US-China Education Review A, October 2026, Vol. 16, No. 10, 758-762
doi: 10.17265/2161-623X/2026.10.010

Research on the Path of Creative Transformation of Traditional Culture From the Perspective of Cultural-Tourism Integration: A Case Study of Immersive Scripted Murder Mystery Games

ZHANG Ruikun, TANG Yiting, CUI Kaixin
Lyuliang University, Lyuliang, China

Against the backdrop of the cultural-tourism integration strategy, promoting the creative transformation and innovative development of Shanxi's fine traditional culture constitutes an important proposition for the high-quality development of the cultural and tourism industry in the new era. Shanxi boasts abundant traditional cultural resources at present; nevertheless, their communication generally faces practical dilemmas such as static presentation forms, misalignment with young people's consumption habits, and short transformation chains. As an emerging experiential medium, immersive scripted murder mystery games, underpinned by the internal logic of narrative reconstruction, role-playing, task orientation and emotional resonance, open up a new approach for the living communication of traditional cultural resources. Adopting the methods of literature research and case analysis, this paper takes The Secret of Fen Wine—an original prototype developed for the college students' innovation and entrepreneurship project (including a standard youth version and an adapted version for parent-child research and study tours) as an empirical case. It clarifies the adaptation logic for transforming Shanxi's traditional culture into immersive scripted murder mystery games, and constructs a four-stage transformation path: script-based content adaptation, immersive scene building, interactive experience design, and viral communication. Combined with the prototype development experience, this paper further analyzes practical risks including superficial appropriation of cultural symbols and mismatched difficulty levels for target audiences, and puts forward optimization and guarantee strategies. It aims to provide theoretical references and practical prototype experience for the living inheritance of Shanxi's traditional culture and the high-quality development of cultural-tourism integration.

Keywords: cultural-tourism integration, Shanxi traditional culture, immersive scripted murder mystery game, creative transformation

文旅融合视域下传统文化创造性转化路径研究—以沉浸式剧本杀为例

张睿琨，唐依婷，崔楷馨
吕梁学院

文旅融合战略背景下，推动山西优秀传统文化实现创造性转化与创新性发展，是新时代文旅产业高质量发展的重要命题。当前山西传统文化资源丰富，但在传播过程中普遍面临呈现方式偏静态、与青年消费习惯错位、转化链条短等现实困境。沉浸式剧本杀作为新兴体验载体，依托叙事重构、角色扮演、任务驱动、情感共鸣的内在逻辑，为传统文化资源活态传播开辟了新路径。本文运用文献研究法、案例分析法，以本大创项目自研原型作品《汾酿秘事》（含常规青年版与亲子研学改编版）为实证案例，厘清山西传统文化向沉浸式剧本杀转化的适配逻辑，构建“内容剧本化-场景沉浸化-体验互动化-传播裂变化”四阶转化路径。同时结合原型开发经验，剖析实践中符号浅层挪用、难度与受众不匹配等现实风险，提出优化保障策略，以期为山西传统文化活态传承与文旅融合高质量发展提供理论参考与原型实践借鉴。

关键词：文旅融合；山西传统文化；沉浸式剧本杀；创造性转化

引言

在文旅深度融合的背景下，如何推动中华优秀传统文化的创造性转化成为时代命题。然而，传统的文化传播多依赖于静态展陈与单向输出，难以引发当代受众的情感共鸣。近年来，“剧本杀”等沉浸式新业态的兴起，为传统文化的活化提供了新契机，以剧本杀为路径实现传统文化的创造性转化成为当前亟待探讨的重点。但纵观现有实践，大多停留在文化符号的表面拼贴，同质化严重，甚至存在泛娱乐化等乱象；同时，现有学界研究多偏向案例经验总结，缺乏一套从传统文化资源到剧本产品再到体验落地的完整转化模型，对转化过程中的风险约束探讨尚欠深度；此外，市面上的剧本杀多针对青年群体，对适合亲子体验等多元形式的探索相对不足。基于此，本文结合大创项目两套原型剧本的开发实践（其中尝试了适合亲子的剧本形式），围绕剧本杀作为传统文化创造性转化路径的适配性、内在作用机制、完整转化路径及风险防控展开系统研究，以期为传统文化的活态传承与文旅融合提供可借鉴的实践参考。

一、传统文化创造性转化的背景

党的二十大明确提出“坚持以文塑旅、以旅彰文，推进文化和旅游深度融合发展”，要求传承中华优秀传统文化，推动文化资源实现创造性转化、创新性发展[1]。文化和旅游部《关于推动非物质文化遗产与旅游深度融合发展的通知》亦鼓励各地依托丰富的文化资源开发体验式文旅产品，拓展传统文化现代表达渠道[2]。山西作为历史文化资源富集省份，拥有古建遗迹、传统技艺、民俗风情等多元文化资源。然而伴随体验经济演进，中国世代成为文旅消费主力，游客不再满足于走马观花式观光，转而追求参与

项目名称：晋韵双版：基于山西传统文化的剧本杀产品开发 项目编号：202610812001.
张睿琨，教师教育系，吕梁学院，山西
唐依婷，教师教育系，吕梁学院，山西
崔楷馨，中文系，吕梁学院，山西

感、代入感、共情力兼备的沉浸式文化体验[3]。而山西传统文化的当代传播仍以静态展陈为主、模式偏向说教，与青年群体的消费偏好存在明显错位。

梳理现有研究可以发现：学界在文旅融合[4-5]、传统文化活态传承、剧本杀文旅应用[6-7]等领域已积累较多成果。但现有研究多聚焦于某一单一文化类型的剧本杀转化，较少以区域传统文化整体为内容基底、以沉浸式剧本杀为转化载体来系统研究其耦合关系；同时，对于转化过程中文化本真性的风险约束讨论也较为有限。据此，本文以大创项目自研的传统技艺题材原型剧本《汾酿秘事》为切入点，围绕山西传统文化向沉浸式剧本杀转化的适配逻辑、四阶转化路径与风险防控展开研究，力求在理论框架与原型实践两个层面弥补上述缺口。

二、剧本杀何以承载山西传统文化转化

从内容、受众、场景、价值四个维度看，沉浸式剧本杀与山西传统文化之间具备较强的转化适配性，且这一适配存在不可突破的底线约束。

2.1 内容适配：人物、事件、器物、技艺可转化为角色、线索、任务

山西传统文化中的历史人物、器物、技艺流程、民俗仪式、纹样符号，都可以转译为剧本角色、线索道具与任务环节，大量本土在地素材能够有效缓解剧本行业题材同质化的痛点[6]。以本项目为例：《汾酿秘事》将传统制曲、封坛等酿造技艺元素及账本、酒坛残片转化为搜证线索与机制道具。

2.2 受众适配：契合青年参与式、沉浸式文化消费

沉浸式剧本杀把参观者转变为故事参与者，契合青年群体文化消费心理，为传统文化触达青年群体搭建桥梁[7]。剧本杀具有多种内容形式，市面上多为面向青年群体的版本；在此基础上，本项目也尝试探索了向亲子研学场景的拓展改编，以期形成“青年+亲子”的多元受众结构。

2.3 场景适配：可与古建、旧址、工坊、文化馆结合

区别于商业密闭门店剧本杀，文旅视域下沉浸式剧本杀依托旧址、工坊、博物馆、街区等真实物理场地展开，把场地从“故事背景”转变为“叙事进程的组成部分”，并借助小程序、AR、实体道具形成虚实交织的复合场域[7]。《汾酿秘事》即以老宅前厅、账房、曲房、三层酒窖为叙事空间，若面向研学受众，可对空间进行简化与安全化改造。

2.4 价值适配：兼顾文化教育、美育、娱乐与社交

山西传统文化兼具文化教育与美育价值。剧本杀通过角色扮演、任务驱动、多模态情感共鸣三重机制，使参与者由“旁观者”转向“参与者”，知识转化为必须完成的游戏任务，实现由被动接收向主动解码的转变；终章复盘反思、集体共创环节将体验升华为文化价值认同，做到“玩中学”[6-7]。以《汾酿秘事》为例，剧本以双结局复盘引导玩家反思百年酒坊背后的人性与传承，实现情感升华。

2.5 转化底线：历史真实性与文化本真性不可突破

转化并不等同于随意解构与娱乐化改写。传统文化题材创作不能为迎合娱乐而篡改核心技艺逻辑，也不能只截取好看的视觉符号而抽空技艺背后的民俗与文化内涵。面向青少年的改编版本还需额外过滤凶案、死亡等叙事，重构为协作、闯关、科普叙事。文化本真性与青少年内容适宜性，是山西传统文化剧本杀开展创造性转化不可突破的约束底线。必须明确，剧本杀是载体而非目的，最终要服务山西传统文化活态传承与文旅融合高质量发展。

三、山西传统文化剧本杀“四阶转化”路径

本项目产出革命历史题材《吕梁山下的誓言》（取材晋绥吕梁抗战支前历史）与传统酿造技艺题材《汾酿秘事》（取材山西汾酒传统酿造文化）两套原型，均完成成人原版与亲子研学改编版。下面以“内容剧本化—场景沉浸化—体验互动化—传播裂变化”四阶模型，对原型的完整转化过程加以分析，四阶转化的整体逻辑如表1所示。

表1　山西传统文化剧本杀“四阶转化”路径对照

转化层级	《吕梁山下的誓言》（革命历史题材）	《汾酿秘事》（传统酿造技艺题材）	亲子版改编处理要点
内容剧本化	梳理晋绥根据地史料，提取支前、交通员、拥军草鞋等素材，构建情报护送主线	梳理汾酒酿造与酒坊经营史料，提取制曲、封坛、酒窖等素材，构建主线谜题	删除凶案、死亡、残酷复仇叙事，重构为协作闯关，简化人物秘密，拆分亲子分工
场景沉浸化	集结签到区、密林隘口、窑洞村落、黄河渡口，草鞋、红绸带为实体信物	老宅前厅、账房、曲房、三层酒窖，酒坛、账本、曲方残页为线索道具	去掉黑暗、频闪、微恐灯光，简化机关，替换为安全道具并设置休息角
体验互动化	岗哨答题、山洞搜线索、路线投票、渡口抉择、集体宣誓	多轮搜证、私聊博弈、时间线推理、双结局抉择	替换硬核推理，改为识图、配对、手工实操，任务拆分家长—儿童双模块
传播裂变化	奖状、纪念挂件、誓词卡，适配研学团建与短视频	全套线索卡、酒坊文创、结局手册，适配文旅体验馆	产出集章卡、手工材料包，适配学校研学与短视频科普传播

3.1 内容剧本化：建立资源要素库，完成叙事编码

第一步开展资源普查，建立山西传统文化资源要素库：整理晋绥边区斗争史料，提取人物、民间拥军习俗、交通员、支前物资等要素；整理汾酒传统酿造技艺、酒坊民俗、旧账档案，提取制曲、封坛、酒窖等要素。第二步多方协同共创剧本，打造耦合叙事，并区分成人与亲子两套叙事主线：成人原版完整保留冲突、博弈与反转，亲子版则做二次内容转译，过滤死亡、凶案、复仇情节，将冲突叙事改写为协作闯关叙事，设置家长、儿童双角色分工。例如《汾酿秘事》成人版为复仇凶案本，亲子版删除毒杀命案，改写为破解酒坊秘曲、改良制曲工艺的解谜闯关故事。

3.2 场景沉浸化：实景空间与数字工具结合

一是实体场景复合利用，优先复用真实历史与传统技艺相关场地逻辑：模拟吕梁山林、窑洞村落、黄河渡口，使用草鞋、红绸带作为实体信物；模拟汾州老宅、账房、曲房、分层酒窖，以酒坛、账本、曲方残页为核心道具。二是版本差异化处理，亲子版做安全性与友好度改造，去除微恐灯光、尖锐道具与黑暗密闭空间，以泡沫仿真道具替代硬质实物，并增加休息缓冲区域。三是数字辅助拓展沉浸边界，两套原型均设计纸质手册与提示卡，可进一步对接小程序实现前置知识预习，构建“前置阅读—线下实景—复盘分享”闭环。

3.3 体验互动化：知识型、实操型、反思型任务分层设计

将剧本任务划分为知识型、实操型、反思共创三类，并针对成人、亲子两套受众做难度分层。成人原版侧重推理博弈、私聊对抗与人物内心抉择：《吕梁山下的誓言》设置岗哨身份核验、山洞搜线索、路线博弈投票、渡口生死抉择与集体宣誓；《汾酿秘事》设置多轮搜证、私聊博弈、时间线盘凶与双结局人性抉择。亲子研学版把博弈投凶类任务全部替换为识图、配对、手工实操与答题闯关，并强制设置亲子协作机制：《吕梁山下的誓言》亲子版由儿童搜线索、识图，家长读题解读，共同完成答题、拼情

报、拼大船；《汾酿秘事》亲子版由家长解读账本工艺，儿童完成草药、谷物配对，共同拼合曲谱、手工制作迷你曲块，并投票选择“守旧传承”或“开放共享”。

3.4 传播裂变化：文创、研学包、短视频、IP衍生

完成核心剧本本体开发后延伸产业链条，实现体验价值向外扩散：两套原型均开发全套线索卡、信物卡、机制卡与DM手册；针对研学场景开发奖状、集章卡、纪念挂件、手工材料包；成人版可用于文旅体验馆与团建，亲子版适配中小学研学与青少年课外活动；剧本片段与道具物料可剪辑为短视频素材进行线上文化科普传播，线下与研学机构、文化馆联动推出体验套包，构建线上线下联动传播闭环。

3.5 路径总结：剧本杀是载体而非目的

“四阶转化”路径的价值在于以剧本杀为体验载体，最终服务于山西传统文化的活态传承与文旅融合高质量发展。转化过程中须警惕娱乐化越界、符号浅层挪用、产品同质化、研学版本缺失、配套保障不足等风险，落实史实审核、技艺审核、青少年内容尺度审核三重审核制度，分层供给成人版与研学版产品，构建党史专家、技艺传承人、教育工作者、青年代表多元协同共创机制，完善场地管理、版权保护、人才培育与资金配套，实现教育价值、文化本真性与娱乐体验三者的动态平衡。

结论与展望

第一，山西传统文化具备“物质载体—精神内涵”双层结构，储备丰富叙事资源，具备向沉浸式剧本杀开展创造性转化的内在适配条件，转化过程必须坚守历史真实性与文化本真性，面向青少年还需增加内容适宜性约束底线。第二，沉浸式剧本杀依靠叙事空间重构、角色扮演代入、任务驱动解码、多模态情感共鸣四重运行机制，能够把静态文化资源转变为参与者主动投入的沉浸式体验，同一套文化IP可分化为成人原版与亲子研学改编版完成二次转化。第三，山西传统文化剧本杀可遵循“内容剧本化—场景沉浸化—体验互动化—传播裂变化”四阶转化路径，本文依托自研两套原型完成案例推演，验证了该路径在原型层面的可操作性。

研究局限在于本文以文献、公开案例及本项目自研文本原型为基础，两套剧本仅完成全套文本、线索与物料原型设计，尚未开展大规模实地试点。未来可投入小规模实地试点，通过问卷、访谈开展实证调研，评估沉浸式剧本杀对青年、青少年文化认同的实际影响；进一步细化剧本审核标准与多方主体权责清单，探索低成本轻量化研学剧本游方案，不断完善山西传统文化沉浸式文旅产品综合评价指标体系。

参考文献

[1] 习近平. 高举中国特色社会主义伟大旗帜为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗——在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告[R]. 北京: 人民出版社, 2022.

[2] 文化和旅游部. 关于推动非物质文化遗产与旅游深度融合发展的通知[EB/OL]. (2023-02-17)[2026-08-10]. https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2023-02/22/content_5742727.htm.

[3] 中国旅游研究院. 全国智慧旅游发展报告2024[R]. 北京: 中国旅游研究院, 2024.

[4] 邵明华, 张兆友. 国外文旅融合发展模式与借鉴价值研究[J]. 福建论坛(人文社会科学版), 2020(08): 37-46.

[5] 易开刚. 文化和旅游IP: 理论溯源与实践探索[M]. 北京: 中国旅游出版社, 2022: 42-48.

[6] 陈雪梅. “非遗+剧本杀”：地方文化元素的沉浸式改写与青年文化认同建构[J]. 艺术家, 2025(07): 137-139.

[7] 汪逸菲, 吴桐, 黎欣然. 沉浸式传播视域下书法非遗的活化路径研究——以“书法剧本杀”为例[J]. 美术教育研究, 2026(07): 49-51.