

独家专访

羊城晚报记者 李丽

观察

剧本杀

广州资深剧本杀经营者“熊猫爸爸”：

为保护未成年玩家 我列了一份剧本杀“白名单”

近年来，剧本杀作为一种新兴线下娱乐方式，深受年轻受众的欢迎和喜爱。有统计显示，2021年中国剧本杀市场规模约为167.8亿元，同比增长35%。但随着剧本杀市场的进一步扩大，部分涉及色情、暴力、恐怖的不良内容也引发外界关注。为保护未成年人权益，有专家建议对剧本杀内容实行分级管理。

人称“熊猫爸爸”的刘奕祺在广州珠江新城开着一家演绎沉浸式剧本杀推理馆。作为2018年就入行的“老人”，他近日接受了羊城晚报的独家专访。在自述中，他除了回顾近年来剧本杀在广州市场的起伏，也直言不讳地指出了行业近年来的种种畸形风向。对于剧本杀经营者如何保护未成年人权益，“熊猫爸爸”还公开了一套他在实践中总结的可行方法。

今年4月初，文化和旅游部等五部门起草了《关于规范剧本娱乐经营活动的通知（征求意见稿）》，并向社会公开征求意见。面对即将出台的行业新规，“熊猫爸爸”举双手表示赞成。他表示，希望行业内外都能理性看待剧本杀，让这个新兴产业健康、可持续地发展。

1 我为什么要开一家剧本杀店

我是2018年4月开的剧本杀店，算是挺早的，当时整个广州这类型的店也不过两三家，而且都不怎么专业。剧本杀本质上就是年轻人的线下社交智力游戏嘛。一直以来，年轻人在夜晚的社交娱乐都比较单一，而我当时接触到的很多年轻人其实是不喜欢去酒吧和KTV的，那他们能玩什么呢？这就是我看好这个行业在未来能有大发展的原因。

我自己第一次玩剧本杀是2017年，玩的就是著名的《死穿白》。这个本子也是全世界最早的剧本杀剧本，法国人设计的。当时玩完之后我就觉得很惊喜，觉得它比国内当时流行的狼人杀更好玩。因为狼人杀当时已经风靡许久，玩家之间甚至出现“鄙视链”了。有一类资深玩家，我们叫“老狼”的，他们会有特别多的手势，讲特别专业的术语，玩的速度也特别快，而且已经形成了一种套路思维。这就导致游戏的门槛越来越高，很多新手简直一脸懵，很快就会被劝退。相比之下，剧本杀一人一个角色，大家得到的信息也比较平均，很好地避免了老手和新手之间的鄙视链问题。

狼人杀还有一个问题，它玩的是“突然死亡”。你玩到一半突然被“杀”了，或者被人“票”出去了，那后面就没了玩了，只能等下一局。但剧本杀不会，玩家从头走到尾，无论输赢，最后都会得到一个结果。而且在这个过程中，玩家可以对线索有各自的理解。比如你比较感性，就抓动机；我比较理性，就分析证据链。每个人都有发挥空间。

虽然我2017年的时候就很看好剧本杀，但当时我唯一担心的就是

是剧本的创作量，到底够不够支撑我们开一家店。但到2018年的时候，中国本土的剧本杀创作开始变得很丰富了，剧本供应上来了，于是我就开了自己的剧本杀店。

刚开张的时候，店里一共有47个剧本。当时坊间有很多盗版的剧本，就是在网上花个二三十块钱买一个压缩包，自己解压然后打印，这在行业里叫“大礼包”。但我从一开始就想做正版。为什么我对当时店里剧本的数量记得那么清楚？因为当时市面上的正版剧本，基本上都被我买回来了。

在这47个剧本里头，国外引进的本子只有五六六个，像《死穿白》和《记忆碎片》，其余的都是国内原创作品。因为当时大家已经发现国外的游戏设计不太适合中国玩家，比如他们的人名特别拗口，另外它们基本都是很古典的本格本，形式没那么多样，玩家只能坐在那里默默地推理。但当时国内的本子已经开始出现“变格本”的苗头了，像《丹水山庄》《良辰吉日》《精神病院》，都在本格推理之外加入了更丰富的娱乐元素。我个人认为《良辰吉日》算是国内第一个变格本，不光因为里面加入了一些中国传统元素，更因为它构建了一套自己的推理逻辑，让玩家在那个独特的设定里去进行推理。

广州剧本杀生意最好做的是2020年过年前，当时全广州有七八十家剧本杀店。但这个行业受疫情影响比较大，2020年那波疫情过后，广州只剩20多家店，到去年年底的时候恢复到500多家，现在剩下300多家。不过从这个数字起伏也可以看出来，市场需求还是很大的。



每个玩家都有发挥空间



古风情感本很流行

来，半夜2点才能结束，回去可能还要被家里人唠叨。

有一个非常出名的本子叫《年轮》，它在两年多前算是中国硬核本的巅峰，也就是当时最难的本子。但现在你知道这个本子用来做什么？它成了新手本。难道玩家的智力在这两年突飞猛涨？当然不是。就是因为大家都看小红书之类的社交平台嘛，上面都在说硬核本，于是新手过来都会直接点名：我要玩这个。

在这个事情上，店家其实也有责任。比如我们很多DM会觉得，如果让他们去带一些简单的本，他们会很没面子。这背后还有一个特殊情况，从事剧本杀这个行业的人其实大多数都是出于爱好。我问我一个年轻人能熬夜，能学习，智力也高，还能说会道懂表演，去哪个企业没前途？做DM不过几千块钱的月工资，凭什么？无非就是喜欢。但既然用爱发电，那就要发挥所长。我不能带简单本，要带出特色，带出高度。

最后，这个行业自己卷自己，玩家卷玩家，活生生变成了现在这个样子。有时候我也会问玩家，玩这些又难又长的本子到底爽不爽？他们一开始可能会说爽，但后来一想，又发现自己好像并没有真的那么爽，更多的只是自己过了一个很难的本，好像得到了一点心理奖励，但在整个过程中体会到的都是焦头烂额。但我们以前玩剧本杀不是这样的，本子没有那么难，但我们体会到的幸福感很强。所以我经常感叹，现在的新手玩家很可怜，因为他们很难再体验到我们以前那种自然生长的快乐。

前两年剧本杀的本子确实良莠不齐，但现在这种情况已经好很多。特别是在广州这样的一线



3 行业自律就是一种“自救”

之前也说了，我们平常是从剧本杀的发行那里买剧本，而多数发行背后都有一批自己的签约剧本作者。处于头部的发行是很强势的，这跟剧本杀的发行方式也有关系：一是盒装本，谁都能买；二是限定本，一个城市只卖三五家；再就是城市独家本，一个城市只卖给一家店。比较好的剧本都是城市限定本或独家本，至于卖给谁，当然是发行说了算，店家基本没有博弈的空间。

现在全国做剧本杀发行的团队有几千个，但真正能拿出好本子的也就那么二三十个。剧本杀的剧本写起来并没有那么容易。之前有不少人想进入这个行业，包括写电影剧本的，写推理小说的，做桌游设计的……多数很难转型成功。因为剧本杀的创作思路，跟电影剧本或网络小说是完全不一样的。

前两年剧本杀的本子确实良莠不齐，但现在这种情况已经好很多。特别是在广州这样的一线

城市，今年4月《关于规范剧本娱乐经营活动的通知（征求意见稿）》发布之后，行业的自律性变强了，一些涉黄涉暴或三观不正的本子都是该下架就下架。所以，我是非常欢迎出台行业规范的，如果整个行业的名声不好，很多客户包括学生玩家和团建玩家都不敢来。从这个角度而言，自律，其实也是一种行业的自救。

但关于剧本备案是否应该由我们经营方负责，这点我有自己的看法。从实际操作来看，我更建议由剧本创作方进行备案，最后由管理部门出一份合格合规剧本的“白名单”，店家就按照这份名单来买剧本。

剧本的分级也是同样的道理，管理部门可以建议哪些本子适合哪个年龄以上的玩家。剧本杀嘛，名字里就带个“杀”字，难免会出现凶案情节或现场描述，此外人物关系有时也会涉及类似“三角恋”之类成年话题。这些算不上暴暴，但

剧本杀不赚钱，但它潜力无限

剧本杀目前还是个新兴行业，我希望所有人都能理性对待它。它本就是一个年轻人茶余饭后聚会的娱乐活动，社交属性和休闲属性是它能在这个市场活下去最根本的原因。所以，对于行业内来说，大家别再攀比自己的本子有多长多难，那样下去一定走不远。大家也千万别觉得它有多洪水猛兽，只要科学规范地发展，它会对年轻人生活娱乐一个很有益的补充。

我个人最近一直在考虑一件事，这个行业是否需要一个“剧本杀体验规划师”？这个人能根据你的性格、娱乐诉求和圈层特性，帮你量身定制适合你的本，最终让每个玩家都能充分分享剧本杀开心快乐的一面。这个行当在过去还没有出现过，如果可行，我自己很想尝试一把。甚至我会把店转让出去，专门来做这个事。因为“剧

本杀体验规划师”是需要在店家和玩家之间保持中立和客观的，你不能既当裁判又当运动员。

剧本杀这个产业，很多人觉得它是一个风口，但其实它本身并不能挣大钱。这是由它的运营模式决定的。就算你能开100家分店，又能赚多少呢？所以，它至今很难吸引资本的真正关注。但我依然看好这个行业，因为它拥有一种非常好的形式——它能架空世界，让你进入一个故事，扮演一个角色。这种形式背后其实是一种游戏化的思维。我甚至认为，它是元宇宙在现实世界的一个雏形。

在我看来，未来的剧本杀可以跟各种不同的场景去结合。我们目前也在作这样的尝试，比如让剧本杀跟旅游项目进行结合。我们在云南

大理的天龙八部影视城引进了剧本杀，但我们改了个名字叫“剧本游”。当游客进入影视城的时候，一用手机扫码，小程序就会给你一个故事，从那一刻起你就成了某个特定的人物，比如某某大侠。然后你去换装，一路玩，一路做任务。此外，剧本杀还可以跟无数商业场景结合。在内容创作和场景构建方面，剧本杀的潜力是无穷的。

剧本杀名词解释

基本玩法：玩家选择人物并根据对应剧本发言，搜集线索后找出故事设定里隐藏的真凶，推理还原整个故事情况。玩家在剧本中有各自的角色关系，在齐心协力找凶手或者隐瞒自己犯罪事实的同时，往往还需要完成单人任务，解锁属于自己的角色故事。在具体的剧本设计中通常会引入实景搜证、角色表演、阵营对抗、桌游等常见的游戏形式。

本格本：是推理小说的一种流派，以逻辑至上的推理解密为主。

变格本：重视气氛且手法夸张的作品。不按现实思路，需要玩家大开脑洞的本。

新本格：一种剧本类型，通常引入社会新事件，世界观会有变格的成分，但是最后案子还是会回归本格，有证据有动机。

车：一局游戏为一车，组织剧本活动时，习惯性称为组一车人。

拼车：当组队人数不够进行

一场剧本杀时，店家会帮忙或玩家自主和陌生人组队，“拼”车上路。

跳车：有人中途退出，不再继续参与活动称为该玩家跳车。

炸车：因为各种原因，某个玩家导致一车游戏无法进行下去。

翻车：同在生活中运用时的含义差不多，通常指失败。可能是组局不成、投凶错误等情况。

HE：happy ending 好结局，一般为大家都获得美满幸福的结局，或者好人阵营获胜。

BE：bad ending 坏结局，同HE刚好相反，凶手或者坏人阵营获得胜利。

DM：剧本杀的主持人，负责掌控节奏，引导玩家行动，主持复盘等等任务。

NPC：工具人角色，负责执行一些玩家需要的任务。

推土机：没有感情的“盘本机器”。

水龙头：泪点很低、打本易哭的玩家。

菠萝头：形容“推理机器”，泪点高，忙着推理没空感受情感的玩家。

剧本杀很受年轻人欢迎 视觉中国供图



“熊猫爸爸”的店有专门提供给学生玩家的剧本杀“白名单” 受访者供图