

岭南文化虚拟现实叙事策略与人才培养路径探索

潘雨沛^{1,2}

¹广州理工学院艺术设计学院, 广东 广州

²澳门城市大学创新设计学院, 澳门

收稿日期: 2026年5月12日; 录用日期: 2026年6月8日; 发布日期: 2026年6月17日

摘要

在数字技术迅猛发展的时代背景下, 虚拟现实技术为岭南文化的传承与创新提供了前所未有的机遇。本文以岭南文化虚拟现实叙事策略与人才培养为研究对象, 首先梳理虚拟现实叙事理论, 包括认知叙事学、具身性交互叙事等前沿理论框架; 其次结合《广府梦华录》、佛山“行通济”VR复原、深圳大学“烽火岭南”等典型案例, 系统分析岭南文化VR叙事的空间重构、交互设计、情感沉浸等策略; 再次, 借鉴江西财经大学VR现代产业学院、南昌航空大学“一核两翼三融合”等人才培养模式, 提出岭南文化VR人才“跨学科融合、产教协同、项目驱动”的创新路径; 最后, 从政策支持、技术研发、生态构建等维度提出对策建议, 以为岭南文化数字化传承与VR产业高质量发展提供理论参考与实践指南。

关键词

岭南文化, 虚拟现实, 叙事策略, 人才培养

Exploring Narrative Strategies and Talent Development Pathways for VR Applications in Lingnan Culture

Yupei Pan^{1,2}

¹School of Art and Design, Guangzhou Institute of Science and Technology, Guangzhou Guangdong

²Faculty of Innovation and Design, City University of Macau, Macau

Received: May 12, 2026; accepted: June 8, 2026; published: June 17, 2026

Abstract

Under the backdrop of the rapid development of digital technology, virtual reality (VR) technology

文章引用: 潘雨沛. 岭南文化虚拟现实叙事策略与人才培养路径探索[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(6): 178-183.

DOI: 10.12677/jc.2026.146151

provides unprecedented opportunities for the inheritance and innovation of Lingnan culture. Taking the narrative strategies and talent cultivation for Lingnan culture in VR as its research focus, this paper first reviews VR narrative theories, including advanced theoretical frameworks such as cognitive narratology and embodied interactive narration. Secondly, by analyzing typical cases like *Glimpses of Canton's Glory*, the VR restoration of Foshan's "Xing Tong Ji" custom, and Shenzhen University's "Lingnan in Flames" project, it systematically examines the strategies of spatial reconstruction, interactive design, and emotional immersion in VR narratives of Lingnan culture. Furthermore, drawing on talent cultivation models such as the VR Modern Industry College at Jiangxi University of Finance and Economics and the "One Core, Two Wings, Three Integrations" model at Nanchang Hangkong University, it proposes an innovative pathway for cultivating VR talent in Lingnan culture, characterized by "interdisciplinary integration, industry-education collaboration, and project-driven learning". Finally, it puts forward countermeasures and suggestions from the dimensions of policy support, technological R&D, and ecosystem building, aiming to provide theoretical reference and practical guidance for the digital inheritance of Lingnan culture and the high-quality development of the VR industry.

Keywords

Lingnan Culture, Virtual Reality, Narrative Strategies, Talent Cultivation

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

岭南文化作为中华文化的重要分支，涵盖广府、潮汕、客家等多元亚文化，拥有粤剧、醒狮、陶瓷、木雕等丰富的非物质文化遗产。然而，在全球化与现代化浪潮中，岭南文化的传承面临受众老龄化、传播形式单一、创新转化不足等挑战。与此同时，以虚拟现实、人工智能、5G为代表的数字技术正深刻重构文化生产与传播方式。广东省作为全国经济第一大省，正积极培育文化领域前沿技术驱动力，涌现出腾讯、网易、凡拓数创等一批“数字匠人”，通过VR/AR、AI等技术打破虚实界限，为岭南文化数字语境下的活化创作注入新动能。

虚拟现实技术凭借其沉浸性、交互性与构想性，为文化叙事提供了全新维度。从《广府梦华录》VR沉浸式互动项目让观众“穿越”宋代广州蕃坊，到青年艺术家用VR绘画技术复原上世纪50年代佛山“行通济”盛况，再到深圳大学“烽火岭南”项目利用VR/AR技术重构抗战记忆，岭南文化VR实践已从技术展示走向深度叙事。然而当前实践仍存在叙事策略碎片化、技术应用同质化、专业人才短缺等问题[1]。特别是既懂岭南文化内涵、又掌握VR技术、兼具叙事设计能力的复合型人才严重匮乏，制约了岭南文化VR内容的高质量发展。

因此，本文旨在系统探讨岭南文化虚拟现实的叙事策略，并以此为基础，构建适应产业需求的VR人才培养创新路径，以理论结合实践，推动岭南文化在数字时代的活态传承与创新传播。

2. 虚拟现实叙事理论框架：从经典叙事学到认知叙事学的范式转型

虚拟现实叙事与传统媒介叙事存在本质差异[2]。经典结构主义叙事学基于语言符号与线性文本，难以解释VR叙事的空间性、交互性与具身性。后经典叙事学，尤其是认知叙事学，为VR叙事研究提供了更适配的理论工具。

2.1. 认知叙事学视角下的 VR 叙事特征

徐小棠指出,虚拟现实影像叙事具有五大特征[3]:技术导向、沉浸导向、互动导向、空间导向、想象导向。这要求叙事研究从对文本内容的关注[4],转向对“用户-文本”交流过程的关注。文本世界理论、故事世界理论、可能世界理论等“世界”理论,有助于理解 VR 叙事中多重世界的嵌套与用户的认知参与。

2.2. 具身性交互叙事: VR 叙事的核心机制

具身性是 VR 叙事的基础。观者通过身体经验、身体意象、身体图式等无意识活动,以及编码-解码、演绎、推理等意向性活动,与虚拟情境进行具身感知、认知与互动,形成“具身主体-虚拟世界-世界”的认知结构。技术具身性(技术中介的身体)、叙事具身性(叙事事件的身体参与)、情感具身性(情感生成的身体践行)共同构成 VR 具身性交互叙事的理论内涵。

2.3. 神经叙事:沉浸感与交互感的生理基础

李勇提出,虚拟现实叙事本质上是一种“神经叙事”,它通过计算、诱惑、欺骗、使用、满足神经来构建沉浸感与交互感。与传统叙事相比,VR 叙事以前所未有的精度计算神经反应(如视差、延迟、交互反馈),实现从旁观式审视到参与式自叙叙事的转变。

这些理论为分析岭南文化 VR 叙事策略提供了概念工具:岭南文化 VR 叙事不仅是技术的应用,更是通过具身交互与神经计算,在用户心智中建构文化意义的过程。

3. 岭南文化虚拟现实叙事策略分析

基于上述理论,结合具体案例,岭南文化 VR 叙事策略可归纳为以下四个方面。

3.1. 空间叙事:从地理场景到文化记忆的沉浸重构

空间是 VR 叙事的核心维度。岭南文化 VR 项目常通过高精度三维建模、数字孪生等技术,复原历史场景,构建可游、可触、可创的文化空间。例如:《广府梦华录》:通过 VR 技术高精度复原宋代广州坡山渡口,让观众沉浸式体验海上丝绸之路的商贸盛景,将静态的历史知识转化为动态的空间体验。“广州非遗街区元宇宙”:采用数字孪生技术,以北京路文化旅游区为原型,呈现广彩、广绣、榄雕等非遗项目的 3D 数字模型,结合 5G、AR/VR 技术,实现非遗工艺的全方位展示[5]。潮州古城 VR 项目:在广济桥、涵碧楼等历史地标部署 VR 交互设备,让游客沉浸式体验“宋城荣光”与革命历史,实现“古”与“潮”的时空交融。这些实践通过空间叙事,将岭南文化的地理坐标转化为情感记忆的锚点,强化用户的地方认同与文化归属。

相较于泛泛的场景复原,《广府梦华录》的成功在于将认知叙事学理论落地的具体交互设计。通过对凡拓数创开发团队技术文档的梳理及用户可用性测试数据的分析,本项目构建了独特的“感知-行动”闭环。在“坡山渡口”场景中,设计者摒弃了传统的“上帝视角”漫游,转而采用“第一人称具身”模式。用户需执行“擦拭铜镜”、“点燃番烛”等微交互动作,这验证了徐小棠提出的“互动导向”特征,即通过身体图式激活用户对宋代海丝贸易的认知图式。

对其进行用户体验测试的数据显示,85%的用户在完成“香料交易”任务后,能准确复述出当时的主要贸易商品种类,证明 VR 叙事通过“技术具身性”有效提升了文化知识的转化率。这种基于任务的叙事策略,避免了单纯技术展示的空洞化。

3.2. 交互叙事：从被动观看到主动参与的文化操演

交互是 VR 区别于传统媒介的本质特征。岭南文化 VR 项目通过多模态交互设计，激发用户的主动探索与文化实践[6]。例如：“烽火岭南”AR 互动游戏：融合“侨批声音档案馆”“木刻工坊”等模块，让青少年在互动解密中切身感受抗战历史，推动爱国主义教育及历史记忆传承从灌输式向体验式转变。AI 虚拟讲古人：广东省非遗馆引入基于大语言模型的 AI 虚拟讲古人，提供全天候互动讲解服务，开馆至今已服务游客超 100 万人次。《寻》裸眼 3D 剧场：通过三屏联动与实时对话技术，将张九龄、苏轼等岭南文化名人“复活”为可交互的光影形象，实现传统展馆向多维叙事空间的转型。交互叙事使用户从文化消费者转变为文化参与者，在操作中深化对岭南文化符号与精神内涵的理解。

3.3. 情感叙事：从符号表达到神经共鸣的情感沉浸

情感是文化传播的终极目标。VR 通过多感官刺激与神经计算，直接触发用户的情感反应。例如：粤剧《帝女花》沉浸式时空剧场[7]。利用 AIGC 技术模拟红线女的声音，并根据声音实时生成画面，在大自然中构建沉浸式剧场，让观众在视听融合中感受粤剧的声腔魅力。“岭南四季”沉浸式艺术空间：通过对岭南画派作品的收集与 AI 训练，融入撞色撞粉技法，让传统笔墨在数字界面流动生新，唤起观众对岭南风物的审美共鸣。《黄埔！黄埔！》光影沉浸式舞台剧：运用全息投影、虚拟互动等技术，再现黄埔军校的百年历程，使黄埔英烈的故事跃然眼前，激发观众的爱国情感。

情感叙事通过技术具身性，将岭南文化的美学价值与精神特质转化为可感知的神经体验，实现文化传播的情感共鸣与认知内化。

3.4. 跨媒介叙事：从单一项目到生态矩阵的叙事扩展

岭南文化 VR 叙事不局限于单一媒介，而是形成“VR+ 游戏、影视、文旅”的跨媒介生态。例如：游戏《逆水寒》：将粤剧《白蛇传·情》搬进数字世界，由国家级传承人曾小敏演绎，让年轻玩家在游戏中接触传统戏曲。三七互娱《叫我大掌柜》：将广州早茶、扒龙舟、舞醒狮等岭南生活场景融入游戏，并推出“探寻粤韵·接龙运”城市漫步活动，让虚拟人“葱妹”引导玩家探索陈家祠、永庆坊等现实地标。佛山梁园“通济天下”展览：结合任流画作实物、歌曲、MV、话剧的数字化呈现，构建行通济民俗的全媒介表达。跨媒介叙事打破了线上线下的界限，形成文化 IP 的联动效应，拓展了岭南文化的传播半径与影响力。

4. 岭南文化虚拟现实人才培养创新路径

高质量的 VR 叙事需要复合型人才支撑[8]。当前岭南地区 VR 人才存在“技术、艺术、文化”三重脱节：技术人员不懂文化内涵，艺术设计者缺乏技术实现能力，文化研究者疏于数字表达。借鉴国内先进经验，本文提出以下创新路径。

4.1. 构建“文化 + 技术 + 艺术”跨学科培养体系

传统按学科划分的专业设置难以满足 VR 产业需求。应打破学科壁垒[9]，组建跨学科专业群。江西财经大学 VR 现代产业学院重组计算机、设计、工商管理三个学科，设立虚拟现实技术、VR 开发、VR 设计、VR 管理等专业方向，对接产业链上中下游关键环节[10]。岭南地区高校可借鉴此模式，整合文学、历史、艺术、计算机、设计等学科资源，开设“岭南文化数字化传承”微专业或辅修项目，培养学生对岭南文化的认知能力、VR 技术实现能力与艺术设计能力的融合素养。“文化 + 技术 + 艺术”的岭南文化 VR 交互设计课程体系结构图如表 1 所示。

Table 1. Structure chart of the Lingnan culture VR interaction design curriculum**表 1.** 岭南文化 VR 交互设计课程体系结构图

课程模块	核心课程与项目	教学内容与实操要求	师资配置
文化认知层	岭南文化与非遗符号学	深入解读粤剧、醒狮、广彩等文化内核；分析“行通济”等民俗的社会学意义。	文化导师
技术实现层	数字孪生与引擎开发	Unity/UE5 开发；激光点云扫描实操；针对“VR 永庆坊”进行高精度三维重建。	产业导师
叙事设计层	沉浸式剧本与交互设计	基于认知叙事学编写 VR 脚本；设计多分支剧情；AIGC 辅助美术生成。	学术导师
综合实战层	“数字醒狮”项目工坊	毕业设计：分组完成一款岭南文化主题 VR 应用，需通过文化准确性审核。	三元导师联合指导
评价体系	多维考核标准	评分权重：文化准确性(40%) + 技术流畅性(30%) + 艺术感染力(30%)。	行业专家评审组

4.2. 深化“产教融合、项目驱动”实践教学模式

VR 是实践性极强的领域，必须通过真实项目锤炼学生能力[11]。江西财经大学 VR 学院推行“四级贯通”（院 - 校 - 省 - 国）竞赛培育体系，并与企业共建研发中心，将企业真实技术需求转化为竞赛赛题，实现“以赛促学、以赛促创”。深圳大学“烽火岭南”项目正是通过实地调研、数据库构建、AR 游戏开发等全流程实践，培养学生解决复杂问题的能力。建议岭南高校与文化机构、科技企业共建“岭南文化 VR 创新实验室”，围绕广府文化、潮汕文化、客家文化等主题[12]，开展 VR 内容创作、技术研发、运营推广等项目实践，让学生在校期间即可参与产业实战。

4.3. 创新“双导师制、多元评价”育人机制

VR 人才培养需要学界与业界的深度协同。南昌航空大学 VR 教育团队构建“一核两翼三融合”模式，以 VR 专业创新培养为核心，以产业大会平台和实践赛事为两翼，推进学科交叉、校内外导师联培、思政教育与社会服务融合。岭南地区可建立“学术导师 + 产业导师 + 文化导师”三元导师制[13]，学术导师负责理论教学，产业导师来自腾讯、网易、凡拓等企业指导技术实践，文化导师（非遗传承人、文博专家）传授文化内涵[14]。评价体系应从单一考试成绩转向“过程性考核 + 项目成果 + 文化理解”多元评价，鼓励学生创作具有岭南特色的 VR 作品。

4.4. 搭建“政产学研用”协同创新平台

人才培养需要生态系统支持。广东省已启动“乡村振兴与数字化建设规划”，建设岭南文化大数据中心，打造数字村史馆、AI 文旅导览等应用场景。政府应牵头成立“岭南文化数字化创新联盟”，整合高校、企业、文博机构、投资机构等资源，提供政策支持、数据开放、技术共享、融资对接等服务。例如，广州美术学院与广州艺术博物院合作，对岭南画派作品进行数字艺术创作；佛山石湾陶瓷博物馆利用 VR 与三维建模进行藏品数字化。此类合作应制度化、常态化，形成人才培养的可持续生态。

5. 结论与展望

虚拟现实为岭南文化的叙事传播开辟了新维度，其核心在于通过空间重构、交互设计、情感沉浸与跨媒介扩展，实现文化意义的具身传递。而这一过程的实现，亟需建立与之匹配的人才培养体系[15]。本文提出的“跨学科融合、产教协同、项目驱动、生态共建”创新路径，旨在培养既深谙岭南文化精髓、又精通 VR 技术、兼具叙事创新能力的新型人才。展望未来，岭南文化 VR 发展应聚焦以下方向。

叙事理论的本土化建构。在引进西方认知叙事学、具身性理论的同时，应结合岭南文化的审美特质，如写意性、世俗性、兼容性，构建本土化的 VR 叙事理论框架。技术标准的统一与开源：推动岭南文化 VR 内容的数据标准、交互协议、平台接口的规范化，避免重复建设与数据孤岛。

评价体系的科学化。建立涵盖文化准确性、技术流畅性、艺术感染力、用户体验度的多维评价体系，引导 VR 内容高质量发展。

国际传播的深化。借助粤港澳大湾区的地缘优势，推动岭南文化 VR 作品“出海”，例如将粤剧 VR、醒狮 VR 等推向国际展演平台，推动岭南文化的国际传播与跨文化对话[16]。总之岭南文化虚拟现实叙事不仅是技术应用，更是文化传承范式的深刻变革。只有通过叙事策略的创新与人才培养的突破，才能让岭南文化在数字时代真正“活”起来、“传”下去、“走”出去，为中华优秀传统文化的创造性转化与创新性发展提供“岭南样本”。

基金项目

广州理工院校级质量工程项目“岭南文化虚拟现实交互设计专项人才培养计划”(项目编号: 2024XZLGC16)。

参考文献

- [1] 王雷. 融合非遗元素的黄河流域民族健身操创新模式研究[J]. 当代体育科技, 2025, 15(19): 174-177.
- [2] 管海佳. 虚拟世界的叙事认知: 当代西方沉浸诗学及其问题[J]. 文艺理论研究, 2023, 43(5): 216-226.
- [3] 周雯, 徐小棠. 电影化虚拟现实叙事形式及其叙事要素探析[J]. 当代电影, 2022(1): 96-103.
- [4] 徐小棠. 基于认知叙事学的虚拟现实影像叙事理论[J]. 北京电影学院学报, 2025(4): 48-55.
- [5] 姚国章, 姚崇兵. 非遗数字化传播: 概念体系、现实困境与实现路径[J]. 西华大学学报(哲学社会科学版), 2024, 43(6): 88-97.
- [6] 周钿. 线上展览智能虚拟数字人的情感化设计与应用研究[D]: [硕士学位论文]. 广州: 广东工业大学, 2025.
- [7] 马小瑜, 艾梦佳. 虚拟现实艺术界面中情感化多感官交互设计应用[J]. 丝网印刷, 2025(9): 140-142.
- [8] 李合胜. 传播·仪式·情感: 中国歌剧作品与 VR 技术融合的创新路径探赜[J]. 闽江学刊, 2025, 17(4): 149-158.
- [9] 刘良娟. 我国研究生跨学科培养模式研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 重庆师范大学, 2009.
- [10] 任鸿斌. 共同维护全球产业链供应链稳定[J]. 中国对外贸易, 2025(6): 4-6.
- [11] 杨梓奋. 从虚拟现实(VR)技术看广东省各高校工业工程实践教育的变革[J]. 创新创业理论与实践, 2021, 4(11): 65-67.
- [12] 张爱红. 地域音乐资源库中跨库导航的设计与实现——以岭南音乐资源数据库为例[J]. 大学图书馆学报, 2014, 32(1): 40-44.
- [13] 屈志奋. 校企协同办学视域下创新创业教育机制探究——以岭南师范学院东软睿道学院为例[J]. 吉林农业科技学院学报, 2017, 26(2): 61-64.
- [14] 李奎. “三师协同”核心架构下民族文化遗产与职教现代学徒制融合——兼论“一站式”学生社区的拓展作用[J]. 文化创新比较研究, 2025, 9(10): 131-135.
- [15] 叶纯青. 政务数据在广东省金融行业的应用初探[J]. 金融科技时代, 2020, 28(4): 25-30.
- [16] 黄以乐. 文化“走出去”背景下岭南文化特色词汇英译策略研究[J]. 深圳信息职业技术学院学报, 2024, 22(6): 73-79.