

新文科背景下荆楚民俗文化活动活态保存研究

涂琳璐

湖北技能型人才培养研究中心 长江职业学院, 湖北 武汉 436000

摘要：在“新文科”语境下，“新文科”紧随时代变革的步伐，以新的思想观念和思维方式，面向未来，进行跨学科领域的思考，促进相互之间的交叉与融合，探索新的艺术语言与形态，适应新一轮科技革命对人类生产、生活方式带来的影响和改变。全球加速进入了数字化时代，数字技术助力艺术的创新发展，应用在多个领域，衍生出新的艺术形态，既为当下和未来人们的物质和精神生活提供崭新的审美方式和审美体验，也为社会生活的新需求和新问题，提供新的设计方案。

关键词：民俗；变革；艺术形态

A Study on the living preservation of Jingchu folk cultural activities under the background of new art science

Tu Linlu

Hubei Skilled Talents Training and Research Center, Changjiang Polytechnic, Wuhan, Hubei 436000

Abstract : In the context of the "new liberal arts", the "new art and science" is following the pace of the times, thinking across interdisciplinary fields with new ideas and ways of thinking, facing the future, promoting intersection and integration, exploring new artistic languages and forms, adapting to the effects and changes brought by a new round of technological revolution on human production and lifestyles. The world is accelerating into the digital age, and digital technology is driving innovative development in arts, applied in multiple fields, giving rise to new artistic forms. It not only provides new aesthetic ways and experiences for people's material and spiritual lives now and in the future, but also offers new design solutions for the new needs and issues in social life.

Keywords : folklore; change; artistic form

一、研究背景

依据2022年腾讯研究院发布的《中国文化遗产数字化研究报告》^[1]中分析得到：用户在线上体验文化遗产数字化产品的方式中，以云展览（数字化文物体验展）占比62%、云游览（线上体验文物珍品、游览线上文化遗产场所）占比59%、云直播（直播展示文化遗产场所）占比55%，这三种方式是体验最多的文化遗产线上应用类型。在媒介使用渠道方面，微信小程序为文化遗产线上体验最主流的载体，有68.1%的受调研者体验过，便捷性、易用性更吸引受调研者^[2]。

本项目以鄂州市百节龙非遗文化的数字化活态保存与应用研究为例，通过挖掘位于鄂州市燕矶镇嵩山村春节期间盛行的民间传统大型龙灯祭游舞蹈活动，整体考察非物质文化遗产自身价值更新，重建其与民众生活的共生关系，以数字化技术对非物质文化遗产活态化保护的实践有利于艺术职业教育的完善与创新。

二、研究方法

本研究方法使用XR技术可以使用数字化的技术保存与传播

非物质文化遗产，更好地保存和传承这些传统文化，避免因时间流逝和地域限制导致的传承断层，使其能够跨越时间和空间的限制，被更多人所了解和学习。并提供多元化的人机交互体验方式，使观众不仅仅是被动的观看，而是调动用户的多感官参与，仿佛置身于现场，可以更加生动地感受民俗文化活动的氛围和魅力。这种互动性可以增强用户的参与感和情感投入，从而更加深入地体验和理解民俗文化。沉浸式的体验帮助人们更好地理解和珍视传统文化。

三、研究内容

通过互联网平台搜集到目前已经有一些极具创意的XR技术应用于旅游行业的案例。我们通过这些具体案例，探索与分析基于数字技术与民俗文化活动能碰撞出哪些新的娱乐方式、满足游客的游览体验，各大景区纷纷都引进智慧旅游的概念，开始智慧景区的建设。一方面是为了满足游客需求，另一方面则是为了提升景区形象，增强景区的业务能力，智慧+旅游也是产品更新换代的必然。因此选取了以下几个代表性的案例，从目前成熟的数字化民俗文化与旅游结合的案例中总结思路与优势。

课题信息：

1. 湖北省中华职业教育社2024年课题 数字化转型时代对职业院校学生的人工智能素养要求研究 项目编号：BHZJ2024052；
2. 2023年湖北省普通高等学校人文社会科学重点研究基地湖北技能型人才培养研究中心 基金项目 项目编号：23BJN009。

(一) “来玩韩国, K-VIBE Festa” 元宇宙平台

在韩国文化体育观光部和韩国旅游局目前推出了一项名为“来玩韩国, K-VIBE Festa” (Come Play with Korea, K-VIBE Festa)的活动, 其采取的技术方式是使用扩展现实 (XR) 上的元宇宙平台, 在亲自访问之前为韩国提供新的旅行体验。韩国旅游发展局 (KTO) 通过韩国虚拟旅游体验平台 “K-Travelog” 介绍韩国的各种景点, 并提供 “ZEPETO 中的 K-VIBE” 计划, 将 3D 化身也就是虚拟化身, 连接到韩国代表性旅游目的地庆州。此外, 还将举办与顶级 K-pop 艺术家的 “K-VIBE 音乐会”, 韩国当地景点 (K-Local) 在 XR 上实施, 以展示韩国的魅力。

(二) “西江幻地” 实景剧本杀 XR 场景

中国连偶科技联合西江千户苗寨景区打造的 “西江幻地” 项目, 是一个跨终端、跨平台的, 主要基于 XR 场景, 利用数字孪生、区块链等技术构建的数字娱乐商业镜像虚拟平台, 其全新的接入和体验方式将颠覆目前传统智慧文旅的业务形态。“西江幻地” 不但可以通过最新的科技手段多维度展示西江苗寨风情, 也开创元宇宙联营模式来为西江千户苗寨创造新的经济增长点^[3]。

(三) “基于 AR/VR 技术的文化遗产游戏类项目——《VR 曾侯乙编钟音乐游戏》

武汉演艺数字科技有限公司制作的《曾侯乙编钟 VR 博物馆》利用三维技术还原了曾侯乙编钟的历史文化信息, 内设有 VR 导览空间、曾侯乙编钟 VR 历史文化数字化展示、曾侯乙编钟 VR 虚拟演奏互动体验等功能区域^[4]。用户通过手柄控制在曾侯乙编钟 VR 数字博物馆内自由传送移动, 不仅能够身临其境地进行沉浸式观赏, 还可以通过手柄进行交互式的编钟敲击体验, 演奏出完整的编钟经典曲目, 方便快捷地享受编钟数字孪生体沉浸式的空间交互体验, 强化用户进一步了解并感知曾侯乙编钟的历史文化, 在与传世宝物的平行世界中实现亲密互动, 感受中华文化的博大精深。



从众多研究案例中我们可以看到一些实现路径的探索, 如张霞儿 (2019) 将非物质文化遗产视为对文化空间的一种特殊表达方式。认为文化景观作为非物质文化遗产传承载体, 表征了 “时间—空间—人” 的网络关系, 构成了文化场域。并据此提出了非物质文化遗产特色小镇的建构路径^[5]。张清清 (2014) 则以泉州非物质文化遗产与旅游融合为切入点, 主张通过构建 “原真性” 非物质文化遗产特色文化街区来实现其生活化保护^[6]。温小兴 (2017) 则以横江重纸为个案, 主张在保护传统技艺的过程中, 引入民俗、信仰、仪式的场域, 通过仪式消费推动非物质文化遗产持续发挥其文化感染力和凝聚力^[7]。

伴随着场域概念的引进, 喻国明教授认为 “场景时代” 是媒

介作为 “人的关系连接” 在现实世界的最高形式^[8]。面对这一趋势, 我们用场景化的系统思维来考虑未来的数字媒介将为社会带来怎样的变革。跨学科的探索在新技术的支持下, 民俗文化活动的保存与发展可以有着多重感官的需求, 从 3d 平面演进到立体模型的视觉逼真感——再进而是 vr、ar 的多维感官体验——最后是能参与其中建立由单向输出到双向交流的虚拟现实相融合的世界^[9], 这个世界里除了客观展现的内容之外, 还有不断在变化与个人化的内容, 才会使人沉浸在元宇宙的世界中, 作为现实世界的延伸与补充。

四、研究结果

通过充分的调研形成了中国长江中下游地区典型的舞龙民俗文化全貌, 将其中蕴含的民俗文化风情、行为、体验情感按步骤与权重融合开发了一款 “荆龙探游” XR 虚拟现实产品。建立起特色鲜明的民俗文化体系与元宇宙空间的项目蓝本, 是一个跨终端、跨平台的, 主要基于 XR 场景, 利用数字孪生、区块链等技术构建的数字娱乐商业镜像虚拟平台, 其全新的接入和体验方式将颠覆目前传统智慧文旅的业务形态^[10]。

(一) AR 线下媒介中的增强现实交互情景设计

“荆龙探游” 采用独立 APP 的形式, 用户体验时, 首先需要下载软件 (扫描下图右侧的二维码可下载安装软件), 然后点击中间的 AR 触键, 对着相应的场景即可看到虚实共生的虚拟场景元素^[11]。荆龙探游 APP 采用 AR 增强现实技术, 为用户创造了虚实共生的元宇宙体验。使用 AR 增强现实技术具有很强的可拓展性, 可以将现实世界中的各种元素和虚拟世界中的各种元素进行无缝衔接, 与虚拟世界中的元素进行互动, 如拖拽、旋转、缩放等操作, 将传统文化元素与现代科技进行有机结合, 在现实场景中观察到传统文化元素的虚拟呈现, 从而更好地感受和传承传统文化, 为用户身临其境享受到更加真实和沉浸式的体验创造出新的文化传播方式, 创造出更加丰富和多样的体验。

(二) VR 线上媒介中的虚拟现实交互情景设计

VR 技术可以为用户创造出沉浸式的交互体验, 让用户可以在虚拟空间中体验到真实环境的感觉。在 “荆龙探游 · XR 虚拟现实数字文旅” 项目中, 采用 VR 技术, 可以为用户打造出逼真的民俗活动空间, 实现实时互动设计体验到民俗活动的生动过程^[12]。通过打造设计这款 VR 游戏《舞龙传功》将百节龙民俗文化游戏化、体感化, 运用 VR 穿戴式设备, 全身心体验不一样的民俗游戏竞技的刺激感受、团队合作的协作、舞龙的动作要领、以及赢得比赛的乐趣^[13]。这是传统民俗活动所无法企及的效果。

在《舞龙传功》通过 VR 虚拟现实交互情景设计, 创新的游戏机制和真实的舞龙体验, 为玩家提供了一种身临其境的参与感和乐趣, 同时促进了身体锻炼和团队合作的发展。无论是单人挑战还是多人合作, 玩家都能在游戏中感受到舞龙民俗活动的魅力和精神。

(三) MR 线上与线下媒介中的混合现实交互情景设计

MR 实景游戏将虚拟融进现实, 将虚拟融入实景。为了在龙文

化与元宇宙之间找到契合点, 经过多轮的讨论和评估, 决定为百节龙民俗文化遗产量身定制“MR实景剧本杀”这一创新玩法, 并作为《荆龙探游·XR虚拟现实数字文旅产品》的核心应用^[14]。为此, 力邀多位专业剧本杀作者到景区实地采风, 并和当地百节龙非遗传承人与民俗文化专家等进行了深入和广泛的交流, 取得了第一手的珍贵资料和不少稀有的文化素材, 创作出了以龙文化为核心的虚拟世界以及一系列发生在这个世界里的寻宝和探秘的故事。

开启MR实景虚境剧杀创新玩法, 运用行业领先的MR技术, 在空间算法、AI视觉效果等方面不断技术创新, 并开发出了可平滑扩容和模块化转换新剧本的新一代内容引擎, 实现了未来对更多优秀剧本内容的兼容并举^[15]。“MR剧本杀”将景区实地场景与虚拟世界中的虚拟身份玩法有机结合, 让虚拟的奇观、宝物、游玩、击杀...等等都可以在现实空间中体验, 带来激动人心的真人游戏对抗过程, 让游客可以“一边游览百节龙文化园, 即时玩剧本杀”, 在实景虚境中流连忘返, 领略“科技+文化”带来的无穷魅力, 仿佛置身于一部景区版的科幻电影之中。

这款民俗文化活动通过三维建模技术、渲染技术、游戏引擎、扩展现实技术(VR、AR、MR)、动捕设备采集、实现的功能与内容有数字博物馆、线上云展览、VR短视频/直播、古籍图像化展示、文化遗产类游戏、影视作品、AR交互文创、高清全景影像获取、IP网络流媒体、3D打印展陈、文物交互展示平台等。构建出一个全新的文化与旅游结合的全景产业链包含民俗文化活动文旅智慧景区、民俗文化IP生产、民俗文化数字藏品、民俗

文化数字版权、全息投影展览、民俗文化全息舞台剧、区块链资产交易平台。最终随着技术的不断升级与功能迭代, 运用AIGC (Artificial Intelligence Generated Content) 技术、区块链技术、大数据与人工智能技术、实时同步交互技术、音视频处理技术、数字化课程技术等实现文化遗产教育功能, 拓展为文化遗产线上学习平台、虚拟仿真教学平台、VR沉浸式教育产品、开放式知识共享交互平台等。极大的增强了这款虚拟民俗文化产品的应用范围与应用价值。

五、未来研究方向展望

探索更多的非遗案例与技术结合的研究, 未来将通过更多元化的案例项目打造, 验证在媒介情景理框架下进行数字化非遗的成功范式。构建起具有实操性与指导性的非遗数字化产业发展指导方针, 将企业、文博机构、社会民间组织、高校整合资源, 打造产学研的合作生态, 以产业学院为载体, 孵化数字文创产业项目和人才。

深化跨学科研究合作。进一步促进多学融合交叉, 以计算机科学为中心, 结合心理学、经济学、传播学等多个学科共同推进非遗数字化研究, 丰富理论与实践成果。同时, 跨学科研究不应流于形式, 首先, 深入把握不同学科的理论基础与学科思维, 增强跨学科研究的规范性与融合性; 其次, 推进各学科领域的前沿理论与技术在非遗保护领域进行实验性应用, 增强研究的开创性与创新性。

参考文献

[1] https://www.sohu.com/a/648543395_1210153262022 中国文化遗产数字化研究报告 | 附下载_服务_链盟_内容 (sohu.com)

[2] (www.kvibefesta.com) 韩国旅游局推出“来玩韩国 K-VIBE Festa (traveldailymedia.com)

[3] <http://www.linkfancy.cn/index> 连偶(重庆)科技有限公司 (linkfancy.cn)

[4] <http://www.starpainters.cn/contactus.html> JOIN US – Starpainters

[5] 张霞儿.《景观人类学视角的非遗特色小镇建构路径探析》.贵州民族研究. 2019, 40(03).

[6] 张清清.《基于“生活化”视角的泉州非物质文化遗产旅游利用研究》.硕士学位论文, 华侨大学, 2014年.

[7] 高小康.《如何为非遗的“生产性保护”划出红线》,《人文杂志》2013年第9期.

[8] 喻国明.《未来媒介的进化逻辑:“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来》.新闻界. 2021(10).

[9] <https://chinese.visitkorea.or.kr/svc/contents/contentsView.do?vcontsId=31293&mnuSn=351> 访问韩国, 2022. 在扩展现实(XR)世界中遇到韩国! 全球旅游爱好者 HiKR 地面的游乐场开放!

[10] 周自远. (2012) 非物质文化遗产的数字交流研究. 年轻记者, 2012年 (26) : p18-19.

[11] 彭冬梅、刘小建、孙寿谦. (2008). 信息视角: 非物质文化遗产保护的数字理论. 计算机辅助设计与图形学杂志, 中国电子科技大学学报(社会科学版), 2008年第24卷(1): p 117-123.

[12] 常凌翀. 新媒体语境下西藏非物质文化遗产的数字化保护与传承探究 [J]. 西南民族大学学报(人文社版), 2010, 31(11):p39-42.

[13] 【汉】董仲舒:《春秋繁露》卷十六《求雨》, 中华书局1975年版: p538-554.

[14] 景天魁等:《时空社会学: 理论和方法》, 北京: 北京师范大学出版社, 2012年: p250-251.

[15] 马惠玲. 试论民俗空间的基本特征. 中州学刊. 2011年9月中州学刊, 2011第5期(总第185期).p200-203.