

表演与自我：论线下剧本杀文化心理现象

刘权阅

贵州大学哲学学院，贵州 贵阳

收稿日期：2023年7月18日；录用日期：2023年9月6日；发布日期：2023年9月19日

摘要

剧本杀作为如今爆火的线下娱乐项目，与其他线下爆火的娱乐项目比较，剧本杀最大的特色在于“扮演”角色去“互动表演”。虽然不确定的剧本杀质量在阻碍这一形式顺利进行，但不可否认在这种表演的情境下隐藏着游戏中“自我”心理的表达，这种“自我”表达通过思索，可以使人对自己的自我进行反思，使人从“剧本杀”中得到自我的心理满足。

关键词

剧本杀，表演，自我

Performance and Self: On the Psychological Phenomenon of Offline Script Killing

Quanyue Liu

School of Philosophy, Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: Jul. 18th, 2023; accepted: Sep. 6th, 2023; published: Sep. 19th, 2023

Abstract

Script Kill, as a popular offline entertainment project today, compared with other offline popular entertainment projects, the biggest feature of Script Kill is to “play” the role to “interactive performance”. Although the uncertain quality of script killing hinders the smooth progress of this form, it is undeniable that in the context of this performance, there is a hidden expression of the “self” psychology in the game, and this “self” expression can make people reflect on their self through thinking, so that people can get their own psychological satisfaction from “script killing”.

Keywords

Script Killing, Performance, Self

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

如今由于网络时代的飞速发展，在经历了网络游戏对年轻人游戏的生活充斥，屏幕社交成为当代社交的常态，人本就是社会中的动物，社交更是人的一种需求，但是这种虚拟性的社交终究使人感到内心的空虚与不真实，这也间接导致如今许多线下娱乐社交游戏的出现，剧本杀便是其中之一，不同于其他爆火的线下娱乐，剧本杀的爆火有其独特的魅力。以密室逃脱为例，人们通常将剧本杀与密室逃脱进行一种比较，他们有许多共同的特点，游戏人数设定，可以进行推理，可以感受不同的空间氛围等，但剧本杀相较于这些却有一个十分特殊的形式存在，即通过扮演角色去表演。扮演角色给予了玩家不同的身份体验，表演是玩家有意识的行为展现，呈现玩家对“自我”的可能性表达，在这一游戏中反观自身，给予了心理“自我同一”的可能性。但在剧本杀在现实社会环境中，这种交换人生中的体验模式是否可以顺利的使玩家在互动表演中使心理反观自身，从而获得思考呢？

2. 演戏即看戏

根据对剧本杀的形式进行解析，剧本杀游戏是在一定的虚构时空中由参与游戏的人员根据故事情节进行角色扮演去表演。这种形式的设定不由得会让人联想到戏剧形式。对于戏剧的定义有很多，《辞海》中的定义是：“由演员扮演角色、在舞台上当众表演故事情节的一种艺术。”(夏征农, 陈至立, 2010)但是无论怎样定义，戏剧一定与特殊空间中由演员扮演、观众、故事有关。戏剧而来的沉浸体验在于“看戏”，剧本杀沉浸体验在于“演戏”。看戏在一定程度上是一种被动的给予，一些剧场要求是需要安静的进行的享受，由被动的听觉视觉的给予上升到精神进行一定的沉浸体验，而演戏则不同演戏一开始就是一种主动的行为，在剧场这一特定的空间中演员与观众发生交流，这种信息的传递是由演员的表演所传递的信息。关于表演，“所有的客观存在都是存在，所有的存在都在行动中，凡是自我指涉的行动就是表演”，(查理·谢克纳, 2010)戏剧中表演是人类有意识的行为，并且具有相应的场景、布景等，观众看戏这一行为更是肯定表演这一行为的发生。在剧本杀中，剧本杀为玩家创造了不同的空间与时间，剧本也借鉴了戏剧的创作结构，这为玩家扮演角色心理上更加入戏提供了良好的条件。玩家进行角色表演的这一行为类似于戏剧的表演。与戏剧表演的不同，剧本杀的表演带有一定的随机性，玩家拿到剧本，剧情进行发挥并不像一场戏剧经过排练所呈现给大家的完美表演。玩家进行表演是玩家有意识地即兴行为活动，而其他玩家对此玩家的互动便是充当观众的角色进行观看，那么剧本杀中玩家的表演是否能够带给戏剧中观众看戏类似的心理效果呢？

戏剧活动里需要演员，戏剧活动的演员是经过不断训练，所追求的最好的发生在于“演员为剧情所倾倒，以致于一切自我的下意识和本能的和谐所推动”(查理·谢克纳, 2010)。剧本杀中的演员是玩家自我发挥的表演，有着自己特殊的人物设定和线索人物，相较于传统戏剧来说，剧本杀里的玩家表演是一种即兴没有安排的演绎，玩家算不上可以称为一种传统意义上的演员，在这里玩家的演绎相较于传统戏

剧缺失了情节完整度和动作表达。但人类相互传输的媒介符号并不仅仅限于此，其中有一项最重要的传递表达符号为语言，语言是最有效的表达沟通。在剧本杀的表演环节，玩家主要是通过语言进行阐述表达，动作是语言表达的辅助，这种表演之演是一个人最自我的表达，在这一情况下虽然和传统的演员不同，但是作为扮演的玩家形式所表现的效果是一致的。“通过戏剧的长期实践，我们可以发现即使戏剧演员没有化妆，剧场也没有别出心裁的服装和布景，甚至没有戏剧舞台，没有华丽的灯光或者音效，戏剧也是能够存在的。但是如果如果没有演员与观众中间感性的、直接的、‘活生生’的交流关系，戏剧是不能存在的。”(耶日·格洛托夫斯基, 1981)达到观众的与演员的交流关系是戏剧最终的追求，传统戏剧的演员通过不断的练习将表演与表演者融为一体的，传达出最“像”自我的表达，以此来达到与观众的有效沟通。戏剧中观众在剧场空间中与演员和剧情具有一定的距离，是被动的接受。剧本杀中玩家即是演员又是观众，作为演员虽然没有精密的剧情走向、动作编排，但是却在这种即兴式的表演中也可将自我表达出来，这种表演也能及时给作为观众的其他玩家达到交流传递。此时，玩家既是演员又是观众，一定程度上缩短了演员与观众之间距离。

在这一形式下，剧本杀作为演员的观众，内在心理和主动表演与外在活动相互参与配合，建立起了剧本杀这项活动演与观的关系——“演戏即看戏”。剧本杀中玩家的表演也达到了戏剧中观众看戏类似的效果，这位剧本杀这项活动对自我的展示表达和交流互动提供了吸引人的形式。

3. 自我于表演互动中呈现

在现实生活中，人是具有角色扮演的能力，每一个人在社会中的角色扮演是由他人的期待来限定的。查尔斯·霍顿·库利曾提出一个极为重要的形象概念，“镜中之我”。“他人就是一面镜子，只有在他人的互动中我才有了自我”。并且他将镜中之我归结为三类：一是我所想象的，在别人面前的。二是我所想象的，别人对我的评价；三是由上述两个方面引出的某种自我感觉，如屈辱、自豪等。(欧文·戈夫曼, 1989)所以说，自我产生于社会中，自我需要肯定。这种社会性的自我是当代青年人常常出现的一面，而个人的自我在这种社会性的自我中得不到充分展示，时常会使自己感到疲惫。剧本杀是社会生活的产物，上文讲到剧本杀的形式中玩家作为演员被赋予了新的角色，给予了自我展示的可能性。

在剧本杀的角色扮演中，玩家被赋予了新的角色，在这场表演中，我们虚实结合的身份就像是自我和他者的结合，“人这个词，最初的含义是一种面具……某种意义上，这种面具体现了我们对我们自己所形成的观念……这种面具是我们更真实的自我，我们想要称为的自我”(欧文·戈夫曼, 1989)，即便是戴上面具，拿上不一样的本子，这个结合身份所表现出来的仍旧是自我。他者带给给予了我新的特征、情节、以及线索，在游戏中，我们其实可以发现这个身份的呈现，性格展示，情节的推进都具有十分的不确定性，这都是由玩家自我选择呈现的结果。玩家通过表演将自我在游戏中呈现，日常生活中自我的表演更多是彰显出我期待他人肯定眼光中的自我，这种表演总是会遵循一定的社会秩序规则，在否一方面压制了自我表达的可能性。而游戏中的表演恰好相反，英语里有个说法叫做游戏式情绪，这种情绪常常意味着颠覆与搞笑。剧本杀打破这种秩序，打破这种秩序不意味着打破一切规则，只是在于打破社会赋予人的一些属性条框，赋予了人一个相对自由的虚幻却又真实的空间。此时的扮演者带上的是游戏中所赋予的角色面具，这个角色可能是社会中的自我没有尝试过的角色，在这种情况下表演，自我所进行的表达，通过他人的镜像反映可能使我们看到一种新的自我意识的出现，给予了自我更多的可能性表达也。这种角色也可能是扮演过，但当没有社会某些性质的束缚之时，同样的面具所呈现的自我仍旧有所不同。通过玩家相互之间的交流，我们对“镜中之我”的了解也会更加完善。值得注意的是在这些角色扮演中玩家表演的重建行为，重建行为就是“自我表演就好像我是另外的某个人……也可以是另一个感觉/存在状态下的自我，似乎每个人身上有许多‘自我’”(查理·谢克纳, 2010)。剧本杀为了使玩家更

快进入角色，以及角色的时空中会对周围环境进行布置、播放适当的音乐，以及准备服装造型等，阅读剧本文字使玩家丰富剧本剧情，角色记忆更加清晰，甚至弱化了真实与虚拟时空的边界，玩家在互动表演既是对剧本的再现，又是对故事的重构，在这一层面中“自我”展现的多样性可以值得我们去进行复盘和思考，促进“自我同一性”。

因此，剧本杀玩家在这一游戏中在游戏过程中，玩家互动表演、剧本及场景密切相关，呈现出相互促进的关系。在“以表演为中心”的游戏中，社群共同体的认同是社区形成的基础，为表演的生成、发展与解释提供了可能。在一环境下，自我的多样性呈现，为玩家反观“自我”，为玩家心理上的“自我同一”提供了可能。

4. 演与思

剧本杀类似戏剧的形式给玩家提供了自我展示表达和交流互动的场所，也给了玩家表达自我，得到心理认可的愉悦，以及玩家心理的自身反思，实现“自我同一性”的可能。这种实现形式在具体游戏中是否会受到现实阻碍？

戈夫曼在《日常接触》一书中指出，规则构成了游戏本身，而非游戏设备。(欧文·戈夫曼, 1990)，在日常互动中，我们也要基于一定的规则进行才能进行社会实现。剧本杀游戏中也有各种“显性”和“隐形”的规则，如游戏中术语，“跳车”即玩家在游戏途中离场，而“翻车”则指玩家未推理出凶手或凶手被抓住。“菠萝头”指沉浸效果差、共情能力弱的玩家，“开天眼”则是指玩家通过网络搜索凶手信息或提前知道剧本内容，是作弊的代称。这种语言符号促进玩家形成群体的认同感，也为互动表演创造了独特的条件，但是也暴露出游戏体验与玩家息息相关，这种情形的发生可能导致玩家心理游戏中的沉浸体验感受，进而在表演中的自我难以获得释放。一场游戏体验是否过瘾和本场打本玩家关联甚大，所以那些不符合这些游戏规则，不尊重游戏规则玩家自然会被抵制和排除，因而剧本杀具有一种群体的边界性，而戏剧观众可以选择自己的喜好，但是相较于剧本杀来说戏剧的包容度更大。这也是剧本杀传播甚至引起争议的一大隐患。

而在表演互动中，不可忽视身体作为“观念的行动”，呈现出游戏与现实的区隔，反映出身体与表演的相互成就。首先，身体感官受外界刺激发动玩家的真实体验感，产生一种移情效果，很多共情能力高的玩家往往很难走出“剧本杀”的游戏体验，甚至影响到社会生活。共情也是自我的一种表达，共情过后的是否进行反思，以及是否真正思考情绪下思索是剧本杀是否真正能够发挥其独特形式的重要条件。其次，身体有助于玩家进入沉浸式体验，促进自我的表达。玩家自我表演的行为，其主要作用于他者的面具形象上。但是如果“上车”的这波人都是熟人的情况下，自我的表达就会有所受限。玩家需要根据游戏内容，构建出一个基于日常社会生活中的自我基础上自我认知的安全的形象，这种构建在一定程度上会阻碍玩家想要的去呈现的自我表达，那么此时的游戏愉悦更多的是来自游戏中的推理、触发机制等，具有削减剧本杀“演”这一独特性。

在如今社会的快节奏下，一个行业的快速发展，“剧本杀”作者比起传统模式戏剧的创演者仿佛轻松很多。但是实际上正因为这样流水线式的产业模式，定会带来越来越多的问题，比如剧本质量问题、剧情的模式化甚至逻辑混乱、过度创意与现实毫无关联无法使人带入等。这种剧本杀游戏所提供的环境只是在促进人的感官体验，最终归结于一种精神状态的快感，可以说，这份快感就像其他类似桌游所带来的游戏体验，当这份快感消失，留下的不过只是更加空洞的感觉。不可否认的是，制作精良的剧本杀团队的确是能够赋予玩家一个“体验人生”在游戏互动表演中更好表达自我的机会。因而剧本杀现在甚至贯彻到青少年教育，红色文化传播等各方面。或许，通过几个小时的置换人生，体验另一种人生后打量自己，从而获得思考和力量。

5. 总结

剧本杀作为如今时代爆火的线下社交游戏之一，其独特的表演互动形式具有玩家内心找寻自我的可能，具有实现玩家在内心找寻自我的过程中实现“自我同一”的可能性，玩家在剧场环境下互动表演反观自身，实现了心理上的满足感并进一步获得思考。但如今市场的剧本杀质量的参差，玩家质量的不可控是剧本杀并不能实现本本寻自我，场场皆满意的游戏环境，但不可否认剧本杀玩家在互动表演中使心理反观自身，获得思考的能力。

参考文献

- 查理·谢克纳(2010). *人类表演学系列*. 国英印务有限公司.
- 欧文·戈夫曼(1989). *日常生活中的自我呈现*. 浙江人民出版社出版.
- 欧文·戈夫曼(1990). *日常接触*. 华夏出版社.
- 夏征农, 陈至立(2010). *辞海*. 上海辞书出版社.
- 耶日·格洛托夫斯基(1981). *迈向质朴戏剧*. 中国戏剧出版社.