

5G时代“双新”对传统文化的创新与影响

——以互动解谜游戏盒为例

王文韬

西安培华学院, 中国·陕西 西安 710125

【摘要】当5G时代来临,中国的5G基站搭建数量已是全球第一。对于文化创意产业来说,新颖爆款的文创产品——互动解谜游戏线上系统(如谜案馆app)和新衍生的互动解谜游戏盒既可以在线上为旅客制订最佳云旅游路线,同时还让旅客体验“探宝解谜”般的快乐。还可以联动线上故事打造线下实地交互沉浸式解谜,让旅客体验独特的人文之旅。传统文化传播方式和传统旅游业与“双新”(新媒体平台与新技术)在不同程度正在发生着融合深化。本文旨在研究在互联网时代下,借助“科学性”、“先进性”、“创造性”等理念,尝试探索互联网时代下传统文化在“双新”影响下实现创新性转化,分析它创造的经济效益和人文影响。借助产业融合发展的趋势,实现个体公司,景区,政府三方联动,共同探索打造西部文旅新高地的可能性。

【关键词】5G时代; AR技术; 传统文化; 互动解谜游戏阅读;

【项目】西安培华学院2021年大创项目:“长安迷梦AR在线体验系统”;项目编号:PHDC2021024。

1 5G时代传统文化传播方式的演变

在过去,传统文化传播的方式以纸质书籍和收听观看广播电视为主。读者在接受传统文化知识理论时被动单向填鸭式传输。由于传统文化的重要载体以经史籍为主,知识繁杂,内容未能与时俱进进行合理改编创作,旧式传播传统文化方式已不适合当今时代的需要,应对优秀中国传统文化推陈出新^[1]。

互联网时代以来,人们获取文化知识速度空前提速,但不出于学术需要,探寻知识者甚少。同时,纸质书籍虽处没落期但仍然占据传统文化媒介传播的半壁江山。当传统文化选择传播时应选择新旧交融:将秉持忠于历史原则进行改编创作的传统文化故事投放于受当代大众欢迎的新媒体平台,邀请读者以故事主人公的身份去探索破解故事的真相。当读者在新媒体平台体验故事搜证环节,感受人物对话言语意味,通过漫画插图或影视动画来了解古人们对时代性物件使用等方式,潜移默化地接受传统文化熏陶。

善于继承才能更好创新,新阅读方式推动传统文化革故鼎新的过程中,新式文创产品——互动解谜游戏阅读系统和衍生实体产品互动解谜游戏盒应运而生。当《国家宝藏》热映由沈腾,陈建斌,富大龙三位影帝依次出演跪射武士俑,秦陵铜车马,青铜仙鹤的前世传奇时,盒中闪电公司与秦始皇陵博物院抓住机遇,联合研发的互动解谜考古游戏书《问秦》投入文创市场,不仅盈利高达150多万,而且“双新”对传统文化提供传播新途径,让更多人通过交互沉浸式阅读娱乐方式接受传统文化的熏陶与培养,继承优秀传统文化精神遗产。做到不忘本来,吸收外来,面向未来。

在未来,“双新”(新媒体平台与新技术)对传统文化创新型转化影响深远。以互动解谜游戏盒为例,盒中闪电公司在《唐人街探案3》授权下研发制作《侦探笔记2》刑侦类互动解谜游戏盒。在互动解谜游戏阅读系统(谜案馆app)中首次将AR视频代入系统实现实景传递的功能,予以读者玩家沉浸式体验,借助AR视频中传统文化物件的使用方式来让人们潜移默化接受传统文化知识,同时搜寻罪犯留下的蛛丝马迹破解最终的真相。秘境光谷公司研发的《时之匣》互动解谜游戏盒全程使用影视视频和VR技术,用实景VR录像来让读者玩家更直观可视化去了解蒙古赤峰草原文化和民俗景象,感受当地风土人情的同时一步步剖析幕后的真相。“双新”为传统文化的传播发展开拓新的未来,将过往云烟,穿越千年,为人们重现秦时明月汉时关。新媒体和新技术对传统阅读方式进行交融革新,同时革

新旅游业的文旅模式,带动经济增长,促进就业。总而言之,说到传统文化经过创新性发展后带来的效益,“双新”功不可没。预计在未来十年内传统文化的传播方式会因“双新”而多样化并可拉动相关行业的经济增长,实现“百花齐放,百鸟争鸣。”的文创盛景。“5G互联网+文创+旅游”为传统文化传播方式提供新渠道和新发展思路。我认为现在的新文创产品是新旧媒体交融的典型产物,在未来,会有更多的新式文创产品会为人们献上文化饕餮盛宴。

2 5G时代新式文创产品如何传播传统文化?

2.1 剖析历史类互动解谜游戏书“自我革新”

传统的历史文献对于大众而言,略显枯燥乏味。作者和出版社采用左图右史的排版设计方式方便读者阅读,但内容和阅读方式仍难以与现实环境共同营造沉浸式体验,引发读者内心深处的共鸣。解谜游戏书应运而生,如《墨多多谜境冒险》。其故事虽然推理烧脑但并不符合人们历史科普的需要。后来的文创公司借鉴其思路,在解谜游戏融入秉持忠于历史的原则进行改编创作的谜题故事和古典道具等新元素——历史类互动解谜游戏书/盒。如故宫出版社《谜宫》系列受到大家的热爱。文创者并不满足于现状,又融入漫画的形式《文物有灵》,可爱灵动的漫画风格和新颖的谜题故事和丰富的科普知识易受青少年的喜爱,在体验娱乐的过程中潜移默化学习中国传统文化知识和历史,起到寓教于乐的体验效果^[2]。

不仅仅是书的内容进行创新改造,为增加阅读过程中的趣味性,阅读方式也被文创者精心设计,当读者拿起互动解谜游戏书和道具结合线上app谜案馆进行阅读娱乐时,阅读方式多样性增加。书,也有自己的玩法:翻书,撕书,裁,折等等,通过这些趣味操作有助于培养孩子们动手动脑的能力,极大丰富读者玩家们但阅读和娱乐体验。

2.2 “工欲善其事,必先利其器”(新媒体和新技术)

在过去,人们获取传统文化知识的方式是通过传统繁杂的经书典籍,其讲述内容较为枯燥,即使图文并茂,读者长时间阅读也会因缺乏可视化立体插图或影响导致阅读体验不佳,书籍内容与读者间互动性差,不符合对新时代青少年科普教育的兴趣和需要。

科技是第一生产力,当“阅读不仅是阅读”,“双新”为传统文化创新提供强有力的科技动力,秉持历史原则改编创作并精心铺设的谜题故事搭配先进的线上系统可谓如虎添翼。在传统媒体与新媒体冲突碰撞时,新旧交融的文化产物是两者共存的最好方式,从某方面讲,文创产品是新旧媒体的过渡融合的时代

产物,在看似“水火不容的新旧媒体冲突对立的局面”下有和谐共存的平衡点。“双新”为传统文化在未来的发展和延续提供无线生机与可能。

2.3 “众人拾柴火焰高”(产业联动效益及政策平台津贴支持)

提高文化软实力事关国运。中国虽然有强大的文化根基和强劲的文化发展势头,但中国目前还只是文化大国而不是文化强国,我们文化软实力的表现与物质硬实力的日益强大并不相称。传统文化产业创新型转化不是空喊口号,而是需要文创工作者和社会各界戮力同心,各尽其能,学研交融,为传统文化创新型转化发展尽绵薄之力。

新型众筹文化平台——摩点平台为激励广大致力于文创工作者和潮玩设计师们,采取平台激励计划。传统文化在其文化创意众筹社区蓬勃发展。近期又发布新的招募计划,创作奖金总和高达七十二万。通过摩点平台,文创团队实现自身对社会的文化价值的同时,也将传统文化得到发扬与传播。

以当前项目为例,因疫情期间高校文化讲座论坛不能如期举办甚至取消的情况下,对长安人文历史文化感兴趣的学者,教师,家长,学生,人文历史爱好者们可通过AR线上互动阅读的方式来学习长安人文知识。为地域、距离、交通等原因无法亲自到

西安体验长安文化的人提供了更加便捷有趣的体验方式。

在经济上推动了第三产业的发展与进步,助推陕西文旅新高地的打造,有助于优秀传统文化创新性转化,古为今用。在文化教育上有助于教师对讲授方法的完善和历史文化知识的普及。

3 结语

中华文化,博大精深,不拘泥于任何一种形式,只有不断融合,才能不断精进。当传统文化被文创工作者们搭载于交互沉浸式阅读系统,经过上线新媒体平台宣推后,传统文化在文创浪潮中焕然一新,自信昂扬拥抱世界。让我们共同追逐城市文化风向标,解锁城市新玩法,用好奇的眼光探索一座座华夏城市人文历史和风土人情。将传统与现代有机融合,树立青年文化自信,展示古今华夏文化之美!

参考文献:

[1]张东. 5G 等新技术在广播电视中的应用[J]. 西部广播电视, 2019, 447(7): 180-180.

[2]耿亚杰. 中国传统文化在大学生德育教育中的作用[J]. 科教文汇, 2015: 02.

作者简介:

王文韬(2001.10.18-),男,汉族,山西临汾人,大二广播电视编导专业学生。

(上接216页)

充分利用翻译软件、手机app和多媒体等诸多辅助教学手段,创新教学模式,以学生为教学主体,通过鼓励学生发现、纠正生活中诸如以下的翻译错误实例,来提高学生学习翻译的自主性、积极性。如:“小心调入河中。(carefully fall into the river.)”,“地湿,小心滑倒!(Wet. Carefully slip down.)”。学习方式由被动转向主动对于翻译能力和译文质量的提高至关重要。教师在引导学生准确阐释原语文本的同时,鼓励学生通过多媒体等手段进行自主学习和练习,对学生的学习进行线上监督和量化考核,形成线上线下多维度的立体教学,最大程度上形成对学生的全方位监督和交流指导。

4 结语

当下对于阐释学大多是就其理论及翻译的相关性研究,对于阐释学在实践教学中的作用及影响等实效性研究相对较少。传统的翻译教学为了强调翻译的“正确性”和“准确性”,避免对原文和作者的误读和误解,教师很多情况下所采用的方法就是依托所谓“标准译文”,总结“翻译规律”,强化学生机械练习。这种方法并不能帮助学生真正理解原文,相反会让学生觉得做到正确理解是如此的“遥不可及”,长此以往,遇到翻译便是望而生畏。本研究通过探索阐释学在教学中的使用及在培养学生翻译能力方面的效果,力图改变传统翻译教学范式,以阐释学为导向,培养学生正确阐释和理解原文、积极主动的在翻译中融入自己的主观审美和历史境遇,引导学生不断丰富词汇和知识体系,真正发挥译者主体性作用,最终提高翻译水平,提高翻译批评和鉴赏能力。

参考文献:

[1]Hatim'B. Communication Across Cultures--Translation Theory and Contrastive Text Linguistics EM]. Exeter: University of Exeter Press, 1997: 49-49.

[2]Schleiermacher, Riedrich. On the Different Methods of Translating. Translation/History/Culture-A

Sourcebook[M] Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press, 2004.

[3]Steiner, George. After Babel: Aspects of Language and Translation[M]. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press, 2001: preface.

[4]伽达默尔. 真理与方法[M]. 洪汉燕译. 上海: 上海译文出版社, 1999: 12.

[5]卡岑巴赫. 施莱尔马赫[M]. 任立, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1990.

[6]刘宓庆. 中西翻译思想比较研究[M]. 北京: 中国对外翻译出版公司, 2005.

[7]朱安博. 阐释学意义上的翻译研究[J]. 淮北职业技术学院学报, 2003. 2(2).

[8]朱健平. "视域融合"对译作与原作关系的动态描述[J]. 外语教学, 2009(02): 96-100.

[9]蒋学军, 胡启海. 加强非英语专业大学生翻译能力培养的几点思考[J]. 湖南医科大学学报: 社会科学版, 2001, 003(004): 72-74.

[10]朱庆. 培养与提高非外语专业学生的翻译能力——谈大学英语翻译教学的重要性与可行性[J]. 杭州师范大学学报(自然科学版), 2006, 5(006): 537-541.

[11]侯丽香. 应用型人才培养目标下非英语专业学生翻译能力的培养[J]. 吉林广播电视大学学报, 2016(12): 154-156.