

虚拟古建筑场景下传统武术传承与体验研究

罗加奇, 徐吴缘圆

池州学院体育学院, 安徽 池州

收稿日期: 2026年1月28日; 录用日期: 2026年3月1日; 发布日期: 2026年3月26日

摘要

本研究意在探寻虚拟古建筑场景中传统武术传承与体验的新途径, 从而解决传统武术传承遭遇的众多难题, 促使虚拟技术和传统文化深入结合, 研究利用文献研究法整理有关理论。研究表明, 在虚拟古建筑场景下, 传统武术传承存在文化内涵缺失, 体验同质化, 技术和文化融合不够, 受众参与度低以及传承缺乏持续性等问题, 于是给出一些改进策略, 即要守住文化内涵, 更新体验设计, 塑造复合型人才, 减小体验难度并形成长效机制, 这些策略可给传统武术在虚拟环境中的有效传承和全面体验给予理论支撑和实行指引。

关键词

虚拟古建筑, 传统武术, 传承与体验

Research on the Inheritance and Experience of Traditional Wushu in Virtual Ancient Architectural Scenarios

Jiaqi Luo, Wuyuan Xu

School of Physical Education, Chizhou University, Chizhou Anhui

Received: January 28, 2026; accepted: March 1, 2026; published: March 26, 2026

Abstract

This study aims to explore new approaches to the inheritance and experience of traditional martial arts in virtual ancient architectural scenarios, so as to solve the numerous difficulties encountered in the inheritance of traditional martial arts and promote the in-depth integration of virtual technology and traditional culture. The research adopts the literature research method to sort out relevant theories. Findings show that the inheritance of traditional martial arts in virtual ancient ar-

chitectural scenes is plagued by problems such as the lack of cultural connotation, homogeneous experience, insufficient integration of technology and culture, low audience participation, and unsustainable inheritance. Accordingly, several improvement strategies are put forward: preserving cultural connotation, innovating experience design, cultivating interdisciplinary talents, reducing the difficulty of experience, and establishing a long-term mechanism. These strategies can provide theoretical support and practical guidance for the effective inheritance and comprehensive experience of traditional martial arts in virtual environments.

Keywords

Virtual Ancient Architecture, Traditional Wushu, Inheritance and Experience

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

当代传统武术传承面临传承主体匮乏、文化生态受损引发的文化遗失与失真问题, 虚拟古建筑场景的数字化应用为其传承提供了沉浸式新路径, 也成为本研究的核心切入点。本研究将虚拟古建筑场景与传统武术传承融合, 以数字化的技术赋能与文化阐释逻辑为支撑, 兼具文化、技术与社会三重价值: 文化层面可破解传承空间与文化生态困境, 实现传统武术文化的数字化与活化传承; 技术层面推动虚拟技术与传统文化深度融合, 探索技文融合的创新路径, 丰富数字人文在非遗传承领域的实践场景; 社会层面能强化大众对传统武术的文化感知, 深化文化认同、增强民族文化自信。研究遵循“概念界定-理论阐释-模式探究-问题剖析-策略提出-展望总结”的逻辑展开, 先界定核心概念、阐释文化活化传承与技术助力理论, 再探究场景再现、交互体验、文化叙事、流传推广四类应用模式, 剖析当前传承中文化内涵缺失、体验雷同、技文融合不足、受众参与度低及传承可持续性弱等问题, 进而提出坚守文化内涵、优化体验设计、培育复合型人才、降低体验门槛、构建长效机制的改良策略, 以期虚拟古建筑场景下传统武术传承的实践应用与学术研究提供参考。

2. 核心概念界定与理论基础

2.1. 核心概念界定

2.1.1. 虚拟古建筑场景

虚拟古建筑场景经由数字技术模拟创建历史建筑环境而形成的数字化空间, 其技术包含三维建模, 虚拟现实等, 这些技术可高度复原古代建筑的结构, 材质及环境氛围, 给用户带来极真的视觉和交互体验, 虚拟古建筑场景有如下特点: 具有很强的沉浸感与交互性, 打破时空限制, 让用户在虚拟环境里领略历史文化魅力, 而且具备扩展性和定制性, 可依据不同需求改变内容展现形式, 给传统武术传承赋予新的技术支持。

2.1.2. 传统武术传承

传统武术的传承并非仅仅关乎技艺的传授, 其中还蕴含着文化内涵的发展及其延续, 这属于一种传承形式, 从技术角度而言, 传统武术传承包含拳法, 器械运用这些具体技能的教导与习得过程; 从文化视角来讲, 则牵涉武学哲学理念, 伦理道德观念以及历史背景等深层意义的流传与发展[1]。传统武术在

传承方面, 其生命力体现在实用性与动态性上, 也就是经由代际交接来持续顺应社会发展需求从而重新迸发出活力[2]。现代化进程加快时, 传统武术传承遭遇不少难题, 比如传承者缺少, 文化生态被破坏等情况, 这些问题要靠新技术手段去做到更新式传承。

2.1.3. 沉浸式体验

浸没式体验指的是用户身处虚拟环境时所得到的那种身心皆陷其中的感受, 这种感受往往依靠非常逼真的感官刺激以及互动操作来达成, 在传统武术传承当中, 利用虚拟技术之后, 浸没式体验可明显改善学习者对武术的兴趣及其参与程度, 经由 VR 设备重现古时武馆景象, 学习者既能清楚看到武艺动作的要点, 又能够亲自加入招式对抗当中, 进而收获更深一层的体会, 而且, 浸没式体验还有益于加深人们对武术文化内涵的领悟和认可, 促使人们在享受感官刺激之时, 进一步体会到隐藏于武术背后的人生哲理与崇高价值。

2.2. 理论基础

2.2.1. 文化动态传承理论

文化动态传承理论把文化看作一种动态的社会应用进程, 它不是静态的遗产, 这种理论表明, 在传承过程中要保留文化的活力和适应能力, 传统武术属于动态文化形式, 蕴含诸多历史信息, 而且会持续融入现代社会需求来做到自身更新和发展[2]。遵照此理论, 传统武术传承重点在于挖掘其深层活力, 并采用新颖手段把技击技巧及文化意义传授给年轻一代, 还要重视保存其真实性以防止单调失真, 在虚拟古建筑环境里执行传统武术传承的时候, 应当全面考量它的动态属性, 凭借数字技术给予其更辽阔的流传范围和生长契机。

2.2.2. 技术赋能理论

技术助力理论显示, 现代技术会给社会各个领域带来新的可能和动力, 促使传统模式发生变革并得到提升, 在传统武术传承方面, 数字技术的应用为其增添了很强的革新动力, 教育元宇宙有关研究显示, 经由整合 VR, AR 等先进技术, 可以达成传统武术传承场景的数字化重新创建和改善, 进而加强教学效果和使用者体验, 而且, 数字化技术还能冲破时空限制, 给传统武术的跨区域流传创造条件, 利用数据治理和建模方法深入探寻武术文化的内涵价值[3], 显然, 技术助力理论为虚拟古建筑场景下传统武术传承的研究和操作赋予了重要的理论支撑和方法论指引。

3. 虚拟古建筑场景下传统武术传承的实践模式

3.1. 场景还原型：历史演练场景的数字化重构

虚拟技术给传统武术的历史演练场景带来了数字化重塑的途径, 高精度建模, 纹理映射以及即时渲染等手段可重现古代武馆, 战场等富有文化内涵的空间环境, 利用三维扫描技术收集现存古建筑的数据, 并参照历史文献填补缺少之处来创建历史场景。传统武术的场景再现能为传统武术传承给予可视化的历史回忆承载物, 通过沉浸式体验优化传统武术的文化氛围, 数字化场景可切实唤起受众的情感共鸣, 让人在虚拟场景里体会传统武术的历史庄严感与文化底蕴, 而且, 数字化冲破了物理空间的局限, 让一些由于时间流逝或者自然损坏而消失的古建筑重获新生, 保存传统武术的历史记忆。

3.2. 交互体验型：用户参与式的武术技艺传承

交互体验型模式经由虚拟交互设备(比如 VR 头盔, 动作捕捉传感器等)把用户同传统武术技术联系起来, 用户借助身体动作随时模仿武术招式, 系统按照预先设定的教学程序给予反馈, 在虚拟环境里设置

动作矫正环节,一旦用户动作有误,系统就会从视觉或者听觉方面提示他去调整,以此来助力用户更为精准地把握武术技巧。此类参与性传承方式可提升用户的学习积极性,并加强其掌握技能的成果,相关研究显示,具身参与,情景交互属于用户获取技能的有效渠道,而且虚拟交互技术可创建逼真的学习场景,促使用户在实际操作过程中逐步领会并掌控武术技法。传播技术革新研究显示,改良交互设计可突出提升用户的体验感,增强其参与意愿和满意度[4],交互体验型模式对于传统武术传承有着重要的应用价值。

3.3. 文化叙事型: 古建筑场景的武术文化传递

文化叙事型模式更新了传统武术文化内涵的流传形式,这种模式里,古建筑是场景的承载者,也是文化叙事的内容。把古建筑里的武术壁画,雕刻以及传说故事实施数字化处理之后,可以用于多媒体显示内容,观众既能观看又能知晓其中蕴含的武术文化意义,经由数字叙事理论,从叙事资源,叙事手法,叙事情节等诸多方面规划文化流传内容,提升叙事的表现力与感染力。有关中华优秀传统文化数字化流传的研究表明,文化叙事可冲破传统武术信息闭塞状况,凭借资源和内容更新达成流传效果[5]。所以,文化叙事型既充实了传统武术的流传形式,又给传统武术文化内涵的流传给予了形象而丰富的表达方式。

3.4. 传播推广型: 多平台融合的大众化传承

传播推广型模式借助社交媒体,网络等来流传虚拟古建筑场景里的传统武术内容,以此做到大众化的传承,在全媒体时代,流传技术不断更新,使得信息流传越发方便,更具个性,给传统武术的推广创造了很大空间。把有关虚拟古建筑场景的武术表演视频上传到短视频平台,或者经由直播学习传统武术技巧,可以吸引更多年轻人参与进来[6]。数字化博物馆的相关研究显示,沉浸式流传能够提升使用者的文化体验感和参与感,多平台融合这种方式扩展了流传的幅度,把传统武术的内容传给更多人。经由线上线下交互流传的方式,传统武术的流传冲破了时空限制,为数字化时代的可持续流传形成了基础。

4. 虚拟古建筑场景下传统武术传承的现存问题

4.1. 文化内涵缺失: 技术表达与文化内涵脱节

传统武术的技术体系、训练逻辑、文化内涵,从来不是抽象存在,而是与特定建筑形制深度共生的。例如梅花桩、演武厅不仅是“练武的地方”,更是武术流派的空间语法、动作尺度、攻防逻辑、仪式结构的物质载体。梅花桩是梅花拳的原生训练载体,其9~13根木桩呈梅花形分布(桩高约1米、桩距1.5米)的“点式有限空间”布局,直接决定了梅花拳“步走三角、短打快攻、立身中正”的技术特征,适配桩间平衡控制与近距离对抗需求。文化层面,梅花桩的分布暗合“五行八卦、阴阳平衡”武学哲学,桩间呼应象征“天人合一”,练习者在桩上训练时,于空间判断与动作协调中体悟“刚柔并济、内外兼修”的内涵,脱离此空间则技艺与文化遗产皆失根基。虚拟古建筑的核心价值的不可替代性在于,通过三维扫描、动作捕捉技术复刻桩的尺寸、弹性及空间约束,还原真实桩功的平衡挑战与发力逻辑;而普通3D背景仅能呈现视觉形态,无法传递空间对技艺的塑造与文化赋能。传统演武厅长方形开阔空间(约200~300平方米)、中轴对称、木地板/青砖地面的形制,与太极拳“圆活连贯、气韵生动”的技术要求深度契合——开阔空间适配大幅度动作与“以腰为轴”的发力,地面材质辅助感知“虚实转换”步法,对称布局则强化“中正平和”的伦理观念,厅内“武德为先”匾额凸显道德教化功能。虚拟古建筑的核心并非还原视觉形态,而是通过声学模拟、虚拟场景复刻,传递空间对动作的规范、地面对步法的反馈及建筑对文化伦理的承载,实现技艺与武德同步传承,这是普通3D背景无法达成的。

在虚拟古建筑场景当中,传统武术的数字化表现常常过分追寻技术效果,忽略其文化内涵,造成文

化内涵受损, 这源于技术工具理性对文化价值理性的抑制, 使得传统武术包含的哲学思想, 道德观念无法经由虚拟场景切实传达出来[3]。譬如在执行历史演练场景数字化还原的时候, 有些项目侧重于营造视觉冲击力, 却轻视了对武术技艺背后文化逻辑的细致探究, 进而削减甚至抹杀了传统武术的内涵[2], 而且, 数字技术的运用也许会引发“文化失真”状况, 即传统武术的文化符号在虚拟环境里变得简单或者被误读, 进而打破其原先的文化生态协调, 因此传承传统武术不只能做简单的背景替换, 而必须构建高精度、可交互、可训练、可研究的虚拟古建筑, 让武术在其原生空间约束中再生、延续、发展。只有这样, 我们传承的才是完整的武术体系, 而非剥离空间与文化的动作表演。所以怎样在技术演绎和文化内涵二者间达成兼顾, 成了当下迫切需要解决的重大课题。

4.2. 体验同质化严重: 缺乏个性化与创新性设计

当下, 虚拟古建筑场景里的传统武术体验项目大多存在内容雷同, 形式单调的情况, 缺少针对不同受众群体的个性化设计及更新元素, 造成这种情况的原因主要是对用户需求的多种化认识不够, 而且在设计的时候没有很好地融合流传技术革新的研究成果[4]。不少虚拟武术体验项目还是以单一种类的互动模式为主, 不能按照用户的喜好, 年龄和技术水准给予不同的体验计划, 因为没有深入运用诸如人工智能和大数据分析之类的新兴流传技术, 所以体验内容的相关性与个性化程度比较低, 很难唤起用户不断参与的积极性[4], 这种雷同化现象既影响了用户体验的满意度, 又制约了虚拟古建筑场景在传统武术传承方面潜力的发挥。

4.3. 技术与文化融合不足: 复合型人才匮乏

虚拟技术和传统武术文化相融合时, 缺乏既懂技术又通晓武术文化的复合型人才, 这已成为影响二者深入融合的关键因素, 传统武术文化的传承需深刻领会其历史背景, 哲学理念以及技艺体系, 而虚拟技术的应用则需要从业者具有稳固的编程, 建模和交互设计能力[3]。但是当前的教育体系存在学科分割的情况, 技术和文化专业之间缺乏有效的交叉培育机制, 所以精通技术和文化的人才非常稀少[2]。这种情况一方面限制了虚拟古建筑场景下传统武术传承项目的创意水准, 另一方面造成技术与文化交融大多停留在浅层, 很难产生内涵丰富且覆盖面广的革新成果。

4.4. 受众参与度不足: 体验门槛与传播渠道限制

虚拟古建筑场景中传统武术传承项目的受众参与度比较低, 主要原因是体验门槛高, 流传渠道不广又不够精准。其一, 虚拟设备成本高, 技术操作复杂, 形成了很大的体验障碍, 普通用户很难轻易进入虚拟环境, 高质量的虚拟现实设备很贵, 而且得具备一定技术才能使用, 这直接影响到大众的参与热情, 其二, 当前流传渠道覆盖面小, 针对性差, 没有充分发挥像社交媒体, 网络平台这样的多渠道流传优势, 造成潜在受众不能及时得到有关信息, 再者, 因为缺少对用户行为数据的透彻剖析, 流传内容既不相关又缺乏吸引力, 这更是降低了受众的参与积极性。

4.5. 传承可持续性不足: 缺乏长效运营与内容更新机制

虚拟古建筑场景下传统武术传承项目长时间经营会遭遇不少难题, 资金投入短缺, 技术更新迟缓, 内容创作力弱等情况较为突出, 这些状况使得传承难以持续下去, 其一, 营造并守护虚拟古建筑场景须要很多资金, 可当前此类项目的资金大多靠短期赞助或者政府拨款, 并不存在稳定的商业化运作形式[2], 其二, 伴随数字技术极速发展, 虚拟环境所依靠的硬件和软件必要持续更新来符合新技术规范, 不过很多项目由于资金和技能力度不够, 无法按时执行技术提升计划, 造成用户感受慢慢落后于市场需求[3], 其三, 内容创作既没有连贯性又缺乏革新性, 这也是限制传承可持续发展的关键要素, 特别是在深入探

寻传统武术文化并做到现代化表现的时候, 当下的内容创作体系未能创建起有效的循环系统, 无法迎合用户对新奇体验的不断追求[2]。

5. 虚拟古建筑场景下传统武术传承的优化策略

5.1. 坚守文化内涵：以文化为核心，技术为支撑

在虚拟古建筑场景当中传承传统武术的时候, 要一直把文化内涵放在核心地位, 把技术当作辅助手段来帮助文化真实地表现出来, 传统武术不是仅仅一种技能系统, 它还蕴含着深沉的哲学思想, 伦理观念, 这些文化核心就是它生命力的关键之处[3]。但在转为数字化表现的时候, 过度依靠技术也许会造成文化原有内涵的丢失, 比如过分看重视觉效果的华丽而漠视武术动作的规范性及其背后的文化含义[2], 所以, 塑造虚拟场景之时, 首先要深入探究传统武术的文化根源, 保证技术表达和文化内涵紧密相连。开发者要有扎实的武术文化知识, 防止因技术引领造成文化被误读或者失真, 如此一来, 就可以守住文化的真实性, 最大程度发挥技术的助力作用, 让传统武术在虚拟环境里重焕生机。

5.2. 创新体验设计：打造个性化、多元化、沉浸式体验

要想改善用户身处虚拟古建筑场景时开展传统武术活动的质量, 就得按照各类受众群体的需求规划多种又新颖的体验项目, 年轻人偏爱那些快速又新奇的事物, 所以体验内容要重视趣味性和互动性, 这样才能让他们一直参与进来[3], 可以利用虚拟现实, 加强现实这些新科技, 制作依托故事情节的武术互动游戏, 让玩家在游戏中学习武术技巧, 领略其中的文化韵味。经由改良交互设计, 加强用户体验的连贯性与沉浸感, 这也是做到这个目的的关键方法, 比如精简操作步骤, 改善界面布局, 并供应个性化的体验形式, 这些都能切实提升用户参与的积极性和满意程度[4]。例如通过声学分区、材质音效、动态反馈, 利用古建筑声学特性强化武术打击感的听觉沉浸。演武厅场景基于古建筑“高屋顶、硬墙面”的声学反射规律, 通过音频建模技术设计“分层音效反馈”——拳脚击中虚拟靶位时, 近距离反射音模拟“实击感”, 远距离回声模拟空间共鸣, 让用户通过听觉判断发力力度与距离; 武庙场景: 利用殿内立柱的声波衍射特性, 设计“招式节奏音效”, 当动作与武术套路节奏匹配时, 立柱反射音形成和谐共鸣, 反之则出现音效断层, 辅助用户把握招式韵律。

依托古建筑空间梯度, 设计递进式教学关卡, 将建筑结构转化为教学载体, 实现武术技能的分层训练; 融合空间叙事与武术文化, 让场景设计兼具功能性与文化性。这样全方位的体验设计既可以满足不同用户的需求, 又能给传统武术的传承增添新的动力。梅花桩场景: 设置“桩距递进关卡”——初级关卡采用较大桩距(2米), 降低平衡难度; 中级关卡还原标准桩距(1.5米), 强化步法转换; 高级关卡增加桩面轻微晃动效果, 模拟真实桩功的动态平衡挑战, 将建筑空间约束转化为技能进阶阶梯。庭院走廊场景: 利用走廊“窄长、多转角”的空间特征, 设计“闪避反击关卡”, 要求用户在走廊宽度限制下完成太极拳“借力打力”或武术套路的转角发力, 让空间限制成为技能训练的载体。

5.3. 培育复合型人才：推动技术与文化的深度融合

虚拟古建筑场景中传统武术传承若要达成, 离不开复合型人才的支持, 此类人才需既精晓数字技术又了解武术文化。当下, 技术与文化相融合存在短缺状况, 关键缘由在于相关领域专业人才缺少, 这种情况制约了传承项目的深度和广度[3], 因而提议经由高校教育, 专业培训等渠道, 系统塑造具有跨学科背景的复合型人才, 高校可设置交叉学科课程, 把计算机科学, 数字媒体技术和传统武术文化关联起来, 给学生赋予理论与操作结合的学习契机, 还要推动企业和科研机构展开协作, 凭借实际项目的锤炼, 进一步优化人才的技术运用能力和文化领悟水平。这种多措并举的塑造模式会为虚拟技术和传统武术文化

的深入融合形成稳固的人力根基。

5.4. 降低体验门槛：拓展传播渠道，实现大众化普及

要想拓展虚拟古建筑场景里传统武术传承的目标群体，关键在于减小体验的门槛，经由多种化的流传途径做到大众化推广，其一，虚拟设备昂贵且技术操作繁杂，这成了阻碍用户参与的重要因素，所以应当想办法削减硬件费用并精简操作步骤，可以研发适合智能手机和平板电脑的精简型应用程序，这样用户就不必用高端设备就能得到不错的体验，其二，采用社交媒体，短视频平台这些新出现的流传方式，可以大幅优化传统武术内容的能见度及其流传速度，创作优质短片内容，举办线上互动活动等手段，就能够招引更多的用户留意到并且加入到传统武术的传承行列当中[4]。如此两手一起抓的办法，既能切实减轻受众参与时的压力，又可突出加强传统武术在社会上的影响。

5.5. 构建长效机制：保障传承的可持续发展

要想让虚拟古建筑场景里的传统武术传承长久持续下去，就得形成起稳定的资金投入机制，技术更新机制以及内容创作机制，其一，资金是项目运作的基本保证，政府，企业和社会各界应当共同出资，设立专门的基金来扶持相关项目的研发和经营[2]。其二，技术飞速发展，所以项目团队务必一直留意并学习前沿技术，及时把新技术用到虚拟场景的改良和升级当中，利用人工智能和大数据分析技术，可以大幅改善用户体验的个性化水平和参与积极性[4]，其三，完善内容创作机制也很关键，唯有持续产出优质传承内容，才有可能留住用户的兴趣和参与热情，经由这些举措，可以给虚拟古建筑场景里传统武术的传承给予稳固支撑，从而让它在数字时代做到可持续发展。

6. 结论与展望

6.1. 研究结论

本研究围绕虚拟古建筑场景中传统武术传承与体验这一核心议题展开系统探究，针对其应用形式，现存问题及改良措施予以细致剖析，研究显示，虚拟古建筑场景给传统武术传承带来新可能，经由场景复原型，互动体验型，文化叙述型以及流传推广型等应用形式，可以较好重现历史练武情形，激发使用者的学习热情，传达武艺文化意蕴并且做到大众化流传，但是当下在虚拟古建筑场景里的传统武术传承仍然遭遇不少难题，比如缺乏文化真实性，体验内容雷同化现象突出，技术和文化结合不够紧密，受众参与感不强以及传承难以持续等诸多状况。这些情况的出现，一方面限制了传统武术文化的深入传承，另一方面也影响到虚拟技术助力文化守护的实际成果。

本研究给出了诸多改良策略，期望经由守住文化内涵，更新体验设计，塑造复合型人才，减小体验门槛并且形成长效机制来促使虚拟古建筑场景里传统武术传承得以可持续发展，这些策略看重以文化为核心，以技术为依靠的理念，在技术运用时要保留传统武术的文化内涵及其活力。

6.2. 研究展望

本文就虚拟古建筑场景下传统武术传承做了比较系统的研究，但还是有很多值得研究的方向，从技术角度看，以后可深入探究虚拟现实，加强现实和混合现实等技术在传统武术传承方面的应用。比如怎样把高精度建模技术同即时渲染技术融合来创建更为逼真的虚拟古建筑场景，怎样利用智能算法优化用户的交互感受，怎样将多感官反馈技术与之关联以优化用户的沉浸感等等[3][5]。从文化角度看，将来可更好地挖掘传统武术文化内涵并实施数字化表达，利用大数据整理传统武术的文化脉络，使文化内涵更为直观，形象地表现出来。从社会层面来讲，未来可深入探究虚拟古建筑场景中传统武术传承的长效机

制与流传策略, 比如怎样稳定投入资金以保证项目可持续发展, 怎样经由跨学科培育更多既懂技术又懂文化的复合型人才, 怎样利用社交媒体和网络达成更大规模的文化流传等[3]。虚拟古建筑场景中传统武术传承的研究刚刚开始, 日后要深入探究技术更新, 文化表现, 社会推广等事务, 从而为中华优秀传统文化的创造性转化和革新发展作出更多贡献。

基金项目

2025 年池州学院省级大学生创新训练计划项目“基于虚拟现实技术的古建筑沉浸式体验系统”(S202511306221)。

参考文献

- [1] 杨建营. 从人类武技的文明化进程探析传统武术拳种的未来出路: 体系化传承、创造性转化、创新性发展[J]. 体育科学, 2022, 42(9): 82-89.
- [2] 张波, 胡昌领, 陈保学. 新时代中国传统武术文化传承困境及策略研究[J]. 西安体育学院学报, 2023, 40(1): 105-110.
- [3] 归雪菊, 李兆进, 吴玉明. 数字技术背景下武术“非遗”传承路径探骊[J]. 武术研究, 2024, 9(3): 19-21.
- [4] 冯丹茹. 传播技术创新对用户体验和参与度影响研究[J]. 中国地市报人, 2024(4): 111-112.
- [5] 周建新. 中华优秀传统文化数字化: 逻辑进路与实践创新[J]. 理论月刊, 2022(10): 82-88.
- [6] 李成, 龙行年, 赵歆, 吴雪琴. 全媒体时代中国武术文化传播的价值表征、现实问题与推进方略[J]. 武汉体育学院学报, 2024, 58(1): 61-67.