

沉浸式剧场文旅融合的协同创新机制研究

——以《只有红楼梦·戏剧幻城》为例

刘天歌* · 金雪花**

目录

1. 绪论
2. 理论依据
 - 1) 空间叙事理论
 - 2) 技术赋能理论
 - 3) 文化转译理论
3. 空间-技术-文化协同创新分析-《只有红楼梦·戏剧幻城》
 - 1) 《只有红楼梦·戏剧幻城》概况
 - 2) 空间维度的实践路径：从屋里载体到叙事场域
 - 3) 技术维度的实践路径：从感官刺激到交互共创
 - 4) 文化维度的实践路径：从经典 IP 到当代价值
 - 5) 沉浸式剧场文旅融合的协同创新机制问题点
4. 沉浸式剧场文旅融合的协同创新机制建议
 - 1) 空间维度的调适路径与优化机制
 - 2) 技术维度的调适路径与优化机制
 - 3) 文化维度的调适路径与优化机制
 - 4) 三维协同的再平衡机制与优化路径
5. 结论

中文摘要

随着体验经济的深化与数字技术的普及，沉浸式剧场已成为文旅融合创新的核心业

* 가천대학교 일반대학원 경영학과 문화산업경영전공 박사수료(제1저자)

** 가천대학교 일반대학원 경영학과 예술경영전공 초빙교수(교신저자)

态。本研究以《只有红楼梦·戏剧幻城》为研究对象，构建“空间-技术-文化”三维分析框架，系统探讨其协同创新的内在机制与优化路径。研究发现：该项目在空间维度通过“物理复刻-符号转译-情境激活”实现了向叙事场域的功能跃迁；在技术维度依托“感知强化-情境沉浸-交互生成”推动了体验共创；在文化维度通过“内核解构-场景重构-资产沉淀”实现了经典IP的当代转译。针对实践中暴露出的景观化消费、技术运营压力及文化深度张力等结构性约束，本研究提出了空间分区管理、技术模块化运行及文化真实性边界划定等调适机制。研究表明，只有在空间、技术与文化间建立动态的再平衡机制，才能实现文旅融合的高质量与可持续发展。

关键词： 沉浸式剧场；文旅融合；空间叙事；技术赋能；文化转译

1. 绪论

中国文旅产业目前正经历着一场加速转型，行业重心从单纯“依靠资源”逐步变成了“驱动体验”。何洁¹⁾的研究表明，游客的消费逻辑也跟着发生了根本性变化。大家不再满足于走马观花式的“观光浏览”，而是越来越看重“深度体验”和“情感参与”。在这样的大环境下，传统景区虽然接待的游客量恢复得不错，甚至超过了疫情前的水平。但是，这些景区依然面临着一些棘手的现实问题。比如，游客往往不愿意多做停留，二次消费的意愿不高，而且各地的游玩内容大同小异。这些结构性的矛盾，直接卡住了文旅产业往高质量发展。

为了解决这些问题，沉浸式剧场这种新型的文旅玩法开始异军突起。沉浸式剧场主要给游客搭建了一个可以参与、可以互动甚至可以共同创造故事的动态场景。通过这种方式，原本静态的文化资源变成了鲜活的沉浸式体验。它还利用多感官的刺激和情境的塑造，彻底重构了游客感受世界和参与旅游的方式。

《只有红楼梦·戏剧幻城》就是这个领域里一个非常典型的成功案例。根据

1) 何洁，〈文旅 IP 驱动区域文旅产业发展的多维机制与典型案例〉，《中国西部》第1期，2026年。

河北新闻网的报道，这个项目巧妙地用东方美学重新解释了经典²⁾，自2022年投入运营以来，它不仅吸引了大批年轻游客，还让大家愿意花更多时间留在那里，加大游客对传统文化的认同感。它之所以能做到这一点，主要是因为项目打破了常规，采用了多剧场结构和非线性的讲故事方法。它把原来只能在书本上读的文学剧本，转译成了一个游客可以亲身走进游历的空间。这其实就是在很大程度上把“读文本”变成了“玩体验”，也给传统文化IP怎么传播走出了一条新路。

随着该项目影响力的不断扩大，学术界也初步展开了针对《只有红楼梦·戏剧幻城》的专项探讨。目前，这些先行研究主要从特定的单一学科视角切入：例如，李兆涵和古今³⁾基于德勒兹的“游牧”理论，从艺术批评与空间美学的角度，探讨了该项目如何打破线性叙事并重构观众的视觉审美体验；刘爽⁴⁾则从文化产业与传播学的视角出发，剖析了其“主题公园+戏剧艺术”的文旅融合运营模式。

不过，学术界目前对这类项目的研究还有些局限。回看近期的文献会发现，学者们大多把目光放在了空间场景的基础建设，或者文化消费的创意路径上。比如，白晓晴⁵⁾详细剖析了文旅语境下沉浸式演艺空间的叙事建构路径与场景锚定机制。薛玉婷⁶⁾也探讨了在文化消费的热潮下，老旧空间应该怎么做创意改造。这些前沿研究确实很有价值，但只停留在描绘表面的现象，或者是单纯罗列项目用了什么技术。关于空间、技术和文化三者融合发展问题。现仍处于需要探究的阶段中。

正因为这些研究空白，本研究把《只有红楼梦·戏剧幻城》作为核心案例来

-
- 2) 河北新闻网，〈只有红楼梦·戏剧幻城：用东方美学重释《红楼梦》打造京津冀文化艺术新地标〉，2025年7月24日。 <https://mini.eastday.com/nsa/250724210840696756120.html>
 - 3) 李兆涵，古今(2024)德勒兹“游牧”理论下《只有红楼梦·戏剧幻城》的空间美学探究. 新闻传播科学, 12(4), 1140-1144.
 - 4) 刘爽，〈“主题公园+戏剧艺术”融合模式研究——以“只有红楼梦·戏剧幻城”为例〉，《新闻传播科学》，12(3), 792-801.
 - 5) 白晓晴，〈数字文旅空间的沉浸叙事研究〉，《山东大学学报(哲学社会科学版)》，(4), 35-44.
 - 6) 薛玉婷，〈文化消费视域下工业遗产的创意实践路径探析——以郑州记忆·油化厂创意园为例〉，《中原文化与旅游》，(24), 55-58.

深度剖析。在研究中，本研究揉合了空间叙事理论、技术赋能理论和文化转译理论，同时还加入了游客体验机制和情感变化的视角。基于这些理论，搭建了一个包含“空间、技术、文化”三个维度的融合分析框架。

通过本研究具体分析沉浸式剧场多维度结合的要素，从而实现了文旅融合模式的结构突破。以“搭建空间、生成故事、强化体验、转化为消费”这条核心链条，把它的内在运行逻辑和价值实现路径一步步拆解。通过本研究，能为传统文化在现阶段的活化利用，提供理论支撑。

2. 理论依据

本研究引入空间叙事、技术赋能和文化转译三大核心理论，构建“空间—技术—文化”三维融合分析框架，以此作为后续案例拆解与机制探讨的理论基础。

1) 空间叙事理论

空间叙事理论指出，空间并非仅是故事发生的静态物理容器，而是能够生产意义的叙事媒介。Urry⁷⁾提出的“旅游凝视”理论揭示了这一点。该理论认为，游客的观看行为并非自然发生，而是受社会与文化结构建构与引导。这意味着，在经过设计的剧场环境中，空间能够通过视觉遮挡与路径组织，主动介入并塑造游客的感知体验。

在文学叙事维度中，场景布置能够深度介入故事的生成过程⁸⁾。将这种机制平移至物理空间，王委艳⁹⁾进一步指出，空间的叙述具备显著的交流功能。空间内部的符号编码（如建筑构件与灯光布局）直接影响游客的解码路径，进而决

7) Urry, John, *The Tourist Gaze* (2nd ed.), London: Sage Publications, 2002 .

8) 尤作勇, <论白先勇小说创作的空间叙述>, 《榆林学院学报》第6期, 2025年.

9) 王委艳, <论空间叙述的语言建构模式及其交流性>, 《社会科学论坛》第2期, 2025年.

定其理解层次与参与叙事的程度。在当下的沉浸式剧场实践中，激活物理空间已成为重构传统观演关系的关键，这也是王潮歌“只有”系列叙事策略的成功破局¹⁰⁾。观众从固定的座椅中被释放，在空间的折叠与重组中产生移动与探索。张颖¹¹⁾在探索戏剧艺术的视觉叙事问题时证实了这一逻辑。该研究指出，建筑形态与回廊转角等物理空间媒介，能够在静置或非行动状态下，独立完成深层的空间表意与叙事表达。此外，中国古典园林的建筑形制与空间布局，早就为物理空间中的意境重塑与文化再现提供了重要的理论参照¹²⁾。

本研究将以空间叙事理论为核心分析工具，具体考察《只有红楼梦·戏剧幻城》中的物理空间载体。通过剖析其情景空间的物质复刻、符号编码与情境营造机制，探讨项目如何引导游客由被动“观看者”转化为主动“参与者”。同时，该理论也将用于评估项目在空间重构过程中是否存在过度景观化的问题。

2) 技术赋能理论

技术赋能理论强调，技术并非游离于文化内容之外的简单辅助工具，而是重塑受众关系、驱动体验生成与文化价值转化的核心机制。Pine与Gilmore¹³⁾在体验经济视角下，将“体验”界定为继产品、商品与服务之后的第四种经济提供者。该理论主张以消费者为中心，通过沉浸式设计实现商业价值与文化价值的共同创造。在叙事层面，技术的介入打破了传统的线性逻辑，通过赋予观众行为选择权，实现了受众由被动接受向主动建构的转变¹⁴⁾。观众通过触摸、移动或交互反馈改变场景状态，使叙事过程呈现出开放性与动态生成特征。

10) 花志鹏, <沉浸式剧场的媒介化空间体验设计研究——王潮歌“只有”系列叙事策略破局>, 《艺术研究》第3期, 2024年.

11) 张颖(2016).从“空间”维度探索戏曲艺术的视觉叙事问题.戏剧文学, (5), 119-123.

12) 周维权, 《中国古典园林史(第3版)》, 北京:清华大学出版社, 2019年.

13) Pine, B. Joseph; Gilmore, James H., The Experience Economy, Boston: Harvard Business Press, 1999 .

14) Ryan, Marie-Laure, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

张燕妮等¹⁵⁾基于“技术-组织-环境”框架分析指出,技术效能高度依赖于技术要素、组织机制与外部环境的协同配合。在当前的新型文化消费中,深度的体验价值已经发挥了核心驱动作用¹⁶⁾。王家东与纪文慧¹⁷⁾进一步证实,通过技术手段引导用户参与内容共创,能够显著提升受众粘性,实现文化产品的长期价值延伸。在沉浸式剧场语境中,技术赋能主要依托多感官技术与交互技术的协同来实现。高精度投影与环境声场突破了物理空间的感知限制,而基于行为识别的交互系统则在观众与空间之间建立实时反馈网络。两者的结合,构成了面向沉浸式体验的舞台美术设计路径¹⁸⁾。

本研究将探讨多模态感官技术与交互机制如何协同运转,推动文旅消费由表层感官刺激向深度参与型体验升级。此外,该理论视角也将帮助审视高技术成本与长期运营可持续性之间的结构性约束。

3) 文化转译理论

文化转译理论聚焦于传统文化在当代语境下的再表达与再生产机制。面对《红楼梦》等具有深厚历史积淀的经典IP,单纯的文本呈现已难以满足当代受众的需求。该理论的核心在于通过媒介转换与意义重构,使传统文化在全新语境中实现有效传递。Jenkins¹⁹⁾提出的融合文化理论认为,文化需在多元媒介体系与受众深度参与的共同作用下,才能在不同群体中实现跨场景的再生与延

15) 张燕妮、张国磊、刘俊茹等,〈数字技术赋能城乡融合发展的实践困境与优化路径——基于“技术-组织-环境”框架分析〉,《北京理工大学学报(社会科学版)》第1期,2026年。

16) 王世龙,〈微短剧特征对用户付费意愿的影响研究——基于体验经济理论视角〉,《今传媒》第3期,2026年。

17) 王家东、纪文慧,〈体验经济视域下粉丝二创对影视文旅的价值创新与优化研究〉,《信息技术与管理应用》第1期,2026年。

18) 刘珈吟,〈面向沉浸式剧场的 AI 实时交互舞台美术设计路径探析〉,《喜剧世界(下半月)》第12期,2025年。

19) Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006.

展²⁰⁾。

文化转译的实施路径展现为递进的逻辑：前期需对经典文化IP进行深度解构，提取其具备普适性与跨时代共鸣的精神内核；随后结合当代受众的审美与认知习惯，依托空间叙事与技术赋能，将抽象的文化内涵转化为可感知的情境化表达；最终在持续的交互反馈中，完成文化意义的再生产。孙萌²¹⁾以神话叙事的当代转化为例指出，这种转化高度依赖技术赋能与文化重构的协同配合。这种协同机制在非遗活化中同样得到印证，文化认同与技术介入的结合为传统技艺提供了新的生存动能²²⁾。吴懿与汪先平²³⁾从体验经济视角出发，进一步明确了沉浸式体验在非遗文旅开发中的关键作用。这些研究表明，文化转译正经历从单一意义传达向体验生成的结构性转型。

因此，在剖析《戏剧幻城》时，文化转译理论将作为解释框架。本研究运用该理论，考察项目如何突破原著文本的静态限制，将叙事视角由小说内转化为现实观众视角。更重要的是，在第四章的对策探讨中，本研究将依托该理论，重点分析项目在面临商业化运营时，如何维持《红楼梦》文化本真性与娱乐消费之间的动态平衡。

综上所述，空间叙事、技术赋能与文化转译三大理论并非孤立存在，而是共同构成了本研究的“空间—技术—文化”三维融合分析框架。下文将正式依托该框架，对《只有红楼梦·戏剧幻城》的协同创新实践展开具体剖析。

20) 孙超、胡馨怡，〈文旅融合视角下非遗文化在卢村文化礼堂的应用策略〉，《现代园艺》第9期，2026年。

21) 孙萌，〈神话重构的技术赋能与文化共生：《哪吒之魔童闹海》的创新路径〉，《传播与版权》第5期，2026年。

22) 徐晔，〈文化认同与技术赋能助力常熟花边非遗传承〉，《艺术大观》第5期，2026年。

23) 吴懿、汪先平，〈沉浸式体验与非遗活化：体验经济视角下非遗文化旅游的开发〉，《绥化学院学报》第12期，2025年。

3. 空间—技术—文化协同创新分析—《只有红楼梦·戏剧幻城》

1) 《只有红楼梦·戏剧幻城》概况

探讨任何文旅项目的创新机制，都需要先确立其物理与商业层面的基本坐标。《只有红楼梦·戏剧幻城》是由导演王潮歌担任总构想、总编剧及总导演的大型沉浸式文旅项目。该项目坐落于河北省廊坊市，是王潮歌继《只有峨眉山》与《只有河南·戏剧幻城》之后，对“只有”系列文旅IP的又一次重大实践。项目于2023年7月正式开城运营。从工程规模来看，其总投资约达8亿元人民币，占地面积广达228亩，整体建筑的总用钢量超过10000吨。这种庞大的物理体量，为构建复杂的沉浸式空间提供了极高的工程建构基础。

单纯的庞大体量并不足以支撑一个现象级项目的诞生。该项目在内容创作逻辑上完成了一次关键的范式转移。项目虽然以中国古典文学名著《红楼梦》为绝对的文化原型，但它并没有落入传统主题公园“原著情节场景重现”的俗套。创作团队极其敏锐地将叙事的第一视角，从小说中的“书中人”转移到了现实中的“读者”身上。整个项目的核心内容，其实是在重构《红楼梦》面世三百年来，与无数代、不同背景读者之间发生的错综复杂的关系。这种视角转移，直接瓦解了经典文本原本封闭、单一的叙事对象体系，将其彻底转化为了一个高度开放、允许游客多重解读与自由参与的当代文化场域。

为了承载这种开放的叙事体系，项目在空间结构上摒弃了传统的单体大剧院模式。它构建了一个以多剧场集群为核心的庞大系统。整个幻城由4个大型室内剧场、8个小型室内剧场、多达108个情景空间以及室外剧场群共同拼接而成。这种布局呈现出高度的模块化特征。各个剧场与情景空间并非孤立存在，而是通过精心设计的步行路径与叙事线索相互嵌套。观众在巨大的空间系统中移动时，其实就是在自主完成多条故事线的体验整合。据运营数据显示，该项目每日可同时容纳数万名游客，全部剧目的总演出时长叠加超过12小时。这种设计直接塑造了该项目“连续演出、游客自由流动、路线自主选择”的核心运营特征。

走出纯粹的演艺空间，项目在宏观的文旅融合层面同样具备严密的商业逻辑。整个幻城并非一座孤岛，它与周边的廊坊丝绸之路国际艺术中心、水云间文化商街以及七修酒店等高端配套设施形成了紧密的物理与商业连接。钟茗²⁴⁾的研究表明，文旅项目通过特色餐饮与多业态的协同融合，能够有效延伸整条消费链条(p.X)。该项目正是依托这种多业态组合，成功构建了一个集戏剧体验、旅游观光、商业消费与住宿服务于一体的复合型消费生态。这促使游客的消费行为由单次、短时的观演，向长时段、综合性的沉浸体验与延伸消费转变。

自开城运营以来，项目的市场反馈印证了其机制的有效性。累计接待游客已超过200万人次，完成各类戏剧演出逾2.3万场，整体观演总人次更是突破了1200万大关。它不仅有效吸引了庞大的年轻客群，大幅延长了游客的平均停留时间，更在京津冀地区迅速确立了自身作为现象级文化艺术新地标的地位。总体而言，《只有红楼梦·戏剧幻城》通过“文本视角重构—物理空间组织—多维体验设计”的深度整合，为本研究后续展开空间、技术与文化协同机制的剖析，提供了一个样本充足且极具代表性的案例基础。



图 1. 只有红楼戏剧幻城宣传海报

(图片来源:May 10, 2026, from <http://xhslink.com/o/3naE6nAmKpN>)

24) 钟茗, <文旅融合视角下地方特色旅游食品的发展路径研究>,《食品工程》第4期, 2025年.

2) 空间维度的实践路径：从物理载体到叙事场域

正如第二章空间叙事理论所指出的，空间能够主动干预并塑造游客的感知体验。当这一理论工具应用于《只有红楼梦·戏剧幻城》时，可以清晰地观察到该项目的空间设计完成了一次深度的逻辑进化。它完全超越了主题公园常见的“物理外壳复刻”，走向了持续的“意义生产”。其核心实践路径在于：通过多层次的空间建构，将文学叙事功能无缝嵌入建筑本体，从而全面激活游客的沉浸体验机制。具体而言，这种空间重构机制可以从“物理还原”、“符号转译”与“情境激活”三个递进的层次展开剖析。

在第一层级的物理空间构建上，项目展现出了极高的建筑再现精度。设计团队对《红楼梦》中具有高度标志性的经典场景进行了实体化复刻。例如，林黛玉居住的潇湘馆（如图2）与象征贾府权力中心的荣国府大门（如图3）。这种复刻绝非简单的钢筋水泥堆砌。它在建筑形制、空间尺度以及庭院布局上，深度借鉴了中国古典园林严谨的结构逻辑与内敛的审美范式。



图 2. 潇湘馆(潘建勋摄)

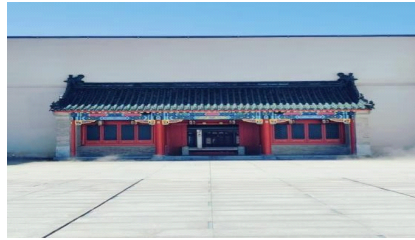


图 3. 荣国府大门

(图片来源:携程博客Muse麦瑞博主旅行游记发布图片2025.6.19.)

运用空间叙事理论来审视，这种“可进入的文本还原”具有极强的心理暗示作用。它通过建筑材质的真实触感、古典建筑比例带来的威严感或幽深感，在游客踏入空间的第一时间，就强行锚定了一个极具历史厚度的认知框架。高墙、曲径与飞檐不再是单纯的视觉景观，它们在物理层面上对游客的身体移动

施加了限制与引导，从而为后续复杂叙事的展开，铺垫了极为坚实的具象化感知基础。

进入第二层级的符号转译层面，空间的媒介功能得到了进一步放大。由于《红楼梦》原著包含了大量隐喻性的文学意象，项目巧妙地利用视觉符号与空间装置，对这些抽象的文学文本进行了重新编码。一个典型的例子是，原著中极其晦涩难懂的“金陵十二钗判词”。设计团队没有选择用静态的展板去解释这些文字，而是借助光影投射、实体多媒体装置等手段，将判词转化为了悬浮于空间中、动态可视的视觉符号。游客在特定的空间节点穿梭时，这些被具象化的命运隐喻会以极具冲击力的方式呈现在眼前。这一机制成功实现了由“语言符号”向“空间符号”的跨媒介转化。它大幅削减了普通游客在面对古典文学时的阅读门槛，使原本需要深厚文学素养才能理解的隐喻，转变为普通人能够瞬间感知的直观体验。

在最深层级的情境激活层面，空间彻底沦为引导观众深度参与的动态场域。108个情景空间并非千篇一律，设计团队在其中预设了极度丰富且差异化的参与路径。这种设计精准切中了不同受众群体的情感诉求，实现了受众分层的精准体验供给。对于追求新奇体验的年轻观众，空间提供了大量角色选择与支线探索的触点，鼓励他们通过身体的游走获得强烈的探索感；对于具有一定人生阅历的中年观众，空间在特定节点留白，引导他们在残缺的叙事片段与斑驳的空间意象中，完成属于自己的价值反思；而对于银发群体，那些高度逼真的经典场景再现，则能迅速唤醒他们的时代记忆，触发深层的文化认同感。

依托这种精细的情境设计机制，空间不再是一个高高在上、单向输出标准答案的宣教场所，而变成了一个容纳多重意义交汇的交互场域。

总体而言，《只有红楼梦·戏剧幻城》在空间维度的创新，是一场系统性的媒介重构。它通过“物理空间的精准锚定—符号系统的直观降维—情境体验的分层激活”这一多维整合机制，推动了空间功能的结构性跃迁。物理载体成功异化为拥有独立表达能力的叙事主体，并最终演进为承载游客情感生成与意义建构的综合场域。在这一空间叙事的规训与引导下，游客卸下了防御，其角色属性

由置身事外的“观看者”，逐步深入为身临其境的“进入者”，并最终在互动反馈中，成为共同完成叙事体验的“共创者”。

3) 技术维度的实践路径：从感官刺激到交互共创

《只有红楼梦·戏剧幻城》的技术应用逻辑，验证了第二章所述的技术赋能理论。项目并未将技术作为独立的外在奇观进行展示，而是将其转化为驱动体验生成与文化价值转化的底层机制。这种技术赋能实践摒弃了单纯的硬件叠加，主要通过多感官系统与交互机制的协同运作来完成。其整体演进过程可拆解为“感知强化—情境沉浸—交互生成”三个递进的层次。

在基础的感知强化阶段，项目利用多模态感官技术对空间的物理边界进行了消解。高精度动态投影技术与空间声场系统并非单纯服务于视觉装饰，其核心作用在于改变场景的时间属性与空间氛围。例如，在《有还无》剧场中，系统调用了39.3米长的数控水帘与雨雾效果装置。这些硬件设备的物理运转，在特定的空间内构建出虚实交织的“太虚幻境”场景（如图4）。

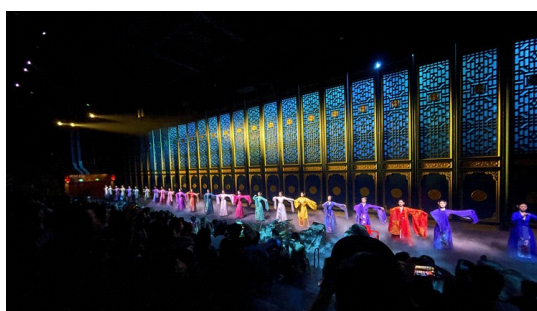


图 4. 有还无剧场(图片来源：河北新闻网)

从受众心理机制的层面考量，这种多维度的感官刺激强制阻断了游客与外部现实世界的日常联系。视觉、听觉与环境感知的协同作用，极大地提升了游

客的心理在场感。在此机制下，观众的认知状态发生转变，其行为模式由传统的“在空间外部观看”过渡为“被空间整体包裹与吸纳”。

感知边界被打破后，技术系统需要进一步维持叙事逻辑的连续性，体验由此进入情境沉浸阶段。沉浸式剧场的非线性空间极易导致游客的认知碎片化。为解决这一问题，项目引入了空间控制系统与动态光影技术的综合运作机制。这些技术手段不再局限于再现单一的文学意象，而是实时参与构建特定剧情所需的情感氛围。随着叙事的推进，环境的明暗、声场的远近随之发生动态变幻。这种由静态展示向动态生成的转化，有效填补了不同叙事节点之间的认知空白。观众在连续的多维感知刺激中，能够建立起完整的体验认知框架，从而保障了情感投入的连贯性与深度。

技术的最终赋能目标指向受众行为的实质性改变，即交互生成阶段。项目依托智慧园区运维管理平台与行为感知技术，在观众、实体空间与文化内容之间建立起了一套实时反馈网络。游客借助移动终端获取演艺信息，系统则基于轨迹追踪与行为识别算法，捕捉个体的移动动线与偏好数据。这种数据驱动的底层逻辑，使系统能够向不同游客推送差异化的叙事内容与游览路径。

这一交互机制打破了传统文旅项目标准化、单向度内容供给的结构性局限。在技术赋能的驱动下，观众实质上获得了叙事走向的部分选择权。统一设定的体验模板，演变为基于个体行为的数据生成形态。受众的身份定位因此发生根本性翻转，他们不再是被动的信息接收器，而是转变为主动的路径规划者与意义建构者。

综上所述，该项目在技术维度的创新实践，有效规避了“唯技术论”的设备堆砌误区。技术赋能机制通过放大空间叙事的表现力，重构了观众与剧场之间的互动关系。这一协同运作路径不仅完成了从表层感官刺激向深层交互体验的跨越，也为沉浸式体验向高阶的“参与型消费”转化提供了坚实的技术支撑。

4) 文化维度的实践路径：从经典 IP 到当代价值

沉浸式剧场的空间建构与技术应用，最终均需服务于文化内容的有效传递。依据第二章所述的文化转译理论，经典文化在当代语境下的再生产，高度依赖媒介转换与意义重构机制。《只有红楼梦·戏剧幻城》的文化转译实践，并未停留在对原著文本的表层视觉还原。该项目依托“内核解构—场景重构—资产沉淀”的系统性路径，实现了传统文化IP由静态文本向动态体验的实质性转化。

文化转译的逻辑起点在于对文化内核的深度解构。原著《红楼梦》拥有庞大的叙事结构与复杂的隐喻体系。项目剥离了对具体情节的线性叙述，转而提取情感、美学与哲学作为转译的稳定内核。在具体执行层面，项目对传统叙事结构进行了一次关键的视角置换。它将叙事主体由小说内部的人物，转移至外部真实的“读者群体”。剧场主要呈现的是《红楼梦》问世三百年来，不同时代的读者与其发生的情感交集。这种视角转移打破了经典文本的封闭性，将其转化为一个允许当代观众代入与多重解读的开放性文化语境。

在确立了开放的叙事内核后，项目进一步实施了基于受众分层的场景重构策略。文化内容需要对接不同群体的差异化认知结构，才能完成有效的意义传递。针对Z世代群体的文化消费特征，项目设立了《我就不喜欢红楼梦》剧场（如图5）。该剧场在表达形式上引入了摇滚音乐与弹幕互动等现代媒介元素。这种设计机制对古典叙事逻辑进行了先锋式的再编码，它降低了传统文化的接受门槛，将抽象的文化内涵转化为契合年轻群体表达欲的参与式体验。

对于中年受众群体，转译策略转向了集体记忆的唤醒。项目规划了《第三十五中学》剧场（如图6）。该剧场通过高度还原八十年代的课堂情境，构建了一个特定的历史切片。观众进入该空间，其身份被设定为特定的时代参与者。这种情境化的再现机制，有效激发了特定圈层受众的情感共鸣与身份认同。此外，针对家庭客群，项目通过开发研学与住宿相融合的组合产品，构建了兼具教育与娱乐功能的复合型体验。上述差异化的转译策略，确保了文化内容能够在多元受众语境中获得精准的意义再生。



图 5.《我就不喜欢红楼梦》剧场
(图片来源:澎湃新闻)



图 6.《第三十五中学》剧场情境再现
(图片来源河北新闻网)

在线下场景的体验闭环之外,项目的文化转译进一步延伸至数字资产沉淀层面。通过部署同名微信小程序,项目整合了演出信息导览与服务联动等功能。这一数字平台在物理空间之外,建立了一个线上的交互场域。游客的线下观演行为转化为线上数据沉淀,实现了个体体验与IP数字生命周期的持续连接。这种机制不仅提高了服务效率,更为文化IP从单次线下消费向长效运营的转化提供了数据支撑。

5) 沉浸式剧场文旅融合的协同创新机制问题点

(1) 空间维度的结构性困境

在空间重构过程中,《只有红楼梦·戏剧幻城》亦面临多重结构性挑战,主要体现在文化根基的地域错位与空间体验的景观化倾向两个方面。

首先,在文化根基层面,项目存在明显的地域承载与文化来源之间的错位问题。《红楼梦》的文化语境主要依托于北京、南京、苏州等历史文化空间,而项目落地于河北廊坊,与原著所承载的历史场域之间缺乏直接关联。这种“空

间在地性”与“文化原生性”的分离，使得文化意义在空间转译过程中出现一定程度的弱化：对于熟悉《红楼梦》的观众而言，现实空间与文化想象之间的落差可能引发认知断裂与情感疏离；而对于缺乏文本基础的观众，则难以在空间体验中建立稳定的意义连接，从而影响整体叙事的接受效果。

其次，在空间体验层面，项目在强化视觉呈现的同时，也面临“景观化消费”对沉浸体验的干扰。一方面，108个情景空间在视觉设计与场景营造上具有较高完成度，但部分游客反馈“场景精美但拍照打卡行为频繁，沉浸感易被打断”，表明空间使用过程中存在由“叙事体验”向“视觉消费”的偏移。另一方面，社交媒体传播逻辑的介入，使空间逐渐被赋予“可拍摄性”与“可分享性”的评价标准，进而推动空间从叙事场域向展示性景观转化。这种由外部传播机制驱动的空间功能转向，在一定程度上削弱了空间叙事的连续性与意义深度。

从机制层面来看，上述问题本质上反映出空间叙事在实践中的双重张力：一方面，空间需要通过视觉强化与符号密度提升吸引游客注意；另一方面，又必须维持叙事逻辑的完整性与体验过程的连续性。当空间过度趋向景观化与消费化时，观众的注意力将从“意义解读”转向“影像记录”，从而导致沉浸体验由“参与式理解”退化为“表层观看”。

因此，空间维度的核心挑战在于如何在“文化真实性—空间再现性”与“叙事深度—视觉吸引力”之间建立动态平衡机制，以避免空间由叙事媒介异化为单纯的视觉消费场景。

(2) 技术维度的运行约束

在技术赋能不断深化的同时，《只有红楼梦·戏剧幻城》在技术维度亦面临多重结构性挑战，主要体现在成本压力、系统稳定性以及运维复杂性三个方面。

首先，在成本结构层面，技术系统的高投入与高维护成本构成持续性的运营压力。项目总投资达8亿元，其中硬件设备的采购、更新与维护占据重要比例。沉浸式剧场对多媒体设备、控制系统及环境模拟装置的高度依赖，使技术

系统呈现出“高投入—高折旧—高维护”的特征。在此背景下，如何在保证技术表现力的同时实现成本可控，成为制约项目长期可持续运营的关键问题。

其次，在系统稳定性层面，技术系统的复杂性增加了体验中断的风险。用户反馈显示，个别场景中存在因设备故障或系统延迟而影响观演连续性的情况，这种“技术失效”直接破坏了沉浸体验的完整性。由于沉浸式体验高度依赖连续的感知流与情境连贯性，一旦技术环节出现中断，观众将从“在场体验”迅速回归现实，从而削弱整体叙事效果与情感投入。

再次，在运维管理层面，技术系统的高度集成化带来了组织与管理的复杂挑战。一方面，多系统协同运行要求操作人员具备跨设备、跨平台的综合能力，增加了人员培训与管理成本；另一方面，不同技术模块之间的联动性较强，任一节点出现故障都可能通过系统耦合效应影响整体运行，形成“局部失效—整体影响”的连锁反应。

从机制层面来看，上述问题反映出技术赋能在实践中的内在张力：一方面，技术需要不断升级以维持体验的新鲜度与吸引力；另一方面，过高的技术复杂度与更新频率又可能增加运营风险与成本负担。这种“技术创新—运营可持续性”之间的矛盾，使技术系统在提升体验的同时，也成为影响稳定性的潜在不确定因素。

因此，技术维度的核心挑战在于如何在“技术表现力—系统稳定性”与“创新速度—成本控制”之间建立动态平衡机制，从而在保障沉浸体验质量的前提下，实现技术赋能的长期可持续运行。

(3) 文化维度的内在张力不足

在文化转译不断深化的过程中，《只有红楼梦·戏剧幻城》亦面临多重内在张力，主要体现在文化深度与娱乐表达之间的矛盾、经典文本诠释的多元冲突以及内容创新与文化守正之间的结构性约束。

首先，在文化表达层面，项目面临“娱乐化表达”与“文化深度”之间的张

力。有学者指出，项目在强化技术表现与感官体验的过程中，存在对文化内涵挖掘不足的问题，《红楼梦》所蕴含的情感结构、人性洞察与社会批判等深层主题在部分场景中未能得到充分展开。这种由“体验强化”导向的表达策略，虽提升了观赏性与参与度，但也可能导致文化表达趋于表层化，使部分观众在体验过程中难以形成持续的情感共鸣与深度认知。

其次，在文本诠释层面，《红楼梦》作为高度开放的经典文本，其红学研究本身即存在多元解释路径，不同学术立场之间的差异使任何情节改编与表达选择都可能引发争议。在沉浸式剧场语境中，叙事需要通过具体场景与情节进行具象化呈现，这一“具象化过程”在增强可感性的同时，也不可避免地对原有文本进行选择性地重构，从而在“表达清晰性”与“学术严谨性”之间形成张力。

再次，在内容生产层面，项目面临“持续更新需求”与“文化稳定性”之间的矛盾。为维持用户粘性与市场活跃度，项目需要不断进行内容迭代与形式创新，但文化IP的核心内涵具有相对稳定性，不宜随意改动。这种“高频更新”与“内核稳定”之间的冲突，使创作过程在创新与守正之间不断调整，显著增加了内容开发的复杂度与时间成本。

此外，在受众适配层面，项目通过分众化策略对接不同群体需求，但如何在多元表达中保持整体叙事一致性与文化核心稳定性，亦构成持续挑战。若过度强调差异化表达，可能导致文化内核被分散甚至弱化；而若过于强调统一表达，则可能降低不同群体的参与度与体验匹配度。从机制层面来看，上述问题本质上反映出文化转译过程中的多重平衡关系：即“娱乐性—深度性”“多元诠释—表达统一”“创新驱动—文化守正”之间的动态博弈。因此，文化维度的核心挑战在于，在保持文化本真性与思想深度的前提下，实现表达形式的当代转化与受众适配，从而构建兼具文化价值与传播效能的转译机制。

(4) 三维协同机制及其系统性约束

在沉浸式剧场的实践中，空间、技术与文化并非孤立运行，而是在互动中

形成高度耦合的协同机制，同时也在这一过程中呈现出多维度的系统性约束。本研究认为，三者的关系既体现为协同驱动的运行机制，也表现为相互制约的动态结构。

从协同机制来看，空间、技术与文化在项目中形成相互支撑的耦合关系。空间作为叙事载体，为技术应用与文化表达提供物质基础与结构框架——没有108个情景空间的物理复刻与符号编码，技术便失去作用对象，文化亦无从附着；技术作为体验驱动机制，通过多感官强化与交互系统激活空间叙事，使文化内容获得动态生成的表达形式——若缺乏数控水帘、270度环幕与空间声场等技术介入，空间将停留于静态景观，文化亦难以突破文本形态；文化则作为意义核心，为空间设计与技术应用提供价值导向与内容支撑——若缺乏对《红楼梦》读者视角的坚守及中式美学的内在追求，空间复刻将流于形式，技术应用亦可能陷入表层化表达。

在此基础上，三维要素的协同进一步推动游客体验的层级递进：首先，通过多感官技术实现对空间氛围的感知建构；其次，借助交互机制使游客参与叙事过程；最终，在文化内核的理解与情感共鸣中完成身份认同，并进一步转化为文旅消费行为。由此形成“感知—参与—认同—消费转化”的体验路径，该递进机制构成沉浸式剧场实现文旅融合模式创新的核心逻辑。

然而，在这一协同过程中，三维要素之间亦呈现出明显的系统性约束。不同维度的问题并非独立存在，而是通过耦合关系相互交织并产生放大效应。具体而言，空间层面的文化在地性不足，加剧了文化认同的构建难度，使技术与体验投入在价值转化过程中面临更高门槛；技术层面的高投入与高运维成本，不仅推高运营压力，也在一定程度上约束了内容更新与文化表达的灵活性；文化层面的深度表达不足及娱乐化倾向，则进一步削弱空间叙事的说服力与技术体验的可持续吸引力。

上述约束表明，沉浸式剧场的文旅融合并非通过单一要素优化即可实现，而是一个涉及空间结构、技术系统与文化表达的多维协同调节过程。当任一维度失衡时，均可能通过系统耦合效应放大其负面影响，从而削弱整体体验质量

与长期运营效能。因此，实现三维协同的关键在于，在“空间在地性与文化原生性”“技术创新与运营可持续性”“娱乐表达与文化深度”之间构建动态调节机制，以推动文旅融合模式的稳定运行与持续优化。

4. 沉浸式剧场文旅融合的协同创新机制建议

本研究详细拆解了《只有红楼梦·戏剧幻城》在空间、技术与文化维度上的协同创新实践。但是，任何大型文旅项目在实际落地与长期运营中，都不可避免地会遇到结构性的阻力。本章将直面这些实践中的真实困境，并基于前面的理论框架，针对性地提出系统的优化路径与调节机制。

1) 空间维度的调适路径与优化机制

针对空间维度的挑战，可从以下方面进行优化：其一，强化空间叙事与《红楼梦》精神内核的深度链接，而非仅停留于视觉层面的场景复刻。可在空间中嵌入更多关于曹雪芹创作背景、《红楼梦》版本流变、红学研究史等内容元素，设置红学文献展陈区，经典批注展示墙等文化节点，以文化深度弥补地域疏离。其二，探索空间与廊坊本地文化的融合可能，通过挖掘廊坊与《红楼梦》传播接受史中的潜在关联——如清代廊坊地区文人圈对《红楼梦》的阅读与评点、现代廊坊籍红学家的研究成果等——建立在地化的文化认同。其三，设置静观空间与互动空间的分区管理，在保证打卡需求的同时，为追求深度体验的游客保留沉浸式环境，可考虑在特定时段关闭拍照功能，营造无干扰沉浸场域。其四，引入导览解说系统的空间化设计，通过二维码、AR 导览、语音讲解等方式，使游客在拍照打卡的同时能够获取文化背景信息，实现视觉消费与文化认知的统一。

2) 技术维度的调适路径与运行机制

针对技术维度的挑战,可从以下方面进行优化:其一,推行模块化的技术系统设计,将核心系统与辅助系统分层管理。核心系统保障稳定运行,采用成熟可靠的技术方案;辅助系统可适度控制更新频率以降低运维成本,同时保持技术迭代的灵活性。其二,建立与科技企业的长期合作与成本共担机制,探索技术研发与运营收益的联动模式,如采用设备租赁、技术入股、收益分成等方式,降低前期投入压力。其三,完善故障应急预案,建立多级响应机制:一级故障(影响核心体验)设置备用系统与快速切换方案,二级故障(局部功能中断)设置人工替代方案,三级故障(非关键功能)可事后修复,将技术中断对游客体验的影响降至最低。同时,可借助智慧园区运维管理平台实现设备状态的动态监控与预测性维护,变被动响应为主动预防。其四,建立技术培训与人才储备体系,确保技术人员能够熟练操作各类系统并快速应对突发状况。最后,在组织支撑层面,应完善技术人才培养与能力储备机制,通过系统化培训与跨岗位协同提升人员的综合操作能力与应急处理能力,从而为复杂技术系统的稳定运行提供持续保障。

总体而言,技术维度的优化并非单一技术手段的升级,而在于通过“结构分层—成本重构—运维协同—组织支撑”的多维调适机制,实现技术系统在体验创新与运营可持续性之间的动态平衡。

针对技术维度中“高成本压力”与“系统复杂性”所带来的运行约束,应从系统结构优化、成本机制重构与运维体系完善三个层面构建系统性的调适路径。

首先,在系统结构层面,应推进技术系统的模块化设计,通过对核心系统与辅助系统进行分层管理,实现稳定性与灵活性的平衡。核心系统承担关键体验功能,应优先采用成熟且可靠的技术方案,以保障整体运行的连续性;辅助系统则可在控制更新频率的前提下进行迭代优化,从而在降低运维成本的同时维持技术创新的适度弹性。

其次,在成本机制层面,应探索多元化的技术投入与收益分配模式,通过

建立与科技企业的长期合作机制，形成技术研发与运营收益之间的联动关系。例如，可通过设备租赁、技术入股及收益分成等方式，将一次性高额投入转化为阶段性成本支出，从而缓解项目初期的资金压力，并提升技术系统的可持续运营能力。

再次，在运维管理层面，应构建分级响应与预测维护相结合的技术保障体系。针对不同类型的技术故障，可建立多层次应对机制：对于影响核心体验的关键系统，应配置冗余设备与快速切换方案；对于局部功能中断，可通过替代性操作维持基本体验连续性；对于非关键性功能，则可通过后续维护进行修复。同时，可依托智慧园区运维管理平台，实现设备状态的实时监测与预测性维护，将技术管理由被动响应转向主动调控。最后，在组织支撑层面，应构建系统化的人才培养与能力储备机制，通过规范化培训与跨岗位协同，提升技术人员的综合操作能力与应急响应能力，从而为复杂技术系统的稳定运行提供持续性保障。

总体而言，技术维度的优化并非单一技术手段的升级，而在于通过“结构分层—成本重构—运维协同—组织支撑”的多维调适机制，实现技术系统在体验创新与运营可持续性之间的动态平衡与协同发展。

3) 文化维度的调适路径与转译机制

针对文化维度的挑战，可从以下方面进行优化：其一，制定明确的文化真实性标准，界定哪些核心元素不可变动（如人物基本性格、核心情节走向），哪些可以创新演绎（如叙事视角、呈现形式），形成可操作的内容审核机制。其二，构建跨学科的协同创作体系，邀请红学研究者、文学批评家、教育专家参与内容策划与审核，在创新中保持学术严谨性。可设立学术顾问委员会，定期对内容进行评估与指导。其三，在商业化场景中有意识地嵌入文化传播元素，如设置红学讲堂、经典诵读区、研究文献展陈、读书沙龙等，强化项目的文化属性，使娱乐体验与文化学习相互促进。其四，实行核心剧情与衍生内容

的分层迭代策略——核心剧场保持相对稳定，以保障经典体验的延续性；衍生内容适度高频更新，如主题快闪、互动工作坊、季节性特别活动等，既满足夏游用户的期待，又降低核心内容创作的压力。其五，建立用户共创机制，通过征集游客的剧情创意、角色解读、观后感悟等，形成内容更新的可持续来源，同时增强用户的参与感与归属感。

针对文化维度中“表达浅层化”与“创新—守正张力”等内在约束，应从价值界定、创作机制与传播路径三个层面构建系统性的调适路径。

首先，在价值界定层面，应建立明确的文化原真性边界，通过划分“核心稳定要素”与“弹性创新要素”，构建规范化的内容控制机制。其中，人物基本性格、核心情节逻辑与价值内涵等应作为不可变动的文化基底，而叙事视角、表现形式与技术手段等则可作为创新空间，从而在守正基础上实现有边界的内容创新。

其次，在创作机制层面，应构建跨学科协同的内容生产体系，通过引入红学研究者、文学批评家及教育领域专家，形成“学术支撑—创意转化—内容审核”的协同机制。可通过设立学术顾问委员会，对内容进行周期性评估与动态校正，从而在创新表达过程中保持文化阐释的学术严谨性与价值稳定性。

再次，在传播路径层面，应在商业化场景中有意识地嵌入文化传播功能，通过设置红学讲堂、经典诵读区、研究文献展陈与读书沙龙等文化节点，使娱乐体验与知识传播形成联动机制，推动文化消费由“体验导向”向“认知深化”转化。

此外，在内容更新层面，应实施“核心稳定—外围迭代”的分层更新策略。核心剧场保持相对稳定，以保障经典体验的延续性与文化表达的一致性；衍生内容则通过主题活动、互动工作坊与季节性项目实现适度高频更新，以满足夏游用户的多样化需求，同时降低核心内容持续重构所带来的创作压力。

最后，在参与机制层面，应探索用户共创路径，通过征集游客的剧情创意、角色解读与观后感悟等内容，将用户纳入文化意义生成过程之中，从而形成可持续的内容生产来源，并强化用户的参与感与文化认同。

总体而言，文化维度的优化不在于单一内容创新，而在于通过“价值界定—协同创作—传播嵌入—分层更新—参与共创”的多维转译机制，实现文化本真性与当代表达之间的动态平衡，从而推动文化价值、体验过程与消费行为的协同转化。

4) 三维协同的再平衡机制与优化路径

空间、技术与文化三个维度的优化并非孤立推进，而是在协同作用中形成动态再平衡机制。三者在实践中相互嵌入、彼此依赖：空间为文化表达提供叙事载体，同时依赖技术手段实现内容的可视化与互动化呈现；技术的有效运行既依赖空间结构的合理配置以降低系统复杂度，也依赖文化内容的持续吸引力以支撑其投入价值；文化的本真性表达与创新转译，则需要空间场景的物质承载与技术手段的适度介入以增强其传播效果。

在此基础上，三维要素的优化路径体现为从单一维度提升向系统协同调节的转变。空间层面，应由“场景复刻”转向“意义场域建构”，在视觉呈现之外强化文化深度与在地认同；技术层面，应由“炫技驱动”转向“内容导向应用”，在技术表现力与成本可控性之间实现理性平衡；文化层面，应由“IP 流量逻辑”转向“价值共生机制”，在商业变现与文化遗产之间构建长期稳定的互动关系。

由此可见，三维协同的关键不在于单一要素的强化，而在于在多维约束条件下建立动态调节机制，使空间、技术与文化在不同发展阶段实现结构性匹配与功能性协同。唯有在此基础上形成稳定的协同运行逻辑，沉浸式剧场方能由短期的现象级项目转向具有持续影响力的文化品牌，并为传统文化资源的创造性转化与创新性发展提供可复制的实践范式。

5. 结论

本研究以《只有红楼梦·戏剧幻城》为研究对象，构建“空间—技术—文化”三维融合分析框架，系统探讨沉浸式剧场实现文旅融合模式创新的内在机制，并在此基础上提出三维协同机制模型。研究主要结论如下：

第一，在空间维度，沉浸式剧场通过空间重构实现了由“物理载体”向“叙事场域”再向“情感载体”的功能跃迁。通过物理空间的具象还原、符号系统的意义编码与情境体验的情感激发，推动观众完成由“观看者”向“参与者”再向“共创者”的角色转变。

第二，在技术维度，技术系统通过多感官强化与交互机制的协同作用，实现了由“感官刺激”向“体验生成”再向“交互共创”的升级路径。多模态感知技术构建沉浸式在场体验，交互系统推动个性化参与，从而使文化体验由单向观看转向动态生成。

第三，在文化维度，文化转译通过“内核解构—场景重构—资产沉淀”的路径，实现经典IP的当代价值转化。在坚守文化本真性的前提下，通过分众化表达与数字化延伸机制，促进文化传承与商业价值的协同实现。

第四，在综合机制层面，空间、技术与文化构成高度耦合的协同结构：空间作为叙事载体，技术作为体验驱动机制，文化作为意义核心。三者通过相互嵌入与协同作用，形成“感知—参与—认同—消费转化”的体验路径，这一机制构成沉浸式剧场文旅融合模式创新的核心逻辑。

在此基础上，本研究的理论贡献在于，从机制层面揭示了沉浸式剧场文旅融合的运行逻辑，将空间叙事、技术赋能与文化转译整合为统一分析框架，为相关研究提供了系统性解释路径。同时，在实践层面，研究提出了基于三维协同的优化路径，为传统文化资源的创造性转化与创新性发展提供了可操作的参考范式。

当然，本研究仍存在一定局限。首先，单一案例分析在一定程度上限制了

研究结论的外推性，未来可通过多案例比较研究加以验证与拓展；其次，受项目运营周期所限，对沉浸式文旅项目长期可持续性与生命周期演化的分析尚不充分，有待后续研究进一步深化。

参考文献

著作：

- Henry Jenkins, 《Convergence Culture: Where Old and New Media Collide》, New York: New York University Press, 2006年。
- B. Joseph Pine / James H. Gilmore, 《The Experience Economy》, Boston: Harvard Business Press, 1999年。
- Marie-Laure Ryan, 《Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media》, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001年。
- John Urry, 《The Tourist Gaze (2nd ed.)》, London: Sage Publications, 2002。
- 周维权, 《中国古典园林史(第3版)》, 北京:清华大学出版社, 2019年。

期刊论文：

- 何洁, <文旅 IP 驱动区域文旅产业发展的多维机制与典型案例>, 《中国西部》, 2026年第1期。
- 李兆涵, 古今(2024).德勒兹“游牧”理论下《只有红楼梦·戏剧幻城》的空间美学探究. 新闻传播科学, 12(4), 1140-1144.
- 刘爽, <“主题公园+戏剧艺术”融合模式研究——以“只有红楼梦·戏剧幻城”为例>, 《新闻传播科学》, 12(3), 792-801.
- 白晓晴, <数字文旅空间的沉浸叙事研究>, 《山东大学学报(哲学社会科学版)》, (4), 35-44.
- 薛玉婷, <文化消费视域下工业遗产的创意实践路径探析——以郑州记忆·油化厂创意园为例>, 《中原文化与旅游》, 2025年第24期。
- 尤作勇, <论白先勇小说创作的空间叙述>, 《榆林学院学报》, 2025年第35卷第6期。
- 王委艳, <论空间叙述的语言建构模式及其交流性>, 《社会科学论坛》, 2025年第2期。
- 花志鹏, <沉浸式剧场的媒介化空间体验设计研究——王潮歌“只有”系列叙事策略

破局》，《艺术研究》，2024年第3期。

张颖(2016).从“空间”维度探索戏曲艺术的视觉叙事问题.戏剧文学, (5), 119-123.

张燕妮、张国磊、刘俊茹等，〈数字技术赋能城乡融合发展的实践困境与优化路径——基于“技术-组织-环境”框架分析〉，《北京理工大学学报（社会科学版）》，2026年第28卷第1期。

王世龙，〈微短剧特征对用户付费意愿的影响研究——基于体验经济理论视角〉，《今传媒》，2026年第34卷第3期。

王家东、纪文慧，〈体验经济视域下粉丝二创对影视文旅的价值创新与优化研究〉，《信息技术与管理应用》，2026年第5卷第1期。

刘珈吟，〈面向沉浸式剧场的 AI 实时交互舞台美术设计路径探析〉，《喜剧世界（下半月）》，2025年第12期。

孙超、胡馨怡，〈文旅融合视角下非遗文化在卢村文化礼堂的应用策略〉，《现代园艺》，2026年第49卷第9期。

孙萌，〈神话重构的技术赋能与文化共生：《哪吒之魔童闹海》的创新路径〉，《传播与版权》，2026年第5期。

徐晔，〈文化认同与技术赋能助力常熟花边非遗传承〉，《艺术大观》，2026年第5期。

吴懿、汪先平，〈沉浸式体验与非遗活化：体验经济视角下非遗文化旅游的开发〉，《绥化学院学报》，2025年第45卷第12期。

钟茗，〈文旅融合视角下地方特色旅游食品的发展路径研究〉，《食品工程》，2025年第4期。

网络新闻：

河北新闻网，〈只有红楼梦·戏剧幻城：用东方美学重释《红楼梦》打造京津冀文化艺术新地标〉，2025年7月24日。<https://mini.eastday.com/nsa/250724210840696756120.html>

Abstract

Research on the Collaborative Innovation Mechanism of Immersive Theatre in Cultural Tourism Integration

— A Case Study of *The Dream of Red Mansions: Drama City*

Liu Tiange · Jin XueHua

With the deepening of the experience economy and the ubiquity of digital technologies, immersive theater has emerged as a core paradigm for innovation in the integration of culture and tourism. Taking Unique Dream of Red Chamber as the research object, this study constructs a tri-dimensional analytical framework of "Space-Technology-Culture" to systematically explore the inherent mechanisms and optimization paths of collaborative innovation. The findings indicate that: in the spatial dimension, the project achieves a functional leap toward narrative fields through "physical replication, symbolic translation, and situational activation"; in the technical dimension, it facilitates experience co-creation relying on "perceptual reinforcement, situational immersion, and interactive generation"; and in the cultural dimension, it realizes the contemporary translation of a classic IP via "core deconstruction, scene reconstruction, and asset accumulation." Addressing structural constraints identified in practice—such as spectacular consumption, technical operational pressures, and tensions in cultural depth—this research proposes adaptive mechanisms including spatial zoning management, modular technical operation, and the delineation of cultural authenticity boundaries. The study demonstrates that high-quality and sustainable development of culture-tourism integration can only be achieved by establishing a dynamic rebalancing mechanism among space, technology, and culture.

Key words : Immersive Theatre, Cultural Tourism Integration, Spatial Narrative, Technological Empowerment, Cultural Translation

투 고 일 : 2026. 4. 10. / 심 사 일 : 2026. 4. 15. ~ 2026. 5. 15. / 게재확정일 : 2026. 5. 20.