

元宇宙叙事下秦汉文化翻译的价值重构与青年文化身份认同

李侠

咸阳师范学院, 中国·陕西 咸阳 712000

摘要: 在数字化与全球化交织的时代背景下, 秦汉文化翻译正经历着从单纯语言符号转换到深度文化价值传递的关键范式转型。论文以元宇宙技术为创新突破口, 精心构建“翻译—技术—认同”三维模型, 深入探究元宇宙叙事如何从根本上重构翻译逻辑, 达成高效的文化价值输出, 并全面剖析其在塑造青年文化认同方面的重要作用。通过结合具有代表性的典型案例, 验证元宇宙技术在文化翻译中的赋能路径, 进而提出具有前瞻性和可操作性的传统文化创新传播理论与实践策略, 为秦汉文化在新时代的传承与发展开辟新的道路。

关键词: 秦汉文化翻译; 元宇宙叙事; 价值重构; 文化身份认同

Value Reconstruction in Qin-Han Cultural Translation under Metaverse Narrative and Youth Cultural Identity Formation

Xia Li

Xianyang Normal University, Xianyang, Shaanxi, 712000, China

Abstract: In the era characterized by the interwoven forces of digitization and globalization, the translation of Qin-Han culture is undergoing a crucial paradigm shift from mere linguistic symbol conversion to profound cultural value transmission. Taking metaverse technology as an innovative breakthrough, this study constructs a three-dimensional “translation-technology-identity” model to investigate how metaverse narrative fundamentally restructures translation logic, achieves efficient cultural value dissemination, and comprehensively analyzes its pivotal role in shaping youth cultural identity. Through representative case studies, it verifies the empowerment pathways of metaverse technology in cultural translation, subsequently proposing forward-thinking and actionable strategies for innovative communication theories and practices regarding traditional culture. This research aims to pave new avenues for the inheritance and development of Qin-Han culture in the new era.

Keywords: Qin-Han cultural translation; metaverse narrative; value reconstruction; youth cultural identity formation

1 概述

1.1 研究背景

秦汉时期在中国历史的长河中占据着举足轻重的地位, 是华夏民族发展历程中的关键阶段。政治上, 秦朝实现了大一统, 建立起中央集权制度, 为后世历代王朝的政治架构奠定了基础; 汉朝进一步巩固和发展了这一制度, 拓展疆域, 加强了多民族的融合。经济上, 秦汉时期农业、手工业和商业都取得了显著进步, 丝绸之路的开辟更是加强了与西域乃至中亚、欧洲的经济交流, 促进了贸易的繁荣。思想方面, 秦朝以法家思想为主导, 汉朝则经历了从黄老之学到儒家思想正统地位的确立, 儒家思想对后世中国的文化和价值观产生了深远的影响。在艺术领域, 秦汉的雕塑、绘画、建筑等艺术形式展现出雄浑大气、古朴厚重的风格, 如秦始皇陵兵马俑, 以其庞大的规模和精湛的工艺, 成为世界瞩目的艺术瑰宝。

然而, 在当代社会, 秦汉文化的传承面临着诸多严峻挑战。传统的秦汉文化翻译模式主要聚焦于语言转换, 过于

注重字词的对应, 而忽视了文化内涵的深度挖掘。例如在翻译秦汉典籍时, 只是简单地将文言文转化为现代文或外文, 却未能充分展现其中蕴含的礼仪制度、哲学思想和社会风俗等文化信息。同时, 这种翻译模式严重缺乏沉浸式体验的营造, 无法让受众身临其境地感受秦汉文化的魅力, 难以满足当代受众尤其是青年群体日益增长的文化需求。青年群体作为文化传承与创新的主力军, 他们成长于信息时代, 对文化的接受方式更加多元化、个性化, 追求更加丰富和沉浸式文化体验。

近年来, 元宇宙技术迅速兴起, 为秦汉文化的传承与传播带来了新的机遇。元宇宙融合了虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、人工智能(AI)、区块链等多种前沿技术, 为文化翻译提供了前所未有的元宇宙叙事和交互体验的技术支撑。通过元宇宙, 能够构建出高度逼真的秦汉时期虚拟世界, 打破时间和空间的限制, 让用户仿佛穿越时空, 亲身感受秦汉文化的魅力。用户可以在虚拟的秦始皇帝陵中漫步, 近距离欣赏兵马俑的细节; 也可以在汉代的市井街巷中

穿梭, 体验当时的生活百态。

1.2 研究问题

在这样的背景下, 本研究旨在解决以下两个关键问题: 其一, 如何巧妙运用元宇宙技术, 实现秦汉文化翻译从传统的“文本转换”向深度“价值输出”的跨越, 突破语言和形式的局限, 更有效地传播秦汉文化的精髓, 让世界更好地理解秦汉文化的内涵和价值; 其二, 深入探究元宇宙叙事在青年群体文化认同塑造过程中的作用机制和具体路径, 了解青年群体在元宇宙环境中对秦汉文化的认知、情感和行为反应, 为提升青年对秦汉文化的认同感和归属感提供理论依据和实践指导, 增强青年传承和弘扬秦汉文化的自觉性和主动性。

1.3 研究意义

从理论层面来看, 本研究将拓展文化翻译理论的边界。传统翻译理论仅关注语言符号转换, 而本研究将元宇宙技术引入文化翻译研究领域, 构建全新的“翻译—技术—认同”三维模型。这不仅有助于丰富文化翻译理论的内涵, 将文化、技术和受众认同等因素纳入翻译研究的范畴, 还能为该领域的后续研究提供新的视角和方法, 推动文化翻译理论在数字时代的创新发展。

在实践方面, 本研究的成果将为传统文化的数字化传播提供切实可行的创新路径。通过元宇宙技术, 能够将秦汉文化以更加生动、有趣、沉浸式的方式呈现给大众, 提高文化传播的效果和影响力。例如, 开发秦汉文化主题的元宇宙游戏, 让玩家在游戏过程中学习秦汉历史文化知识, 增强对传统文化的兴趣。同时, 对于青年思政教育而言, 借助元宇宙叙事塑造青年的文化认同, 有助于增强青年对民族文化的自信和自豪感, 激发他们的爱国情怀, 促进青年的全面发展, 为培养具有文化担当的新时代青年提供有益借鉴, 推动秦汉文化在青年群体中的传承与创新。

2 理论框架: 元宇宙叙事与翻译的价值转向

2.1 从“语言翻译”到“文化转译”

元宇宙 (Metaverse) 这个词最早出现在 1992 年, 由美国科幻小说家尼尔·史蒂芬森在他的小说《雪崩》中提出。Metaverse 中的“Meta”代表超越, “Verse”取自“Universe”, 意为“超越宇宙”, 即一个平行于现实世界的人造虚拟空间。元宇宙是一个通过虚拟现实、增强现实和互联网技术相结合的虚拟空间, 给用户提供了一个全新的平台和环境, 让用户能够沉浸式体验各种活动和互动。

传统翻译理论主要基于语言符号的转换, 侧重于源语言和目标语言之间的词汇、语法和句法的对应。这种翻译模式在一定程度上忽略了文化语境对翻译的重要影响。在翻译秦汉时期的典籍时, 仅仅对文字进行字面翻译, 往往无法传达出其中蕴含的丰富文化内涵。例如, 《论语》中“礼之用, 和为贵”, 简单地将“礼”翻译为“ritual”或“ceremony”,

无法准确传达“礼”在中国古代社会中所涵盖的社会秩序、道德规范和行为准则等多重含义。同样, 在翻译秦汉时期的诗歌时, 只注重字词的翻译, 而忽略了诗歌的韵律、节奏和文化意象, 会使译文失去原有的韵味和文化特色。

在元宇宙语境下, 文化转译呈现出全新的特征。它不再局限于单一的语言符号, 而是整合了多模态符号系统, 包括视觉、听觉、触觉等多种感官元素。通过数字技术, 能够将秦汉文化中的建筑、服饰、音乐、舞蹈等元素以逼真的形式呈现出来。用户可以在虚拟的秦汉宫殿中, 欣赏精美的壁画, 感受建筑的宏伟气势; 聆听悠扬的编钟音乐, 体会古代音乐的独特魅力; 触摸虚拟的秦汉服饰, 了解其材质和工艺。同时, 元宇宙的空间叙事重构了传统的翻译空间, 打破了线性的叙事结构。用户可以根据自己的兴趣和选择, 在虚拟空间中自由探索和体验秦汉文化, 实现更加主动和深入的文化理解。例如, 在元宇宙中, 用户可以选择扮演秦汉时期的不同角色, 如官员、学者、商人等, 通过参与各种虚拟活动, 深入了解当时的社会生活和文化风貌。

列斐伏尔的“空间生产理论”强调空间是社会关系的产物, 同时也对社会关系产生反作用。在元宇宙中, 虚拟空间的构建不仅仅是对现实空间的模拟, 更是一种文化的再生产。通过对秦汉文化场景的数字化还原, 创造出一个充满文化内涵的虚拟空间, 用户在哪里的体验和互动, 能够加深对秦汉文化的理解和认同。马诺维奇的“数据库叙事”理论认为, 新媒体时代的叙事不再是线性的, 而是基于数据库的非线性叙事。在元宇宙中, 秦汉文化的各种元素被整合到数据库中, 用户可以通过不同的路径和方式获取和体验这些元素, 形成个性化的叙事和文化体验。例如, 用户可以根据自己对秦汉历史的兴趣点, 从数据库中选择不同的故事线索, 构建属于自己的秦汉文化探索之旅。

2.2 元宇宙叙事的文化重构逻辑

元宇宙叙事是指在元宇宙构建的虚拟环境中进行的故事叙述, 构建独特的内容叙事。在元宇宙中, 秦汉文化的超媒介叙事得以充分实现。通过典籍翻译、虚拟场景构建和互动游戏等多种媒介形式的结合, 形成一个有机的叙事矩阵。例如, 在翻译秦汉典籍时, 可以将其中的故事以动画、游戏等形式呈现出来, 同时结合虚拟场景, 让用户仿佛置身于秦汉时期的历史情境中, 亲身感受故事的发展。将《史记》中的“鸿门宴”故事改编成互动游戏, 用户可以在虚拟场景中扮演不同的角色, 如刘邦、项羽、张良等, 根据自己的决策影响故事的走向, 从而更加深入地理解这一历史事件背后的文化内涵。

以平遥古城“国宝探秘元宇宙空间”为例, 该项目充分利用了元宇宙技术, 将平遥古城的历史文化与现代科技相结合。通过 VR 技术, 用户可以身临其境地游览平遥古城的古建筑, 感受其独特的建筑风格和历史氛围。同时, 通过互动游戏的形式, 让用户参与到国宝探秘的过程中, 了解平遥

古城的历史文化知识。该项目在技术应用方面,为用户提供了沉浸式的古建探秘和榫卯拼搭实践体验。通过对平遥古城古建筑的高精度建模,用户可以在虚拟环境中近距离观察古建筑的结构和细节,学习榫卯工艺的原理和技巧。用户可以放大观察古建筑的斗拱结构,了解榫卯是如何连接各个构件的,还可以亲自尝试在虚拟环境中进行榫卯拼搭,感受古代建筑工艺的精妙。在这个过程中,不同的媒介形式相互配合,形成了一个完整的超媒介叙事体系,让用户在沉浸式的体验中实现了对平遥古城历史文化的深度理解和认同。用户可以在 VR 游览中欣赏古城的建筑,然后通过互动游戏解开与古建筑相关的谜题,进一步了解其历史背景和文化意义。

从效果数据来看,该项目对青少年产生了显著的影响。调查显示,参与项目体验的青少年对历史的兴趣度提升了 72%,对传统文化的认同感增长了 58%。许多青少年表示,通过这次体验,他们对平遥古城的历史文化有了更深入的了解,也更加愿意主动去学习和传承传统文化。在项目结束后的回访中,不少青少年表示会主动查阅关于平遥古城和中国古建筑的资料,甚至有部分青少年对古建筑修复和保护产生了浓厚的兴趣,希望未来能够从事相关工作。

3 实践路径:元宇宙叙事的价值输出机制

3.1 技术赋能:构建沉浸式文化场景

3.1.1 虚拟场景还原

利用数字孪生技术,能够对秦汉时期的建筑、城市等进行高精度的三维建模,实现对历史场景的逼真还原。通过三维激光扫描技术,可以获取汉长安城遗址的精确数据,再结合 AI 补全技术,能够还原出汉长安城的全貌,包括城墙、宫殿、街道等。例如,在服贸会“汉时气象”展览中,展览精心打造了虚拟汉宴和汉隶书法临摹等体验项目。在虚拟汉宴中,用户能够看到根据历史记载还原的汉代美食,如烤肉、羹汤等,可以品尝虚拟的汉代美食,欣赏汉代的音乐和舞蹈,与虚拟角色进行互动,身临其境地感受汉代宫廷宴乐的热闹氛围,体验汉代的礼仪和文化。在汉隶书法临摹中,用户通过数字笔的压力感应,模拟真实书写的手感,学习汉隶的笔画、结构和书写风格。通过数字笔在虚拟的竹简上书写汉隶,了解汉隶的书法特点和历史演变。用户可以通过 VR 设备,在这个虚拟场景中,用户可以看到身着华丽汉服的舞者翩翩起舞,听到悠扬的丝竹之音,品尝虚拟的汉代美食,全方位感受汉代宫廷的奢华和文化氛围。

用户反馈表明,85%的青年观众主动分享了自己的体验,他们表示这次展览打破了他们对传统文化的刻板认知,让他们感受到了传统文化的时尚和魅力。许多青年观众表示,他们会因为这次展览而更加关注和喜爱传统文化。在社交媒体上,出现了大量关于“汉时气象”数字艺术展的分享和讨论,不少青年观众表示被展览中的文化元素所吸引,开始关注秦汉文化相关的内容,如书籍、影视作品等。

3.1.2 多模态叙事融合

借助 Unity 引擎等开发工具,能够实现多模态叙事的融合。在《未央宫谜影》互动影片中,不仅运用了视觉和听觉元素,还通过触觉反馈技术,让用户在触摸虚拟物体时能够感受到真实的触感。同时,用户在影片中的决策会影响叙事的分支,形成不同的故事结局。在《张骞凿空》丝路地图动态生成项目中,用户可以根据自己的探索 and 发现,动态生成丝路地图,体验张骞出使西域的艰辛历程。这种多模态叙事融合的方式,极大地增强了用户的参与感和沉浸感,使秦汉文化的传播更加生动和有效。用户在《未央宫谜影》中,触摸虚拟的宫门时能感受到门的质感,在面对不同选择时,如是否相信某个虚拟角色的话,会走向不同的剧情分支,增加了故事的趣味性和互动性。

3.2 翻译创新:从典籍到数字符号的转码

3.2.1 典籍的跨媒介翻译

清华大学的“汉典元宇宙”项目,通过构建语义网络和动态知识图谱,将秦汉典籍中的文字信息转化为多维度的数字知识。用户可以通过元宇宙平台,以更加直观和互动的方式理解和学习典籍内容。在这个过程中,运用了具身认知理论,通过多通道输入,让用户不仅通过视觉和听觉,还通过身体的互动和体验,加深对典籍中文化内涵的理解。在学习《论语》时,用户可以通过虚拟场景,参与到孔子与弟子的对话中,亲身体验儒家思想的魅力。用户可以扮演孔子的弟子,向孔子提问,聆听孔子的教诲,并与其他虚拟弟子的互动,更好地理解儒家思想在人际交往和社会生活中的应用。

3.2.2 文化符号的年轻化表达

采用 IP 孵化策略,将秦汉文化中的经典符号进行创新设计,使其符合当代青年的审美和文化需求。《四神纪元》漫画以赛博朋克风格重新诠释了四神纹,将传统的文化符号与现代的科技元素相结合,创造出了全新的视觉形象,受到了广大青年读者的喜爱。同时,通过虚拟偶像运营,如“汉镜君”在 B 站的直播和全息投影,以青年群体喜闻乐见的方式传播秦汉文化。“汉镜君”不仅能够讲解秦汉文化知识,还能与粉丝进行互动,增强了青年群体对秦汉文化的亲近感和认同感。“汉镜君”可以在直播中解答粉丝关于秦汉铜镜文化的疑问,举办铜镜文化知识竞赛,赠送相关文创产品,激发青年对秦汉文化的兴趣。

3.3 认同塑造:从认知到情感的升华

3.3.1 情感共鸣机制

根据 Mehrabian 的情感三维度理论,即愉悦—唤醒—支配,通过精心设计元宇宙叙事内容,激发青年用户的情感共鸣。以虚拟苏武牧羊叙事为例,通过逼真的场景还原和细腻的情节设计,让用户深刻感受到苏武的坚韧和爱国精神。在这个过程中,用户不仅对苏武的故事有了更深入的了解,还在情感上产生了强烈的共鸣,从而实现了对传统文化价值

的内化。用户在虚拟场景中,跟随苏武在冰天雪地的北海牧羊,体验他的孤独和艰辛,面对匈奴的威逼利诱时的坚定,从而在情感上被苏武的精神所打动,对爱国、忠诚等价值观有了更深刻的理解。

3.3.2 社群互动与身份建构

构建任务体系和 UGC 生态,如“译新兵—译将军”成长路径,让青年用户在完成任务的过程中,逐渐深入了解秦汉文化。同时,鼓励用户生成自己的内容,如创作与秦汉文化相关的故事、绘画、视频等,进一步增强他们的参与感和归属感。依据社会认同理论,通过设置虚拟勋章和贡献度排名等方式,满足青年用户的社交需求和成就感,促进他们在虚拟社群中的身份建构,从而提升对秦汉文化的认同感。在“译新兵—译将军”成长路径中,用户从简单的翻译秦汉词汇开始,逐步完成难度更高的任务,如翻译完整的秦汉典籍段落,并根据完成任务的质量和速度获得相应的虚拟勋章和贡献度,在虚拟社群中展示自己的成就,与其他用户交流分享,增强对秦汉文化的认同感和归属感。

4 挑战与对策

4.1 技术伦理与文化真实性平衡

在运用元宇宙技术进行秦汉文化翻译和传播的过程中,可能会出现技术滥用和文化失真的问题。为了平衡技术伦理与文化真实性,应建立“学术—技术—传播”协同机制。邀请历史学者、文化专家参与到元宇宙场景的设计和创作中,确保虚拟场景和叙事内容的历史准确性和文化真实性。历史学者可以对秦汉时期的建筑风格、服饰特点、社会风俗等进行考证,为元宇宙场景提供准确的历史依据;文化专家可以对文化内涵进行深入解读,确保文化价值的准确传达。

同时,加强对技术应用的监管,制定相关的技术伦理准则,防止技术对文化的过度干预和歪曲。明确规定在虚拟场景设计中不能随意篡改历史文化元素,不能利用技术制造低俗、虚假的文化内容。

4.2 跨学科人才培养

元宇宙叙事需要既懂翻译、又懂技术和文化传播的跨学科人才。目前,高校的学科设置相对独立,缺乏跨学科的培养机制。为了解决这一问题,高校应开设“数字人文与翻译”等交叉学科专业,整合翻译学、计算机科学、文化研究等多学科的资源 and 师资力量。在课程设置上,既包括翻译理论与实践、计算机编程、数字技术应用等课程,也涵盖文化研究、历史学、传播学等相关课程,培养学生的跨学科思维和综合能力。借鉴“汉藏文化数字化保护”模式,通过产学研合作,让学生参与实际项目,积累实践经验,培养具有实践能力和创新精神的跨学科人才。

参考文献:

- [1] 四川文旅元宇宙实践[Z].搜狐网,2024.
- [2] 红色沉浸式《立夏》[Z].搜狐网,2023.
- [3] 平遥古城国宝探秘元宇宙空间[Z].搜狐网,2023.
- [4] 民族文化元宇宙体验馆[Z].光明网,2023.
- [5] 服贸会汉代文化数字艺术展[Z].新浪新闻,2024.
- [6] 超媒介叙事与元宇宙构建[Z].搜狐网,2023.

作者简介:李侠(1978-),女,中国陕西韩城人,硕士,副教授,从事英语教学与翻译研究。

课题项目:论文系 2024 年度咸阳师范学院科研计划项目思政工作研究专项(项目编号: XSYK24053)研究成果之一。