

# 跨文化传播理论视域下岭南文化虚拟现实交互设计人才培养策略研究

潘雨沛<sup>1\*</sup>

(<sup>1</sup> 广州理工学院 艺术设计学院, 广东 广州 510540)

**摘要:** 在全球文化数字化浪潮下, 岭南文化的创造性转化与创新性发展面临新的历史机遇。文章以虚拟现实交互技术为切入点, 系统探讨岭南文化虚拟现实交互产品的跨文化传播策略, 并构建与之适配的“技术+文化+传播”三维融合型人才培养模式。研究提出“文化基因解码—技术叙事重构—沉浸体验传播”的跨文化传播路径, 以及“项目驱动、跨界协同、国际对标”的人才培养实施框架, 为数字人文领域的产教融合提供理论参考与实践范式。

**关键词:** 岭南文化; 虚拟现实; 跨文化传播; 交互设计; 人才培养模式

**DOI:** <https://doi.org/10.71411/jyyjx.2026.v1i4.1395>

## Research on Talent Cultivation Strategies for *Lingnan* Culture Virtual Reality Interaction Design from the Perspective of Intercultural Communication Theory

Pan Yupei<sup>1\*</sup>

(<sup>1</sup> Guangzhou Institute of Technology, School of Art and Design, Guangzhou, Guangdong, 510540, China)

**Abstract:** Under the context of the global wave of cultural digitization, the creative transformation and innovative development of *Lingnan* culture are facing new historical opportunities. Taking virtual reality interaction technology as the entry point, this article systematically explores cross-cultural communication strategies for *Lingnan* culture's virtual reality interactive products, and constructs a corresponding three-dimensional integrated talent cultivation model of "technology + culture + communication." The study proposes a cross-cultural communication path of "cultural genome decoding—technological narrative reconstruction—immersive experience dissemination," along with a talent cultivation implementation framework featuring "project-driven, cross-boundary collaboration, and international bench marking," providing theoretical reference and practical paradigms for the integration of industry and education in the field of digital humanities.

**Keywords:** *Lingnan* Culture; Virtual Reality; Cross-Cultural Communication; Interaction Design; Talent Cultivation Model

**基金项目:** 广州理工学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)

**作者简介:** 潘雨沛 (1991-), 男, 湖南常德, 博士, 讲师, 系副主任, 研究方向: 交互设计、智能传播

**通讯作者:** 潘雨沛, 通讯邮箱: [pan.y.p@foxmail.com](mailto:pan.y.p@foxmail.com)

## 引言

党的二十大报告明确提出“推进文化自信自强，铸就社会主义文化新辉煌”的战略部署。将中华优秀传统文化创造性转化与创新性发展提升至国家战略高度<sup>[1]</sup>。2023年中共中央、国务院印发《数字中国建设整体布局规划》，强调“打造自信繁荣的数字文化”，为文化遗产数字化保护与创新传播提供了政策遵循。在此背景下广东省依托建设粤港澳大湾区战略机遇，正加速推进文化数字化进程，岭南文化作为中华文化的重要支脉，具有鲜明的地域特色与开放包容的海外传播基因。然而传统传播方式面临“文化折扣”困境。一方面岭南文化的深层内涵以通过文字或平面图像完整传达。另一方面海外受众因文化背景差异，对岭南文化的认知停留在表层化阶段。虚拟现实技术的沉浸性、交互性与构想性特征，为破解这一困境提供了技术可能。通过构建“可进入、可交互、可体验”的文化场景，实现从“观看文化”到“经历文化”的传播范式转型。

## 1 理论基础与分析框架

### 1.1 沉浸式传播理论：从信息传递到具身认知

传统跨文化传播理论以“刺激—反应”模式为基础，重视信息编码与解码的效率。虚拟现实技术的沉浸式传播颠覆了这一传统理论。沉浸理论与具身认知理论认为虚拟现实环境通过多感官通道模拟与空间临场感营造，使受众产生“身体在场”的心理体验。这一体验降低了文化防御机制，提升了文化认同度。在岭南文化传播中，沉浸式传播体现为三个层次空间沉浸、叙事沉浸以及文化沉浸。空间沉浸，即通过三维建模还原，使海外受众“行走”于历史场景。叙事沉浸，即设计非线性交互叙事，如让用户在虚拟粤剧戏班中扮演不同角色。文化沉浸，即通过手势识别、语音交互等技术，让用户参与，实现“做中学”的深层文化理解<sup>[2]</sup>。

### 1.2 文化转译理论：技术中介下的意义重构

跨文化传播的本质是文化意义的转译(Translation)。虚拟现实作为技术中介，并非中性的传播渠道，而是参与意义重构的“行动者”。根据拉图尔的行动者网络理论，虚拟现实技术、岭南文化元素、设计师、海外用户共同构成异质网络，文化意义在网络互动中动态生成。这要求在设计策略上实现文化基因的选择性编码。提取岭南文化中具有“跨文化通约性”的元素，如骑楼建筑、粤剧服饰等，通过虚拟现实技术进行“可体验化”转译。同时保留文化的“陌生性”内核，避免过度本土化导致的文化稀释。

### 1.3 产教融合理论：新文科建设的实践路径

新文科建设强调“跨学科、跨领域、跨文化”的人才培养理念。虚拟现实交互设计作为典型的交叉学科，涉及计算机、设计学、传播学、文化人类学等多领域知识<sup>[3]</sup>。深圳职业技术大学等院校的实践表明，“云—边—端”技术架构支持的虚实融合实训模式，能够有效解决传统实训中“设备不足、场景单一、评价主观”等问题。本研究提出的“三维融合”人才培养模式，正是基于产教融合理念，将产业真实项目引入教学，通过“做中学、学中创”实现知识、能力、素养的同步提升<sup>[4]</sup>。

## 2 岭南文化 VR 交互产品的跨文化传播策略

海外受众为跨文化传播的重要组成部分，针对不同的人群需要考虑不同的策略。对于东南亚华人社群共享部分中华文化基因，但其对岭南地域文化可能陌生。传播障碍可能在于方言、特定习俗的差异。传播优势在于宗族、妈祖信仰等精神层面的共鸣。欧美受众文化差异大，认知可能停留在异域情调层面。传播障碍是文化折扣高，对历史背景不了解。传播切入点可以是中西建筑

对话、海上丝绸之路贸易故事等具有普世叙事框架的内容。

### 2.1 内容生产策略：从文化资源到可玩性叙事

在内容生产方面首先可以进行文化基因的数字化提取与重。岭南文化资源丰富但分散，需建立“文化基因库”进行系统化梳理。参考“岭南文化人工智能大模型”的构建思路，从三个维度提取文化基因。物质层如镬耳屋、广绣、端砚等可视符号，制度层如十三行商贸制度、宗族社会组织等规则系统。精神层如务实开放、兼容并蓄的地域精神。在虚拟现实产品设计中，采用“微叙事”策略，将宏大历史解构为可交互的情境单元。例如设计“虚拟十三行”项目，用户可扮演不同国籍的商人，体验清代广州的中外贸易流程，在讨价还价、货物检验、关税缴纳等交互中理解岭南商业文化的契约精神与全球视野。这种“游戏化”叙事既降低了文化认知门槛，又保留了历史的复杂性。在内容生产方面，还可进行跨文化适配的“双层编码”设计。针对海外受众的文化背景差异，采用“双层编码”策略<sup>[5]</sup>。面向欧美受众的“虚拟十三行”项目，叙事重点可放在“契约精神”和“全球化早期贸易”上；面向东南亚受众，则可侧重“乡音”“宗族纽带”。表层编码使用国际通用的视觉语言，如写实风格的三维建模、符合人体工学的交互界面降低技术使用障碍。深层编码嵌入岭南文化的独特价值，如在虚拟建筑中隐藏风水布局逻辑，在用户探索中逐步揭示。这种“洋葱式”结构既保证了产品的可接近性，又提供了文化深度挖掘的可能。

### 2.2 技术实现策略：沉浸感与交互性的平衡

在技术实现方面可采用多模态交互设计策略。虚拟现实的沉浸感依赖于视觉、听觉、触觉等多感官通道的协同。在岭南文化产品中，应注重视觉沉浸、听觉沉浸以及触觉反馈。视觉沉浸基于物理的渲染技术还原广式家具的木材纹理、潮绣的丝线光泽。听觉沉浸利用空间音频技术模拟茶楼中的嘈杂人声、粤剧现场的梆簧声腔。触觉反馈利用力反馈设备模拟陶艺拉坯、木雕凿刻的阻力变化，增强文化实践的体感真实度。

### 2.3 渠道分发策略：全球化与本土化的协同

在渠道分发方面可以利用平台化分发与在地化运营。依托 Steam、Meta Quest Store 等国际 VR 平台实现全球分发，同时针对不同区域进行内容适配。例如针对东南亚华人社群，强化宗族文化、妈祖信仰等内容的呈现；针对欧美受众突出岭南建筑与西方殖民建筑的历史对话，建立文化关联性。

在渠道分发方面还可以利用虚实融合的 O2O 模式。线上虚拟现实体验与线下实体文旅相互导流。如广州北京路“5G+VR”直播项目所示，用户可先通过 VR 预览广府庙会，激发实地游览兴趣；线下游览时通过 AR 眼镜获取增强信息，形成“线上种草—线下打卡—线上分享”的传播链条。

## 3 “三维融合”型人才培养模式构建

### 3.1 培养目标定位：T 型能力结构

面向岭南文化虚拟现实交互产品产业链，人才需具备 T 型能力结构。横向为“文化理解+技术实现+传播运营”的跨界知识整合能力，纵向为某一领域的专精技能如三维建模、交互编程、文化策展。培养规格包括文化素养、审美特征以及技术能力。文化素养即深入理解岭南文化的历史脉络、审美特征与当代价值<sup>[6]</sup>。审美特征即培养具备文化资源挖掘与叙事重构能力。技术能力即掌握 Unity 或 Unreal 引擎开发、三维建模、空间音频设计等 VR 核心技术，能在技术与文化的交叉地带发现创新机会<sup>[7]</sup>。

### 3.2 课程体系重构：模块化与项目化结合

课程体系在架构方面采用三平台课程架构。借鉴“新文科”建设经验，构建“通识基础+专业核心+创新实践”三平台课程体系。通识基础平台开设“岭南文化导论”“跨文化传播学”“数字人文方法论”等课程，奠定文化理解与理论分析基础。专业核心平台设置“VR引擎开发”“交互设计原理”“空间叙事设计”等技术类课程，以及“文化遗产数字化”“虚拟策展”等应用类课程。创新实践平台引入真实产业项目的“工作坊”制教学，参与“岭南文化数智化传播研究院”的实际项目。

课程体系在人才培养方面采用项目驱动的进阶式培养方式。采用“基础项目—综合项目—创新项目”三阶递进模式。基础项目针对1、2年级学生，完成文化元素的数字化采集与基础建模。综合项目针对3年级学生，组队完成完整VR产品原型，如“虚拟潮州古城”场景搭建与交互设计。创新项目针对4年级学生，对接企业真实需求或参与国际竞赛，如为海外博物馆定制岭南文化VR展览实现“真题真做”。

### 3.3 教学模式创新：跨界协同与虚实融合

教学模式方面采用双导师制与校企协同<sup>[8]</sup>。建立“学术导师+产业导师”双导师制，学术导师负责文化理论与研究方法指导，产业导师来自VR技术公司与文化机构，提供项目经验与行业洞察。通过“岭南文化数智化传播研究院”等校企媒合作平台，实现“课程共建、师资共享、项目共研、成果共用”。

教学模式方面采用虚拟仿真实训环境。建设“云—边—端”架构的VR实训中心：云端部署算力资源与项目库，支持多人协同开发；边缘端提供实时渲染与低延迟交互；终端适配VR头显、动作捕捉设备、力反馈装置等。参照深圳职业技术学院经验，实现“虚拟实训—仿真实训—真实项目”的阶梯式能力训练。

教学模式方面还执行国际对标与跨文化能力培养。引入国际先进的VR教育标准与项目案例，如与海外高校开展联合工作坊，共同开发面向国际市场的岭南文化VR产品。鼓励学生参与国际数字人文会议、VR电影节等，培养跨文化沟通与全球胜任力。

## 4 结语

虚拟现实技术为岭南文化跨文化传播提供了“具身认知”的新可能，但其效能发挥依赖于“内容—技术—人才”的协同创新。文章提出的传播策略与人才培养模式，旨在构建一个自我强化的创新生态。优质虚拟现实产品激发国际受众的岭南文化兴趣，市场需求驱动人才培养供给侧改革，而高素质人才又反哺内容生产的技术升级与创意突破。面向未来随着Apple Vision Pro等新一代空间计算设备的普及，以及AIGC技术对3D内容生产流程的重塑，岭南文化虚拟现实交互产品将迎来更大的创新空间。高校应把握“新文科”建设机遇，深化产教融合，培养更多“懂文化、精技术、善传播”的复合型人才，为中华文化走出去贡献岭南智慧。

### 参考文献：

- [1] 吴增礼, 王梦琪. 中华优秀传统文化创造性转化与创新性发展的维度和限度[J]. 湖南大学学报(社会科学版), 2020, 34(1): 1-7.
- [2] 蔡晓. 跨媒介叙事视角下AR技术的应用与创新[J]. 中国传媒科技, 2024(5): 137-140.
- [3] 田少煦. 数字化设计及其基本特征[J]. 装饰, 2003(7): 2.
- [4] 王丽娟. 基于真实情境的高中化学实践性作业设计与实践研究——以“元素及其化合物”为例[D]. 兰州: 西北师范大学, 2026.

- 
- [5] 潘亚宁. 想象与重构:海外博主视野中的中国形象研究[J]. 青年学报, 2024(5): 35-42.
- [6] 杨文欢. 非遗视角下“广东音乐”在高校的活态传承研究——以广州番禺职业技术学院为例[J]. 黄河之声, 2021(20): 149-151.
- [7] Li Y. VR Interactive Technology and the Inheritance of Lingnan Traditional Culture in the Living Space[J]. Journal of Sociology and Ethnology, 2022, 4(7): 143-154.
- [8] 闫娟娟, 王旭峰, 李安平. 基于双导师制的校企协同育人模式探索[J]. 中国中医药现代远程教育, 2020, 18(15): 3.