

Doi: doi.org/10.70693/rwsk.v1i2.594

沉浸、释放与回归：青年剧本杀社交的内在逻辑¹

侯培森¹ 王梦菡¹

(¹ 上海中侨职业技术大学、上海金山区、201514)

摘要：通过参与式观察和访谈，以剧本杀游戏社交为例，探析深度媒体化时代，青年群体剧本杀游戏社交的内在逻辑。在剧本杀游戏社交中，游戏通过架起与他人情感联结的桥梁，使青年获得了“情绪价值”；在不同类型的剧本杀游戏中，通过移情得到了情绪释放，获得了多元的社交体验感；在特有的游戏社交机制中，青年在互动交流中得到身体回归，满足了“身体参与”的需求。虽然从青年剧本杀游戏社交的内在逻辑中能够探析出青年群体的在深度媒介化时代的内在需求以及追求的社交体验，但剧本杀游戏内外依然存在着许多问题的仍值得讨论。

关键词：剧本杀游戏；青年；身体参与；情绪价值

一、引言

近年来，网络媒介技术迅速发展并加速渗入人们日常生活的方方面面，熟谙新媒介技术的青年群体表现出高涨的热情，并依托社交平台参与塑造其独特的青年社交文化。“深度媒介化”的时代根本性地重塑着青年群体之间的社会交往方式，^[1]也使得他们的社会交往逐渐表面化、无意义化。^[2]虽然，“深度媒介化”时代，人与人的联结比以往任何时候都更容易建立，但是在一定程度上加剧了现实交往的减少，青年群体似乎没有获得想象中的满足，并且缺少了原始的社交体验。深度媒介化不断拓宽青年群体的交往边界，但也将青年群体“困”在线上。虚拟空间带来的短暂集体狂欢终究难以逾越人内心的鸿沟，反而使他们陷入了“群体性孤独”。^[3]特别是如有的学者所关注到的，深度媒介化时代给青年的社交带来便利和更广泛的联结，但是也使得他们陷入群体性孤独、情感性交往弱和参与感降低的深渊。于是，青年群体更加迫切地寻求社交与网络媒介分离的方法，更加注重寻求线下交往互动的回归。

青年群体迫切地需要一个线下平台来与其他人进行深层次的情感联结，而游戏仿佛是一个很好的链接方式。随着网络媒介技术的发展，以游戏为主的社交方式逐渐成为人们社会交往的主要渠道，尤其对于青年群体来说，游戏是他们联系彼此的主要方式。剧本杀作为一种新式线下聚会游戏娱乐方式，近年来被青年群体所追捧。中国青年报社社会调查中心对为什么线下剧本杀是当代年轻人的社交新宠进行调查，通过对1543名青年受访者进行的一项调查显示，78.9%的受访者表示通过线下游戏社交交到了新朋友。^[4]而对于剧本杀的起源，目前较为统一的说法是起源于二战时期的英国的派对游戏“Murder Mystery Game”（谋杀之谜），经过国内玩家的改编，逐渐发展成为剧本杀。^[5]剧本杀游戏为人们搭建了一个全新的人际交往空间，在游戏中青年群体暂时逃离了虚拟空间里的“第二人生”，回归到现实的亲身交流。对青年群体来说，剧本杀以更强的娱乐属性和高质量的互动社交，逐渐成为青年群体的社交新宠。线下剧本杀也凭借沉浸式体验和全过程沟通互动的特性为青年群体提供了一条重新回归面对面交往的新路径。剧本杀游戏深受最受年轻人的欢迎，在一定程度上也反映了青年群体对社交的诉求和心态。因此，本文对于青年剧本杀游戏社交的内在逻辑的研究，有助于了解当前青年群体在现实生活中的心理、精神文化需求，以及青年群体对社交的需

[作者简介]

[1]侯培森（1995-），男，汉，安徽亳州人，上海中侨职业技术大学辅导员，助教，主要从事青年社会工作，大学生思想教育研究。

[2]王梦菡（1998-），女，汉，河南平顶山人，上海中侨职业技术大学辅导员，助教，主要从事大学生思想政治教育研究。

求。同时,这对理解在深度媒介化环境下青年群体回归线下交往行为的心理诉求具有一定的意义。

二. 文献综述

游戏是一种文化现象,广泛存在于在历史发展长河中。游戏亦是一种大众艺术形式,是大众媒介,也是社会的延伸。荷兰学者赫伊津哈曾在其著作《游戏的人》中说道:“人是游戏者,人类文明是在游戏中并作为游戏而产生和发展起来的”^[6]。鲁威人等学者认为游戏文化是人类认知世界的起点、生活方式的内容、社会关系的纽带以及社会文化的基础。^[7]游戏以共同遵守的既定的规则、以趣缘为导向将青年群体连接起来。张丽芳在其研究中注意到了线上游戏社交的发展会对线下的人际关系产生影响。^[8]在游戏过程中,游戏玩家之间的亲密性、互动频度明显增强,能够满足青年在游戏场景中自我展示和人际交往的社交需求,而这种影响必然也会蔓延到现实世界中将青年个体之间串联起来。游戏是休闲娱乐的,也是满足青年个体之间社交诉求的媒介工具,通过营造出虚拟的游戏空间来提供一种新型的社交空间。依托游戏社交互动系统等使参与游戏的青年人的人际关系具备了可持续性的发展。对于游戏剧本杀社交的研究,国内则较多对剧本杀的游戏内容的沉浸性和叙事性以及游戏的发展方向的介绍,同时探讨剧本杀如何能够风靡于青年群体之中进行多视角的解构。一方面缺乏对于玩家在剧本杀游戏中如何建构自我,以及如何影响青年群体社会交往过程的研究。另一方面,对于剧本杀游戏对青年社交方式的影响等方面的阐述也相对较少。大部分学者的对于青年社交的研究角度更多的集中于青年群体线上社交的表现与结果,而对于青年线下交往的研究较少。对于剧本杀的研究,则忽视了线下剧本杀游戏社交对于青年群体社交互动行为的影响。剧本杀游戏为青年线下社交提供了新的“社交货币”,是青年线下游戏社交较为直观的体现。同时也反映青年群体在现实生活中的社交、心理和精神文化需求。因此笔者选择青年参加线下剧本杀游戏社交空间为本研究的出发点,探索青年群体在剧本杀游戏社交中的互动行为和内在需求。

本研究主要运用质性的研究方法,笔者一方面通过到几家剧本杀线下门店,和研究对象参与到线下剧本杀游戏之中,参与式观察研究对象在游戏中社交行为以及游戏后如何进一步升级或维护这种关系。另一方面通过加入各个剧本杀门店微信拼车群来进一步观察研究对象。同时对具有代表性的青年玩家进行访谈,进而了解其在深度媒体化时代对剧本杀游戏社交的内在逻辑。

三. 剧本杀社交表征分析

(1) 扮演式社交:沉浸式的最佳体验

当你玩剧本杀的时候,你要放下手机而且会有一种角色代入,跟网络游戏不同的是,个体本身就是游戏的角色,在剧本里扮演另外一个角色。而这种游戏最大的魅力在于,能让你从时间中抽离,去体验一段平行的生命旅程,这是很多玩剧本杀的青年的体验。在游戏的过程中,挑选角色、发挥想象力补充和丰富角色的过程,也是逐渐放下自己,进入想象和扮演“他者”的过程。建构了一个“新现实”,让沉浸在情境里的玩家看到了人生更多希望和可能性。同时在剧情和环境中获得不同的感受,暂时脱离现实生活中的诸多烦恼,投入到一种全新的人生和身份中去,体验着不同的人生抉择和故事。随着对情境逐渐投入,在知晓很多的线索下,玩家有了很大的选择性,可以根据自己的意愿来影响游戏的走向,提升了其游戏体验感。

(2) 无负担社交:“社恐”最好的马甲

现实生活中,我们每个人都具备多重社会身份,也在生活、工作中承担各自的责任,人们要扮演好属于自己的角色,维持符合自身身份的形象。而剧本杀游戏能够营造轻松、舒适的游戏氛围,在这种氛围中,青年可以暂时摆脱来自现实工作上或复杂的人际关系所带来的负担,沉浸地进行游戏娱乐与社交,不用过多的在意现实中的琐事。通过这种游戏空间也使得他们得到更真实、更接近也更安全的“连结”,这就是剧本杀游戏能够提供的,就是这种“无负担深度社交”。或许有些“社恐”青年在日常生活中不敢表达自己的想法,也拒绝与他人的互动,害怕被别人观察,或者自己在公共场所做出不适当的行为后产生过度的心理压力等等。而在游戏中,在促进人与人之间的互动考虑,剧本杀游戏中有关剧本的角色之间的关系、关键信息的分享以及故事情节的推进都是在以玩家之间的互动交流为基础而展开的。恰恰正是一群有共同兴趣的人因为“一个剧本”聚在一起,相互之间不问真名,酣畅淋漓地体验一种“新人生”,一起经历“生死离别”或者感悟“爱情真谛”,也有真实动人的拥抱。而“剧终”后,每个人又回到自己家中,为第二天繁忙的工作做准备,不需要为自己承担责任,就像美美地睡了一觉,或者做了一个梦一样。

(3) 破圈式社交：强制的互动交流

社交媒体让人们的联系更方便，但是却也让人感受到更孤独。青年群体现在缺的应该是一个能够和谐、温暖、平等的生活表达平台，而不仅仅是一个匹配工具。青年通过“剧本杀”平台来构建自己的完整的、立体的、有温度社交形象。尤其是这种让别人替你破冰，很自然地带入社交情景的这种模式，在之前的所有社交模式里其实是很少有的。剧本杀属于强制性社交，也就是按着玩家的头产生互动关系，剧本杀的通过剧本给玩家设立了人设和话题，建立了你我之间的关系，就算你是一个内敛不善言辞的人，也会因为在游戏里的角色和任务不停地找你搭话配合。在游戏机制的推动下，你必须去主动地和你对面的陌生人交流，形成真实、有效且强制的互动交流，打破了青年之间的“情感限制”，实现社交主体双方的同时在场，加强了青年群体之间的现实面对面交往，消除了彼此之间的心理隔阂，拉近了彼此之间的社交距离。

四、令人沉浸的剧本杀：青年剧本杀社交的内在逻辑

(1) 架起情感联结的桥梁：满足“情绪价值”期待

作为互联网时代的原住民，青年群体已经习惯与线上交流、结交新朋友。在各类社交软件拓宽认识新朋友的渠道，但线上社交的标签化、人设化的形象使得线上的互动流于表面，不利于深度交流。同时，他们在生活和工作繁琐的重负下趋于“低欲望”，对线上社交日渐迷茫。尤其是一些青年人更习惯用躺平、佛系描述自身目前的社交状态，带来的是重回现实生活的孤独。于是，他们正在寻找一个媒介平台，能够真正地帮助他们与朋友又或是陌生人建立有意义的、更深层次的联系。比起通过在网络社交媒介上各种人设形象和标签，他们发现更有价值的交友方式：在展示真实自我的基础上，与他人真诚地沟通进行更深层次的联结。他们的社交行为以需求满足为基础，但并不会一味地制造需求。于是对“生理需求”或“填补空虚”的欲望转向对情绪价值的期待成为与陌生人建立关系的重要基础。

在剧本杀游戏中，场景内容丰富、情节设置立体，往往需要多名玩家一同参与；而在日常生活中，凑不齐人的时候，或是选择发朋友圈广招“闲人”，或是选择交给店家安排组队拼场，无论哪种方式都能够促进人们扩大自己现有的社交圈，使“剧本杀”的人际扩圈作用显得尤其突出。这得益于它能够提供一个舒适的、轻松的、可以深度交流的交友环境以供青年建立高质量的关系。可以说，剧本杀的使命正是建造一个这样全新的社交空间，能够满足青年在游戏场景中自我展示和人际交往的社交需求。青年玩家扮演剧本中拟定的角色，通过代入线索演绎推动故事的发展，共同完成游戏的目标。在角色扮演的基础上认识和了解现实中彼此，以游戏为媒介建立起情感上连接。而在游戏结束后，店家会提供的是一个在固定的微信群与同车的玩家汇聚、建立连接的机会。而通过共同的话题是让人们走出封闭圈、有兴趣进行剧本杀社交的一大原因。这拉近了青年群体人际交往距离、深化关系传播效果，同时以游戏为纽带建立认同，满足了青年对社交的“情绪价值”。

(2) 移情、情绪释放、瞬时体验：多元的情感需求

斯坦尼斯拉夫斯基曾提出，演绎者通过将自己的情感转移到自己所塑造的角色当中，这个过程叫作“移情”。而在当代精神分析领域中，移情强调扮演者将自己内心的情绪，或对过去事物堆积的情感释放到所扮演的角色中，从而达到情感宣泄的效果。与看电影不同的是，在剧本杀游戏中，青年不仅可以体会故事人物中的复杂故事与内心情感，他们还能在剧本基础上尽情的发挥自己，去替角色选择自己的人生，满足了青年想要去真正的经历和体验幻想，在休闲娱乐的同时得到了精神压力的释放。

剧本杀的流行也体现了时下青年群体对情感交流和情绪释放的强烈需求，大多数青年人在生活中，都习惯了情绪内敛、不向外展露自己真实的想法。而在玩剧本杀时，剧本通过设置的跌宕起伏的故事情节或爱恨冲突的角色羁绊，让青年在感悟角色中去释放自己的情感。在同时，由于剧本杀的开放性，不拘泥固定的台词，这就给青年玩家很大的选择性，他们可以借角色之口，充分地发挥自己的特质，主动展现在现实生活中通常不会轻易展现的一面。这些都让剧本杀在客观条件上，让人释放压抑情绪，又或是单纯地共情。在今天的社会历史条件下，娱乐、哪怕是纯娱乐也扮演着重要的社会角色，它承担了纾缓社会压力和情绪的“代偿性满足”的“减压阀”“按摩器”。^[9]

当人们完全沉浸在某种活动上时，会伴有高度的兴奋、强烈的成就感、控制感和充实感，并从现实世界中抽离进入心流状态。米哈里·契克森米哈里 (Mihaly Csikszentmihalyi) 将心流定义为当个人精神力完全投注在某种活动上的感觉，这种感觉能源源不断出现都获得了类似的让他们兴奋的情绪。心流的产生时会伴有兴奋感和充实感。特别是当活动顺利的时候，这种体验会使人们更愿意多次进行这些活动。^[10]在时间体验上，处在心流体验中的人会遗忘时间并产生时间感知的错觉。^[11]之所以剧本杀游戏能够带来的“瞬时”

享受,很大程度上是由于它赋予参与者极强的沉浸感、参与感。Dixon 提出的交互性四层进阶理论,他认为人们在交互性沉浸体验的活动中中伴有“游弋、参与、对话、合作”这四层递进关系的交互,而不断叠加的四层关系让参与的人们能够体验到更广泛的自由度和自主权,使得参与者得到酣畅淋漓的社交体验。^[12]而剧本杀游戏给青年提供了虚构而又真实的社交体验。当青年在一场活动中能够完整地进行四层交互关系时,就会不自觉地沉浸在其中并产生很好的社交体验感。^[13]

(3) 互动交流中身体回归:“身体参与”的渴望与追寻

随着深度媒介化趋势愈演愈烈,身处在网络世界的青年们越发真切地感受到身体的“剥离”,身体成为一个不知如何安置的“多余物”。他们利用网络来获取新闻资讯,通过更新朋友圈来证明自己与外界的联系,在深夜或某个放空的时刻,抱怨自己像一座孤岛。于是他们似乎本能地对“身体不在场”感到焦虑。在这样的背景下,回归“身体在场”的愿望可能比以往任何时刻都强烈,也越发偏好那些更具交互性、代入感的娱乐方式。这种种都体现了青年群体对具身互动和面对面交流的渴望和期待。而剧本杀游戏能够通过场景营造、情境引导、分享互动等环节,由玩家加以还原、演绎虚拟的角色,建构出一个基于趣缘而形成的虚拟与现实并存的世界。^[14]在剧本杀游戏中,玩家的“表演”不是孤立的,而是包含在一个“整体创作”当中,即玩家们互为演员和观众(主持人则像是若即若离的“导演”)共同创作、完成了一段“虚实相生”的旅程。这“狂欢”无疑需要“身体在场”。“身体在场”暗含着某种“情感纽带”,或是“真实”的保证。心理学认为认知和身体是独立的,大脑的思考独立于身体;身体是人思考的工具,人的思考不能脱离身体。在这个意义上,我们或可说剧本杀构建了一个微型的狂欢场域,玩家得以暂时地摆脱现实的秩序与距离。这也是其社交属性的体现,“拼车”或遇到“朋友的朋友”在剧本杀中很常见,但哪怕是陌生人在“狂欢”中,也很快就能建立起一种“半游戏半现实”的相互关系,当我们把个体行为变为集体行为时,就是一种具身社交。剧本杀是一个非常好的“具身社交”方式。相较“无情”的数字信号,具身交流更加连贯,也更加“亲密”,当自己的身体与别人的身体真切地进行互动时,共度的时间不可复制粘贴,人也不能同时“在场”两个地方,心理会更容易打开。由此“身体在场”被赋予信息之外的“不可替代的仪式意义”。

五、结论与讨论:基于青年剧本杀游戏社交行为的反思

剧本杀在营造全身心投入、沉浸式的游戏社交氛围方面,无疑为当下生活在庸常状态的青年群体提供了现实和虚拟相联通的社交空间。究其本质是提供人与人之间一次深度交流的娱乐平台,剧本杀俨然已成为青年群体扩大社交圈的一种有效媒介平台。它不仅是单单只作为一种休闲娱乐放松而存在的。它的兴起与它能够满足当代青年群体的心理需求和社交需求有着密不可分的联系。在研究剧本杀社交行为的过程中,笔者注意到在剧本杀社交内外依然存在着许多问题的值得讨论。

一方面,对于在深度媒体化时代的青年群体而言,比起宅在家里或者在王者游戏中寻找自我的价值,亦或者通过朋友圈来试着联结外界,仿佛只有剧本杀游戏中里与他人一起演绎和沉浸,才能获得很好地社交体验。然而,当这场“梦”清醒之后,内心的孤独感被重新唤起,个体又像一座孤岛与他人隔离。然而如何消除这情感上孤独,才应该是我们在游戏中应该寻找的答案。通过和游戏中的其他玩家进行演绎和沉浸式社交的方式来对抗个体情感上的孤独。然而,回归现实后,这些问题仍旧存在,仿佛游戏只是一个能够暂时对抗孤独的工具,暂时的营造一个虚拟的社交空间让青年去逃避。虽然如此,即便剧本杀游戏并不能从根本上解决,但它也确实满足了当下许多年轻人的心理需求。在游戏中他们根据角色对自我的定位在进行不断地探索,这对于青年的自我同一性的发展具有重要的影响意义。但我们更应当关注的是,当社会飞速向前发展,当人们物质财富在不断提高的时候,青年群体的精神世界并没有因为网络信息的过载而丰富反而变得贫乏。当代许多青年群体不足以处理和应对面对生活和工作上所带来的压力以及情感的孤岛,因而希望通过游戏去放松,满足自己休闲娱乐的需求的同时也满足他们心理社交需求。因此,当我们脱离游戏去重新审视这个问题,我们应当如何帮助青年群体构建一个满足自我的精神世界,帮助他们应当如何应对个体的情感孤独,这是值得研究者仔细思考的问题。

另一方面,剧本游戏是一种健康的社交游戏,同时也是青年喜好的文化传播方式,从外在表现上,剧本杀游戏能够将年轻人的目光从电子设备上拉回到线下互动交流环境中。线下剧本杀游戏中的“身体在场”的确能够让青年沉浸其中,同时又能带给他们更加真实的社交体验。然而这需要满足许多现实条件的。就目前线下剧本杀的发展状况来看,由于行业监管不严,部分剧本传递的价值观扭曲化很容易形成问题的综合,成为“精神鸦片”。因为剧本是情感和价值传递的载体,一个优秀的剧本带来的情感共鸣、心理慰藉以及对人性的思考和反思。这并不是所有的剧本杀门店都能满足软硬件条件,这往往会限制线下剧本杀正向功

能的发挥。而作为内容创作积极性与效率高最高的剧本行业来讲,剧本源于生活,高于生活,需要的是刺激作品实现高质量的提升,淘汰劣质的、不符合大众文化的剧本,使其成为一个有态度有价值的文化产业。那么今后还要潜心研究思考,如何在不改变剧本杀本质特质的前提下,借助剧本杀的故事、体验、演绎,将正能量思想与文传递给青年群体,如何让他们远离独处、回归社会,回到人与人的真实交流与互动关照之中,才是“剧本杀”更高的追求与发展方向。正如哲学家伯纳德·苏茨所说:“是游戏让我们在无事可做的时候有事可做。因此,我们把游戏称为‘消遣’,并把它们看作是对我们生活间隙的微不足道的填补物。但它们比这重要得多。它们是未来的线索。

参考文献:

- [1] 乏如克·哈帕尔. 回归连通性: 传媒社会学视阈下的新型社交方式研究[D]. 华东师范大学, 2022.
- [2] 常江, 何仁亿, 安德烈亚斯·赫普: 我们生活在“万物媒介化”的时代——媒介化理论的内涵、方法与前景[J]. 新闻界, 2020(06): 4-11.
- [3] 赵辰霄. 线下剧本杀: 群体性孤独的解药——基于跨学科视角的阐释[J]. 科技传播, 2021, 13(20): 85-89.
- [4] 孙山, 陈文琪. 78.9%受访者表示通过线下游戏交到了朋友[N]. 中国青年报, 2021-07-22(010)
- [5] 陈依凡. “剧本杀”手机游戏: 叙事、互动与时间的三维研究[J]. 新闻研究导刊, 2019(03): 48-50.
- [6] 赫伊津哈: 《游戏的人: 文化中游戏成分的研究》, 何道宽译, 花城出版社, 2007年.
- [7] 鲁威人, 石正贵, 宋立欣. 游戏文化学. 北京: 首都经济贸易大学出版社, 2019: 13-26.
- [8] 张丽芳. 游戏社交与线下人际关系的相互作用机制研究[D]. 武汉大学, 2021.
- [9] 喻国明. 娱乐与游戏: 一种未被正确认识的价值媒体[J]. 新闻与写作, 2017(11).
- [10] [美] 米哈里·契克森米哈赖. 心流, 最优体验心理学[M]. 张定绮译. 北京: 中信出版集团, 2017: 51, 102, 129.
- [11] 李立. 大众文化的审美时间体验及其价值悖论[J]. 新疆社会科学, 2009(2).
- [12] 赵梦婕. 线下剧本杀的心流体验分析[J]. 视听, 2021(12): 170-171.
- [13] Steve Dixon. Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation. Cambridge: MIT Press. 2007. pp. 564-595.
- [14] 谭昭, 关屹. 表演的身体与重构的形象: “剧本杀”的个体叙事研究[J]. 视听, 2022, (08): 149-151.

Immersion, release and return: the inner logic of youth murder mystery game socialization

Hou Peisen Wang Menghan

Shanghai Zhongqiao Vocational And Technical University Shanghai Jinshan

Abstract: Through participatory observation and interviews, we take murder mystery game socialization as an example to explore the internal logic of murder mystery game socialization among youth groups in the era of deep mediation. murder mystery game socialization, the game bridges the emotional connection with others, so that young people gain "emotional value"; in different types of murder mystery games, they get emotional release through empathy, and gain a sense of diversified social experience; in the unique social mechanism of the game, young people get their bodies back in the interaction and communication to meet the demand of "body participation". In the unique social mechanism of the game, young people can return to their bodies in the interactive communication and satisfy the demand of "body participation". Although the internal logic of youth murder mystery game socialisation can be analysed from the intrinsic needs of youth groups in the era of deep media and the pursuit of social experience, there are still many problems inside and outside the murder mystery game that are still worthy of our discussion.

Keywords: murder mystery game; youth; physical participation; emotional value