

沉浸式体验视角下文创展馆室内空间环境设计研究

李翌欣, 权韩星

江西科技师范大学, 江西 南昌 330000

DOI: 10.61369/RTED.2026090013

摘 要 : 伴随着数字文旅产业快速迭代以及大众审美消费的提升, 传统的静态、陈列式展示模式已经不能满足当下观众的需求。沉浸式体验设计依靠交互性、场景化、氛围感强的显著特点, 成了现代文创展馆空间升级的主要趋势。基于此, 本文以沉浸式体验为研究视角, 从文创展馆的文化传播、艺术展示、文旅服务三大核心功能出发, 分析当前文创展馆室内空间环境设计存在的同质化严重、体验感弱、文化表达浅表、交互性差等问题, 探究沉浸式视角下文创展馆空间设计的原则及优化策略, 从空间叙事重构、光影氛围营造、数字交互融合、场景沉浸式打造、人文细节优化等几个方面创建起新的展馆设计体系, 改善文创展馆的观赏性、互动性、传播力, 推动传统文化和现代空间设计、数字技术的深度融合。

关 键 词 : 沉浸式体验; 文创展馆; 室内空间; 环境设计; 文化传播

Research on Interior Space and Environment Design of Cultural and Creative Exhibition Halls from the Perspective of Immersive Experience

Li Yixin, Quan Hanxing

Jiangxi Science and Technology Normal University, Nanchang, Jiangxi 330000

Abstract : With the rapid iteration of the digital cultural tourism industry and the improvement of public aesthetic consumption, the traditional static display mode can no longer meet the demands of modern visitors. Featuring strong interactivity, scenarization and atmosphere creation, immersive experience design has become a major trend for the spatial upgrading of modern cultural and creative exhibition halls. From the perspective of immersive experience and based on the three core functions of cultural communication, art exhibition and cultural tourism services of cultural and creative exhibition halls, this paper analyzes prevailing problems including serious homogenization, insufficient experience, superficial cultural expression and poor interactivity in current interior space and environment design. It explores the design principles and optimization strategies for exhibition halls under the immersive concept, and establishes a new design system via reconstructing spatial narration, creating light and shadow atmosphere, integrating digital interaction, building immersive scenes and optimizing humanistic details. The research aims to enhance the appreciation, interactivity and communication capacity of exhibition halls, and promote the in-depth integration of traditional culture, modern spatial design and digital technology.

Keywords : immersive experience; cultural and creative exhibition hall; interior space; environment design; cultural communication

引言

在文化强国战略和文旅融合发展背景下, 文创产业成为传承地域文化、激发传统文化生命力、推进文旅经济高质量发展的重要产业。文创展馆是文化展示、文创产品推广、地域文化传播、大众美育普及的中心场所, 具有文化输出、艺术交流、产业赋能的功能。传统的文创展馆室内设计大多以功能分区为重, 采用静态展陈、文字图片展示、展品陈列等为主要形式, 空间布局固定、展示形式单一, 观众多处于被动观展的状态, 只能完成基本的浏览认知, 无法深入体会文创产品背后的文化内涵和艺术价值, 展馆的文化传播效果和大众体验感受到严重限制。将沉浸式体验的理念融入到文创展馆的室内空间环境设计当中, 可以很好地解决传统展馆设计的痛点, 把静态的文化资源变成动态的、把抽象的文化内涵变成具体的、把单一的观展过程变成立体的, 从而大幅提升文创展馆的育人价值、文化价值和商业价值。

一、沉浸式体验与文创展馆空间设计的核心内涵

（一）沉浸式体验的核心定义与特征

沉浸式体验最早是由心理学的“心流理论”所提出的，即受众完全投入到一个场景当中，屏蔽掉所有外界的干扰，从而达到一种感官和精神上的高度集中状态。沉浸式体验是通过空间布局、光影色彩、数字技术、场景造景、音效氛围等多种因素的综合设计来营造出全方位立体化的场景环境，使受众真正地融入到空间场景当中，获得视觉、听觉、情感、文化等各方面的满足感。沉浸式体验同传统空间体验相比有三个主要的特点。一是全方位的感官性，摆脱单一的视觉观赏模式，把视觉、听觉、触觉等感官融合起来，创建起立体的体验体系；二是交互参与性，冲破观众同展馆、展品之间的单向联系，借助互动装置、场景参与、体验活动等方式达成双向互动；三是情感共鸣性，依靠场景叙事发掘文化内涵，让受众在体验过程中体会文化温度，产生深刻的情感认同^[1]。

（二）文创展馆室内空间的设计属性

文创展馆不同于传统的博物馆、美术馆，具有文化性、商业性、艺术性、公共性的综合特征。其室内空间既要有展品陈列、文化展示的基本功能，也要有文创产品推广、大众文化体验、文旅休闲服务、地域文化宣传等多种功能。从空间构成上来说，文创展馆的室内空间包含有展示空间、交互空间、休闲空间、文创售卖空间、通道过渡空间这五个模块，各个空间彼此联系、互相补充。在设计过程中既要保证空间功能的完整性、实用性，又要保证文化氛围的统一性、艺术设计的创新性，达到功能与美学、文化与商业的有机平衡^[2]。

二、沉浸式体验视角下文创展馆室内空间设计原则

（一）文化叙事性原则

文化是文创展馆的灵魂，沉浸式设计本质就是文化的沉浸式传播。设计过程中要保持文化叙事性原则，把展馆核心文创主题、地域文化、历史脉络作为主要线索来重新构建空间布局和场景体系。把抽象的文化内涵变成具象的空间场景、视觉符号和体验内容，使整个展馆空间成为完整的故事载体，让观众在游走的过程中跟随空间的动线了解文化的故事，达成文化认知的沉浸式升级。

（二）感官整体性原则

沉浸式体验重视各个感官之间的互相影响，设计要遵照感官的整体性准则，不能陷入单一视觉表现的形式当中。统筹考虑视觉、听觉、触觉等各方面的感官体验，用光影色彩、场景造型、背景音乐、材质肌理、交互装置等要素的整合设计来创建全方位、立体化的感官体验体系。保证各个感官体验互相配合、协调统一，防止体验出现割裂现象，营造出全方位的沉浸式空间氛围^[3]。

（三）交互参与性原则

沉浸式体验的主动参与是它的主要特点，设计要抛弃传统的被动欣赏方式，坚持交互参与的原则。在空间设计时留出足够的交互体验空间，加入数字交互、场景体验、手工体验、互动打卡

等多种参与方式，使观众更靠近文化、展品。双向互动使观众主动去探索文化、感受艺术，由旁观者变成参与者，加深体验记忆，增强沉浸式体验的效果。

（四）功能适配性原则

沉浸式空间设计不是单纯地追求视觉效果，它应该同时考虑实用性以及艺术性，坚持功能适配性原则。根据文创展馆展示、体验、休闲、传播、商业等多功能的需求，科学划分空间区域、改善游览动线，达到功能分区清楚、动线流畅自然的目的。在保证空间实用性的同时，采用沉浸式的设计手法来达到美学体验、沉浸体验和实用功能的有机结合。

三、沉浸式体验视角下文创展馆室内空间环境设计优化策略

（一）提炼文化内核，打造特色沉浸式空间场景

破解展馆同质化问题的关键就是文化赋能，把地域文化、文创主题、民俗特色融入到空间设计中，打造专属的沉浸式文化场景。

首先，对展馆的核心文化资源进行深入挖掘，提取出具有代表性的文化符号、色彩体系、造型元素等，并将它们运用到墙面装饰、空间造型、软装陈设、展品展具的设计当中，使文化细节渗透到整个空间之中。其次，依托文化脉络创建主题化的沉浸式场景，抛弃零散化的装饰方式，用文化故事为线索分区创建主题展区，达成“一区域一主题、一空间一特色”的目的。以传统非遗文创展馆为例，可以按照非遗技艺、民俗场景复原真实的生活生产场景，使观众身临其境地感受非遗文化的魅力^[4]；现代文创展馆则可以依托潮流文化、城市特色来打造年轻化、时尚化的沉浸式场景，符合当下受众的审美需求。最后，弱化硬性文字讲解，用场景叙事代替传统的展板展示方式，用场景复原、情景营造的方式使文化内涵自然而然地呈现出来，达到文化的沉浸式传播效果。

（二）融合数字技术，构建多元交互沉浸体系

数字技术是实现沉浸式体验的重要载体，可以很好地打破传统展陈的局限性，丰富空间体验的形式。室内空间设计要合理地把现代化数字技术融入进去，创建起“静态展示+动态交互+沉浸体验”的多元展示体系。在核心展区使用全息投影、AR增强现实、VR虚拟体验、光影互动墙、动态数字沙盘等沉浸式设备将静态的文创产品、文化知识转变为动态可视化的内容。同时，设置互动体验专区，开发文创设计互动、文化知识问答、虚拟场景漫游等交互项目，让观众亲身参与、实时互动，增强体验的趣味性与代入感。除此之外，借助数字技术创建出沉浸式的光影长廊、主题光影空间，依靠光影动态的变换、画面的切换来营造出氛围感极强的沉浸式场景，冲破空间的静态限制，给整个展馆增添了不少活力和吸引力^[5]。

（三）优化空间布局，设计连贯沉浸式游览动线

科学的空间布局以及游览动线，是保证沉浸式体验连贯性的关键。首先，根据文化叙事逻辑重新划分空间功能分区，将展示

区、交互区、休闲区、体验区、售卖区整合在一起，打破功能分割的局面，使各个空间之间自然衔接、相互配合。按照沉浸式体验的需求来合理分配空间面积，增加交互体验区和休闲区的比例，防止展区过挤，体验空间不够。其次，设计出线性与环形相结合的沉浸式游览动线，按照入门铺垫、逐步深入、高潮体验、收尾回味的体验逻辑来安排，使观众的情绪和体验逐层加深。改善过渡空间的设计，借助光影变幻、软装对接、气氛过渡来达成不同主题展区的自然更替，防止体验出现断裂的情况^[9]。最后，简化空间冗余设计，保证动线清晰流畅，减少无效绕行，使观众全身心地沉浸在空间文化体验中，提高整体游览质感。

（四）细化氛围设计，实现多感官沉浸式赋能

全方位的氛围营造是提高沉浸式体验深度的关键所在，需要从光影、色彩、材质、音效这四个角度来细化空间的设计，从而创建一个多感官的沉浸环境。在光影设计上，抛弃统一的基础照明方式，用分层照明、聚焦照明、动态光影相结合的方式来改变各个展区的主题灯光亮度、色调、动态效果，利用光影来塑造空间层次、营造氛围^[7]。色彩设计上根据展馆核心文化主题确定主色调，搭配辅助色，保证整个空间色彩的统一协调，用色彩的情绪来调动观众的情感共鸣。材质设计要依据文化主题挑选合适的墙面、地面、软装材质，依靠木质、石材、布艺、肌理板材这些材质的肌理差别，充实空间触感和视觉层次。音效设计根据不同展区的场景来选择相应的背景音乐、环境音效，轻柔地渲染出空间的气氛，音量大小也要控制在合理范围之内，不能产生噪音干扰的效果，依靠多感官的配合来实现全方位沉浸式的体验。

（五）兼顾人文细节，提升沉浸式体验舒适度

沉浸式空间设计要达到艺术氛围和体验效果的双方面目的，还要顾及人文性和舒适性，从而达到体验质感全方位提升的效果。在空间细节设计中充分考虑观众的游览体验，在动线节点处设置休息座椅、休息区，用简洁的软装绿植来缓解长时间游览造成的疲劳感。改善空间的通风、采光、温控等设计，提高室内的舒适度^[8]。同时考虑各个群体的不同需求，设置无障碍通道、便民服务设施等，提高空间的公共服务性。另外，把文创体验同空间设计紧密联系起来，在休闲区域设立文创展示区、手工体验区、文化打卡点位等，使观众在休息的时候一直感受到文化氛围，从而达到沉浸式体验的全覆盖、无死角的效果^[9-10]。

四、结语

在文旅融合和数字创新的时代背景下，沉浸式体验成了文创展馆空间设计的主要发展趋向，也是解决传统展馆设计同质化、体验差、传播效率低等问题的关键路径。文创展馆室内空间环境设计已经不是单纯地把功能布局和装饰美化结合起来，而是以文化为中心、以体验为导向、以技术为依托的综合性空间营造工程。沉浸式体验视角下的文创展馆设计，用文化场景重构、数字技术融合、空间布局优化、多感官氛围营造、人文细节完善，冲破了传统静态展陈的束缚，达成空间、文化、体验、技术的深度整合，使观众由浅入深地参与到文化中去，从被动接受变成主动感受，大大增强了文创展馆的文化传播力、艺术感染力和市场竞争力。

参考文献

[1] 孙浩. 浅析博物馆文创产品对展馆形象的提升——基于文化符号转化与品牌理论的视角[J]. 鹿城学刊, 2025, 37 (4): 113-117+122.
[2] 周庆军. 公共空间文创企业运营模式创新策略探讨[J]. 中小企业管理与科技, 2025, (20): 72-75.
[3] 刘晓慧. 博物馆文创空间展示设计研究[J]. 东南文化, 2025, (S1): 165-168.
[4] 郑雅雅. 基于场所精神的城市青年空间环境艺术表达与空间营造研究[J]. 艺术设计学刊, 2025, (3): 56-58.
[5] 杨程旭. 文旅融合视域下的柳宗元主题文化展馆室内设计研究[D]. 广西科技大学, 2025.DOI: 10.27759/d.cnki.ggxgx.2025.000102.
[6] 王鹏旭. 基于复愈性环境理论的文创园空间设计研究：以沈阳奉天工厂为例[D]. 鲁迅美术学院, 2025.
[7] 洪芳林. 新型公共文化空间实践样态及整体性治理研究[D]. 湘潭大学, 2025.DOI: 10.27426/d.cnki.gxtdu.2025.000050.
[8] 靳露通. 基于沉浸式体验的恭城油茶文化数字展馆设计研究[D]. 桂林理工大学, 2025.
[9] 印琦, 张恒. 博物馆展馆设计及文创产品开发研究——以西安关中民俗艺术博物院为例[J]. 参花, 2024, (33): 59-61.
[10] 李妍欣, 施爱芹, 厉群. 文博展馆红色文化资源的文创转化与开发[J]. 家具, 2023, 44 (4): 90-93.