

地标文化叙事重构与角色赋能机制研究

刘书宁¹, 付洋洋², 李 青^{1*}

¹济宁医学院口腔医学院, 山东 济宁

²济宁医学院精神卫生学院, 山东 济宁

收稿日期: 2026年8月2日; 录用日期: 2026年8月26日; 发布日期: 2026年9月3日

摘 要

在地标文旅年轻化、体验式经济兴起、数字技术迅猛发展的背景下, 传统地标普遍存在着叙事单一、展陈静态、情感疏离、受众被动诸种问题, 因此文化传播容易陷入“审美疲劳”以及空间距离感的陷阱。本文以地标文化叙事重构为研究对象, 系统、有层次地考察游客从“旁观者”到“剧中人”的角色转变, 采用案例分析、文献研究、实地观察诸种方法, 从空间赋能、技术赋能、情感赋能三个维度建构严谨清晰的分析框架, 对数字化沉浸、空间演艺、参与式叙事三类地标加以研究。研究得出明确而有洞见的结论: 角色赋能有利于重新建构人与空间、人与文化、人与意义诸种关系, 由此让游客从被动接受者真正变为主动参与者, 也因而更易于达成文化理解、情感共鸣、身份认同诸种传播目的。更难得的是, 文章对沉浸式体验中所涉娱乐化倾向、文化真实性、设计过度、数字鸿沟诸种问题做了极有分量、富于创见的反思, 据此提出切实可行的改进策略, 对地标活化、文旅体验升级、文化传播都具有极好的指导意义。

关键词

文化地标, 叙事重构, 角色赋能, 沉浸式体验, 文旅活化

A Study on Narrative Reconstruction of Landmark Culture and the Mechanism of Role Empowerment

Shuning Liu¹, Yangyang Fu², Qing Li^{1*}

¹College of Stomatology, Jining Medical University, Jining Shandong

²School of Mental Health, Jining Medical University, Jining Shandong

Received: August 2, 2026; accepted: August 26, 2026; published: September 3, 2026

*通讯作者。

文章引用: 刘书宁, 付洋洋, 李青. 地标文化叙事重构与角色赋能机制研究[J]. 交叉科学快报, 2026, 10(5): 1219-1223.
DOI: 10.12677/isl.2026.105143

Abstract

Under the background of the rejuvenation of landmark cultural tourism, the rise of experiential economy and the rapid development of digital technology, traditional landmarks generally have problems such as single narrative, static display, emotional alienation and passive audience. Therefore, cultural communication is easy to fall into the trap of “aesthetic fatigue” and spatial distance. This paper takes the reconstruction of landmark cultural narrative as the research object, systematically and hierarchically examines the role transformation of tourists from “bystanders” to “dramatists”, and uses case analysis, literature research, field observation and other methods to construct a rigorous and clear analysis framework from three dimensions of spatial empowerment, technical empowerment and emotional empowerment, and studies three types of landmarks: digital immersion, spatial performance and participatory narrative. The study draws a clear and insightful conclusion: role empowerment is conducive to reconstructing the relationships between people and space, people and culture, people and meaning, so that tourists can truly become active participants from passive recipients, and thus it is easier to achieve cultural understanding, emotional resonance and identity. What’s more, the article makes a very important and creative reflection on the entertainment tendency, cultural authenticity, excessive design and digital divide involved in the immersive experience. Based on this, this paper puts forward practical and feasible improvement strategies, which has excellent guiding significance for landmark activation, cultural tourism experience upgrading and cultural communication.

Keywords

Cultural Landmarks, Narrative Reconstruction, Role Empowerment, Immersive Experience, Cultural Tourism Activation

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

互动数字叙事作为一种手段，能够把城市地标当中留存下来的历史影像和文化记忆，转化成可以被体验、被交互、被探索的沉浸式内容，把受众从原先那个旁观者的位置上拉进来，让他们成为叙事当中的主动参与者，为传统地标的活化提供了一条新的实践路径。

传统地标在运营上大多采取的是静态展示加单向叙事的方式，受众长期处在“旁观者”的位置上，这种模式直接导致文化感知停留在比较表面的层次，情感连接也不够牢固，价值认同就更难内化到受众心里去了。现有研究大多集中在开发地标、做文旅营销和数字化转型这些方向上，它们偏重技术应用和项目介绍，却把受众的主体性给忽视了。本文选择以“角色赋能”作为切入点，目的是构建一个用于分析地标文化叙事重构的理论框架，并通过这个框架揭示出从“旁观者”到“剧中人”的角色转变机制，进而为文化地标的活化利用提供理论上的支撑和可操作的实践方案。

2. 传统地标叙事的问题诊断

传统地标叙事普遍存在叙事视角单一、空间展陈静态、受众身份被动、情感连接薄弱等短板。下面以历史纪念类地标、文博场馆、历史街巷古村落三类地标文化为例展开分析。

叙事视角单一化是当前传统地标文化叙事存在的首要问题。传统地标在叙事上习惯于把历史事件、建筑符号和史料阐释摆在核心位置，却很少把普通人的视角、日常生活中的故事、在地居民的记忆以及那些微观层面的情感起伏给收纳进来。以历史纪念类地标为例，其偏重自上而下的官方历史文本，极少收录亲历者口述或普通人的微观记忆，使宏大历史与个体生活经验割裂，游客只能接受既定的历史结论，很难感知到这个空间原本的温度，距离感和疏离感就这样自然而然地产生了。

空间体验静态化是传统地标空间设计与展陈模式的典型弊病。传统地标在空间形态上大多采取的是“纪念碑式”“橱窗式”或“展陈式”的布局方式，受众只能站在远处观看这些陈列品，没有办法真正进入到场景当中去亲身感受或动手操作。文博场馆普遍采用橱窗式展陈，展品与受众之间设置物理隔离，全程以远距离观看为主，缺少可进入、可互动、可实操的场景设计。依据空间生产理论，静态隔离空间阻断人与场景的具身互动，文化感知仅停留在浅层视觉观看，无法形成深度沉浸式体验。

身份认同被动化不利于受众建立对本土地标文化的内在归属感。传统叙事结构中的受众常常被预设为一个被动接受的角色，叙事权、解释权还有赋予意义的主导权都高度集中在设计者和管理者那一边。受众缺少参与叙事建构、解读文化内涵、表达个人态度的机会，很难把文化真正内化为个人认知的一部分。古村、历史街区虽保留原生生活场景，但景区化运营后居民日常记忆和本土民俗被统一包装改造，游客作为观光打卡者，没有参与自主解读在地文化的渠道，难以建立对本土文化的归属感，身份认同始终处于被动接收状态。

情感连接弱化使得地标文化难以和受众建立深度精神联结。传统地标在叙事语言上往往比较正式，和当下大众在日常生活中的话语习惯、情感表达方式之间有距离感。三类地标均存在叙事语言与大众日常情感脱节的共性问题，正式、书面化的历史表述难以对接游客个体生活体验，游览易流于走马观花，难以形成稳定持久的场所依恋。

3. 角色赋能的核心内涵界定及三重逻辑

本文所提出的地标场景下的角色赋能，指在地标文化叙事设计与空间改造过程中，通过空间重构、数字技术交互工具、情感叙事体系三类设计手段，为游客赋予特定情境身份、参与渠道与表达空间，推动游客从“旁观者”转向“剧中人”的综合作用机制。

本概念融合多学科理论夯实“空间-技术-情感”三维框架学理根基。在概念边界上，角色赋能与主体性、互动性、参与感存在清晰区分与内在关联。依托参与式传播理论，主体性是游客内在认知特质，角色赋能是激活主体性的外部设计手段。结合情境展演理论，互动性仅指表层行为交互，角色赋能不仅涵盖互动性，还包含了身份转换、叙事共创等深层价值生产。基于情感地理学，参与感是游客短暂的主观心理体验，是赋能产生的结果反馈，角色赋能则是可持续营造深度文化联结的完整设计体系。

角色赋能机制是从空间、技术、情感三个角度赋能。

空间赋能是叙事赋能的基础，其逻辑依托列斐伏尔空间生产理论展开。空间生产理论否定“空间只是承载展品的容器”的传统认知，提出空间的文化意义依靠人的实践活动持续生成。王晓升^[1]在解释列斐伏尔的空间生产理论时提到“空间与我的身体活动是无法割裂开的”。空间赋能通过重构可实践的叙事场域，把原先那些只能用于被动观看的展示空间改造成可进入、可体验、可互动的沉浸式场域，游客的感知、行动与交流等活动成为空间生产过程的主要环节^[2]。物理场景的复原和环境细节的还原能够增强现场的真实感与沉浸感，固定的线性参观路线被打破之后，取而代之的是多线索、多节点、多视角的体验路径。

技术赋能是推动受众角色转变的核心手段。它依靠数字技术和交互设计来突破传统图文叙事存在的局限，使得场景再现、多感官沉浸和双向互动参与能够成为现实。铁钟等^[3]提出过关于数字技术突破叙

事边界的观点，互动数字叙事在知识的记录、构建、传播等环节，以互动形式赋能项目，可以增强受众的参与性和用户黏性。

情感赋能依托情感地理学构建，是完善地标叙事传播综合效果的关键维度。情感地理学具有鲜明的空间性结构，是情感体验特征形成与产生差异的外在动因[4]。它依靠微观叙事、情感节点的设置以及参与式表达，在文化和受众之间建立起深度的情感连接。可以深入挖掘普通人身上的生活故事、在地记忆和日常细节，让文化内容变得更接地气一些，让官方叙事和民间叙事形成相互补充、协同共生的关系。

4. 角色赋能的实践路径与案例分析

许多城市早已尝试过转变地标叙事方式的方法，这些方法都被实践证明有效，为角色赋能机制的形成奠定了基础。

1) 数字化沉浸型

不少城市的历史地标已经在运用 VR 复原、全息投影、4D 影院这类技术手段了。数字化沉浸型依托数字技术实现了地标空间在线上延伸和线下沉浸两个方向的拓展，能够吸纳任何可建构叙事并塑造体验的媒介形式[5]，是推动受众从“旁观者”转向“剧中人”的一条重要路径。吕睿、姚辉[6]指出新的技术环境所带来的新符号话语形式促成媒介-空间-人的全新链接，进一步重塑了空间与媒介、人与媒介以及人与人的多维交互关系。这一理论为文旅地标在数字化沉浸体验中的角色赋能机制提供了理论层面的支撑，也印证了数字空间在激活受众主体性、强化具身体验方面所起到的关键作用。

2) 空间演艺型

以城市文化、历史故事和地方记忆为原型的沉浸式演艺项目，通常会采用空间移动、多线叙事以及演员和受众互动的模式来运作，受众跟着演员在不同空间之间移动的过程中会被赋予某个特定身份参与到剧情的推进里头去，从而获得高度沉浸的体验和情感上的共鸣。陈虹[7]以南京《大梦·红楼》沉浸式项目为例指出过，通过交互性剧情体验设计，配合专业演员的解构式表演，观众在观演过程中可以与经典互动，完成从旁观者到参与者的身份转变，这极大增强了观众的体验效果，强化了沉浸式体验的记忆点。

3) 参与式叙事型

一部分历史街区、文化村落和古城地标采用了“原住民+游客”的共建模式，把原生的生活形态保留了下来，没有刻意去打造景区化的场景。邓源[8]在文中表明乡村文化和旅游应当发挥主动性，深入挖掘乡村在时间和空间中的张力和差异化特征，加强对本土文化的理解，吸引旅游者并为其提供创新且在地的文化和旅游体验，促成入地关系的双向赋能。

5. 叙事赋能的成效评估与反思

叙事赋能有独特的优势在多种层面拉近受众与地标文化的距离。在认知层面，沉浸式和叙事化的体验能够有效地打破文化知识带来的理解障碍。在态度层面，经过了场景化和情感化的叙事引导之后，受众会更容易和地标文化之间产生情感上的共鸣，明显增强了对地方文化的认同感与归属感。在行为层面，参与式体验能够有效地提升受众的文化传播意愿，促使他们更加主动地进行社交分享和参与实践活动。

叙事赋能在激活地标文化活力、提升受众参与感的同时，也确实隐藏着一些不容忽视的现实风险。在叙事表达方面，过度追求沉浸式效果和感官上的吸引力容易让文化内容走向娱乐化和浅表化的方向，压缩了历史文本多层次解读空间，削弱文化叙事可供深度阐释的价值维度。在体验设计方面，高度程式化和流程化的叙事安排会限制受众的自主思考，文化体验就容易陷入过度设计的困境当中。在技术应用层面，多数字技术所驱动的叙事内容生产革新，在效率逻辑与流量经济的裹挟下，却陷入了从创新赋能

到深度伪造的真实性危机[9]。

想要规避上述风险从而实现可持续的地标叙事重构, 需要结合不同地标类型匹配差异化落地策略。历史纪念类数字化沉浸项目需恪守史料可溯源底线, 将数字场景作为实体文物的补充载体, 配套无数字实体游览支线, 兼顾不同数字素养群体的体验需求。文博演艺项目可采用主线史实固定、支线互动自选的双线叙事结构, 严格约束娱乐改编比例, 并增设文本解读专区, 平衡戏剧体验与历史思辨。古村与历史街区则应划分商业经营与原生生活两大功能片区, 依托口述故事、民俗轻体验保留本土日常叙事。整体而言, 各类地标均需坚持文化为核心、技术为辅助的底层逻辑, 兼顾知识传递、理性反思、情感共情多重叙事目标, 推动文化在互动共创中长效传承。

6. 结论

传统地标面临的是叙事单一、空间静态、情感薄弱和身份被动这四个方面的困境, 受众长期处在“旁观者”的位置上, 文化传播和体验效果都受到了限制。角色赋能由空间、技术和情感三大维度构成, 通过重构人与空间、人与文化、人与意义之间的关系, 推动受众从旁观者的角色转变成为剧中人, 但也需要防范娱乐化、真实性消解、过度编码和数字鸿沟这些风险。未来在地标活化的工作中应当坚持内容为本、技术为用、情感为核、普惠为要的取向, 走融合创新的道路, 最终实现文化可感化、可体验、可认同、可传播的目标。

基金项目

本文系 2026 年度山东省艺术科学重点项目(26ZZ20024784)的研究成果; 2026 年暑期“三下乡”社会实践活动项目; 2025 年山东省高等学校哲学社会科学研究项目《山东省红色地标文化叙事重构对大学生抗逆力培育的路径与机制研究》(2025ZSZX204); 2025 年度山东省人文社会科学课题合作专项《算法推荐视域下高校大学生网络爱国主义教育研究》的研究成果。

参考文献

- [1] 王晓升. 不可生产的空间性和可生产的空间——从存在论视角看列斐伏尔的空间生产理论[J]. 南京社会科学, 2025(6): 10-21.
- [2] 陈波, 延书宁. 体验视角下博物馆文旅空间生产机制研究——基于博物馆游记文本的探索性分析[J]. 山东大学学报(哲学社会科学版), 2024(5): 22-34.
- [3] 铁钟, 夏翠娟, 沈洁. 城市影像资源的数字记忆重建——“上海之源·文化地标”互动数字叙事设计实践[J]. 图书馆论坛, 2024, 44(8): 102-110.
- [4] 杨婉君, 李东升, 燕亚飞, 等. 基于情感地理学的纪念性空间设计研究[J]. 现代园艺, 2020, 43(15): 143-145.
- [5] 白晓晴. 数字文旅空间的沉浸叙事研究[J]. 山东大学学报(哲学社会科学版), 2024(4): 35-44.
- [6] 吕睿, 姚辉. 媒介环境学视野下的博物馆“云观展”交互行为新思考[J]. 博物馆管理, 2021(4): 5-14.
- [7] 陈虹. 数字技术视域下城市文旅地标重构路径探究——以南京《大梦·红楼》沉浸式项目为例[J]. 声屏世界, 2025(17): 96-98.
- [8] 邓源. 向往的“村游”: 流动性视角下乡村文化和旅游的实践形态[J]. 西北农林科技大学学报(社会科学版), 2026, 26(1): 59-68.
- [9] 葛莹莹. 数字时代的道德叙事: 技术赋能与风险应对[J]. 湖北民族大学学报(哲学社会科学版), 2026, 44(3): 149-158.