“大板块”时间。沉浸式体验这个概念最早的是由美国的美国心理学家米哈里契克森米哈赖系统提出,他同时也有人将两之合被称为“‘心流’(Flow 或 Mental Flow),指一种将个人的精神力完全投注在某种活动上的特殊感觉。人进入了一种全神贯注、犹如沉浸于惬意的水流中而不受打扰的状态,甚至忘记了时间的流逝,等到结束才发现已经过了很久”。

“剧本杀”最大特色的游戏特点之一莫过于游戏内容本身可以直接带给游戏体验者一段长达数小时乃以上长时间的沉浸式游戏视觉感官体验,当任何一个游戏玩家可以通过游戏场景的搜证在 DM (Dungeon Master 主持人) 的引导下快速进入到游戏角色,紧密跟随游戏整个故事情节的剧情发展,良好的游戏背景音效和游戏场景的设计理念将力求让任何一个游戏玩家均能完全真实地沉浸于一种融合着视觉、听觉、触觉等感官为一体于为一体中的游戏角色感知及体验的系统,在这种全景式的虚拟叙事体验空间环境中,经历到了属于自己的所能扮演人物的角色人生,和每个角色人物之间皆有着高度共情。

(三) 历史剧本杀存在的不足

1. 实景历史剧本杀成本较高。保证历史剧本杀能够做好历史教育的因素主要有三点:脚本设计、场景还原(包括音效、道具、NPC)、主持人经验。通过访谈法了解,实景搜证无法实现的原因:实景搜证需要场地及实景美陈还原,商家成本较高,正常商圈店铺无法支持实景搜证场地空间;实景场景搜证及演艺还原需要主持人强引导,对主持人要求较高,且消客时长增加,从而增加了成本。

2. “菠萝头”玩家影响情绪节奏。“菠萝头”玩家是指在剧本杀体验过程中,通过剧情推进没有情绪变化,不按照剧情设定

的情感方向推进。此部分玩家会影响其他玩家的体验程度,及现场演绎人员表演质量。历史剧本杀重情感升华轻逻辑推理,所以整体情绪氛围更加重要。所以说重点打造“局中人”而不是“旁观者”。

3. 场景还原版块简陋。场景还原版块在本文中不限于场景搭建,包含音乐、音效、道具、NPC 人员演艺、沙盘地图等非主持人、剧本、参与者以外的其他因素。笔者体验过历史剧本杀 38 场,通过自身实践及周边剧本杀爱好者访谈得出问题:对于历史剧本杀这种宏大情感的脚本,音乐音效视频无法全面支撑情绪升华,较为淡薄。搜证环节线索卡容易被遗忘,造成推理逻辑缺失,且剧情相对薄弱,过于注重逻辑推理。搜证环节道具容易出现丢失问题。

二、研究意义

(一) 理论意义

“历史剧本杀”凭借着奇特的沉浸式体验拓展了历史教育的情境营造空间,创新了历史教育的内容传递形式,提升了历史教育的实效性。为了进一步发挥“历史剧本杀”在思想政治教育中的作用,通过 VR 游戏设计弥补以上历史剧本杀的不足,通过保证历史剧本的数量和质量、连接各年龄层面历史教育理论课堂等形式克服“历史剧本杀”发展的局限性,将 VR 技术运用于剧本杀脚本设计版块,以更好地实现历史教育,为思政教育后期发展进行“试水”。

VR 剧本杀游戏的具身叙事特性契合了青年新生代对线下沉浸式游戏的诉求转向。VR 剧本杀叙事结构的开放性和叙事模式的媒介化,提高了青年游戏体验的交互性、沉浸性。研究认为,游戏沉浸的认知动力机制表现为青年的具身交互,其中青年参与游戏实践的“体认性”能够激发和承载完整的身体体验、嵌入游戏空间的“情境性”能够匹配和叠加主体认知、融入游戏角色的“交互性”能够孕育和释放耦合动力,在认知耦合交互中释放青年文化共创的内驱力。

(二) 现实意义

通过虚拟现实技术弥补以上历史剧本杀的不足。首先,通过场景搭建解决实景历史剧本杀成本较高,受众通过佩戴头显及手柄进行虚拟场景搜证,结合虚拟现实技术交互性、沉浸性的特点,降低了场地搭建使用成本,并完善了历史教育体验。其次,针对“菠萝头”玩家影响情绪节奏问题,可对菠萝头玩家虚拟人物进行提前设定,若出现此类玩家,可进行虚拟现实人物的替代。另外,场景还原版块简陋问题通过手柄的交互使用,在搜证环节进行证物搜证,并对每种证物及线索进行讲解,解决“入读困难症”问题。

三、研究方法

(一) 访谈法

访谈法(interview)又称晤谈法,是指通过访员和受访人面对面地交谈来了解受访人的心理和行为的心理学基本研究方法。本文通过对剧本杀经营者及剧本杀资深玩家进行访谈,了解现有历史剧本杀及剧本杀行业存在的不足,即为 VR 技术与剧本杀结合提供了结合点,为历史教育提供了创新思路。

(二) 观察法

观察法是指研究者根据一定的研究目的、研究提纲或观察表,用自己的感官和辅助工具去直接观察被研究对象,从而获得资料的一种方法。

(三) 文献研究法

文献研究法,是指在搜集与整理研究领域相关文献的基础上,对文献进行研究之后形成新的认识的一种研究方法,要求研究者做到全面且客观。

四、历史剧本杀《鸿门宴》搜证环节与虚拟现实技术结合

(一) 研究内容总括

结合当前历史剧本杀的不足,通过 VR 技术完善历史教育。以历史剧本杀《鸿门宴》为例,就搜证环节进行场景搭建,及搜证物品抓取的人机交互。

(二) VR 剧本杀搜证环节设计

1. 环境配置。在下载 unity 版本时勾选 Android Build Support 模块以及它的两个子模块 Android SDK & NDK Tools 和 OpenJDK。在 Window>Package Manager 中安装 XR Interaction Toolkit 和 XR Plugin Management。

在 Edit->Project Settings 中找到刚才安装的 XR Plug-in Management,点击,然后勾选 Oculus。

在 File->Build Settings 中选择 Android,然后点击 Switch Platform,把设备连接电脑,确保设备已经打开开发者模式,在 Run Device 中选择链接的设备,然后点击 Build And Run。手柄交互的物体添加 XR Grab Interactable 组件。

2. 搜证环节场景设计。VR 剧本杀设计之前,首先,明确搜证环节所需的场景搭建,其次,搜索并下载需用的场景模型;其次,将场景模型导入项目的资源包中,再根据剧本环节的需要设定进入对应环节之中,并调整场景模型的大小;最后,在场景模型中,选择合适的对话区域,实现游戏的功能。本研究搜证场景为分别是火车包厢、户外场景以及教学楼教室。

创建户外场景的步骤如下:首先,先点击 unity3d 软件上方工具栏中 Game Object,然后,单击 Object 选项,单击 Terrain 选项,创建基础户外场景。场景中会显示创建的地形,可以运用 Unity3D 平台自带的地形绘画设置来美化建设地形。

搜证道具创建步骤如下:在 Unity3D 自带的“Assets Store”中,搜索“Ultimate Inventory System”插件,选择匕首、毒药、钥匙、木棍等。

参考文献:

- [1] 程琼,陈晴.全景漫游技术的特点及应用[J].电子技术与软件工程,2020(15):151-152.
- [2] 黄奕宇.虚拟现实(VR)教育应用研究综述[J].中国教育信息化,2018(001):11-16.
- [3] 杜丽,林筑英,尹兵.网络课程教学游戏开发中的 VR 技术应用[J].中国远程教育,2011(013):76-80.
- [4] 李小平,孙志伟,张少刚,等.影响视角下虚拟现实教学设计研究[J].中国电化教育,2018,383(12):125-133.
- [5] 张洪生.虚拟现实技术与文化产业的发展[J].传媒,2016(24):13-15.
- [6] 高仁爱.思想政治教育视角下“剧本杀”游戏探析[J].林区教学,2022(1):22-24.
- [7] 宋志文.文化自信视域下沉浸式娱乐体验产业发展研究[J].商展经济,2021(19):100-102.
- [8] 叶浩生.具身认知的原理与应用[M].北京:商务印书馆,2017:5-6.
- [9] 喻国明,梁爽.移动互联时代:场景的凸显及其价值分析[J].当代传播,2017(1):10-13+56.
- [10] 房慧聪.环境心理学[M].上海:上海教育出版社,2019:41.
- [11] 李茂华.主体、表征、交互:人类信息传播的认知动力机制考察[J].未来传播,2022(2).