

酒文化沉浸式乡村空间设计与产业振兴模式研究

——以陕西凤香型白酒产区为例

李若溪

西安翻译学院，人文与艺术学部，陕西西安 710000

摘要：在乡村振兴战略全面推进与文旅产业深度融合的时代背景下，非物质文化遗产酒文化的活化应用已成为推动乡村特色产业升级的重要路径。本文以陕西凤香型白酒核心产区宝鸡市柳林镇为研究载体，综合运用实地调研、文化要素解析、沉浸式空间营造与校内模拟验证等研究方法，搭建涵盖酿造技艺、民俗礼仪、视觉符号的三维酒文化资源体系，提出低干预、低成本、模块化、强参与的乡村沉浸式空间更新方案，并构建高校、企业、村集体协同联动与“一核引领、多业延伸”的产业振兴运行模式。研究结果显示，轻量化沉浸式体验设计结合 AI 数字内容转化，能够有效提升文化体验质量与产业转化效率，可为西部非遗资源型乡村的振兴发展提供可落地、可复制的实践参考。

关键词：酒文化；沉浸式空间；乡村设计；产业振兴；凤香型白酒

中图分类号：TU982.29；F592.7；F327 **文献标识码：**A

Title: Research on Immersive Rural Space Design and Industrial Revitalization Model of Liquor Culture— A Case Study of Shaanxi Fengxiang Baijiu Producing Area.

Abstract: Under the background of rural revitalization and cultural-tourism integration, the activation of liquor culture as intangible cultural heritage has become an important way to upgrade rural characteristic industries. Taking Liulin Town, Baoji City as the research area, this study uses field investigation, cultural analysis, immersive space design and simulation test to build a three-dimensional resource system of brewing skills, etiquette and symbols. It puts forward a low-intervention, low-cost, modular and participatory space renovation plan, and forms an industrial model of multi-stakeholder coordination. The results show that lightweight immersion design combined with AI digital content can effectively improve experience effect and industrial conversion, providing a replicable sample for rural revitalization in western China.

Key words: liquor culture; immersive space; rural design; industrial revitalization; Fengxiang Baijiu

引言

2025年中央一号文件着重强调，要大力发展乡村特色产业，推动文化与旅游实现更高层次的融合发展。非物质文化遗产作为乡村文化资源的重要组成部分，其活化利用与产业化转化已经成为乡村振兴的关键抓手。但当前大量乡村非遗项目仍停留在静态陈列、浅层观光的初级阶段，沉浸式体验设计不足，产业带动

效应偏弱，经济效益难以有效释放。以陕西省为例，省级非遗名录中酒文化相关项目占比达13.6%，但实际经济转化率不足3%，文化资源闲置与乡村产业空心化问题并存，亟待系统性破解。

陕西凤香型白酒以其悠久的酿造历史与独特工艺闻名，其中酒海贮存、老五甯酿造技艺已入选国家级非物质文化遗产名录。但现有酒旅融合项目多以厂区

参观、简单品酒为主,未能将传统酿造流程、周代酒礼、关中民俗等文化内涵转化为可深度体验的乡村空间场景,也未形成文化品牌塑造、空间场景营造、产业链条延伸的完整体系。基于此,本研究以柳林镇为试点,构建文化解析—场景再造—产业培育的实践框架,探索低成本、可推广的酒文化主题乡村空间设计与产业振兴路径。

1 研究区域与方法

1.1 研究区域概况

柳林镇地处陕西省宝鸡市,是凤香型白酒的核心产区与西凤酒原产地,酿酒产业基础深厚。全镇酿酒相关从业者超3000人,配套高粱种植基地约5000亩,区域内留存明清古酿酒作坊、老酒海等物质文化遗存,同时拥有酒礼、酒令、酒歌等丰富的非物质文化遗产。与此同时,柳林镇也面临劳动力外流、农房闲置、文旅业态单一等乡村发展共性问题。镇史馆约200m²空间利用率偏低,具备改造为酒文化沉浸式体验场所的良好基础条件。

1.2 研究方法

本研究主要采用四类研究方法:

1) 实地调研法,于2025年7—8月深入柳林镇及西凤酒厂开展调研,通过现场观察、半结构化访谈、空间测绘等方式获取一手资料;

2) 文化梳理法,以文化场景理论为支撑,对酒文化要素进行分类整合,形成系统化素材库;

3) 方案设计法,基于调研结论完成空间改造与产业运营方案设计;

4) 模拟测试法,在校内搭建体验场景,组织人员参与并收集反馈,实现方案迭代优化。

2 酒文化基因解析

为将抽象的酒文化资源转化为可设计、可体验的空间语言,本研究从技艺、礼俗、艺术符号三个层面对凤香型酒文化进行系统性解析。

2.1 技艺层面

凤香型白酒遵循一年一轮、两次投粮、九次蒸煮、八次发酵、七次取酒的传统酿造流程。酒海贮存是其标志性工艺,酒海以荆条编织为胎,内裱麻纸并涂抹蛋清、蜂蜡等天然材料,使酒体形成独特香气与口感。此外,老五甑操作法、立窖、挑窖等传统工序均具备

较高的展示价值与体验开发潜力。

2.2 礼俗层面

凤香型酒文化承载着丰富的礼仪与民俗内涵。周代酒仪源自西周祭祀与宴饮礼制,包含敬酒次序、酒器使用等规范;关中地区民间形成谢媒酒、满月酒、上梁酒等人生礼仪用酒习俗;酒令、划拳、猜枚等互动形式则具有较强的娱乐性与参与性。

2.3 艺术符号层面

酒文化相关艺术符号主要包括西周青铜酒器造型与纹饰、历代咏酒诗文、酒馆楹联,以及凤凰纹样、红盖黄坛等西凤酒品牌视觉元素,可直接应用于空间装饰、文创产品开发等环节。

2.4 AI漫剧:文化资源的数字化转化

在传统展板、实物陈列之外,研究团队引入AI生成技术探索酒文化数字化传播路径。参考地方AI短剧传播经验,将酿造技艺、周代酒仪等内容制作成3~5min动画短片,以虚拟形象“小酒仙”为主线,将复杂工艺转化为通俗剧情,并配备多语言字幕。单集制作成本控制数百元,由学生借助开源AI工具完成,兼顾传播效果与落地可行性。

3 沉浸式乡村空间设计方案

3.1 设计原则

结合乡村实际条件与团队实施能力,研究确立四项设计原则:

1) 低干预改造,最大限度利用既有建筑与设施,不做结构改动,单项投入控制在15万元以内;

2) 低成本技术,不采用VR/AR等高成本设备,以扫码观影、语音导览、实物互动等成熟方式实现沉浸感;

3) 模块化布局,采用可移动展板、道具与设备,便于后期调整与模式复制;

4) 高参与设计,设置多元互动节点,推动游客从被动观看转向主动参与。

3.2 空间功能布局

以柳林镇史馆200m²空间为载体,规划四大功能区域:

1) 文化展示区:呈现西凤酒发展脉络、酿造流程图解、老器物陈列等内容,通过展板、模型、投影及AI漫剧二维码提供多形式信息解读;

2) 手工体验区: 开设酒标填色、微缩酒器拼装、酒曲闻香辨识等体验项目, 配备操作台、材料包与指引牌, 单次材料成本 3-5 元;

3) 互动游戏区: 设置酿造工序排序、酒令比拼、知识问答等小游戏, 以道具箱与小礼品提升趣味性, 延长停留时长;

4) 农产品展销与电商直播区: 展示高粱、土蜂蜜、手工醋等本地特产, 设置扫码下单与简易直播设备, 助力土特产线上销售。

整体动线按照观看—感知—动手—娱乐—消费的逻辑组织, 减少人流交叉, 提升体验流畅度。

3.3 校内模拟测试与方案优化

研究团队在校内约 30m² 空间搭建简易体验场景, 配置展板、投影、体验桌、互动道具及 AI 漫剧二维码, 组织 60 名学生参与体验并收集反馈。根据测试结果进行优化: 精简展板文字内容, 提高图文比例; 将投影视频压缩至 3 分钟; 为互动道具增设简明操作说明; 在地面增设导向标识优化动线。

测试数据显示, 参与者平均停留时间由 15 分钟提升至 25-30 分钟, 互动道具使用率超 70%, 约 40% 参与者扫码观看 AI 漫剧, 验证了低成本方案的有效性。

4 产业振兴模式构建

4.1 “一核多延” 产业协同体系

以酒文化沉浸式体验为核心引擎, 带动相关产业协同发展: 核心产业包括门票收入与 AI 漫剧线上付费内容; 延伸产业涵盖酿酒原料种植、酒器手作、酒主题民宿; 关联产业包括电商直播、物流一件代发等。AI 漫剧在短视频平台发布后可挂载农产品链接, 形成内容引流—兴趣激发—线上消费的闭环。

4.2 多方协同运营机制

采用企业、村集体、农户三方联动模式: 西凤酒厂提供文化授权、技术指导与展示物料支持; 村集体提供场地并组织村民参与服务、保洁等工作, 享有相应收益分成; 农户可参与种植、手作、讲解、直播等环节获取收入。

以 28 元门票为例, 收益分配覆盖运营成本、村集体分成、场地维护与材料支出; 手作与线上收益按约

定比例分配至制作者、村集体与运营方。

4.3 试点运营目标

试点阶段采用周末开放、学生轮值的低成本运营模式, 每周六、周日分场次开放, 由学生与村民共同服务。目标月接待量 100-200 人次, 人均消费 30 元, 月营收 5000-10000 元, 力争实现收支平衡, 验证模式可持续性。

5 结论

本研究以陕西凤香型酒文化为依托, 探索酒文化沉浸式乡村空间设计与产业振兴路径, 得出以下结论:

1) 构建技艺—礼俗—符号三维文化资源体系, 可为文化筛选与体验设计提供清晰指引;

2) 以展板、投影、互动道具等低成本手段可实现有效沉浸体验, AI 数字内容替代高端技术设备显著降低实施门槛;

3) “一核多延” 产业模式与多方联营机制, 打通文化体验向产业增收转化的通道, AI 漫剧推动线上线下联动;

4) 本研究形成的方案可为西部非遗资源型乡村的振兴发展提供可落地、可复制的实践样本。

未来将在柳林镇开展实地运营, 持续完善模式体系。

参考文献

- [1] 刘玉娟. 传统吉祥图案在文创产品中的应用研究 [J]. 鞋类工艺与设计, 2022 (12): 1-3.
- [2] 刘玉娟. “互联网+” 背景下博物馆文创趋势与创新 [C]// 教育信息技术创新与发展论坛, 2024: 56-59.
- [3] 王静, 李娜. 乡村振兴背景下非遗活化的路径与模式 [J]. 农村经济与科技, 2023, 34 (5): 89-92.
- [4] 周大伟. 产业融合视角下酒旅一体化发展研究 [D]. 贵阳: 贵州大学, 2021.
- [5] 赵敏, 孙丽丽. 沉浸式体验在非遗展示设计中的应用 [J]. 设计, 2023, 36 (10): 78-81.
- [6] 陕西省文化和旅游厅. 陕西省非物质文化遗产发展报告 (2024) [R]. 西安: 陕西人民出版社, 2025.
- [7] 吴启焰, 何深静. 乡村空间重构与产业振兴的协同机制 [J]. 地理学报, 2024, 79 (2): 312-327.