

数字文旅空间的沉浸叙事研究

白晓晴

摘要:在文化数字化趋势下,文旅项目通过综合运用“文化数字化+在地行走”和“旅游数字化+在线行走”等形式,以旅游者为中心进行叙事带入与空间改写。数字文旅的沉浸式特征分为叙事符号的多模态化、叙事语境的交融共构以及叙事实践的跨域体验。从叙事学视域对数字文旅的沉浸机制进行分析,可将文旅空间的叙事组织分为地志层、时空层与视域层。沉浸式展陈利用具身实践和感官互动构成叙事的黏合剂,巩固观者对特定文化语境的在场感,以实现感官沉浸;沉浸式演艺运用叙事技巧和场景布置为旅游者锚定虚拟世界,以提升故事沉浸;沉浸式街区将线下空间作为跨媒介叙事载体,使空间中的叙事要素与共创文本形成互文,丰富地方象征意义,以提升想象沉浸。沉浸叙事系统为数字化发展下文旅融合的高质量内容生产提供了参考思路,我国的数字文旅项目可从叙事文本的深入嵌套、叙事符码的多向协同、叙事方式的空间转换三重策略出发,促进沉浸式文旅业态可持续发展。

关键词:文化数字化;空间叙事;沉浸式体验;文旅融合

DOI: 10.19836/j.cnki.37-1100/c.2024.04.004

在数字技术深度嵌入文旅产业的趋势下,沉浸式文旅迅速兴起。《“十四五”文化产业发展规划》中提出,要鼓励沉浸式体验与城市综合体、公共空间、旅游景区等相结合。在文化旅游中打造沉浸式体验,不仅有助于文化要素的深度嵌入与可知可感,还能够提高文旅项目的参与度和复购率,促进旅游文化共享与意义共建。学界对于文化旅游中的沉浸式体验研究多集中于沉浸的文化逻辑、模式特征和实施路径等,在叙事层面的机制探索还较少。传统旅游的目标并非是为了叙事,而是提供一种逃离日常生活的经验状态^①,旅行和叙事之间的关系并不凸显。伴随文旅融合发展,旅游成为一种承载文化的中介化空间,文旅的数字化更加具备了同时对物品和图像进行操控的能力,文旅空间从松散拼合的客观世界开始转化成为具体目的而设计的想象世界,叙事已成为以文促旅、以旅彰文的重要手段之一。数字文旅可充分利用虚拟与现实空间的设计性来展开叙事,故事不再是被单向地讲述,而是通过旅游者的在场参与来生成故事,进而为深度的沉浸式体验提供条件。数字化使文旅体验开始具有不断流变和迭代的属性,数字文旅叙事就是通过时空建构和文本传受来实现意义共享与文化传播的过程。基于此,从叙事学视角出发探讨文旅沉浸式场景的营造机制,探索如何通过叙事编织提升数字文旅的内容品质,对于促进文旅融合的高质量发展,升级文化旅游的数字化新模式、新业态具有重要意义。

一、数字文旅作为叙事空间的可行性

在传统的文旅叙事中,由于地理地形、建筑结构等因素的影响,文旅空间叙事要素往往会被分隔或拆解,散布在景观、展陈和解说中,难以在旅游者的体验中形成一贯而终、深度沉浸的接受效果。数字技术使文旅叙事突破了物质媒介的局限,能够吸纳任何可建构叙事并塑造体验的媒介形式,一切为作品与观者之间建立联系的文化体验形式均构成了旅游叙事文本,为旅游者形成故事世界的整体性

基金项目:北京市社科基金项目“北京文化故事的数字文创设计与IP价值开发研究”(23XCC013)。

作者简介:白晓晴,中国传媒大学新闻传播学部副教授(北京 100024; baixq@cuc.edu.cn)。

^① Dann G., “Tourist Motivation: An Appraisal”, *Annals of Tourism Research*, 1981, 8(2), pp. 187-219.

体验创造了条件。数字文旅的叙事过程涉及空间、文本、观者三者之间的关系问题,通过带入跨媒介叙事学与空间叙事学理论,能够从深层次破解数字文旅意义生产的组织框架和要素构成,并为数字文旅沉浸机制的研究打开了思路。

(一)叙事学视域下的数字文旅

20世纪60年代末,叙事学在结构主义研究的风潮中作为一门学科而诞生,并在不断的发展中呈现出了跨学科交叉的趋势。20世纪80年代后期,安伯托·艾柯提出“开放的作品”,将叙事从文本内部行为延展至可从文本内外进出的行为^①,托马斯·帕维尔(Thomas Pavel)首次采用“可能世界”讨论叙事虚构问题^②。自此,研究者建立了认知叙事学、可能世界叙事学等理论体系,脱离了以文学文本为中心的经典叙事学范式,开始关注文本媒介特质、社会文化语境等问题。20世纪末,在后现代主义空间概念的影响下,叙事学研究开始出现空间转向,一系列学者探讨了文学叙事的时空关系、空间结构等问题,并衍生出图像叙事学等理论分支。伴随多媒体复合文本的兴起,传统叙事学理论在多媒体文本的叙事路径上出现了解释力的匮乏。叙事学资深学者玛丽·劳尔·瑞安认为,对于观众来说,能够唤起故事意图的任何符号客体,都具有叙事属性^③。以瑞安为代表的跨媒介叙事学者将数字游戏、虚拟现实等数字媒体纳入了叙事研究范畴,将语言模态、认知科学中的相关理念和叙事进行了有机结合。在叙事学本体研究之外,学者对叙事的作用也进行了多维度的探讨。格里格(Gerrig)提出叙事传输的概念,认为叙事能够将人们运输至虚拟世界并体验其中的生活或经历,从而影响人们对现实的认知^④。克劳森·赫达克(Clawson Hudak)则提出了“促进式数字叙事”的概念,认为电影电视、互动媒体或社交媒体等数字形式形成了多源的公众声音,从而放大了叙事“声量”,将人的旅行体验最大化^⑤。可见,叙事不仅通过隔绝现实影响现实体验,还能够强化现实本身从而优化体验效果,这些观点为叙事学在文旅研究中的应用提供了逻辑基础。

在数字化发展趋势下,旅游文本不仅具有多媒体、多模态的属性,更会受到空间结构、感知时序和虚实切换的影响,此时,以空间关联为阐释视角的空间叙事学以其覆盖虚实媒介、兼顾时空逻辑等方面的特质,成为研究数字时代文旅叙事的另一理论切入口。尤迪勇在《空间叙事研究》一书提出,空间叙事旨在综合考察世界、文本、作者和读者等要素,研究其与空间的内在关联^⑥。空间叙事的基本内涵是挖掘空间本身的意义内容,并在空间维度上描绘事物主题内涵与发展过程^⑦。文学、电影、新闻等领域的空间叙事将故事发生的场所变成了服务主题内涵的叙事要素,本质是一种将空间进行脱实就虚的属性转化过程。在数字文旅场景中,空间的虚实属性并行不悖,一方面,空间的物理布局决定了叙事的组织逻辑,在博物馆、展览、文化街区等文旅场景中,空间布局能够对叙事文本进行位置分派,将叙述过程和实践行为相连接^⑧。另一方面,在数字技术嵌入文旅场景后,物理空间可提供描绘主题的叙事要素集合,数字空间则成为一种具有媒介属性的生成装置,叙事的表征形式和形态结构可以被进一步拓展,对叙事文本的衍生与发展发挥驱动作用。

叙事即旅行,文旅项目通过叙事在现实世界与故事世界间设置审美距离,能够使叙事发挥跨越时空的旅行引导作用^⑨。从空间叙事学视角分析数字文旅中物理空间和数字空间的叙事组织与传播机

① 安伯托·艾柯:《开放的作品》,刘儒庭译,北京:新星出版社,2005年,第4页。

② Pavel T., *Fictional Worlds*, Cambridge: Harvard University Press, 1986, p. 108.

③ 玛丽·劳尔·瑞安:《故事的变身》,张新军译,南京:译林出版社,2014年,第10—11页。

④ Gerrig R. J., *Experiencing Narrative Worlds*, Boston: Yale University Press, 1993, pp. 1-25.

⑤ Hudak K. C., “Resident Stories and Digital Storytelling for Participatory Place Branding”, *Place Brand Public Diplomacy*, 2019, 15, pp. 97-108.

⑥ 尤迪勇:《空间叙事研究》,北京:生活·读书·新知三联书店,2014年,第26页。

⑦ 刘涛、杨烁燊:《融合新闻叙事:语言、结构与互动》,《新闻与写作》2019年第9期。

⑧ 米歇尔·德·塞托:《日常生活实践 1. 实践的艺术》,方琳琳译,南京:南京大学出版社,2009年,第214页。

⑨ 凯·米科隆文、甘细梅:《“叙事即旅行”的隐喻:在空间序列和开放的结果之间》,《江西社会科学》2010年第1期。

制,能够解决空间与文本的关系问题。数字文旅空间中的场地、景观、屏幕、数字媒体平台、虚拟现实空间等皆成为了叙事载体,故事空间也在多元媒体的联动下串联了真实世界与虚构世界,超越在场和在线分离的意义向度,使空间文本的连续性、层次化叙事成为可能。

(二)数字文旅叙事的沉浸特征

沉浸是人所处的一种感知和体验状态。1975年,米哈里·契克森米哈赖提出“心流体验”(flow experience),形容个体精力全部投注在某种活动当中,达到无视外物甚至忘我状态^①。“心流”概念强调个体主观上行动和意识的融合,与知觉的内部时间观念相呼应。博物馆学家斯蒂芬·比特古德(Stephen Bitgood)则认为心流体验是个体主动达成的状态,文旅体验更多是人对环境的一种被动反应^②。沉浸式文化艺术体验是以“人”而非技术为核心的样态,具有不断生成、流变与开放的特质^③。数字技术对于沉浸感的营造不仅包含激活人的被动反应,也实现了主观带入式的心流体验。前者通过“文化数字化+在地行走”实现,即在物理空间中通过运用屏幕光影、互动装置、智能应用等技术改造并整合空间体验方式,将文化表达进行数字化呈现的业态类型,如实景光影演艺、互动体验展、移动智慧导览等。后者则通过“旅游数字化+在线行走”实现,也就是将旅行过程进行数字化还原,通过在虚拟空间中构建文化体验场景并拓展具身体验,使用户足不出户就能获得一种脱离惯常生活环境的拟旅行经历,如数字文旅游戏、虚拟现实展览等。德塞托曾提出,参观者通过日常实践形成了空间改写的战术,能够挑战权力意志和理性设计^④。数字文旅项目往往是对两种方式的综合运用,以促使旅游者参与其中并实现符号、语境和实践的相互作用,实现以自我为中心的叙事带入与空间改写。据此,数字文旅的沉浸式特征可分为三个方面。

第一,叙事符号的多模态化。陈设、器物、建筑、装饰等符号是数字文旅场景中叙事性较弱的表意元素,数字化再现与媒介化表征使景观具有一定的象征意义,其在空间上的结构编织取代时间性结构,是叙事世界的重要组成部分。在沉浸式文旅场景中,除了展陈、剧目、地图、解说等传统叙事文本,叙事文本还纳入了虚拟技术语言,如建筑投影的光影效果、环幕演艺的光效音效、VR模拟体感互动等,符号的多模态属性能够打通线上和线下的认知壁垒,给予旅游者从表层认知到深层感知的刺激,进一步拓展了空间叙事的观念与路径。

第二,叙事语境的交融共构。沉浸式文旅中的叙事文本内嵌于地方文化以及跨媒介语境,其中地方文化构成了叙事符号的解释项和参照系,就如西安之于大唐不夜城,扬州之于大运河沉浸项目。尽管沉浸式文旅的“在线行走”打破了物理空间局限,但是地方文化的加持总是能凸显体验的原真性。跨媒介语境通过戏剧、影像、导览、游戏等各类形式出现,能够催生更灵活的叙事衔接,使在地形象和意义系统具有多元变化的特征,有助于文旅项目有机整合多元叙事要素并创造出流动的想象世界。

第三,叙事实践的跨域体验。体验是在文旅场景中对叙事进行解读与延展的特定方式。在地行走提供了服务叙事的“心理模拟”(mental-simulation)的突破口^⑤,通过特定的身体动作或运动方式,能够满足观者感知叙事的全方位想象,从而激活人对环境的代入式反应。在线行走区别于实时世界(actual world)和不可能世界(impossible world),依照物理法则和模态逻辑成立,通过使旅游者成为虚构世界的一部分,从而实现叙事的解读与释义,偏向于激活个体的主观入境状态。数字技术对在地和在线场景的介入,使叙事接受从观看逻辑转向了多感官的双域体验逻辑。

① 米哈里·契克森米哈赖:《心流最优体验心理学》,张定绮译,北京:中信出版集团,2017年,第67页。

② Bitgood S., “The Role of Simulated Immersion in Exhibitions”, *Technical Report No.90*(20), 1990, pp. 283-295.

③ 妥建清、苗文字:《间性与审美:沉浸式艺术生产的间性问题探绎》,《浙江社会科学》2023年第2期。

④ 米歇尔·德·塞托:《日常生活实践 1.实践的艺术》,第38—42页。

⑤ Ryan M., *Narrative as Virtual Reality: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015, p. 3.

在空间与观者关系上,数字文旅依托数字空间和现实空间的异质共存特质,激活了用户的代入感和主体性,为用户读取并参与叙事提供了沉浸式场景。总体而言,数字文旅的叙事文本仅构成了意义表达系统的模块单元,景观符号构成了模块要素和间质,语境连接了叙事文本之间的关系,体验实践最终建构起了空间整体和时间向度上的总体释义系统。

二、数字文旅中的叙事符码

数字技术的介入使旅游场景不再是静观的对象,而是既定体验的实践形式,叙事生产正在转向共同的故事创造。加布里尔·佐伦(Gabriel Zoran)在《走向叙事空间理论》中曾提出,空间问题的探讨不应仅建立在文本的虚构世界上,空间更是一种读者积极参与的建构过程^①。在数字文旅中,叙事并非单一文本的贯穿式讲述,而是通过综合运用在地场景与数字媒体的符号、文本与实践,以多层次、结构化的组织机制,建构起了连接虚实、主客相融的叙事空间,使旅游者的空间游历形成一种叙事接受过程。数字文旅的叙事组织结构可分为三个层次:一是地志层,即符号、文本所承载的故事发生的物理场所;二是时空层,即故事讲述的时空行动域(zone of action),受到生产者意向、人物行动和情节发展的影响;三是视域层,即故事讲述者所在的空间,也是传受关系建立的空间,观者能够结合眼前所感和过去回忆而形成视域(field of vision),视域受到观者实践行为的深度影响。参见图1。

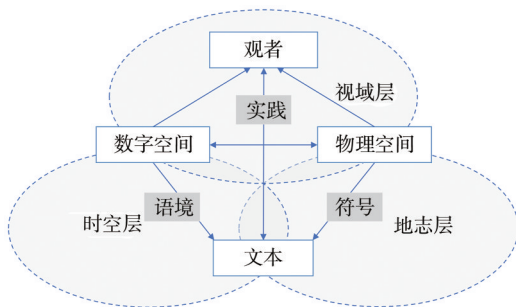


图1 数字文旅空间的叙事组织层次关系
(资料来源:作者自制)

(一)地志层:面向世界建构的符号集合

在传统文旅空间,旅游地的器物、建筑和景观等文化要素分布松散,逻辑连接性不强。文旅项目的数字化则将在地文化资源与置景系统分解成为数据库中的符号元素,数字技术使得内容组织的模块化成为可能^②,所有的媒体元素都可以表现为纹样、语句、风格、脚本等模块的集合。当文本标识达到模块的微观层次时,宏大抽象的理念和微观具象的描绘均成为统一层面的可识别符号,这为多维度的符号连接和叙事组建创造了条件。在符号采集处理下,在地的文旅符号既保持原有特色,又能够被纳入虚构故事的逻辑框架中,从而使新的叙事体系成为可能。多媒体的符号与文本能够组建叙事“世界”,供观者与文本发生一种想象关系。“世界”既是一组客体与个体链接集合的栖息地,也是一个可供外在者观察的具有合理性的可识别整体^③。在地景区可整合各类体验装置、表演形式和景观重组,以具象的多感官刺激和抽象的艺术表达,将历史时空的演变压缩在有限空间中,促进叙事客体与个体建

① Zoran G., “Towards a Theory of Space in Narrative”, *Poetics Today*, 1984, 5(2), pp. 309-335.

② 列夫·马诺维奇:《新媒体的语言》,车琳译,贵州:贵州人民出版社,2020年,第30页。

③ Ryan M., *Narrative as Virtual Reality: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015, p. 7.

立连接。互动装置、多屏展示、图文影像等数字媒体则能够将文旅叙事元素转化为具有连续性、关系性的文本集合,将分散的符号聚合成连贯的故事系统。

数字文旅对在地文化进行采集和标引之后,历时素材与当下景观交织混杂,新的场景需要打破地理层面的空间关系,重建叙事世界的版图关系。叙事世界的建构需要尽可能满足创造、完整和连续三大标准^①,创造要求历史、生态、文化、习俗等要素均有据可依,完整要求事件和人物的背景经历要有充足的细节可供诠释,连续则要求叙事世界细节合理、逻辑通顺。如广西崇左的“奇妙·夜德天”项目通过十一幕互动体验环节和丛林栈道、德天寺广场等多个互动体验区,打造了融主题IP、剧情动线、互动游戏为一体的德天瀑布叙事世界。剧目以壮族神话为主线,配合岩石壁画等,展现了有依据的文化历史渊源,同时以山林和夜月烘托人与自然和谐共生的神话氛围,并配合光影、动画、游戏互动等还原完整的先民习俗。在跨媒体、多模态的叙事世界建构下,空间叙事不再以展示各类文化要素来等待人们感知传统,而是将地志层的符号糅合成个体主动介入的连续性仪式,将“延续传统”转化成为“发明传统”^②。

(二)时空层:依托叙事传输的语境构成

文旅叙事的时空层处于中转位置,伴随故事行动域的变化,叙事文本能够发生意义向度的拓展、压缩或转变,并反向影响并建构地志层整体的文化象征和集体记忆^③。在叙事传输作用下,沉浸在传统叙事中的体验极为接近实际的旅行过程^④,个体被传输进入故事世界,能够暂时忘却现实世界。数字文旅项目可以通过虚构叙事为旅游者提供被运送到遥远世界的感觉,运送的结果即为沉浸^⑤。数字文旅的叙事传输作用不同于文学或影视作品的线性沉浸,而是通过塑造一种可进入的语境将行走过程与叙事线索紧密相连。旅游地往往要素庞大、场景纷繁,难以直接给予旅游者整体的叙事体验,而数字媒体形成的语境往往赋予旅游地更为丰富且完整的意义构成。如环球影城、迪士尼等主题公园的故事先行策略就使用户在进入旅游地之前就与叙事语境建立了连接。总的来说,叙事传输通过两项关键要素——即故事讲述以及地理和媒介双域的空间营造,以综合性的心理建构为旅游者带来了现实世界的“脱离感”与故事世界的“在场感”。

在故事讲述上,旅游地的文化意义以在地的各类文本表达为主,同时也离不开数字媒体的跨媒介叙事。当新的故事版图被置入地方所在的语境,在地景观往往具有了新的意义内涵,并引发大众认同。在空间营造上,数字文旅空间既是多元叙事符号与文本在地理层面的集合,又是在媒介传播中的具有象征意义的文本综合体。媒介文本通过将文旅场景中的角色、形象、场景进行提炼和外显,能够强化物理场所的象征性,并赋予了其一定的社会文化功能。如日本动画电影《千与千寻》以重庆洪崖洞为原型创作了光怪陆离的仙界油屋,为巴渝风情吊脚楼赋予了二次元风情,实现了对地志空间的气质改造,而洪崖洞为吸引游客,推出“重逢1980街区”的故事场景地,甚至成为了动漫爱好者的打卡圣地和网络文本创作素材,进一步强化了虚实叠加的意义向度。在长时间的在地建设与媒介语境塑造中,叙事传输的现实世界与故事世界互为表里,在序列编排和提炼展开中相互作用^⑥,地方的诠释不再局限于整体性的特定取向,而是在时空延展中呈现出复杂而多元的意义面向。

(三)视域层:基于视点转换的实践引导

数字技术和叙事文本的结合能够为旅游者参与文化的深度体验建立桥梁。在物理空间与数字空间

① Wolf M., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York: Routledge, 2012, p. 30.

② 埃里克·霍布斯鲍姆、特伦斯·兰杰编:《传统的发明》,顾杭等译,南京:译林出版社,2020年,第5页。

③ 西摩·查特曼:《故事与话语:小说和电影的叙事结构》,徐强译,北京:中国人民大学出版社,2013年,第82页。

④ Green M. C., Brock T. C., “The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 2000, 79(5), pp. 701-721.

⑤ Gorini A., “The Role of Immersion and Narrative in Mediated Presence: The Virtual Hospital Experience”, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 2011, 14(3), pp. 99-105.

⑥ 陈霖:《重新发现地方:博物馆展览的数字叙事》,《东南学术》2023年第4期。

的交织下,空间体验与叙事世界的讲述视角紧密相关,并涉及多元故事讲述者和故事角色的视点转换过程。文本为旅游者提供的叙事视点推动着数字文旅空间的重构。一方面,数字文旅中的现实类互动项目实现了叙事视角的多元化,如实景演艺提供了第三方的故事见证视角,数字虚拟人、文旅游戏提供了第一人称对话的视角,数字模型展陈则将叙事世界中的道具抽离出来,提供了观察者和分析者的视角。视点的转换通过代入不同的故事行动域,在接受者的记忆中打通叙事世界的逻辑关联,形成整体化体验。另一方面,虚拟互动类项目能够强化或削弱叙事视角,如虚拟现实通过隔绝现实空间,强化了体验者在特定叙事世界中的视点专注度,而体感互动、文旅游戏等数字化装置则弱化了视角并强化了触觉、听觉、重力、速度等方面的感官体验。数字文旅场景通过调节叙事视角的类型和强度,不仅拓展了叙事网络,更加能够在特定叙事板块形成认知交汇,形成联觉效应,触发层次丰富的代入感和认同感。

文本意义的读取与接收需要叙事主客体建立起协商和对话关系,因此,文旅场景的空间叙事需要在展示与体验环节促进视点的聚合。身体是空间的另一个延伸向度^①,数字文旅叙事的读取和接受往往受到行为导引和交互设计的影响。用户行为主要在物理空间中开展,以数字导览、屏幕指示或空间布局为指引,能够突破旅游地建筑、景观和展陈的物理布局,建设特定的叙事方向和逻辑衔接方式^②。交互设计则多通过数字空间实现,数字文旅项目借助屏幕、界面、动作捕捉和传感器等数字技术,能够打通媒介与旅游者之间的感官互动,促进生成符合日常生活经验的体验通感(synaesthesia),将叙事文本制造的幻想时空拉进现实,增加叙事世界的真实感与可及性。总的来看,尽管数字技术能够通过体验设计和实践指引改变人接受信息的方式,但也仅起到辅助作用,沉浸感生成的关键还在于叙事内容本身和故事连接方式是否能够对人的主观意向进行充分调动。

三、数字文旅的沉浸式叙事实现

在数字文旅项目中,物理空间与数字空间的耦合能够搭建叙事板块的桥梁,为沉浸式的叙事体验提供条件。物理空间规划可配合媒介文本完成初步的叙事调度,搭建旅游者的认知框架;数字空间则能够建立相交、相连、对等、主次等文本关系^③,使叙事世界不断向外铺展,提高文旅项目的内容品质。数字技术改变了文旅文本的组织方式,促使时间逻辑回归,也使空间具备更完善的叙事能力,从而拓展出更多维度的沉浸叙事类型。数字文旅空间沉浸叙事表达类型与机制见表1。

表1 数字文旅空间沉浸叙事表达类型与机制

数字文旅业态	叙事主线文本	空间辅助系统	沉浸连接机制	沉浸类型
沉浸式展陈	并置叙事:器物、装置、装饰、视听图文等	地志层:体感互动、虚拟现实、展陈布局	空间实践+世界版图拼接	感官沉浸
沉浸式演艺	线性叙事:戏剧、表演、歌舞等	时空层:光电置景、环境实景、舞台设计	空间复魅+世界框架锚定	故事沉浸
沉浸式街区	互文叙事:影视、动漫、游戏等	视域层:场景镜像、具身在场、文本参与	空间阐释+世界边界拓展	想象沉浸

(一)沉浸式展陈:以空间指引为填充的并置叙事

在传统线性叙事中,先行事件通常能够导向后续事件的发生和演进,而并置(juxtapose)叙事的事件之间则没有明确的因果、演绎或推证关系,而是在特定主题的聚合作用下形成的彼此关联的文本集

① Poincaré H., *The Foundations of Science*, Cambridge: Cambridge University Press, 1946, p. 257.

② 巴赫金:《诗学与访谈》,白春仁、顾亚玲译,石家庄:河北教育出版社,1998年,第27页。

③ 白晓晴:《数字文旅的空间生产与文化拓扑》,《北京社会科学》2024年第2期。

合。并置叙事的展开主要基于地志层布局,是传统博物馆、展览馆常用的叙事组织形式,尽管展览馆有自身的展陈逻辑与参观路线,但是游览者的自由动线总是能够随意打破展陈叙事之间的关联,难以获得整体性或系统性的文化认知。沉浸式展陈的穿戴设备、体感互动、虚拟现实等数字技术能够使具身实践深度介入观看过程,并通过物理空间的体验将观者带入数字空间中更为紧密的叙事脉络。贝尔斯多夫(Boellstorff)认为,在数字时代,虚拟世界和现实世界存在指示性关系(inter-indexical relationship)^①,这种指示性使两个世界相互锚定、相互建构,具身的感官体验则构成了既有叙事和获意意向的连接器^②。具身性的空间实践以其感官互动逻辑构成了叙事衔接的黏合剂,并进一步巩固了观者对特定文化语境的在场感,带来由虚促实的感官沉浸。

沉浸式展陈包括数字体验展、光影灯光秀等多种形态。数字技术手段的介入使展览的内容、形式或装置实现了多维度和多感官的叠加,实现一种感官上的延展或连接,从而使观者沉浸于特定文化主题或语境中。如扬州5G大运河沉浸式体验馆结合实物展示、触摸屏与AR互动展示大运河船模,运用全域投影、环幕IMAX等设备呈现17座运河城市的历史风貌,并展现了大运河的日夜、天气、水流在声光形色上的变化效果,实现了叙事世界地志层的符号要素集合。项目的主题叙事通过空间分布、影像展示等手段将制船技艺、城市变迁、治水都水等叙事支线进行并置处理。模拟飞沙船等互动体验活动则强化了游览者当下此刻的感官互动,身体在场景中的位置、力学感知和以任务为导向的思考,填充了船模等叙事符号的意旨,促进了叙事意义的联结。密室逃脱等参与式剧情体验进一步带入了个人主体性,在视点切换中形成移情效果,使游客深度理解大运河的都水漕运制度。沉浸式展陈通过个体实践的全流程指引在器物、符号等片段化叙事之间形成填充,实现了以往博物馆说明性文本无法实现的叙事延展与情感融入,促进了旅游者对地方文化内涵的深度理解。

(二)沉浸式演艺:以空间复魅为锚定的线性叙事

线性叙事即文旅项目在因果关系基础上通过文本与空间的相互作用实现递进的故事讲述,可形成连续性故事讲述,是沉浸式演艺的主要叙事手段。线性叙事强调叙事的逻辑性,创作者的意图占据主导位置,旅游者对于叙事文本生产的参与度较弱,因此,沉浸感的营造主要依托时空层的叙事传输作用。对于多模态的场景呈现来说,叙事本身就是一种强大的沉浸式工具^③,但是,在干扰性要素较多的旅游“行走”状态下,沉浸感还需要依托一种空间复魅机制来实现。20世纪初,马克斯·韦伯提出的祛魅概念,是指把魔力从世界中排除出去,并使世界理性化的一种过程^④。复魅是祛魅的反面,是幻想世界在现实社会的回归。数字文旅场景通过丰满与叙事相匹配的符号系统并引发通感,能够使人们跨入拟真的叙事世界并减少现实干扰。其中,动态的人物、道具、置景等可在观者的头脑中发挥叙事要素关系的锚定作用,数字光影、屏幕呈现、烟雾气息、舞台场地等现场的光电置景则能够塑造一种幻想的故事语境,将故事空间和在地空间有机结合,使旅游者达成脱实入虚的沉浸感。

沉浸式文旅演艺的戏剧表演、舞蹈演唱等主题叙事活动构成了锚定轴,通过观者与在地空间的想象性关系引发沉浸式体验。线性的主题叙事需要运用篇章式演艺创作的技巧,使故事讲述层层深入、扣人心弦,同时利用空间布局强化复魅效果,使观者成为故事的亲身见证者并引发共情。如茅台发源地“天酿”景区推出文化主题展演,以环幕、天幕、地屏、纱幕等为媒介,将真人表演、粒子沙人、全息投影和物理置景相结合,用递进的线性叙事演绎了酿酒工艺与酒文化的历史变迁,以“舞剧+多幕”的方式达成了叙事锚定与气氛烘托。又如印象团队推出的《又见平遥》文旅演艺项目打造参与式观看方式,旅游者可步行穿过表演现场,演员也可在人群中往来穿梭并与观众对话,舞台、人物、灯光、置景均

① Boellstorff T., *Rethinking Digital Anthropology*, London: Routledge, 2012, pp. 39-60.

② 彭佳:《指示性重临:从影像的“曾在”到数字的“此在”》,《文艺理论研究》2020年第6期。

③ 王红、刘素仁:《沉浸与叙事:新媒体影像技术下的博物馆文化沉浸式体验设计研究》,《艺术百家》2018年第4期。

④ 马克斯·韦伯:《新教伦理与资本主义精神》,于晓、陈维纲译,北京:生活·读书·新知三联书店,1987年,第79—89页。

成为故事空间的组成部分。光影弥漫、屏幕环绕的舞台场景并非媒介符号的简单机械叠加,而是由项目策划师对多种媒介符号文本的整合与精神意象的外化,这种故事语境的营造发挥了对观看者的包围与隔离效果,实现了从真实世界到故事世界的叙事传输。在线性叙事结构下,实体舞台的分隔与串接构成了叙事切换的蒙太奇,数字化的光影效果则强化了不同历史时段的现场感和多舞台空间美学风格的整体性,使文旅空间形成了完整的叙事链条。

(三)沉浸式街区:以空间阐释为载体的互文叙事

互文叙事是一种基于多媒介对话、调动大众参与以进行意义共建的叙事类型,常见于沉浸式街区的内容呈现,主要依托旅游者在视域层形成视点融合,从而达成对景区空间的整体性甚至延伸性理解。近年来,大量文旅项目与影视、动漫等领域的IP联动,将线下的物理空间视作一种可利用的媒介形态,并融合多种传播载体实现了叙事世界的有机整合。定位技术甚至能够使用户的物理移动以信息形式进入数字空间,进而参与叙事文本的结构中,形成实时的互文叙事。现实空间对媒介文本的阐释包含着旅游者视点的深度介入,主要包含三种阐释机制:一是认知性阐释,物理空间所具备的隐喻性认识功能可成为认识叙事世界的方法,旅游者的在地行走有助于以第一人称视角理解文学作品、影视动画中抽象复杂的空间关系。二是感官性阐释,数字叙事文本进驻物理空间,重构了现实的感官经验,使旅游者在场的所见、所闻、所感都被赋予了故事性的意味。三是创作式阐释,观者通过上传旅行游记、短视频或直播等媒介文本,代入丰富的个人与他者视角,不断生成新的叙事版图、拓展世界边界,空间中的叙事要素与共创文本形成互文。空间阐释赋予了地方更为丰富的象征意义,从而形成了一种以虚强实的想象沉浸。

互文叙事多见于沉浸式街区(包括主题公园等),符号和文本的互文主要体现在结构性嵌入和主题性涌现两个方面。结构性嵌入通过将原有叙事文本的设定、角色、视觉系统等整合进空间结构中,能够打造出独立的空间叙事综合体。如西安沉浸式景区将影视剧《长安十二时辰》与唐文化元素集合,将景区建设充分融入剧情、道具、建筑等叙事要素,并推出唐风场景、唐乐演艺和唐食文创等活动,使在地空间与叙事世界形成结构性互文,令观者形成认知性阐释。项目营造了大唐长安市井的文化生活场景,将历史文化符号融入了行走感知中,达成了过去生活方式与当下旅游场景的合鸣,促进了观者的感官性阐释。主题性涌现则主要围绕叙事文本主题进行,如该项目通过推出开元通宝消费系统、特色方言系统与NPC演员互动活动,提供了创造故事的主题性工具,使大量创作者融入叙事的延展开拓中。分布在空间中的演艺活动构成了可待激活的叙事版图,空间的虚构审美风格也激发了旅游者在社交媒体进行文本创作并分享的动机,促使其以文本共创实现无限阐释。在传播过程中,有的旅游地历经了无数的阐释、重读,成为一种携带动态意义的象征符号,有的则转换为一种母题或迷因,并源源不断地产生更多的衍生文本,形成新的互文叙事。旅游者通过具身实践和文本实践实现了参与式的空间阐释,进而塑造出个性化的沉浸式体验。

四、数字文旅的沉浸式叙事对策

当前,国内的文旅项目正在积极探索数字化、沉浸式的体验营造。既有的沉浸式项目开始注重光影场景、数字装置、身体互动等方面的物理沉浸建制,但部分展陈类、街区类项目因重互动轻叙事,将旅游者的感知仅停留在了视、听、触觉的浅表层面,而很多演艺类项目虽具有先天的叙事优势,却碍于售票量、到座率等因素的考虑,传播力和知名度不足。且在数字媒体生态中,文旅内容的生产在叙事主体、叙事形式等方面具有多向性,如何建构统一化、相协调的叙事体系,对于从业者来说还经验不足。通过探索叙事文本的嵌套、协同和转换三重策略,能够助力数字文旅项目在“沉浸式”的形式创新基础上,提升内容品质,促进项目可持续发展。

(一)叙事文本的深入嵌套

嵌套指的是将旅游者乐于接受的叙事文本嵌入并整合进文旅项目的符号系统中。首先,文旅从业

者要深入挖掘并形成地方叙事的数字文本集合,不仅要呈现在地要素的文化内涵,还要注重网络文化趋势与大众文化消费偏好,使叙事文本能够拉近地方与旅游者之间的心理距离。其次,数字文旅项目可根据不同主题和目标用户集成多层次、多媒体的叙事符号库,将音频、视频、文案、剧本杀、演艺等深度叙事的文本构成故事序列,通过在地景观与在线场景的合理布局组建体验支线,为旅游者提供可参与、可互动的沉浸式叙事空间。最后,当前线上的文旅宣推文本多以景区的视觉呈现为主,易淹没在争夺注意力的海量信息中,沉浸式文旅项目可在视频、图文等网络宣推文本中结合情节、角色等要素,用短小精湛的创意叙事在网络中形成话题语境,进而引发更多人参与“语境共谋”^①,拓展沉浸式项目的潜在消费群体。

(二)叙事符码的多向协同

文旅项目需要充分发挥多元创作者和媒介形式的协同作用,打造互通的文化语境,使分散在线上和线下的叙事符码形成互补体系。一方面,从业者需充分关注网络平台自发生长的叙事类型,充分利用线上集体智慧的创造力,并融入更具在地性的深度叙事,建立线下体验的配套机制。如2023年网络平台上涌现出“淄博烧烤”“围炉煮茶”等叙事议题,虽引发全网追风消费,但其内在的文化脉络却含糊不明。文旅从业者可配合当地文化的深度挖掘,并以数字置景升级沉浸式体验,就可使网络热点、个人体验与文化底蕴形成有效衔接。另一方面,文旅项目可促进沉浸式叙事融入旅游者的既有影视、动画、文学等方面的消费经验,促进大众进行叙事共创。当前大多沉浸式项目虽然打造了令人叹为观止的视觉盛宴,但叙事的影响力、发酵力较弱。从业者可与短视频、直播等平台合作,将完整叙事分解成引发个体情感共鸣的“微叙事”并释放部分精品素材,鼓励大众对叙事文本进行二次创作,从而打破沉浸式项目的封闭性,对更广泛的大众产生吸引力。

(三)叙事方式的空间转换

传统文本叙事多依托时间逻辑,数字文旅项目需将叙事文本进行切片化、模块化处理,发挥空间逻辑下的指引、复魅与阐释作用,以个体实践促进叙事接受。第一,对于线性叙事类型,从业者可运用空间的分割与分区连接多重舞台,旅游者可在游览中进入不同的剧目,剧目之间的场地也可设置光影或演员互动环节,不仅能够创新演艺形式,还有助于观者的分享传播。第二,对于并置叙事类型,沉浸式文旅项目需将叙事文本巧妙地编织进空间置景,根据角色视角、分支剧情和多重结局等方式提升并置叙事的逻辑性,运用设悬、关卡、打卡等方式引导大众注意力,使用户能够根据路线指引串接叙事线索,优化叙事矩阵的整体体验。第三,对于互文叙事类型,数字文旅需注重主题IP与当地文化的深度融合,通过影视内容、互动装置、在地置景、文创产品等方面的和谐一致建构故事世界观,突出项目的文化浸润效果,强化旅游者的地方认同。

五、结语

在数字文旅中,空间超越了地点和载体属性,存在于文旅叙事系统的之中与之间,空间回应了数字技术对现实空间的表征问题、虚实交融叙事的结构组织问题以及观者参与的交互方式问题。以空间叙事来阐释数字文旅的沉浸机制,使数字媒体的沉浸式叙事或文旅项目的沉浸式体验得到有机结合,能够将地志层、时空层和视域层打通,拓展沉浸机制的分析维度,同时也为数字文旅项目的沉浸式设计提供了更多元的路径对策。数字文旅的空间沉浸叙事不仅将浅层文化展示转向了深度叙事体验,促进了文化和旅游的深度融合,更以虚实融合、样态多元的叙事实践,使文旅项目数字化转型能够脱离“唯技术论”的困境,充分联合在地空间与在线空间,产生更丰富的社会文化价值。

^① Davis J. L., Jurgenson N., “Context Collapse: Theorizing Context Collusions and Collisions”, *Information Communication & Society*, 2014, 17(4), pp. 476-485.

Research on Immersive Narratives in Digital Cultural Tourism Spaces

Bai Xiaoqing

(Faculty of Journalism and Communication, Communication University of China,
Beijing 100024, P.R.China)

Abstract: In the era of cultural digitalization, numerous cultural and tourism projects are embracing digital technology to create immersive experiences. The fusion of digital tools with cultural spaces has not only transformed tourism into a storytelling medium but also opened up a realm of rich immersive narrative expressions. Digital tourism projects combine cultural digitalization with on-site and online tourism by creating narratives and reshaping spaces centered around visitors. The immersive features of these projects include multimodal narrative symbols, the blending of narrative contexts, and the cross-domain experience of visitor practices. Narrative texts form the core of the expression system, while landscape symbols constitute the modular elements and interspaces between texts. Context serves to connect the narrative texts, and experiential practices ultimately build the overall explanatory system spanning spatial and temporal dimensions. The narrative organizational structure of digital tourism projects can be divided into three layers: the topographic layer, which denotes the physical setting where the story unfolds; the text layer, representing the spatiotemporal domain of action where the story is told; and the perspective layer, which encompasses the space from which the story is told, enabling viewers to blend their present surroundings with past memories to create a comprehensive field of vision. The narrative organizational levels of digital tourism spaces consist of symbol collections constructed for the world from the topographic layer, meaning constructions relying on narrative transportation from the spatiotemporal layer, and practice guidance based on viewpoint conversion from the perspective layer. By analyzing the narrative structure and immersion mechanisms, digital tourism projects can innovate their narrative expressions according to different immersive forms. Immersive exhibitions employ embodied spatial practices and use sensory interaction logic as narrative adhesives, reinforcing the viewer's sense of presence in a specific cultural context and enhancing sensory immersion. Immersive performances need to utilize narrative techniques and surrounding scene settings to anchor tourists in a virtual world, expanding linear narratives into story worlds and enhancing story immersion. Immersive districts can integrate offline physical spaces as part of the cross-media narrative carrier, use the interpretive power of real spaces to create intertextuality between narrative elements and co-created texts, endow places with richer symbolic meanings and enhancing imaginative immersion. The proposal of an immersive spatial narrative system provides a reference for the high-quality development of cultural and tourism integration in the context of digitalization. This shift has also facilitated the integration of culture and tourism. The integration of virtual and real elements and diverse narrative practices enables the full integration of local and online spaces, thereby generating richer social and cultural value through digital transformation in cultural and tourism projects.

Keywords: Cultural digitization; Spatial narrative; Immersive experience; Integration of culture and tourism

[责任编辑:郝云飞]