

# “古建筑文旅+剧本杀”推动当地文化产业发展的对策研究

姬 爽 陈盼盼 钱滢竹 赵诗彤 殷海明 江凤香

西安培华学院 陕西西安 710125

**【摘要】**数字经济时代,“剧本杀”作为旅游消费新业态,大大推动了文旅产业转型升级及创新性发展。随着“剧本杀”受到文旅市场的追捧,“古建筑文旅+剧本杀”可以作为一种特色文旅进行开发,将古建筑与剧本杀结合,不仅可以利用古建筑的人文历史元素,而且能够降低剧本杀的运营成本,通过古建筑能够打造沉浸式场景。本文主要以《天方野谭》为例,将“剧本杀”与明朝文化内容相结合,构建多元文化IP矩阵,充分利用古街的古建筑风格与人文历史元素,重点以满足年轻消费群体的文化、审美和精神需求为目标,将新兴内容植入传统文化旅游领域。

**【关键词】**古建筑文旅;剧本杀;文化产业;发展对策

**【基金项目】**2023年度西安培华学院校级、陕西省省级、国家级大学生创新创业训练计划项目,项目名称:《天方野谭》剧本杀;校级编号:PHDC2023017,省级编号:s202311400011,国家级编号:202311400011。

## 前言

剧本杀是玩家在游戏主持人的组织下通过角色扮演进行互动推理的游戏,有线上、线下两种游戏渠道<sup>[1]</sup>。基本玩法是玩家们阅读各自的分剧本,并按照剧本要求扮演剧中角色,通过搜证与交流找出扮演凶手角色的一个或多个玩家。剧本杀起源于19世纪英国一款真人角色扮演游戏《谋杀之谜》(Murder Mystery Game)。2013年,英文剧本《死穿白》(Death Wears White)被桌游爱好者引进国内,中国剧本杀行业开始萌芽。2016年,芒果TV制作的推理真人秀节目《明星大侦探》热播让剧本杀逐渐被大众熟知。剧本杀游戏模式的探索主要开始于2018年,线上平台逐步推出剧本杀游戏,线下平台自2019年也相继出现。随后,剧本杀作品和剧本杀行业主体数量激增,产业链逐渐形成。2021年,电影《扬名立万》上映,又推动了剧本杀这一娱乐模式在广大消费者中的影响力进一步扩大。艾媒咨询的行业调查报告显示,2021年中国剧本杀行业市场规模达170.2亿元,预计到2025年中国剧本杀行业市场规模将增至448.1亿元。

## 1 “古建筑文旅+剧本杀”市场背景

据艾瑞咨询的数据显示,2019年,全国剧本杀玩家规模已经超过了600万人,市场规模达到了80亿元。预计到2025

年,中国剧本杀市场规模将持续增长,增速预计将达到12%以上。随着消费者对娱乐体验的不断提升,剧本杀市场的产品形态也将不断创新,为市场注入新的活力。同时,城市化和消费升级的趋势,也将为剧本杀市场提供广阔的发展空间。可以预见的是,在未来五年,中国剧本杀市场将进一步壮大,成为娱乐市场中的重要一员,为消费者带来更加丰富多彩的体验。

“十四五”规划和2035年远景目标纲要提出,我国要实施文化产业数字化战略,加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式。上海、辽宁等地文化和旅游行政部门先行将密室剧本杀纳入监管;文旅部等5部门于2022年6月出台《关于加强剧本娱乐经营场所管理的通知》,将线下剧本杀和密室逃脱作为剧本娱乐经营场所新业态统一纳入监管,坚持“放管服”改革和包容审慎监管。

自综艺节目《明星大侦探》第六季上线以来,“剧本杀+文旅”就成为备受关注的风口。从桌游室到体验店,再到包吃包住的“剧本杀”实景场馆,沉浸式体验的浪潮之下,“剧本杀+古建筑文旅”的模式正在成为下一个“爆点”。“剧本杀”凭借其悬疑性、娱乐性、社交性等特征吸引了新一代年轻人,其中,体验有特色的古建筑景区“剧本杀”项目成为吸引游客慕名而来的主要

动因<sup>[2]</sup>。

## 2 “古建筑文旅+剧本杀”发展趋势

随着体验经济的发展,人们对剧本杀这种新消费业态接受度比较高,文旅剧本杀是对传统旅游产业的一次升级迭代,独特的沉浸式剧情体验和演绎,能够让地域文化通过一个个沉浸式环节展现,让文化立起来,让景区活起来。现当代旅游业文化的宣传依托于互联网的飞速发展,互联网生活已经渗入到“90后”“00后”的每一环节,线上互动方式虽然满足了年轻人对于娱乐诉求的便利与效率,然而线上却始终无法带来身临其境的、全方位的刺激体验<sup>[3]</sup>。越来越多的年轻人将网络上得不到的社交体验寄托于线下空间,而有趣的互动、有代入感的娱乐体验、真实刺激的开放场景则是人们的首选。

相比传统的剧本杀游戏,实景剧本杀更加真实、更具有互动性。玩家可以在真实的场景中进行推理和破案,与演员进行互动和对话,通过观察、思考、分析,找出真相。这种真实场景的游戏方式不仅提高了游戏的真实感和互动性,也提高了游戏的趣味性。实景剧本杀还为自媒体内容创造者提供了更加丰富的创作素材。在游戏中,玩家可以记录自己的游戏过程,写成博客文章或者制作成视频,分享到社交媒体上,吸引更多人的关注和阅读。

天使投资人郭涛在接受中国城市报记者采访时说:“沉浸式文旅项目打破了时间和空间的限制,提升旅游的交互性、沉浸感和趣味性,进一步拓展了扬州个园的发展空间,为扬州传统文旅产业转型提供了新思路、新方向,助力传统文旅产业转型升级。”山西省作为全国古建筑遗存最多的省份之一,山西省文旅、文物有关部门和各大景区近年来协同合作,不仅做好文物保护工作,而且深挖当地历史,以“剧本杀+景区”“剧本杀+演艺”等方式为古建筑活化赋能,开启多元文化旅游新玩法。

## 3 以回民街历史和西安文化为主题的《天方野谭》剧本杀剧本创作

西安,古称长安,以乡而名,因都而盛。营都3000余载,都史已逾千年,古语有云:“关中自古帝王都”。周秦为华夏文明奠定基础,汉唐则将其推向极盛。作

为十三朝古都,老街新巷,大路小道,古城的影子随处可见,古迹文物,如历古境,承载的是历史,传承的是文化。一条充满人文气息的古街,是多元文化在历史长河中叠加交融,是一幅跨越时空的历史画卷。千年前,它是大唐皇城所在地;明清时期,它是西安城的官衙聚集地;今天,它以充满中国传统特色和穆斯林风情的古街魅力,吸引了全国乃至全世界的游人来访,它即是闻名海内外的“北院门”。古街古建筑多,古建筑风格独特,文化内涵深厚。

剧本的创作素材可直接从回民街的历史文化故事中采集文本内容上建立具有独特性、差异化这都是它与其它娱乐项目竞争时所具备的天然优势<sup>[5]</sup>。开放式真实场景真实的西安回坊,真实的传统建筑,真实的民俗情调,真实的历史迷局。玩家接触到的一切皆为真实,四季变换、白天黑夜、清晨与黄昏的感受截然不同。在城市街道寻找线索、推演谜题、全情投入,感受时空交错的故事。通过微信小程序辅助玩家推进情节、演绎剧情、层层递进,不断解锁全新认知。

与纯粹的线上解谜游戏不同,本游戏需要你在线下搜寻线索,结合微信小程序辅助系统推进剧情。本游戏游玩场景为真实街道,请在游玩时注意自身安全。如果在解谜过程中遇到困难需要帮助,可联系线上客服系统咨询但我们真诚地建议你仅在走投无路时这样做,以确保游戏体验。为了联动回民街周边景点,将故事地点拓展开,让故事从状元府邸、清真寺等地方为主线分别展开,同时与其他一些古建筑进行联动。游客行走在古建筑中,可以深刻感受回民街城市深厚的历史文化积淀。

剧本杀游戏融入旅游行程之中,通过沉浸式和高体验性的娱乐属性提升景区属性。文旅景区通过在地属性与文化属性为依托,提高了景区内容的生动性与互动性,使得游客在游览过程中进入一种强身份认同感的沉浸状态,进一步提升了游客的游玩体验<sup>[6]</sup>,从而脱离了原有观看+拍照的传统文旅概念,充分利用当地的古建筑,发挥古建筑文旅的效应,不仅增强顾客的文化体验,而且能够增强顾客的沉浸式感受。

#### 4 《天方野谭》中“古建筑文旅+剧本杀”实际应用与发展

《天方野谭》实景剧本杀的故事充满着独特性。剧本有着独特的故事背景，与西安回民街（古街）等景区文化相融合，利用回民街的建筑文化，激发游客的好奇心和探索欲望，从而更深入地了解当地的历史和传统。同时游客不再仅仅是旁观者，他们成为了游戏的参与者，通过任务、互动等方式与游戏世界互动，增强了游戏的参与感和娱乐性。将虚拟与实际相结合，使游客能够在回民街中体验虚拟的剧情，融合了观光和娱乐，为玩家带来更丰富的体验。

《天方野谭》实景剧本杀相较于其他剧本杀的共有三大特色：第一，他是室外实景推理剧本杀，可以近距离的体验回民街的民俗文化，且增加社交娱乐。剧本杀赋予了旅游景点更加深层的内涵，并且允许玩家（也就是游客）通过游戏情节来进行情感体验。同时将剧本杀与文创产业相结合，通过任务奖励、兑换券等方式促进游客与文创产品的互动，增加了游客的体验价值，同时也为景区带来了更多的商业机会。由此，游客通过由观光者到玩家的身份转换实现从观光游览到沉浸式体验的消费转变<sup>[7]</sup>。第二，剧本杀中DM完全与系统挂钩，顾客可以无拘束的体验该游戏。运用现代科技为实景剧本杀带来的发展契机，将文化和旅游融合，文化赋能传统旅游产业，比如通过与古建筑融合。第三，实现玩家的全权自由度，打破时间、空间的限制，玩家可以不限人数，不限时间，不限地点自主选择游玩。

《天方野谭》剧本杀通过讲故事的方式来唤醒民众的文化素养，充分挖掘当地的特色元素，深挖当地的文化内涵注入剧本杀故事当中，充分利用当地的古建筑元素<sup>[8]</sup>，并且融入剧本杀场景中，创造性地将科技和文化相融合，不断扩展和延伸文旅消费场景，为消费者提供更优质的实景剧本杀文化体验服务。在娱乐中轻轻松松体验文化，在文

化中精精准准营造娱乐。

#### 5 结论

总而言之，要大力推动古建筑文旅+剧本杀的发展，在实景剧本杀项目中，充分利用古建筑风格作为剧本杀的沉浸式场景，深度挖掘古建筑文化作为剧本杀的剧情，与景区内的餐饮、住宿等服务配套可以与游戏环节形成联动，如定制款汉服、将民宿装修成“有故事”的客栈等，在增加游戏趣味性、真实感的同时帮助景区增收。项目还可以开发剧本杀周边文创产品，以古建筑文旅的文化元素、历史人物原型等，售卖剧中人物形象服饰、配饰、玩偶、道具等同款纪念品。我们可以展望在未来几年，以剧本杀为内核，实景沉浸式文旅项目一定会在盘活泰安旅游资源方面拓展出更多的可能性。

#### 参考文献：

- [1] 黄燕玲, 毛甜雨, 于海涛, 陆宇彤. 旅游沉浸式体验的互动机制与意义构建—以“剧本杀”旅游活动为例[J]. 重庆三峡学院学报, 2023, 39 (05): 51-61.
- [2] 张亚欣. “古建筑文旅+剧本杀”模式能否成景区流量密码[N]. 中国城市报, 2022-12-05 (021).
- [3] 赵均, 崔展鸿. 作为出版新业态的剧本杀: 基于产业发展与出版管理的思考[J]. 现代出版, 2023 (04): 117-124.
- [4] 陈婉月, 孔维巍. 基于沉浸式体验的“剧本杀+文旅”产品设计与创新—以旅拍为例[J]. 旅游与摄影, 2022 (16): 78-80.
- [5] 张易, 王颖, 蔡忠华. “剧本杀+旅游”模式促进泰安文旅产业发展路径研究[J]. 商业文化, 2022 (17): 98-99.
- [6] 张嘉亦, 陈俊杰, 郑凤林. “剧本杀+文旅”: 剧本杀的时代方向[J]. 视听界, 2023 (05): 68-72.
- [7] 疏淑进, 邵隽. 游客感知价值对故宫文创产品购买意向的影响研究[J]. 资源开发与市场, 2021, 37 (4): 498-504.
- [8] 杜欢. 关于历史文化名城旅游业发展中文化内涵的开发利用的几点思考[J]. 戏剧之家, 2018 (33): 240-241.