

影游融合背景下电影场景对游戏场景设计的影响机制研究

RESEARCH ON THE INFLUENCE MECHANISM OF MOVIE SCENE ON GAME SCENE DESIGN UNDER THE BACKGROUND OF MOVIE-TOUR INTEGRATION

伊光宇¹, 朱旭辉^{2*}, 刘帆³, 李健⁴, 蒲剑⁵

Guangyu Yi¹, Xuhui Zhu^{2*}, Fan Liu³, Jian Li⁴, and Jian Pu⁵

^{1,2,3,4,5} 泰国正大管理大学泰华国际学院

^{1,2,3,4,5} International Chinese College, Panyapiwat Institute of Management, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: zhuxuh2006@163.com

摘要

在影游融合背景下，该研究力求探究电影场景设计对游戏场景设计的影响机制。随着数字技术发展，电影与游戏作为两种主要视听媒介，其场景设计呈现出日益融合的趋势。该研究通过构建电影场景对游戏场景设计影响的理论模型，包含视觉美学要素、叙事功能要素、氛围营造要素和符号系统要素四大核心影响路径，并分析技术实现能力和用户体验需求作为中介变量在这一影响过程中的传导作用。技术实现能力决定了电影场景设计元素能否在游戏中得到有效实现，而用户体验需求则影响这些元素如何适应游戏的互动特性，二者共同决定了电影场景设计向游戏场景设计转化的效果。

该研究基于空间叙事理论、跨媒介叙事理论和媒介融合理论，采用文献分析、案例研究、专家访谈、问卷调查及统计分析等多元方法，构建电影场景对游戏场景设计影响的理论模型，研究发现视觉美学、叙事功能、氛围营造要素对游戏场景设计质量有显著正向影响，符号系统要素影响不显著；技术实现能力仅在前三要素向游戏场景转化路径中中介显著，用户体验需求在所有要素路径中均中介显著；电影场景向游戏场景转化需适配媒介属性、技术条件与用户需求，非简单移植。研究丰富跨媒介场景设计理论，为游戏场景设计实践提供指导。

关键词：影游融合 电影场景设计 游戏场景设计 跨媒介叙事

Abstract

Under the background of film and video integration, this study tries to explore the influence mechanism of movie scene design on game scene design. With the development of digital technology, movies and games are two main audio-visual media, and their scene design shows an increasingly integrated trend. This study constructs a theoretical model of the influence of movie scenes on game scene design, including four core influence paths: visual aesthetics, narrative function, atmosphere creation and symbol system, and analyzes the transmission function of technical realization ability and user experience demand as intermediary variables in this influence process. The technical realization ability determines whether the movie scene design elements can be effectively realized in the game, while the user experience requirements affect how these elements adapt to the interactive characteristics of the game, which together determine the effect of the transformation from movie scene design to game scene design.



Based on the spatial narrative theory, cross-media narrative theory and media fusion theory, this study uses multiple methods such as literature analysis, case study, expert interview, questionnaire survey and statistical analysis to build a theoretical model of the influence of movie scenes on game scene design. It is found that visual aesthetics, narrative function and atmosphere creation factors have a significant positive impact on the quality of game scene design, while the influence of symbol system elements is not significant. The technical realization ability is only significantly mediated in the transformation path from the first three elements to the game scene, and the user experience demand is significantly mediated in all the element paths; The transformation from movie scene to game scene needs to adapt to media attributes, technical conditions and user needs, which is not a simple transplant. The research enriches the theory of cross-media scene design and provides guidance for the practice of game scene design.

Keywords: Film-Game Integration, Film Scene Design, Game Scene Design, Cross-Media Narration

引言

研究背景

1. 影游界限的消弭与影游融合的缘起

“影游融合”的进一步发展，在文化产业发展中逐渐形成影视文化与游戏文化深度联姻的产物。互动剧在影像和叙事美学上吸纳电子游戏的种种特征，营造出富有吸引力的奇观影像和情节设计，让观众在观看电视剧时能自觉调动其游戏经验和审美体验参与到电视剧的消费过程中，获得一种将电视剧当作游戏一样消费享受的跨界融合效果。《源代码》借鉴游戏存档机制，《罗拉快跑》再现“失败重挑战”的游戏美学（张巧玲，2019）。技术层面，早年《最终幻想 VII》用电影技法打造“可玩电影”，当代《头号玩家》《阿丽塔：战斗天使》融入游戏元素，形成全新跨媒介表现形式。

2. 电影场景与游戏场景的差异性与共通性

电影与游戏场景既循各自媒介特性，又在数字技术下融合。差异上，电影场景是预渲染影像，观众被动接收，线性时空服务叙事，制作流程线性；游戏场景是实时渲染交互环境，玩家主动探索，非线性时空兼顾叙事与可玩性，制作迭代优化。共通性上，两者共享技术、借鉴美学、互补叙事、人才跨界。将游戏 IP 改编为电影，亦或运用游戏场景的形式来赋能电影场景也成为了影视行业发展的新趋势，各种带有“显性”或“隐性”电影场景元素、电影场景风格、电影场景色彩的游戏作品百花齐放，这种融合不仅为游戏场景设计带来了新的题材，也为影游融合的发展提供了新的途径。

3. 场景设计在影游融合中的战略地位

在当代数字娱乐产业生态中，场景设计已经超越了单纯的视觉表现功能，成为影游融合过程中具有重要战略意义的关键环节。场景设计之所以在影游融合中占据如此重要的地位，不仅因为它是两种媒介形态中最具可迁移性的元素，更因为它在内容创作、技术应用、品牌建设、用户体验和商业开发等多个层面发挥着关键性作用。它是 IP 世界观构建的基础，通过环境叙事丰富故事；是 IP 品牌识别的视觉支柱，以独特风格形成竞争力；是技术创新载体，推动虚拟制作等技术融合；更是用户体验的决定因素，通过临场感与沉浸感让用户融入虚构世界。

研究目的

1. 深入探讨影游融合背景下，电影场景对游戏场景设计的影响机制。
2. 通过对电影场景元素的细致分析，研究电影场景如何影响游戏场景的设计理念、视觉效果、叙事方式、玩家体验等方面，进一步揭示电影与游戏在场景设计上的相互借鉴与创新路径。
3. 验证以下研究假设：
H1：电影场景设计的视觉美学要素对游戏场景设计有显著的正向影响。
H1a：电影场景设计的视觉美学要素对游戏场景设计有显著的正向影响。
H1b：电影场景设计的叙事功能要素对游戏场景设计有显著的正向影响。
H1c：电影场景设计的氛围营造要素对游戏场景设计有显著的正向影响。
H1d：电影场景设计的符号系统要素对游戏场景设计有显著的正向影响。
H2：技术实现能力在电影场景设计对游戏场景设计的影响过程中起中介作用。
H3：用户体验需求在电影场景设计对游戏场景设计的影响过程中起到中介作用。

文献综述

1. 国内研究现状

1.1 电影场景设计研究

游戏场景设计作为游戏开发的核心要素，不仅承载着故事叙事和情感表达的功能，更是玩家沉浸式体验的重要载体。随着游戏产业的快速发展和技术的不断进步，游戏场景设计领域呈现出多元化的研究趋势。

在传统文化元素与游戏场景设计的融合研究上，中国传统建筑文化在游戏场景设计中的应用已成为学界关注的重要议题。孔超（2022）、华培（2022）等学者探讨“国潮”、传统符号在影视场景的应用路径与文化价值；郑冰倩等（2022）和闫琰（2024）细化传统文化在不同场景的融入方法，构建传统与现代技术结合的理论体系，二者呈现递进关系——前者确立融合必要性，后者解决融合具体方法。而赵楠（2024）提出的符号 - 知识 - 观念多层次文化表达框架，相较于前述学者聚焦符号应用或场景适配的单一维度研究，其创新性在于首次构建了从表层视觉符号到深层文化观念的系统性传递路径，揭示了国产游戏如何由浅入深地传递中华优秀传统文化魅力；史慧洁（2025）则从设计实践角度，提出传统文化元素在游戏场景中的多维度应用策略，强调角色、故事情节、音效、界面与场景的协调统一，这一研究与赵楠的理论框架共同推动传统文化在游戏场景中的应用从单一元素叠加向系统文化表达发展。

在数字技术与电影场景设计的融合方面，陈天（2024）分析数字技术对电影场景光影、色彩的拓展作用，聚焦技术对场景视觉表现的优化；宋瑶和吕龙臻（2022）等则进一步探索元宇宙对影视场景创作的影响，将技术应用从视觉优化升级为虚拟空间构建，二者共同反映出数字技术正从局部赋能向整体重塑场景创作逻辑的趋势；而VR、数字灯光等技术在游戏场景中的应用研究，又与电影技术研究形成互补，为影游技术融合创造了跨媒介实践条件。

在空间叙事功能研究方面，张丹青（2021）指出电影场景建筑空间观念通过引导观众认知投射心理空间意识，从空间认知角度切入；苏侃等（2021）则研究场景氛围营造策略，从情感传递角度补充，二者互补，共同揭示场景叙事功能与情感营造能力的双重价值，为影游场景叙事、氛围要素转化提供理论支撑。



1.2 游戏场景设计研究

国内游戏场景设计研究主要围绕空间构建、文化表达和技术实现三个核心维度展开，体现了游戏作为互动媒介的独特设计要求和文化传播价值。

在空间构建理论方面，弓伟龙（2025）开创性提出，游戏场景空间核心是可探索性与互动性统一，需服务交互体验与玩家导航，区别于静态艺术或线性叙事空间。在传统文化与游戏场景设计的融合研究方面，近年来涌现出了一批高质量的研究成果。研究聚焦传统文化融合，胡继驰（2024）梳理传统元素应用现状与优势；王星儒（2022）、徐斐誉（2023）深耕古建筑（含木结构）的场景应用，强调游戏的文化传播价值；于卓一（2023）等以“仙境”等主题细化题材设计，丰富实践方法。魏剑峰（2023）和程谊（2023）分别从中国风游戏场景设计和具体游戏项目的角度，进一步丰富了游戏场景设计的实践案例和设计方法。

这些研究共同反映出国内游戏场景设计研究的几个重要特点：一是对传统文化传承与创新的高度重视，体现了游戏作为文化载体的重要价值；二是对空间交互性和玩家体验的深度关注，突出了游戏媒介的独特属性；三是对技术实现与文化表达平衡的持续探索，反映了游戏场景设计面临的核心挑战。然而，现有研究主要关注游戏媒介内部的设计规律和文化表达，较少从跨媒介影响的角度考察游戏场景设计如何借鉴和转化其他媒介特别是电影媒介的设计经验，这正是本研究试图弥补的理论空白。特别是国内研究虽在文化表达上形成体系，但多将技术视为实现文化的工具，未能深入探讨技术特性如何反向塑造场景设计逻辑，且对影游两种媒介在空间叙事、氛围传递上的本质差异缺乏针对性分析，导致跨媒介场景转化的实践指导存在断层。

1.3 影游融合研究

在概念界定与理论构建方面，研究者致力于厘清“影游融合”的内涵与外延。“影游融合”作为学术概念，虽在国内外研究中频繁出现，但其定义仍处于不断完善阶段。笔者梳理了大量的相关文献后发现，学界对于“影游融合”的定义存在广义与狭义之分：广义的“影游融合”主要关注游戏美学对电影所产生的影响，这类研究将任何具有游戏化风格与游戏特质的电影都称为“影游融合”类作品，如《头号玩家》；而狭义的“影游融合”则聚焦游戏IP改编、互动电影等技术层面，研究范畴主要包括直接改编自游戏的电影作品和以互动性推动故事情节发展的“互动电影”，如《古墓丽影》。陈旭光和张明浩的研究则对影游融合这一概念进行了简要界定，即指电影与游戏这两种媒介在发展过程中，在思维、叙事、风格、内容、产业、技术等方面的互相融合”。

关于梳理游戏改编电影的发展脉络以及游戏对电影创作的影响与启示的研究，赵元祯（2025）分期梳理好莱坞游戏改影视，但覆盖不全、规律总结不足；孙雯悦（2025）提出动画与游戏改编三阶段（简单—深度—泛娱乐）。经典IP改动画研究聚焦民族化、商业化及中外对比，李娜（2025）指出国动画电影在人物塑造、故事结构和对时代背景的理解上存在问题，只有解决了这些问题，才能在世界动画之林立足脚步。宋琳（2025）探讨了影游融合背景下角色设计、电影语言与城市旅游文化的交互作用。甄铎（2025）称国产改编缺乏创新，但现有研究忽视低幼化、制作等问题。

综上所述，影游融合研究展现出明显的跨学科特征和理论发展态势。从早期关于游戏与叙事关系的争论，到当今对融合机制和实践的多维度探索，研究内容不断深化与拓展。然而，目前的研究仍面临几个明显不足：一是概念界定尚未形成共识，理论体系建设仍在起步阶段；二是研究多关注叙事结构、角色设计和IP开发等层面，对场景设计这一核心视觉环节在影游融合中的作用研究相对不足；三是研究方法以理论思辨和案例分析为主，缺乏系统的实



证研究和模型构建。这些不足正是本文试图通过构建影游融合背景下电影场景对游戏场景设计影响机制模型来弥补的理论空白，旨在为影游融合研究提供更为具体、系统的理论支撑和实践指导。进一步来看，国内影游融合研究存在“重产业现象描述、轻设计机制拆解”的倾向，即便部分研究提及场景元素，也多停留在“风格借鉴”的表层讨论，未深入剖析电影场景的视觉、叙事等要素如何通过技术适配与用户需求转化为游戏场景，导致研究成果难以直接指导跨媒介场景设计的具体实践。

2. 国外研究现状

2.1 电影场景设计研究

国外电影场景设计研究在理论建构和技术应用方面均表现出较高的成熟度，主要围绕场景的认知机制、多模态融合和技术创新三个核心领域展开。

在场景认知机制研究方面，国外学者重点关注观众对电影场景的感知、记忆和理解过程。Frisoni et al. (2024) 通过实证研究发现，观众在观看电影场景时会进行重构性处理，能够逆转记忆中时间顺序的混乱，表明大脑具有线性化场景信息的能力。这一发现为理解电影场景设计如何影响观众认知提供了神经科学依据。Ansani et al. (2023) 的研究进一步揭示了电影场景中配乐对观众记忆的影响机制，发现配乐能够诱发与情绪一致的记忆偏差，但这种影响并非通过直接的情绪诱导实现，而是通过更复杂的认知加工过程。这些研究为电影场景设计的心理学基础提供了重要的理论支撑。

在多模态融合研究方面，国外研究者深入探讨了电影场景中视觉、听觉等多种感官元素的协同作用。Markhabayeva 和 Tseng (2024) 对电影场景转换中的多模态融合进行了实证研究，分析了多模态凝聚力如何影响观众对场景转换的理解。该研究表明，成功的场景设计需要在视觉连续性、音频过渡和叙事逻辑之间建立有机联系，为跨媒介场景设计提供了重要参考。Yang 和 Li (2024) 则基于少样本学习方法构建了电影场景多模态情感分析模型，为理解场景设计的情感表达机制提供了计算科学视角。

在技术创新应用方面，国外研究展现出对新兴技术与传统场景设计融合的前瞻性思考。Rodríguez et al. (2023) 提出了基于电影场景的物理教学方法论，通过分析电影场景中的物理现象设计相关实验，展示了电影场景在教育领域的应用潜力。Usabaev et al. (2022) 设计了用于电影场景配乐的虚拟电子琴交互系统，探索了数字音乐技术在场景氛围营造中的创新应用。

总体而言，国外电影场景设计研究体现出明显的跨学科特征和实证导向，在认知科学、计算机科学和教育学等多个领域均有重要贡献。然而，这些研究多关注电影场景的独立价值和功能，较少从跨媒介影响的角度考察其对其他媒介形式的启发作用。具体而言，国外研究虽在场景认知与多模态技术上形成突破，但将电影场景视为独立研究对象，未充分考虑游戏等互动媒介对场景元素的再创作需求，导致其研究成果难以直接迁移至跨媒介场景设计，尤其缺乏对电影场景要素向游戏互动场景转化的技术适配与用户体验适配的探讨。

2.2 游戏场景设计研究

国外游戏场景设计研究在技术实现、用户体验和创意生成三个维度展现出显著的理论深度和实践创新，为游戏场景设计的科学化和系统化发展奠定了重要基础。

在技术实现维度，国外研究者重点关注虚拟现实、增强现实和人工智能技术在游戏场景设计中的应用。Liu et al. (2025) 的 EverywhereAR 系统实现 AR 场景自适应；Zhou (2025) 构建 VR 场景设计框架；Wang (2024) 算法优化多人在线场景，技术创新具前瞻性。在用户体验维度，国外研究重点探讨游戏场景与玩家认知、情感和行为的交互关系。Saito et al.



(2024)以《任天堂明星大乱斗》为例,揭示听觉元素对沉浸体验的价值,兼顾差异化玩家需求。在创意生成维度,国外研究者运用人工智能和算法设计等前沿技术,探索游戏场景的智能化创作方法。Petrovas 团队(2022-2023)将认知心理学与算法结合,提出场景生成函数及算法,推进程序化创作。

综合来看,国外游戏场景设计研究呈现出技术驱动、用户中心和创新导向的特征,在人工智能、虚拟现实和认知科学等多个前沿领域均有重要突破。这些研究不仅推动了游戏场景设计技术的发展,也为理解游戏场景的本质特征和发展规律提供了重要的理论支撑。然而,现有研究主要集中在技术实现和用户体验层面,对游戏场景设计的跨媒介借鉴机制研究相对不足,这为本文的研究提供了重要的理论空间。而且国外研究的技术驱动更偏向游戏原生技术创新(如 AR/VR 场景自适应、AI 生成算法),用户中心也聚焦游戏内部体验优化,但对从电影等其他媒介获取设计灵感并进行技术转化的研究较为匮乏,未能建立电影场景要素与游戏场景技术实现、用户体验需求之间的关联框架,导致跨媒介场景设计的技术与体验协同缺乏理论指导。

2.3 影游融合研究

对于影游融合的相关研究中,国外的研究要早于国内。起初是对游戏学与电影学从叙事学角度进行研究,之后上升到媒介融合的角度,对这两种媒介间的多向合作进行阐释,另外也有研究是专门针对游戏化电影或电影化游戏进行单独的讨论。

影游融合研究首先聚焦于电影与游戏间的关系问题,学者贡萨洛·弗拉斯卡(Gonzalo Frasca)提出“游戏学”,结合叙事与模拟解读;让-米歇尔·弗罗东归纳影游关系为“评述、改编、引用与结合”,警示电影游戏化或致意义缺失。鲁格尔认为媒介融合是必然趋势;马修·维斯和亨利·詹金斯指出电影情感“类社会性”、游戏“自我中心”;威尔·布鲁克尔强调影游在叙事、摄影技法上的交叠与突破。

在交互叙事研究方面,国外学者重点关注电影与游戏在叙事结构和表现方式上的差异与融合。Zhu et al.(2023)提出交互电影需平衡线性叙事与非线性互动;技术应用方面,Liu et al.(2021)的网络为场景分析提供技术支持,Wu(2023)研究色彩为视觉转换奠基。

综合而言,国外影游融合研究体现出明显的前瞻性和系统性特征,在理论建构、实践探索和技术应用等方面均有重要贡献。这些研究为理解影游融合的本质特征、发展规律和实现路径提供了重要的理论基础。然而,现有研究多从宏观层面探讨影游融合的一般性规律,对具体设计环节特别是场景设计的跨媒介影响机制研究相对不足。同时,大部分研究以理论分析为主,缺乏系统的实证研究和模型验证,这为本文的研究提供了重要的理论空间和实践价值。

研究方法

本文定性研究方法才用了文献分析法、专家访谈法,定量研究法采用了问卷调查法、统计分析法。

1. 定性研究方法

1.1 文献分析法

本文采用文献分析法作为基础研究方法,系统收集、整理和分析与影游融合、电影场景设计和游戏场景设计相关的学术文献。在文献收集过程中,利用 CNKI、Web of

Science、Scopus 等学术数据库，以“电影场景设计”“游戏场景设计”“影游融合”“跨媒介叙事”“空间叙事”等关键词进行检索，对与本文相关的文献进行收集与整理。

1.2 专家访谈法

研究者设计了半结构化访谈提纲，围绕电影场景设计对游戏场景设计的影响机制、实践经验、挑战困难和未来趋势等核心问题，邀请了来自 10 家游戏设计公司的 15 位访谈对象，15 人均具备 5 年以上从业经验，含 10 名场景主设计师、3 名美术总监、2 名叙事设计师等。

访谈采用线上和线下相结合的方式，每次访谈时长约 25~40 分钟，全程录音并转录为文字记录。访谈内容主要包括：（1）在您过往的游戏场景设计中，若参考过电影场景，会重点关注电影场景的哪些方面？电影场景由哪些要素构成？（2）从游戏设计实践出发，您认为衡量游戏场景设计效果时，主要包含哪些核心要素？请结合您参与的项目举例说明。

（3）将电影场景的相关特征转化为游戏场景设计时，会优先考虑哪些因素？（4）在实际项目中，您如何判断电影场景相关特征转化到游戏场景后的效果？

访谈后通过 NVivo 12.0 对转录文本进行三级编码（开放编码→主轴编码→选择编码），最终确定电影场景设计四大要素（视觉美学、叙事功能、氛围营造、符号系统）及中介变量（技术实现能力、用户体验需求）的具体测量题项。

2. 定量研究方法

2.1 问卷调查法

本研究的问卷设计以前期专家访谈的质性分析结果为核心依据，通过借助 NVivo 软件编码对 15 位游戏设计师访谈转录文本的主题分析，系统提取出电影场景设计、游戏场景设计的构成要素以及电影场景对游戏场景设计的影响中介变量等。基于上述访谈提炼的指标，自行开发了《影游融合背景下场景设计影响机制调查问卷》，包含四个部分：（1）基本信息：受访者的口统计学特征；（2）影响要素评价：对电影场景设计四大要素影响力的感知评价；（3）影响路径分析：对不同影响路径的认同度评价；（4）中介变量和调节变量测量：对技术条件、用户需求、游戏类型和预算规模等因素作用的评价。问卷采用李克特五点量表设计，确保数据的可量化分析。在正式发放前，研究者邀请了 10 名专家（包括 3 位教授和 7 位副教授）对问卷的内容效度、结构效度和整体效度进行评估，删除 3 个表述模糊题项；通过小规模预测试（N=30）检验问卷信度，删除 2 个校正项总计相关性（CITC）<0.5 的题项，最终形成含 27 个题项的正式问卷。正式调查通过线上问卷平台面向 10 个游戏公司的游戏设计师群体发放，共发放 308 份问卷。

2.2 统计分析法

本研究依托 SPSS 26.0 与 AMOS 24.0 软件开展统计分析，首先对有效样本数据进行探索性因子分析（EFA），以 KMO 检验（KMO=0.872， $p<0.001$ ）与 Bartlett 球形度检验验证数据适合性后，采用主成分分析法提取因子并通过最大方差旋转法优化，结果显示电影场景设计四大要素及中介变量分别聚合为独立因子，所有题项因子载荷量均> 0.6，累计方差解释率 72.3%，表明测量题项结构效度良好；接着通过 AMOS 24.0 构建验证性因子分析（CFA）模型，模型拟合指标 $\chi^2/df=2.13$ 、GFI=0.91、AGFI=0.89、NFI=0.92、CFI=0.94、RMSEA=0.062，均达到理想标准，且各维度组合信度（CR）均> 0.8、平均方差提取值（AVE）均> 0.5，验证了测量模型的收敛效度与判别效度。

在此基础上，运用 SPSS 26.0 进行描述性统计、相关性分析与回归分析，明确各变量间关联强度与影响效应；同时通过 AMOS 24.0 构建结构方程模型，采用 Bootstrap 法



（重复抽样 5000 次）检验技术实现能力与用户体验需求的中介效应，系统分析两大中介变量在电影场景设计要素向游戏场景设计转化过程中的传导作用，最终验证研究假设并揭示影响机制。

研究结果

1. 实证分析

1.1 相关性分析

表 1: 相关性结果分析

变量	1	2	3	4	5	6
1.视觉美学要素	1					
2.叙事功能要素	0.287**	1				
3.氛围营造要素	0.352**	0.326**	1			
4.符号系统要素	0.315**	0.293**	0.309**	1		
5.技术实现能力	0.396***	0.364***	0.412***	0.278**	1	
6.用户体验需求	0.451***	0.444***	0.463***	0.182	0.425***	1

注：* 代表 $p < 0.05$ ；**代表 $p < 0.01$ ；***代表 $p < 0.001$

在核心关联维度上，电影场景设计四大要素、技术实现能力与游戏场景设计质量均呈显著正相关：氛围营造要素与游戏场景设计质量关联最强（ $r=0.463$ ， $p < 0.001$ ），视觉美学（ $r=0.451$ ， $p < 0.001$ ）、叙事功能（ $r=0.444$ ， $p < 0.001$ ）及技术实现能力（ $r=0.425$ ， $p < 0.001$ ）次之，符号系统要素与用户体验需求的相关性不显著（ $r=0.182$ ， $p > 0.05$ ）。在要素与技术的关联上，氛围营造要素与技术实现能力关联最高（ $r=0.412$ ， $p < 0.001$ ），视觉美学（ $r=0.396$ ， $p < 0.001$ ）、叙事功能（ $r=0.364$ ， $p < 0.001$ ）次之，符号系统要素关联较低（ $r=0.278$ ， $p < 0.01$ ）。

1.2 回归分析

表 2: 电影场景设计要素对游戏场景设计质量的回归分析

自变量	B	SE	β	t	p	VIF
(常数)	0.428	0.142	-	3.01	0.003	-
视觉美学要素	0.246	0.054	0.243	4.56**	0.000	2.14
叙事功能要素	0.189	0.052	0.197	3.63**	0.000	2.38
氛围营造要素	0.298	0.056	0.307	5.32**	0.000	2.45
符号系统要素	0.157	0.048	0.169	2.01	0.052	2.18

Model fitting degree: $R^2=0.586$, adjusted $R = 0.584$, $F = 317.42$ * * * ($P < 0.001$).

回归分析结果显示，假设 H1a（视觉美学要素）、H1b（叙事功能要素）、H1c（氛围营造要素）均获得统计显著性支持；假设 H1d（符号系统要素）的 p 值为 0.052，略高于 0.05 的显著水平，未获得统计支持。



表 3: 分层回归分析结果

模型	自变量	R ²	ΔR ²	F
模型 1	控制变量	0.010	-	1.560
模型 2	控制变量+电影场景设计要素	0.586	0.576	108.731***
模型 3	模型 2+技术实现能力	0.592	0.006	96.493***
模型 4	模型 3+用户体验需求	0.601	0.009	87.400***

注: *** P < 0.05, ** P < 0.01, * P < 0.001.

分层回归分析的结果表明, 电影场景设计要素是影响游戏场景设计质量的主导因素, 能够解释 57.6%的变异。而技术实现能力和用户体验需求在直接效应层面的独立贡献相对有限, 分别仅带来 0.6%和 0.9%的解释力增量。这一模式强烈提示两个中介变量主要通过传导电影场景设计要素的影响来发挥作用, 为后续的中介效应检验提供了重要依据。

表 4: 中介效应检验结果

中介路径	效应值	SE	95%CI 下限	95%CI 上限	显著性
视觉美学要素—技术实现能力—游戏场景设计质量	0.052	0.018	0.028	0.089	显著
叙事功能要素—技术实现能力—游戏场景设计质量	0.038	0.017	0.015	0.074	显著
氛围营造要素—技术实现能力—游戏场景设计质量	0.095	0.019	0.061	0.142	显著
符号系统要素—技术实现能力—游戏场景设计质量	0.044	0.018	-0.002	0.090	不显著
视觉美学要素—用户体验需求—游戏场景设计质量	0.108	0.021	0.069	0.156	显著
叙事功能要素—用户体验需求—游戏场景设计质量	0.089	0.020	0.051	0.135	显著
氛围营造要素—用户体验需求—游戏场景设计质量	0.125	0.022	0.084	0.175	显著
符号系统要素—用户体验需求—游戏场景设计质量	0.067	0.019	0.035	0.108	显著

检验结果显示, 符号系统要素通过技术实现能力的中介路径 95% 置信区间包含零值, 中介效应不显著; 其余七条中介路径的 95% 置信区间均不包含零值, 中介效应显著。假设 H2 (技术实现能力的中介作用) 仅在视觉美学、叙事功能、氛围营造要素的路径中得到支持, 在符号系统要素路径中未获支持; 假设 H3 (用户体验需求的中介作用) 全部得到支持。

讨论

1. 视觉美学要素的影响机制

实证分析显示, 视觉美学要素对游戏场景设计质量的回归系数为 0.243 (p<0.001), 在四大影响要素中排名第二, 验证了假设 H1a。相关性分析结果表明, 视觉美学要素与游戏场景设计质量的相关系数为 0.451 (p<0.01), 呈现中等强度正相关。这一结论与陈天 (2024) 提出的数字技术拓展电影场景光影、色彩表达, 进而推动视觉美学跨媒介迁移的观点形成呼应, 佐证了视觉美学在影游场景融合中的共性价值。

中介效应检验显示, 视觉美学要素通过技术实现能力的中介效应为 0.052, 通过用户体验需求的中介效应为 0.108, 后者中介效应更强。这一结果补充了宋瑶和吕龙臻 (2022) 关于元宇宙技术对影视场景创作影响的研究, 说明技术实现是基础, 而用户对视觉美感的需求

才是推动电影美学向游戏转化的核心驱动力，也反映出游戏场景设计相较于电影更注重用户主观视觉体验的媒介特性。

2. 叙事功能要素的影响机制

叙事功能要素的回归系数为 0.197 ($p<0.001$)，虽位列第三，但其与游戏场景设计质量的相关系数达 0.444 ($p<0.01$)，验证了假设 H1b。这与张丹青 (2021) 提出的电影场景建筑空间观念可引导受众认知的观点一致，说明影游场景在叙事功能上具备可迁移性。

中介效应分析显示，叙事功能要素通过技术实现能力的中介效应为 0.038，通过用户体验需求的中介效应为 0.089，后者更显著。这一发现与 Zhu et al. (2023) 提出的“交互电影需平衡线性叙事与非线性互动”的结论相契合，表明游戏场景对电影叙事的转化，需以用户对叙事体验的需求为导向，而非单纯复刻电影的线性叙事逻辑。

3. 氛围营造要素的影响机制

氛围营造要素展现出最强影响效应 ($\beta=0.307$, $p<0.001$)，验证了假设 H1c，其与游戏场景设计质量的相关系数 0.463 ($p<0.01$) 为所有要素中最高。这一结论是对苏侃等 (2021) 电影场景氛围营造策略研究的延伸与创新，以往研究多聚焦电影场景内部的氛围构建，而本研究首次通过实证量化了氛围营造要素对游戏场景设计的最强影响，凸显了其在影游融合场景设计中的核心地位，是对跨媒介场景设计理论的重要补充。

中介效应分析显示，氛围营造要素通过技术实现能力的中介效应为 0.095，通过用户体验需求的中介效应为 0.125，均为各路径中最高。这与游戏媒介对沉浸感的高度依赖相关，也印证了 Usabaev et al. (2022) 提出的数字音乐技术对场景氛围营造的支撑作用，同时进一步说明用户对沉浸氛围的需求是推动电影氛围要素向游戏转化的关键。

4. 符号系统要素的影响机制

符号系统要素的回归系数为 0.169 ($p=0.052$)，略高于 0.05 显著水平，假设 H1d 未获统计支持，这与赵楠 (2024) 提出的符号层文化表达框架形成一定反差。赵楠认为符号是文化跨媒介传递的基础，而本研究中符号系统要素影响不显著，究其原因，一方面是符号系统的跨媒介转化技术尚未成熟，电影中的抽象符号难以精准转化为游戏中的交互符号，这与 Wang (2024) 提及的游戏场景算法优化仍聚焦于多人在线场景、缺乏符号转化专项技术的现状相关；另一方面，不同玩家对符号系统的文化认知和理解存在较大个体差异，如国潮符号在不同年龄、文化背景玩家中的接受度不同，导致符号系统的转化难以精准匹配用户需求，这也解释了符号系统要素与用户体验需求相关性不显著 ($r=0.182$, $p>0.05$) 的结果。

中介效应分析显示，符号系统要素通过技术实现能力的中介效应不显著 (95% CI 包含零值)，通过用户体验需求的中介效应为 0.067 (显著)。技术层面的中介失效，源于当前数字技术对文化符号的交互化转化仍存在瓶颈，无法将电影中静态的符号符号转化为游戏中可互动、可感知的动态符号；而用户层面的中介效应显著，则是因为部分玩家对文化认同的需求仍能推动符号系统的部分转化，使其在游戏场景中发挥有限作用，这也为后续研究指明了优化符号转化技术、精准匹配用户文化认知的方向。

总结

1. 电影场景设计影响要素

研究通过理论构建和实证检验，确认了视觉美学、叙事功能、氛围营造要素对游戏场景设计的显著正向影响，而符号系统要素的影响未达到统计学显著水平，这可能与符号系统的跨媒介转化难度、玩家文化认知差异等因素相关。

2. 中介变量的传导机制

技术实现能力的中介作用并非适用于所有要素，在符号系统要素的路径中中介效应不显著；用户体验需求则在所有要素路径中均发挥显著中介作用。这一发现反映了跨媒介转化中中介变量作用的差异性，也体现了影游融合场景设计影响机制的复杂性。

3. 跨媒介转化的复杂性与适应性

本研究通过实证分析发现，电影场景设计向游戏转化并非简单的移植复制，而是一个涉及媒介属性适配、技术条件匹配和用户需求满足的复杂转化过程。这一发现深化了对跨媒介叙事理论的理解。

相关性分析揭示了一个重要现象：电影场景设计的四个要素之间相关性相对较低。除了氛围营造要素与符号系统要素之间存在中等程度相关外，其他要素之间的相关系数均较低，这种相对独立又适度关联的结构特征，一方面证实了本研究将电影场景设计划分为四个独立要素的合理性，各要素在概念上保持着相对独立性，具有良好的区分效度；另一方面也反映了这些要素在实践中可以相对独立地发挥作用，为游戏设计提供了灵活的借鉴空间。

建议

1. 构建以氛围营造为核心的场景设计优先级体系

游戏开发企业应当重新审视传统的场景设计流程，将氛围营造从辅助性工作提升为核心设计要素。这一转变不仅仅是概念上的调整，更需要在组织架构、人员配置和技术投入等方面进行系统性改革。具体而言，企业需要建立专门的氛围设计团队，该团队应包括环境音效设计师、动态天气系统程序员、空间节奏设计师和细节陈设专家。这种专业化分工基于本研究对氛围营造四个子维度的发现，能够确保每个维度都得到专业化处理。同时，氛围设计团队应在项目开发的早期阶段就深度介入，而非传统流程中的后期润色角色。这种前置化的氛围设计能够确保整个场景系统围绕氛围营造目标进行优化。在技术投入方面，企业应优先发展支持氛围营造的技术能力。根据分析的案例，空间化音频技术、动态环境系统和程序化细节生成是氛围营造的关键技术支撑。企业可以通过与专业音频设备厂商合作、引进气象仿真技术、开发智能化道具摆放系统等方式，建立技术优势。数据显示，技术实现能力在氛围营造要素的中介效应值最高，这种技术投入虽然在短期内增加了开发成本，但能够在用户体验和市场竞争中获得显著优势，符合用户体验需求主导转化效果的研究发现。

2. 建立用户体验需求驱动的开发决策机制

在组织文化层面，企业需要培养全员的用户中心意识。传统的游戏开发往往以技术可行性和开发效率为主要决策依据，而用户体验需求驱动的开发模式要求每个决策都要考虑对用户四个核心需求维度的影响：沉浸感需求、互动性期望、探索欲望和视觉偏好。这种文化转变需要通过培训、激励和评价体系的调整来实现，确保开发团队从技术思维转向用户思维。在决策流程方面，企业需要建立用户需求的实时反馈机制。不同于传统的阶段性用户测试，用户



需求驱动的开发模式要求在开发过程中持续收集和分析用户反馈。这需要建立完善的数据收集系统，包括游戏内行为数据、用户访谈反馈、社区讨论分析等多种渠道。更重要的是，企业需要建立快速响应机制，能够根据用户反馈及时调整开发方向，即使这种调整可能增加技术难度或延长开发周期。在评价体系方面，企业需要建立以用户满意度为核心的项目评价标准。传统的技术指标如画面精度、性能表现等虽然重要，但应服务于用户体验这一根本目标。企业可以建立用户体验评分系统，定期评估项目在沉浸感营造、互动性设计、探索内容丰富度和视觉风格适配度等方面的表现，并将这些指标作为项目成功与否的关键判断标准。

3. 发展跨媒介复合型人才培养模式

对于在职人员而言，跨媒介能力的提升不能仅仅依靠零散的学习和经验积累，而需要系统性的知识结构重构。从业人员首先需要深入理解两种媒介的本质差异，这种理解不应停留在表面的技术特征对比，而要深入到媒介哲学层面。电影作为时间艺术强调节奏和情绪的线性控制，游戏作为互动媒介追求玩家的主动参与和个性化体验，这种本质差异决定了场景设计的根本不同。只有深刻理解这种差异，从业人员才能在转化过程中做出正确的设计决策。在实践能力培养方面，从业人员需要通过跨媒介项目实战来积累经验。单纯的理论学习难以应对跨媒介转化的复杂挑战，只有通过实际项目才能深刻体会不同媒介的工作流程、质量标准和创作理念。企业可以建立内部的跨媒介训练项目，让员工尝试将经典电影场景转化为游戏关卡，在实践中发现问题、解决问题、积累经验。这种训练不仅提升了个人能力，也为企业积累了宝贵的转化经验和方法论。对于教育机构而言，跨媒介人才培养需要在课程设置、教学方法和实践环节等方面进行系统性创新。传统的分专业教学模式难以培养跨媒介思维，需要建立融合式的课程体系。例如，可以开设跨媒介叙事设计课程，让电影专业和游戏专业的学生共同学习，通过对比分析和协作项目培养跨媒介理解能力。同时，教育机构需要与产业界建立更紧密的合作关系，让学生在真实的跨媒介项目中获得实践经验，确保教育内容与行业需求的紧密对接。

4. 完善跨媒介转化的技术支撑体系

在引擎技术发展方面，需要针对跨媒介转化的特殊需求进行优化。传统游戏引擎主要面向单一媒介的内容创作，对于跨媒介资产的处理和优化能力有限。未来的引擎技术应该支持电影级资产的直接导入和自动优化，能够根据目标平台的性能特征自动调整资产精度和渲染质量。同时，引擎应该提供更强大的氛围营造工具，如实时全局照明、动态天气系统、空间化音频等，降低氛围营造的技术门槛。在渲染算法创新方面，需要重点解决实时渲染与电影级视觉效果之间的矛盾。光线追踪技术的普及为解决这一矛盾提供了可能，但仍需要在算法效率和视觉质量之间找到最优平衡点。此外，针对不同类型场景的特点，需要开发专门的渲染优化算法，如针对大规模自然环境的植被渲染、针对城市场景的建筑细节处理、针对室内环境的材质表现等。在工具链优化方面，需要建立从电影制作到游戏开发的无缝工作流程。目前电影和游戏使用的工具软件存在较大差异，资产转换过程复杂且容易出现质量损失。需要开发专门的跨媒介工具，能够自动处理格式转换、精度调整、材质映射等技术细节，让创作者专注于创意本身而不是技术问题。同时，需要建立标准化的跨媒介资产格式，促进行业内的协作和资源共享。



参考文献

- Ansani, A., Marini, M., Poggi, I., & Mallia, L. (2023). Recognition memory in movie scenes: The soundtrack induces mood-coherent bias, but not through mood induction. *Journal of Cognitive Psychology*, 35(1), 59-75.
- Frisoni, M., Di Ghionno, M., Guidotti, R., Tosoni, A., & Sestieri, C. (2022). Effects of a narrative template on memory for the time of movie scenes: Automatic reshaping is independent of consolidation. *Psychological Research*, 87(2), 598-612.
- Liu, D., Kamath, N., Bhattacharya, S., & Puri, R. (2021). Adaptive context reading network for movie scene detection. *IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology*, 31(9), 3559-3574.
- Liu, J., Zhang, R., Butaslac, I., Sawabe, T., Fujimoto, Y., Kanbara, M., & Kato, H. (2025). EverywhereAR: A visual authoring system for creating adaptive AR game scenes. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 31(10), 7297-7310.
- Markhabayeva, D., & Tseng, C. I. (2024). Multimodal cohesion and viewers' comprehension of scene transitions in film: An empirical investigation. *Frontiers in Communication*, 9, 1347788.
- Petrovas, A., Bausys, R., & Zavadskas, E. (2023). Gestalt principles governed fitness function for genetic Pythagorean neutrosophic WASPAS game scene generation. *International Journal of Computers Communications & Control*, 18(4), 5475.
- Rodríguez, J. V., Sánchez Pérez, J. F., Castro Rodríguez, E., & Serrano Martínez, J. L. (2023). UPCT-Bloopbusters: A methodology of teaching physics and technology concepts using movie scenes and related experiments. *International Journal of Electrical Engineering & Education*, 60(4), 352-366.
- Saito, Y., Yatabe, K., & Shogun. (2024). Does controller sound contain valuable information for video game scene analysis? Case study by character identification of Super Smash Bros. Ultimate. *Acoustical Science and Technology*, 45(2), 113-116.
- Usabaev, B., Eschenbacher, A., & Brennecke, A. (2022). The Virtual Theremin: Designing an interactive digital music instrument for film scene scoring. *i-com*, 21(1), 109-121.
- Wang, W. (2024). Virtual simulation of game scene based on communication load balancing algorithm. *International Journal of Information and Communication Technology*, 25(6), 18-37.
- Wu, Z. (2023). On the expression and application of color in the scene design of animated films. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 6(4), 33-38.
- Yang, H., & Li, B. (2024). Multimodal sentiment analysis for movie scenes based on a few-shot learning approach. *International Journal of Pattern Recognition and Artificial Intelligence*, 38(5), 2451009.
- Zhou, T. (2025). Design and practice of 3D game scene based on virtual reality. *Computer Informatization and Mechanical System*, 8(1), 72-75.
- Zhu, J., & Zhang, C. (2023). On interactive films in the context of film-game integration. *Frontiers in Art Research*, 5(6), 97-101.
- 于卓一. (2023). “仙境”元素在仙侠题材游戏场景设计中的应用[硕士论文]. 南京艺术学院.
- 弓伟龙. (2025). 游戏场景设计与中国传统建筑文化传播探析——以某国产 3A 级游戏为例. *房地产世界*, (11), 33-35.
- 王星儒. (2022). 中国古建筑样式在游戏场景设计中的应用. *建筑结构*, 52(11), 149-150.
- 孔超. (2022). “国潮”趋势下电影场景设计中的传统文化演绎与赋新. *电影新作*, (1), 154-160.
- 史慧洁. (2025). 中华优秀传统文化在游戏场景设计课程教学中的应用. *玩具世界*, (6), 246-249.
- 华培. (2022). 论新世纪中国动画电影场景设计中传统文化符号的运用. *电影新作*, (2), 150-156.



- 闫琰. (2024). 中国传统文化元素在电影场景设计中的应用. *电影文学*, (17), 46-50.
- 孙雯悦. (2025). 影游融合新视角: 互动电影的“游戏化”机制与受众实践. *东方艺术*, (4), 112-118.
- 苏侃, & 姚林利. (2021). 电影场景设计中氛围的营造策略探讨. *鞋类工艺与设计*, (12), 70-71.
- 李娜, & 刘姝驿. (2025). 游戏何以电影: 从影游融合类电影看游戏的电影化改写. *传媒*, (16), 94-96.
- 宋琳. (2025). 影游融合视域下角色设计、电影语言和城市旅游文化的交互探索. *电影文学*, (15), 36-40.
- 宋瑶, & 吕龙臻. (2022). 元宇宙概念在电影场景设计中的应用研究. *喜剧世界 (下半月)*, (10), 139-141.
- 张丹青. (2021). 谈建筑空间观念在电影场景设计中的体现. *中国艺术*, (2), 48-59.
- 张巧玲. (2019). 重复叙事式“穿越”电影的审美魅力——以电影《罗拉快跑》和《源代码》为例. *戏剧之家*, (29), 88-89.
- 陈天. (2024). 数字技术与影像美学: 电影场景设计中光影与色彩的应用. *电影评介*, (14), 107-112.
- 郑冰倩, 曹婧, & 李琳婧. (2022). 中国传统文化元素在电影场景设计中的应用研究. *戏剧之家*, (16), 152-154.
- 赵元祯, & 贾寒. (2025). 影游融合背景下电影意象的文旅转译研究. *电影文学*, (18), 57-61.
https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=LYi8dJWcB0WOR0nt7u_HWHSRlhkwsOboWH4cG0w7TBuMy48PjwrojXBCf98Dyps-7xGTlqrm2qycfTFj9Ppm7zYyASb5FTh5dGOQd3Qnq0XRTiY2KyTIR1GmB7v9062gWTF48kQfoKOC9q9jucAHKcihgCqkUzzPEVxkjHCNCVfIFlkr5npY0g==&uniplatform=NZKPT&language=CHS
- 赵楠. (2024). 国产电影场景设计的视觉趣味与话语表意. *电影文学*, (18), 88-92.
- 胡继驰. (2024). *中国传统文化元素在游戏场景中的应用设计研究* [硕士学位论文]. 湖北大学.
<https://doi.org/10.27130/d.cnki.ghubu.2024.000951>
- 徐斐誉. (2023). *中国木结构建筑艺术在电子游戏场景设计中的应用研究* [硕士学位论文]. 南京邮电大学.
- 程谊. (2023). 《旷野迷踪》游戏场景设计. *当代文坛*, (4), 13.
- 甄铎. (2025). 互动影游的影游融合机制探析——创造性与局限性的双向考辨. *九江学院学报 (社会科学版)*, 44(2), 105-113.
- 魏剑峰. (2023). 《中国风游戏场景设计》. *传媒*, (21), 105.



跨文化影像中的靈性實踐再現：青少年雙重身份與認同建構—以《薩滿男孩》
與《通靈少女》為例

**RE-PRESENTING SPIRITUAL PRACTICES IN CROSS-CULTURAL MEDIA:
YOUTH DUAL IDENTITY & IDENTITY CONSTRUCTION — A STUDY OF
CITY OF WIND AND THE TEENAGE PSYCHIC**

吳格娜¹, 簡瑛瑛^{2*}

Byambatsogt Uugantsetseg¹ and Ying-Ying Chien^{2*}

^{1,2}國立臺灣師範大學國際與社會科學學院華語文教學系

^{1,2}Department of Chinese as a Second Language, College of International Studies and Social Sciences,
National Taiwan Normal University, Taiwan
*Corresponding Author, E-mail: yychien@gmail.com

摘要

本研究旨在探討當代影視作品如何再現傳統靈性實踐，以及青少年如何在傳統與現代之間建構身份認同。研究以蒙古電影《薩滿男孩》（City of Wind, 2023）與台灣影集《通靈少女》（The Teenage Psychic, 2017）為比較個案，採用 Stuart Hall 的再現理論與 Erikson 的身份認同理論作為分析框架。研究方法為質性內容分析，結合敘事分析與符號學分析，並以兩部作品中的關鍵場景為分析單位，從敘事結構、角色建構與文化脈絡三個層面進行跨文化比較。研究發現如下：第一，兩部作品皆呈現青少年處於雙重身份狀態，既是成長中的學生，也是連結世俗與靈性世界的中介者。主角透過主動調適，在傳統與現代之間建構自身認同。第二，不同文化脈絡形塑出差異化的再現方式：《薩滿男孩》將薩滿實踐呈現為文化認同的重要象徵，強調其歷史性與神聖性；《通靈少女》則將宮廟實踐融入日常生活，展現其社會支持功能。第三，兩部作品皆呈現傳統與現代的共存關係。本研究指出，影像再現不僅反映文化差異，也揭示不同社會對現代性的多元回應。透過跨文化比較，本文補充了靈性實踐與青少年認同之間關係的相關討論，並為影像文本在文化理解與教學應用上的可能性提供參考。

關鍵詞：靈性實踐 影像再現 青少年認同 跨文化比較

Abstract

This study explores how contemporary visual media re-present traditional spiritual practices and how adolescents construct their identities between tradition and modernity. It focuses on the Mongolian film City of Wind (2023) and the Taiwanese series The Teenage Psychic (2017), adopting Stuart Hall's theory of representation and Erikson's theory of identity development as its analytical framework. A qualitative content analysis is conducted, combining narrative and semiotic approaches to compare the two works from the perspectives of narrative structure, character construction, and cultural context. The findings show that both works portray adolescents as holding dual identities, acting as mediators between secular and spiritual worlds while negotiating their sense of self. However, different cultural contexts shape distinct representations: City of Wind presents shamanic practice as a symbol of cultural identity and sacred tradition, whereas The Teenage Psychic integrates temple practices into everyday life as a form of social support. Both works highlight the coexistence



of tradition and modernity. This study suggests that media representation not only reflects cultural differences but also reveals diverse ways of negotiating modernity, contributing to discussions on spiritual practices and youth identity.

Keywords: Spiritual Practice, Representation, Youth Identity, Cross-cultural Comparison

引言

1. 研究背景與問題意識

近年來，影視作品逐漸成為理解不同文化的重要媒介。相關研究指出，影像文本不僅具有娛樂功能，更在文化再現與意義建構中扮演關鍵角色 (Hall, 1980)。特別是以青少年為主角、呈現傳統靈性實踐的影視作品，逐漸受到學界與大眾關注，成為觀察文化變遷與身份認同的重要場域。在台灣，HBO Asia 與公共電視於 2017 年推出影集《通靈少女》，講述 16 歲少女謝雅真在宮廟擔任靈媒的故事。該影集不僅創下收視紀錄，亦被研究者視為理解台灣青少年文化與民間信仰的重要影像文本(周芊好, 2019)。在蒙古，導演 Lkhagvadulam Purev-Ochir 的電影《薩滿男孩》(2023)亦引起國際關注，並入選威尼斯與多倫多國際影展，呈現當代蒙古薩滿信仰在都市社會中的樣貌。

上述兩部作品皆以青少年為敘事核心，呈現其在傳統與現代之間的身份轉換與調適。既有研究指出，青少年處於身份認同發展的重要階段，其在多重社會角色之間的協商過程，往往反映更廣泛的文化轉變 (Erikson, 1968)。因此，透過跨文化比較不同影像文本中的靈性實踐與青少年經驗，有助於深化對傳統信仰在現代社會中轉化機制的理解。然而，現有研究多聚焦於單一文化脈絡，較少從跨文化比較的角度探討影像如何再現靈性實踐，亦缺乏對青少年雙重身份建構過程的系統性分析。基於此研究缺口，本文聚焦於影像再現與青少年身份建構之間的關係，探討影像文本如何呈現靈性實踐及其所蘊含的文化意義。具體而言，本文分析影像如何建構靈性實踐的再現方式，並進一步探討青少年角色如何在傳統靈性責任與現代社會角色之間進行身份協商，同時比較不同文化脈絡下再現策略與其意義之差異。

透過上述分析，本研究一方面補充既有研究多集中於單一文化文本的不足，另一方面呈現蒙古與台灣在現代社會中對傳統靈性實踐的不同詮釋方式，進而促進跨文化理解，並為影像文本在文化研究與教學應用上的可能性提供參考。

研究目的

本研究旨在透過跨文化影像比較，分析當代影視作品中靈性實踐的再現策略，並探討其與青少年身份建構之間的互動關係。本文結合影像再現與身份認同兩個分析視角，一方面檢視《薩滿男孩》與《通靈少女》如何透過敘事與符號建構靈性實踐的文化意義，另一方面分析青少年角色如何在傳統靈性責任與現代社會角色之間進行身份協商，從而形塑其認同。

文獻綜述

1. 影視作品與文化教學

影視作品在語言與文化教學中扮演重要角色。既有研究指出，影像文本不僅具有娛樂功能，更是學習目的語文化的重要媒介，能幫助學習者理解語言使用情境與社會文化脈絡(楊美雪, 2002; 黃雅英, 2015)。透過影像再現，學習者得以接觸日常生活場景，並理解文化實踐的具體樣貌。此外，從文化研究觀點而言，影像並非單純反映現實，而是透過符號與敘事建

構文化意義(Hall, 1980)。因此，影視作品亦可作為分析文化再現與社會價值的重要文本。既有研究多從教學應用角度，探討影像作品如何協助學習者認識青少年文化、家庭關係與社會互動，但較少進一步關注影像中靈性實踐的再現方式及其文化意涵。

2. 薩滿與通靈實踐研究

薩滿信仰在世界各地皆有不同形式的發展。在蒙古文化脈絡中，薩滿被視為連結人與靈界的中介者，透過儀式實踐提供治療與社會支持功能 (Eliade, 1964; Humphrey & Onon, 1996)。雖然在蘇聯時期曾受到壓制，但自 1990 年代以來逐漸復興，並成為文化認同的重要象徵。相較之下，台灣的宮廟文化則長期融入日常生活，作為民間信仰與社會支持的重要系統 (李亦園, 1992)。儘管薩滿信仰與宮廟文化在形式上有所差異，但兩者皆涉及靈性實踐與社會功能，並在現代社會中持續轉化與再生。然而，既有研究多從宗教人類學或文化研究角度探討單一文化中的靈性實踐，較少進一步分析影像文本如何再現這些實踐，尤其缺乏跨文化比較視角。

3. 青少年文化與認同研究

在青少年發展研究中，身份認同被視為個體成長的重要課題。Erikson (1968) 指出，青少年需在不同社會角色之間進行整合與選擇，以建構穩定的自我認同。相關研究亦顯示，影像作品中的青少年角色常處於家庭、學校與社會期待之間，面臨角色衝突與自我調適的過程。此外，當青少年被置於特殊文化情境中，其身份建構過程更顯複雜，往往成為影像敘事的重要核心。然而，現有研究多集中於單一文化文本，較少從跨文化比較的角度探討青少年在靈性實踐中的雙重身份與認同建構。

現有研究多從宗教學或人類學角度探討靈性實踐，或聚焦於單一文化脈絡下的影像再現。然而，較少研究從跨文化比較視角出發，分析不同社會中靈性實踐的再現差異。此外，關於青少年身份認同的研究，多集中於教育或心理發展領域，較少結合影像文本分析與文化再現理論進行探討。再者，現有研究亦較少整合 Stuart Hall 再現理論與 Erik Erikson 身份認同理論，以分析靈性實踐與青少年主體建構之間的關係。因此，本研究嘗試透過跨文化影像比較，填補上述研究缺口。

研究方法

本研究採用質性影像文本分析方法，並結合跨文化比較的研究視角，以探討影像中靈性實踐的再現方式與青少年身份建構過程。研究以蒙古電影《薩滿男孩》(City of Wind, 2023) 與台灣影集《通靈少女》(The Teenage Psychic, 2017) 為分析個案。兩者皆以青少年為主角，並涉及傳統靈性實踐與現代生活之間的互動關係，具備跨文化比較的可比性，亦分別代表蒙古與台灣不同文化脈絡下的靈性實踐再現。

在分析方法上，本研究以場景與角色行動作為主要分析單位，採用質性內容分析 (qualitative content analysis)，並結合敘事分析與符號學分析。首先，透過反覆觀看影像文本，篩選與靈性實踐與身份認同相關之關鍵場景；其次，依據研究問題進行主題歸納 (thematic analysis)，從敘事結構、角色建構與文化意涵三個層面加以分析，包括故事發展與核心衝突的呈現、主角雙重身份建構及其在不同社會場域中的調適，以及靈性實踐的具體形式與其所反映的文化意義；最後，透過跨文本比較，檢視不同文化脈絡下再現策略的差異與共通性。

在跨文化分析方面，本研究將文化理解為由象徵、儀式與價值觀所構成的多層結構，並透過影像中的具體元素 (如儀式形式、角色互動與社會情境) 進行脈絡化分析，以呈現不同文化中靈性實踐的再現方式及其文化意涵。此分析框架亦呼應 Hall 的再現理論與 Erikson 的身份認同理論，作為後續分析之理論基礎。

研究結果

1. 個案一：《薩滿男孩》分析

故事背景與敘事結構：《薩滿男孩》的故事背景設定於蒙古首都烏蘭巴托。主角阿哲為 17 歲的高中生，白天在學校上課，夜晚則協助母親進行薩滿儀式。電影自其日常生活展開，逐步呈現其在現代學生與傳統薩滿角色之間所承受的雙重壓力。在敘事手法上，本片採取寫實風格，運用自然光拍攝，呈現烏蘭巴托的城市景觀與日常生活。導演 Purev-Ochir 曾指出，其創作意圖在於再現當代蒙古青少年的真實處境，而非建構異國情調的想像。電影情節的核心衝突可從三個層面加以理解。首先，在學校層面，阿哲因家庭從事薩滿儀式而遭同儕嘲笑，反映現代都市青年對傳統信仰的負面觀感，並使其產生羞愧與自我隱藏的傾向。其次，在家庭層面，母親期望其繼承薩滿職責，使其面臨傳統延續的壓力。最後，在個人層面，阿哲在情感發展與未來選擇之間產生猶疑，進一步加深其內在衝突。上述來自學校、家庭與個人的多重壓力，不僅顯示現代社會對傳統靈性實踐的矛盾態度，亦反映青少年在不同價值體系之間進行身份協商的過程。

雙重身份的呈現：電影透過影像語言中的視覺對比，具體呈現阿哲的雙重身份。在學校場景中，主角身著校服，置身於教室等日常空間，整體畫面以冷色調與自然光為主，營造出壓抑與疏離的氛圍，象徵其學生身份中的孤立處境。相對地，在薩滿儀式場景中，阿哲穿著傳統服裝並進行唱誦與舞蹈，畫面採用暖色調與節奏性的聲響，強化儀式的神聖性與情感張力。此外，影片細緻呈現薩滿儀式的過程，包括準備、進入恍惚狀態以及與靈溝通等階段，使觀眾得以理解此一靈性實踐的文化內涵。此種視覺對比不僅呈現角色所處的兩種文化空間，也透過影像語言強化傳統與現代之間的張力，體現其身份協商的過程。然而，電影並未將兩種身份簡化為對立關係。在一關鍵情節中，阿哲透過儀式協助病者後，從家屬的回應中體會到自身行動的意義。此一經驗促使其重新思考自身身份與責任，顯示傳統實踐在當代社會中仍具有其存在價值。

2. 個案二：《通靈少女》分析

故事背景與敘事結構：《通靈少女》的故事背景設定於台灣。主角謝雅真為 16 歲高中生，自幼具備通靈能力，並於宮廟中擔任仙姑，為信徒提供「問事」服務。影集從其日常生活切入，呈現其在學校與宮廟之間往返的生活狀態。在敘事風格上，本作與《薩滿男孩》形成鮮明對比。《通靈少女》採用較為輕鬆與幽默的基調，透過明亮色彩與快速剪輯，使宮廟文化呈現出親切而非神秘的形象。導演 陳和榆 強調，希望觀眾能以日常化的視角理解民間信仰。影集的主要衝突同樣可從多個層面進行分析。首先，在學校層面，雅真隱藏其仙姑身份，以避免遭受同儕排斥，顯示其在現代教育體制中的身份壓力。其次，在宗教實踐層面，其師父對其寄予高度期待，認為其能力為「天命」，應優先投入宮廟事務。最後，在個人層面，雅真渴望過一般高中生的生活，包括交友、戀愛與升學準備，然而其能力使其難以完全脫離靈性實踐的責任。上述衝突顯示個體在現代制度與民間信仰之間所面臨的價值拉扯，亦反映靈性角色在當代社會中的模糊定位。

雙重身份的呈現：《通靈少女》以戲劇化與幽默手法呈現主角的雙重身份。在學校場域中，雅真作為一般學生參與課堂與同儕互動，影集細緻描繪台灣高中生活樣貌，包括校園規訓與同儕文化。此類場景呈現出現代教育體系的規範性與日常性。其中，一個具有代表性的情節為雅真因宮廟工作而請假，遭教官責備「不務正業」。此一情節揭示社會對民間信仰的矛盾態度，即一方面依賴其功能，另一方面又在制度層面予以貶抑。此種矛盾反映現代制度與民間信仰之間的價值衝突，亦說明靈性實踐在當代社會中的邊緣性與必要性。在宮廟場域中，雅

真則以仙姑身份為不同背景的信徒提供服務，個案涵蓋失業、情感與家庭問題等，呈現出台灣社會的多元面向。同時，影集亦描繪其通靈能力所帶來的心理負擔。雖然此能力有助於理解他人處境，但長期接觸他人痛苦亦使其產生情緒疲憊，進一步深化其角色的內在張力。

3. 跨文化比較

相似之處：為系統性比較兩部作品之間的共通特徵，本文從角色設定、敘事衝突與靈性實踐等面向加以整理，如下表所示。

表 1：兩部作品的主要相似點

比較項目	《薩滿男孩》	《通靈少女》
主角年齡與性別	17 歲男生(阿哲 Ze)	16 歲女生(謝雅真)
主要衝突	學生身份 vs. 薩滿責任	學生身份 vs. 仙姑責任
社會壓力	同學嘲笑，認為薩滿「落後」	教官責罵，認為通靈是「迷信」
家庭期待	母親希望兒子繼承薩滿傳統	師父希望徒弟全心投入仙姑工作
個人掙扎	不確定是否要繼承傳統	想過普通高中生活
身份探索	逐漸接受薩滿是身份的一部分	在兩個身份間找到平衡
靈性實踐	薩滿儀式(唱誦、跳舞、通靈)	問事(與神明溝通、給建議)
社會功能	幫助人們解決問題、治療疾病	提供心理支持、解決生活困難

來源：本研究整理

上述相似性顯示，儘管文化背景不同，兩部作品中的青少年角色皆處於傳統靈性實踐與現代社會角色之間的張力之中，並需在多重期待下進行身份協商。此結果反映青少年作為文化中介者的角色，其在不同價值體系之間進行調適與整合的過程，亦呼應 Erikson (1968) 所提出之身份認同發展理論，即個體在成長過程中需整合多重角色以建構穩定自我。

差異之處：為呈現兩部作品在文化脈絡與再現策略上的差異，本文從敘事風格、視覺表現與文化意涵等面向加以比較，如表 2 所示。

表 2：兩部作品的主要差異點

比較項目	《薩滿男孩》	《通靈少女》
敘事基調	嚴肅、詩意、沉重	輕鬆、幽默、溫暖
視覺風格	自然光、冷色調、寫實	明亮色彩、暖色調、戲劇化
儀式呈現	完整的薩滿儀式過程(唱誦、跳舞、服裝)	簡化的「問事」場景(對話為主)
語言使用	蒙古語(嚴肅、正式)	華語和台語(口語、幽默)
社會背景	後社會主義轉型、文化復興	現代都市化、傳統持續存在
文化認同	薩滿信仰作為民族認同的象徵	宮廟文化作為社區生活的一部分
結局處理	開放式結局(未明確決定)	主角找到平衡點(兩者兼顧)

來源：本研究整理

此差異亦顯示影像如何透過再現建構文化意義 (Hall, 1980)，此一觀點亦在當代媒體研究中持續受到關注 (Orgad, 2012)。進一步而言，這些差異與其歷史與社會背景密切相關。蒙古的薩滿信仰曾經歷壓制與復興，使其在影像中呈現為文化認同的重要象徵；相較之下，台灣宮廟文化長期融入日常生活，使其呈現出較為生活化與親近的特質。此外，性別亦構成一項重要差異。《薩滿男孩》以男性為主角，而《通靈少女》則以女性為主角，不同文化對靈媒性



別角色的安排，反映其對靈性實踐的理解與社會期待。整體而言，影像再現不僅受到文化脈絡影響，也與社會結構與價值觀密切相關。

現代性的不同路徑：兩部作品皆呈現傳統信仰在現代社會中的延續，但其發展方式有所不同。從「多元現代性」的觀點來看，現代性並非單一模式，而會隨不同文化而呈現差異 (Eisenstadt, 2000)。首先，就《薩滿男孩》而言，影片將薩滿信仰置於文化復興的脈絡中理解，強調其作為民族文化認同象徵的意義。在現代化的過程中，薩滿實踐成為維繫文化特色的重要方式，主角阿哲的掙扎不僅體現個人的身份困境，也反映整體社會在現代化與傳統之間的拉扯。相對而言，《通靈少女》則呈現不同的發展路徑。影集將宮廟文化融入日常生活，顯示其不僅為宗教場域，亦具有社會支持的功能 (Yang, 1961)。在現代社會中，宮廟提供情感支持與人際連結，使傳統信仰得以持續存在並轉化其意義。

綜合而言，兩部作品顯示現代性具有多元發展的可能。傳統與現代並非對立，而是在不同文化脈絡中形成各自的調適方式。此結果亦進一步說明，影像再現在不同社會中參與文化意義建構的過程。

討論

1. 青少年作為文化中介者

兩部影視作品皆以青少年為主角，凸顯其在傳統與現代之間的中介角色。青少年處於身份認同發展的重要階段，其在多重社會角色之間的協商過程，往往反映更廣泛的文化轉變 (Erikson, 1968)，亦為近年研究持續關注之議題 (Crocetti, 2017)。更重要的是，這些青少年角色並非被動接受傳統，而是透過主動思考與選擇來建構自身認同。例如，阿哲最終開始接受薩滿身份，而雅真則在維持仙姑角色的同時，追求一般學生生活。此種主動協商的過程，顯示青少年如何在多重角色之間進行身份整合，並建構具流動性的認同形式。

這種主動性體現了年輕世代對傳統的再詮釋。他們並非單純接受或拒絕傳統，而是選擇性吸收並轉化其意義，使傳統得以在現代社會中持續存在。此結果亦呼應身份認同理論中強調之「動態建構」特性 (Erikson, 1968)。

2. 傳統信仰的當代轉化

兩部影視作品皆呈現傳統信仰並非固定不變，而是在現代社會中持續轉化。首先，在形式層面，《薩滿男孩》保留傳統儀式形式，但其意義已轉向文化認同的象徵；《通靈少女》則將宮廟文化融入日常語境，使靈性實踐更加生活化。其次，在功能層面，儘管形式改變，核心功能仍持續存在。無論是薩滿或仙姑，皆在提供心理支持與社會連結，回應現代社會中的壓力與不確定性。此現象顯示，靈性實踐在現代社會中並未消失，而是透過再現與轉化持續發揮其社會功能。此外，兩部作品亦呈現社會對傳統信仰的矛盾態度。一方面，人們仍依賴這些實踐；另一方面，現代教育體系卻常將其視為「迷信」。此種矛盾可視為現代性發展過程中的文化張力，亦反映影像如何建構不同價值體系之間的對話 (Hall, 1980)。

3. 跨文化對話的可能性

儘管兩部影視作品來自不同文化背景，仍呈現出相似的主題，即青少年如何在傳統與現代之間進行身份協商。此種相似性使跨文化理解成為可能，觀眾可透過熟悉的情境理解異文化中的經驗。例如，觀眾在理解《通靈少女》中雅真的經驗後，較易理解《薩滿男孩》中阿哲所面臨的處境。此種情感與經驗上的共鳴，有助於促進跨文化理解。同時，兩部作品之間的差異亦具有重要意義。不同文化對靈性實踐的詮釋方式，反映其歷史脈絡與社會結構的差異。



此差異顯示，影像再現不僅反映文化經驗，更建構特定文化意義，進而影響觀眾對他者文化的理解(Hall, 1980)。

總結

本研究透過比較《薩滿男孩》與《通靈少女》，探討影像如何再現靈性實踐，並呈現青少年在傳統與現代之間的身份建構過程。研究結果顯示，兩部作品皆透過青少年角色展現雙重身份所帶來的張力，並強調個體在多重社會角色之間的主動協商與調適。此結果呼應 Erikson (1968) 所提出之身份認同理論，顯示青少年認同並非固定，而是在不同文化脈絡中持續建構與轉化。此外，本研究發現，兩部作品皆未將傳統與現代視為對立，而是呈現其共存與轉化的關係。在不同文化背景下，靈性實踐展現出差異化的再現策略：蒙古文本強調其作為文化認同的象徵，而台灣文本則呈現其日常化與社會支持功能。此差異說明影像再現不僅反映文化經驗，更透過符號與敘事建構特定意義，呼應 Hall (1980) 所提出之再現理論。

在跨文化比較層面，本研究指出，儘管不同文化在歷史與社會脈絡上存在差異，青少年在靈性實踐中的身份協商經驗仍具有一定的共通性。此結果顯示，影像文本可作為理解不同文化中「現代性」多元樣態的重要途徑。綜合而言，本研究從跨文化影像比較的角度，補充了既有研究多集中於單一文化文本的不足，並深化了靈性實踐、影像再現與青少年身份認同之間的關係。研究亦顯示，傳統信仰並未在現代社會中消失，而是透過影像與個體經驗持續被轉化與再詮釋。

此外，本研究亦指出，影像文本不僅作為文化再現的載體，更在當代社會中參與文化意義的建構與再生。透過青少年角色的敘事視角，影像得以呈現個體如何在多重價值體系之間進行協商，並重新詮釋傳統與現代之間的關係。此一發現顯示，影像不僅反映社會變遷，更成為文化轉化的重要場域。在理論層面上，本研究結合再現理論與身份認同理論，說明影像如何透過符號與敘事建構文化意義，同時呈現青少年認同的動態生成過程。此種跨理論視角的整合，有助於深化對影像、文化與個體之間關係的理解。

整體而言，本研究強調，跨文化影像比較不僅有助於揭示不同社會對靈性實踐與現代性的多元理解，也為未來文化研究與教學實踐提供新的分析視角與應用可能。

建議

基於上述研究發現，本文提出以下教學與研究建議。首先，在教學應用方面，本研究顯示影像文本有助於呈現靈性實踐與青少年身份認同之間的關係，建議未來華語文化教學可適度運用相關影視片段，作為引導學習者理解文化差異與價值觀的重要媒介。同時，透過設計討論活動，促進學習者反思自身文化經驗，並比較不同文化中對傳統與現代的理解方式。其次，在跨文化研究方面，本研究以蒙古與台灣為比較對象，未來研究可進一步擴展至其他文化脈絡(如韓國、日本或東南亞地區)，以深化對靈性實踐在全球化語境下之多元發展的理解。再者，就性別與權力關係而言，本研究發現靈性實踐中的性別角色具有差異性，未來研究可進一步探討不同文化中靈媒的性別分工與權力結構，並分析性別如何影響靈性實踐的再現方式。最後，在影像再現研究方面，未來可結合不同理論視角，進一步分析影像如何建構靈性實踐的文化意義，並探討其對觀眾理解與文化認知的影響。



參考文獻

- Crocetti, E. (2017). Identity formation in adolescence: The dynamic of forming and consolidating identity commitments. *Child Development Perspectives, 11*(2), 145-150. <https://doi.org/10.1111/cdep.12226>
- Eisenstadt, S. N. (2000). Multiple modernities. *Daedalus, 129*(1), 1-29. <https://www.jstor.org/stable/20027613>
- Eliade, M. (1964). *Shamanism: Archaic techniques of ecstasy*. Princeton University Press. <https://selfdefinition.org/shaman/>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity youth and crisis*. W. W. Norton & Company. <https://www.academia.edu/37327712>
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 128-138). Hutchinson.
- Humphrey, C., & Onon, U. (1996). *Shamans and elders: Experience, knowledge and power among the Daur Mongols*. Oxford University Press.
- Lyden, J. C. (2003). *Film as religion: Myths, morals, and rituals*. NYU Press.
- Orgad, S. (2012). *Media representation and the global imagination*. Polity Press.
- Purev-Ochir, L. (Director). (2023). *City of wind* [Film]. Aurora Films, Guru Media.
- The Upcoming. (2023, December 10). *Lkhagvadulam Purev-Ochir at Marrakech Film Festival*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=J4jZSvoMPsg>
- Vander Zanden, J. W. (2008). *Human development* (7th ed.) [人類發展學：青少年與成人發展]. 巨流圖書有限公司.
- 王文正. (2011). 電影中的文化意象 [碩士論文]. 國立臺東大學.
- 何平. (2014). 跨文化研究的理論和方法. *史學理論研究*, (4), 69-70.
- 周芊妤. (2019). 電視迷你劇與華語文化教學—以臺灣青少年文化為例 [碩士論文]. 國立臺灣師範大學.
- 陳和榆. (導演). (2017). *通靈少女* [電視劇]. HBO Asia, 公共電視, Infocus Asia.
- 黃俊文. (2018). *台灣民間信仰論文集*. 鳳凰城文史協會.
- 黃雅英. (2015). *華語文跨文化溝通教學: 理論與實務*. 新學林.
- 楊美雪. (2002). *教學媒體訊息設計之研究*. 漢文出版社.
- 劉金波, & 付東晗. (2019). 跨文化传播的理论维度与方法面向. *新聞與傳播評論*, 72(6), 85-94. <https://doi.org/10.14086/j.cnki.xwycbpl.2019.06.009>

数字化非遗传播中遗产共鸣的生成机制研究——以广东舞狮为例
**MECHANISMS OF HERITAGE RESONANCE IN DIGITAL INTANGIBLE
CULTURAL HERITAGE COMMUNICATION: EVIDENCE FROM
GUANGDONG LION DANCE**

贾翰旋^{1*}, 钟舒², 王少文³, 房慧⁴
Woxuan Jia^{1*}, Shu Zhong², Shaowen Wang³, and Hui Fang⁴

^{1,2,3,4}泰国正大管理大学泰华国际学院
^{1,2,3,4}International Chinese College, Panyapiwat Institute of Management, Thailand
*Corresponding Author, E-mail: 1259688370@qq.com

摘要

在数字媒介发展的背景下，非物质文化遗产的传播与认同机制发生深刻转变。实现文化意义有效呈现并激活受众情感认同与传承意愿成为核心议题。本文以广东舞狮的数字化传播为研究情境，构建并检验“文化表征——沉浸式临场感——遗产共鸣”的作用模型。通过线上与线下相结合的方式在广东地区开展问卷调查，共获取402份有效样本，运用结构方程模型实证检验研究假设。结果显示，文化表征对遗产共鸣、沉浸式临场感均具有显著正向影响；沉浸式临场感不仅能显著促进遗产共鸣生成，还在文化表征与遗产共鸣之间发挥部分中介作用。本研究揭示了数字化非遗传播中“文化呈现—体验生成—情感认同”的内在机制，证实文化符号的准确呈现是沉浸体验与情感共鸣生成的重要基础，在理论上丰富了数字非遗传播与文化认同研究的机制解释，在实践上为强化文化注入的传承设计、增强受众文化认同感的非遗数字内容设计与沉浸式传播策略提供了经验参考。

关键词：非物质文化遗产 文化表征 沉浸式临场感 遗产共鸣 数字传播

Abstract

Against the backdrop of digital media development, the dissemination and identity mechanisms of intangible cultural heritage have undergone profound transformations. Effectively presenting cultural meanings and activating audiences' emotional identification and willingness to inherit have become core issues. Taking the digital dissemination of Guangdong lion dance as the research context, this paper constructs and examines the functional model of "Cultural Representation - Immersive Presence - Heritage Resonance." Through a combination of online and offline methods, a questionnaire survey was conducted in Guangdong, yielding 402 valid samples. Structural equation modeling was employed to empirically test the research hypotheses. The results show that cultural representation has a significant positive impact on both heritage resonance and immersive presence; immersive presence not only significantly promotes the generation of heritage resonance but also plays a partial mediating role between cultural representation and heritage resonance. This study reveals the internal mechanism of "Cultural Presentation - Experience Generation - Emotional Identification" in the digital dissemination of intangible cultural heritage, confirming that the accurate presentation of cultural symbols serves as a crucial foundation for the generation of immersive experiences and emotional resonance. Theoretically, this research enriches the mechanistic explanations of digital intangible cultural heritage dissemination



and cultural identity studies. Practically, it provides empirical references for the design of digital content and immersive dissemination strategies that strengthen cultural integration in heritage design and enhance audiences' cultural identity.

Keywords: Intangible Cultural Heritage, Cultural Representation, Immersive Presence, Heritage Resonance, Digital Communication

引言

在全球化与数字媒介深度渗透的背景下，非物质文化遗产的传播方式正经历结构性转型。传统依赖仪式场景、身体参与与社区传承的文化实践，日益被短视频、直播、虚拟现实（VR）等数字媒介重新中介化与再呈现。这一转变为非遗的可见性与传播广度提供了新的契机，但同时也引发了关于文化意义是否被有效传递、情感认同能否持续生成的核心问题。尤其对于以表演性、象征性与仪式性见长的非遗项目而言，数字化并不必然等同于“理解”或“共鸣”，如何在技术介入下维系文化内涵与情感连接，已成为当前非遗传播研究亟需回应的重要议题。

作为岭南文化中最具代表性的非物质文化遗产之一，广东舞狮（又称“醒狮”）长期承载着祈福禳灾、凝聚族群认同与传递价值观念的文化功能。其表演体系高度依赖象征符号的组合与解读，例如狮头配色所隐含的伦理寓意、锣鼓节奏所构成的仪式秩序，以及“采青”等程式化动作所体现的集体记忆。然而，在当前以视觉刺激与节奏效率为导向的数字传播环境中，舞狮往往被压缩为动作奇观或娱乐内容，深层文化意义存在被弱化甚至错置的风险。这种“可见但未必可感”的传播困境，使得舞狮数字化传播的关键不再只是“是否被观看”，而在于“是否引发情感共鸣与文化认同”。

近年来，沉浸式媒体技术的发展为破解这一困境提供了新的可能性。相较于传统的图文或平面影像，沉浸式媒介通过多感官模拟与交互设计，强化了受众的在场体验，使其从“旁观者”转变为“体验者”。既有研究表明，临场感（Presence）不仅能够提升用户的注意力与参与度，还可能通过情绪唤起与记忆激活，促进文化理解与情感认同。然而，现有关于沉浸式非遗传播的研究，多集中于技术实现或体验效果的描述性分析，对于“何种文化内容呈现方式能够有效触发沉浸体验”“沉浸体验如何进一步转化为遗产共鸣”等关键机制，仍缺乏系统的模型化解释与实证检验。

从文化传播视角看，非遗的数字传播本质上是一种符号编码与意义再生产的过程。文化表征是否忠实于其象征体系与价值内核，直接影响受众能否完成有效解读并产生情感认同。当文化内容在数字媒介中被简化、重组甚至娱乐化时，沉浸体验可能停留在感官层面，而难以转化为持久的文化共鸣。因此，理解文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间的关系，不仅有助于深化非遗传播的理论解释，也对优化数字非遗实践具有现实意义。

基于此，本研究以广东舞狮的数字传播实践为研究情境，引入文化传播理论与沉浸体验理论，构建“文化表征—沉浸式临场感—遗产共鸣”的分析框架，系统考察文化表征如何通过沉浸体验影响受众的情感认同与传承意愿。

研究目的

在非物质文化遗产加速进入数字与沉浸式媒介环境的背景下，现有研究虽已关注技术形态与传播效果的变化，但对文化意义如何在沉浸体验中被激活、转化并内化为情感认同，仍缺乏系统性的解释框架。尤其是在以象征体系与仪式结构为核心的表演类非遗传播中，文化内

容的呈现方式是否能够有效转化为受众的在场体验与情感共鸣，仍有待进一步澄清。基于此：

本文的第一个研究目的在于，从文化传播视角审视文化表征在沉浸式数字语境中的作用机制，探讨象征符号的呈现方式如何影响受众的体验感知，并进一步关联其对文化遗产的情感回应。通过这一视角，研究试图超越“技术增强体验”的表层讨论，揭示文化内容本身在沉浸式传播中的基础性意义，为强化文化注入的传承设计、增强受众文化认同感提供理论依据。

本文的第二个研究目的在于，构建并检验一个以沉浸式临场感为关键枢纽的解释路径，阐明文化表征如何经由沉浸体验的中介作用，转化为遗产共鸣。通过对这一过程的实证分析，研究旨在深化对“文化——体验——认同”递进机制的理解，为沉浸式非遗传播的理论建模与实践优化提供经验依据。

文献综述

1. 非物质文化遗产传播的理论视角与媒介转向

非物质文化遗产研究普遍认为，非遗并非以物化形态存在的文化对象，而是嵌入于社会关系、仪式实践与身体经验之中的动态文化过程。早期研究多强调非遗在社区内部通过口传、表演与代际实践实现延续，其文化意义依赖共同在场与重复参与得以维系。Carey (1989) 从传播的“仪式观”出发指出，传播的核心功能在于维系共享意义与社会秩序，而非单向的信息传递，这一观点为理解非遗作为社会性文化实践提供了重要理论基础。

随着新媒体技术的发展，非遗传播逐渐从地方化、情境化的实践形态，转向可被记录、剪辑与再传播的媒介文本。国内学者普遍指出，这一媒介转向在拓展传播范围的同时，也改变了非遗意义的生成条件（孔少华，2019；余红卫，2024）。在数字平台环境中，非遗内容往往受到算法逻辑、视觉偏好与娱乐取向的影响，其原有的仪式结构与象征秩序面临被弱化的风险（林施言等，2022）。因此，非遗数字传播并非单纯的技术赋能过程，而是一种伴随文化意义重构的复杂机制。

2. 文化表征与符号系统：非遗意义生成的关键机制

文化表征问题是理解非遗传播效果的重要切入点。Hall (1980) 提出的“编码 / 解码”理论指出，文化意义通过符号系统被编码，并在受众的解读过程中生成，传播并不保证意义的等值传递。该理论为分析非遗在不同传播媒介中的意义偏移提供了重要框架。Smith (2006) 进一步从遗产研究角度强调，遗产价值并非固有属性，而是在特定话语体系与象征结构中被不断生产与合法化的结果。

在国内非遗研究中，学者普遍重视象征系统在文化传承中的作用。针对舞狮文化的研究表明，狮头造型、色彩配置、锣鼓节奏与仪式动作构成了高度程式化的符号体系，这些要素共同承载着伦理观念、历史记忆与集体价值（吕韶钧，2023；段全伟，2022）。相关研究指出，当舞狮表演脱离原有文化语境，仅以动作技巧或视觉效果呈现时，其文化内涵容易被简化为表层符号，从而削弱受众的文化理解与情感投入（解乒乓，2024；李雨哲等，2025）。这一判断与 Hall (1980) 关于符号编码逻辑的观点形成呼应，凸显文化表征在非遗传播中的基础性作用。

3. 舞狮文化研究：从历史叙述到象征意义分析

关于舞狮文化的研究，国内学界已形成较为系统的成果，主要集中于起源演变、区域特征、社会功能及文化价值等方面。多数学者认为，舞狮不仅是一种民间娱乐或体育活动，更是一种综合了宗教信仰、伦理秩序与集体认同的文化实践（杜长青，2016；罗浩等，2025）。



在历史演变研究中，舞狮被视为在长期社会实践中不断吸收地域文化要素而形成的象征性表演体系（黄尚军，2021；吕韶钧，2023）。

近年来，部分研究开始从符号学与文化表征视角重新审视舞狮文化，指出其文化意义高度依赖象征系统的整体性呈现（谢小龙，2018；段全伟，2022）。例如，南狮色彩体系所蕴含的伦理寓意、采青仪式中的象征秩序，均需要在完整的表演结构中才能被理解。当这些要素在传播过程中被拆解或重组时，文化意义可能发生偏移。这一研究取向为分析舞狮在数字媒介中的呈现方式提供了重要理论支撑。

4. 沉浸式传播与临场感：体验机制的文化解释

在新媒体研究领域，沉浸式传播被视为重塑受众体验的重要路径。Lombard 与 Ditton（1997）提出的临场感理论指出，当媒介环境中的感知线索与个体认知预期高度一致时，受众更容易产生“身临其境”的体验。这一理论为理解沉浸式媒介如何影响情感与认知提供了心理学层面的解释。

国内学者在非遗传播研究中逐渐引入沉浸体验视角，认为沉浸式媒介有助于弥补传统数字传播中“只看不感”的不足（孔少华，2019）。相关研究指出，沉浸体验能够通过多感官刺激与情境模拟，增强受众的参与感与情感投入，从而提升文化体验的深度（林施言等，2022）。但亦有研究提醒，沉浸效果并非完全由技术强度决定，若文化内容缺乏清晰的象征逻辑与意义引导，即便具备高度沉浸感，也可能停留在感官层面，难以转化为文化认同（余红卫，2024）。

5. 遗产共鸣与情感认同：从体验到内化的过程

遗产共鸣通常被视为个体在文化体验过程中形成的情感认同、身份关联与传承意愿。Smith（2006）指出，遗产之所以具有社会意义，正是因为它能够激活个体的情感记忆与价值共感。在国内研究中，学者也普遍认为，非遗的传承效果不仅体现在传播范围或参与频率上，更体现在是否能够引发稳定的情感认同（吕韶钧，2023；段全伟，2022）。

结合沉浸式传播视角来看，遗产共鸣的生成并非单一因素作用的结果，而更可能源于文化表征、体验机制与情感认同之间的互动过程。现有研究虽已分别从文化符号、沉浸体验或情感反应等方面展开讨论，但对这些因素如何在数字语境中协同作用，仍缺乏系统的机制分析。这也构成了本文进一步探讨的理论空间。

6. 研究不足与本文切入点

综上所述，现有文献从非遗传播、舞狮文化、文化表征与沉浸体验等多个维度提供了丰富讨论。Hall（1980）、Carey（1989）与 Smith（2006）为理解文化意义生成奠定了理论基础，国内学者则从舞狮文化实践与新媒体传播经验出发，揭示了数字化语境下非遗传播面临的现实问题。然而，文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间的内在关系仍有待进一步整合与实证检验。本文正是在这一研究背景下，尝试构建更具解释力的分析框架。

研究假设

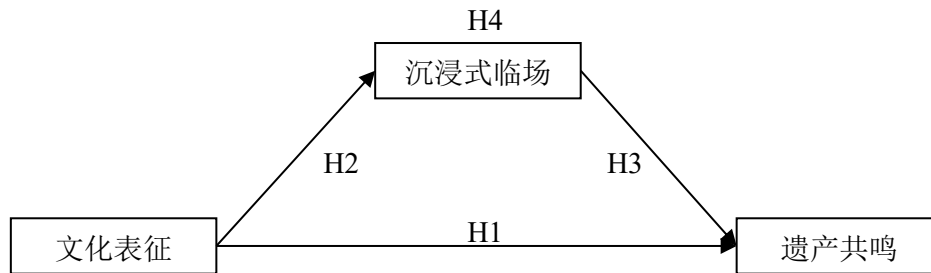


图 1: 研究模型

1. 文化表征与遗产共鸣

在非物质文化遗产传播研究中，文化表征被视为连接文化内容与受众理解的重要中介机制。Hall（1980）指出，文化意义并非在传播过程中自然呈现，而是通过符号系统被编码，并在受众的解读中生成。当符号呈现方式与受众既有的文化经验和价值结构形成契合时，文化意义更容易进入其认知与情感层面。Carey（1989）亦从传播的仪式观出发，强调文化传播的核心在于意义共享与情感联结，而非单向的信息传递。

在遗产研究领域，Smith（2006）进一步指出，遗产价值并非遗产对象本身的固有属性，而是在特定象征体系与社会语境中被不断建构的结果。相关研究表明，当非遗内容能够通过恰当的文化表征方式呈现其象征意义与价值内涵时，受众更容易形成文化自豪感、身份认同与传承意愿。相反，若文化符号在传播过程中被简化或脱离原有语境，遗产的情感认同基础可能随之削弱。基于上述理论与研究发现，本文认为文化表征在非遗数字传播中对遗产共鸣具有重要影响，由此提出以下假设：

H1：文化表征对遗产共鸣具有显著正向影响。

2. 文化表征与沉浸式临场感

沉浸式传播研究普遍认为，临场感是影响受众体验质量的重要心理机制。Lombard 与 Ditton（1997）将临场感界定为一种“去中介化错觉”，即个体在媒介环境中产生身临其境的主观体验状态。该体验不仅依赖技术条件，也与媒介内容的符号呈现方式密切相关。当视觉、听觉与动作线索与受众的认知预期高度匹配时，临场感更容易被激发。

从文化传播视角看，Hall（1980）关于符号编码的观点为理解临场感的生成提供了重要启示。若文化内容在传播过程中保持象征系统的一致性与完整性，受众更容易将媒介呈现的符号与现实文化经验建立联系，从而增强在场体验。国内关于非遗数字传播的研究亦指出，文化符号呈现的准确性与完整性，是影响沉浸体验能否超越感官刺激、进入情感与认知层面的关键因素。基于此，本文认为文化表征在沉浸式非遗传播中不仅承担意义传递功能，也可能通过影响体验结构，增强受众的临场感，进而提出以下假设：

H2：文化表征对沉浸式临场感具有显著正向影响。

3. 沉浸式临场感与遗产共鸣

在文化体验研究中，情感与认同被视为遗产共鸣生成的重要基础。Smith（2006）指出，遗产之所以具有社会意义，正是因为它能够激活个体的情感记忆与价值共感，使文化内



容被内化为“与我相关”的象征资源。沉浸式传播通过强化受众的在场体验，为情感唤起与意义内化创造了有利条件。

Lombard 与 Ditton (1997) 的研究表明，临场感不仅提升了受众的参与度，还能够增强情绪投入与认知专注。Carey (1989) 关于传播仪式性的论述亦强调，在场体验有助于强化个体对文化秩序与集体意义的认同。结合非遗传播语境来看，当受众在沉浸式体验中感知到自身“置身于文化场景之中”，其对文化遗产的情感回应更容易从短暂的体验感受，转化为稳定的文化认同与传承意愿。基于上述分析，本文提出以下假设：

H3：沉浸式临场感对遗产共鸣具有显著正向影响。

4. 沉浸式临场感的中介作用

综合前述文献可以发现，文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间并非孤立存在，而可能构成一条递进式的作用路径。Hall (1980) 关于符号编码的理论强调，文化意义需要通过适当的表征方式进入受众的经验结构；Lombard 与 Ditton (1997) 则揭示了临场体验在媒介环境中激活情感与认知的机制；Smith (2006) 进一步指出，遗产认同建立在情感共鸣与价值对接的基础之上。

在此逻辑下，文化表征可能首先通过影响受众的体验结构，增强其沉浸式临场感，而临场感再进一步促进情感认同的生成，最终转化为遗产共鸣。已有研究虽分别验证了上述关系的不同侧面，但对这一完整作用路径的系统检验仍相对有限。基于此，本文进一步提出：

H4：沉浸式临场感在文化表征与遗产共鸣之间发挥显著中介作用。

研究方法

1. 研究设计

本研究采用定量研究方法，基于问卷调查数据对文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间的关系进行实证检验。研究以文化传播理论与沉浸体验理论为分析基础，构建“文化表征——沉浸式临场感——遗产共鸣”的作用模型，并重点检验沉浸式临场感在文化表征与遗产共鸣之间的中介效应。研究设计遵循横断面研究范式，通过结构化测量工具获取受众对数字舞狮内容的主观感知与情感反应。

2. 研究对象与样本

本研究以曾接触或观看过数字化舞狮相关内容的受众为调查对象。为保证样本的有效性，问卷在正式填写前设置筛选题项，确保受访者至少有一次通过短视频、直播或沉浸式媒介（如VR/全景视频）接触舞狮数字内容的经验。样本主要通过线上渠道发放问卷并回收，涵盖不同性别、年龄与教育背景的受众群体，以提升样本结构的多样性。

在数据清理阶段，剔除了填写时间明显异常、回答模式高度一致或关键题项缺失的无效问卷。最终获得的有效样本量满足结构方程模型分析对样本规模的基本要求，为后续统计分析提供了可靠数据基础。

3. 变量测量

本研究所涉及的主要变量包括文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣，均采用多题项量表进行测量。所有题项均采用五点李克特量表（1=非常不同意，5=非常同意），以增强测量的稳定性与可比性。

文化表征主要用于衡量受众对数字舞狮内容中象征要素呈现方式的感知，测量维度涵盖象征符号的准确性、仪式结构的完整性以及文化叙事的一致性，重点反映文化内容是否保

持其原有的象征逻辑与价值内涵。

沉浸式临场感用于评估受众在观看或体验数字舞狮内容时产生的在场体验，关注其是否感到“置身于表演情境之中”，以及多感官线索是否增强了体验的真实感与参与感。

遗产共鸣用于测量受众在接触数字舞狮内容后形成的情感与认同反应，具体包括文化自豪感、身份认同以及对舞狮文化的支持与传承意愿。

所有量表在正式调查前均经过预测试，并根据反馈对个别表述进行了语义调整，以确保题项清晰、易于理解。

4. 数据收集过程

问卷调查采用匿名方式进行，以降低社会期许偏差对结果的影响。在问卷说明中明确告知研究目的仅用于学术研究，所有数据将严格保密。受访者在填写问卷前需阅读并确认知情同意说明，确保研究过程符合学术伦理要求。

5. 数据分析方法

数据分析主要分为三个阶段进行。首先，使用统计软件对样本的基本特征进行描述性统计分析，以了解样本结构与变量分布情况。其次，通过信度与效度检验评估测量工具的可靠性与结构合理性，包括内部一致性检验与构念效度检验。再次，采用结构方程模型对研究假设进行检验，分析文化表征对沉浸式临场感与遗产共鸣的直接作用路径。

为检验沉浸式临场感的中介效应，本研究进一步采用自助法（bootstrapping）进行中介分析，通过重复抽样估计间接效应的置信区间，从而判断中介效应是否显著。该方法被广泛认为适用于中介模型检验，能够有效提升结果的稳健性。

研究结果

1. 描述性统计与相关分析

在进行结构模型与假设检验之前，本文首先对研究变量的测量情况、问卷发放与回收过程，以及样本的人口统计学特征进行了描述性统计与频率分析，以全面了解数据基础并验证样本的适用性。

1.1 研究变量与测量概况

本研究围绕文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣三个核心构念展开分析。各变量均采用多题项量表进行测量，并使用五点李克特量表进行评分（1 = 非常不同意，5 = 非常同意）。文化表征主要反映受访者对数字舞狮内容中象征符号、仪式结构与文化内涵呈现程度的感知；沉浸式临场感用于衡量受访者在观看或体验数字舞狮内容时所产生的在场体验；遗产共鸣则反映受访者在情感认同、文化自豪感及传承意愿等方面的综合反应。各变量的测量结果将在后续信效度检验与结构模型分析中进一步呈现。

1.2 问卷发放、回收与样本结构

正式调研于 2024 年 4 月至 6 月 期间进行，采用线上与线下相结合的方式开展问卷发放。线上问卷通过“问卷星”平台实施，并借助抖音、哔哩哔哩及微信视频号等平台的舞狮内容创作者合作推广，定向推送给关注舞狮文化、非物质文化遗产及数字文化传播相关主题的用户；同时在广东地区文化类线上社群中同步发放问卷，以扩大样本覆盖范围。线下问卷则在广州、佛山、梅州与深圳等广东舞狮文化核心区域的庙会舞狮表演、非遗文化节及舞狮教学体验活动现场发放，由研究人员现场指导填写，以提高问卷填写质量。



本次调研共发放问卷 500 份，回收问卷 456 份。经剔除填写时间过短、答案呈明显规律性分布及关键信息缺失的无效问卷后，最终获得有效问卷 402 份，有效回收率为 80.4%。样本量满足结构方程模型（SEM）分析的基本要求（Hair et al., 2019），即样本量应达到观测变量数的 5-10 倍。本研究包含 64 个观测变量，最终样本量为 402 份，符合统计分析需要。

为进一步了解样本构成情况，本文对有效样本的人口统计学特征进行了频率分析，结果如表1 所示。

表 1: 样本人口统计学特征（N = 402）

变量	类别	频数 (n)	百分比 (%)
性别	男性	215	53.5
	女性	187	46.5
年龄	15-24 岁 (Z 世代)	168	41.8
	25-34 岁 (千禧一代)	135	33.6
	35-44 岁	62	15.4
	45-54 岁	23	5.7
	55 岁及以上	14	3.5
教育程度	初中及以下	28	7.0
	高中 / 中专	65	16.2
	大专	92	22.9
	本科	168	41.8
	硕士及以上	49	12.2
地理位置	广东本地	265	65.9
	非广东地区	137	34.1
职业	学生	142	35.3
	专业技术人员	89	22.1
	文化从业者 (含非遗相关)	45	11.2
	企业职工	78	19.4
	自由职业者	25	6.2
	其他	23	5.7
接触数字化舞狮的主要媒介	短视频	287	71.4
	直播	98	24.4
	VR / AR / 数字博物馆	42	10.4
	其他	25	6.2

从样本结构来看，性别分布相对均衡，年龄以 15-34 岁的年轻群体为主，占比达 75.4%，符合数字媒介环境下非遗内容的核心受众特征。教育程度以本科及以上为主，表明样本整体具备较好的文化理解基础。在地域分布上，广东本地样本占比较高，有助于保证受访者对广东舞狮文化的熟悉度，同时包含一定比例的非广东地区样本，为比较不同地域受众提供可能。在媒介接触方式方面，短视频平台为主要接触渠道，其次为直播形式，沉浸式媒介的接触比例相对较低，但已呈现一定规模。

对研究所涉及的主要变量进行了描述性统计与相关分析，以考察样本数据的基本分布特征及变量之间的初步关系。相关分析结果不仅有助于判断变量之间是否存在显著关联，也为后续回归分析与中介效应检验提供必要的统计前提。



表 2 列示了文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间的均值、标准差及皮尔逊相关系数。

表 2: 各核心变量的均值、标准差与相关分析结果

变量	M	SD	1	2	3
1. 文化表征 (CR)	3.87	0.62	1		
2. 沉浸式临场感 (IC)	3.72	0.65	0.683**	1	
3. 遗产共鸣 (HR)	3.89	0.63	0.712**	0.768**	1

注: ** $p < 0.01$ (双侧检验)

如表 2 所示, 文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣三项核心变量的均值分别为 3.87、3.72 与 3.89, 均高于量表 midpoint 3, 表明受访者整体对广东舞狮数字化传播持较为积极的评价态度。标准差介于 0.62-0.65 之间, 显示样本在各变量上的认知差异程度适中。

相关分析结果表明, 文化表征与沉浸式临场感之间呈显著正相关 ($r = 0.683, p < 0.01$), 文化表征与遗产共鸣之间亦呈显著正相关 ($r = 0.712, p < 0.01$), 沉浸式临场感与遗产共鸣之间的相关性最强 ($r = 0.768, p < 0.01$)。各变量之间的相关系数绝对值均未超过 0.80, 未发现严重的多重共线性问题, 数据适合进一步进行结构模型与中介效应分析。

2. 测量模型检验 (信度、效度与 CFA)

为确保研究结论的可靠性, 本文对测量模型进行了系统的信度与效度检验。具体而言, 信度检验主要通过 Cronbach's α 系数与组合信度 (CR) 进行评估, 效度检验则包括收敛效度与判别效度分析。在测量模型整体适配性方面, 亦结合验证性因子分析 (CFA) 结果进行综合判断。各构念的信度与收敛效度检验结果汇总于表 3。

表 3: 测量模型的信度与收敛效度检验结果

构念	题项数	Cronbach's α	CR	AVE
文化表征 (CR)	15	0.892	0.903	0.568
沉浸式临场感 (IC)	20	0.915	0.921	0.587
遗产共鸣 (HR)	15	0.895	0.906	0.573

如表 3 所示, 文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣三项核心构念的 Cronbach's α 系数分别为 0.892、0.915 与 0.895, 均显著高于 0.70 的常用判断标准, 表明量表具有较高的内部一致性。组合信度 (CR) 均超过 0.90, 进一步验证了测量工具的稳定性与可靠性。

在收敛效度方面, 各构念的平均方差提取值 (AVE) 均大于 0.50, 说明测量题项能够有效解释其对应潜在变量的方差比例, 具有良好的收敛效度。结合验证性因子分析结果, 测量模型整体拟合情况良好, 各潜在变量之间具有清晰区分, 判别效度得到支持。总体而言, 测量模型满足后续结构模型分析的统计要求。

3. 结构模型与假设检验

在测量模型通过信效度检验的基础上, 本文进一步构建结构模型, 对研究假设进行实证检验。分析过程中, 将性别、年龄与教育程度等变量作为控制变量纳入模型, 以排除其可能产生的干扰效应。各主要路径的标准化回归系数及显著性水平列示于表 4。



表 4: 结构模型路径系数与假设检验结果

因变量	自变量	β	SE	p	假设结果
遗产共鸣 (HR)	文化表征 (CR)	0.387	0.059	< 0.01	H1 支持
沉浸式临场感 (IC)	文化表征 (CR)	0.692	0.061	< 0.01	H2 支持
遗产共鸣 (HR)	沉浸式临场感 (IC)	0.426	0.054	< 0.01	H3 支持

结构模型分析结果表明，文化表征对遗产共鸣的直接影响亦达到显著水平 ($\beta = 0.387, p < 0.01$)，表明文化内容的呈现质量与受众的情感认同、文化自豪感及传承意愿之间存在稳定的正向关系，假设 H1 得到支持。

同时，文化表征对沉浸式临场感具有显著正向影响 ($\beta = 0.692, p < 0.01$)，说明在数字舞狮传播情境中，文化符号与象征要素呈现得越完整、越准确，受众越容易产生较强的在场体验，假设 H2 得到支持。此外，沉浸式临场感对遗产共鸣的影响显著 ($\beta = 0.426, p < 0.01$)，说明受众在体验过程中形成的在场感受能够进一步增强其对舞狮文化的情感回应，假设 H3 得到支持。

4. 沉浸式临场感的中介效应检验

在确认直接效应显著的基础上，本文进一步检验沉浸式临场感在文化表征与遗产共鸣之间是否发挥中介作用。为提高检验结果的稳健性，本文采用 Bootstrap 方法对间接效应进行估计，并构建 95% 置信区间。相关结果汇总于表5。

表 5: 沉浸式临场感的中介效应检验结果 (Bootstrap)

中介路径	直接效应	间接效应	间接效应占比	Bootstrap 95% 置信区间
文化表征→沉浸式传播→遗产共鸣 (H4)	0.215*(0.058)	0.396**(0.042)	64.7%	[0.315, 0.482]

Bootstrap 检验结果显示，文化表征通过沉浸式临场感对遗产共鸣产生的间接效应显著，其 95% 置信区间未包含零，说明中介效应成立。在将沉浸式临场感纳入模型后，文化表征对遗产共鸣的直接效应仍然保持显著，但其回归系数相较于未引入中介变量时有所降低，表明沉浸式临场感在文化表征与遗产共鸣之间发挥的是部分中介作用。由此，假设 H4 得到支持。

讨论

本研究围绕文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间的关系展开实证分析，结果整体支持研究假设，并揭示了数字化舞狮传播中“符号呈现——体验机制——情感认同”的作用路径。以下从假设层面、机制层面与研究贡献三个方面展开讨论。

1. 文化表征对遗产共鸣的直接作用机制 (H1)

研究表明，文化表征对遗产共鸣具有显著正向影响，这一发现从实证层面印证了遗产意义并非自然生成，而是通过特定表征方式被激活与内化的理论判断。具体而言，当数字舞狮内容能够在色彩、仪式结构与叙事逻辑等方面保持较高的文化一致性时，受众更容易形成文化自豪感、身份认同与传承意愿。

在数字语境下，非遗传播并非仅依赖传播频率或技术新颖性，而高度依赖文化符号是否被“正确地看见和理解”。文化表征在此并非装饰性元素，而是连接文化内容与受众情感

的重要中介条件。该发现也为当前部分非遗数字内容“视觉热闹但情感留存度有限”的现象提供了经验解释，更印证了强化文化注入的传承设计、增强受众文化认同感是非遗数字传播的核心要义。

2. 文化表征对沉浸式临场感的影响 (H2)

研究进一步发现，文化表征对沉浸式临场感具有显著正向影响，且路径系数在模型中处于较高水平。这一结果表明，沉浸体验并不完全取决于媒介技术强度，而在很大程度上受制于文化内容是否与受众的认知图式和文化经验相匹配。

在数字舞狮传播中，象征准确性、仪式完整性与叙事真实性共同构成了沉浸体验的文化基础。当这些要素被准确编码并整体呈现时，受众更容易产生“身临其境”的在场体验。相反，若符号呈现碎片化或娱乐化，即便采用沉浸式媒介形式，也可能难以激活深层临场感。这一发现补充了以往沉浸研究中偏重技术因素、相对忽视文化内容结构的问题。

3. 沉浸式临场感对遗产共鸣的促进作用 (H3)

研究结果显示，沉浸式临场感对遗产共鸣具有显著正向影响，且其影响强度高于文化表征对遗产共鸣的直接作用。这表明，在数字传播情境中，情感认同的生成往往需要通过体验机制的放大与强化。

当受众在观看或参与数字舞狮内容时产生较强的在场体验，其对舞狮文化的理解不再停留于“观看对象”，而更容易转化为“参与情境”。这种由“看见”转向“在场”的体验变化，有助于激活集体记忆、情感共感与文化身份，从而推动遗产共鸣的形成。该结果说明，沉浸式体验在非遗数字传播中不仅是传播效果的增强器，更是情感认同生成的重要路径。

4. 沉浸式临场感的中介意义与作用路径 (H4)

中介效应检验结果显示，沉浸式临场感在文化表征与遗产共鸣之间发挥部分中介作用。这一发现揭示了数字非遗传播中一条较为清晰的机制路径：文化表征首先通过影响受众的体验结构，增强其沉浸式临场感，进而促进情感认同与遗产共鸣的生成。

值得注意的是，文化表征在引入沉浸式临场感后仍保持显著的直接效应，表明文化表征不仅通过体验机制间接发挥作用，同时也具有直接影响情感认同的能力。这种“直接效应 + 间接效应”并存的结果，说明文化表征在非遗数字传播中处于基础性地位，而沉浸式体验则在其基础上发挥放大与深化作用。

总结

本文通过实证分析验证了文化表征、沉浸式临场感与遗产共鸣之间的系统性关系，揭示了数字化舞狮传播中遗产共鸣生成的关键机制。研究表明，数字非遗传播并非单纯依赖媒介技术或传播规模，而是建立在文化内容准确呈现与体验机制有效激活的基础之上。

本文的核心结论在于文化表征是数字非遗传播中不可替代的基础条件，沉浸式临场感是连接文化呈现与情感认同的重要体验机制，而遗产共鸣则是二者共同作用的结果。通过构建并验证“文化表征——沉浸式临场感——遗产共鸣”的作用模型，本文为理解非遗在数字语境中的情感认同路径提供了更为清晰的经验依据。



建议

在实践层面，非遗数字内容的策划与制作应优先关注文化表征的准确性与整体性，强化文化注入的传承设计比重，避免因追求视觉效果或平台传播效率而弱化象征体系与仪式逻辑。文化符号的完整呈现应被视为沉浸体验设计的前提条件，而非可有可无的附加元素。以此切实增强受众的文化认同感，让文化内核成为非遗数字传播的核心支撑。

在媒介应用层面，沉浸式技术的使用应服务于文化叙事与情境建构，而非单纯追求技术新颖性，技术赋能始终围绕文化注入的传承设计展开。短视频、直播与沉浸式媒介可形成分层传播结构：以短视频扩大接触面，以直播强化互动性，以沉浸式媒介深化体验与认同，层层递进刺激受众的文化感知，持续增强受众的文化认同感，从而实现传播广度与认同深度的平衡。

在研究层面，未来研究可进一步拓展样本范围，比较不同地区、不同类型非遗项目在数字传播中的机制差异；亦可采用纵向设计或实验方法，考察沉浸体验对遗产共鸣的长期影响，探索不同文化注入方式的传承设计对受众文化认同感的差异化影响。此外，引入个体文化背景、媒介使用经验等变量，将有助于深化对数字非遗传播复杂机制的理解，为更精准地强化文化注入、增强受众文化认同感提供更具针对性的理论支撑。

参考文献

- Carey, J. W. (1989). *Communication as culture: Essays on media and society*. Boston, MA: Unwin Hyman.
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 128–138). Hutchinson.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 190-205.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- 余红卫. (2024). 沉浸体验、文化认同与数字非遗传播机制. *国际新闻界*, 46(1), 98-110.
- 吕韶钧. (2023). 舞狮文化的象征结构与当代传承路径. *民族艺术*, (1), 102-110.
- 孔少华. (2019). 数字媒介环境下非物质文化遗产传播的转向与挑战. *现代传播*, 41(4), 112-118.
- 李雨哲, 陈卓蕊, & 李雨佳. (2025). 数字传播视域下非遗守艺人的抖音“破圈”现象研究. *新闻传播科学*, 13(11), 7.
- 杜长青. (2016). 中国舞狮文化的历史演变与社会功能研究. *民族艺术研究*, (3), 45-52.
- 林施言, 黄洁雯, 陈芷婷, & 陈雨畅. (2022). 新媒体语境下广东醒狮仪式化传播的实现策略和社会价值. *新媒体研究*, 8(6), 40-43.
- 段全伟. (2022). 非物质文化遗产的象征表征与认同机制研究. *文化遗产*, (4), 39-47.
- 罗浩, 姜学玲, & 刑创凯. (2025). “非遗”视角下河南省舞狮的文化认同及传承保护研究. *武术研究*, 8(8), 113-115.
- 解乒乓. (2024). 数字媒介语境中非遗表演的文化误读风险. *当代传播*, (2), 73-80.
- 谢小龙. (2018). 符号学视角下的舞狮文化意义研究. *艺术百家*, (5), 91-97.
- 黄尚军. (2021). 岭南舞狮文化的形成机制与象征体系研究. *民俗研究*, (2), 67-75.

从地域艺术到生态传播——云南热带雨林题材花鸟画的传播与影响研究
**ECOLOGICAL COMMUNICATION OF YUNNAN'S TROPICAL
RAINFOREST BIRD-AND-FLOWER PAINTING: FROM REGIONAL ART
TO CULTURAL INFLUENCE**

张惠哲^{1*}, 王少文², 钟舒³, 李健⁴
Huizhe Zhang^{1*}, Shaowen Wang², Shu Zhong³, and Jian Li⁴

^{1,2,3,4} 泰国正大管理大学泰华国际学院
^{1,2,3,4} International Chinese College, Panyapiwat Institute of Management, Thailand
***Corresponding Author, E-mail: 646302633@qq.com**

摘要

云南热带雨林作为中国独特的生态文化资源，其丰富的自然意象与多民族文化内涵为花鸟画创作提供了丰厚的审美土壤。随着艺术展览、媒体传播与数字化技术的发展，云南热带雨林题材花鸟画的影响力逐渐扩展至全国乃至国际艺术语境。本文以传播学视角为基础，综合运用文献分析、案例研究与图像学方法，探讨该题材花鸟画的传播机制、社会影响及文化价值。研究认为，云南热带雨林花鸟画的传播不仅推动了地域艺术形象的建构，也强化了公众对生态美学与自然保护的认知。文章最后提出了优化传播路径、拓展国际交流及促进艺术与生态融合的建议，以期为中国地域性艺术的传播研究提供新的参考。

关键词: 云南热带雨林 花鸟画 艺术传播 文化影响 生态美学

Abstract

As a unique ecological and cultural resource in China, the tropical rainforest of Yunnan provides fertile aesthetic soil for bird-and-flower painting through its rich natural imagery and multi-ethnic cultural connotations. With the development of art exhibitions, media communication, and digital technology, Yunnan's tropical rainforest-themed bird-and-flower painting has gradually expanded its influence across the nation and into the international art scene. Based on a communication studies perspective, this paper employs literature analysis, case studies, and iconographic methods to explore the communication mechanisms, social impacts, and cultural values of this artistic genre. The study argues that the dissemination of Yunnan's tropical rainforest bird-and-flower painting not only contributes to shaping the image of regional art but also enhances public awareness of ecological aesthetics and environmental protection. Finally, the paper proposes strategies for optimizing communication channels, expanding international exchange, and promoting the integration of art and ecology, aiming to provide new references for the study of Chinese regional art communication.

Keywords: Yunnan Tropical Rainforest, Bird-and-flower Painting, Art Communication, Cultural Influence, Ecological Aesthetics



引言

研究背景与问题提出

云南西双版纳地处中国西南边陲，属于典型的热带雨林气候区，是我国生物多样性最为丰富、生态系统最具完整性的地区之一。独特的气候条件与地理环境，孕育了繁盛的动植物资源与多民族共生的文化格局，形成了极具地域特征的自然与人文景观。作为自然生态与民族文化的汇聚之地，西双版纳不仅是生态学与人类学的重要研究区域，也为美术创作提供了丰富的视觉母题和审美资源。

自 20 世纪中后期起，云南热带雨林题材逐渐被引入中国画创作语境。袁晓岑、王晋元等云南本土画家以扎实的写生功底描绘雨林生机；吴冠中、郭怡琮、袁运生等外地艺术家也多次深入云南进行艺术考察与创作，从形式构成与色彩语言上对“热带意象”进行了多样化的探索。这一时期形成的“云南景象”，不仅扩展了中国花鸟画的题材领域，也标志着中国画由传统文人语境向生态审美与地域意识并重的现代转向。

然而，现有研究多集中于云南热带雨林题材花鸟画的艺术风格、笔墨语言与形式创新，对其传播路径、受众接受及社会文化影响的系统研究相对不足。在当代媒介多元与文化交流加速的背景下，艺术作品的传播方式与影响力已成为衡量其文化价值的重要维度。云南热带雨林花鸟画如何通过展览、美术馆传播、媒体呈现与教育推广实现艺术影响的扩散，进而构建地域形象与生态话语，正是值得深入探讨的关键问题。

研究现状与学术意义

近年来，关于“地域艺术传播”与“生态艺术”的研究逐渐受到关注。学界普遍认为，艺术作品的社会价值不仅体现在审美表现上，更体现在其文化传播与认知塑造功能。然而，从艺术传播学的角度审视云南热带雨林题材花鸟画的研究仍处于起步阶段。已有成果主要集中于艺术家个案研究、美术史脉络梳理或笔墨语言分析，尚缺乏对作品传播机制、传播媒介与受众影响的综合性探讨。

在传播媒介不断更新的当下，艺术作品的传播已呈现多元化特征：传统展览、美术刊物与画册出版仍占主导地位，同时网络平台、数字展厅、短视频传播等新媒介形式也在不断拓展艺术传播的边界。云南热带雨林题材花鸟画正是在这种多层传播体系中逐步被全国乃至国际艺术语境所关注，形成了兼具地方性与开放性的艺术传播格局。因此，从传播学视角研究这一题材，不仅能够弥补美术史研究的不足，也有助于揭示艺术作品在当代社会中的文化建构功能。

研究目的

本研究旨在以艺术传播学为理论基础，探讨云南热带雨林题材花鸟画的传播路径及其在当代文化语境中的影响力。通过文献分析、案例研究与符号学方法相结合，重点分析该类作品在展览、美术馆体系、媒体平台及教育传播中的流动机制，考察其在受众层面所产生的生态意识启发与文化认同塑造作用。

研究的核心目标在于：一是揭示云南热带雨林题材花鸟画从地方性艺术创作到全国性传播的过程与特征；二是分析其传播中所体现的文化符号建构与审美转化机制；三是评估其在生态美学与地域文化传播中的社会价值与现实意义。

通过对该题材的传播与影响进行系统梳理，本文希望为中国地域艺术的当代传播提供经验借鉴，也为生态艺术与视觉文化研究开辟新的学术视角。

文献综述

1. 云南热带雨林题材与地域艺术研究现状

地域性特征对中国画创作的影响多种多样，创作风格也是其中的重要表现之一。受不同地区地理环境差异的影响，人们的生活习惯、思维习惯也产生较大的差异，长期存在的差异对于不同地域的艺术创作者也必然产生深刻的影响，其创作风格也会表现出明显的不同。张石玉（2025）的研究显示这种差异主要体现在不同地域的自然环境对中国画表现题材造成的巨大差异，和地域文化特征对中国画创作题材产生的强烈影响。

云南作为中国少数民族文化与生态系统多样性最显著的省份之一，其特殊的自然与文化环境为艺术创作提供了大量独特的视觉资源。已有研究指出，云南热带雨林题材花鸟画的出现与地域环境密切相关，这一生态与文化的交融既是作品形式创新的源泉，也是传播研究的重要基础。花鸟画既可以维系传统审美价值，同时也能融入现代审美体验，实现形式语言的创新。西双版纳热带雨林内丰富的植物种类和多样的生态景观不仅成为写生创作的对象，而且成为艺术家在作品中表达地域文化与生态认知的重要符号。这一点在郭巍、吉瑞森等创作者的实践中有所体现——将工笔、泼墨大写意技法与热带雨林题材结合，呈现出新的视觉美学特征，并推动花鸟画向地域性和时代性延伸。

80年代以后，越来越多的艺术家进入西双版纳热带雨林进行花鸟画艺术采风和创作。以热带雨林为题材的花鸟画创作愈加繁荣。王晋元、郭怡琮、金鸿钧、李魁正等一批杰出花鸟画家深入云南热带雨林，在近四十年的时间里创作出一大批作品，并在全国范围引起了关注。地处祖国西南边陲的西双版纳热带雨林成了当代花鸟画家们创作的源泉和朝圣之地。自90年代以后至今，热带雨林题材的花鸟画已经开始形成独具特色的艺术语言和审美特征，在艺术多元化的今天，热带雨林题材花鸟画以其新奇、独特与多元化的审美取向呈现出前所未有的中国花鸟画新面貌，逐渐形成了中国热带雨林题材花鸟画这一全新概念（尹娜，2017）。

张文倩、海晓龙（2024）的研究认为，以热带雨林为主题的中国画创作因其鲜明的地域特征与突出的生态指向，在中国绘画体系中具有独特价值。这一题材的引入在一定程度上弥补了中国美术史中对热带雨林景观与生态经验表现的不足，不仅延续并拓展了传统中国画的题材边界，也为当代中国画的发展注入了新的艺术动能，从而在“画什么”的问题上提供了新的可能性与选择。

2. 花鸟画的生态转向研究

“米克将生态学作为解释实在的模式，在借鉴生态学和生物学知识的基础上，反思和批判了现代观念论哲学框架中的艺术观念，进而提出了有别于‘美的艺术’的‘生态的艺术’，即基于生态实在之真、与自然形式和过程一致的艺术，这就从根本上将人类及其艺术创造视为自然生态系统的一部分，初步化解了‘艺术对自然’的二元对立，使得我们有可能从生态美学角度倡导一种生态艺术观，从而为构建生态艺术学清理出一条理论路径。”（程相占，2020，P.54）

“生态艺术不是一个流派或艺术运动，而是一种生活范式的转变，其实质目的是将尺度从人和社会推至地球万物。”（范晓楠，2024，P.14）周露（2023）在研究中提到，学术界对生态文化的概念与内涵也有一定研究，学者们普遍认为生态文化有广义和狭义之分。广义的生态文化可以是一种生态文明观，也可以是以生态价值观为主导的宗教、艺术、文化、科学，其反映了人类新型的生活方式，即人与自然和谐的生存方式。狭义的生态文化是以生态价值观为核心的社会意识形态，是一种文化现象。生态文化是生态文明建设的理论遵循，寻求自然、



人与社会三者之间的和谐共生。而中国花鸟画从古至今都与生态艺术和生态文化带有天然的密切关联。

中国传统哲学中“天人合一”的宇宙观，决定了中国花鸟画内涵的两大特色：一是“以物喻人，寄情于物”即赋予不同自然物象以人格化的象征寓意，比如“梅兰竹菊”四君子；二是“观物写生，以形写神”，用作品表现自然物象的物态、神态。这两者紧密联系，构成了鲜明的民族艺术特质。王莹（2020）认为作为文化发展的产物之一，中国画展现出独特的文化品质与艺术内涵。中国画是自然、社会与时代进步的表现，它包含了宗教认识、道德品鉴以及政治与文化进步。

岳文妍（2025）的文章通过分析第十四届全国美术作品展览中的三幅花鸟画获奖作品，探讨了生态美学理论与花鸟画创作之间的内在联系。《休戚与共》《山海共生》《白露》三件作品分别体现了中国画在生态艺术语境中的不同向度。《休戚与共》展现了生态整体论的思想内核，强调自然与生命的共生关系；《山海共生》以参与美学的创作方式实践了艺术与生态互动的过程；《白露》则以诗意化的笔墨语言阐释了生态存在论的精神意蕴。三者共同揭示了传统花鸟画与当代生态认知体系之间的深度融合。这些创作实践不仅验证了生态美学理论对艺术实践的具体作用，而且推动了花鸟画审美从文人雅趣向自然关怀的转向。

董少英（2025）提出，云南当代花鸟画依托独特的生态语境与地域文化，形成兼具审美深度与文化厚度的艺术范式。从生态美学视角出发，探究云南当代花鸟画中蕴含的中国传统生态审美思想，拓展花鸟画创作理念的生态维度，服务生态文明建设实践需求。

3. 中国画的传播研究

在现阶段的中国画传播过程中，相应题材和作品选择存在一定的局限性。人们更关注对传统题材和经典作品的展示，却忽略了如何与时代发展相适应，导致中国画的时代特色和创新精神未得到凸显，很难真正反映当代社会生活，这不利于受众进一步深化对中国画的认知。而在中国画的对外传播方面，受中国画创作内容的影响和限制，西方受众在欣赏中国画时很难理解画中传递的意境和精神内涵，导致中国画的影响力很难得到进一步提升。

从社交媒体传播的角度来看，目前针对中国画的社交媒体传播形式相对单一，大多只是发布优秀的中国画作品的基本信息而缺乏深层次的解读以及互动交流，导致观众对中国画的了解仅停留在浅层。由于缺乏对传播形式的创新，中国画的国际影响力很难得到进一步提升，在国际文化交往中，中国画的文化价值也难以充分彰显。

当前，中国画传播领域存在复合型人才不足的问题。一是，具备扎实中国画专业背景的人员普遍缺乏系统的传播理论与实践经验；二是，受过传播学训练的人才又往往对中国画的艺术精神与审美内涵了解不深。艺术内容与传播方式之间出现脱节，影响了中国画传播的深度与效果。（王华，2025）

徐福山（2021）在《中国画跨文化传播的认知与拓展》一书中，系统梳理了中国画在跨文化传播语境下面临的现实困境与结构性问题。作者指出，中国画在跨文化传播过程中主要存在三方面挑战：其一，不同文化语境之间的审美经验与认知方式差异，容易造成对中国画意象体系与审美精神的理解偏差；其二，传统以展览、出版为核心的传播方式在当代媒介环境中面临现代化转型压力；其三，传播渠道相对固化，难以有效回应多层次、多平台的国际传播需求。徐福山的研究从传播认知与媒介结构层面对中国画的跨文化传播问题进行了较为深入的分析，为相关研究提供了重要的理论参照。

徐福山对传播困境的分析不仅揭示了中国画跨文化传播中的外在障碍，也反映出中国画传播体系在媒介结构与传播路径层面的内在局限。一方面，文化差异所造成的认知障碍，



提示中国画传播不能仅停留在作品输出层面，而需要关注图像阐释方式与视觉叙事策略的调整；另一方面，传播方式与传播渠道的固化问题，则凸显出中国画在当代传播环境中亟需构建更加开放、多元的传播结构，以适应数字媒介与视觉文化背景下的传播逻辑变化。

因此，在当前中国画传播研究中，如何通过媒介更新与传播路径重构，增强中国画在不同文化语境中的可理解性与可传播性，已成为亟待回应的重要议题，这也为本研究提供了视角和切入点。

4. 热带雨林题材在艺术传播中的实践与展示

随着艺术媒介形式的多样化与社会公众对生态议题的关注提升，热带雨林题材花鸟画的传播渠道也日益丰富。展览作为艺术传播的主要场域之一，对于热带雨林题材的推广发挥了重要作用。

“艺术邂逅科学——热带雨林中国画写生作品展”是中国科学院西双版纳热带植物园举办的届展，该展览从 2016 年开始举办，成为地域艺术与生态艺术、艺术与科学交互共融的重要展示平台。展览不仅展出来自全国各地画家的热带雨林题材绘画作品，还通过植物园内的公益讲座与互动活动将艺术与生态科学的对话呈现在观众面前，实现公众参与与生态传播的双重目标，激发了公众对自然之美的欣赏、对科学之光的追求以及对生物多样性保护的重视。作品展不仅囊括了写意工笔等多种绘画形式，还组织现场写生教学与艺术讲座等活动，这种展览形式使热带雨林题材的传播由单一观赏走向艺术教育与生态科普的综合性传播。

近年来，生态语境逐渐成为当代艺术与中国画创作的重要思想背景，并在展览传播层面呈现出明显的新趋势。2022 年昆明当代美术馆举办的“蘑菇之语：万物互联的网络”展览，以生态系统与生命网络为核心观念，反映出当代艺术在主题与传播层面由人类中心叙事向生态整体视角的转向。相关研究指出，越来越多的青年艺术家开始将创作关注由个体经验与社会议题，扩展至更广阔的自然生态与生命系统之中，通过艺术实践探索人与自然、生物多样性之间的共生关系（范晓楠，2024）。与此相呼应，2021 年云南美术馆举办的“和美生态·博物云南——中国画创作展”以云南生物多样性为核心主题，在中国画体系内部回应了生态艺术的当代表达需求。其中，热带雨林题材在展览作品中频繁出现，成为连接地域生态经验与中国画语言的重要媒介，显示出热带雨林题材在生态艺术语境下的传播潜力与文化价值。这两类展览实践从不同艺术门类出发，共同揭示了生态主题在当代艺术传播中的多元展开方式，也为中国画题材更新与传播结构转型提供了现实案例。

文献评述

综合现有文献可见，关于云南热带雨林题材花鸟画的研究多集中于艺术创作层面，缺乏对其传播路径、受众接受与社会影响的系统性分析。已有成果往往停留在艺术审美与生态符号层面，缺少跨学科视角的实证研究。此外，在传播方面还存在一定的问题和挑战，国外生态艺术传播的理论成果尚未与中国传统艺术语境有效对接。

因此，本文拟在前人研究基础上，从“艺术创作—媒介传播—社会影响”的综合视角出发，探讨云南热带雨林题材花鸟画的传播特征与文化价值。通过引入传播学与生态美学的研究方法，本文旨在填补艺术创作与传播研究之间的学科空白，为中国地域艺术的当代转化提供理论支持与实践路径。



研究方法

文献分析法

通过系统梳理国内外关于花鸟画、地域艺术传播及生态艺术的相关研究成果，为论文的理论框架与研究视角提供学理支撑。文献检索主要依托中国知网（CNKI）、维普、万方数据库等学术资源，深入筛选、研究、分析理论文献，特别是关于热带雨林题材花鸟画、中国画传播、生态艺术等方面的著作和文章，官方报道、采访也是重要信息来源。以此确定云南热带雨林题材花鸟画在艺术史语境中的定位与发展轨迹。

田野调查法

在 2024 年 9 月至 2025 年 3 月期间，研究者先后赴昆明、玉溪、西双版纳等地进行资料采集与半结构化访谈。受访对象包括云南本地画家、云南艺术学院教师及理论学者、策展人等。他们在热带雨林题材创作与传播活动中具有直接经验，通过田野调查，可以记录热带雨林题材在创作者、评论家视角下的定位及其传播与影响。

半量化研究法

该方法旨在通过数据统计与趋势分析，对云南热带雨林题材花鸟画在全国艺术传播体系中的表现进行量化考察。研究以第 12 届（2014 年）、第 13 届（2019 年）和第 14 届（2024 年）全国美术作品展览中入选的中国画花鸟画为样本，通过系统检索中国美术家协会发布的展览目录、展览年鉴及官方媒体报道，对其中与云南热带雨林题材相关的作品进行筛选与分类统计。

具体分析包括三个方面：其一，统计热带雨林题材花鸟画作品的数量与占比，观察其在不同届展览中的变化趋势；其二，对作品主题进行归类，以揭示生态题材的传播与覆盖情况；其三，通过对数量变化与主题演变的综合比较，分析热带雨林题材和生态艺术理念在全国范围内的扩散与接受程度。

传播路径分析法

探讨云南热带雨林题材花鸟画在不同媒介中的传播机制。通过对展览报道、艺术评论、新自媒体传播案例的内容分析，研究总结出此类艺术作品的主要传播模式，对这些传播形态的分析，不仅揭示了艺术作品的受众结构与传播效果，也反映出艺术与公众之间的互动机制。

研究结果

本研究主要围绕云南热带雨林题材花鸟画的传播现状、受众反馈及社会文化影响三个层面展开。通过文献分析、实地访谈及数据、媒介资料的综合整理，可以发现该类艺术作品在当代艺术生态中的传播呈现出多元化趋势，并在文化认同与生态意识建构方面表现出显著的价值导向。

1. 多元的传播分析

云南热带雨林题材花鸟画已逐渐形成由学术机构、艺术家群体与媒介平台共同参与的立体传播格局。从 20 世纪 80 年代以来，以袁晓岑、王晋元、朗森等为代表的云南画家将热带雨林意象引入花鸟画体系，使这一题材成为连接地域生态与艺术精神的重要纽带。21 世纪以来，随着“艺术邂逅科学”“生态艺术展”等活动的举办，中国科学院西双版纳热带植物园、云南高校以及各地州美术馆、私人艺术馆成为热带雨林题材美术作品传播的重要空间。实地调研显示，展览与学术交流不仅促进了创作主题的多样化，也推动了艺术与生态教育的融合。与



此同时，网络媒介的介入进一步拓展了热带雨林题材美术作品的传播范围。微博、微信公众号、视频号小红书等新媒体平台上的艺术短视频与专题推文，使热带雨林花鸟画的传播突破了传统展览的时空限制，形成持续性的视觉影响力，该题材的视觉传播潜力也正在逐渐释放。

笔者以小红书、抖音两个平台为例，围绕中国画、花鸟画、云南热带雨林题材、生态艺术和具有代表性的画家等为检索核心，对相关主题关键词的浏览量、获赞量进行统计。数据表明，热带雨林题材花鸟画在网络平台上已形成一定规模的视觉关注度，其传播呈现出“广泛关注的艺术门类话题”与“相对聚焦的细分创作主题”并存的特征。从抖音平台对相关创作者的检索数据来看，以吉瑞森、秦少甫、李凤龙、马卫巍等画家为代表的创作者，其作品累计获赞量均超过十万级别以上，表明以个人创作实践为核心的热带雨林题材花鸟画，通过短视频形式，结合写生过程、绘画技法展示与自然生态场景呈现，具备较强的视觉吸引力与传播潜力（见表1、表2）。

表 1: 小红书关于热带雨林题材花鸟画相关的信息检索

序号	小红书检索信息	浏览量
1	花鸟画	5720.5万
2	中国画	5.7亿
3	热带雨林	1.1亿
4	版纳花鸟写生创作	1.7万
5	西双版纳写生	39万
6	西双版纳植物园写生	11万
7	热带雨林绘画	2.8万
8	生态艺术	283.1万
9	生态绘画	6.3万
10	生态文明绘画	38.3万
11	热带雨林艺术展	1.6万

表 2: 抖音关于热带雨林题材花鸟画创作者的信息检索

序号	抖音检索作者	获赞量
1	吉瑞森	32.0万
2	秦少甫	33.8万
3	李凤龙	25.7万
4	马卫巍	16.9万

2. 半量化数据分析结果

为验证云南热带雨林题材花鸟画在全国艺术传播中的影响力，本文选取第12届（2014年）、第13届（2019年）与第14届（2024年）全国美术作品展览中入选的中国画花鸟画作品为样本，统计其中以热带雨林、云南生态或自然保护为主题的创作数量及占比（表3）。

表 3: 第12-14届全国美展热带雨林及其相关题材作品占比统计

序号	届别	参展花鸟画作品总量	热带雨林及其相关题材作品数量	比例
1	第12届	97件	17件	17.5%
2	第13届	50件	11件	22%
3	第14届	101件	12件	11.9%



第十二届全国美展中国画展区作品总数为 591 件，其中花鸟画作品 97 件；在花鸟画作品中，使用或包含热带雨林题材及典型元素的作品 17 件，约占花鸟画板块的 17.5%（表 4）。

表 4: 第十二届全国美展中国画展区热带雨林题材及元素使用情况

序号	作者	作品名	元素/题材	作品集页码
1	李俊	醒	热带雨林植物	77
2	张晓彦	一品红	热带雨林植物	113
3	常庆利	霜天寥廓	热带雨林植物	131
4	董玉飞 展义德	清夏	热带雨林植物	149
5	冯东东	春·悸动	热带雨林植物	156
6	蒋才	南国印象	热带雨林植物	183
7	兰华生	夏日逸情	热带雨林植物	190
8	刘平 郑春华	南国情思	热带雨林植物	223
9	刘胜	雾	热带雨林植物	224
10	刘煜	惊梦	热带雨林	232
11	满江红	暖春	热带雨林植物	243
12	王磊 王粟源	晨曦	热带雨林	288
13	王守田	百韵天和	热带雨林	295
14	王雁 李立环	海南椰风香	热带雨林植物	298
15	徐立新	盛世阳光	热带雨林植物	317
16	杨卓成 王根喜	家园	热带雨林植物	333
17	张立辰	春芽	热带雨林植物	390

第十三届全国美展中国画展区作品总数为 604 件，其中花鸟画作品 50 件；在花鸟画作品中，使用或包含热带雨林题材及典型元素的作品 11 件，约占花鸟画板块的 22.0%（表 5）。

表 5: 第十三届全国美展中国画展区热带雨林题材及元素使用情况

序号	作者	作品名	元素/题材	作品集页码
1	李凤龙	家园新韵	热带雨林植物	40
2	刘皓璐	夏至未至	热带雨林植物	48
3	郭子良	生命之歌	热带雨林植物	146
4	何阿平	喜见雨林筑新巢	热带雨林	151
5	霍保权	裁剪十月染秋黄	热带雨林植物	160
6	刘峥焱	生命之歌	热带雨林植物	204
7	卢向玲	海南 花鸟序	热带雨林植物	206
8	瓮毓銜	竹魂	热带雨林植物	275
9	邢少臣	神州吉瑞图	热带雨林植物	285
10	杨开刚 孙艳萍	南国三月	热带雨林植物	298
11	杨开明	大树菠萝	热带雨林植物	298

第十四届全国美展中国画展区作品总数为 694 件，其中花鸟画作品 101 件；在花鸟画作品中，使用或包含热带雨林题材及典型元素的作品 12 件，约占花鸟画板块的 11.9%（表 6）。



表 6: 十四届全国美展中国画展区热带雨林题材及元素使用情况

序号	作者	作品名	元素/题材
1	李夏夏	万物同天	热带雨林植物
2	韦瑞进	露清香红铁甲寒	热带雨林植物
3	刘会营 谢子畅	和光同尘	热带雨林植物
4	田俊杰	一片春心付海棠	热带雨林植物
5	许敦平	家肥屋润	热带雨林植物
6	满江红	雾雨笼月	热带雨林植物
7	董世君	美好生活	热带雨林植物
8	张倩云	碧池悠漾	热带雨林植物
9	张艺	小桃灼灼春色酣	热带雨林植物
10	何阿平 白海媛	雨林春早——生生不息	热带雨林
11	林永潮	盛实风华	热带雨林植物
12	詹斯斯	向光而行	热带雨林

基于上述数据统计可知，热带雨林题材花鸟画正在从地方性艺术创作走向全国艺术语境，其传播影响力不断增强。该题材作品被选入国家级展览，入藏中国美术馆，显示出主流艺术机构对该主题的重视程度和艺术界对该题材的高度认可和接受。

若从作品题目与题材标注的文本特征看，“雨林”“南国”“版纳”“家园”“生命之歌”等关键词在相关作品中反复出现：一方面指向明确的地域生态场景与地理标识，强化了热带雨林题材的“在地性”；另一方面也携带“家园、生命、共生”等生态价值取向与意义指涉，呈现出中国传统艺术与当代生态文明话语相契合的表达倾向，也显示出生态艺术在中国画中的发展。由此也可见，云南热带雨林题材花鸟画不仅在艺术创作上形成稳定的题材体系，也通过全国性展览的传播渠道获得更广泛的社会关注，成为当代中国花鸟画生态化发展的重要指标。

3. 作为生态艺术的影响

云南热带雨林题材花鸟画的传播效果呈现出“文化认同—生态意识—审美多元”的特征。根据访谈得到的信息，热带雨林题材花鸟画作品在视觉上展现了热带生态的生机与灵动，在情感上唤起了对自然与生命的共鸣；来自非云南地区的观众也将其视作一种文化符号，通过热带花鸟意象认识云南独特的生态文化。这表明艺术传播正在从单向的审美传达转变为互动性的文化体验。该题材中国画作品不仅传递了艺术价值，也促进了生态意识的社会化传播。

从社会文化影响层面看，云南热带雨林题材花鸟画在当代艺术语境中具有双重意义。一方面，它作为地域文化的艺术表达，强化了云南形象的生态化与人文化特征，成为地方文化软实力的重要组成部分。另一方面，该题材的传播实践也推动了艺术与科学、教育、旅游等领域的跨界融合。以西双版纳中科院热带植物园举办的“艺术邂逅科学”系列展览为例，研究发现其观众群体包括学生、科研人员与普通游客，展览在艺术欣赏之外兼具科普教育与生态倡导功能。这种跨界传播模式不仅拓宽了花鸟画的社会功能，也为生态文明建设提供了新的文化路径。

讨论

本研究结果表明，云南热带雨林题材花鸟画的传播不再局限于美术领域内部，而是延伸至更广泛的社会文化空间。其传播效果不仅体现在艺术影响力的提升上，更在于通过艺术形象塑造的生态文化认同，即符保护合生物多样性的社会倡议，又促进公众对自然与生命价值的



再思考。云南热带雨林花鸟画正以其独特的审美语言与地域精神，成为当代中国艺术传播中兼具文化深度与生态意义的重要创作形式。其在当代艺术传播体系中的活跃表现，揭示了地域艺术从边缘走向中心的路径，也反映了生态文明建设背景下艺术价值与社会意义的双重延展。

从传播结构来看，云南热带雨林题材花鸟画已逐步形成由传统媒介与新媒体共同作用的多元传播格局。以美术馆展览、画册出版和学术交流为代表的传统传播方式，仍然构成该题材艺术传播的基础性渠道；与此同时，自媒体、短视频平台及新型社交媒介的广泛介入，显著拓展了作品的传播路径与受众层级。

在数字媒介环境下，艺术家与相关机构通过影像记录、创作过程展示及线上专题呈现等方式，使花鸟画由以成品展示为主的静态图像，转化为兼具过程性与叙事性的动态视觉内容，增强了作品在网络空间中的可观看性与互动性。这种由“场馆中心”向“平台中心”转变的传播模式，不仅推动了艺术传播由专业场域向社会公共空间的延伸，也促进了热带雨林题材花鸟画在更广泛文化语境中的持续曝光。

由此可见，多元媒介协同作用下的传播结构，使云南热带雨林题材花鸟画在保持学术深度与艺术品质的同时，逐渐形成具有一定社会影响力的视觉传播形态，拓宽了云南地域艺术在全国乃至国际范围内的可见度与文化影响空间。

从生态艺术视角看，云南热带雨林题材花鸟画强化了艺术在生态文明传播中的功能。不同于传统花鸟画的“寓物寄情”，此类作品更注重表现人与自然共生的生命意象。画家通过笔墨语言构建生态叙事，使艺术创作成为生态伦理与自然精神的视觉表达。展览与媒体传播在公众中激发了“以艺术感知生态”的审美体验，艺术由此成为生态教育与文化倡导的重要媒介。这一趋势反映了生态美学与社会传播的融合，也显示出云南艺术在新时代语境下的文化转向。

从社会与文化影响角度看，热带雨林花鸟画的传播促进了地域艺术形象的重塑与生态文化认同的建构。本地和外地观众在面对热带雨林题材花鸟画时呈现出不同的文化和艺术视角及思考。传播主体日益多元化——艺术家、地方机构与公众共同参与，推动了艺术传播的“去中心化”与“共创化”。然而，也需警惕部分作品在新媒体环境中过度追求视觉效果，导致艺术价值被娱乐化、表层化的问题以及争相模仿导致的程式化趋势。未来的传播实践应在强化艺术内涵与创新表达的同时，深化艺术与科学、教育、生态保护的跨界协作，构建可持续的艺术传播生态。

总结

本研究以云南热带雨林题材花鸟画为对象，综合运用文献分析、田野调查、半量化分析与传播路径分析等方法，系统考察了其在当代社会文化语境中的传播机制与影响特征。研究发现，这一题材不仅是中国花鸟画传统在地域生态语境中的延伸，更是生态文明理念在当代艺术领域的重要呈现。云南热带雨林以其独特的自然景观与生物多样性，为花鸟画创作提供了丰富的视觉语言和文化象征，使艺术家能够在笔墨之间建构出人与自然共生的生态叙事。

从研究结果来看，云南热带雨林题材花鸟画的传播具有鲜明的多元化、互动化与生态化特征。传统展览与出版传播仍然发挥着权威性作用，但新媒体传播已成为扩展受众层面的重要途径。数字平台的参与打破了地域限制，使艺术传播从精英化走向大众化，从静态欣赏转向动态参与。与此同时，艺术创作逐渐成为生态教育与文化交流的重要媒介，在促进社会生态意识提升方面发挥了积极作用。这一现象表明，当代艺术传播不再仅仅承担审美功能，更承担着文化认同与价值观传播的社会责任。



在学术层面，本研究的意义在于拓展了艺术传播研究的视野，将花鸟画的审美研究与传播学、生态美学相结合，为传统艺术的当代转译提供了新的理论路径。研究揭示了艺术传播中“地域—生态—文化”的互动逻辑，即艺术作品通过地域生态的视觉再现，激发文化认同并实现社会传播。这一逻辑为理解中国地域艺术的现代转型提供了可借鉴的理论框架。同时，本研究的跨学科方法论——将图像学分析与传播学实证研究结合——为艺术学研究的范式创新提供了实践案例，具有一定的理论启示意义。

建议

在实践层面，本研究提出以下几点建议：

1. 应进一步加强云南热带雨林题材花鸟画的系统传播规划与品牌建设。地方文化机构和艺术院校可通过策划专题展览、出版学术图录、建设数字档案库等方式，形成系统的艺术传播体系，提升云南艺术的整体影响力。

2. 应充分利用新媒体平台，探索数字化传播与沉浸式展示的可能性。通过短视频、光影展、AI 视觉生成等新技术手段，打造具有互动性和教育性的传播模式，使传统花鸟画在数字时代焕发新的生命力。

3. 应推动艺术与生态教育、旅游文化的跨界融合。将热带雨林花鸟画纳入生态旅游与公共艺术项目，使艺术传播与生态保护形成协同关系，从而实现文化价值与社会效益的双重提升。

4. 应注重培养具有国际视野的青年艺术家与研究者，鼓励他们以云南生态文化为主题进行跨文化创作与传播，构建中国地域艺术走向世界的当代表达方式。

云南热带雨林题材花鸟画的传播实践不仅丰富了中国花鸟画的发展脉络，也为艺术在生态文明建设中的社会功能提供了新的范式。未来的研究可以进一步关注艺术传播的量化评估与跨文化比较，探索不同媒介环境下艺术传播的影响机制，从而为中国地域艺术的传播与生态文化建构贡献更加系统的学术力量。

参考文献

- 周露. (2023). 云南傣族文学艺术中的生态文化. *云南社会主义学院学报*, (2), 81-87.
- 尹娜. (2017). 中国热带雨林题材的花鸟画研究 [硕士学位论文]. 中央美术学院.
- 岳文妍. (2025). 生态美学视域下的视觉重构——以第十四届全国美术作品展览花鸟画获奖作品为例. *爱尚美术*, (2), 79-82.
- 张文倩, 海晓龙. (2024). 热带雨林题材中国画研究. *参花*, (16), 59-61.
- 张石玉. (2025). 浅谈地域性特征对当代中国画创作的影响. *国画家*, (2), 92-93.
- 徐福山. (2021). *中国画跨文化传播的认识与拓展*. 荣宝斋出版社.
- 王华. (2025). 多元文化背景下的中国画鉴赏与传播. *艺术家*, (11), 16-18.
- 王莹. (2020). 中国画的传承传播与创新应用研究. *艺术家*, (5), 33.
- 程相占. (2020). 生态艺术学建构的理论路径：从“美的艺术”到“生态的艺术”，*艺术评论*, 2020(10), 54-65.
- 范晓楠. (2024). 生态艺术作为媒介——城市可持续发展的路径与方法. *美术*, (8), 14-24.
- 董少英. (2025). 云南当代花鸟画中的生态美学思想探究. *美与时代(中)*, (7), 33-35.



贵州风景油画地域性的机制耦合与演进路径研究（1949—至今）
**MECHANISM COUPLING AND EVOLUTION PATH OF REGIONALITY IN
GUIZHOU LANDSCAPE OIL PAINTING (1949–PRESENT)**

王恒^{1*}，王少文²，刘院杰³，谢颀丞⁴
Heng Wang^{1*}, Shaowen Wang², Yuanjie Liu³, and Yung-Cheng Hsieh⁴

^{1,2,4} 泰国正大管理大学泰华国际学院

³ 马来西亚理科大学

^{1,2,4} International Chinese College, Panyapiwat Institute of Management, Thailand

³ Universiti Sains Malaysia, Malaysia

*Corresponding Author, E-mail: 342305880@qq.com

摘要

贵州风景油画的地域性常被归纳为题材与气质特征，其生成与稳定机制仍缺乏解释框架。本文以 1949—至今为研究时段，结合文献梳理、形式分析与个案研究，提出“自然生态—人文文化—教育与创作—制度与传播”的四元机制耦合模型，揭示写生制度与学院训练如何将喀斯特空间、高原湿润光色与多民族生活经验转译为可传递的视觉语法，并在展览评价与话语扩散的反馈选择中获得确认与更新。研究表明，不同阶段机制权重的重组推动地域语言在写实乡土、结构写意与诗性意象等路径中分化演进。

关键词：贵州 风景油画 地域性 机制耦合 演进路径

Abstract

The regionality of Guizhou landscape oil painting has often been described in terms of motifs and local temperament, while its generative and stabilizing mechanisms remain under-explained. Focusing on the period from 1949 to the present, this study integrates literature review, formal visual analysis, and case studies to propose a four-mechanism coupling model, consisting of natural ecology, human culture, education and creation, and institutional dissemination. The model explains how the plein-air sketching system and academic training translate karst spatial experience, humid plateau light and color, and multi-ethnic everyday life into a transferable visual grammar, which is subsequently validated and renewed through feedback selection in exhibition evaluation and discursive diffusion. The findings show that stage-wise reconfiguration of mechanism weight drives the branching evolution of regional language across realist rural imagery, structural freehand expression, and poetic imagery-oriented approaches.

Keywords: Guizhou, Landscape Oil Painting, Regionality, Mechanism Coupling, Evolution Path

引言

风景油画的“地域性”研究长期存在“描述多、解释少”的倾向：许多研究以题材、色调气质或风格特征概括地域差异，但对地域性如何在历史条件中生成、稳定并形成可传递语言缺乏机制化阐释（蔡晓骝，2008；李洋，2019）。贵州作为典型喀斯特山地省份，峰丛峡谷、坡



地折转与植被遮蔽形成强烈的空间阻滞与层叠结构；湿润气候与漫散光又导致综合色调统摄与低对比度明暗关系，进而推动风景油画在空间组织、光色结构与笔触肌理上形成高度可识别的地域特征（罗文帝，2016；刘剑，2017）。

研究目的

本文旨在提出一套可检验的机制解释框架，回答三个问题：其一，贵州风景油画地域性由哪些要素共同驱动；其二，在地经验如何转译为形式语言并获得公共确认；其三，1949年以来地域性如何经历阶段性重组并输出为相对稳定的样式谱系。

研究意义与创新：与以往主要从“风物再现”或“气质描述”讨论地域性不同，本文将地域性界定为一种可观察、可比较并可代际传递的“视觉语法结构”，并提出四元机制耦合模型：自然生态机制（喀斯特/气候/光色）、人文文化机制（聚落/生活/记忆）、教育与创作机制（学院训练/写生制度/媒材策略）、制度与展览传播机制（评审/话语/扩散）。在此基础上，进一步提出“在地经验→形式语言”的创作转译枢纽及公共确认反馈选择机制，用以解释地域语言的稳定化与谱系化输出。

研究时段选择依据（1949—至今）：本文将研究时段设定为1949年以来，主要基于三点考虑：其一，1949年后新中国美术体制逐步建立，展览组织、出版传播与地方美术机构的形成，为贵州风景油画的公共呈现提供了制度条件；其二，1950—60年代的美术教育建设、改革开放后的教育恢复与写生制度回归，使“在地经验输入—形式语言转译”的链条能够持续运行并实现代际延续；其三，进入21世纪后写生基地、展览平台与媒体传播显著强化，推动地域语言在更大范围内被命名、被比较并发生谱系化扩散。因此，以1949—至今作为整体观察窗口，能够完整呈现地域性由生成、稳定到更新的全过程。

研究问题与结构：为回应“地域性从何而来、如何被稳定、为何会在不同时段呈现不同形态”的问题，本文以机制耦合为解释框架，并以历史分期与样式谱系为分析路径。全文结构为：引言界定问题与目标；文献综述梳理研究传统与不足；研究方法说明资料来源与分析维度；研究结果提出模型、路径与谱系，并结合阶段与个案进行验证；最后总结贡献与启示。

文献综述

地域性与风景绘画研究的主要路径从宏观层面看，地域性研究多围绕“地方经验—形式语言—文化认同”展开。一类研究强调风景绘画的形式生成规律，从构图、色调与笔触等维度讨论“形式观”的中西差异及其融合路径（蔡晓骝，2008）。另一类研究聚焦写生、田野与媒材策略，将风景语言的形成视为一种长期训练与方法积累的结果，强调写生在风景绘画中的基础地位（黄慧中，2016；李荣国，2020）。

1. 中国风景油画地域性研究的不足：现有研究在经验描述与风格归纳方面积累丰富，但在解释层面仍存在两点不足：其一，往往将自然环境、文化经验与制度传播视为外部背景，缺少对“多机制耦合”过程的整体解释；其二，对地域性“如何被命名、被复制并稳定化”的机制讨论不足，忽视了展览评审与传播话语的反馈选择作用（李兴，2017）。

2. 贵州油画史与地方研究的启示：省域油画史研究与资料汇编为本文提供了节点线索与作品依据，例如对1950—60年代展览与出版节点的记录、对改革开放以来风景油画兴起的描述，以及对当代多元并行格局的梳理（曾希圣，2022）。这些材料提示：贵州风景油画地域性并非单一因素决定，而是在自然条件、文化结构、教育机制与制度传播共同作用下逐步形成。



3. 本研究定位：基于上述研究现状，本文将地域性视为“母题选择—空间组织—色彩结构—肌理笔触”共同构成的视觉语法结构，并以四元机制耦合模型解释其生成逻辑，以演进路径与样式谱系作为验证机制解释力的结果层。

4. 国际研究参照：风景图像作为知识载体与在地性的制度生产：国际研究中，风景绘画不仅被视为审美对象，也被视为知识生产与生态—社会关系的可视化媒介。例如，部分研究将风景图像作为生态史与环境研究的材料来源，讨论绘画如何记录地貌、植被与人类活动（Warren et al., 2023）。这一视角启示我们：地域性不仅是“画面像不像某地”的问题，更涉及艺术家如何在特定环境与制度条件下形成稳定的观察方式与表现策略。

从描述型研究走向解释型框架：综合而言，地域性研究需要从“题材—风格—气质”的描述性归纳，进一步走向“机制耦合—转译枢纽—反馈选择”的解释型框架。只有把自然生态与文化经验的输入、教育训练的转译、以及展览传播的确认过程纳入统一链条，才能解释地域语言为何能稳定延续并不断生成新的变体。

5. 研究缝隙：机制解释与分期/谱系之间的连接：从研究范式看，现有成果要么强调“形式风格”层面的描述归纳，要么强调“历史事实”层面的展览梳理，但缺少将二者连接起来的解释框架。本文试图通过机制耦合模型把“为什么在某一阶段出现某类语言”解释清楚，并用分期与谱系把机制解释落到可观察的作品证据上。

6. 理论补充：从“地方景观”到“视觉语法”在风景研究领域，“地方”不仅是地理空间，也是由经验、记忆与制度共同编织的意义场。将地域性理解为“视觉语法”，意味着研究重点从题材罗列转向形式结构：空间如何被组织、光色如何被经验化、肌理如何成为触觉隐喻，以及这些结构如何通过教育与传播实现代际延续。这一视角有助于把区域艺术研究从“地方性描述”推进到“机制解释与可比较框架”。

研究方法

1. 资料来源与样本选择：本文资料主要来自三类来源：一是地方油画史研究与资料汇编（如曾希圣《二十世纪贵州油画》），用于建立展览节点与历史分期坐标（曾希圣，2022）；二是画家个案资料与评论文本，用于补足创作动机与语言策略的阐释（刘剑，2017；罗文帝，2016）；三是代表作品图像材料，用于进行形式分析与谱系归类。

2. 分析框架与观察维度：为避免地域性停留在“印象化描述”，本文将其操作化为四个可观察维度：母题（地貌/聚落/田野场景）、空间（压缩/折转/层叠组织）、色彩（综合色调统摄/漫散光/冷暖结构）、肌理（石质结构/湿润笔触/写意性书写）。在此基础上，进一步对应四元机制：自然生态、人文文化、教育与创作、制度与传播。

3. 互证与可靠性：研究强调“史料—作品—话语”的互证：史料提供阶段节点与制度背景，作品呈现可观察的形式结果，话语与评论文本说明公共确认与反馈选择的发生机制。

4. 指标化与编码方式（操作化说明）：为增强可检验性，本文将“地域性”拆解为可观察指标，并采用描述性编码方式进行归纳：空间维度关注景深压缩、折转路径与层叠节奏；色彩维度关注综合色调统摄、灰润层次与冷暖结构；肌理维度关注石质结构书写、湿润笔触与写意性节奏；母题维度关注喀斯特地貌、聚落生活与当代新地景等主题分布。各指标并非孤立存在，而是在个案作品中以组合方式呈现。

5. 信度控制：互证与交叉检验：在分析过程中，本文将同一时期的史料节点与作品样本进行交叉校验，并对同一画家不同时段作品进行纵向比对，以避免单幅作品结论外推。同时，通过评论文本与画家阐述校正形式分析的解释偏差，使研究结果保持可追溯性与一致性。

6. 研究边界与局限：由于会议论文篇幅限制，本文对个案作品的展开以“机制可见性”与“谱系代表性”为原则，难以覆盖所有画家与作品。后续研究可进一步补充口述访谈与档案材料，并在更大样本上检验类型谱系的稳定性与互渗关系。

7. 个案遴选原则：个案选择遵循“机制可见性”原则，优先选取能在空间组织、色彩结构或笔触肌理上清晰呈现喀斯特与湿润光色经验的作品，同时兼顾聚落生活叙事与当代新地景题材，以覆盖四类样式谱系的典型结构。

研究结果

1. 基于西南个案的形式分析与机制验证

地域性稳定化与同质化具有一定的风险，展览传播的公共确认机制是一把“双刃剑”。一方面，它提升地域表达的可见度，使地域语言进入可比较的全国语境；另一方面，当某些形式策略被快速复制，容易形成视觉模板与风格同质化。对此，需要通过写生制度的深化、个体经验的差异化转译与媒材策略创新来抵消模板化趋势，从而维持地域语言的开放性与持续更新，本文以西南地区 7 个油画个案为例，尝试分析地域油画演进的四重路径。（图 1——喀斯特空间折转与结构节奏的“构成化”表达，图 2 与图 3——高原湿润光色经验与灰润综合色调统摄，图 4——多民族聚落生活经验与“生活地景化”叙事的强化，图 5 与图 6《云上》——诗性抒情与意象化的气候氛围转译，图 7——写生制度与学院训练对地域经验的持续转化）。

在前述四元机制理论框架的基础上，个案层面的深入考察为理解地域油画演进提供了具体而微的实证材料。西南地区——尤其是贵州高原这一喀斯特地貌典型分布区，因其独特的地质条件、湿润气候与多民族聚居形态，成为观察地域语言生成与转化的天然实验室。本节以耿翊、王杰、秦元魁、吴定鏊、傅斌、向光等艺术家的代表性作品为分析对象，结合其师承背景与创作脉络，揭示“结构写意—诗性意象—生活地景化—新风景综合”四重路径如何在具体个体的实践中获得视觉呈现，并进一步验证四元机制在不同历史条件下的权重配置如何塑造演进路径的分化。

2.1 结构写意谱系：喀斯特空间折转与师承制度的形式积淀

结构写意谱系的核心特征，是将地域自然形态——尤其是喀斯特地貌特有的峰林、溶沟、陡崖的折转节奏——进行“构成化”提炼，转化为具有稳定语法规则的视觉语言。这一路径的形成，高度依赖写生制度的持续运行与学院师承的代际传递。

贵州大学美术学院教授耿翊的《采石场》（约 2013 年，布面油画，80×40cm，图 1）是这一谱系的典型标本。画面以贵州山区常见的采石遗迹为题材，但处理方式绝非自然主义的场景再现。耿翊将破碎的岩壁、堆积的石块抽象为交错的三角形与梯形块面，用笔果断而富有切削感，形成类似立体主义的结构节奏。色彩的运用同样服务于结构逻辑：赭石、熟褐与灰绿的有限色阶，强化了岩体的物质感，却回避了细腻的光影过渡。这种处理方式，源自艺术家对喀斯特地貌长期写生后的形式提炼——不是记录石头“看起来如何”，而是揭示其“构成逻辑”。

耿翊的师承背景为这种形式取向提供了注解。他 1980 年代毕业于贵州艺术专科学校（现贵州大学艺术学院），受教于向光、蒲国昌等第一代贵州油画家。向光严谨的造型训练与蒲国昌对形式构成的敏感，共同塑造了耿翊的艺术基底。但他并未停留于前辈的语法，而是在持续二十余年的黔中山区写生中，将学院传授的结构意识与喀斯特地貌的物理特征深度耦合，最终形成个人化的“构成化写意”语言。作为教育者，他又将这种语言通过贵州大学的教学体系传递给后学，使结构写意谱系在黔中地区形成稳定的代际传承。

2.2 诗性意象谱系：高原湿润光色与学院教育的情感转化

诗性意象谱系更依赖对特定光色氛围的情绪性捕捉，强调湿润空气、漫射光线与心理感受的统摄。这一路径的形成，既需要艺术家个体对地域光色的敏感，也需要学院教育提供的色彩语言资源。

王杰的《高原平湖》（2009年，油画，图2）与秦元魁的《乌蒙山径白鹭飞》（1988年，油画，图3）构成一组有意味的对照。王杰作为贵州大学艺术学院培养的中生代画家，其画面呈现出高原湖泊特有的“灰润综合色调”——天空与水面在湿润空气中融为一片银灰，远山如黛，近岸植被则以含灰的翠绿与赭绿呈现。这种色调既不同于北方风景的明朗，也不同于江南水乡的清透，而是贵州高原“天无三日晴”气候条件下的视觉结晶。秦元魁作为贵州第一代油画家的代表，早年在四川美术学院接受训练，后扎根贵州数十年。《乌蒙山径白鹭飞》已显现出对高原光色的成熟把控：薄雾笼罩的山径、逆光中飞起的白鹭、湿润空气中物象边缘的微微晕化，共同营造出诗意的氛围。画面不求结构的雄强，而以气息的连贯取胜。

两位艺术家相差三十年的创作，勾勒出诗性意象谱系的演进轨迹：秦元魁奠定了“湿润光色”的基础语法，王杰则在更复杂的色彩关系中将其精细化。共同的是，他们都深度嵌入贵州的艺术教育网络——秦元魁长期任教于贵州艺术专科学校，王杰亦在高校从事教学，使这种光色敏感得以通过课堂写生、师生观摩等制度化渠道持续传递。向光的《冬林》（1999年，油画，图7）可视为这一谱系的另一支脉，其银灰色调中透出的孤寂感，将气候氛围进一步心理化，为诗性意象注入了表现主义维度。

2.3 生活地景化路径：聚落叙事与多民族生活的视觉转译

生活地景化路径强调将日常聚落、平凡场景转化为具有叙事张力的视觉文本，其核心在于捕捉生活肌理中的叙事结构。在多民族聚居的西南地区，这一路径往往与民族题材深度交织，但其成功之处在于超越民俗猎奇，抵达生活本真。

黔东南苗族青年画家吴定鏊的《百节欢庆闹黔山》（2024年，油画，180×160cm，图4）是这一路径的最新力证。作品以苗族传统节庆为题材，但处理方式迥异于过往的民族风情画。画面摒弃了单一中心叙事，代之以多重叠压的人物群像：盛装的苗族妇女、吹芦笙的男子、嬉戏的孩童，在画面中形成密不透风的视觉织体。色彩上，苗绣特有的高纯度红、蓝、绿被转化为油彩的语言，形成既鲜艳又沉稳的独特调性。更重要的是，画面中的人物不再是“被观看的民族他者”，而是沉浸于自身生活节奏中的主体——这得益于吴定鏊作为苗族人的内部视角，以及他长期扎根黔东南村寨的在地经验。

吴定鏊的成长路径提供了另一种师承范本。他先后毕业于凯里学院和贵州大学美术学院，接受过系统的学院训练，但其真正的老师是家乡的节庆、服饰与日常。在耿翊等贵州大学教师的指导下，他将学院传授的造型能力服务于本土经验的表达，形成既有学院底蕴又有原生力量的独特语言。《百节欢庆闹黔山》中那种饱满的构图与热烈的色彩，正是苗绣视觉逻辑与油画媒材深度结合的产物，是多民族生活经验“地景化”转译的成功实践。

2.4 新风景综合：诗性抒情与当代语境的议题融合

新风景综合路径体现四元机制在当代语境下的重新组合，其核心特征是将地域风景与更广泛的议题关怀相融合，通过形式创新回应时代变迁。青年艺术家傅斌的创作为此提供了典型样本。

傅斌的《与共》（2025年，油画，80×180cm，图5）与《云上》（2025年，油画，100×73cm，图6）构成一组对照。前者以横向宽幅呈现贵州山水的整体气象，层峦叠嶂在云气中若隐若现，用笔洒脱，色层丰富，延续了诗性意象谱系对气候氛围的敏感。后者则



将视线聚焦于云海之上的一隅，物象被高度简化，近乎抽象，色彩的抒情性被推向极致。两件作品均完成于 2025 年，显示出艺术家在同一时期对不同语言可能性的探索。

傅斌的师承背景为其多元探索提供了资源基础。他先后毕业于贵州大学艺术学院和中央美术学院，既承袭了贵州画派的光色传统，又接受了北京当代艺术圈的观念洗礼。这种“双轨制”的教育经历，使其能够自由调用不同资源：面对贵州山水时，他既可用《与共》延续诗性意象的文脉，也可用《云上》尝试更个人化的抒情抽象。更重要的是，他的创作敏感地回应了当代议题——生态保护、旅游开发、地域身份重构——这些时代命题使风景画超越了“描绘”，进入观念表达的层面。展览传播机制在此发挥了关键作用，傅斌的作品通过“青年艺术 100”、中国油画学会提名展等平台进入全国视野，使贵州山水的当代转译获得更广泛的学术关注。

2.5 并行与互渗：机制权重变化的个案验证

上述四个谱系在贵州这一特定地域的并行存在，并非偶然的杂乱堆积，而是四元机制在不同权重配置下的结构化结果。在秦元魁、向光一代艺术家的创作中，学院教育与写生制度的权重最高。他们多在 1950-1960 年代接受专业训练，将苏联写实传统与法国印象派色彩引入贵州，通过数十年的教学与写生实践，奠定了地域语言的初始语法。这种“制度先行”的路径，使结构写意与诗性意象的早期形态得以稳定成形。

在耿翊、王杰等中生代艺术家的实践中，师承传递与展览传播的权重开始上升。他们既从前代汲取语法资源，又通过全国美展、学术提名展等平台获得外部反馈，使地域语言进入可比较的全国语境。展览传播机制的双刃剑效应在此显现：一方面提升了贵州油画的可见度，另一方面也带来风格复制的压力。

在吴定鏊、傅斌等青年一代的探索中，社会语境与跨媒介实验的权重显著增强。城乡结构变迁、旅游开发、生态议题为风景创作提供了新题材、新问题；数字媒体的普及使年轻艺术家能够更自由地吸收观念艺术、影像艺术等跨媒介资源，催生出新风景综合等多元探索。吴定鏊对苗族生活经验的内部视角、傅斌在贵州与北京之间的双城穿梭，都是这种新语境的产物。

2.6 稳定与更新的张力：地域语言演进的机制性启示

个案材料揭示出一个核心命题：地域语言的稳定与创新，需要在“制度稳定”与“方法创新”之间维持动态平衡。贵州油画数十年演进中，写生制度与学院教育的持续运行，确保了地域语言的稳定积淀与代际传递；但当展览传播机制过强时——如 1990 年代“贵州美术现象”被大规模媒体叙述后——确实出现过风格模仿、语言固化的阶段。对此，贵州艺术生态通过多重机制对冲模板化趋势：一是写生制度的深化，鼓励艺术家返回具体的山地经验而非复制成功样式；二是师承教育的开放性，允许后学者在前辈基础上进行个人化转译而非简单沿袭；三是跨媒材实验的空间保留，使地域语言能够吸收当代艺术观念资源。吴定鏊将苗绣视觉逻辑转化为油画语法，傅斌在抒情抽象与意象风景之间的自由切换，都是这种开放性更新的例证。

七个案例、七幅作品，勾勒出贵州油画从写生积淀到形式提炼、从光色捕捉到观念融合的演进脉络。这条脉络中，地理从未被简单“再现”，而是通过写生制度、师承教育、展览传播、社会语境四重机制的复杂耦合，被持续转译为可识别、可演进的形式策略。同一地域内多种风格的并行，正是生态健康的表征——它意味着没有单一谱系形成话语霸权，意味着后学者拥有多元的传统可以继承、多种的路径可以选择。而这，正是地域油画保持开放性、应对时代变迁的内在机制。

综合而言，从机制到谱系的闭环，四元机制提供经验资源与制度条件，转译枢纽完成形式编码，公共确认形成反馈选择，最终在历史分期中表现为机制权重的重组，并在样

式谱系中体现为类型化输出。该闭环解释了地域性为何既能稳定延续，又能在不同时段不断生成新的变体。



图 1: 耿翊《采石场》（约 2013 年），布面油画，80×40cm。图片来源：微信公众号“新派艺术视界”。



图 2: 王杰《高原平湖》（2009）油画，180×160cm。图片来源：微信公众号“经受今生”。



图 3:秦元魁《乌蒙山径白鹭飞》（1988）油画。图片来源：曾希圣，《二十世纪贵州油画》，2022。



图 4: 吴定鏊《百节欢庆闹黔山》（2024）油画，180×160 cm。图片来源：微信公众号“黔东南文艺界”。

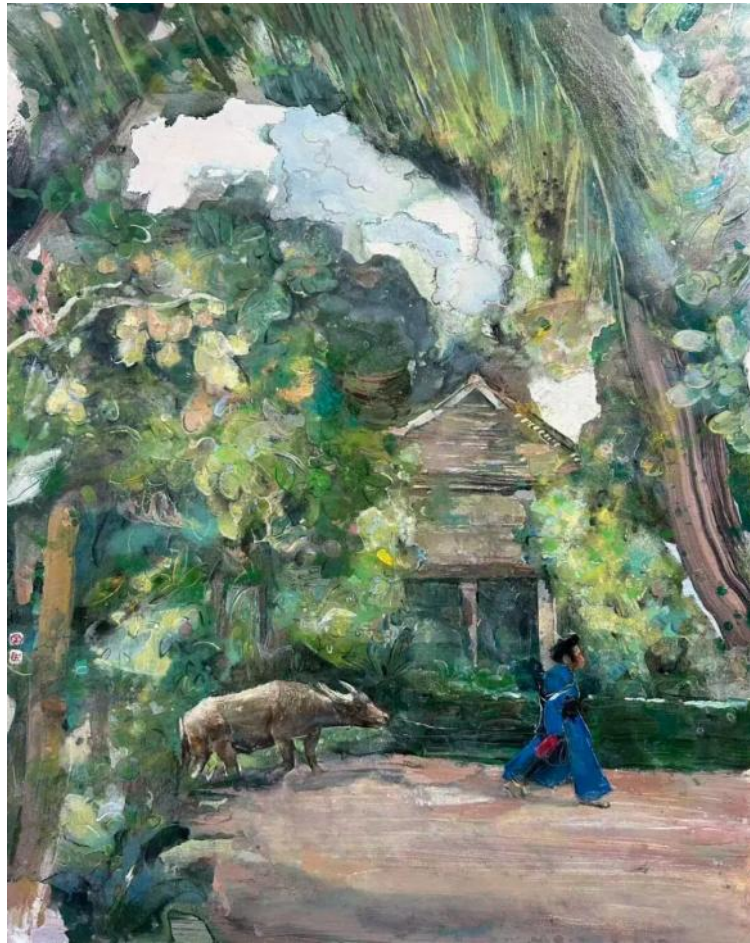


图 5: 傅斌《与共》（2025）油画，80×180cm。图片来源：微信公众号“贵州美术馆”。



图 6: 傅斌《云上》（2025）油画，100×73cm。图片来源：微信公众号“贵州美术馆”。



图 7：向光《冬林》（1999）油画。图片来源：微信公众号“贵州省文化馆”。

3. 四元机制耦合模型（Regionality Generation）

从全国范围看，风景油画在不同地区的地域性生成均涉及自然条件与教育机制，但贵州的突出特征在于：喀斯特地貌造成的空间折转与层叠结构更为强烈，湿润漫散光经验更容易形成灰润综合色调统摄；多民族聚落的日常叙事又使风景的文化属性更加显性。这些因素共同推动贵州风景油画在“结构性空间组织”，“气候化光色经验”与“生活地景化叙事”三个维度形成高辨识度组合。演进路径中的关键转换点：从“奠基”到“破局”的转换，核心在于艺术教育恢复与写生回归，使风景从题材资源逐渐转向语言探索；从“分化”到“强化”的转换，则依赖平台机制与写生基地的制度化运行，促使语言策略被重复验证并趋于稳定；进入“多元并行”阶段后，当代语境（旅游开发、城郊扩张与交通基础设施等新地景）推动题材扩展，媒材与方法也呈现跨界融合趋势（表 1）。

研究表明，贵州风景油画地域性并非由单一“地方题材”或“审美气质”决定，而是由四元机制共同耦合生成（图 8）：一是自然生态机制：喀斯特峰丛峡谷与坡地折转改变观看路径与空间感知结构；湿润气候与漫散光经验生成灰润综合色调与低对比度明暗层次；山体与石质表面触发肌理化、结构化笔触。二是人文文化机制：多民族聚落形态、生产方式与节庆生活使风景天然携带文化属性；地方记忆与乡土叙事构成“时间层积”，赋予风景以历史维度与象征意涵。三是教育与创作机制：学院训练、写生制度与媒材策略保障经验输入的持续性与可传递性，通过构图、色彩与笔触训练将经验固化为稳定语言。四是制度与展览传播机制：评审标准、展览话语与传播扩散构成公共确认系统，通过“接受/筛选”的反馈选择，使某些语言策略获得强化并进入范式化通道。四者共同作用于“创作转译枢纽（Translation Hub）”，即“写生/驻留/田野经验→构图与空间→色彩结构→笔触肌理”的连续转译链条；在转译枢纽内部，写生/驻留/田野经验是创作的前提，构图空间通常先于色彩决定观看路径与结构节奏，色彩结构进一步统一气氛并建立层次，肌理与笔触则承担触觉隐喻与情绪强度的表达功能，四者协同，使“在地经验”并非停留于题材指认，而被编码为可复用的形式策略（表 2）。

表 1: 贵州风景油画地域性演进路径的阶段指标（1949—至今）注：本表据《二十世纪贵州油画》及相关展览资料整理）

阶段	时间范围	主导机制权重	关键节点/平台	语言特征
奠基期	1949–1964	制度/教育主导	展览组织与题材规范	公共呈现、资源积累
破局期	1977–1989	写生回归+展览话语	写生—展览语汇萌发	风景语言公共比较
分化期	1990–1999	观念资源输入	多主题与形式探索	写实/抒情并行
强化期	2000–2008	平台+田野联动	写生基地与平台形成	语言结构趋稳
扩散期	2009–2015	品牌/媒体强化	命名与传播增强	地域可见度提升
并行期	2016–至今	多机制并重	写生基地+当代议题	方法分化与再综合

表 2: 样式谱系类型与形式特征对照（简表）

类型	核心母题/地景	主要形式特征（空间/色彩/肌理）	机制侧重
A 写实乡土	村寨/田野/生活场景	空间叙事清晰；色调朴素沉稳；肌理写实	人文文化+教育训练
B 结构写意	峰丛/峡谷/山体结构	压缩折转；块面秩序；构成化节奏	自然生态+写生训练
C 诗性意象	雾气/幽谷/密林	灰润综合色调；虚实交替；抒情气场	生态光色+情感转译
D 新风景综合	城郊/道路/现代地景	题材扩展；多媒材并行；综合策略	传播机制+当代语境

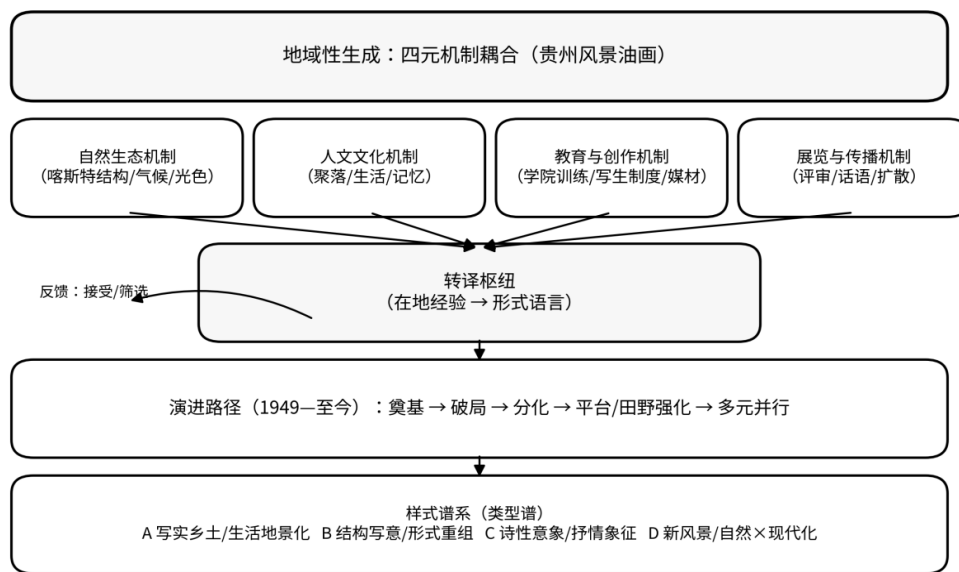


图 8: 四元机制耦合模型与演进路径的“生成——稳定——更新”闭环示意

来源：作者自绘

讨论

本文将贵州风景油画的地域性纳入“机制耦合—转译枢纽—反馈选择”的框架，有助于与国际艺术史与视觉文化研究中的“地方景观”“在地性”“制度建构”等议题对话。地域性不只是地方题材的差异，也是一套可传递的形式策略与制度实践，其比较价值在于揭示艺术语言如何在具体生态与社会结构中被生产并获得公共确认。同时，具有三个方面深刻的实践启示：第一，写生制度应从“活动化”走向“机制化”，在课程链条、驻留周期与成果转化之间形成闭环；第二，艺术教育需强化空间组织、色彩结构与肌理语言的结构训练，使经验能够稳定转译；第三，展



览传播需在提升地域可见度的同时警惕同质化风险，通过多平台、多媒材与跨学科视角保持谱系更新与多元并行。

总结

本文以贵州风景油画地域性为研究对象，建立“史料—作品—话语”互证路径，以历史分期与样式谱系作为模型的结果验证，提升研究的可检验性。从机制视角解释其生成与演进，提出“自然生态—人文文化—教育与创作—制度与传播”的四元机制耦合模型，将地域性界定为可观察、可比较并可传递的视觉语法结构，避免将其简化为地名符号或风物清单；同时通过机制耦合框架把自然条件、文化经验、教育训练与传播制度纳入统一解释链条。揭示“在地经验→形式语言”的创作转译枢纽与公共确认反馈选择在地域语言稳定化中的关键作用。

建议

受篇幅与材料可获得性限制，本文的个案讨论以代表性样本为主，尚难覆盖所有时期与全部画家谱系。后续可进一步扩大作品样本与访谈证据，并结合数字图像分析方法对空间压缩、综合色调统摄等形式指标进行量化检验，以增强机制解释的精确性。创作者可在保持地域视觉语法稳定性的同时，通过媒材策略、结构重组与当代题材拓展实现语言更新，形成“稳定—变体—再综合”的谱系演化。

参考文献

- Warren, D. R., Loeb, H. M., Betjemann, P., Munck, I. A., Keeton, W. S., Shaw, S. J., Smith, J. T., & Anderson, R. K. (2023). Using landscape paintings for ecological research. *Ecosphere*, 14(9), e4649.
- 傅斌.(2025).《与共》[绘画作品].
- 傅斌.(2025).《云上》[绘画作品].
- 刘剑.(2017).高处的坚韧与苦涩的诗意——耿翊油画风景系列中的贵州精神. *艺术评鉴*, (03), 1-3.
- 向光.(1999).《冬林》[绘画作品].
- 吴定鏊.(2024).《百节欢庆闹黔山》[绘画作品].
- 曾希圣.(2022).二十世纪贵州油画.贵阳:贵州大学出版社.
- 李兴.(2017).山水精神与风景油画本体语言的融合路径. *美术大观*, (10), 27-29.
- 李洋.(2019).油画风景构图空间表现特征探究. *美术观察*, (12), 22-24.
- 李荣国.(2020).写意油画语言在风景写生教学中的实践探析. *美术教育研究*, (5), 47-49.
- 王杰.(2009).《高原平湖》[绘画作品].
- 秦元魁.(1988).《乌蒙山径白鹭飞》[绘画作品].
- 罗文帝.(2016).贵州龙宫喀斯特地貌油画风景创作杂谈. *美术观察*, (11), 82-85.
- 耿翊.(约 2013).《采石场》[绘画作品].
- 蔡晓骝.(2008).比较中西形式观——从塞尚和吴冠中谈起. *美术观察*, (6), 58-60.
- 黄慧中.(2016).高校油画专业理论教学与方法研究——评《油画风景教学》. *教育发展研究*, (Z1), 2.

艺术乡建驱动滨海渔村内生发展的机制研究——基于海南荣山寮村的案例分析

DRIVING ENDOGENOUS DEVELOPMENT IN COASTAL FISHING VILLAGES THROUGH ART-BASED RURAL REVITALIZATION: A CASE STUDY OF RONGSHANLIAO VILLAGE, HAINAN

时婷婷^{1*}, 钟舒², 朱旭辉³

Tingting Shi^{1*}, Shu Zhong², and Xuhui Zhu³

^{1,2,3} 泰国正大管理大学泰华国际学院

^{1,2,3} International Chinese College, Panyapiwat Institute of Management, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: 30511609@qq.com

摘要

在乡村振兴与文旅融合持续推进的背景下，艺术乡建被视为激活乡村文化资源的重要路径，但其如何转化为可持续内生发展动力仍缺乏机制解释。本文以海南省海口市荣山寮村为案例，旨在揭示艺术乡建驱动滨海渔村融合发展的内在机制。研究采用质性方法，于 2025 年 3 月至 7 月开展田野调查，通过半结构化深度访谈收集 83 位多元主体（村民、返乡创业者、艺术家、管理者及游客）的资料，并运用扎根理论进行开放、轴向与选择性编码分析。研究表明，艺术乡建并未直接体现为客流量显著增长，而是通过对渔业记忆与日常物件的文化转译，激活在地文化资本，进而强化社区认同与参与意愿，并逐步形成推动生态旅游与村落发展的内生动力。同时，实践过程中亦存在参与差异与环境压力等结构性张力。研究认为，艺术乡建的关键在于文化意义重构与社区认同生成，其作用机制具有过程性与情境性特征。本文从机制层面深化了艺术乡建与文旅融合研究，为滨海渔村可持续发展提供了经验启示。

关键词: 艺术乡建 滨海渔村 内生发展

Abstract

Against the background of rural revitalization and the continuous integration of culture and tourism, art-based rural revitalization has been regarded as an important pathway for activating rural cultural resources. However, the mechanisms through which it generates sustainable endogenous development remain underexplored. This study aims to reveal the internal mechanism by which art-based rural revitalization drives integrated development in coastal fishing villages, using Rongshanliao Village in Haikou, Hainan Province, as a case study. Qualitative fieldwork was conducted from March to July 2025, including semi-structured in-depth interviews with 83 participants representing multiple stakeholders, such as local residents, returnee entrepreneurs, artists, administrators, and tourists. Grounded theory methods involving open, axial, and selective coding



were applied to analyze the data. The findings indicate that art-based interventions did not initially lead to a significant increase in tourist flows; instead, they activated local cultural capital through the reinterpretation of fishing memories and everyday objects. This process strengthened community identity and participation, gradually generating endogenous momentum for ecotourism and village development. Structural tensions, including uneven participation and environmental pressures, were also observed. The study concludes that the effectiveness of art-based rural revitalization lies in cultural meaning reconstruction and community identity formation, characterized by process-oriented and context-dependent dynamics. This research deepens the understanding of mechanism-based explanations in art-led rural development and offers insights for the sustainable development of coastal fishing villages.

Keywords: Art-Based Rural Revitalization, Coastal Fishing Villages, Endogenous Development

引言

在全球乡村转型与可持续发展议题不断深化的背景下，如何通过文化与创意介入激活乡村内生动力，已成为管理学、文化研究与旅游研究等领域的共同关注。相较于以资本投入和基础设施建设为主导的传统发展路径，近年来兴起的艺术乡建实践更加注重文化资源的激活、社区主体性的重塑以及地方认同的生成，被视为推动乡村转型的一种柔性治理方式。尤其是在旅游资源高度集聚、开发压力突出的滨海地区，艺术乡建被寄予在生态保护、文化遗产与产业发展之间实现平衡的期待。

然而，尽管艺术乡建在实践层面不断扩展，其学术研究仍面临明显的解释不足。一方面，现有研究多从政策背景、实践模式或视觉景观改造角度展开，对艺术乡建的社会文化效应给予了较多描述性分析；另一方面，对于艺术如何在具体村落情境中被社区吸收、转化并持续发挥作用，尤其是其如何转化为推动地方发展的内生动力，仍缺乏系统性的机制解释。这一不足在滨海渔村情境中尤为突出。滨海渔村不仅承载着独特的海洋生态系统，还蕴含着以渔业生产、海洋信仰与生活记忆为核心的地方文化，其发展过程往往受到生态约束、产业单一与人口流动等多重因素的影响。单纯以“艺术+旅游”的叠加逻辑，难以解释不同村落实践成效差异显著的现实。

在中国语境下，乡村振兴战略与文旅融合政策的持续推进，为艺术乡建提供了制度空间，也对其实际效能提出了更高要求。作为热带海岛省份，海南省滨海渔村在资源禀赋、旅游开发强度与文化多样性方面具有典型性。一些村落在艺术介入后迅速获得关注与客流，而另一些则面临“短期热闹、后续乏力”的困境。这一差异提示，有必要从社区内部视角出发，探讨艺术乡建在不同情境中发挥作用的内在条件与转化路径。

基于此，本文以海南省海口市荣山寮村为研究案例，聚焦艺术乡建与生态旅游融合发展的内在机制，尝试回答以下问题：艺术乡建如何在滨海渔村情境中激活在地文化资源？其最终如何转化为推动村落持续发展的内生动力？通过对荣山寮村系统田野调查与质性分析，本文力图从机制层面深化对艺术乡建作用路径的理解，为滨海渔村文旅融合与可持续发展研究提供经验支撑。



研究目的

在当前艺术乡建与文旅融合研究中，关于实践模式与政策背景的讨论较为丰富，但对于艺术介入如何在具体乡村情境中转化为可持续内生发展动力的过程性机制，仍缺乏系统阐释。尤其在滨海渔村这一生态约束明显、文化结构独特的乡村类型中，艺术乡建的实际运行逻辑及其对社区发展的长期影响，尚未得到充分分析。

基于此，本研究的核心目的在于揭示艺术乡建驱动滨海渔村融合发展的内在机制，明确艺术介入如何通过文化资本激活与社区认同生成，逐步转化为推动地方持续发展的内生动力。

围绕这一总体目标，本文进一步提出以下具体研究问题：

1. 艺术乡建在滨海渔村情境中如何激活在地文化资源，并将其转化为可被认同与传播的文化资本？
2. 文化资本的激活如何影响社区成员的认同结构与参与行为？
3. 社区认同的生成如何在实践层面转化为支持生态旅游与村落发展的内生动力？
4. 在这一过程中存在哪些现实张力与结构性约束？

通过对海南省海口市荣山寮村的案例分析，本文旨在从机制层面补充艺术乡建与文旅融合研究，为理解滨海渔村可持续发展的内在动力提供经验依据与理论解释。

文献综述

1. 艺术乡建相关研究

Evans (2009) 与 Zukin (2010) 指出，艺术与文化介入空间治理已逐渐成为重塑地方形象与社会关系的重要方式，这一观点为理解艺术介入乡村建设提供了理论起点。在中国语境下，渠岩 (2020) 与方李莉 (2021) 等学者将艺术乡建视为区别于工程导向与资本导向乡村建设模式的第三条路径，强调其在激活乡土文化、重塑社区关系中的独特价值。然而，也有研究指出，部分艺术乡建项目存在形式化与景观化倾向，容易忽视村民主体性，导致艺术实践与地方生活经验脱节 (向丽, 2019)。

总体而言，现有研究更多聚焦艺术乡建的实践类型与社会影响，对于艺术介入如何在具体乡村情境中被社区吸收、转化并持续发挥作用的内在机制，仍有进一步深化的空间。

2. 文旅融合与社区认同研究

Richards (2011) 认为，当代旅游已由以观光为主的消费模式转向以文化体验与参与为核心的模式，文化要素由此成为文旅融合研究的重要切入点。然而，Smith (2006) 与 Su 和 Wall (2014) 指出，若将文化简化为可被消费的符号资源，而忽视社区内部的文化认同与社会结构，文旅融合往往难以实现长期可持续发展。

Kyle 等 (2004) 以及 Su 等 (2019) 的研究进一步表明，地方认同与社区认同在居民对旅游发展的态度形成与参与行为中发挥着关键中介作用，这为从社区内部视角理解文旅融合提供了重要启示。



3. 研究不足与本文切入点

Evans (2009)、Richards (2011) 与渠岩 (2020) 的研究显示, 尽管艺术乡建与文旅融合在效果评估层面已形成一定共识, 但其作用机制仍缺乏系统解释。基于 Bourdieu (1986) 的文化资本理论以及 Kyle 等 (2004) 关于社区认同的研究, 本文构建分析框架, 以揭示艺术乡建在滨海渔村情境中激活文化资本、生成社区认同并推动内生发展的作用机制。

研究方法

1. 案例选择

本文选取海南省海口市荣山寮村作为研究案例。荣山寮村是一个具有典型渔业传统的滨海村落, 长期以近海捕捞为主要生计方式, 保留了较为完整的渔业生产形态与生活文化。近年来, 在艺术家驻村、文化活动策划与政策引导的共同作用下, 荣山寮村逐步探索出一条以艺术激活乡土文化、以生态旅游带动社区发展的融合路径, 具有较强的研究代表性。

2. 数据收集

研究于 2025 年 3 月至 7 月期间开展系统田野调查, 采用半结构化深度访谈与参与式观察相结合的方法获取研究数据。共访谈 83 位对象, 涵盖本地村民、返乡青年与新村民创业者、驻村艺术家、政府与运营管理者以及游客等五类主体。所有访谈均在征得同意后录音并转写为文字文本。

3. 数据分析方法

本文采用扎根理论作为主要分析方法, 对访谈文本进行开放式、轴向与选择性三级编码。在反复比对与归纳的基础上, 从经验材料中提炼出核心范畴, 并构建艺术乡建驱动滨海渔村内生发展的机制模型。

4. 基于扎根理论的资料编码与分析过程

为从海量的质性资料中提炼出核心概念、范畴及其内在联系, 本研究采用扎根理论的三级编码程序对访谈文本进行系统性分析。

一级编码 (开放式编码): 此阶段旨在以开放的心态, 将访谈资料打散, 进行逐行、逐句的微观分析, 赋予现象以概念化标签。研究者对 8 万余字的原始文本进行反复阅读, 从中提取出大量初始概念。在充分尊重访谈语境与受访者原始表达的基础上, 对田野资料进行逐段、逐句的开放式分析。研究者重点关注访谈对象在艺术乡建与旅游实践过程中所呈现的行为变化、情感感受与互动方式, 如角色转变、价值认知变化、参与意愿增强以及与外部主体的互动经验等, 并将其概念化为若干贴近经验层面的初始概念。



表 1: 开放式编码表

原始访谈表述 / 田野现象 (节选)	初始概念(开放式概念)	开放式编码
“以前这些破渔船没人看，现在画完以后，大家都来拍照。”	旧物被重新关注	旧物可见性提升
“没想到我们天天用的渔网还能做成艺术品。”	日常工具被重新理解	生活物件被重新定义
“游客会问我这条船以前为什么不用了。”	被询问个人经历	个人经验被激活
“现在我会主动跟游客讲以前出海的事情。”	主动讲述渔业记忆	叙事意愿增强
“感觉我们村也挺有艺术氛围的，不是只有海。”	对村庄形象的重新认识	村庄价值再认知
“活动那几天，比平时卖鱼赚得多。”	活动期间收入增加	艺术活动带来额外收益
“不是只看热闹，我们也能参加。”	从旁观到参与	角色由旁观转为参与
“现在村里有啥事都会开个会。”	参与公共事务	社区事务参与增加
“有人回来开店，村里比以前热闹。”	新面孔出现	新主体进入社区
“在开民宿以后，认识了很多本地人和外地人。”	社交圈扩大	社会接触范围扩大
“游客会跟我们一起做手工，还挺开心。”	与游客共同参与	主客互动增加
“孩子跟着学织网，比玩手机好多了。”	技艺被年轻人学习	技艺代际传递
“以前这些东西不值钱，现在能卖钱了。”	手工艺产生收入	手工劳动获得回报
“活动结束后，大家还会继续讨论怎么搞。”	活动后的持续讨论	行动延续性出现
“游客说这里跟别的景点不一样。”	被外界认可为独特	地方差异性被确认
“来的人多了，生意就好了。”	客流变化	客流带动经营改善
“现在更希望村子能一直这样发展下去。”	对未来发展的期待	发展意愿增强
“大家会提醒游客不要乱扔垃圾。”	对环境更在意	环境责任意识提升
“活动多了，村里气氛跟以前不一样。”	村庄氛围变化	社区氛围活跃化
“游客走了还会在网上推荐这里。”	游客自发传播	自传播效应出现
“地到底算谁的，说不清楚”	权属模糊	土地权属不明确
“树是谁的，也会吵”	资源归属争议	自然资源产权冲突
“不是每个人都能参与这些活动”	参与不均	社区参与机会差异
“有些艺术看不懂”	理解障碍	艺术认知门槛
“有的活动像是给游客看的”	表演感受	文化表演化感知
“游客多的时候有点烦”	人流压力	游客密度带来干扰
“垃圾比以前多了”	环境变化	环境承载压力感
“有些决定我们没参与”	决策缺席	社区话语权不足
“钱不是人人都分得到”	收益差异	经济收益分配不均
“政策一变，我们很被动”	政策不稳定	制度不确定性感知
“停车突然收费，游客会抱怨”	管理冲突	政策措施摩擦
“怕以后不像原来的渔村”	文化担忧	原真性流失焦虑
“热闹是热闹，但能持续吗”	持续性质疑	发展可持续性疑虑
“有的人其实不太愿意被打扰”	态度差异	社区接受度分化

来源：本研究田野访谈整理（2025.3–2025.7）



二级编码(轴向编码): 此阶段的主要任务是发现和建立概念类属之间的各种联系, 将开放式编码中得出的众多概念进行聚类, 形成更高层次的、更具概括性的“范畴”, 并明确范畴的性质、维度及其相互关系。例如, 将“对旧物价值重估”、“传统文化自豪感提升”、“更愿意穿传统服饰”等概念聚类为“文化认同感增强”这一核心范畴; 将“参与艺术创作”、“开办民宿接待游客”、“加入村务议事会”等概念聚类为“社区参与深度与广度拓展”这一核心范畴。同时, 探索范畴间的逻辑关系, 如“艺术介入”如何导致“文化认同感增强”, 而“文化认同感增强”又如何促进“社区参与”。

表 2: 轴向编码表

二级编码	范畴性质与分析维度	对应的一阶开放式编码	在整体故事线中的作用
文化资本激活与价值重估	性质: 艺术介入对本土文化资源的重新编码与赋值维度: 物质转化(旧渔船、渔网)、符号重释(故事化、艺术化)、价值认知变化	在地物质价值重估; 生活物件艺术化; 手工技艺价值确认; 地方文化自豪感	内生动力的起点机制: 使“被忽视的生活资源”转化为“可被认同的文化资本”
文化认同与主体意识生成	性质: 社区成员对自身文化与角色的再认同 维度: 情感认同、自我价值、身份意识	文化叙事主动性; 自我认同变化; 生活意义感提升; 被倾听体验	连接文化资本与行动转化的中介机制
社区参与深化与角色转变	性质: 村民从旁观者向参与者、组织者转变 维度: 参与广度、参与深度、公共意识	社区参与意识提升; 社区责任感增强; 社会关系网络扩展	内生动力的核心表现形式
文化体验型旅游吸引力形成	性质: 文化与艺术介入对旅游动机与体验方式的重塑 维度: 动机转向、体验深度、互动性	文化吸引型旅游动机; 文化体验互动性; 旅游体验深化	内生动力的外显结果, 连接社区与市场
经济回馈与获得感积累	性质: 文化参与转化为物质与心理双重回报 维度: 收入变化、认可感、持续意愿	艺术带动经济收益; 艺术参与与获得感; 经济收益分配感知	推动内生动力持续运转的重要条件
外部推力介入与制度赋能	性质: 政策、资本、人才等外部要素输入 维度: 政策支持、资源引入、制度安排	新主体进入村庄; 政策支持与资本引导	启动与放大内生动力的外在条件
制度摩擦与结构性阻力	性质: 融合过程中显现的制度与治理问题 维度: 产权冲突、政策波动、治理缺位	土地权属不明确; 自然资源产权冲突; 政策措施摩擦	推—拉—阻结构中的关键阻力来源
文化原真性与社区张力风险	性质: 发展过程中的文化与社会副作用 维度: 表演化、参与不均、环境压力	文化表演化感知; 社区接受度分化; 环境承载压力感	对可持续性的负向调节机制

来源: 本研究整理



三级编码（选择性编码）：在已发现的范畴中，经过系统分析，选择一个具有统领性的“核心范畴”，将其它所有范畴系统地整合起来，形成一个连贯的理论叙事。在本研究中，通过对“文化认同感增强”、“社区参与”、“旅游吸引力提升”、“政策与资本支持”、“经济效益”等多个范畴的持续比较与抽象，最终提炼出“以文化资本激活与社区认同为核心的内生动力构建”这一核心范畴。整个融合发展过程的故事线可以概括为：外部艺术力量与政策资本介入，激活了村庄沉睡的文化资本；这一过程显著增强了村民的文化认同感与主体意识；强化了了的社区认同又反过来驱动更深度的社区参与，并与外部推力协同，共同提升了村庄的旅游吸引力与社会经济活力，最终形成一个自我强化的良性发展循环。

表 3: 选择性编码表

一级编码（初始概念）	二级编码（范畴）	三级编码（核心范畴）	编码编号
旧物可见性提升			1
生活物件被重新定义			2
个人经验被激活	文化资本激活与价值重估	文化资本激活	3
村庄价值再认知			4
技艺代际传递			5
新主体进入社区	外部推力介入与制度赋能	外部推力介入	6
政策支持与资本引导			7
地方差异性被确认	文化体验型旅游吸引力形成		8
主客互动增加		旅游吸引力提升	9
客流带动经营改善	经济回馈与获得感积累		10
游客自传播效应出现	文化体验型旅游吸引力形成		11
角色由旁观转为参与	社区参与深化与角色转变		12
社区事务参与增加		社区认同感与内生动力增强	13
叙事意愿增强	文化认同与主体意识生成		14
发展意愿增强			15
经济收益分配不均			16
社区参与机会差异	文化原真性与社区张力风险	社区认同感与内生动力增强	17
原真性流失焦虑			18
发展可持续性疑虑		（负向调节）	19
管理措施摩擦	制度摩擦与结构性阻力		20
政策不确定性感知			21

来源：本研究整理



5. 荣山寮村概况与发展脉络

荣山寮村位于海南省海口市西海岸，是一个世代以渔业为生的传统村落。村庄保留了典型的渔村聚落格局、生产方式（如造船、织网、捕捞）以及相关的节庆习俗。然而，在现代化进程中，村庄也曾面临渔业资源衰退、青年劳动力外流、社区活力不足、传统文化边缘化等普遍性挑战。

转机始于乡村振兴战略背景下的艺术乡建实践。在当地政府的规划引导下，一批艺术家、设计师和文化机构受邀进驻，启动了一系列以“艺术活化乡村”为主题的项目。这些项目并非大拆大建，而是聚焦于对村庄既有“底稿”——如废弃渔船、老屋墙面、生产工具、街巷空间——进行轻介入、微改造式的艺术创作与设计提升。其初衷是通过艺术的创造性转化，唤醒村庄的文化记忆，重塑其空间美学价值，并在此基础上培育生态旅游、文化体验等新业态。荣山寮村由此踏上从传统渔村向“艺术渔村”转型的探索之路。

研究结果

1. 融合发展动力机制的深度剖析

基于前述系统的访谈资料与严谨的三级编码分析，本研究对荣山寮村艺术乡建与生态旅游融合的动力机制进行如下层层深入的阐释。

1.1 初始动力：艺术介入与在地文化资本的创造性激活

融合发展的起点，在于艺术作为一种外部催化力量，对村庄内部长期存在却被忽视的文化资本进行了系统性的“唤醒”与“价值重估”。艺术并非简单的装饰性介入，而是通过审美转译与符号重构，激活了渔村文化中原本处于沉睡状态的物质与精神资源。

首先，艺术介入实现了物质文化资本的视觉化转译与价值再现。在日常生活语境中被视为“废弃物”的旧渔船、破损渔网与老砖瓦，在艺术家眼中被重新界定为具有文化潜能的创作母题。通过壁画、雕塑、装置艺术与公共空间设计等方式，这些日常物件被转译为兼具当代审美意趣与地方叙事功能的公共艺术景观。例如，废弃渔船被改造为标志性景观雕塑，老墙面被绘制成展现渔民生活图景的巨幅壁画。这一过程不仅在物理层面改善了村庄人居环境，更在符号层面完成了“从生产工具到文化符号”的价值跃迁，推动了物质文化资本的现代转化与再生产。质性编码中“艺术创作活化本土资源”“物质文化遗产的当代转译”等范畴，正是这一机制的集中体现。

其次，艺术介入更深层次的意义在于精神文化资本的唤醒与村民主体认同的重塑。访谈资料显示，部分村民经历了从“破旧、丢人”到“有价值、值得骄傲”的显著心理转变。当外来艺术家与游客对这些艺术化的“旧物”表现出高度兴趣与积极评价时，村民开始重新认识自身世代延续的渔业生活方式及其文化意义。艺术项目所创造的参与式情境，使村民不再仅是文化的被动承载者，而逐步转变为文化叙事的讲述者与创作过程的合作者，其文化主体性与地方认同由此得以建构和强化。

总体而言，艺术乡建通过对物质与精神文化资本的双重激活，为后续社区参与、旅游体验深化与内生动能生成奠定了基础，也构成了艺术乡建与生态旅游融合发展的原初触发机制。



1.2 外部赋能：政策与市场双轮驱动的结构化支持

文化资本的激活为乡村发展提供了内在可能性，但其持续性与规模化推进，仍有赖于政府与市场共同构成的外部结构性支撑。只有当内生文化动力与外部制度、资本与市场机制形成有效耦合，文化资本才能转化为稳定而可持续的发展动能。

在政府推力层面，地方政府主要通过制度供给与资源导入发挥“引导者”与“赋能者”的关键作用。一方面，政府通过编制村庄整体发展规划、设立文化发展专项资金、提供税收减免与改造补贴等政策工具，为艺术乡建项目与旅游基础设施建设创造了明确的发展框架与制度保障，降低了社会主体参与的制度成本与风险。另一方面，政府通过组织艺术节、旅游推介会及多渠道宣传推广，有效提升了村庄的外部可见度与品牌认知度，为艺术与旅游项目的落地与扩散提供了初始动力和公共平台支持。

在市场拉力层面，新业态的植入与消费需求的有效对接成为推动融合发展的重要机制。随着村庄艺术氛围的形成与文化吸引力的增强，返乡青年与外来创业者逐步进入村庄，围绕民宿、咖啡馆、文创商店等业态展开实践。这些新型经营主体不仅引入了新的商业模式和就业机会，更在艺术表达与旅游消费之间发挥了关键的连接作用。他们将渔网、贝壳等在地文化元素转化为具有体验性和消费属性的旅游产品与活动项目，推动文化符号由象征意义向市场价值的转化，实现了文化资本向经济资本的有效兑现。

由此可见，政府制度支持与市场主体参与并非外在附加条件，而是文化资本得以持续运转和放大效应的重要结构基础。在二者的共同作用下，艺术乡建与生态旅游的融合发展得以突破单点激活的局限，逐步进入可复制、可扩展的良性发展轨道。

1.3 融合显现：从景观观光到文化沉浸的旅游吸引力升级

在内生文化价值重估与外部资源注入的共同作用下，荣山寮村的旅游吸引力发生了本质性变化。

首先，旅游吸引力的内核由单一要素型向复合叠加型转变。原本以海滨自然景观为主导的吸引模式，逐步演变为融合自然风光、艺术介入、渔村文化与日常生活氛围于一体的复合型吸引体系。艺术不再作为独立景观存在，而是嵌入渔村日常生产与生活场景之中，构建出具有在地特征的“艺术化渔村生活场景”，从而显著提升了目的地的整体辨识度与情境吸引力。

其次，旅游体验方式由浅层观赏型向深度沉浸型转变。游客的参与模式不再停留于走马观花式的“观看”，而是延伸至包含互动参与、知识学习与情感共鸣在内的多维体验过程。通过参与渔民生活体验、艺术创作实践、地方美食制作等活动，游客得以进入渔村的日常生活节奏，形成更为立体且持续的体验感知。访谈资料中游客频繁提及的“有故事感”“有生活气息”“想住下来”等表述，正是这种沉浸式体验转变的直接反映。

这种以文化与生活体验为核心的吸引力升级，进一步带动了旅游行为层面的结构性变化。一方面，游客停留时间显著延长，消费结构由即时型向体验型转变；另一方面，基于情感认同与体验记忆的口碑传播得到强化，为目的地带来了持续性的游客流入与品牌积累。由此，荣山寮村的旅游吸引力不再依赖单一景观资源，而是通过“文化—体验—情感”的复合机制，实现了由数量增长向质量提升的转型升级。



1.4 核心反馈: 社区认同强化与内生动力的良性循环

融合发展最深远的影响, 在于其对社区主体—村民—产生的反哺效应, 这构成了驱动系统持续运行的核心反馈回路。

首先, 融合发展通过多元参与机制显著提升了村民的经济获益与能力水平。村民以房屋出租、民宿经营、特色产品销售及旅游服务参与等方式, 获得了稳定且可感知的经济回报, 经济获得感明显增强。与此同时, 在实际参与经营与服务的过程中, 其市场意识、组织能力与服务技能不断积累, 为社区发展奠定了更为坚实的人力基础。

其次, 更为深层的变化体现在村民文化自信的重塑与社会角色的转变之中。融合发展打破了村民作为“被改造对象”或“发展旁观者”的被动位置, 使其逐步转变为在地文化的拥有者、阐释者与服务的主动提供者。在向游客讲述村庄历史、展示传统技艺与生活方式的过程中, 村民的文化认同与主体意识不断强化, 文化自豪感由此内生成并持续积累。

在经济获益与文化认同的双重驱动下, 社区内生动力逐步被激活, 并形成稳定的良性循环机制。村民对村庄的归属感、责任感与发展主体意识显著提升, 社区凝聚力与公共意识随之增强, 其行为取向也由被动接受转向主动参与。他们更加积极地维护村庄环境、参与公共事务, 并主动思考与塑造未来发展路径。

这种被激发的内生动力推动社区从“要我发展”转向“我要发展”, 并进一步促进其与外部力量之间形成更加平等、协同的合作关系。在持续优化旅游产品、保护文化生态与提升整体吸引力的过程中, 融合发展逐步进入更高质量阶段, 最终形成一个以“文化激活—认同增强—深度参与—吸引力提升—效益反馈—认同再强化”为核心逻辑的自我增强型良性循环系统。

2. 概念模型构建

由此, 本研究构建出“以文化资本激活与社区认同为核心的内生动力构建”模型, 该模型揭示了艺术乡建驱动滨海渔村内生发展的深层机制。具体而言, 外部艺术力量与政策资本的介入, 激活了村庄沉睡的文化资本, 包括物质文化资本的视觉化转译与价值再现, 以及精神文化资本的唤醒与村民主体认同的重塑。这一过程显著增强了村民的文化认同感与主体意识, 进而驱动更深度的社区参与, 形成社区认同感与内生动力的增强。强化了社区认同又反过来促进村民更加积极地维护村庄环境、参与公共事务, 并与外部推力协同, 共同提升了村庄的旅游吸引力与社会经济活力。旅游吸引力的提升带来了经济效益的积累, 包括游客自传播效应的出现、客流带动经营改善等, 进一步增强了村民的经济获得感。经济获益与文化认同的双重驱动, 使得社区内生动力得到持续激活, 并形成一个自我强化的良性发展循环。这一循环不仅推动了村庄从传统渔村向“艺术渔村”的转型, 还促进了社区与外部力量之间更加平等、协同的合作关系, 为融合发展进入更高质量阶段奠定了坚实基础。该系统由四大核心维度、三类动力及两类调节因素构成, 并通过持续的动态互动推动融合发展。

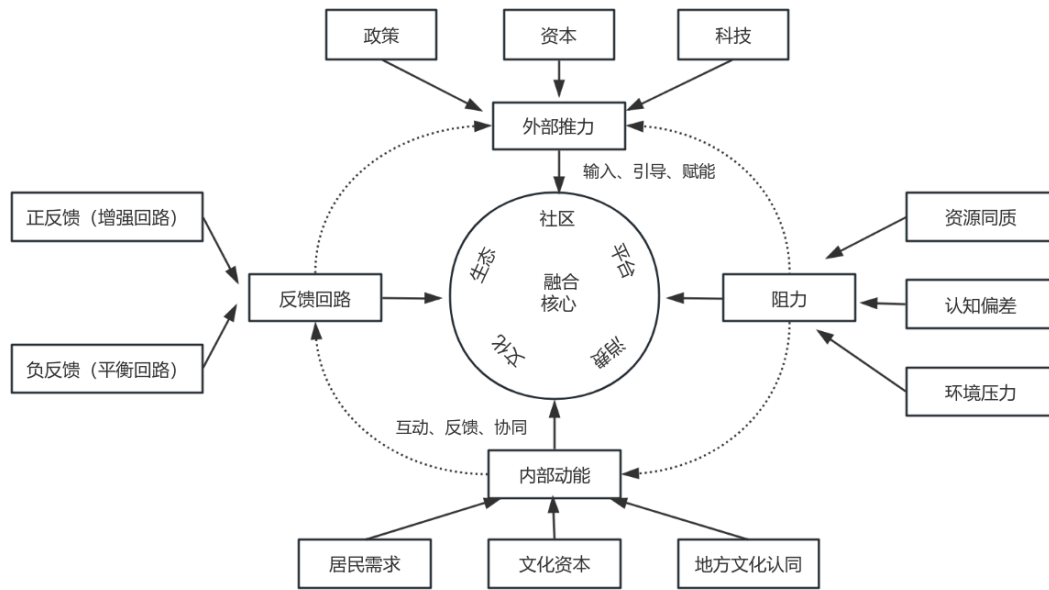


图 1: 艺术乡建与生态旅游融合系统动力概念模型

来源: 本研究整理

3. 模型运行逻辑

该模型的核心逻辑是，在“社区”这一核心场域中，内部动能（文化资本、居民需求、文化认同）与外部推力（政策、资本、科技）持续互动。外部推力（如一项艺术扶持政策）输入后，首先作用于内部的文化资本与居民需求，可能激发文化创新活动；这些活动在生态、文化、经济、社会四个维度产生变化（如环境美化、旅游收入增加、社区凝聚力提升）；这些变化又反过来强化或调整内部动能（如收入增加进一步激发参与热情，即正反馈），同时也可能产生新的阻力（如游客过多带来环境压力）。社区作为能动主体，在此过程中不断学习、适应和决策，推动整个系统向更高级、更可持续的融合状态演进。

讨论

本研究基于荣山寮村案例构建的“文化资本激活—社区认同生成—参与深化—吸引力提升—效益反馈—认同再强化”机制模型，对艺术乡建与文旅融合研究具有重要补充意义。首先，相较于将艺术乡建理解为景观更新或品牌塑造工具的既有视角，本研究表明艺术介入的关键并不在于视觉改造本身，而在于其是否能够通过渔猎记忆与生活物件的符号转译，激活在地文化资本，并嵌入村民日常生活经验之中。这一发现呼应了文化资本可转换性的理论视角，同时指出文化资本向发展动力的转化需要以社区认同为中介条件。其次，在文旅融合层面，荣山寮村旅游吸引力的提升并非单纯源自资源禀赋或市场逻辑，而是建立在社区认同增强与主动参与基础之上，表现为由观光式消费向沉浸式体验的转型。因此，社区认同既是文化资本激活的结果，也是旅游体验深化的前提。再次，研究显示内生动力并非完全自发形成，而是在外部政策



与市场力量触发下，通过内部文化资源的再组织与再认同逐步生成，呈现出“外部触发—内部转化—循环强化”的动态结构。同时，参与不均、文化表演化倾向与环境承载压力等因素可能对动力循环形成负向调节，构成机制运行的边界条件。总体而言，艺术乡建推动滨海渔村发展的核心不在于“艺术+旅游”的简单叠加，而在于文化意义重构是否能够转化为社区持续行动能力，这一过程具有明显的情境性与过程性特征。

总结

基于 2025 年 3—7 月对海南海口荣山寮村的田野调查与 83 位多元主体的深度访谈，本文从扎根理论的三级编码出发，揭示了艺术乡建与生态旅游融合发展的动力生成逻辑。研究表明，荣山寮村的融合发展并非简单遵循“艺术引流—游客增长—经济提升”的线性路径，其关键机制更接近一种“文化意义重构—社区认同增强—行动参与扩展—市场吸引力提升—效益反馈再强化”的循环链条。

首先，艺术介入在村落层面的首要作用是对渔业记忆、生活物件与地方叙事进行创造性转译，使原本被忽视的日常资源获得新的符号价值与审美可见性，从而完成在地文化资本的激活与价值重估。其次，文化资本的激活并不会自动转化为发展动力，只有当其与村民的生活经验发生情感与意义层面的连接时，社区认同与主体意识才会被逐步唤起，村民才可能从旁观者转向参与者与协作者。再次，在认同与参与的累积基础上，融合发展的内生动力得以形成，并通过新主体进入、业态创新、主客互动增强与口碑传播等方式外显为旅游吸引力的升级与经济回馈的增加。最后，研究也观察到融合发展过程中存在参与机会与收益分配不均、艺术理解门槛、文化表演化感知、环境承载压力以及制度摩擦等结构性张力，这些因素会对社区认同与发展循环产生负向调节，影响持续性与公平性。

总体而言，荣山寮村案例提示：艺术乡建的“有效性”不取决于艺术形式的热闹程度，而取决于其是否能够在村落生活世界中形成可被理解、可被参与、可被共享的文化意义，并通过制度安排将这种意义转化为持续的社区行动与发展动力。

建议

结合研究发现，本文提出以下面向政府、运营主体与社区的实践建议，以提升艺术乡建推动滨海渔村融合发展的可持续性与公平性。

1. 以“在地文化资本”为中心推进艺术介入，避免项目同质化与外来符号替代

艺术乡建应优先从村落已有的物质文化与生活经验出发，将渔业生产工具、海洋信仰、生活叙事与空间肌理作为创作与策展基础，通过轻介入、可参与、可延续的方式形成长期文化表达，而非以外来景观模板快速复制。对于滨海渔村而言，尤其要避免将“海边风情”简单景观化，忽视渔业生活的真实质感。

2. 构建低门槛参与机制，让村民从旁观走向共创

研究显示，社区认同是内生动力的关键中介变量，因此建议以工作坊、共同制作、村史叙事收集、渔业技艺体验等方式，降低村民参与艺术活动的门槛，并给予可见的反馈与认



可。对部分“看不懂艺术”的群体，应通过解释性展示、故事化导览与村民讲述等方式提升可理解性，减少认知隔阂。

3. 建立收益共享与机会公平机制，缓解参与不均与分化风险

对于房屋租赁、摊位经营、活动合作、文创销售等收益，应设计透明的分配与参与规则，避免少数人获益、多数人疏离的局面。可探索村集体参与、公共基金回流、社区岗位轮换等形式，让发展收益在社区内形成更广泛的获得感，从而支撑认同与参与的持续积累。

4. 用制度化治理减轻表演化与原真性焦虑，把文化保护纳入发展规则

当艺术活动过度面向游客展示而缺乏社区协商时，容易被村民感知为“表演给外人看”。建议建立村民参与的议事机制，对活动内容、空间使用、旅游秩序与文化表达边界进行共同讨论，同时将渔村生活节律与传统生产空间的保护写入村规与项目协议，降低原真性流失的焦虑。

5. 强化生态与秩序管理，设置旅游承载与环境红线

滨海渔村对环境变化更敏感，游客增长带来的垃圾、噪声、交通拥堵等问题会快速转化为社区不满。建议在旺季引入预约与分时管理、垃圾与污水处理强化、停车与收费透明化等措施，并通过社区志愿与运营协同建立日常秩序维护机制，以防环境压力反噬发展动力。

6. 提升政策稳定性与协同效率，减少制度摩擦对动力循环的扰动

研究中“政策波动、权属模糊、管理措施摩擦”等问题，容易破坏市场预期与社区信任。建议对土地与资源权属进行清晰界定与制度化协商，优化政策工具的连续性，避免频繁调整造成村民与经营主体的被动性；同时推动文旅、环保、城管等部门协同，形成一套可执行、可监督的治理框架。

参考文献

- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241-258). Greenwood Press.
- Duxbury, N., & Campbell, H. (2011). Developing and revitalizing rural communities through arts and culture. *Small Cities Imprint*, 3(1), 111-122.
- Evans, G. (2009). Creative cities, creative spaces and urban policy. *Urban Studies*, 46(5-6), 1003-1040. <https://doi.org/10.1177/0042098009103853>
- Kyle, G., Graefe, A., Manning, R., & Bacon, J. (2004). Effects of place attachment on users' perceptions of social and environmental conditions in a natural setting. *Journal of Environmental Psychology*, 24(2), 213-225. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2003.12.006>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Ray, C. (1998). Culture, intellectual property and territorial rural development. *Sociologia Ruralis*, 38(1), 3-20. <https://doi.org/10.1111/1467-9523.00060>
- Richards, G. (2011). Creativity and tourism: The state of the art. *Annals of Tourism Research*, 38(4), 1225-1253. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.07.008>



- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers* (3rd ed.). Sage Publications.
- Smith, M. K. (2006). *Tourism, culture and regeneration*. CABI Publishing.
<https://doi.org/10.1079/9781845930109.0000>
- Su, L., Huang, S., & Huang, J. (2019). Effects of destination social responsibility and tourism impacts on residents' support for tourism and quality of life. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 43(2), 318-341. <https://doi.org/10.1177/1096348018759855>
- Su, M. M., & Wall, G. (2014). Community participation in tourism at a World Heritage Site: Mutianyu Great Wall, Beijing, China. *International Journal of Tourism Research*, 16(2), 146–156. <https://doi.org/10.1002/jtr.1909>
- UNWTO. (2018). *Tourism and culture synergies*. World Tourism Organization.
<https://doi.org/10.18111/9789284418978>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.
- Zukin, S. (2010). *Naked city: The death and life of authentic urban places*. Oxford University Press.
- 冯炜. (2023). 艺术乡建中的文化资本转化机制研究. *文化产业研究*, 16(2), 34–42.
- 向丽. (2019). 从“乡村美化”到文化介入：艺术乡建的反思. *文艺研究*, (8), 45–53.
- 张颖. (2021). 艺术介入乡村的路径反思与价值重构. *装饰*, (2), 112–117.
- 方李莉. (2021). *艺术乡建的中国路径*. 中国社会科学出版社.
- 渠岩. (2020). 艺术乡建：作为中国乡村建设的第三条路径. *美术观察*, (5), 6–13.
- 费孝通. (1998). *乡土中国*. 北京大学出版社. (原著出版于 1948 年)

文化转译与媒介赋能：中国现象级舞剧传播机制的质性研究
**CULTURAL TRANSLATION AND MEDIA EMPOWERMENT:
A QUALITATIVE STUDY ON THE COMMUNICATION MECHANISM OF
CHINESE PHENOMENAL DANCE DRAMAS**

谢芳^{1*}, 刘帆²
Xie Fang^{1*} and Liu Fan²

^{1,2} 泰国正大管理大学泰华国际学院
^{1,2}International Chinese College, Panyapiwat Institute of Management, Thailand
^{*}Corresponding Author, E-mail: 35170965@qq.com

摘要

本文以文化转译与媒介赋能为双核心视角，选取《只此青绿》《永不消逝的电波》《红楼梦》（江苏大剧院版）为研究对象，运用建构主义扎根理论开展质性研究，探究中国现象级舞剧的传播机制。研究表明，文化转译（文化深描、艺术表达）与媒介赋能（政策与平台赋能、媒体传播策略）是舞剧现象级传播的两大核心驱动维度，前者为传播奠定兼具文化深度与传播性的内容基底，后者为传播提供多元协同的渠道支撑与效能放大。观众接受度作为核心中介变量，通过情绪共鸣、文化认同、参与式行为的递进过程，实现文化转译价值落地与媒介赋能效能转化。三者共同形成“文化转译内容前置驱动——媒介赋能策略侧行动——受众中介反应”的链式传播机制。本文厘清了二者协同作用逻辑，为新时代舞剧创作与传播提供了实践参考。

关键词：现象级舞剧 文化转译 媒介赋能 传播机制

Abstract

From the dual core perspectives of cultural translation and media empowerment, this paper selects *The Green Lotus*, *The Eternal Wave* and *A Dream of Red Mansions* (Jiangsu Grand Theatre Version) as research objects, and uses constructivist grounded theory to conduct a qualitative study on the communication mechanism of Chinese phenomenal dance dramas. The results show that cultural translation (in-depth cultural depiction, artistic expression) and media empowerment (policy and platform empowerment, media communication strategies) are the two core driving dimensions for the phenomenal communication of dance dramas. The former lays a content foundation with both cultural depth and communication for dissemination, while the latter provides multi-coordinated channel support and efficiency amplification. As the core mediating variable, audience acceptance realizes the value implementation of cultural translation and efficiency transformation of media empowerment through the progression of emotional resonance, cultural identity and participatory behavior. The three jointly form a chain communication mechanism of "cultural translation content-driven in advance-media empowerment strategy-driven on the side - audience mediation response". This paper clarifies their synergistic logic and provides practical references for the creation and communication of dance dramas in the new era.

Keywords: Phenomenal Dance Drama, Cultural Translation, Media Empowerment, Communication Mechanism



引言

研究背景

舞剧作为融合民族身体美学与舞台叙事的重要艺术门类，迎来发展黄金期，一批优秀作品突破“小众”“高冷”的刻板印象，成为现象级文化事件。《只此青绿》《永不消逝的电波》《红楼梦》（江苏大剧院版）等作品频繁登陆微博、抖音、小红书等平台热榜，引发二次创作、服饰模仿、文化解读等连锁反应，在票房、传播力与口碑上实现跨越式突破。中国演出行业协会 2025 年全国演出市场简报显示，这些作品长期占据市场头部地位，成为文旅融合与文化传播的典型案列。现象级舞剧的兴起不仅得益于创作质量的提升，更离不开传播路径的革新。这类作品呈现出鲜明的传播新特征：高度审美化的舞台设计成为核心传播资源，“青绿女孩”“旗袍剧照”等视觉意象转化为社交媒体符号，用户主动解读与二创加速内容扩散，央视等官方平台与短视频平台形成传播闭环。地方政府也将优秀舞剧纳入城市文化名片与数字文化资产运营体系，推动舞剧从“剧场演出”向“多平台传播”转型。现有学术研究已关注到舞剧的艺术特征、传统文化转化等方面，但仍存在明显局限。多数研究聚焦单一维度，或侧重艺术表现与审美阐释，或关注传播策略与市场表现，难以解释“创作—平台放大—观众再生产”的完整传播链条；对观众接受度与用户行为的“反身性”重视不足，多将观众定位为“末端接受者”，忽视其通过 UGC、社群扩散等行为对传播策略的反向规训作用；各影响因素的“角色类型”与因果顺序尚未厘清，缺乏对链式中介机制的系统性探讨；且多以“短期爆点”为观察标的，缺乏对“跨年限、跨平台、跨圈层持续性影响”的时间维度考察。在艺术管理与传播学交叉领域，针对舞剧这一高度依赖“现场感”与“审美符号”的艺术形态，其与平台算法、观众互动的深层机制研究仍较为薄弱。

内容

本研究以“传播”为核心视角，对中国舞剧语境中的“现象级”进行学术化界定，明确其跨平台触达、观众参与强度与持续复燃的核心特征。以《只此青绿》《永不消逝的电波》《红楼梦》（江苏大剧院版）三部现象级舞剧为样本，通过建构主义扎根理论对质性文本进行系统分析，核心目的包括：一是识别文化深描、艺术表达、政策与平台赋能、媒体传播策略等影响舞剧传播的核心因素，厘清各因素的相互作用关系；二是探究文化深描对传统文化资源的现代转译路径、艺术表达中促进传播的创新形式、媒体传播策略在不同阶段的功能定位、政策与平台赋能的协同作用机制；三是明确观众接受度的中介角色与作用特征，揭示情绪共鸣、文化认同、参与式行为三者的递进关系及其对传播效果的影响；四是构建“内容—策略—受众”的递进式解释框架，阐明现象级舞剧“内容前置驱动—策略侧行动—受众中介反应”的内在传播机制；五是舞剧创作与传播策划提供“传播友好化”的设计要点与策略清单，推动舞剧行业的创新发展与高效传播，提升中国舞剧的公共传播力与国际影响力。

研究意义

1. 理论意义：推动“现象级”由行业话语向学术概念转化，明确其跨平台迁

移、参与强度与持续复燃的核心维度，构建“内容前置驱动—策略侧行动—受众中介反应”的链式机制，厘清各因素的角色分工与因果顺序。将文化深描、艺术表达等因素纳入统一分析框架，为舞剧传播研究提供可解释、可验证、可比较的新范式，丰富艺术管理与传播学交叉领域的研究成果。同时，“政策与平台赋能”由数据“自然涌现”，体现了扎根理论在复杂文化现象研究中的理论开放性。



2. **实践意义：**为舞剧创作提供明确的“传播友好化”设计方向，如意象锚定、叙事可达性、情绪峰值编排等；为宣发工作提供议题设置、话语框架、节奏编排、共创机制等策略清单与评估框架；为平台与媒体的资源配置、节点联动提供决策参考，助力形成院团—剧场—媒体平台—社群的协同机制，优化传播投入产出比，提升优质舞剧的破圈效率与复燃确定性。
3. **社会文化意义：**通过提升舞剧的公共传播能力与跨圈层触达，促进优秀传统文化的当代表达与社会共享，推动公共文化供给与审美教育普及；为舞剧二次创作生态与公共讨论空间的建设提供治理思路，助力形成健康有序的文化传播环境，增强文化自信与民族认同感。

研究综述

1. 中国舞剧艺术特征研究

1.1 文化根源与精神内涵的舞蹈化转译：中国舞剧的创作高度依托传统文化资源，其核心并非对原始文本的情节复刻，而是通过舞蹈语言完成文化精神的再提炼与再书写。金淼（2025）指出，中国民族舞剧已从“民族化”“民族风格”演进至“民族性”阶段，成熟的创作不再局限于民族符号拼贴，而是将民族精神、文化气质与价值观念内化为艺术整体。于平与斯琴（2025）从“中华文明标识”视角强调，当代舞剧通过提炼民族气节、家国情怀等精神内核，成为中华文明精神的重要当代表达形态。围绕《红楼梦》《孔子》等作品的研究表明，创作者往往通过“意象化”“象征化”的舞蹈结构，将文本思想内涵转化为舞台精神图式（刘赫，2025）。

1.2 以身体为核心的非语言叙事：舞剧以身体为核心叙事媒介，通过“形象化、性格化、情境化”的身体转译，使舞蹈动作具备戏剧功能。张麟（2018）认为，舞剧本质是“借事抒情”的表现性舞蹈样式，其叙事依赖舞蹈动作、情感节奏与结构张力，而非语言对话。陈琰（2021）从《永不消逝的电波》中提炼“谍战肢体化”策略，为身体转译的操作化提供了可参考的动作语汇清单。数字媒体与舞台实景的叠映让传统意象获得“当代可视化”，形成“虚实共生的舞剧意境”，突破了传统观赏壁垒。

1.3 综合性舞台美学与多感官系统建构：舞剧是高度综合的舞台艺术，其艺术效果依赖舞蹈、音乐、舞美、灯光与空间设计的系统协同。任蕴实与黄嘉欣（2025）指出，当代舞剧的舞美已从单纯的空间布景转向情感与意义的生成机制，其空间调度直接影响观众对主题与情绪的理解。李念霖（2025）的研究强调，舞台视觉系统在历史记忆建构与情感引导中发挥关键作用。多感官整合的舞台美学不仅增强了舞剧的艺术感染力，更为其媒介化传播提供了丰富的视听资源。

2. 中国舞剧传播发展研究

2.1 传播场域从剧场到媒介空间的转变：早期舞剧传播以剧场演出为核心，传播范围受限于演出场次、地域与观众规模。随着媒介技术发展，舞剧传播场域发生结构性变化，形成多平台循环扩散的复合形态（吕净，2024）。以《永不消逝的电波》为例，指出同一文本通过电影、电视剧、舞剧与新媒体内容的多平台呈现，构建起互文性传播网络，突破了剧场空间的限制。舞剧通过电视节目、网络视频平台与社交媒体进入更广阔的公共文化空间，实现了传播范围的大幅拓展。



2.2 传播形态的符号化与片段化特征：新媒体环境下，舞剧传播呈现显著的符号化与片段化特征。张阳（2025）分析舞剧电影《永不消逝的电波》时发现，舞剧跨媒介传播往往依赖高密度情绪段落、象征性动作与视听高潮片段，而非完整叙事结构。《只此青绿》通过提炼核心舞段与视觉意象，使其内容在短视频与影像平台中被反复传播与再解读。这种传播方式在扩大舞剧影响力的同时，也重塑了观众的接受与理解方式。

2.3 链式传播机制与文化功能：传播学视角下，舞剧传播形成“编码—媒介—受众”的链式机制。韩玉坤和樊晓燕（2024）通过分析《只此青绿》的微博评论，发现舞剧传播具有“小世界效应”，情感卷入是触发转发与二创的关键中介变量。吕净（2024）的跨文化研究表明，“文化符号+平台算法”是舞剧突破语言壁垒、获得国际流量的核心配方。社会学维度，布迪厄的“文化资本”理论揭示了舞剧观众结构与审美趣味的分层特征。传统民间舞蹈的“血缘—地缘”共同体已转变为“价值—兴趣”共同体，线上社群通过话题标签与二创视频形成“舞剧迷群”。借助葛兰言“社会凝聚”概念，强调舞剧通过符号再造与仪式重演，将革命记忆、家国叙事转化为集体记忆，实现社会情感的“软性整合”。从知识社会学视角论证来看，舞蹈艺术作为“时代发生物”，承载着意识形态功能与价值指引作用。

2.4 政策环境与平台机制的影响：中国舞剧的传播发展与政策环境、平台机制密切相关。于平与董丽（2024）指出，国家文化政策与主流价值导向在舞剧题材选择与传播路径中发挥重要引导作用。政策通过平台资源配置和传播策略影响舞剧的分发渠道，政府及合作方的推广策略与资金支持，能推动作品获得更广泛的传播与更高的可见度。同时，平台算法、主流媒体曝光与整合营销策略共同塑造了舞剧的传播节奏与受众触达范围，为舞剧传播提供了重要的外部支撑。

3. 现象级艺术作品的概念与理论基础

现象级艺术作品的概念流变“现象级”源于英文“phenomenal”，最初用于市场传播领域，描述短时间内引发广泛关注、跨圈层传播并形成社会文化效应的现象。引入文艺产品分析后，其核心强调社会话题生成与自发传播机制的联动效应，区别于普通“热门”或“成功”作品。早期界定多采用流量导向的硬性指标，如“收视率>3%”“热搜时长≥48小时”等（崔莹，2019）。随着传播机制演进，研究者开始构建“经济—文化—社会”多重评价维度，文旅部2023年提出“文旅联动率”“用户UGC参与指数”等考量指标，体现了评价体系的多元化趋势。在中国政治文化语境中，现象级艺术作品的界定兼具市场反馈与主流意识形态导向。中共中央办公厅《关于新时代文艺工作的意见》（2019）明确“社会效益优先于经济效益”原则，要求文艺作品体现社会主义核心价值观与历史文化遗产。《只此青绿》等作品的走红，离不开央视春晚嵌入、《人民日报》文化解码等结构性背书机制，这种官方认可赋予作品更高的公共正当性（马琳，2025）。

研究方法

1. 研究对象

本研究以中国近年来涌现的现象级舞剧为研究对象，采用双轨验证抽样法筛选核心样本，兼顾样本的市场代表性、传播典型性与题材多样性，最终确定《只此青绿》《永不消逝的电波》《红楼梦》（江苏大剧院版）三部作品为具体研究对象。样本选取先以2022-2024年中国舞剧演出市场票房排行榜TOP5为基础，剔除偶发性热度作品，初步锁定候选样本；再从内容品质、市场表现、媒介热度、用户参与四个维度设置严格筛选阈值。三部样本舞剧均

斩获文华奖等国家级艺术奖项，覆盖历史文化、红色主题、古典文学改编三大主流题材，且均在新媒体生态下实现跨平台、跨圈层的现象级传播，传播路径与受众反馈各具特色，其创作与传播实践能够充分反映中国现象级舞剧的核心特征，为研究提供了典型且全面的分析素材。

2. 研究方法

本研究采用卡麦兹（Charmaz）建构主义扎根理论开展质性分析，该方法强调理论从研究数据中自然涌现，同时重视研究者的主观阐释与研究对象的互动关系，适合探索现象级舞剧传播这一复杂文化现象的内在机制，弥补现有研究中理论框架不足、影响因素关系模糊的问题。选择建构主义扎根理论的核心原因在于：其一，现象级舞剧的传播是多因素协同作用的复杂过程，现有理论难以完整解释其形成逻辑，扎根理论的探索性特征能够实现理论的本土化建构；其二，该方法允许研究者带入文献综述提炼的启发性概念，同时保留对新范畴、新关系的敏感性，契合本研究“演绎—归纳—再演绎”的研究逻辑；其三，扎根理论的多级编码过程能够系统梳理质性文本中的关键信息，厘清各影响因素的内涵、维度与相互作用关系，为构建现象级舞剧传播机制模型提供严谨的方法论支撑。本研究全程借助质性研究软件 NVivo 12 Plus 进行文本管理、编码分析与节点关系梳理，确保分析过程的系统性、可追溯性与科学性，提升编码效率与结果的准确性。

3. 数据收集

本研究的质性数据均为公开可获取的文本资料，分为主创访谈文本与观众高互动评论两大类，总字数达 5.1 万字，形成兼具创作视角与受众视角的双源数据体系，避免单一数据来源的偏倚。主创访谈文本：来源于央视《国家舞台》《文艺中国》、人民网、新华社、剧目官方纪录片、主流媒体专访等平台，涵盖编剧、导演、编舞、舞美设计、主演等核心创作与执行人员，时间跨度为 2019-2025 年，经转录、整理后共 3.5 万字，占总文本量的 70%，主要反映舞剧创作理念、艺术表达创新、传播策略设计等核心信息。观众高互动评论：通过 Apify 工具抓取微博、豆瓣、抖音、B 站等平台的公开评论，筛选标准为互动量（点赞 / 转发 / 评论数）高、内容丰富、语言生活化且跨平台覆盖不同观众群体，共 1.6 万字，占总文本量的 30%，主要反映观众对舞剧的接受反馈、情绪体验、传播行为动机等信息。在正式编码前，对所有文本数据进行标准化预处理：将文本统一转为 Word 格式，删除个人敏感信息，为每条文本标注数据来源、发布时间与相关剧目；将预处理后的文本导入 NVivo 12 Plus，按“剧目×资料类型”建立 Case 节点，实现数据的分类管理，避免样本分析偏重单一剧目。

4. 数据分析

本研究依据建构主义扎根理论的研究范式，通过初始编码、聚焦编码、轴心编码、理论编码四级编码过程开展数据分析，同时辅以编码一致性检验、理论饱和度验证与专家验证，确保分析结果的严谨性与可靠性。

4.1 编码准备与一致性检验：依据文献综述提炼的文化深描、艺术表达、媒体传播策略、观众接受度 4 个启发性概念，制定初始代码手册，明确每个概念的操作定义、边界说明、排他 / 兼容规则，并在 NVivo 12 Plus 中创建一级节点，嵌入定义备忘录。选取 5% 的样本文本（约 2500 字）进行双人试编码，计算 Cohen's κ 系数检验编码一致性。本研究首轮试编码的 Cohen's κ 系数为 0.78，达到“良好”一致性标准，无需修订代码手册，直接进入正式编码阶段。

4.2 初始编码：逐行阅读质性文本，采用“开放编码”思路，先尝试将文本内容匹配初始代码手册中的 seed 节点，若文本包含新概念则创建涌现性二级节点，以“词组 + 行动动词”的方式为节点命名（如“AE_SymbolPreembed”（艺术表达—符号预埋））。每完成约 1



万字文本的编码，运行节点频次报表，合并同义节点、拆分内涵过宽的节点，及时更新代码手册并记录合并逻辑。同时进行初步的饱和度监测，当连续两批文本的新节点增长率 < 5% 时判定为初步饱和，最终共得到 98 个初始节点，且在编码过程中涌现出“政策与平台赋能”这一新的核心范畴。

表 1: 编码资料来源清单

编	剧目 / 类型	资料标题	来源平台	发布时间	资料类型
001	《只此青绿》	《国家宝藏》第三季特别篇	央视 CCTV-1	2021 年 12 月	节目访谈 / 纪录片
002	《只此青绿》	舞剧主创专访	《人民日报》客户端	2022 年 3 月	图文专访
003	《只此青绿》	幕后解读《青绿》	央视频	2023 年 4 月	官方纪录片
004	《永不消逝的电波》	新华社《国家精神》主创访谈	新华社视频号	2020 年 11 月	视频专访
005	《永不消逝的电波》	《文艺中国》编导专访	央视频	2021 年 7 月	节目专访
006	《永不消逝的电波》	后台采访花絮片段	凤凰网文娱	2021 年 10 月	演出花絮
007	《红楼梦》江苏大剧院版	剧目创排幕后解析	澎湃新闻	2022 年 9 月	深度图文报道
008	《红楼梦》江苏大剧院版	纪录片《舞·红楼》	江苏大剧院 bilibili 号	2023 年 1 月	官方纪录片
009	《红楼梦》江苏大剧院版	剧院发布会实录	《南方都市报》	2022 年 6 月	新闻发布会视频
010	观众评论	豆瓣用户长评精选合集	豆瓣	2021-2024	观众 UGC 评论
011	观众评论	微博观后感及话题评论	微博	2022 年-2025 年	社交平台短评
012	观众评论	短视频互动评论（仿妆、动作模仿等）	B 站	2023 年-2025 年	短视频互动评论

来源: 根据本研究整理绘制

4.3 聚焦编码: 以“聚合最具解释力的初始节点、确认核心范畴框架”为目标，对 98 个初始节点进行聚类整合。不再以节点出现频次为唯一依据，而是基于建构主义扎根理论的范畴确认原则，从解释力、跨文本一致性、内部凝聚度及其在理论建构中的整合潜力四个维度，对初始节点进行系统检视。最终将 98 个初始节点聚类整合为文化深描、艺术表达、政策与平台赋能、媒体传播策略、观众接受度五大核心范畴，明确每个核心范畴的维度特征、内涵边界，并绘制聚焦编码表，梳理各核心范畴的理论意涵与相互关系。



表 2: 聚焦编码表

一级范畴 (聚焦后)	维度特征 (聚焦后保留)	理论意涵与范畴关系	备忘录要点 (理论性思考)
文化深描	IP 历史研究 精神内核提炼	作为现象级传播的意义母体与价值内核。为艺术表达提供深厚的文化合法性，是触发观众文化认同的原始素材。其深度决定了作品传播的持久力与口碑高度。	“文化深描不直接驱动裂变，而是为‘现象级’提供‘现象’之外的‘级’——即文化的深度与重量，避免其成为短暂的热点。”
艺术表达	身体转译 叙事结构创新 多感官整合设计	是将文化深描转化为可感知、可传播形式的关键环节。其中，“身体转译”创造的符号（如青绿腰）是模因传播的核心载体；“叙事创新”与“多感官设计”则提升了作品的完整体验感，支撑长视频传播与口碑。	“‘身体转译’是连接‘文化深描’与‘社交媒体传播’的关键桥梁。一个成功的身体符号，同时是艺术的产物和传播的爆点。”
政策与平台 赋能	国家级媒体背书 平台算法协同推广	构成现象级传播的外部驱动结构。政策背书赋予作品公共合法性并提供顶级流量入口；平台算法则将内容精准推向潜在兴趣圈层，实现流量的指数级放大。二者协同，构建了传播的“快车道”。	“政策与平台是传播场域中的‘结构性力量’。它们不生产内容，但决定内容的可见性。理解中国式的现象级传播，必须将这部分‘看得见的手’纳入分析框架。”
媒体传播策略	符号化传播策略（归并：传播符号预埋、符号化短视频裂变） 参与式传播策略（归并：挑战赛与二创引导）	是传播过程中的主动性、操作化手段。其分为两个层面： 1) 符号化策略：从内容中提炼并最大化传播核心模因； 2) 参与式策略：通过运营手段激发、承接和放大用户的创作能量，将传播主动权部分让渡给观众。	“将‘预埋’与‘裂变’合并为‘符号化传播策略’，因其在逻辑上是一个连续的行动谱系。这揭示了当代创作已深度内嵌了传播思维——‘为传播而设计’。”
观众接受度	情绪共鸣 文化认同 参与式行为	是传播的终点，也是新一轮传播的起点。“情感与认同”是深层的心理接受，是形成口碑和忠诚度的基础；“参与式行为”是外显的行为接受，其产生的 UGC 成为传播链条的核心动力，反哺整个系统。	“观众接受度是一个从内化到外显的连续体。当‘参与式行为’达到一定规模，观众就从‘受众’变成了传播网络的‘节点’，实现了传播主体的惊险一跃。”

来源：根据本研究整理绘制

4.4 轴心编码：采取“过程 — 互动取向”，围绕“内容 — 策略 — 受众”核心链条，敞开式梳理五大核心范畴之间的“条件 — 行动 / 互动 — 结果”关系。以“同一关系在≥2 类数据源中被证实且≥2 个剧目均出现”为关系稳健性判定标准，通过节点共现分析、原文回溯确认语境一致性，刻意搜寻负例与边界条件，避免早熟定论。通过轴心编码，明确各核心范畴的变量属性：文化深描、艺术表达、政策与平台赋能、媒体传播策略为自变量，是现象级舞剧传播的前置驱动因素；观众接受度为中介变量，承担传播效能转化的桥梁作用；现象级舞剧传播



为因变量，表现为数据爆发、圈层突破与社会影响力形成。同时梳理出各变量之间的具体作用路径，形成初步的理论假设。

4.5 理论编码：以“构建系统、简洁且具有解释力的理论模型”为核心目标，将轴心编码梳理的变量关系整合为核心理论框架。锚定“观众接受度中介作用下的现象级舞剧传播动力模型”为中心范畴，将经轴心编码验证的变量关系拼接为“内容前置驱动 — 策略侧行动 — 受众中介反应”的链式传播机制，明确各核心范畴在模型中的角色定位与作用路径。为每条作用路径撰写理论备忘录，包含概念解释、机理推理、关键证据与边界条件，形成路径命题表；同时邀请跨领域专家对理论框架进行审读，对核心范畴的合理性、模型逻辑的一致性进行验证与优化，最终构建起兼具理论性与实践性的现象级舞剧传播机制模型。

4.6 理论饱和度验证：采用预留样本回溯验证法进行理论饱和度检验：将全部质性文本按 2/3:1/3 的比例划分，前 2/3 文本用于正式编码与理论建构，后 1/3 文本作为验证样本。完成四级编码后，将验证样本重新导入 NVivo 12 Plus，在不新增任何先验范畴的前提下进行逐段比对式编码，检验是否出现新的概念 / 范畴、既有范畴是否出现新的属性维度、范畴间是否产生新的结构性关系。验证结果显示，所有验证样本内容均可被纳入已构建的范畴体系，无新范畴、新属性、新关系出现，且初始编码后期新节点增长率已连续低于 5%，表明本研究的质性分析达到理论饱和状态，所构建的理论框架具有充分的资料支撑与稳定的解释力。

4.7 专家验证：遵循“相关性、专业性与异质性相结合”原则，邀请 6 名跨领域专家对研究结果进行验证，其中高校舞蹈与戏剧影视研究领域学者 3 名、文化传播与文化产业研究领域学者 2 名、舞剧制作 / 剧院运营实践型专家 1 名。向专家提供研究摘要、核心范畴说明及理论模型示意图，采用结构化评估表，围绕核心范畴合理性、模型逻辑一致性、理论解释力及实践可理解性四个维度进行系统评估。专家评估结果均为“同意”及以上，且开放式反馈中对理论框架的完善提出了细节性建议，研究者据此对相关概念表述进行细化，未对理论模型的核心结构作出调整，进一步验证了研究结果的科学性与可靠性。

研究结果

1. 核心范畴及维度特征

通过建构主义扎根理论的四级编码，本研究最终识别出影响现象级舞剧传播的五大核心范畴，其中文化深描、艺术表达归属于文化转译核心维度，政策与平台赋能、媒体传播策略归属于媒介赋能核心维度，观众接受度为连接二者的核心中介变量，各范畴的维度特征、典型表述与理论意涵如下：

文化深描是文化转译的基础环节，是现象级舞剧传播的意义母体与价值内核，通过对传统文化 / 历史母题的深层调研与考据式挖掘，为艺术表达提供深厚的文化合法性，是触发观众文化认同的原始素材，其深度决定作品传播的持久力与口碑高度。艺术表达是文化转译的落地环节，是将文化深描的内核转化为可感知、可传播舞台艺术的关键，通过身体化、视觉化、叙事化的重构，打造兼具艺术美感与传播属性的舞剧内容，为媒介赋能提供核心传播素材。政策与平台赋能是媒介赋能的顶层支撑，为现象级舞剧传播提供权威背书与流量入口，通过国家级政策媒介与主流平台的协同，降低观众接受门槛，推动舞剧从专业圈层走向公共文化空间，二者协同构建传播“快车道”。观众接受度是连接文化转译与媒介赋能的核心中介，是实现舞剧传播效能转化与放大的关键，通过情绪共鸣、文化认同、参与式行为的递进过程，将舞剧的文化价值与媒介流量转化为实际的传播影响力，其产出的 UGC 成为传播链条的核心动力，反哺文化转译与媒介赋能的优化。

2. 范畴作用机制与传播链条

五大核心范畴对应文化转译（文化深描、艺术表达）、媒介赋能（政策与平台赋能、媒体传播策略）两大核心维度，形成清晰的“内容前置驱动—策略侧行动—受众中介反应”的链式传播机制，各环节相互支撑、相互强化，推动舞剧实现现象级传播。其中，文化转译作为内容前置驱动，为整个传播过程奠定价值与素材基础；媒介赋能作为策略侧行动，为文化转译的落地提供渠道与效能放大；观众接受度作为核心中介，实现二者传播效能的转化与循环，三者形成不可分割的有机整体。

文化深描为舞剧提供核心价值与意义基础，通过 IP 历史研究与精神内核提炼，赋予作品深厚的文化厚度与普世价值；艺术表达则将抽象的文化内涵转化为具象、可感知的舞台呈现，通过身体转译打造标志性传播符号，通过叙事创新与多感官设计增强作品的审美吸引力。二者的结合实现了“经典文化内核与当代审美表达”的有机统一，是舞剧突破圈层的根本前提。如《只此青绿》以北宋《千里江山图》为蓝本，故宫专家全程考据（文化深描），将宋代书画工艺、美学细节转化为“青绿腰”等身体符号（艺术表达）；《永不消逝的电波》以李白烈士真实事迹为原型，提炼“信仰”的精神内核（文化深描），用蒙太奇式叙事与多感官设计强化情感共鸣（艺术表达）；江苏大剧院版《红楼梦》以曹雪芹原著为根基，获中国艺术研究院红楼梦研究所学术指导（文化深描），用写意化肢体语言表达原著精神（艺术表达），均实现了内容价值与艺术表达的协同。

政策与平台赋能为舞剧提供外部结构性支持，国家级媒体背书赋予作品权威认可与海量曝光，平台算法推荐实现内容的精准触达与流量放大；媒体传播策略则通过符号化传播、参与式传播等操作手段，将舞剧内容与平台流量高效对接，推动内容的裂变扩散。二者的协同作用，构建了舞剧从“剧场”走向“全网”的传播通道。《只此青绿》通过央视春晚背书（政策与平台赋能），搭配“青绿腰”符号化短视频裂变（媒体传播策略），实现全民认知；《永不消逝的电波》获文华奖官方认可（政策与平台赋能），通过 800 场纪念演出推出打卡装置、戏服展览等衍生活动（媒体传播策略），实现线上线下联动传播；江苏大剧院版《红楼梦》通过 B 站跨年晚会片段出圈（政策与平台赋能），联动舞蹈博主发起翻跳挑战（媒体传播策略），精准触达年轻观众圈层。

观众接受度是传播链条的核心中介，承接内容与策略的影响，通过“情绪共鸣—文化认同—参与式行为”的递进过程，将作品价值转化为实际的传播效能。情绪共鸣是基础，让观众产生情感触动；文化认同是深化，让观众形成身份归属与价值认同；参与式行为是外显，让观众成为传播的主体，其产出的 UGC 内容成为新的传播素材，推动形成“传播—接受—再传播”的循环放大效应。三部样本舞剧均呈现出清晰的观众接受路径：《只此青绿》引发观众的文化自豪感（文化认同），推动其进行仿妆、博物馆打卡等参与式行为；《永不消逝的电波》以“平凡英雄的人性光辉”引发年轻观众的情绪共鸣，促成高复看率与口碑传播；江苏大剧院版《红楼梦》通过写意化的艺术表达让观众“破防”（情绪共鸣），进而自发解读肢体语言的象征意义（文化认同），形成跨圈层的学术讨论与二创传播（参与式行为）。

结论与建议

1. 文化转译的实践路径：现象级舞剧传播的内容内核建构

文化转译是中国现象级舞剧跨圈层、跨场景传播的核心前提与内容根基。《只此青绿》《永不消逝的电波》《红楼梦》（江苏大剧院版）三部舞剧成功完成对中华优秀传统文化、红色革命文化的现代化转译，为媒介赋能奠定内容基础。舞剧文化转译是以“深挖内核+具象



表达”为核心的系统性实践，路径体现在两个维度。一是对文化本体深度考据与内核提炼，实现“守正”。创作团队以学术研究为基础，如《只此青绿》还原宋代美学内核与文人精神，《永不消逝的电波》提炼红色叙事家国情怀，江苏大剧院版《红楼梦》紧扣原著核心主题，这让舞剧文化表达有精神基底和传播价值。二是以舞蹈艺术为媒介进行审美化、身体化重构，实现“创新”。舞剧将文化内涵转化为肢体语言等，完成从“文化本体”到“艺术作品”的转译。一方面通过身体符号建构，如“青绿腰”“水袖舞蹈”等成为传播核心“模因”；另一方面革新叙事方式，采用符合当代审美习惯的结构，让经典摆脱刻板表达。简言之，现象级舞剧文化转译实现“文化内核”与“艺术表达”、“经典传承”与“当代创新”的统一，为舞剧传播提供有价值的内容内核，是现象级传播的根本前提。

2. 媒介赋能的实现逻辑：现象级舞剧传播的渠道与效能放大

文化转译解决舞剧“传播什么”，媒介赋能解决“如何高效传播”，是舞剧走向“全民文化现象”的关键支撑。中国现象级舞剧的媒介赋能形成“政策媒介引领+大众媒介解读+数字媒介裂变”的多元协同体系，通过功能互补、资源整合，实现舞剧传播全方位放大。政策媒介作为顶层赋能载体，为舞剧提供权威性与公共性背书，如《只此青绿》登上春晚走向大众视野。大众媒介作为中间赋能载体，为舞剧传播提供文化价值的深度阐释。对舞剧的路线、艺术创新点和文化内涵进行系统解读，助观众深入理解其文化与艺术价值，摆脱“流量化”浅层陷阱，实现文化内涵深度传递，让媒介赋能升级为“价值传播”。数字媒介为舞剧传播提供精准触达与全民参与的裂变路径，抖音等平台靠算法推荐精准推送舞剧内容，打破传播的地域与圈层限制，其互动性让观众从被动接受者变为主动传播者与创作者，形成“官方创作+用户二创”格局，如“青绿腰挑战”等，实现舞剧传播指数级放大。此外，媒介赋能实现线上线下融合传播闭环，线下剧场提供沉浸式体验，是口碑核心来源，线上传播为线下引流，线下活动又为线上提供素材，形成良性循环。

3. 文化转译与媒介赋能的协同机制：现象级舞剧传播的核心逻辑

本研究发现，中国现象级舞剧传播靠文化转译与媒介赋能形成的“内容为核、渠道为翼、双向赋能、协同共生”深度协同机制。文化转译是媒介赋能的基础，决定传播深度、持久度与文化价值，为媒介赋能提供优质内容与核心素材，其质量决定媒介赋能潜力与边界；媒介赋能是文化转译的延伸，决定传播广度、热度与社会影响力，为文化转译提供传播渠道与当代反馈，引导其优化方向，如数字平台反馈推动舞剧文化转译更贴合当代语境。在协同机制中，观众接受度是核心中介，通过情绪共鸣、文化认同和参与式行为实现舞剧二次传播，让文化转译价值与媒介赋能流量循环放大。转译与媒介赋能协同指向观众接受与认同，观众参与推动文化转译优化与媒介赋能升级，形成“文化转译—媒介赋能—观众接受—二次传播”闭环。

4. 文化转译与媒介赋能视角下舞剧传播的现实启示

基于二者协同机制，本研究为新时代中国舞剧创作与传播提供现实启示，核心是实现文化转译当代化、媒介赋能系统化、二者协同前置化，形成一体化思维，推动优秀舞剧高质量传播。文化转译层面，坚持“守正内核、创新表达”打造适配媒介传播的成果。深耕传统文化内核，守住“根”“魂”，避免符号拼贴；立足当代观众审美与传播规律，强化“传播友好型”内容，建构标志性符号，为媒介赋能做准备。媒介赋能层面，构建“多元协同、线上线下融合”的系统化体系。整合不同媒介资源，实现功能互补；推动线上线下融合传播，形成闭环，避免传播“昙花一现”。二者协同层面，树立“内容与渠道提前对接”的一体化思维。舞剧创作与传播应在



创作之初融入传播思维，媒介平台提前介入创作，实现内容与渠道精准匹配，提升传播效率与效果。

参考文献

- 于平 & 斯琴. (2025). 中华文明标识赋能舞剧创意表达. *民族艺术研究*, 38(3), 90-97.
<https://doi.org/10.14003/j.cnki.mzysyj.2025.03.9>.
- 于平 & 董丽. (2024). 从《孔子》到《秀水泱泱》——近十年中国歌剧舞剧院舞剧创作的文化风采. *南京艺术学院学报(音乐与表演版)*, (6), 12-170.
- 任蕴实 & 黄嘉欣. (2025). 《观演建筑空间设计》:当代舞剧舞美设置与空间设计研究. *建筑学报*, (08), 123.
- 刘赫. (2025). 文化自信语境下原创舞剧《孔子》的艺术表达策略. *戏剧文学*, (6), 111-114.
<https://doi.org/10.14043/j.cnki.xjwx.2025.06.018>.
- 吕净. (2024). 符号学视域下的中国舞剧对外传播策略及效果——以中国歌剧舞剧院优兔频道为例. *传媒*, (4), 51-53.
- 崔莹. (2019). “现象级传播”的融合经验与创新路径. *传媒*, (3), 74-76.
- 张阳. (2025). 舞剧电影《永不消逝的电波》跨媒介创作的探索与创新. *北京舞蹈学院学报*, (5), 23-29.
- 张麟. (2018). 何为舞剧[博士学位论文]. *上海戏剧学院*. <https://doi.org/10.27317/d.cnki.gsxx.y.2018.000003>.
- 李念霖. (2025). 南京大屠杀历史记忆的艺术性重构——以舞剧《记忆深处》为例. *北京舞蹈学院学报*, (4), 20-27.
- 金淼. (2025). 浅析现实题材舞剧台本的创作策略. *艺术教育*, (1), 205-208.
- 陈琰. (2021). 技术赋能下的红色经典跨媒介文本转化——以《永不消逝的电波》为例. *传媒观察*, (4), 19-25. <https://doi.org/10.19480/j.cnki.cmgc.2021.04.003>.
- 韩玉坤、樊晓燕. (2024). 舞剧传播的受众卷入度研究——基于《只此青绿》微博数据的内容分析. *北京舞蹈学院学报*, (3), 103-117.
- 马琳. (2025). IP密码与记忆重构——“破圈”舞剧的“大众化”转向. *新世纪剧坛*, (6), 4-9.
<https://doi.org/10.13528/j.cnki.nct.001338>.