

新文科视域下湖湘文化沉浸式转译机制研究 ——基于原创剧本杀的文创实践

骆佳欣 万梓妍 焦哲雅 冉健含 杨子鹤 李瑞林

(湖南师范大学, 湖南省长沙市, 410006)

摘要: 沉浸式文创能给地域文化开辟一条由知识传播转向参与体验的路径;但文化资源真正嵌入具体叙事、游戏机制,学界还缺少微观层面的探讨,本文把大创项目“潇湘问道——国学众创空间”产出的《火宫殿的密语》《洞庭不渡》当作战例,结合已完成的实践考察,梳理湖湘历史、民俗、文学、精神文化向剧本杀内容实现转化的完整过程,研究发现,地域文化要进入沉浸式文创需经历文化资源筛选、叙事转译、机制转译、参与体验几大环节,不同文化资源会呈现出不一样的转译特征;《火宫殿的密语》重在将历史、民俗资源做机制化处理,《洞庭不渡》则借文学意象与仪式构筑起相应情境,文创实操阶段会遭遇文化简化、考据成本偏高、文化表达难以匹配游戏体验的现实困境;面对这些问题,本文提出构建文化考据联动剧情改编的协同审核机制,建好模块化文化资源库,加强青年创作力量的优化思路,可为地域文化沉浸式文创提供可参照的实践依据。

关键词: 湖湘文化;剧本杀;文化转译;沉浸式文创;文化传播

中图分类号: G124 **文献标识码:** A

国家出台的《“十四五”文化发展规划》当中提出,要把文旅深度融合当成重要抓手,借助数字技术、沉浸式业态,可以把原本处于相对静态的文化资源充分激活开来,能够让它们以更富有场景感、体验感的形式走进大众的视野^[1];湖南省也围绕建设文化强省这一目标,陆续出台过多份配套政策文件,持续挖掘好湖湘文化蕴藏的各类资源,推进非遗实现活态传承,拉高文旅产业的整体品质,同时还会鼓励社会力量参与到内容创作当中,能够给本土传统文化完成现代化表达提供不少实打实的政策支撑^[2]。

在多样的沉浸式业态里面,剧本杀自带的文化传播价值已经变得愈发突出;它依靠角色代入、现场演绎还有群体互动这类沉浸式叙事模式,在形式上面具备角色、剧情、互动、解谜等多重特征,所以能够创造出一种可以把文化内容转化成为参与式体验的可行路径;传统文化知识一般都要依靠阅读、观看、讲解的方式才可以被受众接收,但剧本杀可以把一部分文化内容植入人物关系、故事冲突还有各类道具之中,是传统文化开展创新传播可以选用的媒介;不过文化元素被放进剧本杀,并不代表文化传播就能够自动实现,文化内容该如何嵌入、该如何完成转化,湖湘文化该如何利用这种机制发展,仍属于值得深入探究的问题。

湖湘文化拥有十分庞大的体系,书院理学、红色历史、民俗非遗等丰富资源都被囊括在内,也属于湖南省文旅发展具备代表性的文化资源;但站在面向青年群体的现有传播实践角度来看,不少传播工作依旧会大量运用展览、纪录片这类相对传统的展示方式,文化内容跟青年受众之间的互动还有大量可拓展空间;结合现有的湖湘文化文创以及传播实践情况,本文重点关注怎样以剧本杀为媒介,在具体叙事和实操层面去化解上面提到的各类问题。

因此,本文将研究文化资源融入沉浸式文创产品的过程,拿《火宫殿的密语》和《洞庭不渡》两部原创剧本杀作为分析案例,考察湖湘历史、民俗、文学还有精神文化能够以怎样的方式被转化成为人物、情节、场景还有游戏机制,并进一步剖析转化过程当中的现实问题。

一、研究综述与研究设计

（一）国内相关研究

国内围绕剧本杀开展过的研究，大体能够划分成为媒介特性、文化融合还有地域文化实践三大方向。

第一点是媒介特性研究，这类研究主要探讨剧本杀自带的沉浸属性还有它和传统媒介之间存在的差异；有研究把剧本杀定义成一种具身沉浸式媒介，认为玩家能够依靠角色扮演、现场互动等行为参与到文本生成的过程里面，由此生成强烈的情感代入感受^[3]；该类研究会站在媒介属性的角度解释剧本杀得以构建沉浸体验的底层逻辑，可以给本文分析它的文化传播特征带去基础参考，却很少涉及文化内容该如何融入剧本杀的具体流程。

第二点是文化融合研究，对应的研究成果大多拿红色文化、非遗内容当作研究对象，探究剧本杀在场景重构、文化记忆呈现还有文旅融合场景当中的实际运用^[4]；这类研究证实剧本杀具备承载文化内容的能力，也拓宽了沉浸式文创可以落地的应用场景；但现有成果大多聚焦文化元素的呈现效果还有产品最终形态^[5]，对于文化资源怎样经过筛选、改编之后进一步转化成为游戏内容，开展过的讨论还不够细致。

第三点是地域文化实践研究；和本文关联度较高的研究，大多会围绕湖湘文化同文旅、文创之间的结合展开；一部分研究会站在文旅 IP 建构的视角探讨湖湘文化如何做到活态表达^[6]，也有成果提出地域文化文创需要深挖文化内在在精神，不能仅仅停留在符号拼接的浅层层面^[7]；上述研究能够给湖湘文化完成当代转化提供可行思路，可是针对文化精神要怎样落地到具体叙事、人物形象还有游戏机制当中，还缺少足够详实的实践层面分析。

（二）研究述评

从现存研究成果来看，剧本杀自带的沉浸属性、文化传播功能还有它在文旅行业当中的应用场景，已经收获过一定范围的讨论^[8]；可文化资源被纳入剧本杀之后会得到怎样的重新梳理重组，得到的关注依旧比较有限；不少研究更加看重传播效果还有产品呈现状态，很少去探讨文化内容嵌入游戏文本的完整流程；已经公开的案例样本大多选用成熟商业剧本或者商业化项目，针对原创剧本的创作全流程开展的考察相对稀缺；在分析维度上，相关研究常常从宏观的文化融合或是产业发展视角切入，对于文化元素要怎样落实到人物、情节、场景还有游戏机制内部，给出的分析还不够深入。

这也就代表，剧本杀内部的“文化传播”，不能简单理解成文化元素数量上面的叠加；某一地区的历史、文学或是民俗素材被放进游戏之后，还需要经历挑选、改编还有重新整合的系列步骤，才能够转变成为玩家可以读懂、可以操作的内容；立足于这样的认知，本文把研究问题收拢到两个层面，一是考察不同类型的湖湘文化资源如何通过叙事与游戏机制进入沉浸式文创产品；二是在整套转化流程当中，该如何协调好文化真实性、创作成本还有产品体验互相之间的关系。

（三）研究对象、研究方法与创新点

本文会把案例研究和实践考察结合，以两部原创剧本杀当成核心案例素材，针对它们的创作文本、游戏机制还有配套创作过程开展解析，同时结合项目内测反馈完成对应反思。

本文同时会覆盖文学文本、文化传播还有游戏机制设计多个领域，体现文学研究和传播、文创实践互相之间的交叉特质，因此可以放置在新文科视域之下展开考察；选取大创项目“潇湘问道——国学众创空间”产出过的两部湖湘文化主题原创剧本杀《火宫殿的密语》《洞庭不渡》充当实践样本，将沉浸式剧本杀当作地域传统文化完成活化的载体，从叙事建构维度解析湖湘历史、民俗、文学还有精神文化能够怎样被转化成为剧本文本还有游戏体验，梳理清楚文化活化可以落地的实现路径，反思创作落地阶段会碰到的叙事矛盾、文化保真、市场适配等现实难题，尝试去补齐地域传统文化沉浸式活化领域的微观实践研究。

在理论层面，这可以拓宽新文科视域下面地域文化活化的研究视野，能够把剧本杀叙事纳入传统文化转化的分析框架当中，丰富现有的理论案例库；可以弥补现存研究重宏观分析、

轻微观拆解的短板，给同类研究带去可参照的分析思路；在实践层面，本文整理好的案例记录还有相关反思，也能够给同类型文创创作带去参考价值。

二、沉浸式媒介视域下湖湘文化的转译机制

（一）文化转译：从文化资源到文创内容

传统文化想要走进大众传播体系，会经常使用文字介绍、影像展示还有现场讲解等方式，受众大多依靠观看还有阅读的渠道去获取文化信息；沉浸式媒介却把这套接收模式做出了改变，角色、空间还有互动行为都能够成为文化内容的呈现载体；剧本杀同时兼备叙事、角色扮演还有游戏互动等多重特征，玩家需要在故事框架里面行动、交流并且做出判断。

这说明，地域文化想要融入剧本杀，并不是单纯堆砌若干地名、人物还有民俗符号，而是要对原本的文化材料完成重新梳理加工；文化资源先要顺利融入故事体系，再进一步和玩家实际操作建立关联，最终才能够生成具备参与感的文化体验；顺着这一思路，本文把整套过程划分成为叙事转译、机制转译还有参与体验三个互相衔接的环节^[9]。

（二）文化资源的叙事转译

沉浸式叙事看重依靠场景、人物还有情节打造受众可以真正走入的叙事^[10]；针对地域文化来讲，首要步骤就是从海量素材当中筛选出适配故事结构的内容。

不同类别的文化资源，可以采取的转化路径也会存在区别；历史事件能够拿来充当故事发生所处的时代背景或是情节冲突来源，历史人物可以结合自身经历还有形象特质被改造成剧本角色；民俗、饮食还有传统技艺，则可以嵌入场景、道具还有人物行为当中。

由此来看，叙事转译的核心评判标准，不在于用到文化元素数量的多少，而要看这些内容有没有真正参与故事的生成过程；只有文化内容和人物动机、情节走向或是空间设定搭建起联系之后，它才能够脱离独立文化素材的定位，转变成为叙事体系当中的组成部分。

（三）文化内容的机制转译

文化内容顺利融入故事之后，还存在十分关键的转化；剧本杀属于需要玩家主动操作的游戏，玩家在游戏内部开展的行动，会依靠搜证、解谜、判断等具体操作向前推进；故事层面完成转译工作之后，文化内容还需要下沉到游戏机制的层面。

游戏化传播领域的相关研究提出过，游戏机制的核心就是玩家借助具体操作去达成预设目标；站在这个角度分析，倘若文化内容只会出现在背景故事或是角色介绍里面，玩家在实际操作环节不需要和它们产生交互，这部分内容就没有真正融入游戏体验^[11]。

基于此可以引出机制转译这一概念：也就是把文化资源自带的符号、知识、行为方式或是价值判断，提取成可以接入游戏规则的各类形式；比方说饮食习惯能够被改造成为信息传递对应的规则，传统技艺可以被设计成解谜依靠的密码系统。在这类设计条件之下，玩家必须调用对应的文化知识，才能够推动游戏继续开展，文化内容就会从展示出来的信息变成使用的工具。

机制转译能够取得多大成效，取决于文化内容和游戏操作互相之间的关联紧密程度；当玩家为了拿到游戏目标，必须接触、识别或是运用特定文化内容的时候，文化接触行为就会和游戏行为同步发生，还会对玩家的文化理解产生影响；具体落地实现的方式，要结合文化资源自身类别还有游戏机制的设计方案来确定。

（四）参与式体验与文化认知

叙事转译还有机制转译搭建好了文化内容接入游戏的渠道，最终落地效果受制于玩家实际参与行为；剧本杀玩家在游戏当中会有一定程度的自主权限，可以自主选择角色演绎的方式、和其他玩家开展互动的形式、判别信息真伪的思路，以及关键节点做出的各类抉择；这一系列选择可以共同构建出一场专属的游戏体验，也会决定文化内容能够被玩家接触、处理到怎样的程度。

参与式文化着重强调受众可以在交流、协作还有二次解读的过程当中参与意义生产；剧本杀内部开展的信息交换、角色互动还有集体决策，能够把玩家从故事接收者转变成为情节推进者；由此文化传播就不再是单向的信息灌输，整套过程会在玩家开展行动的过程当中完成^[12]。

放到文化传播领域看，当文化内容被嵌入玩家需要完成的角色行动和群体互动任务当中，文化认知得以形成的模式，就与被动接收模式存在明显区别；玩家依靠和其他玩家的对话、辩论还有协作，站在角色立场以及游戏目标的基础上，逐步接分辨并且运用文化内容；这类参与式接触催生出来的文化印象，来源于玩家开展的主动使用还有互动行为。

针对该体验机制，具身认知理论可以给出对应的补充解释：这套理论把身体放在认知过程的核心位置，认为身体和环境之间开展的互动，会对人的感知还有理解形成重要作用；放到剧本杀场景当中，玩家依靠搜证、道具操作、现场演绎等身体动作推动游戏向前运行；这类行动会让文化信息以具身化的形式被玩家感知；已有研究站在具身视角提出过，沉浸式体验的生成，需要心智、空间还有动态关系等多重维度的共同激活；关于这套机制的细致解析，会放到第三章结合具体案例展开论述。

（五）湖湘文化沉浸式转译的理论机制

综合上面开展过的讨论，湖湘文化想要落地到沉浸式剧本杀当中，可以梳理成为从文化资源到叙事转译，到机制转译，到参与体验，再到文化认知这套流程。

第一个层级属于文化资源，包括历史事件，文学文本还有精神价值等内容；第二个层级为叙事转译，也就是结合故事创作需要筛选文化素材，把它们融入人物情节和场景当中；第三个层级是机制转译，把一部分文化内容进一步改造成为解谜素材；第四个层级属于参与体验，玩家依靠角色扮演互动接触文化内容，由此给最终文化认知的形成创造相应条件。

这套模型看重文化资源和表达手段之间的适配关系；能够被改造成为游戏操作的内容，可以完成进一步的机制化处理；更加适合传递情感、意象还有精神内涵的内容，则可以依靠人物关系、空间搭建还有仪式体验接入游戏；也就是说地域文化开展沉浸式转化，要顺着文化内容本身具备的特质，去匹配适配的叙事还有游戏表达手段。

三、湖湘文化主题剧本杀的文创实践过程

前面章节在理论层面解析了地域文化接入剧本杀的转译机制；本章会转向创作流程的记录工作，从创作流程还有转译方式两个维度，解析湖湘文化在剧本内容和游戏机制当中的各类转化方式。

两部剧本的创作工作属于同步推进的状态，但二者选用的素材还有转译手段并不相同，也带来了制作层面的各类差异；《火宫殿的密语》选取 1949 年长沙和平解放的历史事件和火宫殿市井民俗作素材，选用机制化的转译策略；《洞庭不渡》取材自楚辞《九歌》还有楚地巫祭传统，选用情境化的转译策略；两条路径在考据、筛选、改编、内测各个环节，会碰到不一样的难题，也会使用不一样的操作方式。

（一）《火宫殿的密语》：从历史素材到游戏机制

《火宫殿的密语》的创作，依次走完资源梳理、叙事改编、机制构建还有创作研讨等多个环节，湖湘文化在整套流程当中逐步融入游戏内容。

1、文献考据与地域文化资源梳理

剧本设定 1949 年 7 月长沙和平解放前夕为背景，选取核心场景火宫殿，对湘绣、方言、花鼓戏、饮食等文化资源进行筛选与改编，判断其能否融入人物行动、情节推动或游戏任务。地域文化素材的提取需建立在对历史与地方社会的把握之上^[13]。剧本根据游戏叙事需求进行艺术化虚构。

2、文化元素筛选与叙事化改编

《火宫殿的密语》会重点把具备可操作属性的地方文化元素改造成为游戏机制，湘菜菜

品会被拿来充当情报暗号，长沙方言可以完成身份核验的相关功能，湘绣会结合《百蝶图》搭建密码线索，花鼓戏唱词还可以承担信息提示的作用；对比单纯在剧本文本内部介绍地方文化的做法，这些元素都变成玩家推进任务的时候必须调用到的信息。

表1 《火宫殿的密语》地域文化元素及其文创转译方式

地域文化元素	剧本表现形式	游戏功能	转译特征
火宫殿	核心叙事场域	串联故事场景 与人物	地域空间 叙事化
湘菜	臭豆腐、姊妹团子等	点菜暗号 情报传递	饮食文化 机制化
长沙方言	“搞么子”“姆妈”等	方言验真 身份判断	地方语言 游戏化
湘绣	《百蝶图》及针法	密码解谜	非遗技艺 互动化
花鼓戏	戏台唱段、错误唱词	发现剧情线索	民俗表演 线索化
评书	书场及彭老板角色	情报传递 人物塑造	市井文化 角色化
湖湘精神 (作品提炼)	“霸蛮”“灵泛” “经世致用”“心忧天下”等	人物性格与 行为动机	精神文化 人格化

(二)《洞庭不渡》：从文学经典到情感体验

1、文学底本的改编逻辑

《洞庭不渡》取材自屈原《九歌》中的《湘君》《湘夫人》和相关楚地巫祭传统。与《火宫殿》不同，楚辞文本缺乏具体时间、地点和事件线索，只有意象和情感结构，所以剧本无法依靠历史事件搭建故事骨架。

创作团队保留住“湘君与湘夫人隔洞庭相望、求而不得”的核心意象与“信而见疑”的情感基调，将“为何不能相聚”具象化为“人神殊途”的设定，把“褪去神格化为秋风落叶”作为结局。改编的目标是让玩家体验到与楚辞相近的情绪：一种“明明存在却无法抵达”的悲剧感。

2、文本与仪式的游戏化处理

楚辞文本所使用的呈现方式，会和《火宫殿的密语》里面民俗元素的处理办法有着明显区别；《湘君》《湘夫人》留存下的诗句残片，会被做成合作解谜所要用的核心道具，玩家得互相配合还原出诗句的先后次序，才能解锁到后续的线索；处在这一环节里，楚辞已经跳出“被诵读的经典”这一身份，变成了“被拿来操作的材料”；玩家通过反复开展排序、比对的各类操作，可以对诗句排布次序建立起具象的记忆；而“焚香告神”环节复刻过楚地巫祝向神灵吐露心绪的祭祀范式；玩家要把七盏烛台逐一点亮，轮番走到香炉面前讲出角色藏在心底的隐秘；仪式原有的外在形式得到了保留，可它的实际功能已经把“人神沟通”切换成角色对内自我剖白、角色互相之间的坦诚对话；香炉、玉珎、仿古烛台这一类实物道具，再配合上洞庭风声、《湘妃怨》箫曲等环境音效，就能搭建出楚祠的沉浸场景；氛围本身能

够发挥文化传递的作用，可以拿到比纯文字解说楚地巫祭文化更好的沉浸感受。

3、取消“凶手”框架的设计决策

这部剧本一个十分特殊的设计，就是放弃掉“找凶手”这类常规推理模式；神像从内部炸裂、密室足印入而说不出的谜题，最终指向湘君与湘夫人为了实现相聚主动褪去神格、化作秋风与落叶的真相。

这项设计是建立在对相关楚辞文本悲剧情蕴的理解上；如果强行把整套故事套进传统找凶手“框架”，就有可能消解掉原作“信而见疑、求而不得”自带的悲剧感；所以剧本拿无凶手的反转设计替换掉传统破案结局，玩家的认知过程，就会从寻找凶手切换为理解人物走向结局背后的缘由。

4、两条创作路径的实践比较

两条创作路径的难度有明显差异。《火宫殿》的难点在机制层面，需要将历史事件和民俗元素改编为可落地的规则与任务，但有具体素材，操作方法相对明确。《洞庭》的难点在“情境”层面，需在将神话意象加入剧本的同时保留楚文化的精神气质，对氛围营造和节奏控制要求更高。这一差异与第二章的分析结论一致，也与第四章将要讨论的转译策略与文化类型匹配问题密切相关。

四、地域文创创作的现实局限与改进措施

（一）现实局限

1、内容层面：文化转译中的简化风险

两部剧本的创作表明，文化元素进入游戏后不可避免地要经过筛选、压缩。若筛选只拿“是否有地方特色”为标准，容易形成符号堆砌，让湘菜、湘绣、楚辞等元素停留在装饰层面。真正需要保留的是能够支撑人物、情节和机制的文化内核。文化简化并非不可避免，关键在于压缩过程中是否留住了文化内核。

2、创作层面：考据成本与量产难题

创作实践还能够体现，历史文化题材前期需要投入的考据成本处于偏高状态；资料检索、史实核验还有文化元素筛选，都会拉长完整的创作周期，而高校学生创作团队能够调配的时间、经费还有专业资源都会受到约束；所以该怎样去压缩重复考据带来的成本，属于地域文化文创想要扩大规模必须解决的现实问题。

（二）优化路径

1、建立“文化考据+剧情改编”双向审核机制

想要化解内容浅层化的问题，就需要落实双重审核模式；在文化考据板块，可以邀约高校学者或是非遗传承人充当顾问；剧情改编板块，则交由编剧还有游戏设计者去把控叙事节奏、沉浸感等要素；两套审核体系，可以搭建起尊重史实和艺术表达互相之间的动态平衡；比方说针对历史题材剧本，就要完成历史年代、地点还有相关民俗的基础核验工作，在此基础上，再对人物对话、情节冲突开展合理虚构加工。

2、构建轻量化、可落地的地域文创创作范式

针对考据成本居高不下的难题，可以引入模块化思路去做应对；把地域文化拆分成为“历史事件库”“人物关系谱”“物质文化清单”“思想命题集”等基础模块，创作的时候按需完成组合或是调整，规避掉重复开展基础考据的情况；同时对相关文献还有知识完成分类整理，压低前期资料筹备需要耗费的成本；在创作环节当中，推行协同创作模式，由专业人员输出文化资料还有基础框架，吸纳高校学生还有青年作者参与具体内容创作，持续拓宽创作参与主体的范围。

3、依托青年创作群体推动地域文化创新传播

高校创作团队手握不错的文化资源获取能力还有内容试验条件，可以开展跨专业协作，

把文史、设计还有数字媒介等专业力量引入地域文化文创的开发工作；依靠专题创作班或是高校合作等形式，可以把文化研究、内容创作还有产品设计融合到一起，在保障文化内容基础准确性的前提之下，拉高地域文化文创的叙事表达水准还有传播适配能力。

五、结语

本文以湖湘文化主题原创剧本杀为案例，探讨地域文化向沉浸式文创转化的路径与机制。研究梳理了两部剧本从文献考据、元素筛选到叙事改编、机制构建、内测迭代的完整创作过程，分析了“机制化”与“情境化”两种转译策略的适用条件，并指出了实践中面临的文化简化、考据门槛、文化表达与游戏体验冲突等问题。在此基础上，提出了双向审核机制、模块化素材库与协同创作等优化方向。

“潇湘问道”项目的实践表明，沉浸式文创的核心不在于是否完整保留传统文化的原貌，而在于能否通过叙事与机制的重新组织，让文化内容从被观看变为被体验。当玩家在角色扮演中做出价值选择、在解谜操作中接触民俗符号、在情感体验中感受历史语境时，文化内容便从单向接收的知识转变为主动参与的经验。

这一结论主要基于项目组自身的创作实践与内测观察，仍需更多同类案例检验。后续研究可在更系统的玩家反馈数据基础上，进一步检验不同转译策略的实际效果。

参考文献

- [1] 中共中央办公厅,国务院办公厅.“十四五”文化发展规划[Z].2022.
- [2] 湖南省文化和旅游厅.湖南省“十四五”文化和旅游发展规划[Z].2021.
- [3] 胡玉宁.剧本杀:青年进入游戏叙事的认知图式及其文化嵌入[J].中国青年研究,2022,(9):18-26.DOI:10.19633/j.cnki.11-2579/d.2022.0131.
- [4] 刘馨蔚.以湖湘文化赋能湖南文旅IP活态建构[N].湖南日报,2026-06-12(12).
- [5] 杨盼.剧本杀赋能下的洛阳市沉浸式文旅体验创新模式及产业化路径研究[J].文化创新比较研究,2025,9(32):108-111.
- [6] 周聪伶.湖湘文化赋能湖南文旅融合的实践路径[J].新湘评论,2022,(22):49.
- [7] 刘好,陈菲,邓诗琦.沉浸式非遗短视频:互动形式与传播路径的创新研究[J].今古文创,2026(16):86-88.
- [8] 许竞予.剧游融合:情感演绎式剧本杀对传统戏剧媒介的再媒介化研究[D].河北经贸大学,2026.DOI:10.27106/d.cnki.ghbj.2026.000112.
- [9] 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(1):190-201+290.DOI:10.13718/j.cnki.xdsk.2026.01.017.
- [10] 方媛.沉浸式体验产品的叙事模式及其体验价值创造[D].南京艺术学院,2023.DOI:10.27250/d.cnki.gnjyc.2023.000317.
- [11] 郑喆,向延桃.基于游戏化理论的剧本杀红色文化传播探析[J].文化创新比较研究,2023,7(20):180-184.
- [12] 满瑜.亨利·詹金斯“参与性文化”理论研究[D].天津师范大学,2022.DOI:10.13718/j.cnki.10.27363/d.cnki.gtsfu.2022.000078.
- [13] 王晨竹,王成玥,穆美娇.地域文化元素在文创设计中的提取与应用研究——以辽宁省朝阳市为例[J].今古文创,2022(28):73-75.

The Immersive Translation Mechanism of Huxiang Culture under the New Liberal Arts Vision ——A Case Study of Cultural and Creative Practice via Original Script Murder Games

Luo Jiabin, Wan Ziyang, Jiao Zheyang, Ran Jianhan, Yang Zhihe, Li Ruilin

(Hunan Normal University, Changsha, Hunan, 410006)

Abstract: Immersive cultural creativity offers regional culture a pathway from knowledge dissemination to participatory experience; however, the academic community has paid insufficient attention to the micro-level issue of how cultural resources are truly embedded into specific narratives and game mechanics. Taking *The Secret of Fire Palace* and *Dongting Does Not Ferry*—two original script murder games developed under the university innovation project “Xiaoxiang Quest: A Co-creation Space for Chinese Classics”—as case studies, and drawing on completed practical investigations, this paper traces the full transformation process of Huxiang history, folklore, literature, and spiritual culture into script murder game content. The study finds that regional culture must undergo several key stages—cultural resource screening, narrative translation, mechanism translation, and participatory experience—to enter immersive cultural and creative products, with different cultural resources exhibiting distinct translation characteristics. *The Secret of Fire Palace* focuses on the mechanism-oriented treatment of historical and folklore resources, while *Dongting Does Not Ferry* constructs corresponding atmospheres through literary imagery and ritual practices. In the practical implementation stage, cultural creativity faces realistic difficulties such as cultural simplification, high research and verification costs, and the mismatch between cultural expression and game experience. To address these issues, this paper proposes optimization strategies including establishing a collaborative review mechanism that combines cultural textual research with plot adaptation, building a modular cultural resource database, and strengthening the creative force of young practitioners—which together can provide a referential practical basis for regional cultural immersive creative products.

Keywords: Keywords: Huxiang Culture; Script Murder Games; Cultural Translation; Immersive Cultural Creativity; Cultural Communication

作者简介: 湖南师范大学“潇湘问道——国学众创空间”大创团队