

在故事演绎中实现寓教于乐——以剧本杀为例

何佳蓉 曾豪 赵胜兰

湖南应用技术学院

DOI:10.32629/er.v9i6.7148

[摘要] 剧本杀作为集角色扮演、逻辑推理与社交于一体的沉浸式娱乐形式，已从悬疑推理拓展至多元题材。其故事演绎与寓教于乐深度关联，前者为后者提供载体支撑，后者为前者明确价值导向。基于故事演绎视角，高校可通过剧情设计、角色塑造、演绎过程及复盘环节的优化，实现剧本杀娱乐性与教育性的统一，发挥其育人价值。

[关键词] 故事演绎；寓教于乐；剧本杀；实践育人

中图分类号：G641 **文献标识码：**A

Edutainment Through Story-Based Performance: A Case Study of Script Killing

Jiarong He, Hao Zeng, Shenglan Zhao

Hunan Applied Technology University

Abstract: As an immersive recreational activity integrating role-playing, logical reasoning and social interaction, script-based role-play game has evolved from suspense reasoning to a variety of themes. Its story-based performance is closely connected with edutainment: the former acts as a carrier for the latter, and the latter defines its value orientation. From the perspective of story-based performance, colleges and universities can integrate entertainment and education in script-based role-play game by optimizing plot design, character shaping, performance process and debriefing sessions, so as to give full play to its educational value.

Keywords: story-based performance; edutainment; script-based role-play game; practical education

引言

起源于欧美、2013年前后传入国内的剧本杀，凭借强沉浸、高互动的特点，成为青年群体热门社交方式，其题材已拓展至历史、科普、家国等多元方向。当前，高校教育寻求创新载体，而剧本杀兼具娱乐性与叙事性，具备寓教于乐的转化潜力，为高校教育创新提供了新颖路径，相关研究具有现实意义。

1 剧本杀的概念

剧本杀原名“谋杀之谜”，起源于欧美派对游戏，2013年前后传入国内并快速流行，是集角色扮演、逻辑推理、社交互动于一体的沉浸式娱乐形式。游戏通常由4—10人参与，在DM主持下，玩家研读专属剧本、扮演特定角色，通过搜证、圆桌讨论、心理博弈还原案件真相或完成剧情任务。其题材已从悬疑推理拓展至历史、家国、情感、科普等多元方向，兼具娱乐性与叙事性。凭借强沉浸、高互动的特点，剧本杀成为青年群体热门社交方式，也为故事化教育、价值传递提供了新颖载体，具备寓教于乐的转化潜力。

2 剧本杀中故事演绎与寓教于乐的内在关联

2.1 故事演绎是寓教于乐的载体支撑

2.1.1 剧情叙事构建教育场景

剧本杀的故事演绎以完整的剧情叙事为核心，通过搭建具体、鲜活的场景，将抽象的教育内容转化为可感知、可参与的具象情境，为寓教于乐提供坚实的载体支撑。不同于传统灌输式教育的枯燥性，剧本杀的剧情叙事会围绕特定教育主题，构建符合逻辑的时代背景、人物关系与情节脉络，让教育内容自然融入故事场景之中^[1]。例如，历史题材剧本会还原特定历史时期的社会风貌、重大事件，玩家在剧情推进中，既能感受历史的厚重感，又能潜移默化掌握历史知识；科普题材剧本则会将科学原理、安全知识等融入剧情冲突，通过场景化呈现打破知识传播的壁垒。

2.1.2 角色代入强化教育体验

故事演绎的主要特点表现为角色代入，该特点会增强寓教于乐的体验，并且使教育传递具有更强的感染力和实效性。剧本杀里故事的演绎过程中，每位玩家都会获得特定角色，该角色具有各自独特的人物背景、情感立场和行为逻辑，玩家要将全部身心投入到角色中，并通过角色扮演来完成剧情的演绎。角色代入让玩家不只作为教育内容的旁观者，而是变成了教育场景的参与者和故事发展的推动者。玩家在代入角色的过程中，会对角色的经历和选择产生自然的共情，并且会理解角色背后包含的价值理念、行为准则和知识内涵^[2]。

在关于国家的剧本里, 玩家能够通过扮演各类角色, 来感受家国情怀、责任担当, 情感共鸣带来的教育冲击, 要比传统说教式教育更强。在法治题材剧本中, 玩家会扮演当事人和执法者等角色, 直观地了解法律条文的应用场景和法治精神, 以达到深化教育认知的目的。

2.2 寓教于乐是故事演绎的价值导向

2.2.1 娱乐性保障参与度, 为教育传递奠定基础

寓教于乐中的娱乐性是剧本杀故事演绎的核心吸引力, 其核心作用在于保障玩家的参与度, 为教育内容的有效传递奠定坚实基础。剧本杀的故事演绎本身具备强互动、强沉浸的娱乐属性, 通过逻辑推理、剧情反转、社交互动等环节, 满足玩家的娱乐需求, 吸引玩家主动参与其中。相较于传统教育形式, 剧本杀以娱乐为切入点, 打破了“教育=枯燥”的固有认知, 让玩家在轻松愉悦的氛围中参与故事演绎, 降低了教育内容的接受门槛^[3]。

2.2.2 教育性提升故事内涵, 实现价值输出

寓教于乐中的教育性是剧本杀故事演绎的价值导向, 能够有效提升故事内涵, 让故事演绎超越单纯的娱乐层面, 实现正向价值输出。剧本杀的故事演绎并非单纯的娱乐消遣, 其背后需要有明确的教育导向作为支撑, 否则故事便会缺乏深度与内涵, 难以实现长期发展。教育性的融入, 让剧本杀的故事演绎不仅能够为玩家提供娱乐体验, 更能够传递知识、弘扬正能量、引导正确的价值观。例如, 情感题材剧本通过演绎亲情、友情、爱情等情感故事, 引导玩家珍惜情感、学会共情; 公益题材剧本通过呈现环保、公益帮扶等剧情, 传递社会责任与公益理念; 传统文化题材剧本则通过演绎传统习俗、文化典故, 推动传统文化的传承与传播。

3 剧本杀中寓教于乐的实现路径

3.1 剧情设计: 兼顾故事性与教育性的融合

3.1.1 主题定位: 贴合教育目标

高校场景下, 剧本杀寓教于乐的实现, 首要在于剧情主题定位与高校教育目标深度贴合, 让故事演绎成为高校知识传递、价值观引导的延伸载体。高校教育核心涵盖专业知识传授、人文素养培育、正确价值观塑造等多元目标, 剧本杀的主题定位需立足这一核心, 摒弃单纯的娱乐化导向, 实现教育目标与故事主题的同频共振。专业知识类剧本可围绕专业核心知识点设计主题, 如文科类聚焦文学经典、历史脉络, 理科类围绕实验原理、学科前沿, 让故事主题成为专业知识的具象化呈现; 价值观引导类剧本可紧扣家国情怀、责任担当、诚信友善等核心素养, 结合高校立德树人根本任务, 将主流价值观融入故事内核。主题定位需避免脱离高校教育实际, 既要符合青年学生的认知特点, 又要凸显教育性, 让故事演绎从源头承载教育功能, 为后续教育内容的渗透奠定基

础, 实现故事娱乐性与高校教育目标的有机统一。

3.1.2 情节编排: 以故事冲突推动教育内容渗透

情节编排在把剧情故事性和教育性进行结合时起着主要作用, 需要依靠适当的故事冲突作为线索, 来让教育内容自然地融入其中, 防止教育内容和故事之间产生脱节的生硬堆砌。高校剧本杀的情节编排应当避免没有意义的剧情反转, 主要围绕贴合教育目标的主要冲突进行, 使教育内容情节的推进而逐步呈现和深化。情节冲突的设计应当贴合青年学生的生活体验、认知规律。比如专业知识类剧本可以设置知识应用类冲突, 使学生在解决冲突时可以巩固专业知识并且提高应用能力。价值观类剧本可以把道德选择和责任担当方面的冲突进行安排, 让学生通过对冲突选择的思考来明确价值导向并确定行为准则。情节编排要重视逻辑和连贯, 把教育内容放进情节里, 比如角色矛盾、任务挑战, 把知识要点、价值理念变成能被感知、能被参与的剧情内容, 让学生在沉浸剧情、解决冲突时, 主动学习, 达到娱乐体验和教育收获一起提高的效果。

3.2 角色塑造: 强化教育感知的代入载体

3.2.1 角色设定与教育内容的绑定

角色在故事演绎中发挥主要载体作用, 角色的设定应当和教育内容进行结合, 角色可以作为高校教育内容传递的具体依托, 这样会增强学生的教育感知。高校剧本杀的角色设定不应该局限于同质化和娱乐化的单一方向, 而是需要将教育目标与剧情主题进行结合, 给各个角色赋予明确的教育属性, 使角色的背景、立场、成长轨迹和教育内容之间保持紧密联系。在专业知识类剧本中, 可以把角色设定成相关领域的研究者或从业者, 使角色的专业能力、工作场景和专业知识要点相互对应, 学生通过扮演角色, 可以直接感受专业知识的应用场景。

3.2.2 角色行为引导教育认知与情感共鸣

角色塑造的主要价值在于依靠角色行为来引导学生的教育认知, 激发情感共鸣, 使教育传递更有感染力和实效性, 该特点在高校剧本杀中变得非常明显。高校剧本杀的角色行为设计需要围绕教育目标来进行, 各个角色的言行举止和选择决策都要有明确的教育导向, 引导学生在共情角色的过程中深化教育认知。情景剧把家国情怀作为主题, 角色依靠坚持理想和承担使命, 使学生能够清楚地理解家国责任和时代担当。在专业实践主题剧本中, 角色利用解决专业难题、坚持职业操守的方式, 引导学生养成严谨的治学态度并提高专业素养。角色行为设计要重视真实性和合理性, 贴合角色身份和背景, 不要进行刻意的说教式设计, 学生在代入角色、感受角色行为时, 会自然产生情感共鸣, 进而反思自己、提高认知, 达到角色演绎和教育引导的结合。

3.3 演绎过程：构建沉浸式教育体验场景

3.3.1 互动环节设计：强化教育参与感

演绎过程中的互动环节设计，是构建沉浸式教育体验场景、强化学生教育参与感的关键，也是高校剧本杀实现寓教于乐的重要路径。高校剧本杀的互动环节设计需摒弃单纯的娱乐性互动，立足教育目标，将互动与教育内容深度结合，让学生在互动过程中主动参与、主动思考、主动吸收教育内容。互动环节可结合教育需求设计多元形式，专业知识类剧本可设置知识问答、小组研讨、实践模拟等互动环节，让学生在互动中巩固专业知识、提升合作能力；价值观引导类剧本可设置观点辩论、角色对话、决策探讨等互动环节，让学生在互动中交流价值认知、明确价值导向。

3.3.2 氛围营造：助力教育内容的潜移默化传递

氛围营造在演绎过程中通过建立沉浸式教育体验场景来起到主要作用，它能够烘托剧情氛围并且激发学生的代入感，进而使教育内容以潜移默化的形式进行传递。高校剧本杀氛围营造需要贴合剧情主题和教育目标，依靠场景布置、音效搭配、DM 引导等方式，形成和剧情相匹配的沉浸式场景，使学生可以快速融入故事，并且感受到教育内容的内涵。历史主题剧本利用复古场景布置和相关音效搭配来营造浓厚的历史氛围，让学生在沉浸式体验中体会历史的厚重感，并且可以潜移默化地掌握历史知识。心理健康主题剧本利用柔和的场景和舒缓的音效来营造温暖的氛围，引导学生敞开心扉，理解心理健康知识，并且学会进行情绪管理。

4 复盘环节：实现教育价值的升华

4.1 剧情回顾与教育要点提炼

复盘环节是在剧本杀演绎结束之后，把教育价值进行升华的一个主要环节，该环节的主要内容是通过对剧情进行回顾，整体地提炼出教育要点，让学生能够清楚地梳理故事所包括的教育内涵，从而达到对认知进行深化的目的。高校剧本杀在进行复盘时，不可以只进行单一的剧情回顾，而要以高校教育目标作为基础，将剧情回顾和教育要点提炼结合在一起，让 DM 引导学生回忆剧情脉络、角色行为和主要冲突，以此来总结其中包括的专业知识、价值观念和行为规范。比如，在进行专业类剧本复盘的时候，能够把剧情当中的专业应用场景结合起来，对相关的专业知识点进行提炼，并且对

知识应用的思路进行梳理。教师在对价值观类剧本进行复盘时，可以依靠角色选择和结局，归纳出主要的价值观要点，并且指导学生准确地理解价值导向。

4.2 参与主体的认知反思与价值认同

复盘环节的最终目标是引导参与主体进行认知反思、形成价值认同，实现教育价值的升华，这也是高校剧本杀寓教于乐的核心落脚点。高校剧本杀的复盘需注重引导学生结合自身扮演的角色、参与的过程，进行深度认知反思，将剧情中的教育内容与自身学习、生活实际结合，反思自身的认知误区、行为不足。例如，在责任担当主题剧本复盘时，引导学生反思自身在角色演绎中的选择，对照角色的责任担当，反思自身在学习、生活中如何践行责任；在专业实践主题剧本复盘时，引导学生反思自身在解决剧情冲突中的专业应用不足，明确后续学习的方向。通过小组交流、分享感悟等形式，促进学生之间的思想碰撞，引导学生形成正确的认知与价值认同，将剧本中的教育内容转化为自身的思想素养与行为准则，真正实现教育价值的升华，达成高校寓教于乐的教育目标。

5 结论

剧本杀的故事演绎是实现寓教于乐的核心抓手，二者相互支撑、辩证统一。高校依托故事演绎，从剧情、角色、演绎、复盘多环节发力，可让剧本杀突破单纯娱乐属性，转化为高校育人的创新载体，既满足青年学生的娱乐需求，又实现知识传递与价值引导，助力高校教育目标的实现。

[参考文献]

- [1]李心钰.高中思想政治课寓教于“乐”方法研究[D].湖南科技大学,2024.
- [2]狐若辰.精心设计寓教于乐——北京高校开展形式多样国家安全教育[J].平安校园,2023(10):72-75.
- [3]刘丽丹,廖明智.红色经典歌曲“寓教于乐”的思政价值[J].文艺争鸣,2023(7):193-195.

作者简介：

何佳蓉（2006—），女，汉族，湖南双牌人，本科，研究方向：高等教育。