

元宇宙赋能中华优秀传统文化传承发展路径

——以非遗“辛弃疾少年传说”为观察对象

◎张树楠 方茹云

【摘要】本文梳理了元宇宙及中华优秀传统文化、非物质文化遗产的相关概念，并以非遗项目“辛弃疾少年传说”为例，探讨了元宇宙赋能中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展的具体途径和发展路径。提出可以利用数字再现、3D建模、虚拟现实等技术实现沉浸式体验；通过人机语音对话、个性化定制、跨平台整合实现互动式参与，为中华优秀传统文化的传承与发展提供新思路。

【关键词】元宇宙 中华优秀传统文化 辛弃疾少年传说

【基金项目】本文系 2022 年度山东省人文社会科学课题《自媒体在增进台湾青少年文化认同方面的作用研究》(编号 2022-YYFX-26)阶段性成果

随着数字技术的不断发展和普及，元宇宙已经成为当今社会的一种新型虚拟现实形态。作为一种新型的传播媒介，元宇宙为中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展带来了新机遇和新可能。以此为背景，本文以非遗“辛弃疾少年传说”为例，探讨元宇宙如何赋能中华优秀传统文化的传承和发展。

一、元宇宙与中华优秀传统文化

(一) 元宇宙相关概念

元宇宙作为数字技术的产物，具有虚拟现实、交互性、沉浸式等特点。这些特点使得元宇宙成为一种具有高度吸引力和影响力的传播媒介。在新时代的中华优秀传统文化的传承和发展中，元宇宙可以通过数字化再现、虚拟展览、互动体验等方式，为传统文化注入新的生命力，使其更加具有时代感和吸引力。

(二) 中华优秀传统文化

中华优秀传统文化是中华民族的精神命脉，是涵养社会主义核心价值观的重要源泉，也是我们在世界文化激荡中站稳脚跟的坚实根基。而明确中华优秀传统文化的概念，是实现其创造性转化和创新性发展的前提。

关于文化的概念古今中外有很多定义：我国关于“文化”最早的描述是《易经》中的“观乎人文，以化成天下”，自然世界中一切现象或形相就是这句话中“文”的所指，那么自然现象经过人的认识、改造从而形成人类世界的活动就是其“文化”所指。西方世界中英语 Culture 源于拉丁文 Colere，原意是指人通过实体和精神能力的培养以及训练，使人脱离单纯的自然状态。一直到十七、十八世纪，文化又有了新的解释：指一切在自然物之上加之人为力量改造的成果，也就是一切文化产品的总和。^[1]后来又有“复合整体论”^[2]“模式——符号论”^[3]，以及“生活方式论”^[4]“社会系统论”^[5]等。这里我们更愿意采

纳如下定义：狭义的文化指具体某个人的受教育程度和所储备的文化知识，广义的文化指在社会历史发展过程中人类对于自然界的改造，并在人类社会中创造出的物质和精神财富的总和，又可以特指精神财富。^[6]

按上述“文化”概念可以推导出：传统文化即一个民族在历史发展中集体绵延流传下来的文化。传统文化都是各民族在历史进程中通过不断的人类劳动创造出来并保留和发展起来的，包括有形的物质文化和无形的精神文化，如生活器具、风俗习惯、价值观念等。

中华传统文化是指有别于任何其他民族的、我们中华民族的传统文化，不仅包括主体的汉族，还包括其他少数民族，以及所有海外华人的传统文化。

如何界定优秀？不同的时期有不同的标准。各时期的“优秀”应当是符合那个时期和视域下的价值取向，不能跨越历史来看问题。当今的中华优秀传统文化应当是有利于增强我国各民族的文化认同，维护我国统一和各民族团结，促进中华和谐可持续发展的积极向上的文化因素，^[7]所以并不包括那些如男尊女卑、缠足殉葬之类落后的、消极的因素。

(三) 非物质文化遗产

中华优秀传统文化在当下突出表现为我国的各项“非物质文化遗产”。2003 年 10 月 17 日联合国教科文组织在第 32 届大会上通过了《保护非物质文化遗产公约》并详细界定了“非遗”的概念及其范围。《公约》中还特别指出：口头和非物质文化遗产作为确定文化特性、激发创造力，以及保护文化多样性的根本因素已经被世界公认。^[8]

二、辛弃疾及其少年传说

(一) 辛弃疾与当今时代精神

习近平总书记在 2014 年的文艺工作座谈会上，列

举了 12 位我国古代的传统文化代表性人物。其中能文能武者,唯有辛弃疾一人^[9]。

辛弃疾,字幼安,号稼轩,南宋词人、军事家、政治家,人称“词中之龙”。他少年时代在山东度过,在济南关于辛弃疾的传说很多,特别是其少年时代的传说更是广为流传。

辛弃疾有很多思想与习近平总书记提出的治国理政思想的传统文化意蕴^[10]相吻合。社会主义核心价值观根植于我国传统文化,中华优秀传统文化一直以来强调爱国主义和集体主义,而辛弃疾被公认为“爱国主义诗人”的杰出代表。从“壮岁旌旗拥万夫”到“截江组练驱山去”,辛弃疾的一生,充满了实干奋起的精神。这与习近平总书记倡导的“空谈误国,实干兴邦”^[11]“好日子是干出来的”^[12]等实干精神相契合。

(二)“非遗”项目辛弃疾少年传说

辛弃疾自少年时起就参加了当地的抗金起义活动。其中,公元 1152 年,辛弃疾时年 12 岁,因使三绳妙计救了起义军首领被世人所称道;后其 14 岁时,又用计火烧金营,一时名声大噪。辛弃疾少年时期的抗金传说,被普通百姓、说书艺人和文人墨客不断继承和丰富,逐渐形成体系。四风闸村(辛弃疾出生的地方)村民任志明作为稼轩故里人,历时 50 余载,于 80 高龄写就了 20 万字的诗歌体著作《幼安忠义录》;遥墙镇文化站站长张兆金在民间艺人口头文学的基础上广泛采撷,整理编写了《辛弃疾少年传说》一书;2008 年,“辛弃疾少年传说”迎来了具有里程碑意义的事件:被列入济南市非物质文化遗产名录;2014 年,《辛弃疾少年传奇》由团结出版社正式出版发行。

可以说,在新世纪、新时代,“辛弃疾少年传说”迎来了新的发展。

三、元宇宙赋能中华传统文化传播的可能

(一) 传统文化旧有传播特点与局限

1. 民间面对面传播:时空受限

由于传统时代市民的群居特征,缺乏便捷的交通和传播手段,也没有体系化的文化传承模式,所以旧时代传统文化的传播特点多为面对面的一对一或一对多的学习,这样一代又一代的传承,速度慢且范围窄。

2. 民俗活动常态传播:手段受限

中华民族是一个历史悠久的民族,且拥有着众多民族的独特风俗习惯,但在传统时期传播手段是受限制的,在民俗活动中用艺术表演的形式展示是常用且大众化的传播手段,但受民众的文化水平限制,文化内涵难以推广普及。

3. 传统文化继承传播:主体受限

传统时代市场经济是主要发展方向,民众逐渐重视物质条件提升而忽视文化的发扬,因此热衷于传承传统文化的人员常面临老龄化困境且文化活动经费逐渐匮乏,所以很多传统物质文化、非物质文化的传承主体易受局限。^[13]

(二) 元宇宙赋予传统文化传播新可能

1. 沉浸的数字世界:互动空间广泛

现代社会,人民群众更加追求精神世界的满足。因数字技术加持,在元宇宙中可以节约受众体验的时间空间成本,可以让传统文化以最直接的沉浸、互动方式走进大众,满足受众的精神追求。同时赋予传统文化新的艺术面貌,增强大众对中华优秀传统文化的理解和推广。

2. 多元场景运用:传统文化永久保留

在元宇宙中可借助数字技术的储存、翻新、美化等技术功能,使传统文化可像建筑、彩绘、雕塑一般永久地留存于元宇宙世界,让中华优秀传统文化浸润元宇宙空间,自此传统文化将不再局限于人本身传承,而是超越实体以虚拟的存在方式得以永久保留。^[14]

四、“辛弃疾少年传说”中的元宇宙应用

非遗项目“辛弃疾少年传说”是中华优秀传统文化的重要组成部分。本文将探讨如何通过元宇宙技术,实现“辛弃疾少年传说”的数字化再现和传播。具体而言,可以通过以下方式实现:

(一) 沉浸式体验

沉浸式体验是指让用户在某种程度上忘记现实世界,完全投入到虚拟世界中的体验。在“辛弃疾少年传说”的虚拟世界中,我们将通过沉浸式的体验,让用户深入参与到传说故事中。用户可以扮演故事中的角色,与辛弃疾一同成长、战斗,感受那个波澜壮阔的时代。

1. 数字再现:融入传说故事

元宇宙运用最新技术,以数字技术和虚拟现实为核心,完美再现“辛弃疾少年传说”中的场景和人物,打造一个真实而富有传奇色彩的虚拟世界。在这个虚拟世界中,用户可以身临其境地感受辛弃疾的成长历程,体验他的激情与才华。通过与虚拟人物的互动,玩家可以更深入地理解辛弃疾的诗词创作,以及他的人生哲学。

2.3D 建模:让传说人物栩栩如生

3D 建模技术是一种通过计算机模拟三维空间,将设计对象以立体形式呈现出来的技术。通过对传说故事的深入研究,结合历史背景和民间传说,还原出逼真的人物形象。这些人物模型将在虚拟世界中呈现出在现实中栩栩如生的姿态,让用户能够近距离感受辛弃疾少年时代的风貌。

3. 虚拟现实：重现传说场景

虚拟现实技术是利用计算机建模后生成模拟环境，使人们能够在其中身临其境的技术。在这个项目中，我们将利用虚拟现实技术对辛弃疾少年传说中的场景进行重现。从辛弃疾的故居、他所游历的名山大川，到他与同伴们共同抗击金兵的战场，我们将在虚拟世界中搭建出一个个富有历史气息的场景。用户可以在虚拟环境中漫步于古代的街巷，亲身感受那个时代的风貌，体验一场穿越时空的旅行。

(二) 互动式参与

首先，人工智能(AI)技术可以实现现实与虚拟世界的智能交互。利用语音识别和自然语言处理技术，用户可以与虚拟世界中的角色进行对话，了解他们的想法和感受。通过这种方式，用户不仅能深入了解辛弃疾的内心世界，还能从多视角看待那段历史，获得更为全面的认知。

其次，AI算法还可以为用户提供个性化体验。利用机器学习和数据挖掘技术，来了解用户的兴趣爱好和个性需求，实现为用户量身定制辛弃疾少年传说内容。例如，对于喜欢诗词的用户，系统可以推荐辛弃疾的诗词作品，并辅以详细的解读；对于热衷于历史故事的用户，系统可以推送与辛弃疾相关的历史事件和人物传记。

最后，AI技术还能够实现跨平台、多媒体的整合。用户可以在手机、平板、电脑等各种设备上访问辛弃疾少年传说的虚拟世界，还可以通过VR、AR等技术，让用户与历史人物共同完成特定任务。此外，我们还可以将辛弃疾的诗词、故事等元素融入影视、动漫、游戏等多元文化产品中，设置各种任务和挑战，让用户在完成任务的过程中，更加了解辛弃疾的传奇一生以及他所处历史时期的样貌。

五、未来展望

如何利用好元宇宙这个推广文化的新机遇，是需要思考和认真对待的问题。

首先，利用元宇宙平台，结合自媒体，我们可以将“辛弃疾的少年传说”以更具创意和吸引力的形式展现给广大受众，让用户身临其境地感受辛弃疾少年时期的传奇经历，了解他的成长背景和性格特点。这将有助于扩大辛弃疾的影响力和知名度，让更多人了解这位杰出的文学家。

其次，在线上，我们可以利用元宇宙平台推出一系列与辛弃疾少年传说相关的活动，如线上展览、讲座、互动体验等，让用户在虚拟世界中感受传统文化的魅力。在线下，我们可以组织实地考察、夏令营等活动，让青少年到辛弃疾的故乡亲身感受，激发他们对传统文化的兴趣。此外，我们还应该注重跨学科、跨领域的合作，将“辛

弃疾的少年传说”与其他艺术形式相结合，如音乐、戏剧、舞蹈等，以多元化的表现手法呈现给大众。同时，借助国际交流的契机，将“辛弃疾的少年传说”推向世界舞台，让全球观众了解这位中国文人的传奇人生。

最后，要加强元宇宙平台的建设与维护，不断提高用户的体验感。通过持续更新和优化内容，确保“辛弃疾的少年传说”的传播具有持久性和广泛性。同时，鼓励社会各界参与元宇宙平台的建设，共同打造一个充满活力、互动性强的文化传承空间。

结语

我国拥有丰富的文化底蕴，借助元宇宙平台，结合自媒体，我们可以将传统文化与现代科技相互融合，通过线上虚拟、线下实景的有机结合，让更多人了解辛弃疾的少年传说，传承中华优秀传统文化，扩大中华文化的影响力和知名度，实现传统文化的多元化传播和推广，为传承和弘扬我国优秀传统文化贡献力量。

参考文献：

- [1] 燕海鸣：《文化之“苦”》，《中国青年报》，2011年7月29日12版
- [2] [英]爱德华·泰勒：《原始文化》，上海文艺出版社1992年版
- [3] 欧阳宏生：《电视文化学》，四川大学出版社2006年版
- [4] 胡适：《胡适文存》，黄山书社1996年版
- [5] 何新：《危机与反思》，国际文化出版公司1997年版
- [6] 中国社会科学院语言研究所：《现代汉语词典》，商务印书馆2012年版
- [7] 《文化部部长在非遗保护工作部际联席会议上的讲话》，https://www.gov.cn/gzdt/2010-11/25/content_1753164.htm
- [8] 郭玉成：《传统武术在当代社会的传承与发展》，《上海体育学院学报》2008年第2期
- [9] 《习近平总书记在文艺工作座谈会上的重要讲话公开发表》，《人民日报》，2015年10月15日
- [10] 李安增、朱辰晨：《习近平治国理政思想的传统文化意蕴》，《当代世界与社会主义》2016年第4期
- [11] 《习近平谈治国理政》，外文出版社2014年版
- [12] 中共中央宣传部编：《习近平总书记系列重要讲话读本》，学习出版社、人民出版社2016年版
- [13] 于新洁、于春洋：《民族生态观中的蒙古贞短调民歌文化艺术传承》，《广西民族研究》2016年第3期
- [14] 成帝成、李瑞阳：《从“梦游天姥”到“遨游太虚”：元宇宙视域下李白诗歌的数字出版与多元场景运用》，《出版发行研究》2023年第11期

（作者张树楠系山东青年政治学院副教授、硕士生导师，方茹云系山东青年政治学院文化传播学院学生）

责任编辑：陈卉