

元宇宙视域下中国传统文化的传播形态与教育应用研究

Research on the Communication Forms of Chinese Traditional Culture and Educational Applications from the Perspective of the Metaverse

全文慧¹ 刘勇^{1*}

¹ 北京邮电大学人文学院

* liuyong001@bupt.edu.cn

【摘要】 元宇宙的兴起为中国传统文化的传播及其教育应用带来了新的发展机遇和挑战。文章首先介绍了元宇宙及其传播特征以及中国传统文化的相关概念，然后从传播媒体形态、传播主体、传播方式、传播环境四个维度探讨了元宇宙视域下中国传统文化的传播形态，继而探讨了其在教育中的具体应用，最后提出了元宇宙视域下中国传统文化通过教育途径传播面临的挑战和未来发展建议，以期为元宇宙视域下在教育教学过程中传播中国传统文化提供参考与启示，推动中国传统文化在全球范围内的传播与发展。

【关键词】 元宇宙；中国传统文化；文化传播；传播形态；教育

Abstract: The rise of the Metaverse has brought new development opportunities and challenges to the dissemination and educational application of traditional Chinese culture. The article first introduces the Metaverse and its dissemination characteristics, as well as the relevant concepts of traditional Chinese culture. Then, it explores the dissemination form of traditional Chinese culture from the perspective of the Metaverse from four dimensions: media form, dissemination subject, dissemination method, and dissemination environment. Then, it explores its specific applications in education. Finally, it proposes the challenges and future development suggestions for the dissemination of traditional Chinese culture through educational channels from the perspective of the Metaverse. To provide reference and inspiration for the dissemination of traditional Chinese culture in the teaching process from the perspective of the Metaverse, and to promote the dissemination and development of traditional Chinese culture on a global scale.

Keywords: Metaverse; Chinese traditional culture; cultural dissemination; communication forms; education

1. 引言

2025年中共中央、国务院印发的《教育强国建设规划纲要（2024—2035年）》中提到坚定文化自信，加强社会主义先进文化、革命文化和中华优秀传统文化教育（新华社，2025）。党的二十大报告提出“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合”。2024年国家数据局等17部门联合印发的《“数据要素×”三年行动计划（2024—2026年）》明确提出“以数据要素赋能文旅产业创新”，通过构建文化资源数据共享平台，推动文物、非遗、旅游等领域的多源数据融合应用，培育沉浸式文旅消费新业态（国家数据局，2024）。这为数字化时代中国传统文化的传播指明了方向。

中国传统文化是中华民族历史上各种思想文化、观念形态的总体表征，是居住在中国地域内的中华民族所创造的、为中华民族世代所继承发展的、具有鲜明民族特色的、历史悠久、内涵博大精深、传统优良的文化。哲学思想、宗教、服饰、神话传说、饮食、医学等内容共同展现了中国传统文化的魅力。中国传统文化是中华民族精华之结晶，其发展与传承

反映了中华民族独特的智慧和创造力，并以其特有的民族特性影响着中华民族的发展。深入研究和传播中国传统文化，对于传承历史、丰富文化多样性、增强民族凝聚力、促进文化交流具有重要意义。

近三年来，学界对中国传统文化在元宇宙视域下的传播研究逐渐增多且不断深入，研究者们普遍认可元宇宙为传统文化传播带来的巨大机遇。元宇宙凭借虚拟现实、增强现实、区块链等技术，打破了传统文化传播的时空限制，极大地拓展了文化传播的范围和受众群体。例如，祭孔大典新闻发布会的主办方综合运用齐鲁壹点区块链、数字人等前沿技术应用产品，全景再现元宇宙场景，在元宇宙场景中举办的祭孔大典，吸引了全球各地的用户通过虚拟方式参与其中，使得中华优秀传统文化的核心价值观得以在更广阔的范围内传播（刘大正，2024）。如美国史密森学会的虚拟博物馆项目、韩国的“数字韩服”项目以及日本对茶道、花道等传统文化的虚拟重现（黄媛等人，2024），均展示了元宇宙技术对文化遗产保护、传播和商业化的多维度促进作用。在中国，“数字故宫”项目以及京剧、昆曲等传统戏曲的虚拟演出，让观众可以在线沉浸式体验传统文化，增强了文化体验的互动性和深度，也吸引了国际观众，提升了中华文化的全球影响力。从传播形态上看，元宇宙中的文化不再局限于传统的单向传播，而是转变为一种互动性更强、沉浸感更深的传播方式。它通过构建虚拟场景，让受众能够身临其境地感受传统文化的魅力，从而提高了文化传播的效能和吸引力。

教育是文化传播的重要途径，学生除了可以通过显性课程学习中国传统文化知识外，还可以在隐性课程潜移默化的渗透过程中了解中国传统文化知识，培养对传统文化的兴趣。元宇宙视域下如何将传统文化传播融入到教育教学中达到润物无声的效果是我们目前在教育中传播中国传统文化需要研究的问题。

因此本研究首先探讨元宇宙的相关概念与中国传统文化传播面临的挑战和机遇，据此开展元宇宙视域下中国传统文化的传播形态研究，并基于研究结论探讨了通过教育传播中国传统文化的具体应用，最后探讨了元宇宙视域下在教育中传播中国传统文化面临的挑战，并据此提出了相关建议，以期在教育教学中传播中国传统文化提供启示。

2. 元宇宙概念及其传播特征

2.1. 元宇宙概念

1992年，美国科幻小说家尼奥·斯蒂文森的著作《雪崩》首次提到了“元宇宙”一词，在小说中元宇宙是一个与现实世界平行的虚拟空间，人们可以通过各自的“化身”在其中进行互动、交流、娱乐。这一设定成为后续技术探索的蓝图，例如，电影《头号玩家》中的“绿洲”（Oasis）进一步具象化元宇宙的沉浸式体验，用户可通过VR设备进入高度自由的虚拟世界。对于元宇宙的概念目前没有权威、明确的界定。刘革平等指出元宇宙的本质是一个平行于现实世界的在线数字（刘革平等，2021）。清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心发布的《2020—2021年元宇宙发展研究报告》中元宇宙被认为是整合多种新技术而产生的新型虚实相融的互联网应用和社会形态，它基于扩展现实技术提供沉浸式体验，基于数字孪生技术生成现实世界的镜像，基于区块链技术搭建经济体系，将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合，并且允许每个用户进行内容生产和世界编辑（王儒西，2021）。

2.2 元宇宙传播特征

元宇宙的传播主要有以下三个特征。

（1）虚实融合。元宇宙基于虚拟现实（Virtual Reality, VR）、增强现实（Augmented Reality, AR）、混合现实（Mixed Reality, MR）等技术创造虚拟场景，为用户提供沉浸式、

在场感和互动式的丰富体验，用户可以以虚拟数字分身形式在虚拟场景中进行交互，传播活动不受现实世界的限制，拓展了现实世界的生活空间。参与者可以在元宇宙虚拟世界中按照自己的意愿进行各项活动，但无法根本脱离现实世界，元宇宙需要发达的技术支撑，虚拟世界的构成要素来源于现实世界的人和物，而且元宇宙的发展必会经历现实与虚拟世界的过渡（肖珺，2022）。

（2）去中心化传播。区块链技术是支撑元宇宙的基础技术之一，具有不可篡改、不可复制的唯一性、智能合约、去中心化四大基本特征。区块链技术使得每个用户都可以自由独立的参与内容创作，进行文化传播，并受到版权保护。元宇宙中每一个参与者都有相应的世界编辑能力和创造符合自己需求的场景的能力，每个参与者都可以在场景中充分发挥自己的自主性，每个人都是虚拟世界的主体，每个参与者的传播权利都是基本平等的（匡文波和王天娇，2022）。

（3）全球化传播。元宇宙虚拟世界可由不同国家、不同地区、不同文化背景的人参与其中，人与人之间可以充分交流，语言不再是障碍，有助于人们接触和理解不同的文化，真正实现了全球文化的交流和互动，实现了跨文化传播。

3.元宇宙视域下中国传统文化传播形态

传播形态是指传播在一定技术环境中的表现形式和情景，它是媒介系统的具像化。传播形态的核心要素包括媒体形态、受众、传播方式、传播技术、传播环境与情景。本研究拟从媒体形态、传播主体、传播方式、传播环境四个维度对元宇宙视域下中国传统文化传播进行研究。

3.1.元宇宙视域下文化传播的媒体形态变化

文化传播历经口语传播、文字传播、印刷传播、电子传播时代，正在向元宇宙传播时代发展。卡茨等人认为：“需求的社会与心理根源产生对于大众媒介或其他来源的期望，这导致不同模式的媒介接触（或参与其他活动），结果是需求的满足”。文化传播媒介的改变是必然的，其中蕴含着人们在不同时期对文化的不同需求。口语传播时代，文化以口耳相传形式传播，只能在近距离内沟通交流，无法跨越空间距离，且难以保证传播文化的准确性和完整性。文字媒介的出现，打破了空间与距离的限制，同时也使文化传承有了可靠的文献依据。印刷技术的发展推进了文化传播进程，但传播渠道单一，感染力比较差。随着电报、电话、广播、电视等电子媒介的出现，不断满足人们视觉、听觉的需求，文化传播渠道多样，传播范围更广，效果也深入人心。作为科技发展产物的互联网，打破了传统媒介单向传播的特点，受众不仅可以被动接受文化信息，还可以通过短视频、弹幕、网络直播、互动影视等媒介进行互动。在传统媒介迭代演化基础上，元宇宙传播具有传统媒介的优点，同时元宇宙利用虚拟现实、拓展现实等技术营造出的高拟真场景中，实现三维虚拟拟真场景呈现，促进了真实世界与虚拟世界的进一步融合发展，提升了文化传播效率和感官场景体验，便于受众身临其境感受文化魅力。

3.2.元宇宙视域下文化传播主体

传播主体即传播者，是在传播过程中信息的主动发出者。元宇宙视域下中国传统文化传播的传播主体具有以下特点：

（1）大众赋权。元宇宙视域下打破了传统媒介单向传播的特点，并逐渐发展为沉浸泛众传播，人人都可以参与内容生产和创造过程，人人都是文化的传播者。技术的发展推动了文化内容生产从专业生产内容到用户生产内容再到人工智能生产内容模式的转变，赋予了一般民众在文化传播中的主导作用，打破了文化传播主体的限制，从而使传播主体规模的空前

壮大（李萌和王育济，2023）。大众不再仅是文化的接受者，更是文化内容的创造者、传播者。

（2）虚实融合。元宇宙视域下文化传播主体是现实世界本体与虚拟世界化身的虚实融合。通过VR、XR、AR、数字孪生等技术呈现历史场景、再现文化特色，通过创造虚拟沉浸、身临其境的场景，将原本较为沉闷的传统文化传播变为感官延伸深度沉浸式文化传播，同时虚拟化身可以在元宇宙世界中进行互动交流。

（3）跨界合作。政府机构、文化机构、企业、教育机构和个人创作者可以在元宇宙中进行跨界合作，共同推广中国传统文化。与游戏开发商合作可以开发具有文化特色的游戏，将文化元素与游戏玩法相结合，让玩家在游戏中了解和体验传统文化。与学校、教育机构和专家合作可以研究元宇宙课程和教育资源、开设虚拟讲座，让用户在元宇宙中学习和了解各种文化。跨界合作有助于整合各方资源，为用户提供更丰富的文化体验，提高文化传播的效果和影响力。

3.3. 元宇宙视域下文化传播方式

（1）通过虚拟数字人传播中国传统文化

虚拟数字人指存在于非物理世界中，由计算机图形学、图形渲染、动作捕捉、深度学习、语音合成等计算机手段创造及使用，并具有多重人类特征的综合产物（侯文军等人，2023）。虚拟数字人是元宇宙的关键要素，通过赋能中国传统文化传播为现实世界和虚拟世界之间提供了强视觉效果的交互方式。通过虚拟数字人传播中国传统文化时不仅需要技术支撑，更需要丰富的传统文化内容作为支撑。首个文化出海的国风虚拟人“天妤”是以传统飞天和唐代女俑为灵感，在人物形象上最大程度还原东方文化之美，对外在形象和妆容的设计本身就是中华传统服饰文化的传播。“天妤”在短剧《千壁寻踪》中以寻找壁画碎片为线索，在众多恢弘建筑场景中对巾舞、围棋、山海经开明兽、武术等不同的传统文化内容进行故事演绎，持续向世界讲述中国传统文化的故事（李琰，2023）。虚拟数字人只有不断丰富传统文化内涵，维持旺盛生命力和竞争力，才能让传统文化走进烟火生活，焕发青春活力。

随着元宇宙热潮的到来，数字虚拟人物大量涌现，浙江卫视“谷小雨”、中华书局的“苏东坡数字人”、京剧“梅兰芳孪生数字人”、四川眉山市“苏小妹”、篮球“古逸飞”等，他们或是城市代言人、或是文化推荐官、或是文博场所导游等，作为传统文化的新载体，将传统文化与元宇宙技术有机融合，通过视觉化呈现方式传承中国传统文化，极大推动了传统文化的创造性发展。

（2）通过数字藏品传播中国传统文化

数字藏品是在元宇宙理念背景下、应用区块链等现代信息技术而形成的一种具有数字化唯一标识的特定作品和权证，具有不可复制、不可篡改、永久存证等特点**错误!未定义书签。**。传统藏品以实体形式进行收藏，数字藏品超脱于物质载体，以代码、符号形式承载文化内容，摆脱了时间、空间和物质的限制。数字藏品与中国传统文化的结合可以创新传统文化的传播，推动中国传统文化顺应数字化时代发展，同时赋予了传统文化更为年轻的状态，让中国传统文化焕发生机与活力。

数字藏品不仅是一种藏品，更是一种新的传播方式。敦煌文创《千年一瞬·敦煌》《敦煌文创·献璎珞飞天数字藏品》等数字藏品（酒泉日报，2022）、腾讯安全与川观新闻等联合发布的《物物相生》数字藏品（FISCO_BCOS，2024）、中国体育博物馆联合中体产业集团发行“双奥之路”系列数字藏品、“中华民族读书典故”数字藏品、舞剧《只此青绿》数字藏品、国家文化公园“山河一梦”数字藏品、国画大师石齐《白蛇传》数字藏品等推出后都大受欢迎，这些数字藏品通过展示文化特色元素，呈现中华文化独特魅力。大量传统文化

类数字藏品的出现，在元宇宙环境下为中国传统文化传播搭建起通向数字化发展的桥梁，有利于中国传统文化传播推广。

（3）通过打造虚拟沉浸场景，线上线下相结合传播中国传统文化

基于元宇宙沉浸式体验的特征，通过 VR、AR、MR 技术、高清影像技术、三维动画技术、全息投影等技术打造虚拟沉浸场景，以此弘扬中国传统文化，增强文化表现张力和传播力度。

全球首个基于唐朝历史文化背景大唐不夜城的“镜像虚拟世界”的元宇宙项目《大唐·开元》，通过元宇宙技术让中国传统建筑能够在数字空间生动地复原和呈现，游客可以在复原的大唐街道上进行旅行和购物，在虚拟世界与现实世界间进行互动，产生强烈的自我代入感和沉浸感。通过打造虚拟沉浸文旅场景，再现大唐长安城历史风貌，再现中国传统建筑风光，展现大唐风貌，弘扬中华文化。元宇宙敦煌博物馆再现十余个隋唐时期敦煌经典壁画场景，参观者可沉浸式在不同场景中穿梭，并可直接与壁画场景生动交互，模拟敦煌飞天、体验有趣的互动玩法，同时可以装扮自己的虚拟形象。通过元宇宙打造的沉浸虚拟场景以及互动参与方式，实现了中华优秀传统文化传播效能的提升。元宇宙虚实融生营造的沉浸式互动体验，突破了文化传播的空间限制，推动中国传统文化的广泛传播。

3.4. 元宇宙视域下文化传播环境

（1）虚拟沉浸传播环境

元宇宙综合利用 VR、AR、MR、数字孪生、5G、人工智能（Artificial Intelligence, AI）、区块链等技术打造虚拟沉浸的传播环境，在这种环境中，用户可以通过各种虚拟设备（如 VR 头盔、AR 眼镜等）沉浸于一个仿真的、包含许多 3D 场景和角色的虚拟世界，让用户感受到身临其境的感觉。用户可以通过虚拟化身在虚拟环境中与其他用户互动、交流和协作，元宇宙可提供语音、视频聊天功能，以及表情、动作等非语言沟通方式，从而实现信息和文化的多渠道传播。

元宇宙可利用技术再现建筑、山川、历史场景，助力文化传播在虚拟沉浸环境下的全新体验。元宇宙基于开放性的特点支持跨界合作共同打造虚拟沉浸场景如虚拟展览、在线游戏、虚拟音乐会等，将现实世界元素融入虚拟环境中，为用户带来多元化的文化体验。元宇宙通过打造功能丰富、高度互动且具有开放生态的虚拟沉浸传播环境，有助于拓展传统传播方式的边界，为用户带来全新的虚拟体验。

（2）全球互联传播环境

在元宇宙环境下，可以跨越地理、文化、语言等多种障碍进行互动交流，同时元宇宙全球互联环境能够将不同的虚拟世界和现实世界进行无缝连接，实现全球范围内的互动与交流，用户可接触到不同文化背景的人，体验到来自世界各地的文化。

元宇宙全球互联环境可以与现实世界的社交网络进行整合，让用户在虚拟空间中建立和拓展社交关系，实现全球范围内的社交互动。沉浸传播范式下的元宇宙实践重塑虚拟与现实结合的数字时空，带来更为平等、共治的数字互动边界，革新了全球社会的边界秩序（李沁和王浩丞，2022），消弭了时间与空间、虚拟与现实的界限，拓宽了文化传播渠道，从而可以更好地传播和发扬中华优秀传统文化。

4. 元宇宙视域下中国传统文化传播的教育应用

教育是文化传播的重要手段和途径，基于上述对元宇宙视域下中国传统文化传播形态的研究，分析其在教育中的应用如下。

4.1. 以教师为传播主体

教师在教学过程中担负着传播文化的重要责任，明确教学目标时可以将传播中国传统文化理念融入情感态度与价值观目标中，激发学生热爱、学习、弘扬中国传统文化的热情。

元宇宙视域下，教育在教学模式、教学方法等方面发生了重大变革。教师可以通过 AR、VR 等技术构建教学资源，将中国传统文化融入到课程内容中，通过创设的虚拟沉浸教学情境给予学生全新的文化体验，激发学生学习与弘扬传统文化的热情，实现知识传授、能力培养和价值引领的有机统一（王尧，2022）。

教师可以利用元宇宙的技术如虚拟现实、增强现实等创建隐含传统文化的实践活动场景，为学生提供沉浸式的学习体验，如通过虚拟现实技术让学生身临其境体验历史人物的时代背景，使学生在不知不觉间接受优秀传统文化的熏陶，深入感受中国传统文化的魅力。元宇宙视域下学习的沉浸感、体验感为教师教学带来了挑战，教师应不断学习和深入了解中国传统文化，不断反思和完善自己在教学过程中传播传统文化的方法和策略。

4.2. 以学生为传播主体

学生是传播中国传统文化的新生力量。学生应积极参加传统文化虚拟讲座、数字藏品等相关展览，通过领略传统文化风貌，感受中国传统文化魅力；积极参加传统文化主题实践活动，在虚拟融合的场景下沉浸体验、感受中华灿烂文明，同时可以根据自己的理解和体验，创作和分享自己与传统文化的故事，以 AI 绘画、音乐、舞蹈等不同形式创作传统文化主题作品，充分发挥学生的主体地位。

4.3. 以学校为传播主体

学校应加强和社会各机构的跨界合作，定期举办传统文化相关展览，举办传统文化数字藏品相关展览，通过国潮、插画等学生喜闻乐见的方式将传统文化元素呈现在学生面前，学生可以近距离接触、观看，引导学生了解和学习中国传统文化。

学校应鼓励和表彰传播中国传统文化的优秀实践案例，建立元宇宙视域下中国传统文化传播的相应的评价和激励机制，促进中国传统文化健康、积极生动传播。

学校应积极为教师提供在元宇宙视域下的培训和发展机会，如在线研修、教育创新研讨会等，提升教师在元宇宙环境下的教育能力。加强教师在元宇宙视域下思维方式、教学理念、教学方法、信息化能力的培训与革新，提高教师在元宇宙视域下的教学能力和素养（徐建等人，2022）。

4.4. 以社会为传播主体

社会各机构可跨界合作，设计与传统文化主题相关的数字藏品，并与学校合作定期开展主题展览，为学生带来全新的文化体验感；设计虚拟数字人作为文化推荐官，以虚拟形象为学生传播传统文化相关知识或设计以历史人物为原型的虚拟数字人，带领学生穿越时空，体验历史朝代文化；各机构可结合传统文化元素如陶瓷、水墨画、三国文化等设计 VR 类游戏，在游戏中增加国风元素，以传统文化为背景，设计文化闯关主题场景，充分利用虚拟沉浸特点，在游戏中身临其境感受灿烂文明，体验传统文化。

社会各机构和文化组织可以通过举办传统文化交流活动，形成弘扬中国传统文化的社会风气，促进中国传统文化的传播和发展。

5. 元宇宙视域下在教育中传播中国传统文化面临的挑战和建议

元宇宙为在教育中传播中国传统文化带来新发展机遇的同时，也带来了新的挑战，主要体现在以下几个方面。

（1）资源娱乐化与同质化风险。元宇宙技术应用易陷入“形式优先于内容”的误区。例如，部分教育类元宇宙产品过度依赖游戏化机制（如闯关奖励、虚拟角色养成），导致学

生对文化符号的认知停留于表层娱乐，难以理解深层价值。同时，多家机构争相开发“故宫”“敦煌”主题课程，但内容同质化严重（如全景漫游+语音解说模式占比超60%），缺乏基于地域特色或学科融合的创新设计。

（2）动态教材开发能力不足。元宇宙教材需整合三维模型、交互脚本与动态叙事，但多数教师缺乏相关技术能力。例如，传统教师难以将视频、音频、文本等元素转化为沉浸式教学场景，导致资源开发依赖第三方公司，成本高昂且适配性低。

（3）隐私和安全方面。在元宇宙中，每个人都可以以虚拟数字化身的方式进行交流、互动、学习，这些数据会被平台所收集，或通过VR眼镜、头盔等辅助设备收集用户的眼动数据和周围环境信息，这些有可能产生数据安全和隐私问题。如何保证用户在通过元宇宙传播文化过程中的安全和隐私权益是一个重大挑战。

（4）法律法规与道德伦理方面。虚拟数字人以现实人物为原型时，在设计过程中可能会涉及到侵犯原型人物的形象权，甚至可能会对其形象进行恶俗化。在现实世界中触犯法律需要承担相应的刑事或民事责任，但在元宇宙中虚拟数字人承担责任方式并不明确，以及元宇宙化身所对应的现实本体是否需要承担责任，目前法律并未有定论。元宇宙视域下传播文化过程中，涉及各族、各国文化和信仰，历史敏感有争议问题时可能会产生伦理道德问题。

针对元宇宙视域下在教育教学中传播中国传统文化时存在的问题以及面临的挑战，本研究提出以下几点建议：

（1）制定教育资源开发标准与评估框架。要求元宇宙课程必须包含“文化解析模块”与“深度学习任务”，如通过虚拟角色对话揭示戏曲唱腔背后的伦理观念、基于数字孪生技术还原古建筑榫卯结构并完成搭建挑战，避免娱乐化稀释文化内核。鼓励高校与地方文化机构合作开发特色课程，如安徽高校聚焦徽派建筑营造技艺、云南院校侧重民族服饰数字化复原等，依托地域文化资源形成差异化优势。

（2）构建教育资源开源生态。搭建“中华文化元宇宙教学案例库”，汇聚优质教案、3D模型素材与交互脚本，如浙江大学“求是元宇宙教育联盟”模式，支持教师根据学情进行二次开发。推动高校与科技企业合作，如东方剑桥教育集团与蓝色光标共建元宇宙产业学院，联合开发标准化教学工具包，降低教师技术门槛。

（3）保护和尊重中国传统文化。元宇宙平台和产品应尊重原作者的版权，保护文化传承人的权益，并严厉打击侵犯传统文化产权行为。在开放性、全球化的元宇宙中，学校、家庭、教师等要加强对学生的保护、尊重、弘扬中国传统文化正确价值观的塑造，在教育中传播中国传统文化时注重保护中国传统文化的地位以及文化的独特性。

（4）完善元宇宙相关法律法规和监管机制。政府应制定专项法规，明确虚拟场景中历史文化的真实性审核标准，并建立数据安全保护机制，要求VR设备厂商采用端到端加密技术，禁止商业化滥用学生行为数据。教育机构需联合教师成立伦理审查委员会，对元宇宙课程进行动态筛查，剔除过度娱乐化或史实错误内容。同步修订《非物质文化遗产法》，增设元宇宙传播条款，规定虚拟数字人原型须获传承人授权，对恶意篡改文化符号的行为设定罚则，从立法、监管、执行三端保障文化传播的严肃性与教育价值。

6. 总结

本文对元宇宙视域下中国传统文化的传播形态进行研究，并据此探讨了其在教育中的具体应用，同时提出了元宇宙视域下中国传统文化通过教育途径传播面临的挑战和未来发展建议，以促进中国传统文化在教育中焕发生机与活力。研究元宇宙视域下在教育中传播中国传统文化对传承和创新中国传统文化、增强文化自信、推动文化产业发展具有重要意义。随着

元宇宙的不断发展和普及，中国传统文化的传播将迎来更多的机遇和挑战，元宇宙视域下在教育过程中实现中国传统文化的传播和发展需要文化、科技、政府等多方面的共同努力，以期在全球范围内传播和发扬中华优秀传统文化。

基金

教育部教育管理信息中心 2024 年度国外教育研究委托课题（MOE-CIEM-20240008）

参考文献

- 侯文军, 卜瑶华, 刘聪林. (2023). 虚拟数字人: 元宇宙人际交互的技术性介质. 传媒, (4), 25, 27, 29.
- 黄媛, 梁艺莹, 王娅, 李刚. (2024). 元宇宙时代下的非遗文化保护与复兴路径探索: 基于全球案例与中国实践的对比研究. 社会科学前沿, 13(12): 228-235.
- 匡文波, 王天娇. (2022). 元宇宙传播的新特点与新机遇. 新闻论坛, (1), 7-8.
- 李琰. (2023). 虚拟数字人竞速元宇宙赛道: 以虚促实, 以虚强实. 中国文化报, (8).
- 李萌, 王育济. (2023). 中华优秀传统文化传播的数字机制与趋势. 人民论坛, (2), 104-106.
- 李沁, 王浩丞. (2022). 表象、实在与失范: 沉浸传播理论范式下的元宇宙实践. 新闻与写作, (10), 65-78.
- 刘大正. (2024 年 7 月 19 日). 数字技术赋能中华优秀传统文化传播新路径. 中国社会科学网-中国社会科学报. https://www.cssn.cn/skgz/bwyc/202407/t20240719_5765554.shtml (2023 年 4 月 28 日访问)
- 刘革平, 王星, 高楠. (2021). 从虚拟现实到元宇宙: 在线教育的新方向. 现代远程教育研究, (6), 12-22.
- 清华大学新闻与传播学院新媒体研究中心. (2021 年 9 月 16 日). 2020-2021 年元宇宙发展研究报告. 蚂蚁文库. <https://www.mayiwenku.com/p-25484305.html> (2023 年 3 月 28 日访问)
- 搜狐网. (2022 年 5 月 31 日). 全国 16 省市数字经济元宇宙相关政策. 搜狐网. https://www.sohu.com/a/552670080_121124715 (2023 年 3 月 28 日访问)
- 王尧. (2022). 从课程思政走向大课程思政. 阅江学刊, (3), 92-98.
- 肖珺. (2022). 元宇宙: 虚实融合的传播生态探索. 人民论坛, (7), 40-44.
- 徐建, 王俊, 钟正等. (2022). 教育元宇宙时代教师发展的挑战与应对. 开放教育研究, (3), 51-56.