

# 旅游景区沉浸式业态发展模式创新研究

杨文字

(盐城师范学院, 江苏 盐城 224001)

摘要: 体验经济的发展对旅游业提出了更高的要求, 如何为游客创造更丰富、更全面的旅游体验成为摆在旅游相关产业面前的首要问题。与此同时, 文旅部提出要积极发展沉浸式新业态, 作为旅游业核心环节的旅游景区, 在发展沉浸新业态方面更是首当其冲。本文梳理了沉浸式业态与旅游景区的关系, 并分析了目前旅游景区沉浸业态现有的主要发展模式, 最后提出了“剧本式沉浸”和“社区式沉浸”两种旅游景区沉浸式新业态发展的创新模式, 并提出了一个整体的发展框架, 希望能够为旅游景区的转型和升级提供一些新的想法和思路。

关键词: 旅游景区; 沉浸业态; 模式创新

体验经济时代的到来使得人们的消费观念发生了重大的变化, 对于旅游业而言, 体验经济不仅对旅游产品的开发提出了更高要求, 也使得旅游产业的转型与升级迫在眉睫。对于游客而言, 单一的、走马观花式的观光游览产品已经不能够满足其目前的旅游需求, 而作为旅游终端与体验发生地, 旅游景区的“转型难”“升级慢”的问题已经成为制约整个旅游行业高质量发展的“拦路虎”。2021年, 国家文化和旅游部印发的《“十四五”文化和旅游市场发展规划》指出要“推动文化产业结构优化升级, 促进文旅深度融合”, 将积极发展沉浸式体验新业态纳入国家文旅发展规划。旅游景区作为旅游产业的核心环节, 在提倡“异地生活方式构建”的景区3.0时代, 应当迎难而上, 顺应数字产业化和产业数字化发展趋势, 结合体验经济时代消费市场新要求, 积极推动景区沉浸式新业态的发展, 加快旅游景区产业结构转型与升级的步伐, 为旅游业整体的转型与升级提供基础动力。

## 一、沉浸式体验和旅游景区的关系

沉浸式体验是文化和科技相融合而产生的一种新业态, 它是一种以数字化准客体为基石的体验活动, 核心要素是空间造景。沉浸式体验通过数字技术让观众真切地触及虚幻世界, 使其在虚幻世界里获得身临其境的感受。对于旅游景区而言, 体验经济时代使得游客无比注重旅游过程中的参与感与互动性, 传统的旅游景区大多数只能为游客提供视觉上的体验, 并不能够让游客真正融入到景区的文化内涵中, 体会到景区的文化韵味。而沉浸化体验的出现, 为景区增强游客旅游过程的参与感和互动性提供了新的发展方向, 因此, 在数字赋能、文旅融合的双重背景下, 以大数据、虚拟现实技术为核心的沉浸式体验新业态必将成为旅游景区发展的新趋势。

## 二、旅游景区发展沉浸式业态的现有主要模式分析

### (一) 沉浸式演艺

旅游演艺是众多旅游景区吸引旅游客群、丰富游玩体验和提高景区收入的一种主要产品形式, 也是旅游景区开发文创衍生产品、刺激游客进行二次消费的现实基础。随着体验经济的发展, 单向沟通的传统旅游演艺形式已经不能够满足游客的观赏需求, 因此, 在提倡数字赋能的政策指导下, 许多旅游景区将传统的旅游舞台演艺升级成为沉浸式演艺。沉浸式演艺就是指利用光影技术、虚拟现实技术等先进数字技术, 使得传统旅游演艺突破场地

限制, 从而创建一个专属于演艺故事的小型空间, 使得游客能够从视觉、听觉、感觉三个层面去感受故事情节, 提高观赏体验感、增强演艺互动性的新型演艺模式。目前我国沉浸式演艺的代表案例有《印象·刘三姐》《又见·平遥》《只有·峨眉山》等。

沉浸式演艺是旅游景区发展沉浸业态的一种成功模式, 但是从应用范围来看并不适合大多数的旅游景区, 只有那些人文元素众多、文化底蕴深厚, 并且资金实力雄厚的景区才能用沉浸式演艺来吸引、留住游客, 并借此来扩大影响, 提高景区的品牌竞争力。而对于没有深厚文化支撑, 尤其是近年来为发展旅游业, 各地大兴土木所建造的人造景区而言, 沉浸式演艺的投出比并不能使得景区管理层下定决心发展此类沉浸式新业态。

### (二) 沉浸式夜游

近年来, 多地政府相继出台政策鼓励夜间经济的发展, 各地景区为提高景区夜间旅游活力、创新景区夜间旅游模式作出了许多努力, 但效果却并不尽如人意。而随着数字技术的发展和普及, 让夜晚变得更加璀璨绚烂的沉浸式夜游模式开始得到许多旅游景区的重视, 并由此飞速发展起来, 一时间各地景区的夜游项目如雨后春笋, 层出不穷。沉浸式夜游是指通过将新媒体技术、光影技术、互动装置技术等数字技术结合起来为游客打造一个美轮美奂、身临其境的多维度旅游空间, 目前主要产品形式为灯光秀。相比于传统夜游项目, 沉浸式夜游能够带给游客更强烈的震撼和更深入的体验, 延长景区的消费节点, 带动景区周边产业链夜间经济的发展。

沉浸式夜游目前主要存在的问题在于产品形式单一, 尽管各地沉浸式夜游项目繁多, 但基本都是以灯光秀为主, 缺乏产品创新, 容易使游客产生审美疲劳, 造成市场消费停滞。此外, 对于多数景区而言, 目前的沉浸式夜游模式并不能够成为景区创收一个主要增长点, 在开发出更多的附加产品之前, 沉浸式夜游的创收效果并不明显。同时, 因其应用时间段的限制, 对于景区整体转型升级的推动力量仍显后劲不足。

### (三) 沉浸式展览

沉浸式展览主要依托虚拟现实、全息投影、多点触控等现代化的数字技术对于景区所展出的展品进行三维建模, 从而来复原相关的历史文化场景。游客通过全场景投影巨幕、虚拟现实设备、体感动作捕捉器等硬件设备来与场景中的虚拟模型进行交互, 仿佛置身于真实的历史文化场景, 参与展品的发展、制作等过程, 极大地提升了游客参与感和互动体验。沉浸式展览模式主要将原本的传统单向输出展览改变成了让游客参与的双向展览体验, 其展览内容更加生动直观, 展览形式更加富有趣味性, 能够让游客更深入地感受到展品的历史底蕴和文化内涵, 从而让游客的游览体验更富有价值。

沉浸式展览模式的局限性在于其应用的景区有很大程度的限制, 除去文化场所外, 沉浸式展览的应用空间过于狭窄。并且, 从旅游景区整体转型发展的角度出发, 沉浸式展览更像一种活动形式, 它能够在景区举办艺术展、作品展的时候为观展游客提供更加震撼、更加直观的观展体验, 但却并不能作为景区发展沉浸式

新业态的主要发展模式。

### 三、旅游景区沉浸式业态发展模式创新

#### (一) 剧本式沉浸

“剧本杀”作为近些年新兴的产业，在年轻群体中的接受度颇为可观，传统的剧本杀主要是指玩家按照所提供的剧本来扮演剧本中的某个人物，在剧情的推动中获取相关线索，并通过一系列的推理、查证来完成对剧本中某一人物的指认。传统的剧本杀因为场地、道具的限制，只能在房间中进行，大部分的剧情推动也只能通过各种叙述性语言来展开，并不能够给玩家带来沉浸式的体验。但这种产业形式却能够为旅游景区的沉浸式业态发展提供新的思路。

所有景区的创建都有其历史文化背景，即使是人造景区，虽然其文化在游客群体中认可度和知名度并不高，但是仍然有挖掘潜力。同时，景区的场地空间是非常可观的，对于完成真人实景剧本的空间要求完全可以满足。旅游景区可以通过挖掘景区的历史文化背景来创作适合本景区的剧本，并选择景区中合适的场景作为剧本空间，按照剧本中的情节来设置各种任务和悬念，以便顺利推动剧情的发展。

“景区+剧本杀”模式的目的在于通过推理游戏的方式来引导游客挖掘景区的文化内涵，让游客在游戏中更深刻地体会到景区的文化背景，同时，由于这种模式吸引的游客多数为年轻群体，可与景区其他游客群体形成互补，优化景区的年龄结构，丰富景区的消费群体，扩大景区的影响力。这一沉浸式业态的模式核心目的并不在于盈利，更多的是能够给予景区一个生动、有趣的展现景区内涵的表现方式，推动有观光向深度体验的转型，为景区吸引新生代的游客群体，使景区更年轻、更富有活力。

此外，“景区+剧本杀”的发展模式对于景区的周边产业发展也具有积极的带动作用。当景区的剧本杀模式发展较为成熟后，可与景区的餐饮、住宿等行业产生联动作用，剧本杀游客会更加倾向于在与剧本有关联的场地进行消费，而纯玩游客在有剧本杀特色的店内进行用餐、入住时也会对景区的剧本杀活动产生兴趣，从而形成一个双向的联动循环，刺激游客的二次消费，丰富景区及周边产业的收入。

#### (二) 社区式沉浸

社区式沉浸旨在通过数据收集分析系统、虚拟现实技术、数字可视化技术、体感交互技术等现代化数字科技将旅游景区打造成为一个数字化体验社区。景区可通过数据收集分析系统对景区游客的活动数据进行收集、分析、反馈与储存，同时对景区及当地的文化历史背景进行信息数据的采集，最终建立一个旅游景区的数据库。之后，景区能够以数据库为基础，数字可视化技术为展现方式，虚拟现实技术为交互手段，景区的历史文化内涵为背景，打造一个虚实结合的旅游社区。

首先，旅游景区需要以数据库为基础，组建专业团队来创作适合本景区的剧情主线，并根据主线来设计景区内各虚拟场景的任务。其次，游客在首次进入景区时会被采集基本的身体数据，并以此为蓝本获得一个属于自己的数据化面板，面板将通过虚拟眼镜等设备呈现在游客的视野里。当游客进入景区后，可根据景区内各场景内的任务要求去进行一系列活动，完成任务后会获得一系列虚拟物品的奖励。最后，当游客离开景区时，其数据将会通过虚拟现实设备传输到数据库中储存，在游客再次进入景区时可选择读档之前的数据。

对于景区内的活动或任务，景区可以根据数据库里文化背景、

民俗故事等数据进行活动、任务的设计，例如景区文化背景如果与航海相关，那么就可以推出船模一类的文创产品，同时在景区内设计一系列虚拟的趣味任务，让游客获取组建船模的不同零部件，从而让游客自己一步一步地组建属于自己的虚拟船模，最终组建完成后游客可以获得这样的一个虚拟文创产品，同时，游客还可以付出一定的金钱来获取相应的实物船模。

数字化虚拟社区模式的灵感来源于元宇宙概念，游客能够通过虚拟现实技术实现旅游景区的全域沉浸，极大地提高游客游览体验。旅游景区可以通过这样数据继承的模式来提高景区游客的黏度，无论旅游淡季旺季，都可使景区保持相当可观的客流量。同时，通过一系列任务让游客自己去完成文创产品的虚拟制作，可以给游客带来极大的购买欲，从而能够推动景区文创产品的销售，提高景区的收益。

社区式沉浸在目前景区各类业态发展中仍处于探索阶段，其难点在于各类数字科技的整合应用，随着虚拟科技的不断发展，在未来必然会成为景区沉浸式业态发展的新型模式，并可以与游戏、农业等相关产业进行跨界联动和融合，打破景区千篇一律的发展格局，为众多中小型以及辐射范围狭窄的旅游景区开拓新的发展道路。

### 四、结语

当前旅游景区的沉浸化业态发展仍处于萌芽阶段，尽管各类沉浸式项目不断涌现，但都是大同小异，缺乏创新思维，对于景区的沉浸化业态发展的作用微乎其微。旅游景区应当积极汲取先进的思维理念，不断创新，同时结合最新的科学技术，将想法转化成实际项目，从模式上为景区产业的转型升级提供新想法、新思路，最终以沉浸式产业为核心，与景区周边产业进行联动发展，打造以文化与旅游相融合为基础的沉浸式产业链。只有大胆创新，勇于实践，才能提高景区的核心竞争力，继而推动旅游景区，乃至旅游业进行高质量发展，最终实现我国旅游产业健康可持续发展。

### 参考文献：

- [1] 高舒妤. 沉浸式体验的应用及发展 [J]. 艺海, 2022 (1): 55-58.
- [2] 宗亚. 体验经济时代的旅游产品开发策略 [J]. 旅游纵览 (下半月), 2020 (2): 71-72.
- [3] 花建, 陈清荷. 沉浸式体验: 文化与科技融合的新业态 [J]. 上海财经大学学报, 2019, 21 (5): 18-32.
- [4] 钟晟, 代晴. 文旅融合背景下旅游演艺沉浸体验的演化趋势 [J]. 文化软实力研究, 2021, 5 (6): 64-74.
- [5] 于萍. 夜间旅游与夜经济: 城市发展的新动力 [J]. 改革与战略, 2010, 26 (10): 32-33, 128.
- [6] 华洁. 艺术展览全新商业视角研究: 沉浸式艺术展览 [J]. 现代商业, 2019 (36): 9-10.
- [7] 许袖. 沉浸式综合体: 怎样创新玩转文旅 [J]. 决策, 2021 (4): 72-74.
- [8] 蔡雨明. 剧本杀为景区带来新突破 [J]. 小康, 2021 (35): 174-176.
- [9] 喻国明. 元宇宙: 以人为本、虚实相融的未来双栖社会生态 [J]. 上海管理科学, 2022, 44 (1): 24-29.
- [10] 石凤玲. 论虚拟技术在旅游中的融合与创新应用 [J]. 广义虚拟经济研究, 2019, 10 (3): 71-77.