

沉浸式体验视角下景德镇陶瓷非遗的保护与传播策略研究

吴晨曦

江西理工大学建筑与设计学院，江西赣州，341000；

摘要：目的：伴随着数字化时代的到来，公众的日常生活经历了翻天覆地的转变。作为中国陶瓷艺术的瑰宝，景德镇陶瓷非遗在信息化和全球化浪潮中遭遇了前所未有的挑战。方法：本研究着眼于探讨如何利用数字化技术来保护和推广景德镇的陶瓷非遗，旨在通过将景德镇陶瓷文化于数字技术相结合，实现更具沉浸感、互动性，并能触动人心的沉浸式体验。结果：以此提升公众对景德镇陶瓷文化的认知和情感联结，进而促进其文化的动态传承与创新发展。

关键词：景德镇；陶瓷非遗；数字化；沉浸式体验；交互性

DOI：10.69979/3041-0673.25.09.059

引言

数字技术在不断的发展，沉浸式体验作为一种新兴的文化体验方式，正在逐渐改变人们接触并了解文化遗产的方式。景德镇作为中国陶瓷文化的发源地，拥有深厚的历史底蕴和丰富的陶瓷艺术资源。在全球化和数字化的大背景下，如何有效地保护和传播这一独特的文化遗产，成为了亟待解决的问题。

在如今的时代背景下，景德镇陶瓷非遗无疑是面临着许多挑战的。最近几年随着一系列重大项目投入运营，景德镇文旅 IP 火热出圈，吸引了一大波人来景德镇旅游，助推景德镇传统手工业转型发展，虽然年轻人对传统手工艺的关注度在上升，但是大多数人都是在想着怎么去抓住这一波景德镇在网络上爆火带来的财富及利益，实际真正注重景德镇陶瓷的研发与创新的人是少之又少。陶瓷的复苏需要花费大量的时间与精力，传统制瓷业随着技术的进步及商业的发展，其中的一些环节正在逐渐消失，譬如原材料的预处理等等，可能会被现代技术逐步替代，走向机器量产化之路，所以对景德镇陶瓷非遗的生产性保护至关重要。同时也要考虑到如何让景德镇陶瓷非遗文化进一步的走出去，在文化传播方面可以结合数字化技术来提升非遗文化的展示及传播效果，沉浸式体验技术，如虚拟现实(VR)、增强现实(AR)和混合现实(MR)，为文化遗产的保护与传播提供了新的视角和工具。^[1]结合市场需求、技术进步等多重因素综合考虑，制定出更加科学合理的政策。

1 景德镇陶瓷非遗研究的社会背景与时代意涵

1.1 社会背景

如今许多非遗项目正面临消失的风险，社会数字化大势所趋，数字化转型不可避免。因此未来的非遗传承者和受众群体要思考如何利用数字化的传播方式来表现传统非遗文化，将非遗所蕴含的文化精髓融入日常生活的点滴及价值观念中，完成传统文非遗化的创新性转变。同时借助数字技术，在开展非遗的保护工作时需要将传统文化遗产与现代语境相结合，适应新的社会与技术变革。

1.2 时代意涵

非物质文化遗产是中华文明的优良基因，陶瓷文化也是中国国家文化形象的一种表征，景德镇陶瓷非遗的叙事也是讲述中国故事、传播中国声音的一种途径，是中国叙事体系的一个分支。^[3]景德镇作为国家陶瓷文化传承创新试验区，肩负着探索传统文化传承创新新路、建设对外文化交流新平台的重大使命。

数字化浪潮中，景德镇陶瓷非遗在面临挑战和风险时也迎来了数字化转型的机遇。沉浸式体验作为一种新兴的文化消费方式可以为景德镇带来新的经济增长点，结合数字化技术和跨媒介叙事设计，打造具有真实性、沉浸性的叙事效果，增强受众的认同感和体验感。这不仅是文化传播和体验的一种创新方式，也是推动文化传承、创新和发展的的重要途径。

2 景德镇陶瓷文化传播现状与沉浸式体验发展趋势

2.1 景德镇陶瓷非遗展示现状

景德镇陶瓷非遗的数字化采集包括实物、手稿、图

片、文字、音频、视频记录等，主要是利用大数据、云计算等技术建立景德镇陶瓷非物质文化遗产传播平台，快速传播，影响深远、覆盖面广，使用三维、虚拟现实等多种技术手段，实现全方位展示效果。^[4]对景德镇传统制瓷工艺进行振兴和发展，有利于重现和弘扬景德镇陶瓷文化在中国乃至全世界文明进程中的地位和作用，对其进行活态传承更是有利于提升景德镇陶瓷文化的社会价值和经济价值。^[5]到今天景德镇已形成传承、创新、教育、传播、研究等综合协调机制，完备了以手工制瓷技艺为核心的非遗保护体系。

2.2 沉浸式数字化体验发展趋势

20 世纪 70 年代，美国心理学家米哈里·契克森米

哈赖首次提出“沉浸”这一概念，指个体完全投入到某项活动或情境中，会自觉排除所有不相关的知觉和意识，从而进入 1 种连贯且不易受干扰的状态“沉浸式体验”（Flow Experience）。^[7]这种体验带来的心理状态是积极正向的，使个体在参与活动时不易感到焦躁厌烦。

在现代社会，沉浸式体验的概念被广泛应用于多个领域，如密室逃脱、剧本杀、虚拟现实游戏等。在文旅行业中，沉浸式体验是新的经济增长点，科技不断进步，虚拟现实技术在各领域逐渐受到关注，这也推动了其技术水平的不断提其中，日益受到人们的重视。^[8]将沉浸式体验的概念运用到景德镇陶瓷非遗中能让陶瓷文化的展示更加多元化，使得文化体验更具个性化，提升游客的参与感和满意度。

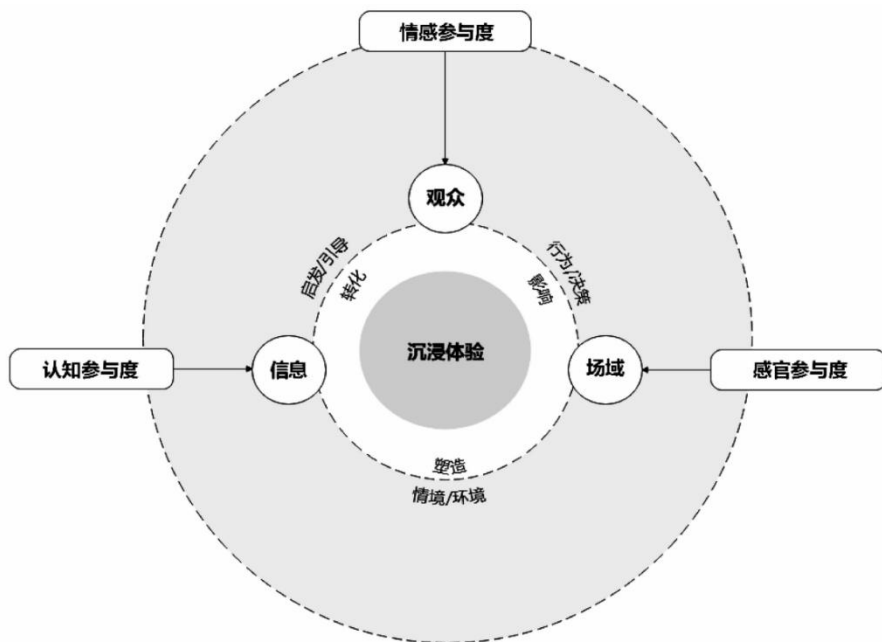


图 2-1 沉浸理论模型

在信息化发展背景下，数字化技术为非物质文化遗产的传播带来了新的生机。融合数字交互体验的艺术创作方式展开穿越时空的文化交流，激发大众的文化记忆、文化自信和文化认同，成为非遗文化传播的主要路径。^[9]数字化作为刺激需求和提高生产效率的有效手段，有助于实现陶瓷非遗的可持续传承，推动非遗数字化经济转化，丰富了景德镇陶瓷非遗的叙事方式。

3 沉浸式体验视角下景德镇陶瓷非遗的保护与传播策略

3.1 明确设计目标与做到及时反馈

构建高质量用户沉浸式体验的关键要素在于设计目标与及时反馈。设计师在实际的设计项目当中应打破物理世界的限制，朝着多维、多元和开放的方向发展，提升用户的参与感，促进主体的融合。

获得多样化反馈也是十分必要的，结合反馈信息及时进行修正完善，提供符合认知并带来新奇愉快体验的过程，能更好确保参与者每次都有不同的体验，促使参与者的身心感官得到充分享受，让其感官系统与周围环境融为一体。针对用户的交互行为也需要有即时的反馈，让人感觉任何互动都有回应，并且在可接受的时间范围内响应。^[10]

3.2 多媒介融合和空间沉浸式体验

多媒介融合是非遗实现数字化的主要途径,通过多媒介融合,媒体可以为陶瓷非遗的传播提供更加丰富、互动和个性化的内容,满足用户体验,大大提升文化宣传效果。

在数字技术深度嵌入文旅产业的趋势下,沉浸式文旅迅速兴起。《“十四五”文化产业发展规划》中提出,要鼓励沉浸式体验与城市综合体、公共空间、旅游景区等相结合。沉浸式空间设计是通过 3D 建模、增强现实等技术,让游客在虚拟与现实的交融中感受非遗文化的魅力。将现代科技手段与非遗深度融合,赋予传统艺术新的活力与生命力。

如图 3-1 的沉浸式文人园林艺术展的设计,其构建了一个“场景化”的文人世界,文震亨在《长物志·位置》中想象了一位高士的居住环境。进入展馆,扑面而来的便是一股超脱世外之感,园林中一系列的景色接连不断,人在园内游,似乎也与场景融为了一体,达到一种天人合一,如在画中游的绝美意境感。随着展馆内场景的不断变换,人跟着指引前行,在其中仿佛能真实体会到古时文人的生活与意境,不论是在竹林下品茗,还是在瀑布旁静坐,亦或是自得抚琴,一切都是那么的惬意与真实,泉水相伴鸟鸣,茶香绕着雾气,如诗如画。在这样的空间中畅游,能够有效的提升观众对环境真实度的认可,进一步增强观众的想象。



图 3-1 沉浸式文人园林艺术展

3.3 非线性叙事结构设计与情感元素的融入

根据瑞安提出的交互叙事层次理论,沉浸式体验设计可以划分为三个层级。表现层、中心层、核心层。以地域性文化为灵感,进行故事的二次创作,使故事与文化深度融合。

叙事在交流和知识转移以及个人和社会意义的形成中发挥着核心作用。因此,人们将新的传播技术用于

叙事,利用其潜力扩大叙事表达的空间。数字沉浸式场景的核心是构建沉浸式体验。“情感”发挥了强大的引导作用,让旅游者跟随场景情节的变幻,身临其境、情感共鸣,已成为沉浸式业态创新与服务升级的催化剂。可以设置体验区,让用户参与其中并感受文化的魅力。

3.4 故事性和移情化的叙事空间体验

设计是强调故事性的,使参与者能够在体验中与故事产生情感共鸣,如博物馆中的 4D 动感影院和交互技术,模拟仿真自然景观,在多感官的环境里使观众完全沉浸在故事中。

陶瓷文物能借助数字工具传达昔日的故事,建立与游客之间的情感联系,使文化持续性、传承性、创新性地在文化的灵魂中发酵。

如图 3-2 的 ONIONLAB 与 LaviniaNext 携手为世界移动通信大会的世界移动通信之都巴塞罗那展台开发这个沉浸式房间。这个沉浸式装置带领参观者穿越加泰罗尼亚工业化的五个不同阶段。在整个体验过程中,利用尖端技术和艺术风格来增强视觉效果,展示技术、创新和讲故事的交汇。通过无缝融合物理和数字元素,让参观者穿越时空,给所有体验者留下深刻印象。

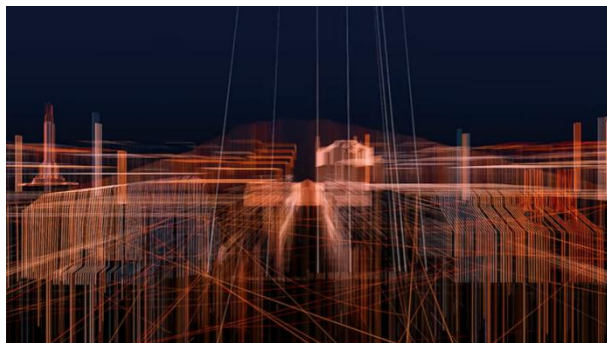


图 3-2 世界移动通信大会-沉浸式空间

4 总结

数字技术和数字应用正在全面塑造文化遗产的社会发展环境,通过数字技术能够实现文化遗产知识的平等接触,解释文化记忆以更好地理解文化遗产。在数字化、智能化、标准化和跨媒介的推动下,陶瓷文化的发展势不可挡。人文精神与技术进步的结合,不仅为陶瓷非物质文化遗产的跨媒介叙事增添了新的维度,也为陶瓷文化的传承与创新增添了深刻的影响。

数字化的力量不断扩展陶瓷文化的传播渠道,而媒体的融合与跨界合作则不断为陶瓷非物质文化遗产的叙事提供新的平台。景德镇的陶瓷非物质文化遗产正在

加速实现活态化,不断创新,展现出新的时代价值。如何使这座千年瓷都持续闪耀其辉煌,如何让陶瓷文化继续发扬光大,成为我们这一代人需要继续探索和实践的重要课题。

参考文献

- [1]侯伟婷. 基于HoloLens的博物馆沉浸式导览系统[D]. 天津:天津大学,2019.
- [2]徐明. 国际法视角下的非物质文化遗产保护研究[D]. 郑州大学,2010. DOI:10.7666/d.y1834642.
- [3]蔡伟,唐宇婷,王爱红. 景德镇陶瓷非遗的数字化建构与跨媒介叙事设计研究[J]. 包装工程,2024,45(18):139-147. DOI:10.19554/j.cnki.1001-3563.2024.18.015.
- [4]哈乐,张虹,黄山涯. 景德镇陶瓷非物质文化遗产的数字化保护[J]. 中国陶瓷工业,2020,27(2):57-60
- [5]李娜,吴军明,刘培峰,等. 传统工艺振兴视域下非物质文化遗产的活态传承路径——以景德镇国家级非物质文化遗产传承人黄云鹏为例[J]. 陶瓷学报,2023,

44(02):382-388. DOI:10.13957/j.cnki.tcx.2023.02.021.

[6]王天泥. 元宇宙背景下文旅数字化转型发展研究[J]. 图书与情报,2022,(03):111-117.

[7]李宣,张颖,杨海芸. 沉浸式体验视角下竹文化数字展示设计策略研究[J]. 竹子学报,2024,43(2):71-83. DOI:10.12390/jbr2024018.

[8]李梦捷. 基于虚拟现实与沉浸式交互设计的安塞数字美术馆[J]. 美术教育研究,2024,(22):55-57.

[9]岳威,马星孟,许子怡,等. 面向青年群体的非遗数字化体验需求研究[J]. 包装工程,2023,44(24):66-74. DOI:10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.24.008.

[10]袁佳伟,李欣宇,龙栩黛, & 邱吟风. (2019). 沉浸式交互设计运用与发展. #i{数码世界}(3), 1.

本论文系江西省大学生创新创业项目《“云上”非遗:青少年在线非遗教育平台》项目论文,课题编号:S202310407064