

# 元宇宙背景下武术文化国际传播的机遇与挑战

刘洪, 戴国斌, 岳涛, 白俊亚

(上海体育学院 武术学院, 上海 200438)

**摘要:** 2021年刚刚兴起的“元宇宙”引发业界实践、学界讨论的热潮,也给武术发展带来了新启迪。为挖掘元宇宙对于武术文化国际传播的潜能,运用文献资料法与逻辑分析法等,对元宇宙概念、技术本质、应用情况以及元宇宙对武术文化国际传播可能产生的影响进行分析与价值预判。从机遇来说,元宇宙将以其强大的信息技术集成能力为武术文化国际传播开辟新空间、提供新手段及创造新主体。从挑战来说,作为利弊同在的元宇宙也可能为武术文化国际传播带来信息安全、身体解构、身份模糊及伦理失序等诸多挑战。武术与元宇宙的融合发展,将有助于实现武术文化国际传播的愿景,更好服务于人类命运共同体的构建。

**关键词:** 武术文化; 元宇宙; 国际传播

**中图分类号:** G852 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-7116(2023)02-0028-07

## Challenge and opportunity for international communication of Wushu culture under the background of the Meta-universe

LIU Hong, DAI Guobin, YUE Tao, BAI Junya

(School of Martial Arts, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China)

**Abstract:** The "Meta-universe" that just emerged in 2021 has triggered a boom of practice and academic discussion, and also brought new enlightenment to the development of Wushu. In order to tap the potential of meta-universe for international communication of Wushu culture, by using the methods of literature research and logic analysis, this paper analyses the concept of the Meta-universe, the essence of technology, the main application, and its possible influence on the international communication of Wushu culture and interprets the value of the Meta-universe. From the perspective of the opportunity, the meta-universe can open up a new space, offer a new way and create new subjects for international communication of Wushu culture with its powerful information technology integration capability. From the perspective of the challenge, the "Meta-universe", which has both advantages and disadvantages, brings information security, physical deconstruction, identity ambiguity, ethical disorder and other challenges to international communication of Wushu culture. The integration and development of Wushu and Meta-universe will help realize the communication vision of international communication of Wushu culture and better serve the construction of a community with a shared future for us.

**Keywords:** Wushu culture; Meta-universe; international communication

武术文化是颇具中国特色的传统文化,但如何走向世界,却面临着许多难题。2021年兴起的元宇宙技术,通过互联网、大数据、虚拟现实、人工智能等信息新技术,既可以实现将现实世界映射到虚拟空间中,也可以将虚拟主体投射进入现实世界,具有超越现实、

跨越时空等功能,为武术文化国际传播提供新思路。从元宇宙的概念及其技术本质出发,初步探讨元宇宙可能给武术文化走向世界带来的机遇与挑战,藉此探讨武术“元宇宙化”融合发展,助力武术创新性发展与创造性转化,实现新时代“武术文化,人类共享”

收稿日期: 2022-07-07

基金项目: 国家社会科学基金重点项目(14ATY005); 教育部人文社会科学研究规划基金项目(22YJA890009)。

作者简介: 刘洪(1981-),男,博士研究生,研究方向: 武术文化与社会。E-mail: 284534159@qq.com 通信作者: 戴国斌

理念,更好服务于人类命运共同体的构建。

## 1 元宇宙的概念、本质及应用

2021年元宇宙的兴起,主要由美国 Roblox 游戏公司以“元宇宙”包装上市后股价大涨所引发<sup>[1]</sup>,然后世界著名的 Facebook 公司,突然宣布将公司名称改为“meta”<sup>[2]</sup>,一时让人大为震惊,加之媒体与资本的推波助澜以及产学研各界的广泛关注,而迅速将元宇宙“捧红”。

### 1.1 元宇宙的由来及概念内涵

元宇宙追溯起来,主要与以下方面密切相关:科幻小说、科幻电影、电子游戏、哲学理念。首先,最早催生元宇宙的是科幻小说。尼尔·斯蒂芬森<sup>[3]</sup>的《雪崩》首次提出了“Metaverse”这个新词。其次,催生元宇宙的则是科幻电影。其中《头号玩家》这部电影特别出名,它对元宇宙的产生有重要催化作用。再次,电子游戏如《我的世界》《堡垒之夜》等则从丰富人类想象力与创造力的高度对元宇宙的提出做铺垫。最后,哲学对元宇宙的提出也功不可没,人们从中国语境“天地四方曰宇,古往今来曰宙”<sup>[4]</sup>出发,将“Metaverse”对译为“元宇宙”。

元宇宙究竟是什么?目前,业界与学界尚无定论。综合现有研究,大致形成“真实与虚拟、身与心”两大类不同的界定。在其真实与虚拟的界定,元宇宙既是“虚拟世界的升级及高度发达的虚拟社会系统”<sup>[5]</sup>,也是“一个融合物理和数字的虚实空间”<sup>[6]</sup>。在其身与心界定中,元宇宙既是“赛博格身体”的升级<sup>[7]</sup>,也是“场景时代”到“心世界”的过渡媒介<sup>[8]</sup>,还是“身宇宙”与“心宇宙”的虚实结合<sup>[9]</sup>。总之,元宇宙既是外在的真实与虚拟,也是内在于主体身心的虚与实,还是由主体出发由内而外的真实与虚拟的结合。

### 1.2 元宇宙的技术本质

就技术而言,元宇宙并非传统意义上单纯的新技术与单一技术,它是现有各种技术的组合和升级,是移动互联网、人工智能、大数据、区块链、扩展现实等各种信息新技术的综合集成<sup>[10]</sup>。互联网移动化、手机智能化、信息数据化、现实虚拟化等各类新技术轮番上场,各自对信息社会作出其贡献。如互联网移动化使信息利用更加便捷<sup>[11]</sup>、手机智能化使网络社交与智能终端得以普及<sup>[12]</sup>、区块链的去中心化让数据有可信的基础<sup>[13]</sup>、现实虚拟化形成虚实世界共融局面<sup>[14]</sup>等。其后整合其功能,使之映射出所处世界的多维图景,即成为新的发展趋势。如何将这些各自为政的信息新技术整合成一个统一体,成为“元宇宙”致力于实现的目标。或者说,单一的技术只是从各个侧面“盲人

摸象式”认识信息社会,而技术的综合集成则提供全面认识未来社会的全息技术图景。基于此,人们提出综合集成的技术总纲领。可见,元宇宙的技术本质是各种信息的综合集成<sup>[15]</sup>。

### 1.3 元宇宙的主要应用

2021年兴起的元宇宙,还处于构想的萌芽阶段。其现状是既有游戏、工业制造等业界的实践探索,也有学界对教育、体育元宇宙应用场景及前景的探讨与展望。首先,最为大家熟知的是其在游戏领域的元宇宙应用中,让玩家在脑机接口技术下,实现虚拟与真实的无缝连接、自由切换,不仅增强沉浸体验,而且也体现了元宇宙最吸引人的地方<sup>[16]</sup>。其次,在制造业对元宇宙技术的运用中,它们利用元宇宙模拟出完整的工厂模型,让遍布网络中的专家、工程师在虚拟环境中协作,以此进行一系列设计、优化、模拟等复杂工作而生产出新产品<sup>[17]</sup>。再次,在体育领域对元宇宙应用的展望中,元宇宙可以赋能于体育教学<sup>[18]</sup>、体育赛事<sup>[19]</sup>、体育传播<sup>[20]</sup>等整个“体育元宇宙化”创新路径中。最后,在教育、传媒等领域对元宇宙前景的讨论中,元宇宙可以其富有工具性的技术手段形成“教育元宇宙”<sup>[21]</sup>“元宇宙+传媒”<sup>[22]</sup>等诸多应用。

## 2 元宇宙之于武术文化国际传播的机遇

在业界的实践、学界的讨论中,元宇宙成为人们谋划各行各业新发展的一个热词。作为中国文化走出去的先锋与代表的武术<sup>[23]</sup>,其文化的国际传播继功夫电影、武术文化展演、太极拳健身国际化之后,在元宇宙技术集成所形成的“新空间、新手段、新主体”的综合赋能下,可能又会迎来一次新的机遇。

### 2.1 元宇宙可为武术文化国际传播开拓新空间

文化传播是武术传播的核心,文化传播需有特定的载体和空间作为保障。那么,如何进一步拓展武术文化传播载体和空间、不断提高武术文化传承效果,作为综合运用媒介技术而集成信息的元宇宙,既可推进武术文化审美意境传播的视觉化空间、武术运动风格传播的沉浸式空间的新建设,也可促进武术文化传播虚实互动化空间的新发展。

首先,元宇宙通过其“描绘想像”的特性可促进武术审美意境视觉化新空间的建构。武术蕴含很多“难以言说”的默化技艺,可其意境、审美情趣又是武术文化传承传播不可缺少的组成部分。为此,传统武术人以身体知识“即象感身”<sup>[24]</sup>的方式缓减“难以言说”的传承传播困境。但这种“只可意会”的传承传播方式终究影响武术文化国际传播效果。而元宇宙的“描绘想像”技术有可能打破这一僵局,一切皆可数据化的元宇

宙可为描绘武术文化的审美意境提供技术的可能性。

元宇宙的“描绘想象”技术,凭借强大的大数据、智能算法、扩展技术(VR/AR/MR)等综合集成技术,可将武术文化的精神世界数据化,使原本看似空洞、好像无关文化传播现实的文化意象在视觉化、技术化之后,让武术身体动作描绘变成“可观、可感、可测、可控”的变量,促进受众的具身体验,推进以身体为原点,实现人与万物交融互通的后人类审美形态的建设。

其次,元宇宙通过其“沉浸体验”的特性可推进武术拳种运动风格体感化新空间的建设。外表看不同动作方式的武术拳种,其背后是不同的文化想象与身心体验。因此,如何利用元宇宙“沉浸体验”特性进一步深化拳种体验是武术文化国际传播的新机遇。

在元宇宙时代,可借助“沉浸体验”的VR、AR、MR、XR技术细致描绘不同拳种的武术文化想象。例如,VR虚拟现实或AR增强现实技术,有可能提供武术锻炼者关于八卦掌和风细雨、八极拳山崩地裂、太极拳轻盈虚空等不同拳种运动风格体验的可交互三维环境,由此促进武术锻炼者对不同拳种运动风格的体验;MR的混合现实技术有可能将不同拳种运动风格的虚拟环境引入现实场景,由此指导武术锻炼者的身体动作;XR的扩展虚拟现实技术有可能模糊虚实世界的边界,实现武术锻炼者的视觉、听觉、触觉、嗅觉的统一,由此将过去单一“视觉盛宴”转变为多感觉通道齐头并进的具身“沉浸体验”。

最后,元宇宙通过其“空间拓展”的特性可启动武术文化国际传播虚实相融化新空间的建设。基于人际传播的武术文化传承,积累了丰富的师徒传承经验。但是,作为人之延伸的媒介<sup>[25]</sup>,元宇宙以其移动互联网、孪生数字技术实现“千里眼”“顺风耳”等物理空间的新拓展,以时空管理技术实现虚拟世界与现实世界的同步性,突破时空与感官限制之优势,由此可为远程在线、视频教学的武术文化国际传播传统模式带来变革,开启虚实相融化新空间的发展之路径,扩大武术文化国际传播的传播面、提高武术文化国际传播的传播效益。

元宇宙对武术传播的拓展还可作以下探讨。一方面,可发挥元宇宙突破时空与感官限制技术优势。既可将武术师父转化成虚拟人,以投射方式将武术师父一个“真身”投射出万千“分身”,将天各一方的师徒共聚一堂;也可借助相应人体端点穿戴设备的辅助,将远在天边的师父可以近在眼前的方式“手把手”进行无人化的远程教学。另一方面,可在元宇宙虚拟世界与虚实世界同步性的技术空间中,借助技术融合形成一种镜像的人造世界<sup>[26]</sup>。主要手段有:通过3D建模、

数字孪生实现武术名家“数字人”的物理呈现,还原武术名家的武术风采,创建“李小龙功夫学院”“蔡龙云武术讲坛”等“魔力化”武术文化传承新空间,为全球武术爱好者“师从”往昔武术名家,打通“穿越时间的隧道”。

## 2.2 元宇宙可为武术文化国际传播提供新手段

当下,制约武术文化传播的瓶颈是其“客观性、普及性、精彩性”等问题<sup>[27]</sup>。作为将人体感知技术与虚拟技术结合,让人身心融入、沉浸其中的元宇宙,既可为元宇宙数据化技术建构客观性,也可借元宇宙仿真化技术提高其精彩性,还可为元宇宙在线化技术促进其普及性。

首先,利用元宇宙数据化技术奠定武术文化国际传播的客观化数据库。在武术国际化发展中,武术评价的“客观化”标尺,是不同国籍、人种、信仰、文化背景的武术人能公平竞争并脱颖而出的基本保障。元宇宙的智能感知和数据化技术,可为竞技武术“客观化”这一难题的解决带来新希望。一方面,在推进武术动作数据化认知方式的建设中,既要要将武术动作的规范性、标准化转化为数据,奠定动作质量客观性评价的基础;又要利用最新边缘计算、脑机接口等技术路径将不同水平的动作效果进行数据化处理,建构不同运动水平、不同动作方式与效果的数据系统;还要将武术动作规格、动作质量、演练水平等主观化评判的隐性因素转变“可观、可感、可测、可控”的显性数据。另一方面,在云雾计算、边缘计算等数据化技术赋能下,以现场测量数据的基于大数据分析 with 评估,既可突破竞技武术裁判员、武术教学训练中教师人工眼力与经验的局限,又能借此升级“影像回放”的“粗估细评”传统方式。总之,元宇宙所提供的空间,犹如拥有“上帝视角”,可作全景、全程、全维的评价。这样,元宇宙技术不仅可以消除不必要的人事干扰,而且也有利于建构武术竞技的“客观化数据库”,并在无数次的竞技运行中,自动筛选出最接近“完美”的数据模型“楷模”,发现隐藏其中的规律。

其次,利用元宇宙的模拟仿真技术强化武术文化国际传播的精彩呈现方式。武术文化国际传播面对的现实困境是“套路难度不如体操、跳水、杂技,优美不如花样滑冰,再加之动作雷同、风格单一易生审美疲劳;以及散打的独特性不够、特点不突出,与其他民族国家的格斗项目区别不大”<sup>[28]</sup>。在元宇宙背景下,综合运用VR体验性、AR趣味性、MR交互性等最新应用的扩展现实及交互融合技术,可为武术文化国际传播中丰富武术锻炼者的精彩性体验提供新的可能性。

一可运用VR体验性,通过进入虚拟的视觉空间

或游戏空间,让武术爱好者亲身体验李小龙“李三腿、双节棍、勾漏手”等绝技、领悟太极拳云手动作背后所蕴含的“云者,流畅、轻盈、神奇”的中国文化内涵,增添中国武术文化国际传播的沉浸体验。二可运用AR趣味性,以“增强现实”为主旨,通过将不同的真实武术场景如自然场景武当山、人文场景武术擂台等输入仿真的虚拟空间,让AR体验者真实感受那种身临其境、豪气干云的观赏体验,提高中国武术文化国际传播的精彩呈现。三可运用MR交互性,在建模与脑机接口技术下,充分发挥受众主观能动性,创造性进行各种拳种学习、武术场景设计、拳种创造与展示等,甚至还可以戴上具有传感器的拳套,进入“元宇宙”与新主体做高度精彩而不受伤害的文明格斗,增强中国武术文化国际传播的感染力与吸引力。

最后,利用元宇宙的在线化技术打开武术文化国际传播普及性工作的新局面。目前,武术文化传播因现实传播局限呈现出“竞技武术‘一花独艳’<sup>[29]</sup>,传统武术‘集体失语’<sup>[30]</sup>,传统武术与竞技武术国际普及率低<sup>[31]</sup>”等问题,元宇宙可为武术文化国际传播带来新空间、新方式。一方面,可利用元宇宙虚实空间链接与融合的思路,及其从单维的物理空间拓展到兼具“物理空间、社会空间、赛博空间、思维空间”新场域的发展趋势<sup>[32]</sup>,不断拓展武术文化国际传播的新空间、新阵地,力争使武术文化国际传播在多维元宇宙空间里,以不同的姿态和“步伐”走出去。另一方面,在移动互联网武术传播的基础上,可利用最新的物联网、时空管理、虚实连接等一系列“数据化、在线化”交互融合传播新方式,创建武术文化国际传播元宇宙化发展新模式,通过控制各种变量观察不同地区、不同对象武术文化国际化传播的变化轨迹,以一系列计算发掘武术文化国际化传播规律、预测武术文化国际化传播发展趋势。

### 2.3 元宇宙可为武术文化国际传播创造新主体

依靠师徒人际传播的传统武术,在其历史发展中因其师徒的双主体,在强化传承的坚实性基础时,也以“法不传六耳”习惯影响大众化传播的需要。元宇宙虚拟数字人身份建模技术,不仅可以拓展原先更多为师徒的现实性主体之局限,而且还可以“数据人、原生人、机器人”的新主体<sup>[33]</sup>丰富武术文化国际传播的传播主体,并以丰富而多元的新主体提高武术国际传播效率。

首先,利用元宇宙数字人技术突破“灵肉人”师徒主体武术文化传播的局限性。武术现代化由师徒制向师生制变革,其背后还有教育方式由小班化向大班化的转型发展。武术现代化传播的大班化教学,在提

高文化传播面的同时也因教师辅导次数的减少而降低传播效率。元宇宙将现实生物性的“灵肉人”通过数字化计算与建模技术映射为“数字人”,不仅可在一定程度解决武术现代传播大班化教学带来的问题,而且还能为世界各地武术爱好者同步性学习带来新可能性。一方面,在“灵肉人”师父的基础上,可利用元宇宙将现实师父进行数字化的技术处理,建设武术文化国际化传播的新格局。既可将现实师父以“数字人”“分身”的方式在世界各地同时开展武术教学,以缓解武术文化国际化传播中师父主体的供不应求现状;也可以现实师父“数字人”的拟真技术以及虚实时空一致性管理技术,将武术师父的教学特征同质化出现在世界各地元宇宙教学的虚拟场景之中,对不同天资的武术爱好者实施个性化指导。另一方面,在“灵肉人”徒弟的基础上,利用元宇宙将现实徒弟做数字化处理,既能以大数据与特定武术爱好者的身体结构、力量、风格等体能进行契合度比较,为徒弟筛选最合适的武术拳种、量身定制最恰当的教学内容和训练方式,技术化实现因材施教;也可让武术爱好者同时接受不同数字化师父的指导,并在不同指导效果中遴选最优方案,力争实现事半功倍的武术学习与锻炼效果。总之,因元宇宙数据化技术处理的虚拟人同样具有现实武术师徒的思想与行为特征,故而极有可能成为武术文化国际传播新的替身与主体。

其次,元宇宙以数字孪生拟人技术构建而成的原生人技术,既可突破以“灵肉人”徒弟作为武术文化传承对象的局限性,也可将中国文化传播的理想在技术的助力下进行现实化呈现。一方面,可像2022年北京冬奥会上虚拟气象主播“冯小殊”的技术应用一样,利用史料与音像资料技术还原武术历史名人的面容、表情、肢体动作、声音,将武术历史名人变得实在而又可感可触,并在武术轶事与传说的基础上,进一步扩大武术名人文化传播的效应。另一方面,可利用数字孪生拟人技术,将李小龙、蔡龙云等武术名家“复活”于元宇宙,通过其性格、情感、经历乃至武术风格的数据与大师级人物的“机器人建模”,重塑武术爱好者的武术人格,最大化地发挥武术名家的传承传播效果与价值,并将“继往圣之绝学”的理想在元宇宙技术手段帮助下转化为现实。

最后,利用元宇宙机器人技术突破“灵肉人”师徒主体武术文化传播的局限性。武术文化传承既需百日筑基的换劲阶段,也有“易筋,易骨,易髓”的脱胎换骨之变。这种牢固建立在徒弟具身性变化基础之上的武术文化传播,在“流动起来”的现代性面前,无法满足武术爱好者天天向上的期待。元宇宙的机器

人技术能以“近在眼前、伸手可触”的武术学习时,强化武术爱好者的传承之旅。一方面,可像清华大学校园内,如正常学生一样自由活动的仿真机器人华智冰<sup>[34]</sup>那样,以仿真机器人为全世界武术爱好者设立武术学习的榜样,并以这个仿真机器人扮演传统武术文化传承的“大师兄”角色,协助武术师傅更为具体指导世界各地武术爱好者的武术学习与锻炼。另一方面,在智能场馆、穿戴设备基础上,可像北京大学王韬团队研发的4款实体智能机器人那样<sup>[35]</sup>,以综合而成的仿真机器人穿戴,为具体武术爱好者的武术学习与训练提供比其武术动作完成情况稍进一步的数据口令,并以武术动作速度、力度、幅度的数据信息与具身性刺激,具身指导武术爱好者的武术学习与锻炼,强化武术爱好者学习与锻炼的动力。

### 3 元宇宙之于武术文化国际传播的挑战

科技革命既对武术人的思想与行为产生巨大影响,对武术传播手段产生巨大变革,同时也使许多传统的传播手段有可能失效。元宇宙作为利弊同在的新技术,在为武术文化国际传播带来新空间、新手段、新主体等机遇时,有可能为武术文化国际传播带来信息安全、身体解构、身份模糊、伦理失序等一系列新问题。

#### 3.1 信息安全

在传播学看来,文化传播是以信息作为重要内容的传播。试图将现实世界虚拟化、网络化、数据化的元宇宙,自然不可避免面临网络攻击与信息泄漏的风险<sup>[36]</sup>。因此,如何运用其技术手段保护信息安全也就成为武术文化国际传播的元宇宙变革中需要未雨绸缪的重要工作。

元宇宙的信息安全,大而言之可能存在个人隐私安全、武术文化知识产权侵权、武术文化安全等隐患。一是从武术人而言,元宇宙可将武术人的行为与思想转化成数据,但其有迹可循的数据也使一切隐私都有可能被暴露,因此武术人的个人隐私保护与数据安全将成为亟须解决的问题。例如,元宇宙中储存武术人的地理位置、家庭详情、财产信息等个人隐私,极有可能为现实世界“踢馆”“绑票”等恶性事件提供便捷。二是从文化知识产权而言,元宇宙既然具备武术数字化捕捉与转化的技术潜能,也就意味着“偷拳”“偷艺”在元宇宙空间如同“复制粘贴”一般轻而易举,武术众多拳种的核心技术以及传统武术中宝贵的非物质文化遗产,很可能因信息泄漏而陷入知识产权危机引发新型的法律纠纷,武术文化知识产权或将成为令武术人头疼的问题。三是从武术文化安全而言,武术文

化传播的元宇宙化发展,其运营商、设备终端、用户如何应对可能遭受的网络攻击问题,也是一大挑战。例如,元宇宙环境中记录的武术爱好者学习与锻炼的数据,皆有可能像“透明人”一样出现在对手的战术研究和实战性模拟训练之中,其“杀手锏”“秘密武器”有可能成为对手早已熟知的数据库信息。

概言之,武术人隐私安全、武术文化知识产权及武术文化安全,在信息数据化、透明化、公开化的元宇宙时代,其信息安全风险有可能比互联网时代存在的信息风险更甚。因此,在元宇宙空间,武术文化既能走出去又能同时做到信息安全的“攻守有据”将是严峻的考验。

#### 3.2 身体解构

从文化传播看,教育是社会文化的传播。从教育视域看,文化传播是广义的教育。但因元宇宙底层架构是虚拟技术,其“脑机融合、意识上传”技术以及“脱域”“离身”<sup>[37]</sup>的特征,对于强调具身实践的武术人而言,存在着解构身体运动的可能。

一方面,如同电脑游戏中第一人称视角的“主体”,其灵活身姿、上下跳跃、手脚并用的娴熟技能,只不过在现实世界中映射现实游戏主体的几根手指对几个按键的熟练操弄而已,但游戏主体却觉得自己正在“上下跳跃、手脚并用”。也就是说,元宇宙虚拟技术带来的逼真感与上手感,还潜伏着解构真实身体运动的可能,它使本应专注自我身体的武术爱好者转向对虚拟身体的关注,长期沉溺于虚拟空间或游离于现实世界,很可能会架空武术人“身体”本身、解构具身性“运动”。因此,在推进武术文化国际传播的元宇宙化发展时,我们须坚定的信念是,元宇宙“体感模拟”中所获得的“上手感”“逼真感”并不等同于运动技能的掌握与提高,更不能取代实际的身体练习,而只能作为武术文化国际传播中实际身体练习的辅助手段。另一方面,元宇宙中的“肉身人”主体,在将精神聚焦于元宇宙空间时,其真实的身体却停留于“此岸”,而有可能造成“离身”现象。其一头是游魂于元宇宙的感觉,另一头是木讷地如提线木偶的空泛躯壳,不仅可能解构“身心一统”“天人合一”的武术身体观,而且也潜伏着解构和异化身体的趋势,可能造成武术身体文化“身心相离”之弊,甚至会出现普特南所说的“钵中之脑”现象。

由此可见,元宇宙化的武术文化国际传播及武术元宇宙化的融合发展,须以具身性、实践性不断强化武术身体文化“身心一统”的具身性特征。唯有最大程度强调武术文化传播的具身性,方能实现元宇宙空间的身体回归、规避身体解构的风险。

### 3.3 身份模糊

武术文化传播既是技艺的传习,也是个人与社会身份的形成。现实世界武术人的身份认同,继承了中国传统文化血缘宗法式“认身”路径与千年文化道统的“认心”传统。在武术文化传承与传播的历史发展中,它既以武术的拳种技艺而“认心”、以“师徒如父子”而“认身”,也以“亲其师、信其道、感其恩”的师徒关系建设而形成武术人身份认同之模式。但一切皆数据的元宇宙为武术文化国际传播可能带来身份模糊的新问题,并由此引发认同困难的新矛盾。

首先,作为高自由度、高包容度的元宇宙,武术文化国际化传播的元宇宙化发展,可能会因虚拟化的多元主体而模糊现实人与虚拟人的真假及其认同的指向性,甚至会使武术爱好者像“庄周梦蝶”那样难以分清自己究竟是现实人还是数字分身。其次,作为虚实共生的元宇宙,不仅可能会导致传统武术共同体失去了组织边界,而且也可能解构武术文化传承与传播中师徒的人际关系,致使武术爱好者的文化身份认同因缺乏现实人际交往的地基而摇摇欲坠。最后,元宇宙的多元主体,以虚拟身份进入虚实结合武术传播场域的实践方式,均会致使传统武术师徒身份因多元文化背景、现实与虚拟多元交织主体而变得难以辨认。

可见,元宇宙的虚拟世界与现实世界一样需要治理。武术文化国际化传播的元宇宙化发展需要以武术人身份的认同、门户共同体身份的维持,前瞻性谋划其身份模糊问题,有效规避因身份模糊引起的经济困扰和法律风险等。

### 3.4 伦理失序

元宇宙时代,既可以其科技的集成性发展给武术文化国际传播带来机遇,也可能因其主体的多变性、技术手段的复杂性、监管的困难性而带来武术文化国际发展的伦理失序新问题。

首先,从主体的多变性而言,武术文化国际传播不仅面临多元主体的环境与文化因素的多变性,而且元宇宙虚实空间的“肉身人、原生人、数据人、机器人”等多元主体又徒增诸多不确定性因素,武术文化国际传播中的人际关系变得难以维系,甚至可能会引发出新型伦理问题。其次,从技术手段的复杂性而言,元宇宙的技术应用及技术生态尚未成熟,场景入口也有待拓宽,加之作为“双刃剑”的技术,还可能成为少数不法分子的“武器”或“凶器”而引发伦理问题。最后,从监管困难性而言,在元宇宙武术文化国际化传播的远景中,如何构建元宇宙武术人新型伦理及法律体系,让武术爱好者坚守武术锻炼初心而不是“以武犯禁”,防范武术爱好者以黑客手段进入虚实结合的

武术文化传播场域中窥探、干扰乃至改变真实武术世界的规则、评价方式、比赛结果等,又将是另一大挑战。

总之,武术元宇宙化发展既需强化现实世界武术爱好者的武德规约、提升其伦理素养、坚持与发扬武术文化传播的人际和谐,也需构建元宇宙武术人新型的伦理及法律体系、虚实世界主体联动,自觉防范、积极规避可能面临的伦理失序。

2021年刚刚兴起的“元宇宙”,作为人类大脑想象的智慧结晶,会随着科技的更新迭代,将其很多“乌托邦”式的想法与描绘有可能转化为现实。在元宇宙背景下,其“扩展”“连接”之核心、虚拟现实技术综合体之本质,其强大技术集成能力所造就的新手段、新场域、新主体,可为武术文化国际传播描绘新的蓝图、带来新的希望,很有可能助力实现“武术动作规格和不同运动水平动作特征及不同拳种动作特征的数字化、武术动作审美意境的体感化、武术文化传播的虚拟现实、武术动作效果评价与指导的网络化”等愿景。但是,鉴于元宇宙本质及其工具性思维方式,故在借助元宇宙促进武术文化国际传播时,还需要高度警惕、努力防范其信息安全、身体解构、身份模糊、伦理失序等新挑战。既然元宇宙已不可避免向人类走来,我们不如主动拥抱元宇宙,借助其手段让武术文化国际传播闯出一条新路,并“兴其利而除其害”地实现武术文化国际传播与元宇宙的融合式发展。换言之,唯有保持现实世界与元宇宙正面的互动关系,既利用好元宇宙技术方式的积极作用,又未雨绸缪地警惕元宇宙工具性思维的困境,避免与预防其沉溺虚拟现实的消极影响,加强元宇宙负面清单的管理,方能真正实现“武术源于中国,属于世界”的文化传播愿景。

### 参考文献:

- [1] 赵国栋,易欢欢,徐远重. 元宇宙[M]. 北京: 中译出版社, 2021: 1.
- [2] 雅克·朗西埃. 图像的命运[M]. 张新木,陆洵,译. 南京: 南京大学出版社, 2014: 22.
- [3] NEAL STEPHENSON. Snow crash. New York: Penguin Random House, 1992: 14-15.
- [4] 尸佼. 尸子[M]. 黄曙辉,点校. 上海: 华东师范大学出版社, 2009: 37.
- [5] 蒲清平,向往. 元宇宙及其对人类社会的影响与变革[J/OL]. 重庆大学学报(社会科学版)[2022-06-07]. <https://kns.cnki.net/kcms/detail/50.1023.C.20220129.1921.002.html>
- [6] 刘革平,高楠,胡翰林,等. 教育元宇宙: 特征、

- 机理及应用场景[J]. 开放教育研究, 2022, 28(1): 24-33.
- [7] 李冰雁. 从“赛博格身体”到“元宇宙”: 科幻电影的后人类视角[J]. 广州大学学报(社会科学版), 2022(5): 13.
- [8] 喻国明. 未来媒介的进化逻辑: “人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来[J]. 新闻界, 2021(10): 54-60.
- [9] 黄欣荣, 王瑞梅. 元宇宙、宇宙大脑与宇宙身心[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2022(3): 102-112.
- [10] 简圣宇. “元宇宙”: 处于基础技术阶段的未来概念[J]. 上海大学学报(社会科学版), 2022, 39(2): 1-16.
- [11] YOU X H, WANG C X, HUANG J, et al. Towards 6G wireless communication networks: Vision, enabling technologies, and new paradigm shifts[J]. Sci China Inf Sci, 2020, 64(1): 1.
- [12] 喻国明, 丁汉青, 刘盛晗. 媒介何往: 媒介演进的逻辑、机制与未来可能——从5G时代到元宇宙的嬗变[J]. 新闻大学, 2022(1): 96-104+124.
- [13] 钟业喜, 吴思雨. 元宇宙赋能数字经济高质量发展: 基础、机理、路径与应用场景[J]. 重庆大学学报(社会科学版), 2022, 28(4): 1-12.
- [14] 秦兰珺. 数字界面: 虚拟现实与虚拟化的现实[J]. 文艺研究, 2014(10): 96-108.
- [15] 黄欣荣, 曹贤平. 元宇宙的技术本质与哲学意义[J]. 新疆师范大学学报(哲学社会科学版), 2022(3): 1-8.
- [16] 高越. 美国脑机接口技术研究及应用进展[J]. 信息技术与政策, 2020(12): 75-80.
- [17] 焦娟. 全球视角下的元宇宙竞争——中美日韩元宇宙发展与布局各有千秋[R]. 安信政券研究报告, 2021: 11.
- [18] 刘宏玉. 基于“元宇宙”环境的体育教学模式探究与展望[J]. 高教探索, 2022(1): 75-79.
- [19] 李宜岚. 元宇宙背景下体育赛事传播创新研究——以NBA为例[J]. 新闻研究导刊, 2022, 13(5): 13-15.
- [20] 罗瑞. 元宇宙赋能体育新闻传播的未来图景[J]. 视听, 2022(4): 10-13.
- [21] 杨磊, 朱德全. 教育元宇宙: 未来教育的乌托邦想象与技术伦理反思[J]. 云南师范大学学报(哲学社会科学版), 2022, 54(4): 73-83.
- [22] 方立明. 元宇宙背景下传媒业发展的机遇与挑战[J]. 传媒, 2022(19): 25-27.
- [23] 戴国斌, 李文博, 张忠. 粤港澳大湾区协同推进武术国际化发展研究[J]. 广州体育学院学报, 2019, 39(3): 7-9+22.
- [24] 张震. 身体知识的象言化: 传统武术“即象感身”的哲学论绎[J]. 上海体育学院学报, 2019, 43(4): 52-58+98.
- [25] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸[M]. 南京: 译林出版社, 2019: 3.
- [26] 谢程远, 马彩慧. “技术正义—权力正义”视域下元宇宙的价值意涵和实践向度[J]. 理论导刊, 2022(5): 69-75.
- [27] 邱丕相, 王震. 中国武术的回眸与展望[J]. 体育学研究, 2018, 1(3): 55-60.
- [28] 梅杭强, 邱丕相, 高楚兰, 等. 论武术套路的传统特性与奥林匹克[J]. 体育与科学, 2004, 25(1): 24-27.
- [29] 赵双进. 对八十年代中国武术工作的回顾与遐想[J]. 体育文化导刊, 2003(1): 56-60.
- [30] 王岗, 邱丕相. 中国武术: 尴尬的境遇与发展的新策略[J]. 体育与科学, 2006, 27(4): 26-29.
- [31] 杨建营. 以“扣子论”为切入点的新时代中华武术发展改革定位[J]. 北京体育大学学报, 2021, 44(1): 145-156.
- [32] NING H S, YE X Z, BOURAS M A, et al. General cyberspace: Cyberspace and cyber-enabled spaces[J]. IEEE Internet Things J, 2018, 5(3): 1843.
- [33] 朱嘉明. “元宇宙”与“后人类社会”[N]. 经济观察报, 2021-06-21.
- [34] 方凌智, 沈煌南. 技术和文明的变迁——元宇宙的概念研究[J]. 产业经济评论, 2022(1): 5-19.
- [35] 张勇. 北京大学计算机学院情感智能机器人实验室 行走在人工智能的情感之路上[J]. 中国高新科技, 2022(1): 17-20.
- [36] ZHANG Z M, NING H S, SHI F F, et al. Artificial intelligence in cyber security: Research advances, challenges, and opportunities[J]. Artif Intell Rev, 2022, 55(2): 1029.
- [37] 胡泳, 刘纯懿. 元宇宙作为媒介: 传播的“复得”与“复失”[J]. 新闻界, 2022(1): 85-99.