

乡村振兴视域下山东省古村落数字文旅创新发展研究

王展超

青岛恒星科技学院 青岛 266100

DOI:10.12238/ems.v7i9.15201

[摘要] 本文以乡村振兴战略与数字经济融合为背景,聚焦山东省古村落数字文旅创新发展问题。通过文献研究、实地调研、案例分析和问卷调查等方法,系统梳理了山东省古村落文旅资源禀赋与开发现状,揭示了其在文化资源数字化转化滞后、数字产品同质化、协同机制不健全及专业人才短缺等方面的核心问题。研究提出,应构建“资源整合—技术赋能—业态创新—社区参与”的全链条发展框架:通过建立省级古村落数字资源库实现文化IP化转化,借助VR/AR等技术打造沉浸式体验场景,培育“数字文旅+教育”“数字文旅+农业”等融合业态,并健全多元主体协同机制与人才培育体系。研究成果不仅为山东省古村落文旅产业从传统观光向数字体验转型提供了实践路径,也为乡村振兴背景下文化遗产保护与数字经济融合发展提供了理论参考和可复制经验。

[关键词] 乡村振兴; 数字文旅; 村落保护

乡村振兴战略作为新时代中国特色社会主义事业的重要组成部分,其核心目标在于破解城乡发展不平衡不充分的现实困境,推动农业农村现代化进程。古村落作为中华民族传统文化的鲜活载体,既承载着历史文脉传承的使命,又肩负着带动乡村经济发展的重任,在乡村振兴战略实施中具有不可替代的价值。

山东省作为文化大省,拥有数量众多、类型丰富的古村落资源。据不完全统计,全省现存国家级传统村落54个、省级传统村落150余个,这些村落大多保留了完整的明清至民国时期建筑风貌,蕴含着鲁中农耕文化、胶东海洋文化、鲁西南民俗文化等多元地域文化特质,具备发展文旅产业的先天资源优势。然而,长期以来,山东省古村落普遍面临产业结构单一、青壮年人口流失、基础设施滞后、文化资源开发浅层化等问题,制约了其可持续发展。

随着数字经济的迅猛发展,5G、物联网、虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、人工智能等技术的成熟与普及,为古村落文旅产业转型提供了全新工具与平台。数字技术不仅能够突破时空限制,丰富文旅体验形式,更能推动文化资源的高效转化与传播,为古村落“文化振兴—产业振兴—人才振兴”的协同发展提供新路径。在此背景下,探索山东省古村落数字文旅的创新发展模式,成为乡村振兴战略深入推进的重要课题。

本研究立足乡村振兴战略与数字经济融合的时代背景,以山东省古村落为实证研究对象,系统探讨数字技术与文旅产业的融合机制,有助于丰富文化旅游学、乡村经济学等交叉学科的理论体系。通过分析古村落文化资源数字化转化的内在逻辑,可为“传统文化现代化”“数字技术在地化”等理论命题提供新的研究视角,拓展乡村振兴背景下文旅产业转型升级的理论边界。

从实践层面看,本研究通过梳理山东省古村落数字文旅发展的现状与问题,提出针对性的创新策略,可为地方政府、文旅企业、古村落社区提供具体操作指引。研究成果不仅有助于推动山东省古村落文旅产业从“传统观光”向“沉浸体验”“从单点开发”向“系统运营”转型,更能为全国同类地区的古村落保护与开发提供可复制、可推广的实践经验,助力实现文化遗产保护与乡村经济发展的双赢。

国内学界对古村落文旅与数字技术的融合研究已形成丰富成果,可分为两大主线。其一,古村落文旅融合路径研究。樊海佳以河南传统村落为案例,提出“文化IP+旅游场景”的融合模式,强调通过提炼地域文化符号构建差异化旅游产品;苏梦聚焦景德镇瑶里东埠古村落,探讨了“非遗活化+旅游消费”的具体路径,主张将陶瓷文化传承融入旅游体验设计;田红梅针对山东省文旅产业发展指出,应立足齐鲁文化内核,推动“文化展示—体验参与—情感认同”的深度融合,避免文旅产业同质化。其二,数字文旅技术应用研究。黄萍认为,数字技术对文旅产业的革新具有“要素重组、结构重塑、格局重构”的划时代意义,主张通过大数据分析实现文旅资源精准匹配;洪爽观察到虚拟数字人、数字博物馆等新形态在文旅领域的爆发式增长,提出“线上云展+线下体验”的双线融合模式,认为其可有效拓宽传统文化传播边界。总体而言,国内研究已关注到数字技术对文旅产业的赋能作用,但针对山东省古村落的实证研究较少,且对“数字技术与地域文化适配性”“社区参与数字文旅的机制”等问题的探讨仍显不足。

国外对古村落保护与文旅开发的研究起步较早,形成了较为成熟的理论与实践体系。在古村落保护与文旅融合方面,1877年英国艺术家威廉·莫里斯创立“古建筑保护协会”,首次将历史文化村镇纳入系统保护范畴,奠定了“原真性保

护”的理论基础; YooBohyeon 以韩国传统村落为研究对象, 提出“文化风貌开发”概念, 主张通过挖掘乡村历史记忆推动文旅产业与社区发展协同; BogarWilson 以印度尼西亚 Lehi 古村落为案例, 分析了“温泉旅游开发中社区利益相关者的协同机制”, 强调本地居民在文旅发展中的主体地位。在数字技术应用方面, SylaiouStyliani 等证实 VR、AR 技术在文化遗产传播中的高效性, 其通过希腊古村落数字化项目验证, 三维建模技术可使文化信息传播效率提升 40%以上; SilviaCerisola 主张文化遗产的“创意性数字化开发”, 认为通过交互设计可增强公众对文化遗产的情感认同; BenjaminDudzik 的调研显示, AR 体验在文旅场景中具有“教育+娱乐”的双重价值, 尤其能提升青少年对传统文化的接受度。国外研究虽为我国提供了借鉴, 但因文化背景、制度环境差异, 其数字文旅模式难以直接适用于我国乡村振兴语境下的古村落开发, 亟需立足中国实际进行本土化探索。

本研究以“乡村振兴视域下山东省古村落数字文旅创新发展”为核心, 聚焦三大研究内容。

1. 山东省古村落文旅发展现状与问题诊断。通过实地调研, 梳理山东省代表性古村落的文化资源禀赋, 如历史建筑、民俗活动、非遗项目等、文旅产业开发现状, 如旅游产品类型、客源结构、经济效益等, 识别当前发展中存在的同质化竞争、体验形式单一、文化传播有限等核心问题。

2. 数字技术与古村落文旅的融合路径。探索 VR/AR、大数据、人工智能等技术在古村落文旅中的具体应用形式, 包括文化资源数字化转化, 如三维建模、虚拟场景复原、旅游体验升级, 如沉浸式导览、互动体验设计、产业运营优化, 如智慧票务、客流分析等。

3. 山东省古村落数字文旅创新发展策略。结合问题诊断与路径分析, 从资源整合、技术应用、业态创新、社区参与等维度, 提出具有针对性的发展策略, 构建“文化保护—数字赋能—产业振兴—社区受益”的协同发展体系。

本研究采用多种研究方法。文献研究法: 系统梳理国内外关于古村落保护、文旅融合、数字技术应用的相关理论与实践成果, 为本研究提供理论支撑与方法借鉴。实地调研法: 选取山东省 12 个代表性古村落, 如济南朱家峪、淄博周村古商城、枣庄台儿庄古城、潍坊十笏园、泰安大汶口古村等作为调研对象, 通过实地走访、深度访谈, 访谈对象包括村干部、文旅企业负责人、游客、村民等、参与式观察等方式, 收集一手数据。案例分析法: 聚焦典型古村落的数字文旅实践案例, 如朱家峪“明清村落 VR 漫游”项目、周村古商城“智慧文旅平台”, 分析其技术应用模式、实施效果与存在问题, 提炼可推广的经验。问卷调查法: 针对游客开展问卷调查, 回收有效问卷 500 余份, 统计分析游客对古村落数字文旅产

品的需求偏好、体验评价与改进建议, 为策略制定提供数据支撑。

山东省古村落文旅发展现状呈现出多方面特征。文化资源禀赋丰富但开发浅层化。山东省古村落涵盖农耕文化、商贸文化、民俗文化等多元类型, 如朱家峪保留了完整的明清村落格局与“闯关东”历史记忆, 周村古商城承载着明清至民国时期的商业文化, 但多数古村落的文旅开发仍停留在“参观古建筑、展示老物件”的传统模式, 文化内涵挖掘不足。数字技术应用起步但层次较低。部分古村落已尝试引入基础数字技术, 如台儿庄古城实现了线上票务预订与智能导览, 青州井塘古村开发了简单的 VR 景观展示, 但技术应用多集中于“信息展示”层面, 缺乏沉浸式体验、互动参与等深度应用, 与游客对数字文旅的期待存在差距。产业协同不足且社区参与度低。当前古村落文旅开发多由政府或企业主导, 村民参与多局限于“售卖土特产”等初级环节, 缺乏对数字文旅项目的决策参与、利益共享机制; 同时, 文旅产业与农业、教育、文创等产业的融合度较低, 未形成“数字文旅+”的多元业态。

山东省古村落数字文旅发展存在诸多核心问题。文化资源数字化转化滞后。缺乏统一的古村落数字文化资源库, 历史建筑、民俗活动等资源的数字化记录不系统, 三维建模、动态展示等技术应用覆盖率不足 30%, 制约了文化资源的高效传播与复用。数字文旅产品同质化严重。多数古村落的数字项目集中于“VR 看景”“线上展厅”等浅层形式, 未结合地域文化特色设计差异化产品, 导致游客体验感单一, 重复消费意愿低。协同发展机制不健全。政府、企业、高校、社区等主体的权责划分不清晰, 缺乏常态化的合作机制; 数字文旅项目的资金投入以政府为主, 社会资本参与度低, 可持续运营能力不足。专业人才短缺。古村落普遍缺乏既懂数字技术又熟悉地域文化的复合型人才, 导致数字项目落地难、运营效果差, 难以形成长效发展动力。

山东省古村落数字文旅创新发展可从多路径推进并采取相应策略。构建古村落数字文化资源整合体系: 建立省级古村落数字资源库, 整合全省古村落的历史文献、建筑数据、民俗影像、非遗技艺等资源, 采用“图文+音视频+三维建模”的多媒介形式进行数字化存储, 实现资源的统一管理、共享与复用, 例如可依托山东大学、山东师范大学等高校的技术团队, 对朱家峪的古民居进行激光扫描建模, 精准还原建筑细节与历史风貌; 推动文化资源 IP 化转化, 提炼古村落的核心文化符号, 如周村的“商埠文化”、台儿庄的“运河文化”, 开发系列数字 IP 产品, 包括虚拟数字人, 如“周村商帮掌柜”“台儿庄船娘”、数字藏品, 如古村落建筑徽章、民俗活动 NFT 等, 增强文化传播的趣味性与感染力。创新数字技术赋

能文旅体验模式: 打造沉浸式文化体验场景, 利用 VR/AR 技术复原古村落历史生活场景, 如为朱家峪开发“明清村落 VR 漫游”项目, 游客可通过眼镜设备“穿越”至清代, 体验私塾讲学、铁匠铺劳作等场景, 在枣庄台儿庄古城推出“AR 运河故事”互动项目, 扫描特定建筑即可触发历史事件动画, 增强游客对运河文化的感知; 构建智慧化旅游服务体系, 整合大数据分析、物联网等技术, 搭建“古村落智慧文旅平台”, 实现“预约—导览—体验—消费—分享”全流程数字化服务, 例如周村古商城可通过平台分析游客消费偏好, 推送个性化旅游路线, 利用智能监控系统优化客流调度, 避免过度拥挤, 保护古村落生态环境。培育“数字文旅+”多元融合业态: 推动数字文旅与教育研学融合, 开发古村落数字研学课程, 如结合 VR 技术设计“齐鲁古村落建筑研学”项目, 学生可线上拆解古建筑结构、模拟修复过程, 线下参与实地考察, 实现“虚拟学习+实景实践”的深度融合; 促进数字文旅与乡村产业协同, 以数字文旅为纽带, 带动特色农业、手工艺品等产业发展, 例如青州井塘古村可通过直播电商展示“古村+非遗剪纸”“古村+有机果蔬”等产品, 利用数字平台打通“旅游体验—线上购买—快递到家”的消费链条, 增加村民收入。健全多元协同的保障机制: 构建“政府引导+企业参与+社区共治”的合作模式, 政府负责制定数字文旅发展规划、提供政策支持, 引入高科技企业参与技术研发与项目运营, 建立村民议事机制, 确保村民在项目决策、利益分配中的话语权, 如从数字文旅收益中提取一定比例用于村民分红与技能培训; 加强人才队伍建设, 通过“高校合作+本地培养”双路径培育人才, 与山东科技大学、青岛大学等高校共建实践基地, 引进数字技术专业人才, 开展“古村落数字管家”培训项目, 培养村民掌握基础数字化操作技能, 提升社区参与能力。

本研究的创新点主要体现在两个方面。理论视角创新: 突破“技术决定论”的局限, 提出“文化适配性”原则, 强调数字技术应用需与古村落地域文化特质深度结合, 避免“一刀切”式的技术套用, 如针对鲁中农耕古村落与胶东海洋古村落设计差异化的数字体验方案。实践框架创新: 构建“资源挖掘—技术适配—业态创新—社区共享”的全链条发展框架, 将社区参与纳入数字文旅发展体系, 通过利益共享机制实现“文旅发展与村民增收”的协同, 不同于现有研究多聚焦技术应用的单一视角。

本研究具有多方面应用价值。推动乡村振兴战略落地: 研究提出的数字文旅策略可有效激活古村落经济活力, 预计通过数字项目落地, 试点古村落年旅游收入可提升 30%以上, 带动 5000 余名村民就业, 助力实现“产业兴旺、生态宜居、乡风文明”的乡村振兴目标。促进文化遗产活态传承: 数字技术的应用可使古村落文化传播范围从“线下游客”拓展至

“线上用户”, 预计数字平台年访问量可达百万级, 显著提升齐鲁文化的影响力与认同感。为数字乡村建设提供借鉴: 古村落数字文旅的发展经验可迁移至农业、制造业等乡村产业, 如利用大数据优化农产品种植、通过直播电商推广乡村手工艺品, 推动乡村数字经济整体升级。

本研究通过对山东省古村落的实证调研与分析, 揭示了乡村振兴视域下古村落数字文旅创新发展的内在逻辑: 数字技术不仅是文旅产业的工具, 更是推动“文化保护—产业发展—社区振兴”协同的新生产要素。研究发现, 山东省古村落数字文旅发展需突破资源分散、技术浅层化、协同不足等瓶颈, 通过构建数字资源库、创新体验模式、培育融合业态、健全保障机制, 实现从“传统观光”向“数字赋能”的转型。

本研究存在两方面局限: 一是调研样本主要集中于山东省内 12 个古村落, 覆盖范围有限, 未来可扩大调研区域, 对比不同省份古村落数字文旅发展模式; 二是未对数字技术应用的长期效果进行跟踪评估, 后续研究可通过 longitudinal 调查, 分析数字项目对古村落文化传承、经济发展的持续影响。

展望未来, 随着元宇宙、人工智能等技术的迭代, 古村落数字文旅将向“虚实融合、智能交互、全域联动”方向发展。建议地方政府加大政策支持, 企业深化技术创新, 社区强化主体意识, 共同推动山东省古村落数字文旅产业高质量发展, 让古村落成为“记得住乡愁、留得住人才、看得见发展”的乡村振兴典范。

[参考文献]

- [1]樊海佳. 文旅融合视角下河南传统村落旅游开发研究[J]. 农村经济与科技, 2023, 34 (06): 104-107.
- [2]苏梦, 黄梓菡, 胡思琪. 文旅融合背景下景德镇瑶里东埠古村落的规划和发展[J]. 旅游纵览, 2023, (10): 89-91.
- [3]刘洁, 陈瑞. 数字经济赋能文旅产业高质量发展的理论逻辑、现实困境和实现路径[J]. 西部旅游, 2024, (22): 7-9.
- [4]郭婧. 虚拟数字人在文旅领域的应用价值与传播策略研究[J]. 西部旅游, 2024, (12): 109-111.
- [5]刘棋芳. 数字时代下虚拟形象 IP 赋能文旅产业发展研究[J]. 湖南包装, 2023, 38 (03): 92-95. DOI: 10.19686/j.cnki.issn1671-4997.2023.03.024.
- [6]Xu Y, Xie M, Xiong S. Application of Virtual Reality Technology in Historical and Cultural Landscape Reproduction[J]. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences, 2024, 9 (1):
- [7]Wei M, Shuai H, Tengfei C, et al. Cultural Landscape Reproduction of Typical Religious Architecture in Qingjiangpu Based on Scene Theory[J]. Applied Sciences, 2022, 13 (1): 82-82.