

明知虚妄：剧本杀电影的叙事策略

王者羽 (中国传媒大学戏剧影视学院,北京 100024)

[摘要]近年来火爆的剧本杀游戏与电影碰撞交融,在推理类型之下催生出剧本杀电影的新标签。联系剧本杀游戏特征,剧本杀电影应当在密闭空间中以倒错的时间、分散的视点进行叙事。同时需要利用意象调和剧本杀与生俱来的不确定性,并舒缓暴力元素的冲击,达成传递价值观念的目的。以此为标准,目前在剧本杀电影标签下的作品并没有真正契合游戏理念,剧本杀电影作为先行性概念还有辨析与探究的空间。

[关键词]剧本杀;叙事策略;心流理论

[基金项目]2019年国家社科基金重大项目“中国电影文化竞争力与海外市场动态数据库建设”(项目编号:19ZDA272)阶段性研究成果。

剧本杀游戏进入国内短短数年,以井喷式的发展成为年轻人社交娱乐的重要方式之一。2021年末,低成本电影《扬名立万》以剧本杀电影为宣传看点获得广泛关注,排片一路逆袭成为票房黑马;同时期的《不速来客》同样显现出类似剧本杀游戏的推理模式;如《十二怒汉》《风声》等具有剧本杀游戏风格品貌的作品也在剧本杀电影的新分类下被再度提起。“剧本杀电影”的标签已经被纳入电影的宣传看点,然而剧本杀玩家们却并不完全认同这些影片与剧本杀游戏的关联,剧本杀电影作为先行性概念还有辨析与探究的空间。

一、剧本杀电影源起

剧本杀起源于欧美流行的派对游戏“谋杀之谜”,玩家在给定的故事背景下通过角色扮演、线索搜集以及推理讨论寻找谋杀案件的真凶。1935年,第一份谋杀之谜游戏《陪审团》(Jury Box)诞生,游戏中玩家扮演法庭陪审团成员,根据证据在讨论后投票选出犯罪者与无辜者。但由于可选角色单一,该类型很快被淘汰出市场。1948年的《妙探寻凶》(Cluedoor Clue in North America)作为第一款带有扮演性质的“谋杀之谜”游戏,极大地提

高玩家的竞争快感,在游戏商店创造了发行奇迹。20世纪80年代是“谋杀之谜”游戏商业化发展的蓬勃时期,玩家的即兴表演上升为游戏核心,“谋杀之谜”真正成为社交类游戏。

2013年英译本的《死穿白》(Death Wears White)引入国内,业内根据狼人杀等桌面游戏的取名方式将“谋杀之谜”游戏称为剧本杀。剧本杀游戏在国内的发展得益于芒果TV2016年推出的剧本杀主题网络综艺《明星大侦探》^①,该节目首播上线仅一个月就成为当年网络综艺的收视冠军,带领剧本杀进入大众视野。节目的火爆推动行业的快速发展,新冠肺炎疫情前,据央视财经报道^[1],2019年剧本杀全国线下门店飙升1.2万家,达到2018年的两倍,规模突破100亿人民币。

早在1985年“谋杀之谜”《妙探寻凶》就被改编为电影。而随着剧本杀行业在国内的繁荣发展,剧本杀游戏与电影的互动愈加频繁。一方面国产剧本杀游戏积极从经典电影中寻找创作灵感,尤其以推理悬疑片为主。《唐人街探案3:七星迷踪》《刺杀小说家》《大鱼海棠·前传》等剧本杀游戏作品的诞生,则使剧本杀游戏成为电影IP的重要衍生品。另一方面电影创作也逐渐关注到剧本杀的

① 《明星大侦探》第七季更名为《大侦探》。

独特风格与文化影响，剧本杀游戏经典作品《年轮》就被购买版权即将影视化。在剧本杀游戏与电影行业频繁交流的良好积淀下，剧本杀电影的推出深受期待。非热门档期上映的悬疑喜剧电影《扬名立万》能够树立票房与口碑，离不开对剧本杀电影标签的宣传，剧本杀电影已体现出巨大的商业潜力。同时，剧本杀游戏能够快速成为当代青年亚文化的重要组成部分，也证明剧本杀媒介独特的社会意义。由此来看，剧本杀电影发展前景值得期待，颇具研究价值。但是目前剧本杀电影文本储备不充足，并没有真正进入学术讨论的范畴。因此本文将溯源至剧本杀游戏，对剧本杀电影进行初步的归纳与辨析。

二、剧本杀电影叙事特征

(一) 密闭的空间

剧本杀电影主要情节发生在密闭空间之中。线下剧本杀游戏时，玩家围坐在独立的房间中展开讨论，通过与外部空间的隔离保持参与游戏的注意力。在推理文学与影视作品中，包括凶手在内的一群人聚集在一个密闭空间之中，因无法与外界联络而处于相对孤立的状态被归纳为“暴风雪山庄”模式(又称“孤岛”模式)。推理文学大师阿加莎·克里斯蒂的《无人生还》完整了这种叙事模式，在电影方面《致命 ID》《八面埋伏》等都是该模式的经典之作。在这种独特的模式下，如指纹识别等现代刑侦技术无法介入，纯粹的推理成为解谜的唯一途径。封闭的环境将角色细微的心理变化无限放大，人与人之间的关系被重新审视，角色在信任与猜忌的来回拉扯下不断爆发矛盾冲突。密闭空间也将观众分散的目光聚拢在固定场景，使空间书写成为创作的重要元件，提供视觉奇观的创作基础。尤其在疫情隔离政策的影响下，密闭空间的创作更体现出得天独厚的优势：既方便拍摄制作，降低了成本，也与相对封闭的社会现状形成互文，契合观众现下心理状态。

为保障玩家的游戏体验感，增强娱乐性，剧本杀游戏通常取消“暴风雪山庄”模式中人员不断死去的设定，将主要矛盾点聚焦在寻找凶手上。这一变型在某种意义上弥散了角色的主体意识与生命厚度，“人”失去主体性而被重新定位在与万事万物同等的地位。在生命消逝之时这种特点表现得愈加明显，例如综艺《明星大侦探》第三季第六期《末日蜜蜂》中，玩家杨蓉饰演的角色蓉生物

探案过程中死亡，但角色的死亡却并不意味着其作案嫌疑被排除，蓉生物恰恰是最后需要被指认出来的“真凶”。对死亡的限制也相应地促进密闭空间实现完全闭合。电影《风声》中地下党员顾晓梦明白只有死人能从层层封闭的裘庄出去，最终她利用自己死去的身体将情报送出裘庄。但剧本杀游戏则封锁了以“死亡”离开空间的方式，使空间被完全孤立隔绝。剧本杀游戏对待死亡的态度跳脱出沉重的生命话题，而将其简化为推理的线索之一。在某种程度上，剧本杀游戏确实消减了对生命的重视程度，这与现实观念存在极大的鸿沟，因此必然会被封锁在独立的密闭空间之中。

由此来看，电影《风声》虽然主要在同一空间进行叙事，却体现出与剧本杀游戏相悖的理念。电影中，裘庄只是有卧底嫌疑的五人被人为拘禁的场所，而并非不与外界相通，日军、伪军等大量能够自由进出裘庄的群体使空间变得松散开放。另外影片依靠嫌疑人连续死去缩小推理范围，也并不符合剧本杀游戏的一贯做法。相对《风声》中人物的减少，电影《不速来客》则是由于空间内不断出现新人物而打破绝对封闭的状态。影片中，秘密安装的摄像头更是将屋内发生的事情暴露于公共空间，彻底打破空间的密闭性质。正因如此，外卖员马明亮编织谎言造成屋内无解的局面，却因为摄像头的记录被轻易扭转。《风声》《不速来客》等影片或许具有剧本杀游戏的某种表征，但并不能成为真正意义上的剧本杀电影。

(二) 倒错的时间

结构主义叙事学的文学评论家热奈特指出：叙事时间和故事时间之间存在着一种时间倒错的关系，即预叙和倒叙。^[2] 剧本杀电影通常采用倒错的时间叙事阻碍观众获得完整信息，打破传统叙事逻辑，将叙事复杂化以增添推理难度。在剧本杀游戏中，传统的计时方式失去丈量时间长度的意义。一方面，玩家游戏过程中经历的时间不被提醒，玩家因为投入游戏而失去时间意识；另一方面，游戏中出现的时间线成为分散在玩家手中的线索与证据，是印在纸张上不变的数字，而不具有实际的刻度意义。时间观念的消弭造成叙事时间、故事时间与现实时间无法以相同的标准丈量，而呈现出碎片化的状态，需要观众自行拼贴。传统时间观念被忽略后，因果逻辑取而代之成为标注章节、切分叙事段落的新刻度，新证据的出现是推动剧情发展的主要动力。新的证据既包括

可见物件与不可见的思维突破，也包括新空间的解锁及新人物的登场。新的证据打破僵持不下的推理困境，证实或推翻前述思考，同时又带来新的疑问，达到带动推理进度与划分段落的作用。

非线性叙事要求剧本杀游戏或电影创作在时间叙事上更注重节奏与调性，推动了叙事结构在重组时空后实现如环形结构、嵌套结构、网状结构等诸多复杂多变的方式。剧本杀游戏《年轮》中的“死者”30岁死亡后以另一个身份在平行时空出生并继续等待30岁的死亡，“死者”在周而复始的轮回中以不同的身份与从前的亲友相遇。在第一次人生中，“死者”的医生妻子因为过于担心丈夫导致手术失败，而手术中死去的恰恰是第二次人生中的“死者”；第三次人生中“死者”帮助好友躲避警察追捕，使得第四次人生中的“死者”成为人质被失手杀死；而第四次人生中“死者”的妹妹难以承受哥哥的死讯想要轻生，又意外导致来救她的第五次人生中的“死者”失去生命。《年轮》以环形叙事结构消解和超越时间，在游戏中五段人生最终并行至同一时空，给予跳脱循环的缺口，在刻画人世真情的同时突出对宿命论的反抗。

对待时空的反常态看法使作品在叙事上具有强烈的形式感，这与大卫·林奇的《穆赫兰道》、克里斯托弗·诺兰的《记忆碎片》《盗梦空间》等谜题电影(puzzle film)颇有联系之处。沃伦·巴克兰在《谜题电影：当代电影的复杂叙事》(Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema)一书中认为谜题电影往往包含了非线性的环状时间、碎片化的时空，它强调对于一个或简单或复杂的故事的错综复杂的叙述。^[3]大卫·伯德维尔认为在相当宽泛的幅面上，只要一部电影需要思考“到底发生了什么”、回想银幕上呈现了什么或者重新观看一遍，搜寻重要启示的线索时，都可以援引“谜题电影”(puzzle film)这个概念。^{[4]91-92}在他看来，谜题电影在20世纪90年代的大量出现是好莱坞叙事实验的“再次回潮”。^{[4]81}叙事的形式感使作品本身既具有哲思意味，是对好莱坞经典叙述方式的超越甚至反驳，体现出明显的后经典性。谜题电影也是剧本杀游戏创作的重要素材源泉，许多剧本杀游戏都是从如《蝴蝶效应》《恐怖邮轮》《忌日快乐》等谜题电影中获得灵感。然而目前剧本杀电影标签下的电影作品并没有发挥谜题特质，在叙事形式上相对保守和传统。剧本杀电影未来的发展有必要将其对时空观念的非传统看法，更

多地体现在叙事形式的实验性创造上。

(三) 分散的视点

剧本杀电影叙事以非全知视角展开，通过制造相互矛盾的“罗生门”式的言说铺设悬念。人物的自白充斥着谎言，且对同一事件的推测存在多种可能性，打破“眼见为实”观念树立的信任感。剧本杀游戏的玩家在非全知视角的影响下，得到的信息处于相对静止的未完成状态，因此引发必然的互动行为，成为实现叙事的推动力量，互动行为最突出的意义在于消解话语权威，取消核心人物，使去中心化成为剧本杀游戏的一大特色。

不同于以往侦探凭借聪明才智抽丝剥茧发现疑点并展开推理，去中心化的剧本杀更强调调动全部玩家参与，共同完成推理。线下剧本杀游戏将一个故事切分在不同剧本中，玩家获得相对平等的初始信息，而后的线索收集、集中讨论等环节玩家共同参与，如排除玩家个人推理能力的影响因素，玩家获得的信息基本处在同步状态。此外，剧本杀游戏塑造的角色具有完整的内在逻辑。游戏中，玩家通常被要求体会角色形象，保持符合角色形象的状态，也常针对人物设置各自需要完成的任务，探索角色应当关心的真相。在内逻辑的驱动下，所有人物都上升为主角，传统推理模式中侦探对嫌疑人的单向度交流在这里转变为交错复杂的网络状态，叙事走向因此更加复杂多变。剧本杀游戏中的“阵营本”类型将角色内逻辑的意义发挥到极致：玩家根据自己的背景身份选择其他玩家进行结盟与竞争，不同的阵营划分方式导致的故事结局各不相同。

引申至电影，这意味着传统推理叙事中的侦探角色将不再是影片的核心人物，也不再作为观众进入影片的首选视点，观众可以更加自由地游移在各个人物之中。然而目前被称作剧本杀电影的作品虽然多数不再设置具体的侦探角色，却没有改变传统创作思维，仍然着力塑造实际充当侦探身份的核心角色。在《扬名立万》中，编剧李家辉就承担着类似侦探的职责。影片中，在众人热衷于电影创作的讨论时，只有李家辉进行着案件还原。无论是在案发现场的探查，还是发现证据或寻找密室出口，他都起到关键性作用。同时，李家辉不断地从他人处收获信息帮助自己思考。例如，他通过关静年得知凶手可能有军方背景，通过苏梦蝶知晓照片中的女孩戴着假发。但他的思考过程却并没有与其他人同步，只在推理结束

后以宣布的姿态向众人解谜，与传统侦探的做法如出一辙。电影《风声》也被视为剧本杀电影，但片中武田等人作为关押者能力过于强势，带有明显的反派角色特点。反派限制嫌疑人的行动，实施暴行，在暴行的威胁之下，应对武田成为嫌疑人们的共同任务，甚至是高于寻找间谍的首要任务。隐形的侦探和强大的反派将影片拉回传统探案的模式，没有达成剧本杀游戏去中心化的重要特点，因此观众的首选视点仍然存在，观众了解故事的角度实际上仍然是单一的。

三、沉浸与无法沉浸

心理学家米哈里以“心流”(Flow)描述人为实现某一目标时，与心理和环境高密度互动，同时受环境影响不断做出判断选择，最终专注其中的心理状态。^[5] 剧本杀游戏契合“心流理论”(Flow Theory，也译为“沉浸理论”)的交互基础，游戏中产生的交互行为既有角色之间的对话交流，也包括玩家在搜寻线索中与诸多物品产生的互动。进一步来说，玩家逐步获得线索后根据自身的知识积累进行推理思考，也可以看作玩家与游戏的交互。强有力的互动体验使剧本杀游戏成为时兴的社交方式，交互式沉浸感一直是线下剧本杀游戏的宣传重点，众多剧本杀门店将营造沉浸感作为服务标准。具体而言，门店首先从空间陈设入手，通常配合故事背景布置有古风、日式、恐怖等不同主题的游戏空间。一些门店也为玩家提供符合角色的服装，并组织 NPC(非玩家角色)根据游戏剧情排演片段，也设有针对“恐怖本”类型的特色惊恐搜证环节。

尽管门店多方位地为玩家铸造沉浸感，帮助玩家融入游戏，然而现实环境并不能无懈可击地契合理论，玩家实际上并没有达到完全的沉浸状态，而是始终以游戏的态度身处其中。剧本杀游戏本就是以假设为起点，且玩家在游戏中获得多重身份，不仅是嫌疑人，也是故事讲述者，同时承担起“侦探”的探案任务。对于剧本杀玩家来说，他们需要隐藏不利于自己的信息以树立他人对自己的信任与支持，也因此对获得的信息难以轻信，在脱罪与探案的双面夹击下玩家时刻保持警惕。一切言说都存在着虚实两种可能，这使叙事笼罩着强烈的不稳定性。剧本杀游戏《第七号嫌疑人》中，当玩家在严密的逻辑与可靠证据的支持下推理出一个合理的结论后，作者笔锋一转彻底推翻

全部推论，迫使玩家重新开始推理还原，体现出剧本杀游戏对于言说恒定的怀疑态度。

剧本杀游戏的不稳定性一方面是由人物形象的反差带来的。在剧本杀游戏中表面上光鲜靓丽的角色私下却有着许多不可说的秘密，揭开角色的层层遮掩也是游戏的重要环节。另一重不稳定因素则是源于情节的不断反转。例如，剧本杀游戏《欢迎来到万事屋》中设置多重戏中戏，由四个故事层层嵌套组成，游戏的最后又以片场打板的信息告知玩家上述所有故事也只是一场戏，别出心裁地实现虚与实的互化。戏中戏的不稳定性在电影《扬名立万》中也有明显表现，电影拍摄与“三老案”真相的多次反转互为表里，结尾处李家辉看到一个与夜莺身型相似的女孩，因此推理出“三老案”的另一种可能性，他最终选择不去验证女孩的身份，却已在观众心中留下不信任的种子，质疑了现实的真实性。

而造成剧本杀游戏不稳定性最主要原因之一，则是玩家现实身份与角色身份往往无法相融，玩家的现实身份很大程度上影响了其对角色身份的认同程度。综艺《明星大侦探》第一季第七期《请回答1998》中，法学系毕业的法制节目主持人撒贝宁对其饰演角色撒霸王以暴制暴的行为产生质疑，作为“真凶”违背游戏取胜规则投票检举自己；第六季第二期《夜半酒店II》中玩家杨蓉因童年受到侵犯的经历与“真凶”共情，在明知凶手的情况下放弃取胜帮助凶手逃脱。而第七季第七期《失声的蔷薇》中饰演戚支笔的玩家戚薇的话语则直白地反映出玩家与角色之间无法匹配的思维观念，当被质问是否认为冒名顶替他人的行为不正确时，戚薇直言“戚薇觉得，但戚支笔不觉得。”这表明，即使玩家被要求行为言语符合角色形象，却并不能成为角色，玩家的自我意识始终清晰地存在。早期剧本杀游戏《面具》就已在表现剧本杀的这种属性，作者认为，在座的众人都戴着面具行动，面具只是一种特定的身份。众人认真扮演着面具的角色，但其行为仍然由面具下的真实身份决定。

在游戏中玩家短暂地扮演随机获得的新身份，但实际上他们从未从现实身份中抽离，所有的行动并不能逃脱现实经历带来的性格限制，玩家只是用充满谎言的言说刻意掩饰身份的虚假。角色身份与现实身份的反差反而加剧玩家的警惕心理，他们不信任发生的一切，只保持着安全的远观态度。迁移至电影领域，玩家的心理状态与在影院

观影时颇为相似：观众短暂地放弃自我身份选择视角进入影片，漆黑而密闭的影院排除环境对其注意力的干扰，然而电影搭建的虚幻世界摇摇欲坠，观众保持着警惕而在心理上始终存在一定的观赏距离。这正是心理学家布洛等人认为的心理距离与审美形成的密切联系。

虽然玩家并未沉浸其中，但也并非彻底脱离在外。这是因为剧本杀游戏在虚构的同时又与现实细密地交叠，玩家参与剧本杀游戏时拥有现实与角色两重身份，因而得以游荡在虚实之间。对于处在编码端的剧本杀游戏作者来说，吸引玩家进入虚构世界就需要搭建起联通虚实两个世界的入口，这个入口既能使玩家快速理解和接受，也需要贯穿整个游戏过程，从而成为参与者的共同记忆。入口在确立一种实在性的同时，也将无功利的游戏功利化，削减剧本杀游戏可能带来的暴力合理化影响，起到反映主题的作用。

现实存在的一些物件，在被赋予特殊含义后，就能够成为有效的入口，例如剧本杀游戏《欢迎来到万事屋》就以焰火为切入点联系 3·11 日本大地震，描绘天灾之下的人世温情。电影同样注意到入口对剧本杀媒介的价值，以电影意象搭建入口。电影《风声》里反复出现的摩斯电码强调了故事背景的历史意义。在影片最后，顾晓梦通过绣在旗袍上的摩斯电码传达一位革命者的心境，成为升华主题的情节。电影《不速之客》则选择百元钞票作为突出重点，百元钞票不仅是众人聚集的原因，也是揭露众人身份的重要线索。在与人贩子进行交易时，窃贼老李最终选择放弃钱财搭救被拐儿童，四散开来的百元钞票宣告着老李由恶向善的转变。

电影《扬名立万》所有的推理内容紧紧围绕“三老案”展开，却也着力强调电影自身的重要地位，本片在主题呈现上存在游移。主题的游移实乃剧本杀从游戏向电影转化时应对题材局限的无奈之举。剧本杀游戏以谋杀追凶为基调，与生俱来带有极强的暴力成分。综艺《明星大侦探》第二季第七期和第八期《恐怖童谣》(上、下)带有明显的血腥恐怖元素，但该期节目收视却异常火热，甚至成为奠定综艺《明星大侦探》口碑的功勋作品。剧本杀游戏的火热某种程度上满足了受众的猎奇心理，但是无论是在剧本杀游戏中，还是从剧本杀

电影的角度讨论，只以血腥暴力为噱头并不利于作品的艺术性表达，更可能给受众带来不良影响。电影《风声》尤其显现出这一弊端：影片用众多篇幅展现酷刑，鲜血带来的感官刺激远远超出了对革命者品质的刻画，也使整部影片笼罩着压抑的情绪。电影《不速之客》则沉浸于庸俗的视觉刺激，用鲜血、情色与暴力的打斗赚足眼球，导致影片大部分情节缺失深层次的精神支持。

在此背景下，利用“编码入口”切换主题很大程度地调节了剧本杀的暴力属性。例如剧本杀游戏《兵临城下》就以“抗战遗书”突出家国情怀，抚慰战争背景的残酷血腥。由真实历史故事改编的《兵临城下》成为多地党建活动的选择，参与者在游戏中深刻体会至暗时代先辈们不屈的革命信仰，完成一场爱国主义的洗礼。可见，由入口呈现的主题很大程度地解决了剧本杀游戏与电影过分宣扬暴力的问题，但是如何更优质地为作品注入价值引领力量仍然需要未来的攻坚。

虽然现阶段剧本杀电影的提法只在大众层面，相关概念还没有真正厘清。但是剧本杀游戏所透露的跨媒介潜质表明，在未来，剧本杀电影无疑将成为影游融合的重要议题。尤其是作为桌面社交游戏的剧本杀游戏，而非以数字技术为基础，某种程度上带来源回溯游戏与电影本源联系的可能。

参考文献

- [1]看看新闻 Knews.视频 | 央视财经：游戏新宠“剧本杀”迎来井喷潮，规模突破 100 亿元 [EB/OL]. 优酷网, (2020-12-30) [2022-06-11]. https://v-wb.youku.com/v_show/id_XNTAzMzU5NjQ5Ng==.html.
- [2] [法]热拉尔·热奈特.叙事话语 新叙事话语 [M]. 王文融, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1990: 14.
- [3] Warren Buckland edited. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* [M]. Oxford: Blackwell Publishing Ltd 2009: 1-6.
- [4] [美]大卫·波德维尔.好莱坞的叙事方法 [M].白可, 译. 南京: 南京大学出版社, 2009.
- [5] C.Mihaly. Play and Intrinsic Rewards [J]. *Journal of Humanistic Psychology*, 1975, 15(03): 41-46.

[作者简介] 王者羽(1998—),女,安徽淮北人,中国传媒大学戏剧影视学院电影学专业2020级在读硕士研究生,主要研究方向为电影史论。