

•体育人文社会学•

## 数字融合视角下的体育文化创新

高俊<sup>1</sup>, 黄滨<sup>2</sup>, 周江勇<sup>2</sup>

(1.哈尔滨师范大学 体育科学学院, 黑龙江 哈尔滨 150025;

2.辽宁师范大学 体育学院, 辽宁 大连 116029)

**摘 要:** 体育文化的数字化融合创新以文化的整合为本质, 运动美感的艺术提升和文化载体的价值凝练为特征, 体育文化的传播、消费与再利用为表现。从满足社会对体育文化需求为核心, 提出体育文化数字化融合创新的发展理念。

**关键词:** 体育文化; 数字融合; 文化创新; 文化整合

中图分类号: G80-05 文献标志码: A 文章编号: 1006-7116(2013)02-0015-04

### Sport cultural innovation from the perspective of digital fusion

GAO Jun<sup>1</sup>, HUANG Bin<sup>2</sup>, ZHOU Jiang-yong<sup>2</sup>

(1.School of Physical Education, Harbin Normal University, Harbin 150025, China;

2.School of Physical Education, Liaoning Normal University, Dalian 116029, China)

**Abstract:** Sport cultural innovation via digitalized fusion bases its essence on cultural integration, its characteristics on the artistic enhancement of sport beauty and the value refinement of cultural carriers, and its expression on the communication, consumption and recycle of sport culture. By basing the core on satisfying the society's need for sport culture, the authors put forward ideas for developing sport cultural innovation via digitalized fusion.

**Key words:** sport culture; digital fusion; cultural innovation; cultural integration

数字融合是把信息转换成数字后, 将文字、图像、声音、影像等通过同一终端所显示的现象; 它使得原本不同的行业逐渐有了联系与交叉, 甚至融合为一体<sup>[1]</sup>。作为一种整合类型的创新, 数字融合主要发生在以文化展示和创意表达为核心的行业中。体育既是一种客观存在的运动形式, 也是一种文化形态。作为运动形式, 体育给人们展现的是对人类极限的挑战, 不断追求着更高、更快、更强、更美; 作为文化形态, 体育所展示出最主要的价值是它所呈现和传播的内容。现代科技的飞速发展, 使得以数字融合为代表的信息科技为体育的创新提供了契机, 它以数字信息多文化整合后的客观表现形式和虚拟文化形态, 使创新后的体育文化所呈现和传播的内容, 在特征和表现形式上更符合现代社会文化大发展的时代潮流。数字化的体育, 不会造成体育运动形式和体育文化形态有本质的损失, 反而会提升运动形式的艺术美感、促进文化形态

的价值凝练, 使体育文化的传播、消费及再利用更符合人们的需求。本研究拟从数字融合的视角, 对体育文化的数字化融合创新本质、特征、表现及发展理念进行分析, 为推动我国体育文化的快速发展提供参考。

### 1 体育文化数字化融合创新的本质

体育文化是指为丰富人类生活、满足生存需求, 以身体为媒介把满足人类需求的身体活动进行加工、组织和秩序化, 形成获得社会承认的、具有独立意义和价值的文化<sup>[2]</sup>。体育文化是人在体育中各种运动行为的总和体现, 是运动本质属性的直接体现。而数字化融合创新的体育文化, 则是将影视、音乐、艺术、设计、服饰、建筑等不同类型文化体中的文化信息, 如文字、图片、声音等转换成数字后, 按发展的需求有秩序地整合到体育文化的数字信息之中, 使整合创新后的既具有虚拟化的文化形态有具有客观化的表现形

收稿日期: 2012-07-10

基金项目: 教育部人文社科研究一般项目(10YJA880128)。

作者简介: 高俊(1976-), 男, 副教授, 博士, 研究方向: 体育社会学。

式的体育文化更多地体现出文化的本质属性,又表现出更容易传播、消费与再利用的文化特征,推动了体育文化由运动的本质属性,向文化的本质属性的跨越转变。

体育文化数字化融合的创新,是通过原有不同文化中的核心要义加以重新阐释赋予新的时代含义,使整合后的新体育文化发生质的飞跃,达到一种更能深刻反映事物的发展规律,更能强烈反映实践和时代的要求的,并通过同一终端展示出来的新型文化,是社会发展和人民对体育需求的直接体现。体育文化作为最贴近群众生活的文化内容与形式之一,只有不断地创新与发展,才能满足人民群众日益增长的体育文化需求,才能更好促进社会进步与和谐发展<sup>[9]</sup>。一方面,现代文化的发展高度依赖电子信息科技,只有在虚拟的空间里才能比较自由地实现“没有做不到,只有想不到”的创意境界。数字化融合技术所提供的虚拟时空,正好与当代个性化的消费时代合拍,真正实现了个人生产、个人沟通和个人消费的三位一体;另一方面社会的发展需要多样性的文化资源和文化想象,数字化融合后的体育文化以影视、音乐、艺术、设计、服饰、建筑等不同表现形式的文化形态出现。这些新型体育文化是多种文化信息综合后的产物,通过音乐、图片、文字、影视等不同的信息类型从不同的角度展示着体育更高、更快、更强的运动形式和人类改造自然过程中体现文明发展程度的竞技、民族等文化形态。将体育文化提升到人类生存和发展的一种生活需求的高度,以科技的力量认识、把握和改造体育文化的发展,在丰富体育文化资源的同时满足现代社会对体育文化的物质需求与精神需求。

## 2 体育文化数字化融合创新的特征

### 2.1 运动美感的艺术提升:数字融合之于运动形式

体育作为一种运动形式,以走、跑、跳等多种不同技术动作为基础,通过在篮球、田径、网球等不同运动项目中的应用,展现人在挑战身体极限过程中的运动美感。数字融合将体育不同项目的运动形式与影像、声音和图片等整合到一起,在艺术、设计等行业重新包装与规划下,将经过美化了的运动员技术动作和战术行为开发成具有现代美学特征的“艺术作品”;并最终通过传媒行业的电影、电视、网络等终端将“艺术作品”呈现给观众。

这些经过多行业交叉、整合创造出的新竞技运动文化,将运动员在比赛中展现出的高难度技术动作转变为可供广大观众从不同视角欣赏的艺术化运动行为;通过展现博尔特的百米竞速、刘翔的王者归来、

李娜的法网奇迹、林书豪的“凌波微步”等不同项目运动员在赛场上的创造性活动,使观众从中体验到运动员在运动中的技术难度、动作美感和战术智慧;让观众在不断加深认识体育运动中真、善、美的同时,满足观众的精神享受及情感表达。在推动体育的运动形式,由单纯的技术展现向艺术表演方向转变的同时,以一种直观、形象和具有独特美感的新运动形象深入到每个人的心中。

### 2.2 文化载体价值的凝练:数字融合之于文化形态

体育作为一种文化形态,以运动和物质形式为文化的载体,通过在竞技体育、民族传统体育、休闲体育等不同内容中的应用,以客观的物化形式体现着人们对体育的价值观念、思维方式和审美情趣<sup>[4]</sup>。数字融合一方面将体育文化整合到建筑、材料、艺术、传媒等不同行业的物化形式之中,使得原本与体育关联较少或没有关联的行业变成体育文化的新载体;另一方面将音乐、美术等不同行业的文化整合到体育文化的载体之上,实现对已有体育文化载体进行设计、改造使之符合体育文化现代化发展的需求。这两种不同形式的创新发展使承载着新体育文化信息的载体在价值、功能、外观、表现形式等不同方面发生着巨大的变化,在表现形式上给人以极强的视觉冲击,在物化形态上以前卫的设计理念展示人们对未来的展望;在功能上给人以最佳的体验感觉,以人机结合最佳配比展示现代科技的力量,由此体现着人们在体育运动中健身、娱乐、交往等不同的行为特征与需求心理,将物化形式升华成为满足人们需求的、具有高度价值凝练的和深层文化内涵的体育文化载体。

## 3 体育文化数字化融合创新的表现

### 3.1 民族传统体育文化的新发展:数字融合之于体育文化的全球化传播

在文化全球文化的趋势下,民族体育文化的延续与生存的困境,促使我们在不断反思中做出理性的选择。数字融合将艺术、传媒、设计等行业的科技、文化融入到民族体育文化的传承之中,通过对民族体育品牌和民族传统体育运动文化的更生和重塑,使创新后的民族体育以高雅的文化形态展现在人们的面前,以现代科技的力量,弘扬民族体育文化的精华、创造与时俱进的新民族体育文化。阿细跳月是以婚俗活动符号为表现形式的民族传统体育项目,作为中国民族传统体育文化精品的代表,阿细跳月体现着中国古代彝族人民挑战自然、追求美好生活的千年发展历程<sup>[5]</sup>。在数字融合技术的作用下,通过将现代音乐、美术、设计等文化整合于阿细跳月的表演之中。一方面,让以传统音乐、

情歌对唱、节庆舞蹈为传统表现形式的阿细跳月演进成以电子合成音乐取代三弦与笛子的和声,以青年男女的舞台上的多人合唱与单人对歌取代热恋男女间的情歌对唱;以男女集体边跳边唱的欢庆舞蹈取代男子身背三弦又弹又跳女子跳舞应和与男子一进一退的单人打跳等。让经过不同文化整合后的阿细跳月,成为音乐现代、节奏明快、服饰亮丽,具有男子的阳刚之气和女性柔美之感的,融合了体育、舞蹈、艺术等诸多元素的民俗体育艺术表演活动,使现代化的阿细跳月不仅依旧体现着高原民族所特有的民族文化风格,还衍生出促进身心健康的功能;另一方面,把无形的符号化的阿细跳月在经过艺术化、现代化的加工整合后,以数字信息符号的形式存储在或附着在有形的文化信息载体之中,通过光盘、磁盘等信息介质和网络、媒体、影视等信息传播路径向全球传输,以简单、便捷、高效、低廉的信息传播方式将民族体育文化的精华展现给世界不同地区的人们。以现代的科技手段体现着彝族人的教育智慧和风土人情,在体育全球化的大趋势下让民族传统体育文化继续保持旺盛的生命力,将珍贵的民族文化遗产以多种方式不断的传承下去。

### 3.2 符号体育文化的新需求:数字融合之于体育文化的时尚消费

消费是社会每个人的需要,人们对体育文化的消费通过文化、文化形态和体验三种方式,以符号、样式、场景等具体形态满足自我的需求<sup>[6]</sup>。人们日益增长的文化需求推动了体育文化的快速发展,在时尚和科技潮流的引导下,体育文化通过数字融合技术实现与游戏、设计、动漫等行业的交叉、融合,创造出具有时尚元素和现代特征的高品质文化形态,以符号、样式、情景等物质文化和精神文化的具体形式满足大众的消费需求。

电子游戏,又称电玩游戏,是指人通过电子设备,如电脑、游戏机等,进行游戏的一种娱乐方式,作为现代信息科技的具体体现,电子游戏以人机之间的互动反映着对现实世界或思维世界的模拟。电子游戏本身就是数字融合技术的直接体现,在将体育文化整合到电子游戏中后,开发出一系列以体育为主体的电子竞技运动,如以模拟体验为方式的赛车、滑雪等、以技术操作为特征的NBA篮球、欧洲足球等,让游戏者通过对手柄、键盘等控制感应器的操作反映到信息终端屏幕上,以此进行相应的游戏活动,同时在游戏设备上还设有感应震动以及音箱,把游戏者的成功与失败以声音的形式表现出来,让游戏者从不同方位以不同的感觉体验虚拟化的真实运动场景,让人在进行游戏的同时获得身临其境的逼真运动体验。

这种仿真的运动体验不受真实比赛或运动的种种限制,可以让游戏者随心所欲进行娱乐,这既不追求高水平运动成绩甚至不把强身健体作为主要目标的虚拟化运动游戏,是把电子竞技运动作为一种有意义的活动形式度过自己的业余时间,使个人在精神和身体上都得到放松,让游戏者在虚拟的体育运动对抗与竞技中获得成功的满足感。数字融合下的电子竞技运动以运动情景的丰富多变、运动音乐紧张刺激、运动过程的不同难度挑战、运动规则的简单明了让数十亿人成为它忠实的拥护者,使得全球电子竞技运动产业的产值已经高达约100亿美元<sup>[7]</sup>,不但推动了体育文化表现形式的创新,更满足了人们对符号形式体育文化的消费需求。

### 3.3 过时体育文化的新整合:数字融合之于体育文化的再利用

新的科学技术与文化的交叉、融合,催生出新的不同形式的体育文化。虽然新的体育文化形式具备了更多的现代性和时尚性,但过时的体育文化形式却并非一定就要没落、消亡。在数字融合技术这个桥梁的作用下,通过与其他文化的交叉、融合推动过时体育文化的整合与重塑,实现了体育文化的再利用、再发展。

回力,于1935年以运动鞋的品牌在国内注册。作为中国最悠久的运动鞋品牌,在60多年的发展历程中,陪伴了从国家级运动员到人民群众的、社会各阶层的体育运动时光<sup>[8]</sup>。以其简单方便、结实耐用、价格便宜,成为当时销售量最大的运动鞋,是我国体育运动品牌的象征之一。但随着中国经济发展人民生活水平的提高,在众多名牌球鞋的冲击下,回力球鞋逐渐于2000年淡出市场。但随着数字融合以材料、设计、制造等多行业的文化对回力球鞋进行文化整合后的设计重塑,使回力鞋在使用功能没有改变的前提下其文化内涵得到了极大的拓展。数字化整合设计后的回力鞋,在形态上采用黄金分割设计法,使鞋整体的线条更流畅;在外观上通过选用中度的红白色,使鞋的整体色彩更加柔和、明快;在材料上采用透气、除臭、结实的高分子布和柔软、结实、抗老化的新型橡胶,让回力鞋更加易于清洗、耐用;在功能上通过人机工程的科学设计,让回力鞋更有助于发挥人的运动能力、防止运动损伤;在外观上融入了更多的时尚元素如卡通人物、中国云纹、摇滚符号、明星肖像等,使重新设计后的回力鞋超凡脱俗、清新典雅成为欧美潮人争相购买的“尖货”,在欧洲的售价达到让人惊愕的50欧元。不仅如此,世界最权威的时尚杂志《ELLE》还为其“著书立说”,它忠实的“粉丝”横跨演艺圈和时尚圈,从“精灵箭手”奥兰多·布鲁姆到性感女郎安

娜·尼古拉·史密斯再到好莱坞的众多明星们，都以穿着此鞋为时尚。

#### 4 体育文化数字融合创新的发展理念

现代社会既是一个以科技的发展为纽带的高度整合的全球化时代，同时也是一个以文化的多元化为价值坐标的，日益注重文化差异性和追求个体独特的时代<sup>⑨</sup>。体育在这种悖论的社会中，以多种文化形态和物化形式满足社会不同阶层的多种需求、适应着社会的发展。随着体育文化对全球政治经济的影响越来越深刻、范围越来越大，体育文化已经由满足人类物质和精神需求的运动形式与文化表征转变为个性化时代的经济动力，其文化的经济化成为一种对于体育文化创新发展的社会共识。因此，基于这种社会需求与共识，体育文化数字融合的创新发展，就是要把数字化的体育文化由潜在的具有巨大商业价值的绿色资源，转变成可满足人们不断增长的物质文化需求、精神文化需求的数字体育文化产品和推动社会发展、经济进步的数字体育文化产业。

体育文化作为现代社会文化体系中的重要组成部分，其发展应在对实际生活及社会实践本身的深度观察与慎密思考的基础上，通过对体育文化资源的数字化整合，从体育文化的表现形式和物化形式上进行创新开发，突破体育文化运动属性的瓶颈，实现体育由运动形式向文化形态的跨越行业转变，产生出新的表现形式或物化形式的文化和具有知识产权的、高附加值的数字体育文化产品，从而满足社会不同阶层人群对高品质体育文化的需求。同时，对数字体育文化产品价值链中的生产、市场、销售、服务、技术开发、

人力资源管理、企业基础设施等相关行业进行数字化信息技术升级，在提高数字体育文化产品价值链竞争力的同时实现体育文化的跨越式发展。让处于第三产业，为提高科学文化水平和居民素质服务的体育，向直接获取和利用人自身的智慧资源，满足人在观赏、休闲、健身、娱乐等方面的需要的第五产业跨越发展。把数字融合后的体育文化，变成一个在国民经济中更具比重、越来越能创造价值、带来大量就业的新文化产业。

#### 参考文献：

- [1] 杨建文. 产业经济学[M]. 上海: 学林出版社, 2004.
- [2] 陈荫生, 陈安槐. 体育大辞典[M]. 上海: 上海辞书出版社, 2000.
- [3] 何淑敏. 从文化需求的视角论群众性体育文化创新[J]. 体育与科学, 2011, 32(6): 49-52.
- [4] 王岗. 体育的文化真实[M]. 北京: 北京体育大学出版社, 2007.
- [5] 李延超, 虞重干. 阿细跳月文化品牌的发展及其引发的思考[J]. 中国体育科技, 2010, 46(3): 139-144.
- [6] 梁思军, 牛辉. 体育文化消费初探[J]. 体育与科学, 2003, 25(1): 31-32.
- [7] 陈彬. 电子竞技产业: 投之以桃报之以李[N]. 科技日报, 2010-05-17.
- [8] 回力球鞋[EB/OL]. <http://baike.baidu.com/view/4511229.htm>, 2012-05-20.
- [9] 娄成武, 魏鹏举. 文化创意产业导论[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2010.

