

沉浸式体验下“红色剧本杀”党史学习教育新途径探究

杨锦超

桂林信息科技学院，广西桂林，541004；

摘要：近年来，“剧本杀”一词流行在青年大学生中，主要以阅读人物故事，通过角色扮演，还原故事情节，讨论推演不同结局的方式进行。本文主要探究党史学习教育内容与剧本杀进行有机融合，通过青年大学生群体喜闻乐见的方式进行思政教育，以角色扮演的方式，了解人物故事，还原红色文化故事，沉浸式体验历史，跨时空交错，实现从红色基因的“学习者—维护者—传播者”递进式三阶发展路径，为党史学习教育提供一条创新路径。

关键词：红色剧本杀；沉浸式体验；党史学习教育

DOI：10.69979/3029-2735.25.10.081

1 绪论

1.1 研究背景

党的二十大报告提出，要“坚持理论武装同常态化长效化开展党史学习教育相结合，引导党员、干部不断学史明理、学史增信、学史崇德、学史力行，传承红色基因，赓续红色血脉。”目前全国高等院校将对青年红色基因学习传承作为一项重要的常态化工作进行落实，一方面通过第一课堂主阵地，加强青年大学生的理论学习，另一方面积极组织青年大学生走访参观周边红色文化基地、开展专题讲座、主题班会，甚至建设各类红色标志性建筑进行实践教育，取得了很多显著成效，但仍存在一些难题。

1.2 研究设计

本课题组主要采用混合研究方法，以民办高校二级语言类学院各年级学生为调研对象进行调研，涉及中共党员、发展对象、入党积极分子、共青团员及群众多类型政治面貌的青年大学生群体，通过对以上调研对象“红色剧本杀”体验前的心理预期，体验后的实际感悟进行对比分析，产出量化结果。

此外，随机从参与体验的中共党员、发展对象、入党积极分子、共青团员及群众多类型政治面貌的青年大学生群体中抽取部分极具代表性与广泛性的学生以半结构化访谈的方式，了解整个红色剧本杀沉浸式体验的深度反馈，与前期分析的量化结果进行双重验证，确保结论极大可能的趋于客观准确。

基于上述数据，进一步评估红色剧本杀对于青年大学生群体的适配性，为创新高等院校在面向青年大学生群体开展党史学习教育途径提供新思路。

1.3 研究创新点

1.3.1 融入青年破困境

剧本杀作为当前青年大学生群体推崇的社交娱乐方式，创新性的将党史教育嵌入年轻人偏好的社交游戏，破解传统教育“被动接受”困境，化被动为主动，明确青年大学生的主体地位，发挥青年大学生的主观能动性，将党史学习教育内容更加全面的融入到青年大学生群体的价值观念中。

1.3.2 因地制宜挖内涵

要积极开展周边红色文化基因资源调研走访，深刻领悟其精神内涵，结合文学创作以及心流理论、情景认知理论、社会建构主义、沉浸式体验等理论方法，既要深度挖掘如八路军桂林办事处旧址、红军长征湘江战役纪念馆（全州）、新圩阻击战酒海井红军纪念园（灌阳）、红军长征突破湘江烈士纪念碑园、红军岩、红军楼等丰富的红色资源，增强地域红色文化认同；

1.3.3 通路设计全过程

要积极组织课题组成员进行研讨，从前期的红色资源调研中，获取灵感，随后从剧本采集编写，到具体活动实施，再到效果评估反馈，最后形成完整链条，突出可操作性。

1.3.4 科技赋能强体验

积极探索尝试通过 AI 技术，创作还原剧本中的人

工智能NPC(non-player character 非玩家的引导者角色)，提升参与者的体验感。

2 理论基础与实践基础

2.1 理论基础

2.1.1 依托情境认知论，还原“情境”，提升认知

由一名主持人作为整体故事走向的引导者，剧本杀中的术语为“DM”（Dungeon Master），通过声光电等方式，搭建一个场景，以蜡烛、灯光、声音和情境相关的物料进行组合搭配，给予参与者心理暗示，帮忙其更加沉浸。

2.1.2 依托情境认知论，角色“演绎”，强化记忆

参与者阅读人物剧本，在主持人的引导下，分阶段阅读，进行事件还原或是完成剧本任务，通过情报传递、洗脱嫌疑、辨别卧底等肢体动作，强化记忆留存。

2.1.3 依托社会建构主义，团队“协作”，集体决策

参与者以全体成员或者剧本规定的部分小组进行协作，分析已知信息，层层解密，剥茧抽丝，破解或传递情报，完成任务，还原本真，推进集体决策。

2.1.4 依托心流理论，全身心沉浸，忘我体验

参与者在主持人的引导下，全身心地投入到红色剧本杀构建的跨时空交互场景下，在全神贯注的状态下，聚焦完成人物演绎的目标，尽全力完成剧本故事中的任务，同时参与者及主持人互相给出反馈，在整个活动中激发参与者的情感，使得参与者忘记时间，进入忘我状态，即为心流体验，之后等心流体验结束后，参与者自我感觉非常强烈。

2.2 实践基础

依托桂林红色资源，开展实景参与，提升剧本真实性。项目实施地位于广西桂林，周边拥有八路军桂林办事处旧址、红军长征湘江战役纪念馆（全州）、新圩阻击战酒海井红军纪念园（灌阳）、红军长征突破湘江烈士纪念碑园、红军岩、红军楼等丰富的红色资源，在剧本杀构建的场景中适当结合一些实际的红色资源，可以提升参与者的信念感和体验感。

2.3 理论价值

2.3.1 拓展党史学习教育的理论边界，提出“沉浸式体验”作为新时代思政教育的有效载体

当前，越来越多的高等院校学者积极探索着党史学习教育的新路径，旨在提升青年大学生群体的价值观，通过沉浸式体验的红色剧本杀社交游戏，让青年大学生群体在自己的舒适区真心实感的体验红色文化内涵，走出一条新时代思想政治教育的新路子，延伸了一个崭新的有效载体。

2.3.2 通过实证研究验证“体验式教学”对青年价值观塑造的促进作用

引导青年大学生群体参与红色剧本杀，从中学习党史，汲取智慧力量的整体过程，其本质上是一场没有教师的体验式教学，主体角色是青年大学生群体本身，通过构建情景，体会认知感悟，促进青年大学生群体的价值观塑造。

2.4 应用价值

2.4.1 为学校提供低成本、高参与度的党史学习教育模板，降低组织成本（如单次活动预算≤1000元）

当前高等院校每年招生人数均在扩大，组织青年大学生群体开展思想政治教育的成本呈现持续性上升的趋势，引导青年大学生群体参加红色剧本杀社交游戏，每次的成本经费仅仅在1000元，甚至更低，但其带来思想政治教育成果却是巨大的。

2.4.2 推动红色文化资源入脑入心，引导学生了解红色文化资源，并结合专业特长，理解好、维护好、传播好红色文化，提升自身政治素养

当前社会上的高等院校大部分致力于培养应用型人才，将红色文化资源内涵与专业知识进行有机结合，培养出的学生既能具备极高的政治素养，又能做到专业实践，这也是对人才培养的新尝试，以英语类专业学生为例，在校期间理解好红色文化资源内涵，日常实践中维护好红色文化资源内涵，社会工作中传播好红色文化资源内涵，最后就会培养出大批量的具备极高政治素养的应用型人才。

3 高等院校党史学习教育现状分析

3.1 载体单一，以第一课堂讲授为主

孙向前、黄峒瑜基于对广西10所院校的调查数据，得出了在党史学习教育的课堂教学内容中，教师主要通过第一课堂进行教学，学生普遍是被动接受相关知识，但也存在着教育内容重点不明确，内涵价值和时代背景

局限的多重影响。

3.2 代际隔阂，以后人定义前人为主

根据大学生录取数据分析，当前青年大学生群体普遍在 05 后及之后，他们这代人获取的信息来源不再单一化，他们所看到的观点也是层出不穷，百家齐放。在访谈中，项目组尝试调研学生情况，发现很多学生对于特定历史环境下，人物的抉择存在分歧甚至是不赞同不理解，究其原因，得出了一个初步结论，很多学生在目前的国家的和平安定下，对着历史上的各类战火纷飞的战争历史经验存在比较个性化的定义，他们没有实打实体会当时的处境，因此对待历史人物抉择，他们会提出属于他们局限的疑问点，为什么要牺牲生命？为什么要不找更优解？为什么先辈烈士心甘情愿地为祖国建设抛头颅洒热血？虽然社会各界都讲述了许多原因，可是这些回答是否真实的入脑入心？

3.3 无法共情，以第三视角旁观为主

面对历史情境，学生的反应各不相同，在结局把控上相对吃力，因为会有部分学生做出不同于人物历史的选择，在后续的体验问卷中，学生普遍提出了属于他们的选择以及理由，在项目组分析看来有一些确实是很好的做法，但是他们考虑的较多的是个人情感，对于主角的情感难以共情。

4 红色剧本杀对于党史学习教育的适配性分析

4.1 递进式叙事

故事化整为零，将历史事件进行合理拆解，让参与者在体验过程中，不会一眼速通，而且在过程中不断思考，尝试跨越时空，以当时所处的时代背景下，做出最优解，通过尝试不同角色，感受角色的历史命运以及时代赋予的任务，融合文字，声音，行动反馈等环境设计，提升学生的代入感，加强学生的身份认同，从而自行深刻感悟角色当时的纠结矛盾和为完成任务，甘于牺牲的时代抉择。

4.2 技术赋能路径

伴随技术发展应用，除了实地取景、角色扮演等传统演绎，已经开始尝试探索很多技术赋能，如开发微信小程序进行云+红色剧本杀，解决因场地等原因局限的

实际困难的轻量化方案，将活动成本降低。学习指导智能体，开发智能体 NPC (non-player character)，创建一个动态剧情，提升互动感与对话历史的宿命感。

5 红色剧本杀对高等院校党史学习教育的创新实施方案

5.1 面向学生党员、发展对象、入党积极分子、共青团员以及群众开展“红色剧本杀”主题活动

通过主题活动的生动形式，将红色剧本杀融入到学生日常组织生活中，目前主要通过心理问卷，确定每个参与者的人物角色，尝试跨学科有机融合，结合思想政治教育及参与者专业特色，以外语类专业学生为例，将思想政治教育与国际化人才培养特色进行有机融合，通过体验外交风云、翻译官等故事背景相近的红色剧本杀，引导学生完成“红色基因的学习者—红色基因的维护者—红色基因的传播者”递进式三级角色价值成长路径，既贴合学生日常专业学习特点，又融入了家国情怀与思想政治教育，实现学习效果提升后另一阶层——学以致用。

5.2 优化调整红色剧本杀内容，持续优化剧本效果

进行参与式调研，通过对学生党员、入党积极分子、发展对象多种角色开展剧本杀体验，采用“理论+实践”双轨模式，整理归纳参与者的体验感受，分析需求，持续优化剧本效果，将部分红色剧本杀进行改编升华，加强内容审核，确保符合主旋律，教育效果深入人心，推动红色文化资源入脑入心，引导学生了解红色文化资源，并结合专业特长，理解好、维护好、传播好红色文化，提升自身政治素养。

5.3 积极探索创新，联动红色资源。

坚持科技赋能，协同创新的思路，联动校内外资源，结合桂林市红色资源，依托全州湘江战役纪念馆、桂林市党群服务中心，总结归纳沉浸式场景的物资基础及新兴技术如 AI 技术、虚拟现实技术等的科技力量进行赋能，为学生全面了解红色资源内涵做好桥梁。

6 结论与展望

6.1 研究结论

以学院学生党员先锋队为试点进行了 2 次红色剧本

杀体验，事后对整体参与度、趣味性、内涵性进行评估分析，初步获得部分参考数据，随后以入党积极分子和发展对象分别开展了10次实践，60%的参与者沉浸式体验较强，但40%的参与者存在无法完全沉浸，有小部分时间的“出戏”，根据调研数据，大部分参与者可以通过角色扮演，还原历史场景，增强代入感，沉浸式体验跨时空的故事，汲取故事中的智慧力量。这印证了通过沉浸式体验红色剧本杀，可以有效促进学生从“情境忘我体验——跨时空情感共鸣——融会贯通价值导向”的递进式三阶发展，实现了党史学习教育的学习路径革新。

6.2 未来展望

结合AI人工智能技术赋能生态构建，尝试探索如何结合AI技术开发数字化剧本杀，打造红色剧本杀沉浸式体验教育新生态以及构建可视化数据评估模型，结合AI技术量化探索“红色剧本杀”对青年价值观的长期影响。

参考文献

[1]范文洁.“红色剧本杀”融入大学生思想政治教育

- 实践研究[J].文化创新比较研究,2024,8(07):101-104.
- [2]李明,郭云峰.红色文化融入“剧本杀”的可行性与路径探索[J].老区建设,2025,(02):81-88.
- [3]吴蔚.情景认知理论在高职院校教学中的应用[J].教书育人,2012,(15):117-118.
- [4]蔡之国,郑佳妮.文化类综艺节目的社会主义意识形态认同建构[J].视听界,2025,(01):49-53.DOI:10.13994/j.cnki.stj.2025.01.016.
- [5]薛朝霞,冯骞,罗景阳,等.沉浸式学习理论视域下游戏化课程教学模式在工科教育教学改革中的应用——以给水排水管网系统(I)教学为例[J].创新创业理论研究与实践,2025,8(06):1-4+35.
- [6]孙向前,黄峒瑜.广西高校大学生党史学习教育现状分析及对策建议——基于广西10所高校的调查分析[J].柳州职业技术学院学报,2022,22(04):72-76.DOI:10.16221/j.cnki.issn1671-1084.2022.08.014.
- [7]曹新素.红色档案资源助力高校党史学习教育的优化路径[J].三角洲,2025,(03):110-112.