

【院士专栏：中华文化数字化创新设计研究新范式】

沉浸式叙事视角下的中华文化数字化传承与传播

徐迎庆^{1a,1b}, 图拉²

(1.清华大学 a 美术学院 b 未来实验室, 北京 100084, 2.中国传媒大学 戏剧影视学院, 北京 100024)

摘要: **目的** 对中华文化数字化进程中的沉浸式叙事研究进行综述。**方法** 以统一媒介论中观念、符号、语境所构成的三元媒介体系为方法, 澄清中华文化的沉浸式叙事本质为文化观念的传承与文化符号的传播。其设计核心在于如何在“数字化”语境之下, 实现“文化遗产”这一符号的创造性发展与创新性转化。**结果** 自然与文化遗产在赛博时空中以数字资产形态存在的“数字孪生”, 不仅是中华文化元宇宙建构的基本前提, 亦可能将成为文化遗产数字化的最终归宿。**结论** 媒介技术的迭代, 正在促使文化遗产逐步向数字资产迁徙; 媒介环境的变迁, 亦促使沉浸式体验、多模态交互、非线性叙事等设计论题再度浮出水面。而诸般现象的背后, 实际皆隐含着两条纵横交织的媒介演化律。

关键词: 中华优秀传统文化; 沉浸; 虚拟现实; 元宇宙; 叙事; 设计范式

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)02-0001-08

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.02.001

Digital Inheritance and Transmission of Chinese Culture from the Perspective of Immersive Narrative

XU Ying-qing^{1a,1b}, TU La²

(1.a. Academy of Arts & Design, b. Future Lab, Tsinghua University, Beijing 100084, China;
2.School of Drama, Film and Television, Communication University of China, Beijing 100024, China)

ABSTRACT: The work aims to review the immersion narratives in digitization of Chinese culture. With the triadic media system consisting of concept, symbol, and context in the unified media theory as a method, the essence of the immersion narratives in Chinese culture was clarified as the transmission of cultural concepts and cultural symbols. Its design core lied in how to realize the creative development and innovative transformation of the symbol of "cultural heritage" in the context of "digitalization". The "digital twin" of natural and cultural heritage in Cyberspace in the form of digital assets was not only the basic premise for the construction of Chinese cultural metaverse, but also the final destination of cultural heritage digitization. The iteration of media technology is prompting cultural heritage to gradually migrate to digital assets; the change of media environment is also prompting design issues such as immersive experience, multimodal interaction, and nonlinear narrative to resurface. Behind all these phenomena, two intertwined laws of media evolution are implied.

KEY WORDS: excellent Chinese traditional culture; immersion; virtual reality; metaverse; narrative; design paradigm

在中国式现代化语境下, 文化传承是中华文化的大设计, 同时也是数字技术创造性转化的根本依托; 文化传播是中华文化的大叙事, 同时也是数字技术创

新性发展的自然延伸。通过以虚拟现实、增强现实、混合现实、扩展现实为代表的一系列沉浸式技术手段, 中华文化的沉浸式叙事既已实现由数字化传承至

收稿日期: 2022-09-16

作者简介: 徐迎庆(1959—), 男, 博士, 教授, 主要研究方向为用户体验设计、触觉认知交互、文化遗产数字化以及自然用户界面设计。

通信作者: 图拉(1985—), 男, 博士, 讲师, 主要研究方向为沉浸式媒介叙事、影视虚拟制片、文化遗产数字化以及数字媒体艺术。

数字化传播的完整产业链条贯通。其不仅囊括了数字化采集、数字化记录、数字化展示、数字化衍生等文化遗产数字化的全流程覆盖,更进一步为新时代语境下的设计方法与设计范式带来了卓有成效的启迪与创新。因此,沉浸式叙事不仅是当今文、工、艺多学科交叉融合下的新理念,更是人民群众具身浸染中华文化的新途径。

1 沉浸式叙事的研究范畴

1.1 中华文化的沉浸式叙事

在中国共产党第二十次全国代表大会报告中,习近平总书记提出了“增强中华文明传播力影响力。坚守中华文化立场,提炼展示中华文明的精神标识和文化精髓,加快构建中国话语和中国叙事体系,讲好中国故事、传播好中国声音,展现可信、可爱、可敬的中国形象”的历史使命与时代要求^[1]。总书记同时指出:“必须坚持科技是第一生产力、人才是第一资源、创新是第一动力,深入实施科教兴国战略、人才强国战略、创新驱动发展战略,开辟发展新领域新赛道,不断塑造发展新动能新优势。”^[1]

中国式现代化是“物质文明和精神文明相协调的现代化,是人与自然和谐共生的现代化^[1]”。而在以科技为第一生产力、守正创新的新时代语境下,天然托生于祖国青山绿水、凝结中华文化、铭刻中国故事的自然遗产与文化遗产,正是中华文化传播的有力抓手。

因此,如何借助诸般沉浸式媒介技术手段,以该领域科学技术为先导,凝聚人才资源,增强创新驱动,便成了当今时代实现中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展的核心论题。其不仅是“意识形态领域形势发生全局性、根本性转变”^[1]的关键要素,同时也是“丰富人民精神世界,实现全体人民共同富裕,促进人与自然和谐共生,推动构建人类命运共同体,创造人类文明新形态”^[1]等中国式现代化的本质要求和有力保障。

1.2 沉浸式叙事的基本理念

所谓沉浸,实质上是指在主体对视域中符号进行认知并转化为自身观念的过程中,所达成的内外部世界统一。其可进一步细分为感觉沉浸、知觉沉浸以及意识沉浸三个逐层递进的沉浸阶段。过程中的每一次交互都会使主体逐步到达更深层次的沉浸阶段,直至最终无从分辨内外部世界的界限所在,产生内外部世界完全统一的临界体验。因此,所谓“沉浸式”首先应视为一种程度或阶段的形容,其并非是对事物本质的界定,而仅仅是事物在特定条件下的存在形式。

在这一视角下,狭义层面的沉浸式媒介可特指通过计算机模拟仿真所实现的人工媒介,依托虚拟现

实、增强现实以及混合现实等技术所营造的具有沉浸性语境特征的人工环境皆在此列。而从广义层面来看,沉浸式媒介可以泛指整个世界的所有媒介集合,即我们所处的现实世界自身,其概念囊括了整个人类已知的认识论范畴。

因此,沉浸式媒介与其说是一种与文学、电影、游戏等既存媒介并列的媒介类型,不如说是某类媒介或所有媒介均有可能达到的一种媒介状态^[2]。换言之,一切既已存在的媒介皆可达到沉浸的可能性。亦如学者所言“关于沉浸的研究,其实随着叙事文化的出现便一直存在着”^[3]。“叙事并非只是以故事形态进行呈现,它更是一个关于人类沟通、行为完整的理论和典范。而媒介技术恰恰就是用于探索叙事形式的基础和支柱”^[4]。“当我们把媒介视为实践时,它往往和交往主体的创作与传播的叙述行为的规律性相关”^[5]。

由此可见,叙事本身是主体的一种带有意图的抛出^[6],而媒介则不仅是抛出后的形态,同时也是这个抛出赖以存在的载体与环境。媒介与叙事本就是结果与过程或本质与表象的关系,媒介为体叙事为用,对媒介的研究即是对叙事的研究。而诠释这对体用关系的切入点恰恰在于由观念、符号、语境交织而成的故事本身,故事中的观念、符号、语境,媒介与叙事的各自特征和彼此关系亦会随之自然显现出来。简而言之,赋予符号以结构的行为即叙事,而这个结构化的符号系统则是故事。

1.3 沉浸式叙事的研究现状

研究伊始,通过对“中国知网”近30年17 830篇文献与近5年5 867篇相关研究的综合趋势分析、“中国知网”核心期刊库与“Web of Science”核心合集集中的180篇国内外高引文献(被引数 ≥ 10 ,其中国内84篇,国外96篇)的文本研究、以180篇高引文献为样本所获的210篇核心共引文献(共引数 ≥ 2)的网络分析,发现本领域研究现状主要可从成果分布趋势、文本研究内容、共引文献分布三个角度,对应学科、学者、学术三个层面进行归纳,其显著特点及关键问题概括如下:

1) 从成果分布趋势来看,沉浸式媒介叙事研究既已横跨文、工、艺三大学科门类。其中,自然科学领域成果始终居于领先地位,人文艺术领域自2016年猛然跃升至诸学科总体发文量前列,然而就成果总量、年均发文量而言,自然科学领域先发优势依旧显著。这一现象的根源,可归因于本领域人文艺术相关基础研究尚在起步阶段,其后发势头虽然迅猛,但根基尚未稳固。因此,其近五年的成果井喷,依然可被视为自2016伊始,在一系列以虚拟现实、区块链、元宇宙为代表的“元年”序列中,借助沉浸式技术的商业复兴与政策红利所带来的长尾效应。其当前的创

新动力主要源于科学层面的技术迭代,而非艺术层面的观念突破。继而使本领域话语权多掌控于以计算机为代表的自然科学领域,人文艺术领域被动居于从属地位。由此可见,创新动力失衡,既已逐渐成为本领域健康发展的掣肘所在。因此,应进一步立足人文艺术学科特色与发展规律,以基础理论建构为核心,提升人文艺术创新动能,以期在科技持续攀升的新时代语境下,真正实现本领域艺术与科学的交叉融合,以及人文与技术均衡发展的远景目标。

2)从文本研究内容来看,沉浸式媒介相关研究自诞生伊始便处于多学科交叉背景之下,虽可集百家之长活跃于学术前沿;但其至今尚未形成具有广泛学术共识的独立学术体系。同一主题在众多学者眼中的研究范畴、研究方法、研究对象等基本问题的归属与定义尚且各异,更难以结成一定规模的学术群体共同应对时代挑战。这一百家争鸣却又各自为政的现状,使本领域众多理论成果依旧如星星之火,零散分布于经典的媒介研究领域,难能形成合力。特别在本研究紧密相关的设计学及戏剧与影视学领域,当下沉浸式叙事的主流研究方法依然根植于以电影、戏剧、文学为代表的经典理论体系之下,且更加偏重于应用研究与创作实践,基础研究进展艰难。然而,越是缺乏统一的理论,诸学者便愈加难以在共同语境下就同一论题展开延续性论证,继而亦难以聚沙成塔将学术见解汇聚为学术共识。因此,为了进一步促成本领域由学者个体至学术共同体的跃升,沉浸式媒介叙事研究首先应正视其有别以往的媒介特征,将之视为独立的研究对象,针对性地开展成体系、成规模的基础研究。

3)从共引文献分布来看,不少学者虽已逐渐意识到经典理论体系难以有效应对新媒体所带来的新形势、新问题,但是目前能够与经典理论体系并驾齐驱的自有理论不仅远未成型,涉猎者亦属罕见。加之本领域学者对于电影符号学、经典叙事学、媒介环境学等理论方法较为熟悉,且学术背景主要源于电影、戏剧、文学等传统艺术门类。因此,其研究动机往往更加偏向于将VR/AR/MR视为一种纯粹的技术革新,并致力于探索此种技术对经典叙事媒介的潜在影响。这一研究视角确有其合理性,但其弊端亦十分显著,此种观点不仅枉顾了将沉浸式媒介视为独立体系与电影、戏剧、文学等经典媒介等价评判的可能性,更从根本上否认了独立展开其自有叙事体系建构的必要性。

综上所述,当下沉浸式媒介研究在人文艺术领域学科、学术、学者三个层面的关键问题均指向同一方向,即聚焦于本体论、认识论以及方法论的基础理论研究薄弱。亟需一套具有普适性与针对性的沉浸式媒介配套理论。唯有突破理论瓶颈,积极发挥人文艺术特色的创新能动性,才有望在自然科学所带来的技术

革新中,把握沉浸式媒介的时代机遇。本文所采用的统一媒介论,正是在此情形之下为沉浸式媒介叙事研究量身定制体系方法论的初步探索。该方法涵盖狭义与广义两大范畴:狭义媒介论侧重于剖析媒介内部观念、符号、语境等微观要素之关联;广义媒介论用以诠释媒介外部媒介个体和媒介集合的交互关系^[2]。

统一媒介论的创立初衷是为建构认识论而服务的,其目的并不在于对问题表象进行描述,而是将诸般问题的产生皆视为由媒介状态变化而引发的矛盾。同时,媒介之所以发生状态变化,其内在缘由亦是媒介特性使然。因此,我们的关注点首先在于阐释研究对象自身所隐含的内外部特性。在这一方法论视角下,诸般研究对象皆可被视为媒介并采用狭义媒介论进行解构,以期明确其在微观层面所特有的观念、符号及语境特征。而该媒介与周遭媒介之关联,则可采用广义媒介论进行解构,以期展现其在宏观层面所特有的演化趋势、建构逻辑与叙事范式。凭借该方法,将不必再拘泥于学科、学术、学者等各个层面因专业化所引发的认知差异,从而得以进一步跳脱既有方法论的窠臼,重新回归于研究对象自身,追溯其问题及现象背后的底层逻辑。如在狭义媒介论中,由一而三的概念解构所产生的观念、符号、语境不仅可以分别指向不同的概念范畴进行独立分析,同时三者相交亦可以完整还原包括故事与话语在内的全部叙事二分法要素。而当三者合而为一时又将能够直接作为叙事行为的结果,以媒介的形态进行呈现。因此,不论狭义媒介论的解构与结构,其所指向的概念都可囊括叙事二分法的作用范畴,这也正是为何我们主张采用统一媒介论作为本研究基本方法论的缘由所在^[2]。

2 设计视角下的传承与传播

2.1 文化遗产的传承与传播特点

在本研究所依托的统一媒介论视角下,“文化遗产数字化”首先可以运用狭义媒介论,将之视为一个统一的媒介范畴,并进一步解构为观念、符号与语境三个要素进行分析。其中,作为文化载体的“文化遗产”便是该媒介的“符号”所指;“数字化”作为一种技术手段,亦同时声明了“文化遗产”面向数字化未来的时代环境与发展方向,因此,亦可视为规约“文化遗产”这一符号的“语境”所在;而其作为媒介的最终目的亦始终是对“文化”这一“观念”在诸媒介间的传承与传播。在此过程中,不论在何种“语境”之下,作为意识形态的“观念”始终需要依托于某一“符号”载体,才有望被他者所觉知。

如自然遗产中某一名山胜川的本质为“山”“川”,但其之所以称为“名”“胜”,是由人所赋予的观念而决定的。因此“名”“胜”所指并非山川之于自然的

本来面目,而是人类语境下山川作为符号所承载的文化观念。而与“自然遗产”相对应的“文化遗产”通常又按是否有形划分为“物质”与“非物质”两个部分,前者的文化载体更倾向于“物”,而后者则更倾向于“人”,但不论何者,其文化(观念)皆需依托载体(符号)而存在。其与自然遗产之差异主要在于其载体之“形”的来由,自然造化者视为“自然遗产”、人工造物则视为“文化遗产”。因此,其界定与自然遗产并无本质差异,其“形”不论人造与否,皆始于实在,归于符号,而其“形而上”的文化即为观念。

因此,通常意义下的自然遗产、文化遗产要么本身即是有形之物,要么则需以有形之物为依托,纵然如非物质文化遗产这般看似不以物化载体进行传承的文化形态,实际亦需以传承人为载体,通过其行为间接显现。因此,诸般“遗产”在外部世界中的呈现形态往往首先是具有显著符号特征的物质实存,而若兼顾其文化内涵进行考察,情况则要复杂许多。如前所述,文化作为无形观念,势必需要依托某一载体间接显现于现实之中。此时,其虽可借诸般“遗产”自身之“形”进行彰显,但其来由不仅是人所赋予的,更是率先萌发于人类内部世界之中的,因此,文化遗产在此时又难免成为形而上的存在,似乎与前文论述相悖。之所以造成如此大相径庭的结果,实际是由于对文化遗产作为“符号”这一概念辨别不清所致。如“名山”作为文化符号,其概念所指可以包含“土石之丘”与“中华文化”双重意涵,其同时指向实存与观念两个范畴,而其何时何地作何解释或偏重于何种意涵则需结合具体语境进行判断。正因如此,文化遗产作为符号才有望作为内外部世界衔接的桥梁,其承载中华文化观念,亦受数字化语境所约束,三者合而为一即为中华文化(观念)遗产(符号)数字化(语境)作为独立媒介所包含的应有之义。

因此,在狭义媒介论的微观层面论及文化遗产的传承与传播,其实际指代的是文化自身在观念层面的传承,以及文化遗产在符号层面的传播两个部分。然而,不论作为符号的遗产是否有形,皆可作为文化之载体,在符合时代语境的前提下,作为一个统一的媒介范畴,进行时间与空间两个维度的延承。因而从广义媒介论宏观层面来看,文化的观念传承与符号传播从本质上来讲,实际正是媒介自身在特定历史时空中纵横交织的演化路径。在此,可以将文化在时间中的纵向传承对应媒介迁徙律;而其在空间中的横向传播则对应媒介集合律。前者体现为文化在纵向时间维度所进行的自我演化,其目的在于寻求资源,维系自身存在;而后者则体现为文化在横向空间维度所展现的组织演化,其目的在于通过涌现与解构持续迭代。当其遵循纵横两个基本规律在时空中展现出完整的演化轨迹之时,原本离散于时空之中的诸媒介才可能在统一文化观念的驱使下形成完整叙事,从而进一步实

现以文化为核心的叙事体系与话语体系建构。

2.2 文化遗产数字化的设计核心

中华优秀传统文化作为意识形态传承至今,历经五千年的历史沉淀,是中华民族乃至全人类的文明瑰宝。因此,针对其观念层面的意涵,设计的责任首先在于尽可能忠实地还原其本来面目,将之妥善传承于后人。这也意味着,对文化观念而言,创造与创新并非首要的设计诉求。那么既然如此,何谈所谓创造性发展与创新性转化呢?从文化遗产保护的惯常视角来看,文化遗产数字化在整个数字技术环境中包含一系列活动,涉及采集、整理、记录、保存、保护、展示、传播等数字化实践工作以及相关学术研究和政策制定^[7]。这些活动虽在微观实践层面多有并行,但就整个工作流程而言,其在宏观尺度下依然是遵循因果逻辑线性展开的,这也是文保工作自身特点所决定的。

此时,设计师自采集至保护的工作环节中,多是以服务于文保部门的从属身份存在的,该部分工作的主要目的在于文物保护基础上的文化传承;其重点在于“守正”,即最大限度地重现文物的物质特征。而在后续展示与传播工作环节中,保护工作大多转为设计师主导,其主要目的在于文物活化基础上的文化传播;该部分重点在于“创新”,即最大限度地展现文物的精神风貌。因此,可以从设计视角将整个设计流程划分为传承与传播两个部分,其各自的工作重点及其评判标准合称为“守正创新”。

进一步结合统一媒介论来看,由其“形”(符号)推断其“神”(观念)是为文化传承,其目的在于对文化进行时间延续,因而要点在于“守正”。而由其“神”凝聚其“形”是为文化传播,其目的在于对文化进行空间拓展,因而要点在于“创新”。所谓种种“遗产”实际亦可视为观念“造物”而非自然造物,这个“造物”的本质是依托观念所聚合而成的符号系统,其仅在人类语境之下得以成立,跳脱人类语境便无“遗产”之别。因此,应率先澄清的是,当某物或某人作为文化载体之时,不论其是否有形,亦不论其形是何来由,皆可视为文化符号。所谓“守正”并非指对其“形”即符号的描摹,而是对其“神”即观念的重现。如“土石之丘”之所以誉为“名山”,往往并非有赖于其土石之集合的自然属性,而是由其背后所承载的一系列关乎“中华文化”的事件、情节、故事交织而成的叙事所决定的。

换言之,所谓“文化遗产”,是要在以人类观念介入为先决条件的叙事中才能够得以成立的。为了确认何种符号更有利于文化的传承与传播,设计师不必往复拘泥于形似层面。一切能够在给定语境下,利于该观念传承与传播的符号皆可为我所用。反之,那些由“土石之丘”所复刻的“数字之丘”,无论如何逼

真,亦不过是有形无神、尚待加工的叙事素材而已。若“土石”无以承载“中华”,则可取而代之。而此时的研究重点亦应随之倾斜于其形式背后的文化观念究竟为何,其最终落脚点还应回归于“人”这一观念的抛出者与传播者。正因立足于人,才有望跳脱符号形式的差异,将与该观念所关联的一众符号皆视为其赖以存在的资源来看待,从而进一步对诸符号进行资源整合,凝练其共同指向的文化观念并进行传承与传播。因此,设计层面的文化遗产数字化,核心在于如何在“数字化”语境之下,实现“文化遗产”这一符号的创造性发展与创新性转化。其最终目的在于改造或创造出更加适配时代语境的文化符号,并将其作为“中华文化”在新时代语境下传承与传播的载体而存在。

2.3 文化遗产到数字资产的转化

近年来,基于区块链技术的“元宇宙”热潮席卷全球,似乎所有既存媒介都在试图与“元宇宙”建立联结。有学者称:“它(元宇宙)之所以如此激动人心,是因为它被认为是互联网进化的未来。”^[8]这一现象实际已在我国文旅产业相关的政策、经济、文化、科技等多方面得以体现。文化遗产数字化亦概莫能外,其在这场“元宇宙”风潮之中主要以文化符号由现实时空向赛博时空的显著迁徙为特征,并以文化遗产向数字资产的转化与流通为结果。以区块链技术为核心的数字资产,以及随之而来的数字孪生、虚拟化身、加密艺术等一系列尚待探索的新时代设计论题,已对学术共同体提出全面挑战。

为了阐明数字资产作为元宇宙经济基础的核心地位,有学者指出“NFT是基于区块链的传统艺术的出口,而对元宇宙来说,NFT则是入口,进而成为连接现实世界和元宇宙的桥梁”^[9]。“元宇宙的建立将带来丰富的数字场景与数字资产,将为数字资产的产生、确权、定价、流转、溯源等环节提供底层支持,加密艺术的资产属性将会得到进一步强化”^[10]。“数字身份为数字资产的创造和消费提供了新经济模式,数字资产与现实资产的双向流通创造了新经济体系”^[11]。

在此基础上,有学者进一步就数字资产技术规范提出:“资产数字化的本质是标准化、可交互、可编程,资产经数字化后可以低成本、高效率、高流动性、智能化地交易和流转。”^[12]同时,亦有学者指出:风险的产生并不在于技术本身,而是由于数字资产的高速流转导致已有的相对稳定的经济秩序和由此产生的社会关系受到冲击,让既有的社会制度出现治理上的缺失,无法及时、有效调节以降低风险的发生^[13],从而应当从法律层面辅以规制。

与此同时,虽然一众学者对元宇宙热潮反响积极,但中华文化元宇宙的建构并非朝夕即至的。当媒

体再度裹挟着整个社会语境,翻出所谓“元年”的概念,竭力抢夺着“元宇宙”的解释权与话语权之时,我们距离上一个“虚拟现实元年”实际不过数年之隔。而诸般“元年”背后共同指向的对象,实际皆可归结为尚未明朗的沉浸式媒介。

因此,可以说沉浸式媒介的建构逻辑,即是元宇宙的建构逻辑。在沉浸式叙事视角下,媒介内部故事世界的产生、发展乃至消亡的整个过程,实际皆可抽象为符号在媒介之中随沉浸者^[14]体验而逐步交织的叙事网络。其从无到有的原点,在于符号是否能够借助沉浸主体,实现由媒介外部至内部的转化。唯有在此基础上,有关沉浸式媒介的创立机制、运行机制以及退出机制才具有进一步澄清的可能性。遵循这一逻辑,自然与文化遗产在赛博时空中以数字资产形态而存在的“数字孪生”,不仅是中华文化元宇宙建构的基本前提,抑或将成为文化遗产数字化的最终归宿。

3 数字驱动下的设计趋势与反思

3.1 沉浸式体验

在文化遗产数字化相关的设计研究中,人文艺术领域学者对沉浸式体验的理解常以“心流理论”为依托。其源流早在20世纪70年代既已萌发于心理学领域,心理学家米哈里·契克森米哈赖(Mihaly Csikszentmihalyi)将人们全情投入参与某种活动时所产生的高度愉悦和忘我情绪称之为心流(Flow)或领域(Zone)。

因此,秉承这一观点的学者认为:“这种感觉大大超越了人在日常生活中的体验程度,进而引起人们对此的向往和迷恋。这可以说是较早的有关沉浸式体验的系统描述”^[15]。沉浸体验在文化旅游过程中普遍存在,在旅游过程中旅游者的沉浸体验表现为一个非常复杂的心理过程,体现为旅游者与旅游对象(文化旅游装置)之间的相互作用机制^[16]。沉浸式体验重在感官体验和交互体验。身临其境沉浸式的博物馆环境拥有使人专注的优势,即不受外部干扰的聚集体验,使访问者能够完全沉浸在当下的内容中^[17]。同时,亦有学者指出,“沉浸”实际对应着Immersion和Flow experience两个英文术语,前者源于对虚拟现实技术问题的研究,而后者则发端于心理学,并认为对“沉浸”问题所采用的术语趋势,体现了研究者对沉浸问题的关注点正从外部形式转向认知状态^[18]。

由此可见,学界对于沉浸式体验与心流理论是否存在必然关联这一问题,似乎已然无需多加考证;凡涉“沉浸”必谈“心流”,既已成为学者展开相关研究的默认范式或惯例。然而,心流理论的基本诉求在于对某种人类巅峰体验进行理论归纳。而这种巅峰体验作为研究对象,实际是难以观测或度量的。其本质上是一种内在精神与外在环境在某种特定情境下的

共鸣与契合,是一种自内而外的归属感与满足感。因此,依据心流理论所描述的沉浸式体验状态,在公众语境中亦常会延异为一种玄之又玄的精神追求。

而若遵循这一范式,其鼻祖是否亦可递归为中华传统文化中的诸般母题?如道家所追求的自然、佛家所追求的禅悟,抑或儒家所言的浩然之气。类似的心理状态实际早在更加久远的中华文明中就曾赋予不同的名称。纵然抛开不同文化语境的解读差异,这种如迷思般的形而上探讨终归是见仁见智的,因此目前学界基于心流所导出的设计范式,尚难以达成统一共识。甚至在极端情形下,心流理论在学术成果的产出过程中,亦仅仅局限于术语层面的诠释或参考,因而难以在新理论的建构中发挥实际的指导作用。

所以说,虽然基于心流理论的沉浸式体验研究,已经开始被用于解释用户在产品交互过程中的成瘾和激励机制,但其适用范畴依旧太过宽泛且模糊,特别在面对媒介与叙事这两个核心问题的解释上,心流理论鲜有答案。因此,针对沉浸问题的理论化探索不应止步于全盘接纳外来文化,而应进一步回归专业领域的专业问题,辩证地提出符合我国时代风貌、体现中华文化特色的原创理论体系。

3.2 多模态交互

在媒介技术数字化语境之下,人类由单一语言媒介实现的交际模式逐渐被由语言、图像、声音等构成的复杂媒介实现的交际模式所取代^[19]。随之而来的“多模态”相关研究亦自20世纪90年代逐渐进入主流学术视野。其始见于语言学视角下的多模态话语分析,是指运用听觉、视觉、触觉等多种感觉,通过语言、图像、声音、动作等多种手段和符号资源进行交际的现象^[20]。而在过去近三十年的发展过程中,多模态相关研究既已逐渐由语言学拓展至传播学、教育学、艺术学等人文社科领域。特别是在设计学与戏剧与影视学领域中,近年来有关多模态叙事、多模态交互、多模态认知等论题,已逐渐为学者所重视。

如覃京燕等^[21]提出“结合具身认知与离身认知,将认知计算应用于多模态的交互环境中,尝试对具身交互中的示能性、交互行为、交互前馈与离身交互中的符号、语义、交互反馈进行组建,形成完整的交互语法体系”。李萌等^[22]提出“调用多种感官的交互方式能够为儿童带来全方位的感官刺激,可以提升儿童用户的参与度和积极性。通过实现儿童在空间中的自由移动,带来更加自然的多模态交互体验”。

传统的界面设计是与传统技术所绑定的。虽然其尽可能以不同方式利用这些技术,但其选择的多样性往往是受限的^[23]。然而,中华文化所依托的文化符号本就是多模态呈现的,特别是对于非物质文化遗产,文化符号的模态多样性尤为显著。因此,沉浸式叙事中的多模态范式,应首先侧重于用户如何通过多感官

交互,实现与多模态符号的沉浸式联结。而当人们已经开始探讨虚拟现实如何通往元宇宙,展望脑机接口是否意味着数字永生之时,界面究竟何在?此时,界面所联通的两端也已由人与机器转化为虚拟与现实,构成了“虚拟-界面-现实”的新范式。

因此,交互设计的任务已不应再先入为主地局限于计算机中,继续装点这扇贯通虚实的大门,而应率先明确这扇大门究竟位于何处。其设计对象亦应重新回归于这门学科诞生的初衷——交互。如学者所言“交互设计要处理一些视觉形式的问题,但主要设计的是‘行为’”。这里的行为包括了产品的“行为”,还有人们使用产品的“行为”。当下的研究往往偏重于前者,以致逐渐忘却了人作为整个设计过程之中的主导地位。因此,如何回归“以人为本”将成为当下亟待解决的核心设计论题。

当然,亦如Norman^[24]所言:“以人为本的设计已然成为设计主流,如今的界面与应用设计师对其通盘接纳,不假思索,遑论批评。事物最危险的状态便是其被视为真理之时。”因此,诺曼进一步提出了以“活动为中心的设计”,并解释称:“以人为本的设计已经发展成为一种局限性的设计观念。它并未着眼于人的整个活动,而是关注于逐页分析、逐屏分析。因此,顺序、干扰、目标不明——真实活动的所有方面,都被忽略了……这些变化只有从更大的视角——以活动为中心的视角才可能看到^[25]。”由此可见,与其将“以用户为中心”“以人为本”乃至如今“以活动为中心”的设计视为一系列设计思潮的更迭,不如将其归结为人本主义者对教条主义者的系统性驳斥更为恰当。我们依然需要将设计对象回归为用户自身,更要遵循真正以人为本的设计理念,不论此时的用户是个体还是群体,其核心诉求始终是沟通^[26]。

3.3 非线性叙事

在虚拟现实、增强现实等交互技术加持下的沉浸式媒介中,交互性的存在显然是不言而喻的;然而其与经典叙事媒介的本质差异却并非是由交互性所赋予的:由于交互性的存在,沉浸式媒介的故事世界得以由经典的线性结构转化为更加复杂的非线性结构,但这一结果并不会对话语权的归属造成任何影响。

沉浸式媒介真正所完成的超越在于彻底突破了叙事学的二分法范式,使聆听者在故事产生、发展直至完成的整个过程中,可随时介入故事世界,并对故事事件或故事情节造成直接影响,这在经典叙事媒介中显然是难以想象的。聆听者的这一行为,不仅意味着其已拥有话语权,并可对故事世界进行实质性的干预,同时这种干预本身亦必然是聆听者完全由外部现实世界进入内部故事世界才可能达成的结果。简而言之,沉浸式媒介的叙事特性不仅促成了话语对故事的直接干涉,同时亦完成了由叙述者到聆听者的权力交

割^[27]。

而在经典叙事学中故事始终是作为一个独立时空,交由叙述者通过话语进行呈现的。因此,叙述者在叙事过程中享有绝对的话语权,故事的素材与构架皆由叙述者进行把控。虽然经典叙事媒介始终试图为聆听者营造一种全知幻象,通过精妙的话语手法将聆听者放置于一个似乎可以洞悉一切的“上帝视角”。然而无论情节构思如何巧妙,真正主宰叙事的依然是作为话语权掌控者的叙述者本身。因此,在经典叙事媒介中,如果说聆听者是全知的“上帝”,那么叙述者就是“上帝”的“上帝”——不仅全知而且全能。

在沉浸式媒介中,语境与体验实际上可以理解为针对同一概念的分别诠释:语境对应媒介,是指该媒介在世界媒介集中的运行规律。而体验则更加强调以沉浸者为代表的特殊媒介在世界媒介集中的探索历程,当某一沉浸者开始将这个体验过程转述于另一客体媒介之时,经典叙事学意义的故事便由此产生了。在这里,前者始终为体,后者始终为用,二者共同构成了媒介存在与行为相辅相成的统一概念整体。从叙事层面来看,语境的存在意义在于为沉浸者的沉浸式体验建立认知与行为发生和发展的内在规则。

因此,统一媒介论视角之下的任一媒介体验研究,其结果必然指向归纳语境这一最终归宿。一旦语境形成,媒介中的所有符号便同时被聚合为一个紧密联结的统一系统,这个系统本身即是这个媒介的整个故事时空。此时,如何将这个故事传递于其他媒介就构成了经典叙事与沉浸式叙事的根本分野:经典叙事强调话语的作用,其叙事范式要求故事必须通过话语进行复述才有可能传递至另一媒介。而沉浸式叙事则更加强调故事与话语统一形成的完整体系,任何意图洞悉故事的客体媒介都必须以沉浸者的身份进入故事时空所属的主体媒介之中进行体验,才有可能一览故事原貌。因此,沉浸式叙事必须是体验式的探索,而非话语式的转述。

4 结语

中华文化滋养下的沉浸式叙事,不仅是文化遗产数字化传承与传播的重要途径,亦是中国特色哲学社会科学学科体系、学术体系、话语体系建设的实践成果。2016年,中央全面深化改革领导小组第三十一次会议审议通过了《关于加快构建中国特色哲学社会科学的意见》,会议指出“加快构建中国特色哲学社会科学,要牢牢把握马克思主义指导地位,立足中国、借鉴国外,挖掘历史、把握当代,关怀人类、面向未来,构建有中国特色、中国风格、中国气派的学科体系、学术体系、话语体系。要从我国改革发展实践中提出新观点、构建新理论,加强对实践经验的总结”^[28]。习近平总书记在二十大报告中进一步指出:

“深入实施马克思主义理论研究和建设工程,加快构建中国特色哲学社会科学学科体系、学术体系、话语体系,培育壮大哲学社会科学人才队伍。加强全媒体传播体系建设,塑造主流舆论新格局。健全网络综合治理体系,推动形成良好网络生态。”^[1]

因此,中华文化的沉浸式叙事体系建设,不仅是对构建中国特色哲学社会科学战略部署的积极响应,同时亦是加强全媒体传播体系建设、健全网络综合治理体系等新征程要求的有力补充。如何紧扣时代语境,不忘本来,吸收外来,面向未来,借助沉浸式媒介讲好中国故事、传播好中国声音,已成为沉浸式叙事在中国式现代化进程中的应有之义。唯有以中华文化为基石,搭建经典媒介与数字媒介创造性融合的跨媒介学科体系。才有望形成具有优秀文化底蕴与鲜明时代精神的话语体系,进而用中国理论阐释中国实践,用中国实践升华中国理论,创新对外话语表达方式,最终实现中华民族国际话语权的全面提升。

参考文献:

- [1] 习近平. 高举中国特色社会主义伟大旗帜 为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗——在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告[N]. 人民日报, 2022-10-26(1).
Xi Jin-ping. Hold High the Great Banner of Socialism with Chinese Characteristics and Strive in Unity to Build a Modern Socialist Country in All Respects, People's Daily, 2022-10-26(01).
- [2] 图拉, 关玲. 狭义媒介论视角下的沉浸式媒介叙事研究[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2022, 44(9): 113-121.
TU La, GUAN Ling. Research on Immersive Media Narration from the Perspective of Special Media Theory[J]. Modern Communication (Journal of Communication University of China), 2022, 44(9): 113-121.
- [3] 杨慧, 雷建军. 作为媒介的 VR 研究综述[J]. 新闻大学, 2017(6): 27-35, 151.
YANG Hui, LEI Jian-jun. A Review of VR Studies[J]. Journalism Bimonthly, 2017(6): 27-35, 151.
- [4] 段鹏, 李芊芊. 叙事·主体·空间: 虚拟现实技术下沉浸媒介传播机制与效果探究[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2019, 41(4): 89-95.
DUAN Peng, LI Qian-qian. Mechanism and Effect of Immersive Medium under Virtual Reality Technology[J]. Modern Communication (Journal of Communication University of China), 2019, 41(4): 89-95.
- [5] 侯洪, 宁珂, 王卓尔. 交互式纪录片的现实建构与发展症候及其反思——基于媒介研究“实践范式”的视角[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2018, 40(4): 114-118.
HOU Hong, NING Ke, WANG Zhuo-er. Realistic Construction and Development Symptoms of Interactive

- Documentary and Reflection—Based on the Perspective of "Practice Paradigm" of Media Research[J]. *Modern Communication (Journal of Communication University of China)*, 2018, 40(4): 114-118.
- [6] 胡易容, 赵毅衡. 符号学—传媒学词典[Z]. 南京: 南京大学出版社, 2012.
HU Yi-rong, ZHAO Yi-heng. *A Dictionary of Semiotics & Media Studies*[Z]. Nanjing: Nanjing University Press, 2012.
- [7] 马晓娜, 图拉, 徐迎庆. 非物质文化遗产数字化发展现状[J]. *中国科学: 信息科学*, 2019, 49(2): 121-142.
MA Xiao-na, TU La, XU Ying-qing. *Development Status of the Digitization of Intangible Cultural Heritages*[J]. *Scientia Sinica (Informationis)*, 2019, 49(2): 121-142.
- [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[J]. *新闻界*, 2021(10): 54-60.
YU Guo-ming. *The Evolution Logic of Future Media: The Iteration, Reorganization and Sublimation of "Human Connection"—From the "Age of Context" to the "Metaverse" to the Future of the "Mental World"*[J]. *Journalism and Mass Communication Monthly*, 2021(10): 54-60.
- [9] 郭全中. NFT 及其未来[J]. *新闻爱好者*, 2021(11): 36-40.
Guo Quan-zhong. *NFT and Its Future*[J]. *Journalism Lover*, 2021(11): 36-40
- [10] 杨嘎. 加密艺术: 数字艺术向元宇宙迁移的“摆渡人”[J]. *美术观察*, 2021(11): 81-88.
YANG Ga. *Encryption: The "Ferryman" of Digital Art's Migration to Meta-Universe*[J]. *Art Observation*, 2021(11): 81-88.
- [11] 袁园, 杨永忠. 走向元宇宙: 一种新型数字经济的机理与逻辑[J]. *深圳大学学报(人文社会科学版)*, 0002(DSdrESQrjTgXHb9iArhwuWSttkyrjHcEXRmALfSMrjeVO6MR93IqSQ==)139-140
YUAN Yuan, YANG Yong-zhong. *Embracing the Metaverse: Mechanism and Logic of a New Digital Economy*[J]. *Journal of Shenzhen University (Humanities & Social Sciences)*, 0002(DSdrESQrjTgXHb9iArhwuWSttkyrjHcEXRmALfSMrjeVO6MR93IqSQ==)139-140
- [12] 丁晓蔚. 从互联网金融到数字金融: 发展态势、特征与理念[J]. *南京大学学报(哲学·人文科学·社会科学)*, 2021, 58(6): 28-44, 162.
DING Xiao-wei. *From Internet Finance to Digital Finance: Development Trends, Technical Characteristics and Design Concepts*[J]. *Journal of Nanjing University (Philosophy, Humanities and Social Sciences)*, 2021, 58(6): 28-44, 162.
- [13] 李晶. 元宇宙中通证经济发展的潜在风险与规制对策[J]. *电子政务*, 2022(3): 54-65.
LI Jing. *The Potential Risks and Regulatory Countermeasures of the Development of the Universal Credit Economy in Yuan Dynasty*[J]. *E-Government*, 2022(3): 54-65.
- [14] 图拉. 沉浸式叙事与沉浸者定位[J]. *电影文学*, 2018(20): 4-7.
TU La. *Immersive Narration and Immersion Orientation*[J]. *Movie Literature*, 2018(20): 4-7.
- [15] 花建, 陈清荷. 沉浸式体验: 文化与科技融合的新业态[J]. *上海财经大学学报*, 2019, 21(5): 18-32.
HUA Jian, CHEN Qing-he. *Immersive Experience: A New Business Format of the Integration of Culture and Technology*[J]. *Journal of Shanghai University of Finance and Economics*, 2019, 21(5): 18-32.
- [16] 傅才武. 论文化和旅游融合的内在逻辑[J]. *武汉大学学报(哲学社会科学版)*, 2020, 73(2): 89-100.
FU Cai-wu. *On the Internal Logic in the Integration of Culture and Tourism*[J]. *Wuhan University Journal (Philosophy & Social Science)*, 2020, 73(2): 89-100.
- [17] 王红, 刘素仁. 沉浸与叙事: 新媒体影像技术下的博物馆文化沉浸式体验设计研究[J]. *艺术百家*, 2018, 34(4): 161-169.
WANG Hong, LIU Su-ren. *Create the Situations and Narrative Story: The Immersive Interactive Experience of the Museum Culture with New Media Technology*[J]. *Hundred Schools in Arts*, 2018, 34(4): 161-169.
- [18] 孔少华. 从 Immersion 到 Flow experience: “沉浸式传播”的再认识[J]. *首都师范大学学报(社会科学版)*, 2019(4): 74-83.
KONG Shao-hua. *From Immersion to Flow Experience: A Reconsideration of Immersive Communication*[J]. *Journal of Capital Normal University (Social Sciences Edition)*, 2019(4): 74-83.
- [19] 张德禄. 系统功能理论视阈下的多模态话语分析综合框架[J]. *现代外语*, 2018, 41(6): 731-743.
ZHANG De-lu. *A Systemic-Functional Synthetic Framework for Multimodal Discourse Analysis*[J]. *Modern Foreign Languages*, 2018, 41(6): 731-743.
- [20] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. *中国外语*, 2009, 6(1): 24-30.
ZHANG De-lu. *On a Synthetic Theoretical Framework for Multimodal Discourse Analysis*[J]. *Foreign Languages in China*, 2009, 6(1): 24-30.
- [21] 覃京燕, 安燕琳, 卢星晖, 等. 具身与离身认知在多模态交互环境下的交互语法研究[J]. *包装工程*, 2019, 40(12): 134-139, 194.
QIN Jing-yan, AN Yan-lin, LU Xing-hui, et al. *Interaction Grammar of Embodied & Disembodied Cognition in Multi-Modal Interactive Environment*[J]. *Packaging Engineering*, 2019, 40(12): 134-139, 194.
- [22] 李萌, 贾云鹏. 智能家居场景下的儿童游戏交互设计研究[J]. *包装工程*, 2022, 43(16): 68-75.
LI Meng, JIA Yun-peng. *Interaction Design of Children's Games in Scenarios of Smart Homes*[J]. *Packaging Engineering*, 2022, 43(16): 68-75.
- [23] BØDKER S. *Through the Interface*[M]. Boca Raton: CRC Press, 2021.