

Feasibility Design and Practical Exploration of Red-themed “Drama Killing” Projects: A Case Study of Wanyuan City

Yue Chen Huajuan Xing Lanying Chen Qin Liang Yuqiu Li

Sichuan University of Arts and Science, Dazhou, Sichuan, 635000, China

Abstract

This project, based on the red cultural resources of Wanyuan City, integrates immersive murder mystery games with red education and ideological and political education, conducting feasibility design and practical exploration of red-themed murder mystery games. Through practical steps such as on-site investigation, questionnaire analysis, script creation, and scene implementation, it systematically sorts out the application value of red murder mystery games in the inheritance of red culture and ideological and political education for teenagers, and analyzes the market opportunities, practical difficulties, and optimization paths in the project's advancement process. The research shows that red murder mystery games meet the innovative needs of ideological and political education in the new era, have a good market foundation and educational value, but still have shortcomings in historical authenticity control, the balance between education and entertainment, operation promotion, and audience coverage. Based on the practical results, targeted optimization strategies are proposed to provide a practical model for the immersive dissemination of red culture and the implementation of ideological and political education in daily life, and to assist in the inheritance of red genes and the cultivation of new era talents.

Keywords

red culture; script killing; ideological and political education; immersive experience; Wanyuan City; feasibility study

红色类“剧本杀”项目的可行性设计及实践探索——以万源市为例

陈悦 幸华娟 陈澜璿 梁琴 李玉秋

四川文理学院, 中国·四川达州 635000

摘要

本项目以万源市红色文化资源为依托, 将沉浸式剧本杀与红色教育、思政育人相融合, 开展红色类剧本杀的可行性设计与实践探索。通过实地调研、问卷分析、剧本创作与场景落地等实践环节, 系统梳理红色剧本杀在红色文化传承、青少年思政教育中的应用价值, 剖析项目推进过程中的市场机遇、现实困境与优化路径。研究表明, 红色剧本杀契合新时代思政教育创新需求, 具备良好的市场基础与教育价值, 但在历史真实性把控、教育与娱乐平衡、运营推广、受众覆盖等方面仍存在短板。基于实践结果, 提出针对性优化策略, 为红色文化沉浸式传播、思政教育生活化落地提供可参考的实践模式, 助力红色基因传承与时代新人培育。

关键词

红色文化; 剧本杀; 思政教育; 沉浸式体验; 万源市; 可行性研究

1 引言

在《用好红色资源培育时代新人红色旅游助推铸魂育人行动计划(2023-2025年)》这个政策的引领之下, 红色文化的传承还有思政教育的创新已经变成高校和地方文旅融合发展的关键的方向。传统的种红色教育, 多数是以展馆参观, 理论宣讲相关的作为主要的方式, 形式是比较单一的, 互动性不怎么够, 不太能够契合青少年群体的认知特点以及

接受习惯, 思政教育的吸引力还有实效性还是有待去提高的^[1]。剧本杀是当前青年群体所热衷的沉浸式的娱乐的方式, 具备角色扮演, 剧情互动, 逻辑推理等等特点, 和思政教育个“润物无声”的育人理念是高度契合的。万源市有众多像万源保卫战战史陈列馆, 红军公园, 花萼山红军战场遗址这类丰富的红色文化资源, 这万源市是川陕革命根据地的重要组成部分, 具备开展红色沉浸式教育的种天然的优势。本项目依托万源市的红色资源方面的优势, 将剧本杀这一新兴的文化形式和红色文化, 思政教育进行深度的结合起来, 去进行红色类剧本杀的可行性方面的设计, 剧本的创作, 场景的搭建以及实践方面的推广, 去探寻“沉浸式体验+红色

【作者简介】陈悦(2004-), 女, 中国四川达州人, 在读本科生, 从事红色文化与思政教育的融合创新研究。

教育+思政育人”的新型模式。

2 红色类剧本杀项目的市场可行性分析

2.1 受众基础：青年群体接受度高，参与意愿强烈

青年群体属于剧本杀的核心消费群体，也是思政教育方面重点关注的对象。本次开展的项目调研，一共回收了203份有效问卷，数据表明，26到35岁年龄段的群体所占的比例是59.11%，18到25岁年龄段的群体所占的比例是11.33%，青年群体总共所占的比例超过了七成，成为红色剧本杀的潜在的核心受众。

在认知该范畴当中，存在66.01%的受访者对于红色类的剧本杀有基本的认识，仅仅只有12.31%的受访者是完全不了解的，显示出红色主题的剧本杀已经具备初步的受众认知这样的根基情况。

在参与意愿这一方面，有89.16%的受访者说愿意参与万源市红色剧本杀项目，其中28.57%的受访者表示必定会去参与，39.9%的受访者表示极有可能去参与，充分彰显出青年群体对于红色沉浸式体验的种强烈需求。

2.2 市场需求：思政教育创新缺口显著，红色文旅融合空间广阔

传统的思想政治教育以及红色文化传播有形式比较僵化，吸引力不怎么样这样的情况，青少年参与的积极性处于比较低的状态，急切地需要去对教育的载体来进行创新^[2]。红色的剧本杀打破了“说教型”教育的约束，依靠角色扮演，剧情的沉浸，任务的推理这类途径，使得参与的人主动地融入到红色历史之中，领会到革命精神，契合新时代思政教育“生活化，体验化，互动化”的发展趋向。从教育需求这一层面来讲，中小学还有高校都在摸索思政实践课程的创新的道路，企业以及社区也在推动红色主题党建的活动，红色剧本杀可以精准地契合多元主体的思政教育需求，从而形成稳定的市场需求。

2.3 政策支撑：红色育人政策导向明确，项目落地保障有力

国家层面一直在不断地去推进红色资源方面的活化利用以及思政育人方面的创新情况，明确地提出要去创新红色教育的形式，来提升红色文化它自身所具有的吸引力以及感染力。地方政府对于红色文化的传承还有文旅产业的发展是非常重视的，对红色创新项目抱开放并且支持的态度，为项目去对接红色场馆，协调场地以及开展推广活动给予了政策上的方便之处^[3]。

在高校，大学生创新创业训练计划项目它是去倡导学生依据地方文化资源，来开展文化传承与创新这方面的实践活动，对于这个项目来说是给予了资金，指导教师，实践平台等方面的支持喔。政策层面上的许多利好情况，对于红色剧本杀项目的设计，落地以及推广给予了稳固的保障，使得项目推进时的外部阻碍降低了。

3 红色类剧本杀项目实践中面临的现实问题

3.1 历史真实性与娱乐性失衡，思政育人内核弱化

红色剧本杀它的关键所在是红色文化的传承和思政教育，娱乐性是为教育性服务的个载体，可是在实际进行操作的时候，这两者之间的平衡很难去把握。一方面部分剧情设计，为了去追求个娱乐效果，就存在历史细节不真实，对革命精神阐释比较肤浅的问题，这样就削弱了红色文化的严肃性以及思政教育的核心内涵。另一方面过度把历史严谨性凸显得太过度了就会造成剧情是比较枯燥，互动性是欠缺的情况，就很难去吸引青年群体参与到里面去，就陷入到“教育性强，娱乐性弱”的这样一个不好的状态里，不能很好地来达成思政教育的有效传播。

3.2 剧本设计与受众适配性不足，思政教育针对性欠缺

在项目实践的过程之中发现，剧本的设计没有充分地去兼顾不同年龄层以及不同群体方面的思政教育需求，存在“一锅煮”这样的情况。对于青少年的剧本而言，推理难度是过大，剧情是太过复杂的，是超出了中小学生的认知层面的；对于党员干部，社区群众的剧本来说，内容是过于浅显的，是缺少思想深度的，是没办法契合成人群体的思政学习要求的。剧本它的互动设计还有任务设置没有跟思政教育要点结合起来，红色历史知识以及革命精神的传递不够自然，大多就是生硬地去进行种灌输，没办法达成所谓的“沉浸式悟思想”的育人目标。

3.3 运营推广体系不完善，项目影响力受限

在运营的层面上，项目团队欠缺专业的剧本杀运营方面的经验，对于场地的布置，道具的制作，主持人（DM）的培训这些环节而言不够规范，场地的沉浸感以及道具的合理性存在需要去提升的地方。通过问卷数据可以知道，线索道具合理性方面的满意度评分只是有3.93分这样一个情况，这属于体验维度当中的薄弱之处，对于整体沉浸效果以及教育体验造成了一定的影响。

在推广这一块，此项目主要依靠小红书这类新媒体平台去搞宣传内容的发布，传播的范围存在比较受限的情况，仅仅积攒了数量不咋多的粉丝群体，线下的推广活动开展得少，没有覆盖到本地学生，社区居民，党员干部这类核心的受众。

3.4 受众覆盖范围狭窄，思政教育辐射面不足

在项目实践开展的段期间，参与体验的人员当中，高校学生是占主要的一部分，而中小学生，社区中老年群体，党员干部这些的参与比例就相对比较少，受众的覆盖存在很明显的年龄还有群体方面的限制。

对于中小学生的剧本以及相关活动的设计存在不够的情况，没办法很好地跟本地中小学的思政实践课程去相互衔接；中老年群体对于剧本杀这种形式了解得不够，参与的意愿比较低，项目缺少种适合中老年群体的简化版的体验

模式。

4 红色类剧本杀项目的优化建议与思政育人提升路径

4.1 坚守思政育人内核，平衡历史真实性与娱乐性

红色的剧本杀必定得把传承红色文化，思政育人当作根本方面的导向，始终坚守住历史真实性的底线，杜绝出现过度娱乐化，历史虚无主义这类现象^[4]。

对剧本创作的逻辑进行优化，拿万源保卫战这类真实历史事件当作核心的蓝本，将革命信念，家国情怀，团结奉献这类思政要点融入到剧情任务，角色塑造还有结局设计里头，让参与者在推理和互动的过程当中就自然而然地领会红色精神，达到“娱乐是表面，教育是内里”的效果。

4.2 精准适配受众需求，提升思政教育针对性与实效性

针对不一样的年龄段，不一样的群体的认知特性以及思政教育方面的需求，去开展分层分类的剧本设计以及活动定制。针对中小學生，去简化推理的难度，缩短体验的时长，突出红色故事的趣味性以及教育性，融入爱国主义，集体主义等基础的思政要点，打造校园思政实践专门的版本；

针对高校学生，增添逻辑推理的深度还有剧情的互动性，结合青年理想信念教育，强化责任担当，红色传承等思政方面的内容；针对党员干部，社区群众，突出红色历史的思想深度以及党建价值，设计红色主题党建专门的剧本，契合党性教育，初心教育的要求^[5]。同时对剧本的灵活性来进行优化，采用模块化的设计，实现难度，人数，场景的灵活调整，去适配不同场景，不同群体的体验需求，让思政教育更有针对性，更符合受众实际的情况。

4.3 完善运营推广体系，扩大项目思政教育影响力

在运营环节，规范项目的运营这样的流程，重去强化主持人的专业方面的培训，让主持人提升其在剧情引导以及思政升华这方面的能力；对场景的布置以及道具的设计进行优化，结合万源边的红色场馆，战场遗址这类真实的场景，去打造实景沉浸式体验的场地，进而提升线索道具方面的合理性以及历史方面的韵味，以此来增强沉浸感。

构建“线上和线下”相互协同的推广体系，线上借助短视频平台，社交媒体，高校公众号等渠道，发布红色故事，体验片段，思政感悟这类内容，去拓展传播的范围；线下加强和万源市文旅局，教育局，学校，社区的合作协作，开展红色剧本杀进入学校，进入社区，进入红色场馆的活动，举办红色文化主题的体验活动，对接中小学思政实践，高校

团日活动，社区党建活动，依靠官方的渠道来达到规模化的推广。

4.4 拓宽受众覆盖范围，扩大思政教育辐射面

突破受众范围方面的限制，去构建一个涵盖全年龄段以及许多群体的思政教育覆盖体系情况。

对于中小學生，和本地的中小学构建起长期的合作关系，把红色剧本杀融入到思政实践课程体系当中，举办校园专场的体验活动，培育青少年他们的红色基因以及爱国情怀；对于中老年群体，研发出简化版本而且互动性很强的体验模式，降低参与的难度，结合社区红色文化活动，吸引中老年群体来参与。

5 结论与展望

本项目依托万源市的红色文化资源，开展红色类剧本杀的可行性方面的设计以及实践方面的探索，将沉浸式剧本杀跟思政教育，红色文化传承进行深度融合，给新时代思政教育的创新以及红色文化的活化利用提供实践上的参考。红色剧本杀可以很好地去突破传统红色教育存在的难题，以种沉浸式，互动式的方式来进行贯彻落实立德树人这样的根本任务，使得红色基因融入青年的血脉，让思政教育更具备吸引力，感染力以及实效性。

在未来红色剧本杀需要进一步地加深跟思政教育，红色文旅，数字技术之间的融合情况，引进AR/VR等科技方面的手段来提高沉浸体验，去打造更多有地方红色特色的思政教育方面的IP，构建起能够复制，能够推广的红色文化沉浸式育人的模式。高校借助这类项目，去促进创新创业教育和思政教育深度融合，去培育学生的红色文化素养，创新精神以及实践能力，达成“以创促思，以文化人”的目标，为培育肩负民族复兴大任的时代新人贡献力量。

参考文献

- [1] 李泽楷,谢雅韵,付迪,等. 文旅融合视域下汕头红色剧本杀创新发展路径[J]. 源流, 2026, (04): 40-42.
- [2] 王强,许丁夫,杨庆媛. 新型沉浸式互动体验、国家认同与青年出游意愿——以“红色剧本杀”为例[J]. 西南大学学报(社会科学版), 2026, 52 (01): 190-201+290.
- [3] 曹源. 交互叙事视角下红色题材剧本杀APP设计研究[D]. 江南大学, 2023.
- [4] 陈实,王颖. 数字化时代红色文化传播新载体——以“剧本杀”为例[J]. 学习与探索, 2023, (03): 174-181.
- [5] 颜雨萱,付晓男,李延泽. “红色剧本杀”融入思政教育的逻辑分析[J]. 中学政治教学参考, 2023, (03): 70-72.