

现实增强技术下旅游资源的开发与保护研究

——以赤壁古战场为例

Research on the Development and Protection of Tourism Resources under Reality Enhanced Technology

—Taking Chibi Ancient Battlefield as an Example

田江鑫 孙萃

Jiangxin Tian Cui Sun

大连艺术学院 中国·辽宁 大连 116600

Dalian Art College, Dalian, Liaoning, 116600, China

摘要: 目前我们处于技术变革的时代, 现实增强技术、虚拟现实技术、AI 人工智能技术与传统行业进行深度融合。本项目使用的现实增强技术将原本在现实世界的空间范围中叠加, 将虚拟信息内容在真实世界中加以有效利用。由于目前旅游形式的多样性, 与游客对旅游产品的需求日趋深层次、深入性, 旅游行业基于此类旅游资源的开发与旅游产品的打造迫在眉睫。

Abstract: At present, we are in the era of technological change. Reality enhancement technology, virtual reality technology and AI Artificial Intelligence technology are deeply integrated with traditional industries. The reality enhancement technology used in this project will be superimposed in the spatial scope of the real world, and the virtual information content will be effectively used in the real world. Due to the diversity of current tourism forms and the increasingly deep and in-depth demand of tourists for tourism products, it is urgent for the tourism industry to develop such tourism resources and build tourism products.

关键词: 旅游资源; 现实增强技术; AR; 全息投影

Keywords: tourism resources; reality enhancement technology; AR; holographic projection

DOI: 10.12346/sde.v3i7.3884

1 引言

将现实增强技术与难以开发或急需保护的旅游资源相结合, 利用现代技术勘探与史料中的记录对该种类旅游资源进行结构与场景的构建, 以 AR 与全息投影等现实增强技术设备展现给游客, 以互动和直观的方式给予游客沉浸式的游览体验, 是论文的研究目的。

2 现实增强技术下旅游资源开发与保护的背景与意义

2.1 背景

20 世纪末期, 数字技术在医学、教育、文娱等行业越来越普遍地进行应用, 21 世纪, 虚拟现实技术、现实增强技术等已成为研究的热点, 数字技术对旅游资源的数字化保

护研究工作在全国各地迅速展开, UNESCO 率先提出“世界记忆”计划, 法国提出“文化遗产数字化”等项目^[1]。

2.2 意义

2.2.1 在现实增强技术下可以让游客看到无法开发的资源

很多的旅游资源因开发困难无法让游客直观地看到。现实增强技术, 可以实现游客与旅游资源在零接触的情况下开展直观的旅游活动, 收获真实的旅游体验。

2.2.2 避免开发不当而造成的旅游资源损坏

近年来, 有很多的旅游资源因为过度开发而损失严重。在现实增强技术下, 不仅可以开发出比传统模式更多、更有互动性和沉浸性的旅游产品, 还可以做到对特殊、脆弱景区的零损坏、零污染。不会影响到景区的原貌。

【作者简介】田江鑫(2000-), 男, 中国山西人, 在读本科, 从事旅游管理研究。

3 中国现有的旅游资源开发与保护的现状

3.1 重资源开发,轻资源保护

目前,中国很多地方和景区在进行旅游资源开发的过程中,只注重资源的开发而忽略了资源的保护,如许多有代表性的自然风景区。然而,从业者为了追求利润的最大化,在发掘的过程中只看重速度而忽略质量的现象处处可见,水土流失,失去了资源所固有的精华。

3.2 重开发形式,轻内涵挖掘

在开发旅游资源的过程中,文化内涵挖掘不够深,只流于表面,如中国大部分博物馆静态展示,博物馆不仅是游客感知一个地方历史发展轨迹的重要场所,而且也是当地居民增长知识、休闲娱乐的重要地方。博物馆真正的意义并不是取决于它的建筑规模有多大,而最重要的是它的展览,让游客了解其中的内涵^[2]。

4 赤壁古战场旅游资源开发的现状及分析

湖北省赤壁市作为三国赤壁之战的战场遗址,旅游发展潜力巨大,人文底蕴深厚,可开发性强,但是赤壁古战场的开发也存在着许多不足之处。

4.1 景区项目开发方式问题

目前该地对于赤壁古战场的开发项目并不完善,项目多为传统表演以及讲解活动,带给游客的沉浸感不足,项目较少,对游客的吸引程度也不高。数字技术如现实增强技术开发方式下的项目,相较于传统项目,对游客的吸引程度高,并且沉浸感足,让游客对三国赤壁的了解加深,并且游客能够接触到传统项目无法充分展示的内容,而且在观感上也更为震撼^[3]。

4.2 景区游客年龄段问题

对于各年龄段游客吸引力不够强,景区应该吸引各年龄段的游客进行参观游玩,该景区游客大多年龄较高,以及对三国赤壁历史感兴趣的游客较多,由于景区项目以及建设原因很难吸引到年轻游客群体来赤壁古战场游玩。通过现实增强技术开发的景区项目,对年轻群体的吸引力度大,年轻人对项目的体验程度也会随之提高。

4.3 景区原有项目类型问题

开发的旅游景区项目类型较为古板与传统,没有新兴旅游资源开发模式的出现,对该地深厚的旅游资源并未完全开发,造成了对于“赤壁古战场”这一大型IP的浪费,赤壁拥有许多影视游戏作品的改编与描写,但该景区项目并没把握该方向建设,通过现实增强技术将影视游戏作品与景区原有结合起来,既能够更好地吸引游客,也能提升景区的文化氛围。

5 基于现实增强技术的赤壁古战场旅游开发与保护的策略

5.1 旅游产品开发方向

当前赤壁市已经拥有各类关于赤壁之战的景点与景区,如赤壁古战场等情景剧,但该类型的景区缺乏吸引力,针对对于沉浸式体验的景区将会是赤壁市的新兴旅游产业的转

型与突破。

5.2 旅游产品特色及主要内容

5.2.1 AR赤壁古战场体验区

该区占地最大,约50亩,内部为AR模拟赤壁古战场,在该区内搭建战场模型,并利用AR技术进行虚实结合。

①“真三国”赤壁战场。规划在体验区中,以赤壁古战场的历史资料为依托,以三国文化年代为主线,搭建基础现实部分内容,阶梯、城墙、马道、铁索连环船等基础模型,作为与AR设备相配合的实景内容。②“真三国”赤壁之战。规划在赤壁古战场实景搭建后,以AR设备进行虚实结合的虚拟景象搭建,在基础模型上加上虚拟细节以及虚拟建模,加深游客的沉浸感,游客将化身成为赤壁之战中的一名将领,利用虚拟技术让游客加入赤壁之战,领取自己的“任务”,完成一系列任务,了解赤壁之战的历史。

5.2.2 特色食宿区

规划建立与赤壁相关的历史性食宿,占地面积约为35亩,包括赤壁主题酒店、精品三国酒店客房、三国美食轩。

①赤壁主题酒店。建筑外部风格为东汉风格,建有木制回廊、花园苗圃,同时屋顶上装饰有“五脊六兽”以兽镇脊,特色风情街于三国古时集市为原型,市内有店铺、摊贩。

②精品三国酒店客房。规划酒店客房内部以现代智能化为主,智能语音助手控制的各类智能家居,让游客体会科技带来的便利,构建视觉冲击感,智能与历史的对冲,更体现了该酒店的特色。

5.2.3 全息表演区

利用高新科技“全息投影”规划该区,该区占地约为2000平方米,包括全息投影与三国经典故事表演。

①“全息投影”。使用全息表演技术,在体验区旁建立全息表演区,用双层投影的方式,将多个投影装置分别设置在舞台前方和后方,通过双眼对前后两层投影的视差,给观众一种立体的感觉,创造出“裸眼3D”的视觉效果。②三国经典故事传。具体表演内容有:桃园三结义、关云长温酒斩华雄、三英战吕布、曹操煮酒论英雄、长坂坡赵云单骑救主、诸葛亮七擒孟获等经典故事表演。

6 结语

用技术打破旅游资源开发与保护的矛盾性,开发资源时将更省财力、人力。现实增强技术在旅游资源领域不只是保护,而是更多创新的互动性、沉浸性的旅游产品。使各种感官的真实反馈组合,将会产生比传统旅游更好的旅游效果。

参考文献

- [1] 彭冬梅,潘鲁生,孙守迁.数字化保护——非物质文化遗产保护的新手段[J].美术研究,2006(1):47-51.
- [2] 程旭.中国博物馆建筑设计的得失谈[J].建筑创作,2010(10):148-151.
- [3] 黄永林,谈国新.中国非物质文化遗产数字化保护与开发研究[J].华中师范大学学报(人文社会科学版),2012(2):49-55.