

中华人民共和国教育部主管 陕西师范大学主办
ISSN 1002-2163

中学地理 教学参考

TEACHING REFERENCE OF MIDDLE SCHOOL GEOGRAPHY

2023年12月·中旬

导向前瞻 内容鲜活 实践创新



国家学术期刊
全国中文核心期刊
知网、万方、维普全文展示期刊

高中人文地理教学理论研究

基于大概念的高中地理单元教学策略研究
基于核心素养培养的地理作业研究综述

ISSN 1002-2163



9 771002 216232

3 5 >
中学地理教学参考
中旬 02 08

黄洮交汇 位于甘肃省永靖县刘家峡水库库区，黄河碧绿清澈，洮河水色浑黄，两河一清一浊，相映成趣，蔚为壮观。（刘强/摄影）

2023年第35期·总第587期

网址：www.jwdili.com

CS 扫描全能王

3亿人都在用的扫描App

● 课堂教学

基于现象教学原则的地理大单元教学实践

——以“苏州市水污染”为例

管云云 卢卫忠 45

“五育融合”背景下PBL模式在高中地理教学设计中的运用

——以“农业区位因素及其变化”一节为例

黄艺敏 刘光旭 张运平 吴佳 毛本津 50

● 人教走廊

国家安全教育在高中地理教育中的渗透

——以人教版高中地理必修第二册为例

郑春霞 梁文清 56

评价

● 评价研究

基于核心素养培养的地理作业研究综述 杨修志 杜娇娇 张栋 59

● 原创试题

“青藏高原及周边地区冰川变化”试题设计 付家鹏 贺辉 63

拓展

● 研学实践

山地城市研学旅行活动案例设计研究

——以凯里市为例

尚海龙 李军 张呈茹 潘龙诗 65

京津冀红色研学资源的价值挖掘与利用

任跃辉 刘克利 70

● 教改借鉴

日本中学社会科地理素养“地理看法”与“地理想法”的培养

——基于单元开发课程构建的分析

戈运明 田深圳 李航 王方雄 73

● 多元地理

乡村地理学的发展及其理论解析

邢兰芹 刘阵 77

· 广告 ·

● 学术品读

高校地理专业英语教学路径探究/王一涵 解昕;小提琴音乐在不同地域文化中的传承与演变/刘莉莉;不同地理区域的史前文化对文创设计的影响/马静兵;地方美术资源的教学应用研究/牛文娟;文化自信视域下中国旅游地名的英文推介/林彦馨;数字媒体艺术设计在地理标志文化传播中的应用/刘芳;中学英语地名教学探究/徐永军 肖岚;动画技术在电子地图制作中的应用/于涛;数字时代高校图书馆地理信息系统设计探索/王艳翠;音乐教育发展中的自然地理差异/修雪卿;海南地理环境对体育旅游水上项目发展的影响/黎泳;本土地理资源激发小学生习作兴趣的策略研究/张常清;文化地理学视角下少数民族音乐文化的传承研究/项筱波;陕西民间音乐的地理性特征分析/李蕊 赵丹

敬告读者

☆本刊上旬(高初中)、中旬(理论)、下旬(实践)为同一刊名、刊号、荣誉的期刊,在知网、万方、维普等数据库全文展示,可在各地邮局订阅或扫描封面左下角的中国邮政二维码订阅。

☆本刊没有委托任何单位和个人征稿及收费,本社财务科为唯一收款单位,以本刊名义征稿及收款均为非法行为,请勿上当受骗。

☆在首阳教育云平台注册、登录后可实现以下功能:①投稿和查询审稿进度;②在线购买、阅读电子版;③参与直播课程、学习网络课程;④在线订购期刊及其他产品。

投稿须知

☆本刊仅接收首阳教育云平台的投稿,请务必在稿件中注明作者姓名、单位、快递地址、手机号码,第一作者及通讯作者各48字以内的简介(职称、荣誉为主)。若稿件属于基金资助、课题项目请标注。

☆收到上旬投稿后,第1个月完成一审,第2个月完成二、三审,第3个月完成稿件预排期;收到中旬、下旬投稿后,第1个月完成一、二审,第2个月完成三审、预排期次,办完相关手续确定刊发期次。

☆服务期内的“中地参”卓越会员投稿时,请在标题前加注“卓越会员+”,并在文末注明服务起止时间。管理员核对后,优先审稿、排期。

☆每篇稿件在一、二、三审阶段各审两轮,通过后进入下一阶段,两轮均未通过即退稿,修改后重投或另投他刊。

版权声明

☆本刊已许可中国知网、万方数据、维普资讯以数字化方式复制、汇编、发行、网络传播本刊全文。投稿一经选用,即视为作者同意授予本刊修改权和专有使用权(包括复制权和信息网络传播权)。所有署名作者向本刊提交文章之行为视为同意上述声明。如有异议,请在投稿时说明,本刊将按作者说明处理。

☆投寄本刊的稿件,作者文责自负,一经发现抄袭和侵犯他人版权等行为,将依据有关规定严肃处理,并在本刊点名批评。

公众号二维码

官网二维码



数字媒体艺术设计在地理标志文化传播中的应用

刘芳/黄河交通学院

推动文化与经济互促共荣,构建一体化发展格局是当代社会发展的重要趋势,利用地理标志文化发展区域产业便成为必然。由杨永著、法律出版社出版的《地理标志的文化价值研究》一书,对地理标志的文化价值进行了系统的考察,从理论上阐释了地理标志的文化内涵,从实践上论证了地理标志的文化价值在产业发展中的作用。本文参考书中相关论述,分析地理标志文化蕴含的经济价值、生态价值及文化价值,探讨新时代下信息技术与媒体技术如何帮助我国地理标志文化实现更广泛、深入的传播。

一、地理标志文化的内涵与价值探析

1. 地理标志文化内涵

地理标志文化是在地域文化长期发展过程中孕育的,是一个地区文化形态的浓缩,具有丰富的地域性。不同的地理标志文化是我国独有的民族文化的重要组成部分,对地理标志文化进行深入发掘、弘扬,可实现我国文化资源的传承与发展,推动我国民族文化走向世界、面向未来。

地理标志是地理标志文化中的物质载体,根据世贸组织发布的《与贸易有关的知识产权协定》文件可知,地理标志(地理标志)是指对某产品进行标识,表明其来源于某地区的一种新型知识产权,它承载着识别商品来源、保护商品质量、传递商品地理文化的重要功能。一般认为,地理标志产品的质量、信誉或其他特征与地理来源紧密相关,由该地区的人文因素与自然因素共同决定。例如,五常大米、武夷山大红袍等,这些地理标志产品都有着悠久的历史,蕴含着深厚的地域文化,是独属于当地的特色产品,可作为当地的文化名片,充分展现当地的人文历史、自然资源或地域风貌。现今,很多区域在发展经济时都十分重视地理标志产品的推广,希望创设独有的地理标志产品品牌,促进当地特色产业蓬勃发展。

2. 地理标志文化的价值分析

(1)经济价值。地理标志文化的经济价值主要由地理标志产品所创造的经济效应来体现,这是因为带有地理标志的特色产品意味着该产品具有更优越的竞争力,不仅可以给消费者提供更好的产品质量与服务质量,还蕴含着丰富的文化内涵,且受到自然地理因素影响。地理标志产品无法在其他地区进行复制生产,即具有较强的生产垄断性

标志具有知识产权,其权利主体为某一区域,该区域内其他产品也可在质量与服务满足要求的条件下申请共同享有此标志使用权,如此一来,整个区域利用地理标志所创造的经济价值便更大。可以说,在地理标志的带动下,该产地的产业发展可形成一个统一有机体,打造出独一无二的地理标志品牌。显然,与其他产品相比,地理标志文化赋予其附加产品更高的文化价值,消费者更乐意为地理标志产品买单的本质便在于其对地理标志文化价值的认同,文化能创造巨大的经济价值。

(2)生态价值。地理标志文化是基于当地自然因素而形成的地域性文化,因此其与自然生态文明息息相关,具有显著的生态价值。某一区域形成地理标志文化后,为维持、保护这一文化的发展,当地政府会加快生态建设步伐,为地理标志文化与地理标志保护产品的后续发展提供良好的环境,进一步深化地理标志文化的生态价值。例如,五常大米荣获“中国地理标志保护产品”称号后,当地政府建立了生态生产基地,并对主要产区提出更严格的生态环境管理要求,确保主产地的地质、水文条件符合产品质量生产要求,以便当地能够可持续地开发利用生态资源并获得利益。与此同时,整个城市的生态建设也会受到影响,当地人居环境得以改善,企业绿色生产技术得到优化,生态旅游行业成为发展潮流。

(3)传承价值。地理标志文化作为民族传统文化的一部分,经由一代又一代人民的生产生活实践而得以传承、保护,本身就有着深厚的文化底蕴与传承价值,而现代社会地理标志产品的出现则使得消费文化也成为地理标志文化的一部分,不同地理标志产品的生产、制作工艺,以及背景故事、包装艺术等细节处处渗透着人文与自然文化,消费者正是出于对这部分文化的喜爱、欣赏才产生购买行为。正是受到消费文化的影响,地理标志文化在新时代实现了内容方面的创新与深化,其传承价值更高。

(4)政治价值。地理标志文化的政治价值在于,国家会利用地理标志作为一种政策工具来对经济结构进行调整,以便巩固、发展区域经济与产业经济,从而稳定社会。例如,法国波尔多地区的葡萄酒十分出名,法国政府便给予当地特权保护,帮助当地更好地发展葡萄种植业、酿酒业以及

用,常利用地理标志产品来发展产地经济,帮助我国解决“三农”问题。此外,地理标志文化在国际社会也具有重要意义,是加强国家影响力与知名度、拓展国际贸易市场的重要载体,因此其政治价值十分突出。

二、我国地理标志文化发展现状

目前,我国累计注册的地理标志产品数量已超过 8000 个,绿色有机地理标志农产品总数超过 6.3 万个,并仍在持续增长。我国针对地理标志的保护制定了严格的法律制度,并通过政策法规严格规范了各类地理标志的使用,确保地理标志的功能与价值得以最大化发挥,从而实现地理标志文化在新时代的创新传承与发扬。

纵观我国地理标志产业的发展可发现,我国地理标志文化的传承与发展仍存在如下问题:①宣传力度较小。地理标志产品本身具有较强的文化属性,可为消费者提供文化享受,但现今很多企业、农户以及地理标志协会更加重视产品的宣传而忽视了文化的传播,导致地理标志文化宣传不到位,甚至干脆不宣传,消费者仅了解产品具有地理标志保护却不了解其中的文化内涵,长此以往,地理标志产品的文化属性会逐渐丧失生命力。②未能准确、全面地传播地理标志文化。部分企业或农户为推销产品,会对地理标志产品中蕴含的文化进行美化,甚至杜撰、篡改,一旦被消费者发现,则会引发其厌烦心理,甚至使其对地理标志文化产生怀疑、蔑视,导致这一文化的传承与弘扬受到阻碍。因此,企业或商家应深入学习、研究地理标志文化内涵,并对产品进行客观真实地宣传,这样才能吸引更多人的关注。③地理标志文化的传承缺乏科学规划。区域政府在传承、弘扬地理标志文化时,未能以科学、长远的眼光看待、挖掘地理标志文化的深刻内涵,仅注重短期内经济效益的获取,而忽视了文化品牌形象的打造,因此导致地理标志文化的传播途径与受众群体范围受限,这也是我国发展地理标志产业与文化需要重点思考的问题。

三、数字媒体艺术设计的应用

随着信息技术的快速发展,数字媒体成为新时代的重要传播媒介,在地理标志文化传播中,数字媒体艺术设计可发挥重要价值。

1. 利用虚拟仿真技术构建地理标志文化场景

虚拟仿真技术能够将地理标志产品背后的文化艺术可视化,将其形成过程再现出来,让民众真实客观地感受文化的深刻内涵。现在很多非遗类地理标志产品都蕴含着丰富的文化内涵与艺术价值,这些文化的传播与延续只能依靠技艺的传承来实现。此外,部分与地理标志文化相关的民俗风情、饮食习惯及歌谣等,只能通过口口相传的方式来传

播,但普通民众仅通过语言与产品很难准确感知其文化内涵。为更好地传播这些地理标志文化,让民众能够具象感知其中的文化内涵,人们可利用虚拟仿真技术来构建相关的文化场景,在场景内真实展现手工艺技术的具体操作步骤、地理标志相关的历史故事及民俗风情等,访客可通过观看、进入虚拟场景来亲身体会地理标志文化的内涵与魅力。此外,在虚拟仿真场景中可设置互动功能,观众利用传感器等设备与虚拟场景进行对话、交流,从而沉浸式体验地理标志文化,理解相关地理标志产品的制作技艺以及相关文化的诞生、发展史。

2. 利用计算机图形技术创新地理标志文化设计形式

为推动地理标志文化的传播,人们以艺术设计为载体对其进行宣传,如绘制地理标志文化相关的艺术作品,创建地理标志产品品牌形象等。传统的设计方法以手工设计为主,需要耗费大量时间与精力,设计效果与质量也难以保障。在计算机图形技术的帮助下,设计师可利用计算机软硬件来完成作品设计方案,赋予地理标志文化产品数字生命力。在非遗传类地理标志文化的传承与保护中,计算机图形技术的应用有着极强的现实引导作用,可实现对此类文化的数字化保护与传播。

3. 以区块链技术推动地理标志文化产业推陈出新

利用区块链技术给特定的艺术作品生成数字凭证,可以实现艺术作品的数字化发行、购买、转赠以及收藏,即创作数字藏品。传统的地理标志文化产业主要发展实体产品,但这种载体形式较为单一,而引入数字媒体艺术后,设计师可基于地理标志文化制作不同种类的艺术作品供人们收藏、购买,如数字图片、视频、3D 模型等。数字藏品的形式大大丰富了地理标志文化在新时代的传播方式。

4. 互联网技术扩大地理标志文化的传播范围

数字媒体艺术与互联网技术密切相关,且新时代的数字传播媒体更加丰富多样。因此,地理标志文化的传播,除了口口相传、文字记录传承,以及广播、电视等传播方式外,人们还可利用互联网技术来增加传播媒介,扩大传播范围。例如,利用短视频、影视动画等数字媒体进行线上传播,扩大地理标志文化品牌的知名度,将文化、产品、品牌与观众直接联系起来,营造全民皆知的地理标志文化氛围,从而实现地理标志文化在互联网时代的广泛传播。

当今时代,数字媒体艺术的发展为地理标志文化的传播与保护提供了绝佳的机遇,我国要紧跟时代潮流,实现地理标志文化与数字媒体艺术的深度融合,进而推动地理标志文化产业蓬勃发展,为社会经济与文明进步提供帮助。

Xianchao Zhang
Joey Tianyi Zhou
Hong Sun (Eds.)



637

LNICST

Advanced Hybrid Information Processing

Part 3



Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering

637

Editorial Board Members

Ozgur Akan, *Middle East Technical University, Ankara, Türkiye*

Paolo Bellavista, *University of Bologna, Bologna, Italy*

Jiannong Cao, *Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong, Hong Kong*

Geoffrey Coulson, *Lancaster University, Lancaster, UK*

Falko Dressler, *University of Erlangen, Erlangen, Germany*


Domenico Ferrari, *Università Cattolica Piacenza, Piacenza, Italy*

Mario Gerla, *UCLA, Los Angeles, USA*

Hisashi Kobayashi, *Princeton University, Princeton, USA*

Sergio Palazzo, *University of Catania, Catania, Italy*

Sartaj Sahni, *University of Florida, Gainesville, USA*

Xuemin Shen , *University of Waterloo, Waterloo, Canada*

Mircea Stan, *University of Virginia, Charlottesville, USA*

Xiaohua Jia, *City University of Hong Kong, Kowloon, Hong Kong*

Albert Y. Zomaya, *University of Sydney, Sydney, Australia*

The LNICST series publishes ICST's conferences, symposia and workshops.

LNICST reports state-of-the-art results in areas related to the scope of the Institute.

The type of material published includes

- Proceedings (published in time for the respective event)
- Other edited monographs (such as project reports or invited volumes)

LNICST topics span the following areas:


- General Computer Science
- E-Economy
- E-Medicine
- Knowledge Management
- Multimedia
- Operations, Management and Policy
- Social Informatics
- Systems


Xianchao Zhang · Joey Tianyi Zhou · Hong Sun
Editors


Advanced Hybrid Information Processing

 Springer

Editors

Xianchao Zhang 
Provincial Key Laboratory of Multimodal
Perceiving and Intelligent Systems
Jiaxing, China

Joey Tianyi Zhou 
Technology and Research (A*STAR)
Fusionopolis Way, Singapore

Hong Sun 
Provincial Key Laboratory of Multimodal
Perceiving and Intelligent Systems
Jiaxing, China

ISSN 1867-8211 ISSN 1867-822X (electronic)
Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics
and Telecommunications Engineering
ISBN 978-3-032-00302-7 ISBN 978-3-032-00303-4 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-032-00303-4>

© ICST Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering 2026

This work is subject to copyright. All rights are solely and exclusively licensed by the Publisher, whether the whole or part of the material is concerned, specifically the rights of translation, reprinting, reuse of illustrations, recitation, broadcasting, reproduction on microfilms or in any other physical way, and transmission or information storage and retrieval, electronic adaptation, computer software, or by similar or dissimilar methodology now known or hereafter developed.

The use of general descriptive names, registered names, trademarks, service marks, etc. in this publication does not imply, even in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protective laws and regulations and therefore free for general use.

The publisher, the authors and the editors are safe to assume that the advice and information in this book are believed to be true and accurate at the date of publication. Neither the publisher nor the authors or the editors give a warranty, expressed or implied, with respect to the material contained herein or for any errors or omissions that may have been made. The publisher remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

This Springer imprint is published by the registered company Springer Nature Switzerland AG
The registered company address is: Gewerbestrasse 11, 6330 Cham, Switzerland

If disposing of this product, please recycle the paper.

Preface

We are delighted to introduce the proceedings of the Eighth European Alliance for Innovation (EAI) International Conference on Advanced Hybrid Information Processing (ADHIP 2024). This conference brought together researchers, developers and practitioners around the world who are leveraging and developing deeper and wider use of hybrid information processing, especially weak signal processing. The theme of ADHIP 2024 was “weak signal detection and estimation, multi-source information fusion and hybrid intelligent computing”.

The technical program of ADHIP 2024 consisted of 115 full papers. The conference tracks were: Track 1- Signal Processing and Enhancement; Track 2- Information Fusion and Integration; Track 3- Intelligent Computing and Machine Learning; and Track 4- Applications and Intelligent Systems.

Aside from the high-quality technical paper presentations, the technical program also featured four keynote speeches.

The four keynote speakers were Xindong Wu from Hefei University of Technology, China, Chenggang Yan from Hangzhou Dianzi University, China, Joey Tianyi Zhou from Agency for Science, Technology and Research (A*STAR), Singapore and Guangjie Han from Hehai University, China.

Coordination with the general and program chairs, Xianchao Zhang, Yaodong Zhu, Wei Wang and Junjie Hu was essential for the success of the conference. We sincerely appreciate their constant support and guidance.

It was also a great pleasure to work with such an excellent organizing committee team for their hard work in organizing and supporting the conference. In particular, the Technical Program Committee, led by our TPC Co-Chairs, Lei Chen, Hong Sun, Fengli Huang, Yu Wang, Ming Yan and Zheng Ma completed the peer-review process of technical papers and made a high-quality technical program. We are also grateful to the Conference Managers, Ivana Bujdakova, Ly Dao and Lin Zhong, for their support and to all the authors who submitted their papers to the ADHIP 2024 conference.

We strongly believe that ADHIP 2024 provided a good forum for all researchers, developers and practitioners to discuss all science and technology aspects that are relevant to advanced hybrid information processing. We also expect that future ADHIP conferences will be as successful and stimulating, as indicated by the contributions presented in this volume.

Xianchao Zhang
Joey Tianyi Zhou
Hong Sun

Organization

Organizing Committee

General Chair

Xianchao Zhang Jiaying University, China

General Co-chairs

Yaodong Zhu Jiaying University, China
Wei Wang National Key Laboratory of Electromagnetic
Space Security, China

Program Chairs

Xianchao Zhang Jiaying University, China
Joey Tianyi Zhou Agency for Science, Technology and Research
(A*STAR), Singapore

TPC Chair and Co-chairs

Xianchao Zhang Jiaying University, China
Junjie Hu National Key Laboratory of Electromagnetic
Space Security, China
Lei Chen Georgia Southern University, USA
Hong Sun Jiaying University, China
Fengli Huang Jiaying University, China
Yu Wang Nanjing University of Posts and
Telecommunications, China
Ming Yan Agency for Science, Technology and Research
(A*STAR), Singapore
Zheng Ma University of Southern Denmark, Denmark

Sponsorship and Exhibit Chair

Lin Zhong Jiaying University, China

Local Chairs

Zhiguo Jiang	Jiaxing University, China
Huan Li	National Key Laboratory of Electromagnetic Space Security, China

Workshops Chairs

Hong Sun	Jiaxing University, China
Ali Kashif	Manchester Metropolitan University, UK

Publicity and Social Media Chairs

Chaochao Wang	Jiaxing University, China
Ruolin Zhou	University of Massachusetts Dartmouth, USA

Publications Chair

Tong Wu	Jiaxing University, China
---------	---------------------------

Web Chairs

Tao Li	Jiaxing University, China
Zheng Ma	University of Southern Denmark, Denmark

Panels Chair

Chen Cen	Institute for Infocomm Research, Singapore
----------	--

Demos Chair

Wei Xue	Harbin Engineering University, China
---------	--------------------------------------

Technical Program Committee

Ali Kashif Bashir	Manchester Metropolitan University, UK
Chao Li	RIKEN-AIP, Japan
Dörthe Arndt	Technische Universität Dresden, Germany
Feng Xu	Fudan University, China
Gang Xu	Southeast University, Bangladesh

Gokce Banu Laleci Erturkmen	SRDC, Turkey
Jian Wang	Fudan University, China
Jianfeng Li	Nanjing University of Aeronautics and Astronautics, China
Jianhua Tang	Nanyang Technological University, China
Jinming Wen	McGill University, Canada
Ke Guan	Beijing Jiaotong University, China
Lan Lan	Xidian University, China
Lei Chen	Georgia Southern University, USA
Michael Lones	Heriot-Watt University, UK
Mingqian Liu	Xidian University, China
Mohamed Rezk	Dedalus Healthcare, Belgium
Peihan Qi	Xidian University, China
Qingzhong Liu	Sam Houston State University, USA
Qisong Wu	Southeast University, China
Ruolin Zhou	University of Massachusetts Dartmouth, USA
Sai Huang	Beijing University of Posts and Telecommunication, China
Tian Jin	National University of Defense Technology, China
Vincenzo De Florio	Vrije Universiteit Brussel, Belgium
Yan Ming	A*STAR, Singapore
Zhenyu Na	Dalian Maritime University, China
Zhi Sun	Tsinghua University, China

Contents – Part III

Intelligent Computing and Machine Learning

A Graph Neural Network-Based Deformation Monitoring Method for Supertall Buildings	3
<i>Caixia Bian and Guangxia Che</i>	
A Graph Neural Network-Based Method for Detailed Feature Enhancement of UAV Aerial Images	14
<i>Yingjian Kang, Yanning Zhang, and Jingyu Li</i>	
Anomaly Detection for Massive Data of Network Transmission Time Series Based on Graph Neural Network	24
<i>Xingqi Gao, Guikun Cao, Yuren Liu, and Zhenguo Wu</i>	
A Study on Adaptive Push of Agricultural Products Marketing Information Based on Combinatorial Neural Network	37
<i>Zixuan Ding and Zhiping Yang</i>	
A Deep Support Vector Machine-Based Outlier Detection Method for Ocean Buoy Data	53
<i>Weiming Xu and Liang Pei</i>	
A Deep Learning-Based Method for Forecasting Retail Prices of Internationally Traded Goods	65
<i>Yi Qu and Yi Liu</i>	
Enterprise Information Fusion and Security Audit Method Based on DBSCAN Clustering	78
<i>Xuxia Wang and Ruiwu Chen</i>	
An Isolated Random Forest Based Intrusion Detection Method for Wireless Network Nodes	93
<i>Fayue Zheng and Yanning Zhang</i>	
A Deep Learning Based Method for Detecting Outliers in a Database of Ideological and Political Education System	105
<i>Hao Wang and Yao Fu</i>	

A Balanced Scheduling Technique for Distributed Inference Resources Based on Edge Computing	120
<i>Ruiwu Chen and Xuxia Wang</i>	
A Study on Optimal Motion Path Planning for Rural Logistics and Transportation Vehicles Based on Deep Reinforcement Learning	134
<i>Jinxin Wang and Na Wang</i>	
A Deep Reinforcement Learning-Based Method for Economic Dispatch of Integrated Energy System	150
<i>Ling Huang</i>	
A Financial Audit Data Integrity Verification Method Based on Differential Evolution Algorithm	165
<i>Xiaodan Luo</i>	
A Deep Reinforcement Learning-Based Approach for Intelligent Recommendation of Digital Museums	184
<i>Fang Liu, Fei Dai, Lilian Lee Shiau Gee, Imelda Ann Achin, and Na Zhang</i>	
An Automatic English Online Translation Error Recognition Method Based on Reinforcement Learning and Evolutionary Computation	198
<i>Xia Li</i>	
A Personalized Resource Recommendation Method for Laboratory-Integrated Civics Teaching Based on Multi-source Heterogeneous Information Fusion	212
<i>Lina Ma</i>	
A Deep Integrated Learning Mining Algorithm for Digital Trade Talent Development Model Labeled Demand Information	227
<i>Wei Yu and Lina Ma</i>	
A Multi-objective Optimization Model for Joint Construction Parameters of Prefabricated Buildings Based on Improved Bee Colony Algorithm	241
<i>Rui Long and Wenjie Zai</i>	
A Hierarchical Recurrent Genetic Algorithm-Based Approach for Emotion Recognition of Physiological Signals in Badminton Players	258
<i>Ligang Wang and Luran Wang</i>	
Classification of Difficult Movements in Competitive Aerobics Based on Quantum Genetic Algorithm	275
<i>Xiaoyan Zhao and Ligang Wang</i>	

<p>Research on Multiple Backup Method for Enterprise Financial Data Based on Active Learning Algorithm</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Xiaodan Luo</i></p>	<p>293</p>
<p>A Chaotic Mapping-Based Approach for Privacy-Encrypted Storage of Information in Storage and Transportation Logistics Databases</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Na Wang and Jinxin Wang</i></p>	<p>310</p>
<p>Native 3D Diffusion Networks Architectures, Optimization, and Emerging Trends in Generative Modelling</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Shun Fang and Fang Yu</i></p>	<p>323</p>
<p>Applications and Intelligent Systems</p>	
<p>The Design of an Online Teaching System for Independent Learning Network Under Intelligent Cloud Architecture</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Shi Tang and Zhichang Huang</i></p>	<p>345</p>
<p>Design of Visual New Media Generation Art Interaction System Based on Processing and GPU</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Xuejun Zhu</i></p>	<p>359</p>
<p>A Real-Time Control Method for Linked CNC Systems Based on Human-Machine Hybrid Augmented Intelligence</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Niyan Wu</i></p>	<p>374</p>
<p>Design of Network Training Teaching Platform Based on Feedforward Neural Network and Virtual Simulation</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Ziyu Ai and Jianhua Jiang</i></p>	<p>388</p>
<p>Research on the Effectiveness Assessment Method of E-Commerce-Enabled Rural Revitalization Based on Convolutional Neural Network</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Fang Wang and Ce Liu</i></p>	<p>402</p>
<p>The Digitalization Construction Path of Enterprise Financial Management Based on Cloud Computing Technology</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Wei Zhang and Yang Qu</i></p>	<p>419</p>
<p>An Intelligent Fault Prediction Method for Distribution Grid Transformers Based on Digital Twins and Deep Learning</p> <p style="padding-left: 20px;"><i>Lulu Liu, Simayi Xuelati, Lina Yang, Gaoqian Xue, and Mei Zhao</i></p>	<p>436</p>
<p>Author Index</p>	<p>451</p>



A Deep Reinforcement Learning-Based Approach for Intelligent Recommendation of Digital Museums

Fang Liu^{1,2}(✉), Fei Dai³, Lilian Lee Shiau Gee¹, Imelda Ann Achin¹, and Na Zhang⁴

¹ Academy of Arts and Creative Technology, University Malaysia Sabah, 88400 Kota Kinabalu, Malaysia

liufang0411aa@163.com

² School of Intelligent Engineering, Huanghe Jiaotong University, Jiaozuo 454950, China

³ Jiangnan University, Wuhan 430056, China

⁴ Faculty of Computing and Informatics, Universiti Malaysia Sabah Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Malaysia

Abstract. As an important platform for cultural dissemination, digital museums have intelligent recommendation systems that can more effectively disseminate cultural knowledge. In order to improve recommendation effectiveness and user satisfaction, a digital museum intelligent recommendation method based on deep reinforcement learning is proposed. Acquire user preferences based on mixed evaluation methods. Collect exhibition information of intangible cultural heritage digital museum and design exhibition information database for query and analysis. On this basis, in-depth reinforcement learning is used to represent and learn user behavior and exhibit information, and useful features are extracted from user behavior and exhibit information. Based on Item Collaborative Filtering (ItemCF), an intelligent recommendation algorithm for intangible cultural heritage digital museums is designed. Use Mahout open source data mining tool library to design an intelligent recommendation engine module for intangible cultural heritage digital museums. The test results show that this method has better frontiers in accuracy, recall, and F1 score compared to traditional methods, and can more accurately capture users' interests and preferences, and generate more personalized recommendation lists for users.

Keywords: Deep reinforcement learning · Intangible Cultural Heritage Digital museum · ItemCF · Intelligent recommendation

1 Introduction

As an important birthplace of Chinese history and culture, Henan has rich and diverse intangible cultural heritage resources, such as Henan Opera, Taijiquan, Paper Cuttings, etc. These intangible cultural heritage cultures are not only the precious wealth of Henan people, but also the common cultural heritage of all mankind. As a technology for

generating content through artificial intelligence, AIGC has powerful content generation capabilities and can automatically generate various types of content such as text, images, audio, video, etc. according to needs. Through AIGC technology, intangible cultural heritage can be digitized and presented to the public in a more vivid and intuitive way, enhancing the awareness and influence of intangible cultural heritage. However, in the massive digital resources, how to help users find interesting content efficiently and accurately is a major challenge for intangible cultural heritage digital museums. The intelligent recommendation system has made remarkable achievements in e-commerce, social media and other fields by virtue of its personalized and accurate service characteristics [1]. Therefore, applying intelligent recommendation technology to intangible cultural heritage digital museums is of great significance.

The recommendation method for traditional intangible cultural heritage digital museums is a comprehensive process that involves multiple aspects such as user preference acquisition, exhibit information database construction, intelligent recommendation algorithm application, interactive experience design, and continuous optimization and iteration. These methods can effectively promote the dissemination of intangible cultural heritage. At this stage, the traditional recommendation methods for intangible cultural heritage digital museums still have certain deficiencies in the process of practical application, which are mainly reflected in: (1) Insufficient utilization of data: the traditional recommendation methods often rely only on the basic information and browsing history of the user, while ignoring the user's other behavioral data, such as search records, comments, likes, etc. [2]. These data are crucial for understanding users' interests and preferences, therefore, the recommendation effect of traditional methods is often unsatisfactory. (2) Lack of personalization: traditional recommendation methods often use a unified recommendation strategy, without fully taking into account the personalized needs of users. Each user has its own unique interests and preferences, and traditional methods are often unable to provide personalized recommendation services [3]. (3) Lack of real-time: traditional recommendation methods are often based on historical data for recommendation, but not real-time response to changes in user interests and needs. (4) Lack of interactivity: traditional recommendation methods tend to recommend content to users in a one-way direction, but lack of interaction and feedback with users. User feedback on the recommendation results can help serve as valuable input to refine the recommendation algorithm, thereby enhancing its effectiveness and improving the overall recommendation experience, which is often ignored by traditional recommendation methods [4]. (5) Lack of cross-platform: the traditional digital museum recommendation method is often optimized for a single platform or device, and cannot meet the needs of users on different platforms or devices. To summarize, there are many shortcomings in the traditional digital museum recommendation methods, and it is necessary to adopt more advanced and intelligent recommendation methods to improve the recommendation effect and user satisfaction.

As an emerging technology, deep reinforcement learning technology is rapidly developing. This technology combines representation learning ability with decision making ability of reinforcement learning, and combines it with deep reinforcement learning to achieve the goal of intelligent decision-making and adaptive learning in complex

environments [5]. By applying deep reinforcement learning technology to the intelligent recommendation of digital museums, we can make full use of the user's historical behavioral data, preference information, etc., to build a more accurate and personalized recommendation model. This can not only improve the accuracy and satisfaction of recommendation, but also help intangible cultural heritage digital museums better understand user needs and optimize the content layout and service strategy. Deep reinforcement learning, as an emerging recommendation technology, has a strong representation learning ability and decision-making ability, based on this, this paper proposes an intelligent recommendation method for intangible cultural heritage digital museums based on deep reinforcement learning. By combining explicit and implicit feedback to comprehensively evaluate users' preferences for exhibits, utilizing deep neural networks and reinforcement learning techniques, advanced feature representations are automatically extracted from users' historical behavior data and exhibit information, capturing complex user behavior patterns and associations between exhibit features, and improving the intelligence and accuracy of recommendations. By utilizing the machine learning algorithms and data processing tools provided by Mahout, the rapid development and deployment of recommendation engine modules have been achieved, improving development efficiency. At the same time, by utilizing the resources and experience of the open source community, the scalability and maintainability of the system have been enhanced.

2 Design of Intelligent Recommendation Methods for Digital Museums

2.1 User Data Collection

User data needs to be obtained through a combination of implicit and explicit evaluations. When a user actively gives a positive review (such as 5-star rating, like, etc.) to a cultural relic through the museum's recommendation system or user interface (such as rating system, like button, etc.), and stays in front of a cultural relic for more than the preset threshold, it can be considered that the user is interested in the cultural relic. Negative reviews given by users through recommendation systems or user interfaces (such as 1-star reviews, button presses, etc.), or extremely short stays in front of a cultural relic, directly indicate that the user is not interested in the relic. Explicit evaluation is more direct, but requires frequent manual refreshing to obtain accurate recommendation results. On the contrary, implicit evaluation does not require frequent feedback from users, but cannot accurately capture their true interests. Therefore, it is necessary to combine explicit and implicit methods to obtain user preferences, and convert them into cultural relic preference scores through user access behavior. The preference score for cultural relics can be obtained by the following formula.

$$w(d_i, c_j) = \theta_1 \sum_{k=1}^{N_1} \left(p_{11} + p_{12} e^{-\frac{\lambda_1}{T_k}} \right) + \theta_2 \sum_{k=1}^{N_2} \left(p_{21} + p_{22} e^{-\frac{\lambda_2}{T_k}} \right) + \theta_3 \sum_{k=1}^{N_3} \left(p_{31} + p_{32} e^{-\frac{\lambda_3}{T_k}} \right) \quad (1)$$

In Eq. (1), (d_i, c_j) A represents different types of cultural relics. N_1 denotes the number of artifacts evaluated as of interest of species of the kind (d_i, c_j) . N_2 indicates

the number of artifacts not evaluated. N_3 indicates the number of artifacts evaluated as not of interest. t_k indicates how long the user stays before the artifact k . $\theta_1, \theta_2, \theta_3$ are distinguishing the contribution of different evaluations to preference ratings. $\lambda_1, \lambda_2, \lambda_3$ are used to distinguish the contribution of residence time in different evaluation scenarios. $p_{11}, p_{12}, p_{21}, p_{22}, p_{31}, p_{32}$ are used to regulate the effect of the total number of artifacts viewed in the same category and the length of stay on the preference scores. From the preference scores of the various categories of artifacts, a vector of interest in the user's tour history can be obtained:

$$\text{Vector}(\text{preference}) = \{((d_1, c_1), w_1), ((d_1, c_2), w_2), \dots, ((d_l, c_n), w_m)\} \quad (2)$$

In Eq. (2), w_m denotes preference ratings for species of the kind (d_l, c_n) . m indicates the number of artifacts visited by the user. Through the above process, user preferences are obtained.

2.2 Collection of Information on Museum Exhibits

The core of the deep reinforcement learning-based intelligent recommendation method for intangible cultural heritage digital museums is to use deep reinforcement learning technology to provide personalized exhibit recommendations based on users' interests and behaviors. In order to realize this goal, it is necessary to collect museum exhibit information first. Determine the type of exhibit information to be collected, such as name, age, material, size, source, historical background, cultural value and so on. According to the actual situation of the museum, determine the scope of exhibits that need to collect information, including permanent exhibits, temporary exhibits, special exhibits, etc. [6]. According to the collection requirements, design a detailed exhibit information collection form to ensure the completeness and accuracy of the information. Assign the collection tasks to professional information collectors or volunteers, and clarify their respective responsibilities and division of labor. The information collectors go to the museum site and conduct field surveys of the exhibits to understand the actual situation of the exhibits and the display environment. According to the information collection form, record the basic information of the exhibits one by one, such as name, age, material, etc. [7]. To capture photos and videos, utilize either professional cameras or cell phones for high-quality results of the exhibits for subsequent digital processing and analysis. On this basis, obtain detailed information on the historical background and cultural value of the exhibits by consulting relevant books, journals, theses and other literature. Invite museum experts or staff to conduct interviews to obtain their evaluation and interpretation of the exhibits. Organize the collected information about the exhibits to ensure the accuracy and consistency of the data. Check the organized information to ensure that it is correct and then enter it into the database or system. According to the type and characteristics of exhibit information, design a reasonable database structure for subsequent query and analysis, as shown in Table 1.

This database table covers the basic information of exhibits, description, display status, location, and the path to multimedia materials (pictures and videos). At the same time, it also records the entry and update time of exhibits, which is convenient for subsequent data management and maintenance. In practical application, fields can be added,

Table 1. Database table of museum exhibits

Field name	Data type	Field description
Id	INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT	Exhibit unique identification ID (primary key, automatic growth)
Name	VARCHAR(255)	Exhibit name
Era	VARCHAR(255)	The exhibits belong to an era or period
Material	VARCHAR(255)	Material of exhibits
Dimensions	VARCHAR(255)	Exhibit size
Origin	VARCHAR(255)	The source of the exhibit or the site of the excavation
Description	TEXT	Exhibit description
Cultural_value	TEXT	The cultural value or significance of the exhibits
Exhibition_status	ENUM('permanent', 'temporary', 'special')	Display status
Location	VARCHAR(255)	The location or room number of the exhibit in the museum
Image_path	VARCHAR(255)	The path or URL of the exhibit picture
video_path	VARCHAR(255)	The path or URL of the exhibit video
created_at	TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	Exhibit information entry time
updated_at	TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP	Exhibit information update time

deleted or adjusted according to the specific needs of the museum and the characteristics of the exhibits. In addition, the database table can be indexed and optimized as needed to improve query efficiency.

2.3 Deep Reinforcement Learning-Based Learning of User Behavior and Exhibit Information Representation

Deep reinforcement learning-based characterization learning of user behavior and exhibit information is a complex process that combines deep learning and reinforcement learning techniques, aiming to extract useful features from user behavior and exhibit information for better exhibit recommendation. First, user behavior data is cleaned to remove duplicated. The collected exhibit information is integrated, including basic information, descriptions, pictures, videos, etc., to form a complete exhibit information dataset

[8]. Convert the cleaned and integrated data into a format suitable for deep learning and reinforcement learning models. Extract key features from user behavior data, such as user's browsing history, click records, dwell time, etc., which reflect user's interests and preferences. Extract features from exhibit information using natural language processing, image recognition and other technologies, such as text descriptions of exhibits, key elements in pictures, and so on. Using the deep learning model [9], the user behavior and exhibit information are characterized and learned, and the raw data are converted into low-dimensional vector representations for subsequent reinforcement learning.

According to the characterization of user behavior and exhibit information, construct the state space, which should have a good effect on reflecting user usage and exhibition features. Define the action space, i.e., the set of recommended actions that the model can choose, such as recommending specific exhibits or combinations of exhibits. Design an appropriate reward function to evaluate the effect of the model's recommended actions. The reward function should reflect the user's satisfaction and interest in the recommended exhibits. On this basis, set the initial parameters for the deep reinforcement learning model, including the weights and biases of the neural network. The model parameters are updated by learning from user behavior in an iterative manner. In each iteration step, the model selects the recommended action according to the current state, observes the user feedback and calculates the reward, and then updates the model parameters according to the reward [10, 11]. During the training process, the model is evaluated periodically to check its recommendation effect. According to the evaluation results, the parameters and structure of the model have been fine-tuned to enhance its overall performance. As user behavior data accumulates, the model undergoes periodic retraining to accommodate shifts in user interests and the incorporation of fresh exhibition information, ensuring its continued relevance and accuracy.

2.4 Design of Intelligent Recommendation Algorithm for Digital Museum Based on ItemCF

After the above in-depth reinforcement learning based user behavior and exhibition information representation learning is completed, on this basis, use ItemCF to design an intelligent recommendation algorithm for intangible cultural heritage digital museums. The ItemCF algorithm mainly has three steps: first, the system obtains user behavior data and constructs a user project evaluation matrix. Then calculate the similarity between items and other items in the matrix to obtain a set of similar items. Then, the project is scored and predicted by the weighted sum of the project scores and similarity. After all the project scores are obtained, TOP-N items are selected to recommend users according to the order of the predicted scores from high to low. The flow of ItemCF algorithm is shown in Fig. 1.

User behavior data mainly includes user history browsing data, user ratings on items, purchase records, like records, forwarding records, etc. The system usually uses implicit or explicit methods to obtain user behavior data. The system usually uses implicit or explicit way to obtain user behavior data, explicit way refers to the user's active and clear preference for the project, which is usually obtained through the scoring of the project. Implicit feedback behavior refers to those behaviors that do not clearly reflect user preferences. For example, page visits, clicks, purchases, likes, shares and so on.

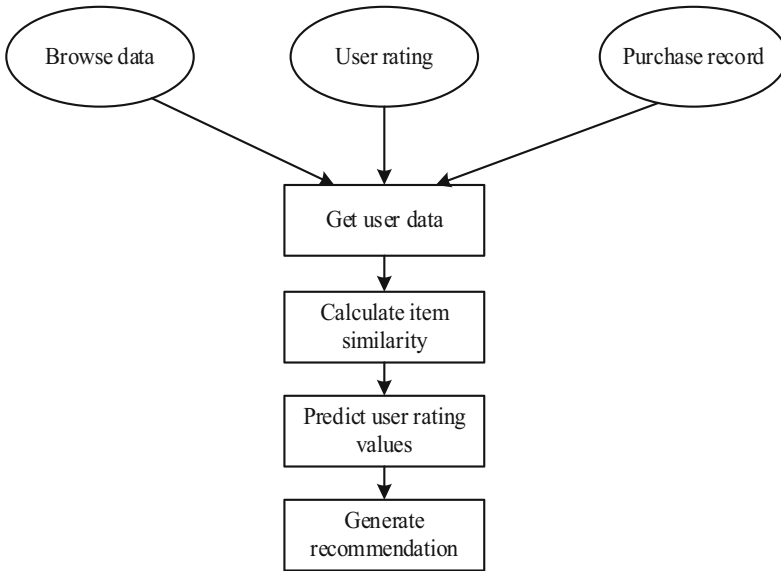


Fig. 1. ItemnCF algorithm flow

The second step is to calculate the similarity of the scores of the two items, and record the score matrix of each item as a vector. Calculate the score similarity of two items, that is, calculate the similarity between two vectors. The scoring matrix of the two items a and b is represented as i and j , respectively. Their similarity can be defined as follows.

(1) Cosine similarity is determined by computing the cosine of the angle between two vectors. The precise calculation process involves the following steps:

$$sim(i, j) = \frac{\sum_{u \in U_i \cap U_j} r_{u,i} \times r_{u,j}}{\sqrt{\sum_{u \in U_i} r_{u,i}^2} \sqrt{\sum_{u \in U_j} r_{u,j}^2}} \tag{3}$$

In Eq. (3), $r_{u,i}$, $r_{u,j}$ indicate the ratings of item u for items i and j , respectively.

(2) Modified cosine similarity: cosine similarity calculates the magnitude of the cosine value of the angle formed between two vectors, emphasizing the directional difference between the two vectors, without considering the user’s specific rating of the item. For example, two users X and Y with the ratings of the two items are (1,2) and (4,5) respectively, and the similarity calculated by using the cosine similarity is 0.98, which indicates that the two items exhibit a high degree of similarity, and the two rating vectors are basically consistent in terms of direction. However, from the actual scores, it can be seen that X rated both programs are very low, considered as disliking both programs, but Y seems to like it very much, this will get the opposite result. Therefore, not only the direction of the vector should be considered, but also the specific ratings should be taken into account. The modified cosine similarity algorithm takes this problem into account

and adds the average of the user ratings of all items to adjust the bias. The following formula shows the modified cosine similarity algorithm.

$$sim(i, j) = \frac{\sum_{u \in U_i \cap U_j} (r_{u,i} - \bar{r}_i)(r_{u,j} - \bar{r}_j)}{\sqrt{\sum_{u \in U_i} (r_{u,i} - \bar{r}_i)^2} \sqrt{\sum_{u \in U_j} (r_{u,j} - \bar{r}_j)^2}} \quad (4)$$

In Eq. (4), \bar{r}_i , \bar{r}_j represent the mean of all user ratings of user u for items i and j , respectively.

Due to the increase in the amount of data in the digital museum, the traditional algorithm time complexity and space complexity is extremely high, while the model-based collaborative filtering algorithm utilizes the technology of artificial intelligence and data mining, using an offline approach, first train a predictive model, and then use the predictive model to recommend the project. There are three main steps in this process: first use sampling, dimensionality reduction computation for data preprocessing, and then through prediction or clustering algorithms to derive a predictive model, and ultimately can be recommended for the user's project.

2.5 The Design of the Intelligent Recommendation Engine Module for Digital Museums

The recommendation engine module serves as the central component of the intelligent recommendation system of the entire intangible cultural heritage digital museum. Using Mahout open source data mining tool library, the user-based collaborative filtering parallel algorithm is utilized to generate top-N recommendations, for the target audience against the audience exhibit matrix; K-means clustering algorithm is used to cluster the audience, and the target audience's class is obtained. The intelligent recommendation engine module of digital museum is shown in Fig. 2.

In order to increase the diversity of digital museum intelligent recommendation and better serve the users, the following four recommendation functions are designed: hot collection recommendation, recommendation by category, similar collection recommendation, and guess your favorite. The intelligent recommendation function of digital museum is shown in Fig. 3.

As shown in Fig. 3, (1) Recommended hot collections. Read the collections ranked according to the number of hits from the database, select the top 10 collections to recommend to users, and use the content based recommendation method. (2) Recommended by category. Read the collections that the user has browsed from the user's cookie to obtain the user's preferences, select four categories from the user's recent browsing, and then select the hot collections of this category from the database by category to recommend to the user, using the demographic based recommendation method. (3) Recommended for similar collections. First, get the first five collections recently browsed, and then recommend similar collections based on these five collections. Read and select the collections similar to the collections from the similarity table, and then select the top four collections as similar collections for recommendation according to the similarity ranking, using the content based recommendation method. (4) Guess you like it. When a user clicks on a

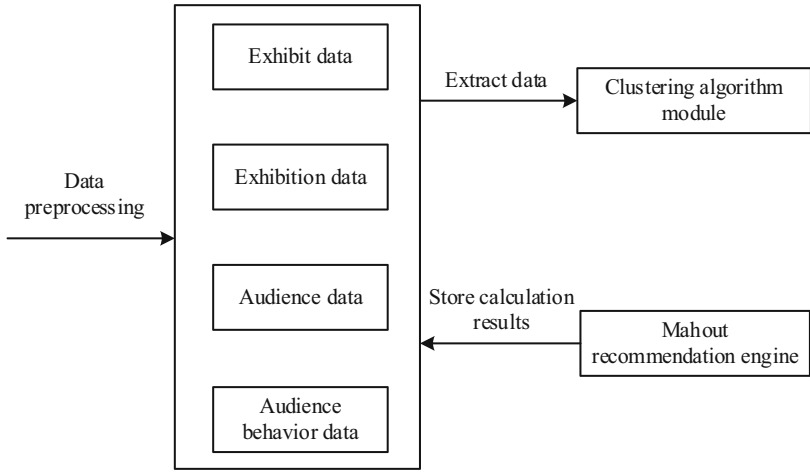


Fig. 2. Intelligent recommendation engine module for intangible cultural heritage digital museums

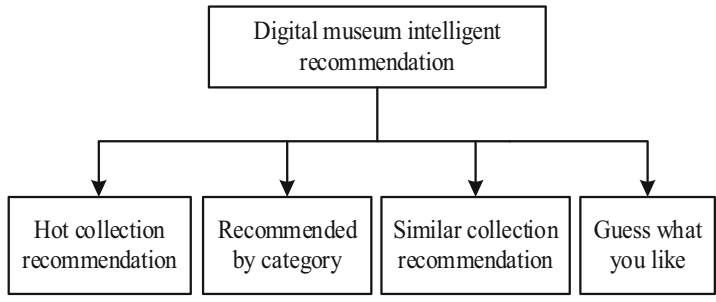


Fig. 3. Intelligent recommendation function of the digital museum

collection, the keywords of the collection will be recorded in the database. If a collection also contains this keyword, the number of visits to this keyword in the database will be increased by 1, and the keywords with the highest number of visits will be selected. These keywords can represent the user’s interests. Then select all collections containing these keywords from the inverted file, sort the number of keywords contained in these collections, select collections containing keywords to recommend to users, and use the collaborative filtering method based on items.

3 Test Analysis

3.1 Test Preparation

From the registered users of the digital museum, users were selected who had visited the museum at least three times in the last six months and had viewed at least five exhibits on each visit. This selection ensured that there was an active user base with some interest

in the museum content. A total of 1200 users were selected as sample subjects for the experiment. These users are the group of users who are active in the digital museum and have continuous interest in the museum content. The user characteristics are shown in Table 2.

Table 2. User characteristics

User characteristics	Specify
Age distribution	Users range in age from 18 to 65, with 25–45 year olds making up the largest proportion at around 65%. Users aged 18–24 accounted for 15%, 46–55 users accounted for 12%, and 56 and older users accounted for 8%
Sex ratio	52% of users are male and 48% are female
Occupational distribution	This includes students (22%), educators (18%), corporate employees (25%), freelancers (15%), retirees (10%) and others (10%)
Educational level	The education level of users is mainly undergraduate and master's degree, accounting for 40% and 30% respectively. High school degree or less accounted for 15%, doctoral degree or above 10%, and college degree 5%
Geographical position	Users come from different cities and regions, covering the main visitor groups of the digital museum. Among them, users from big cities accounted for 45%, small and medium-sized cities accounted for 35%, and towns and rural areas accounted for 20%
Digital museum activity	In the past six months, the average number of visits was 8, and the average number of exhibits viewed per visit was 12
Interactive behavior	Users interact with the digital museum by browsing, searching, liking and commenting. Among them, 90% of users have searched, and 75% of users have liked or commented on at least one exhibit

With the above number of users and characterization, a representative and diverse dataset was provided to ensure the accuracy and reliability of the experiment. 1200 active users were selected from the registered users of the digital museum as experimental samples. These users have visited the museum at least three times in the past six months and have viewed at least five exhibits per visit, demonstrating a high level of interest and sustained engagement with the museum's content. The age range of users is from 18 to 65 years old, with the highest proportion of users in the 25–45 age group, reaching 65%, indicating a special interest in digital museum content among this age group. 15% of users are aged 18–24, 12% are aged 46–55, and 8% are aged 56 and above. The proportion of male and female users is similar, with male users accounting for 52% and female users accounting for 48%. 150 exhibits covering different historical periods, cultural backgrounds and genres were selected from the museum's exhibit library. These exhibits include paintings, sculptures, artifacts, photographs, and other forms. In order to ensure the impartiality of the recommendations, exhibits with a medium level of

popularity, i.e., neither the most popular nor the least visited exhibits, were selected. Each exhibit received between 500 and 2,000 visits. Each exhibit was tagged with multiple labels, such as artistic style, historical period, cultural background, etc., so that the model could understand and categorize the characteristics of the exhibits. The collected user and exhibit data were cleaned to remove duplicates, errors or incomplete data.

This experiment uses the deep learning framework TensorFlow and the reinforcement learning library RLlib, and runs on a server equipped with Intel Core i9 processor, 32GB memory and NVIDIA GeForce RTX 3090 graphics card. The operating system of the server is Ubuntu 20.04, and Python 3.8 is used as the programming language. First, we preprocess the user's browsing history, search records, reviews and comments, and extract the user's interest preferences and behavior characteristics. Then, these data were divided into training and testing sets in an 8:2 ratio, seamlessly integrating convolutional neural networks (CNN) and recurrent neural networks (RNN). During the training process, the learning rate of the Adam optimizer was 0.001, the batch size was 32, and an early stopping strategy was adopted. When the loss function on the validation set does not decrease for five consecutive periods, the training will terminate prematurely. After the model training is completed, evaluate the model using the test set. For each user, a recommendation list is generated according to their interest characteristics and exhibits content characteristics. The length of the recommended list is adjusted according to the user's activeness. The recommended list of users with high activeness is longer, and vice versa.

3.2 Analysis of Results

In order to evaluate the effectiveness of an intelligent recommendation method for intangible cultural heritage digital museums based on deep reinforcement learning, the following comparison metrics were chosen.

(1) Accuracy P : Measures the proportion of exhibits in the recommended list that are of genuine interest to the user, using the following formula:

$$P = \frac{M_g}{M_z} \times 100\% \quad (5)$$

In Eq. (5), M_g indicates the number of exhibits that are of real interest to the user. M_z indicates the number of exhibits in the recommended list.

(2) Recall R : Measures the proportion of all exhibits of interest to users that are recommended, using the following formula:

$$R = \frac{M_g}{M_s} \times 100\% \quad (6)$$

In Eq. (6), M_s indicates the number of all exhibits of interest to the user.

(3) F1 Score: the overall performance of the recommended method is comprehensively evaluated by taking into account the harmonic average of accuracy and recall rate. The formula is as follows:

$$F1 = 2 \times \frac{P \times R}{P + R} \quad (7)$$

Data is extracted from the user and exhibit database of the digital museum, and preprocessed and standardized. Choose to compare the proposed intelligent recommendation method for digital museums, which is based on deep reinforcement learning in this paper with two conventional digital museum recommendation methods. Three methods are used to generate recommendation lists for users. According to the experimental comparison index, calculate the accuracy, recall and F1 scores of the two methods. Compare the performance of the three methods on various indicators, and the results are shown in Fig. 4.

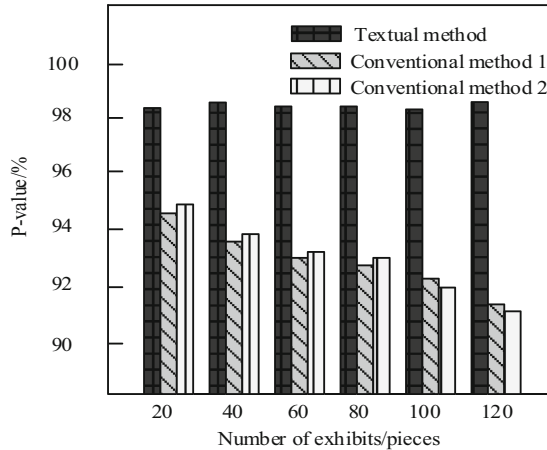


Fig. 4. Comparative results of recommendation accuracy of intangible cultural heritage digital museums

By analyzing Figs. 4, 5, and 6, it can be seen that the P-value, R-value, and F1 Score values of Conventional method 1 and Conventional method 2 are 92.8% and 93.2%, 92.5% and 92.1%, and 92.7% and 93.6%, respectively. The P-value, R-value, and F1 Score values of the Textual method are as high as 98.3%, 98.2%, and 98.5%. From the above comparison results, it can be seen that the digital museum intelligent recommendation method, which is grounded in deep reinforcement learning, surpasses traditional approaches in terms of accuracy, recall rate, F1 score, and other evaluation metrics. Which indicates that this method can more accurately capture users' interest preferences, generate more personalized recommendation lists for users, and improve users' overall experience and satisfaction with intangible cultural heritage digital museums. In conclusion, this intelligent recommendation method is of great significance for improving the user experience and service quality of intangible cultural heritage digital museums.

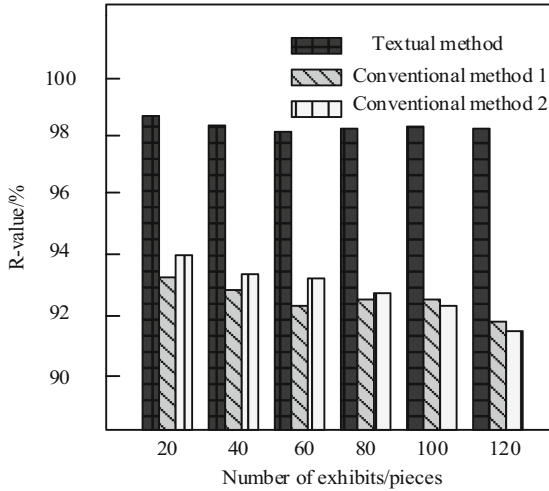


Fig. 5. Comparative results of recommended recall rates for intangible cultural heritage digital museums

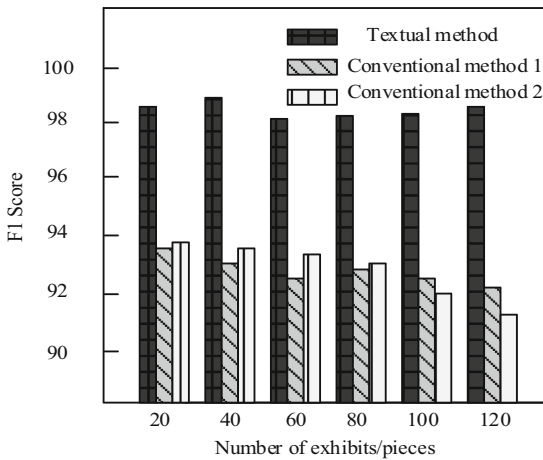


Fig. 6. Comparison results of F1 scores recommended by intangible cultural heritage digital museums

4 Conclusion

As a platform integrating massive historical and cultural heritage and modern scientific and technological achievements, the diversity and complexity of information in intangible cultural heritage digital museums put forward high requirements for recommendation systems. Traditional recommendation algorithms are often difficult to cope with such complex scenarios, while deep reinforcement learning provides a new way of solving the problem with its powerful representation learning ability and adaptive decision-making ability. A deep reinforcement learning-based intelligent recommendation method for digital museums is proposed, which brings unprecedented innovation to the contemporary

digital cultural experience. In the exploration and practice of this research, the complex information architecture and user needs of intangible cultural heritage digital museums are deeply analyzed, and an efficient and accurate intelligent recommendation method is designed by combining the advantages of deep reinforcement learning technology. By constructing a deep neural network to extract the potential connection between users and exhibits, and combining with the decision-making process of reinforcement learning, it realizes the accurate capture of user interests and personalized recommendation. This not only enhances the browsing experience of users, but also fosters innovation within the platform of digital museum service mode. To provide reference for the protection and inheritance of intangible cultural heritage by local governments and cultural institutions in Henan, actively promote the digital protection and dissemination of intangible cultural heritage, strengthen cooperation with universities, scientific research institutions, etc., jointly carry out research and development of intangible cultural heritage, and provide strong policy support and cooperation opportunities for AIGC to empower local digital intangible cultural heritage museums in Henan.

Acknowledgement. 2024 Henan Province Key R&D and Promotion Special Project (Science and Technology Research): “digital intelligence +”, AIGC empowers Henan local digital intangible cultural heritage museum to research innovative technologies (242102320297).

References

1. Qian, Z., Zhou, T.: Construction of personalized learning platform based on intelligent algorithm in the context of industry education integration. *Adv. Multimedia* **2022**(Pt.7), 1–14 (2022)
2. Li, M., Zhang, H., Ji, T., et al.: Fault identification in power network based on deep reinforcement learning. *CSEE J. Power Ener. Syst.* **8**(3), 721–731 (2022)
3. Wang, T., Luo, X., Zhao, W.: Improving the performance of tasks offloading for internet of vehicles via deep reinforcement learning methods. *IET Commun.* **16**(10), 1230–1240 (2022)
4. Liu, Y.: Product image recommendation with transformer model using deep reinforcement learning. *Int. J. Image Graph.* **23**(06), 2550020 (2023)
5. Ahmadian, M., Ahmadian, S., Ahmadi, M.: RDERL: reliable deep ensemble reinforcement learning-based recommender system. *Knowl.-Based Syst.* **263**, 110289 (2023)
6. Yu, X., Che, X., Mao, Q., et al.: PF-ITS: intelligent traffic service recommendation based on DeepAFM model. *Int. J. Intell. Syst.* **37**, 7638–7664 (2022)
7. Oh, S., Lee, S.J., Park, J.: Effective data-driven precision medicine by cluster-applied deep reinforcement learning. *Knowl. Based Syst.* **256**, 109877 (2022)
8. Nohria, V., Soni, V., Mishra, M., et al.: Intelligent food recommendation system based on nutritional information and preferences of customers. *2023 International Conference on Computational Intelligence, Communication Technology and Networking (CICTN)*, pp. 246–252 (2023)
9. Xu, Y., Xu, Y.: Simulation of quantitative annotation of speech database based on improved deep learning model. *Comput. Simul.* **39**(01), 456–459+475 (2022)
10. Lu, Y.: Modeling method of intelligent scoring for solfeggio training based on deep learning. *Mob. Inform. Syst.* **2022**(Pt.31), 1–9 (2022)
11. Zhang, Z.: Personalized resource recommendation method of student online learning platform based on LSTM and collaborative filtering. *J. Intell. Syst.* **33**(1), 41–47 (2024)

ISSN 1008-7257
CN 41-1276/G4

焦作大学学报

JOURNAL OF JIAOZUO UNIVERSITY
JIAOZUO DAXUE XUEBAO

全国地方高校优秀期刊

- 中国核心期刊（遴选）数据库收录期刊
- 中国学术期刊综合评价数据库来源期刊
- 《中国学术期刊影响因子年报》统计源期刊
- 中国知网（CNKI）全文收录期刊
- 万方数据——数字化期刊群全文收录期刊
- 中文科技期刊数据库（维普网）全文收录期刊
- 超星期刊域出版平台全文收录期刊



ISSN 1008-7257



9 771008 725257

2025.3

第39卷第3期（总第131期）

焦作大学学报

(季刊) 2025 年第 3 期 (总第 131 期) 2025 年 9 月出版

JOURNAL OF JIAOZUO UNIVERSITY

编辑委员会

主任委员：霍晓丽

副主任委员：王友军 李 宪

委 员 (按姓氏笔画排列)：

卢 杉 刘云朋 苏永祥 李向东

李整建 李东亮 张 宏 张 蓓

林邓伟 庞爱玲 岳军平 赵语慧

徐 鹏

主 编：王友军

执行主编：李 宪

副 主 编：张 蓓

执行编辑：李 琬

英文翻译：青 闰

封面设计：范 例

思想·政治·法律研究

- 以“六个必须坚持”推动新质生产力发展的理论指引和实践进路……………韩嘉玉 杨子宵 (1)
- 总体国家安全观视阈下高校网络意识形态风险及其防范策略研究……………王恒 余静 (7)
- 人工智能侵权的责任主体识别与治理机制研究……………张初 (11)

语言·文学·艺术研究

- 论元代慕陶之风对张养浩诗歌创作的影响……………张眸 辛昕 (18)
- 英汉代词所起衔接作用的异同与翻译……………王淑彧 (23)

太极拳及地方文化研究

- 数字化视角下焦作非物质文化遗产的传承与发展路径……………范例 张娜 (27)
- 高校图书馆服务地方文化建设的困境与对策……………张冬丽 (32)

经济与管理研究

- 场域理论视角下乡村产业振兴实践路径分析……………邵成 周明璨 银锋 (37)
- 音乐文化产业赋能乡村产业振兴的实践及路径研究——以周窝村为例……………马旭 李妙然 (42)
- 论工程管理与投资控制要点……………韩国芳 (47)
- 增能理论视角下全职主妇社区参与研究——以C市S社区为例……………刘星原 (51)

理工研究

- 河南省化工制造业高端化、智能化、绿色化发展研究……………杨天天 刘柄良 原东林 (57)
- 石墨尾矿应用研究现状……………马再禹 王正君 武永娜 陶姗姗 (62)

教育教学研究

- 高职院校产教融合新路径探究——以云台山文化艺术学院为例……………马娜娜 任秀梅 (65)
- 多元共治视域下河南高职产教融合共同体建设路径研究……………李海涛 张璐 (70)
- 新时代高校思政课程和专业课程协同育人的实现路径研究……………赵语慧 邓捷 (74)

数字化视角下焦作非物质文化遗产的传承与发展路径

范例¹ 张娜²

(1.焦作大学艺术学院, 河南 焦作 454000; 2.焦作大学太极武术学院, 河南 焦作 454000)

摘要: 面对传统传承方式的挑战, 数字化技术为焦作非物质文化遗产保护提供了新机遇。结合数字化时代发展的脉络与数字技术发展的特点, 探讨数字化记录、展示、教育与产品创新等传承路径, 并提出了政策支持、社会参与和国际合作等发展策略, 为焦作市非物质文化遗产数字化传承在扩大传播范围、精准保存、创新传承方式、促进多样性发展等方面提供了新思路。

关键词: 数字化; 数字技术; 非物质文化遗产; 传承; 焦作

中图分类号: G127 TP399 **文献标志码:** A **文章编号:** 1008-7257(2025)03-0027-05

在信息化浪潮的推动下, 数字化已成为推动社会进步与变革的重要力量, 深刻改变了经济结构和文化传承方式。非物质文化遗产(以下简称“非遗”)作为各民族世代相传的文化瑰宝, 是各民族智慧的结晶和创造力的体现, 承载了丰富的历史记忆和文化价值。非遗以其独特性、脆弱性、活态性和传承性等特点, 成为文化多样性中的重要内容。随着现代化进程的加速, 非遗的传承与发展问题日益凸显, 其生存环境面临着严峻挑战。

焦作作为拥有丰富非遗资源的地区, 其非遗项目不仅具有深厚的历史底蕴, 还蕴含着独特的文化魅力。然而, 在数字化时代背景下, 如何有效传承与发展焦作非遗, 成为当前亟待解决的核心问题。本文从数字化视角出发, 探寻运用数字化技术保护非遗的新路径、新方法, 以期更好地保护和传承这一宝贵的文化遗产。

1. 焦作非物质文化遗产现状分析

1.1 焦作非遗资源概览

焦作市拥有丰富非遗资源, 包括1项人类非遗代表作、13项国家级非遗项目、87项省级非遗项目以及

277项市级非遗项目。非遗项目涵盖传统体育(如陈式太极拳)、传统技艺(如靳贤书烧饼制作技艺、杨记祖传小车牛肉制作技艺等)、民俗活动(如白庄卢氏祭祖仪式、六村古庙会等)以及民间文学等多个领域。这些项目世代相传, 保留了丰富的历史记忆和文化传统, 是焦作地区文化多样性的重要体现。焦作非遗承载着深厚的历史文化底蕴, 是传承和弘扬中华民族优秀传统文化的重要载体。它们通过独特的艺术形式、精湛的制作工艺和丰富的民俗活动, 展现了焦作地区独特的文化魅力和艺术风格, 为后人提供了宝贵的精神财富。非遗的传承和发展对于促进文化认同、增强社会凝聚力具有重要意义, 同时, 也是推动地方经济发展的重要资源。合理开发和利用非遗资源, 可以带动相关产业的发展, 提高居民的生活水平。

1.2 焦作非遗的现实困境

1.2.1 传承人老龄化

焦作地区许多非遗传承人年龄偏大, 面临着传承人老龄化的问题。这一现象在非物质文化遗产保护领域普遍存在, 而在焦作地区尤为突出。在对焦作49位非遗传承人的年龄调查中发现, 他们的平均年龄高达62岁, 年龄最大的已93岁, 最年轻的45岁, 呈现出明显的老龄化倾向^[1]。传承人老龄化现象给焦作地区非

收稿日期: 2025-02-28

基金项目: 焦作市2024年度社会科学调研课题“数字化视角下焦作非物质文化遗产的传承与发展路径”(SKL-2024-502); 2024年度黄河文化研究专项课题“黄河流域非遗项目的传承机制与文化生态变迁”; 2024-2025年度河南省非物质文化遗产科研课题“数字化转型下河南非物质文化遗产的传播模式与路径创新研究”(24HNFY-LX098)

作者简介: 范例(1993—), 女, 河南焦作人, 焦作大学艺术学院教师, 研究方向: 数字媒体艺术、非物质文化遗产传承与传播。

遗的传承和发展带来挑战。一方面,非遗传承人老龄化造成了传承链条断裂风险。老年人健康状况不稳定,他们的身体素质和生命长度直接关系到技艺的传承。一旦传承人离世,且无技艺继承人,那么其所掌握的这项非遗技艺就将失传。另一方面,非遗传承人老龄化造成了传承能力不足的问题。随着年龄的增长,传承人的体力和精力逐渐衰退,难以全身心地投入到非遗技艺的传承工作中。这种传承能力的减弱不仅影响了技艺传授的质量和效率,也降低了非遗在年轻一代中的吸引力和影响力,使得非遗文化的传承面临后继无人的困境。

1.2.2 传承方式单一

焦作地区非遗的传承方式相对单一,大多沿袭了传统的师徒模式。这种传承方式虽然有利于技艺的精准传授,但也限制了传承的范围和效率。一方面,单一的传承方式限制了非遗技艺的传播范围,许多优秀技艺难以被更多人了解和掌握。另一方面,在传统的师徒模式中,徒弟往往需要较长时间的学习和实践,传承效率相对较低。随着现代社会的发展,单一而传统的传承方式已难以满足人们多元化的学习需求。

1.2.3 受众群体缩小

面对现代化进程和多元文化的冲击,非遗受众群体逐渐缩小。非遗作为一种重要的社会文化现象,具有增强社会凝聚力、传承文化、促进交流等多重功能。然而,受众群体的缩小对非遗的传播、影响力和文化传承功能产生了明显制约。如传统节庆和民俗活动类非遗项目会因参与者减少,而逐渐失去对社会凝聚力的强化作用。同时,非遗的传播渠道也会随之变得狭窄,许多项目仅在局部地区或特定群体中传播。受众群体的缩小还会降低公众对非遗文化价值的认知和认同感,一些传统戏曲和民间文学类非遗项目甚至可能逐渐被大众遗忘,其文化内涵和历史价值难以传承。

1.2.4 其他困境

焦作非遗还面临着其他发展困境。例如,部分非遗项目因经济效益有限而无法获得足够的经济支撑,导致传承工作难以为继;部分非遗项目的宣传力度不足,难以激发社会的关注和参与热情。

1.3 焦作非遗数字化传承的现实意义

随着科学技术的飞速发展,非遗传承和发展过程中面临的困境有了解决之计。非遗的传承和发展急需打破传统模式的限制,将数字化技术引入相关工作中。这不仅能够突破时间和空间的限制,还能以多元化的形式呈现非遗的独特魅力,为非遗的传承与发展

开辟新的路径。因此,将数字化技术引入焦作非遗传承,对于应对当前困境、拓展传承渠道具有重要价值。

1.3.1 促进非遗的广泛传播

数字化技术的运用,打破了传统非遗文化传播的地域限制,使原本局限于焦作本土的非遗文化能够跨越千山万水,通过网络平台触及全国乃至全球每一个角落,极大地拓宽其传播范围与影响力。同时,数字技术中的虚拟现实(VR)与增强现实(AR)等前沿科技手段,可以为非遗文化提供前所未有的沉浸式呈现方式,使得广大受众能够直观、生动地感受到焦作非遗文化的独特魅力和深厚底蕴,从而有效提高公众对非遗文化的认知和兴趣。这种跨越时空的传播方式,不仅促进了非遗文化的普及与传承,更为其在新时代的创新发展注入了新的活力与动力。

1.3.2 保护非遗的传承与发展

利用数字化的高效性、精准性、复制性、集成性和可搜索性等特点,可对非遗进行数字化记录、存储,使非遗信息得以永久保存,避免因自然、社会变迁等因素导致的非遗文化流失。同时,通过数字化手段,可以建立非遗传承的标准化体系,确保非遗文化的传承和发展有章可循,减少传承过程中的变异和失真。

1.3.3 推动非遗的创新性发展

数字化技术为非遗的创新性发展提供了新途径。例如,可以将非遗元素与现代设计、科技手段相结合,开发出具有市场竞争力的文创产品,实现非遗文化的活态传承。还可以结合数字化技术,将非遗文化拓展到教育、旅游、医疗等多个领域,为其多元化发展提供可能。

1.3.4 助力经济发展与文化旅游

焦作非遗的数字化传承还可以为当地经济发展和文化旅游注入新的活力。通过开发非遗文创产品、打造非遗旅游线路等方式,可以吸引更多的游客前来参观体验,从而带动当地经济的发展。同时,非遗文化的传播和普及也有助于提升焦作的城市形象和知名度,为城市的文化旅游事业增添新的亮点。在非遗数字化传承过程中,需要专业人员进行数据采集、整理、加工等工作,这也为焦作创造了一定的就业机会。

1.4 焦作非遗数字化应用现状

焦作地区非遗数字化应用的案例丰富多样,这些案例不仅体现了非遗文化的创新性传承,还促进了非遗文化的广泛传播和普及。例如,在太极拳传承方

面,利用数字化技术,特别是虚拟仿真技术和动作捕捉技术,可对太极拳进行精准的动作采集与分析。在实践过程中,可邀请太极拳非遗传承人进入实验室,利用动作捕捉技术进行数据采集,形成动作轨迹。学习者可以通过虚拟仿真技术进行自我动作矫正,快速掌握技术要领。又如,在博物馆数字化文物资源开发利用方面,为提升博物馆展陈水平和观众观展体验,焦作市博物馆启动了数字化文物资源开发利用项目。该项目对馆藏文物进行三维扫描和数字化处理,开发AR互动彩绘陶瓶修复体验等数字化展示项目,并优化自助导览和社教课程内容。数字化技术提升了博物馆的展陈水平和观众的观展体验,增强了文物资源的保护和利用效果^[9]。

2. 数字化视角下焦作非遗的传承路径

2.1 建立非遗数字档案与展示平台

2.1.1 建立非遗数字档案

《中华人民共和国非物质文化遗产法》第十三条规定:“文化主管部门应当全面了解非物质文化遗产有关情况,建立非物质文化遗产档案及相关数据库。”

在非遗的保护与传承过程中,建立非遗数字档案是一项至关重要的举措。在前期准备工作中,首先要明确非遗的类别,如民间文学、传统音乐、舞蹈、戏剧、曲艺、传统技艺等。其次,要搜集非遗的起源、发展历程、传承脉络及相关资料,深入挖掘其历史背景、地理环境、文化内涵以及传承人的信息,同时,关注非遗在现实生活中的应用、传播与保护现状。再基于搜集到的资料,制定详尽的建档计划,明确建档的具体目标、内容范围、时间节点及所需经费等。最后,按照非遗项目的类别、内容及形式,精心编制档案目录,以便于后续的检索与管理。在档案内容的撰写上,力求全面而深入,涵盖项目简介、历史沿革、传承现状、面临挑战及保护措施等多个方面,确保档案内容的完整性和准确性。

数字化处理是建立非遗数字档案的核心环节,需要运用先进的数字化技术,如数码摄影、录音、录像等手段,将非遗项目的文字、图片、音频、视频等多元化资料转化为数字格式,并建立非遗数据库,实现非遗资料的分类存储与信息化管理。这一过程不仅提升了非遗资源的保存质量,还极大地便利了后续的研究与利用。完成数字化处理后,还需对档案内容进行

严格的审核,确保信息准确无误。然后,将非遗数字档案正式归档,为后续非遗项目相关资料的长期保存与广泛传播奠定坚实基础。

建立非遗数字档案,不仅能够有效防止非遗资源的流失与损坏,还为传承人提供了宝贵的学习与研究资源,促进了非遗的传承与发展。将传统档案数字化,打破了地域与时间的限制,使得非遗的传播更加广泛与便捷,进一步提升了非遗的知名度与影响力。此外,非遗数字档案还丰富了文化研究领域的内容,为文化产业的创新发展提供了源源不断的灵感与素材,具有显著的经济价值与社会价值。

2.1.2 打造数字化非遗展示平台

可利用数字化技术,设计并开发一个专注于非遗数字化展示的在线平台。该平台应具备清晰的信息架构,涵盖非遗项目的分类、详细介绍、视频资料、互动体验等多个板块。为了确保平台内容的权威性和准确性,可以邀请非遗传承人、专家学者及文化机构共同参与内容的策划与制作。平台通过高清图片、视频记录、音频讲解等多种形式,全面展示非遗项目的历史背景、文化内涵和工艺流程。

除了开发专业平台外,还可以充分利用现有平台,如当地政府门户网站、博物馆或科技馆官网、各类学习平台和社交平台等。这些平台已经拥有一定的用户基础,可以利用其基础流量,将非遗带入更多人的视野中。例如,可将非遗数字化内容嵌入博物馆官网,打造非遗特色板块,利用博物馆的品牌影响力和流量优势,扩大非遗的受众范围,而非遗文化也丰富了博物馆的内容。还可在微博、微信公众号、抖音、B站等社交媒体平台上开设非遗专题账号,发布非遗相关的短视频、图文故事等内容,并进行直播互动,借助社交媒体的广泛传播力,提升非遗的知名度和关注度。除此之外,还可以在各大教学平台上传非遗介绍、技艺讲解等内容,对非遗进行科普与教育,让更多想要了解非遗文化、学习非遗技艺的人通过这种形式进行了解和学习。

2.2 推动非遗数字化教学与传承

非遗传承人开展数字化教学,是顺应时代发展、提升教学效率和传承效果的重要举措。非遗传承人应积极探索如何利用现代数字化技术与手段,开展非遗传承的教学活动。同时,社会各界也应积极响应,共同推动非遗的传承与发展。

在打造数字化非遗展示平台的基础上,传承人可以充分利用在线教育平台,开展非遗传承教学活动。

首先,可利用学习软件搭建非遗在线教育平台,发布教学资源 and 课程,打破地域和时间的限制,让更多人能够接触到传承技艺的学习资源。其次,可通过网络直播形式进行授课。在直播过程中,传承人可以实时解答学员的疑问,增强教学的互动性和时效性。同时,学员可以在直播过程中提问、讨论,与传承人和其他学员进行交流,形成良好的学习氛围。

为了更好地适应现代教学需求,提升非物质文化遗产传承的效率与广度,越来越多的传承人开始积极探索并巧妙运用数字化辅助工具,将古老技艺与现代科技相融合,以更加丰富、直观的方式开展教学活动,让传统文化在新时代焕发新的生机与活力。例如,利用虚拟现实(VR)技术应用于太极拳文化的传承与弘扬^[3];利用3D打印技术制作绞胎瓷、黑陶^[4];利用增强现实(AR)技术,将虚拟信息叠加到现实世界中,为焦作剪纸提供新的展示方式。

为了更有效地推动非物质文化遗产的数字化保护与传承,应倡导并积极实施跨界合作与资源共享机制。这一策略旨在通过广泛的合作网络,汇聚各方智慧与资源,共同促进技艺的传承与创新。

一方面,需要打破非遗现有的交流局限壁垒,寻找学校、企业、社会的跨界合作。焦作大学艺术学院于2004年积极开展“非遗进课堂”活动,邀请民间非遗传承大师走进高校美术课堂,将优秀传统民间艺术与文化同高校公共艺术课程相结合,积极推动焦作非遗的传承与传播^[5]。焦作师专电子商务、商务英语及计算机应用专业的学生针对非遗文化认知度不足及产业化开发滞后的问题,共同开发实施了非遗文化数字革命创新项目。该项目中,学校出资创立了河南臻巧科技有限公司,专注于非遗文化的数字化传承与推广。学生们实地探访了焦作市的非遗文化馆以及绞胎瓷、陈氏叶雕、怀梆、山阳刺绣等非遗项目基地,与这些单位达成了合作意向。通过运用数字加密技术,他们成功地将非遗实物产品转化为数字藏品,并在相关平台上进行发售。此外,项目团队还建立了传承人信息库和非遗作品资料库,利用图片、音像和视频等多种形式,生动展示非遗文化的魅力。

另一方面,要积极建立非遗资源共享机制,创建一个开放、包容的资源共享平台。平台上汇聚了各类优秀的数字化教学资源,包括教学视频、电子书籍、互动软件等。这些资源均经过严格的筛选和审核,确保了其高质量和权威性。要鼓励传承人积极参与资源共享,将自己的教学经验和成果分享给更广泛的受

众。同时,也支持其他传承人、学者和爱好者上传自己的作品和研究成果,共同丰富平台的资源库。这种资源共享机制将促进技艺的广泛交流与传播,增强传承人之间的互动与合作,进一步提升整个行业的传承水平。

2.3 促进非遗数字化创新与发展

2.3.1 开发非遗数字产品

利用数字技术,将非遗元素融入现代设计,开发具有地域特色和文化内涵的数字产品,是促进非遗数字化创新与发展的一项有效措施。例如,可以参考故宫的文创形式,丰富焦作非遗传播路径。故宫作为中国传统文化的瑰宝,其文创产品开发极具代表性。故宫文创团队将传统文化元素与现代设计巧妙结合,推出了众多数字文创产品,如数字画作、数字壁纸、数字服饰等。这些产品不仅保留了故宫文化的精髓,还融入了现代审美和实用功能,深受消费者喜爱。“故宫瑞兽”系列数字壁纸将古代神兽形象以现代设计手法呈现,既美观又富有文化内涵。焦作可以深入挖掘当地非遗项目的文化内涵,将传统元素与现代设计结合,创造出具有地方特色的数字文创产品。

又如,敦煌莫高窟作为世界文化遗产,其数字藏品的开发也颇具成效。敦煌研究院利用区块链技术,将莫高窟的壁画、雕塑等珍贵文物转化为数字藏品,供全球爱好者收藏和欣赏。这些数字藏品不仅具有唯一性和不可篡改性,还通过高清扫描和精细修复技术,完美还原了文物的原貌和细节。用户可以在数字平台上购买、收藏和交易这些数字藏品,既满足了收藏需求,又促进了文化的传播和传承。焦作非遗也可效仿,通过数字技术制作数字藏品,进行网络销售。

2.3.2 推动非遗文旅融合

积极探索“非遗+旅游”项目,寻求与其他文化机构、旅游景区、科技企业的合作与联动是推动非遗数字化创新与发展的又一重要途径。例如,可以将非遗元素融入旅游项目中,打造具有地方特色的非遗旅游线路。游客在游览过程中可亲身体验非遗技艺的制作过程和文化内涵,从而增强对非遗文化的认知和兴趣。此外,与科技企业合作开发非遗数字产品也是促进非遗创新发展的重要方向之一。例如,可利用VR技术,根据非遗项目的实际场景进行高精度三维重建,还原传统手工艺制作现场、民间舞蹈表演舞台等。观众佩戴VR头盔,即可穿越至虚拟环境中,身临其境地感受非遗的氛围和技艺细节。还可在VR环境中加入互动元素,让观众通过手势控制参与非遗技艺的模拟制作,或跟随非遗传承人的虚拟角色学习传

统舞蹈动作,增加体验的趣味性和参与感。另外,还可通过AR技术,在真实非遗展品或相关标识上叠加数字信息层,如文字说明、动画演示、语音讲解等,观众只需通过手机或平板等设备进行二维码扫描,即可获取丰富的非遗信息。

3. 数字化视角下焦作非遗的发展策略

3.1 完善政策与制度保障

在数字化视角下,焦作非遗的发展离不开完善的政策与制度保障。为了确保非遗技艺的完整性和真实性,焦作市政府需要制定一系列针对性的政策和制度,例如建立完善的非遗数字化标准体系、设立非遗技艺保护专项资金、制定非遗技艺传承人的认定和激励机制等。

为了规范非遗数字化的工作流程,焦作应建立一套完善的非遗数字化标准体系。这些标准应包括非遗数字化的技术要求、数据采集规范、数据存储格式、数据展示方式等,确保非遗数字化工作的标准化和规范化。同时,在非遗数字化过程中,版权保护是一个重要问题。焦作应建立健全非遗数字化的版权保护机制,明确非遗数字化作品的版权归属、使用方式和收益分配等,保护非遗传承人的合法权益。要加强对非遗数字化作品的监管,打击侵权行为,维护非遗数字化的良好秩序,增强公众对非遗技艺的保护意识。

非遗传承人是非遗文化传承的重要载体。焦作应进一步完善非遗传承人制度,明确非遗传承人的认定标准、职责义务和权益保障等。要加大对非遗传承人的扶持力度,为其提供资金、技术、培训等方面的支持,鼓励他们积极参与非遗数字化工作。同时,焦作应加强对非遗技艺传承人的管理和监督,确保非遗技艺的传承活动合法合规、有序进行。对于违反规定、损害非遗技艺的行为,应依法予以查处和打击。非遗数字化需要专业的人才支持。此外,焦作应加强非遗数字化人才的培养和引进工作,通过高校、科研机构、培训机构等渠道,培养一批具备非遗数字化知识和技能的专业人才,还要积极引进国内外优秀的非遗数字化人才,为焦作非遗数字化工作提供智力支持。

通过完善的政策与制度,可以为非遗的数字化传承提供坚实的基础,确保非遗技艺在数字化时代得到妥善保护和传承。

3.2 提高社会力量参与度

要鼓励企业、高校、社会组织等多方参与,形成

非遗数字化传承与发展的合力。提高社会力量的参与度是焦作非遗数字化发展的关键一环。非遗的保护与传承不仅仅是政府的责任,更需要社会各界的广泛参与。在数字化时代,企业、高校、科研机构、社会组织以及广大民众都可以成为非遗传承的重要力量。通过引导和支持社会力量参与非遗的数字化采集、展示、教育和产业化发展,可以形成多元化的非遗传承体系。同时,提高社会力量的参与度还能够增强非遗的市场竞争力和社会影响力,为非遗的可持续发展注入新的活力。

3.3 加大国际交流与合作

在数字化视角下,焦作非遗的发展还需要加大国际交流与合作。非遗是全人类共同的财富,其保护与传承需要国际社会的共同努力。通过与其他国家和地区的交流与合作,可以学习先进的非遗保护经验和科技,推动焦作非遗的数字化传承走向国际化。同时,国际交流与合作还能够提升焦作非遗的国际知名度,吸引更多的国际游客和投资者,为焦作非遗的产业化发展开辟更广阔的空间。要充分利用互联网和社交媒体等平台,更加广泛地开展国际交流与合作,共同推动非遗的传承与发展。

4. 结语

在新时代背景下,传统非遗传承方式面临诸多挑战,但数字化技术的崛起为焦作乃至更广泛地区的非遗传承与保护工作带来了新机遇。本研究结合数字化时代特征,探讨了数字化记录、展示、教育与产品创新等多维度传承路径,构建了全面可行的非遗文化传承战略框架。在此基础上,研究还提出了政策保障、社会参与和国际合作等关键策略,旨在打造政府引导、社会协同、国际交流的非遗数字化保护体系,扩大非遗传播范围,实现精准高效传承、激发创新活力,保护文化多样性,助力地方经济发展。

参考文献:

- [1] 大河网.加强焦作市文化和自然遗产保护传承利用的建议[EB/OL].(2024-09-13)[2024-09-13].<https://theory.dahe.cn/2024/09-13/1816720.html>.
- [2] 焦作市博物馆.焦作市博物馆数字化文物资源开发利用项目顺利通过结项评审[EB/OL].(2024-07-05)[2024-09-15].https://www.jzsbwg.cn/news/7_888.html.
- [3] 刘际平,许磊.数字化背景下太极拳文化传承弘扬的路径与对策研究[J].焦作大学学报,2024,38(3):32-35.

(下转第82页)

- (2020-3-3) [2024-5-19]. http://www.moe.gov.cn/srcsite/A16/s3342/202003/20200316_431659.html.
- [2] 中华人民共和国中央人民政府. 中共中央关于进一步全面深化改革 推进中国式现代化的决定[EB/OL]. (2024-07-21) [2024-12-18]. https://www.gov.cn/zhengce/202407/content_6963770.html.
- [3] 教育部. 教育部部署加强中小学人工智能教育[EB/OL]. (2024-12-02) [2024-12-18]. http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/gzdt_gzdt/s5987/202412/20241202_1165500.html.
- [4] 习近平. 扎实推动教育强国建设[J]. 中国民政, 2023(18):4-6.
- [5] 彭静, 吴南中. 人工智能赋能教师一体化发展: 逻辑架构与生成路径[J]. 现代教育技术, 2024, 34(10):23-31.
- [6] 吴立宝, 曹雅楠, 曹一鸣. 人工智能赋能课堂教学评价改革与技术实现的框架构建[J]. 中国电化教育, 2021(5):94-101.
- [7] 吴砥, 李环, 尉小荣. 教育数字化转型: 国际背景、发展需求与推进路径[J]. 中国远程教育, 2022(7):21-27, 58, 79.
- [8] 习近平. 推进教育公平 共享优质教育(谱写新篇章)[N]. 人民日报, 2022-05-05(6).
- [9] 吴砥, 郭庆. 智能技术赋能教学的伦理挑战: 表征、溯源与纾解[J]. 开放教育研究, 2024, 30(4):20-27.

(责任编辑 张菡)

Practice Paths for Promoting the Development of the Teaching Force through AI

—A Case Study of the National Pilot Project in Jiaozuo City

ZHANG Haifeng

(Jiaozuo Municipal Education Bureau, Jiaozuo, Henan 454000, China)

Abstract: Taking the practical experience of the pilot project in Jiaozuo City as an example, this paper probes into how teachers can adapt to new changes under the influence of AI technology. It focuses on the improvement of teachers' intelligent literacy and the empowerment of teaching and research by AI, conducts an in-depth analysis of the practical application of AI in education, and summarizes the solutions to the application problems of AI, which are centered on multi-collaboration, "mentoring by experienced teachers", leading by example and regional exchanges. These solutions provide references for promoting the development of the teaching force through AI and improving the quality of education.

Key Words: AI application; development of the teaching force; improvement of educational quality

(上接第31页)

- [4] 焦作市金谷轩纹胎瓷艺术有限公司. 一种基于3D打印成型的薄胎纹胎瓷制备方法: CN202010692151.3[P/OL]. (2022-04-29) [2024-09-20]. <https://pss-system.cponline.cnipa.gov.cn/retrieveList?prevPageTit=changui>.

- [5] 范涛. 民间美术进入高校公共艺术教育的措施研究[J]. 美术大观, 2017(4):146-147.

(责任编辑 李璇)

Inheritance and Development Path of Jiaozuo's Intangible Cultural Heritage from a Digital Perspective

FAN Li¹ ZHANG Na²

(1. School of Art, Jiaozuo University, Jiaozuo, Henan 454000; 2. School of Taiji Martial Arts, Jiaozuo University, Jiaozuo, Henan 454000, China)

Abstract: Faced with the challenges of traditional inheritance methods, digital technology offers new opportunities for the protection of Jiaozuo's intangible cultural heritage. By integrating the development context of the digital age and the characteristics of digital technology, this paper explores inheritance paths such as digital recording, display, education and product innovation, and proposes development strategies including policy support, social participation and international cooperation. These provide new ideas for the digital inheritance of Jiaozuo's intangible cultural heritage in terms of expanding the scope of dissemination, precise preservation and innovative inheritance methods, and promoting diversity.

Key Words: digitalization; digital technology; intangible cultural heritage; inheritance; Jiaozuo

焦作大学学报

1987年创刊(季刊)
2025年9月第39卷第3期 总第131期

JOURNAL OF JIAOZUO UNIVERSITY

Started in 1987 (Quarterly)
Vol.39 No.3 Sep. 2025 Serial No.131

主管单位：河南省教育厅

主办单位：焦作大学
主 编：王友军
执行主编：李 宪
编辑出版：焦作大学学报编辑部

Competent Authorities: Education Department of
Henan Province

Sponsor: Jiaozuo University
Editor-in-chief: Wang Youjun
Executive Editor-in-chief: Li Xian
Editor & Publisher: Editorial Board of the Journal
of Jiaozuo University

地 址：河南省焦作市人民路东段 3066 号
邮 编：454003
电 话：0391-2989081
投稿网址：<https://publish.cnki.net/jzdx>
印 刷：焦作市海德瑞印务有限公司
发行范围：公开发行
国内发行：全国非邮发报刊联合发行部
(天津市大寺泉集北里别墅 17 号
邮编 300381)

Address: No. 3066 Renmin Road, Jiaozuo, Henan, P.R.C.
Postcode: 454003
Tel: 0391-2989081
Submission URL: <https://publish.cnki.net/jzdx>
Printer: Jiaozuo Haiderui Printing Co., Ltd.
Distribution Scope: Public Circulation
Distributor at Home: Joint Distributing Dept. of National
Non-posted Distributed Newspapers and Periodicals
(No. 17 Jibeili Villa, Dasiqian, Tianjin 300381, P.R.C.)

中国标准连续出版物号：ISSN 1008-7257
国内统一连续出版物号：CN 41-1276/G4

定价：15.00 元

焦作市乡村戏台空间重塑策略研究

安澧¹, 李思超²

(1. 焦作新材料职业学院 经济与管理学院, 河南 焦作 454000;

2. 河南理工大学 建筑与艺术设计学院, 河南 焦作 454000)

摘要:乡村戏台空间是村民交往的重要场所,也是传统村落传承乡土文化的重要空间,在传统村落中扮演着至关重要的角色。随着乡村振兴战略的推进,传统村落内戏台空间不能满足社会发展需求的问题日益凸显。根据调研数据发现,其存在功能与需求脱节、使用频次过低、周边生态缺失等问题。文章基于这些问题,紧扣乡村振兴战略导向,从“塑形”与“铸魂”的角度,提出重塑传统村落公共空间的原则,并提出相应的重塑策略。

关键词:乡村振兴;戏台空间;塑形;铸魂

中图分类号: TU982.29 **文献标识码:** A **文章编号:** 1007-7359(2025)11-0009-04 **DOI:** 10.16330/j.cnki.1007-7359.2025.11.03

0 引言

2018年9月26日,中共中央、国务院印发《国家乡村振兴战略规划(2018—2022年)》其中明确指出应对村落空间与环境进行全方位保护,适度开发与统筹保护利用村落特色资源,发展乡村旅游等,实现传统村落的振兴目标^[1]。2020年12月中央农村工作会议上,习近平总书记讲到乡村不仅要塑形,更要铸魂。农村精神文明建设是滋润人心、德化人心、凝聚人心的工作,要绵绵用力,下足功夫^[2]。中共中央、国务院印发的《乡村全面振兴规划(2024—2027年)》明确提出“加强传统村落保护传承”“培育壮大乡村文化产业”,要求通过文化空间重构实现“以文塑旅、以旅彰文”的融合目标,并强调科技赋能、功能活化等路径^[3]。同时自然资源部与中央农村工作领导小组联合发布的《关于学习运用“千万工程”经验提高村庄规划编制质量和实效的通知》明确提出,需严守“历史文化保护线”,将古戏台等文化遗产的保护要求纳入村庄规划,并强化风貌管控以防止“千村一面”^[4]。正因农村受城镇化发展、文化衰落、旅游资源开发不当等因素影响,传统村落受到冲击,保护与发展迫在眉睫。而戏台作为集文化、宣传、娱乐功能于一体的空间,是更具先行重塑可能的核心空间。

传统村落戏台是村民们日常活动交流的场所,是展现村容村貌、村中文化的场所。是乡村文化生态系统的核心节点,其价值远超物理空间的范畴,是举办各种表演和庆典活动的主要场所,本质上是以戏曲展演为媒介的乡土文化基因库,也是传承文化的重要载体之一。以戏台空间为中心,乡村进行各种形式的文化活动,包括戏曲表演、歌舞演出、节日庆祝等。通过这些活动,乡村文化得以生动展示,也能更好地吸引游客,推动乡村旅游的发展。

1 乡村空间研究现状

在传统村落空间保护与发展研究方面,麻勇恒^[5]认为传统村落文化遗产的消失是因农业秩序紊乱。Attila Korompai等^[6]认为乡村公共空间是处于动态发展的过程中,应增加村子

的包容性,并且倡导村民参与规划设计之中。王筱卉^[7]同样认为乡村空间设计伦理的实现需通过多向度地“承认差异”以形成“乡村空间设计共同体”。周锦和赵正玉^[8]分析了江苏、四川、山东与浙江文化保护方面的发展模式,认为在乡村振兴战略背景下,文化建设起到至关重要的作用。殷黎黎和李佳芯^[9]从原有肌理和特色入手进行物质空间的重塑和社会文化的传承。段芳^[10]对陕西传统村落张峰村现状问题进行分析,提出传统村落不仅对物质实体进行保留,还要对非物质文化遗产进行保护。杨俊等^[11]对传统乡村景观中乡愁的形成进行分析,提出在乡村振兴时代背景下,少数民族村落保护建设应注重文化要素的挖掘,赋予乡建持久生命力。牟婷^[12]在对苏州古村落传统空间进行分析时,发现人的日常生活传统空间中被视为重要的参考因素。雷桂萍^[13]认为传统村落戏台空间的重塑需以村民需求为核心,构建多方参与的协同机制。邢妍等^[14]认为,在改造戏台空间时,应考虑保留或优化传统的功能分区,明确前台与后台的布局,同时根据实际需求选择全开敞或半开敞的形式,以提升空间的灵活性和观赏性。同时不仅要保护传统建筑形式和文化内涵,还应结合现代需求进行创新,例如引入现代技术、增加互动性功能,使其更适应现代使用场景,并且应注重提升观众的体验感,通过优化观众席布局、增加互动性展示等方式,增强观众与空间的互动性。

目前已有研究多是以实现设计管理和项目实践为目的,在人的活动轨迹需求前提下进行的改造设计。侧重以空间物质属性、游客需求、村民需求作为主要研究的出发点,对物质空间与非物质空间进行设计和策略指引。此外,对文化传承问题解决过于表象,未能结合空间随时间变化、村子空心化、空间的文化载体等问题进行分析。同时在对现今乡村发展过程中,多数研究放弃文化内生性,使其研究出现对保护和发展失衡的状态。基于此,本文以其研究为基础,对乡村戏台空间“塑形”与“铸魂”的重塑作出策略原则及指引。

2 焦作市传统村落调研分析

焦作市位于太行山与河南省北部平原的过渡地带,从北

基金项目: 2023年度教育部人文社会科学研究项目(23YJAZH171)。

作者简介: 安澧(1991—),女,河南焦作人,毕业于河南理工大学建筑学专业,研究生,硕士,助教。研究方向:建筑设计及其理论。

部山区到南部平原,地形逐渐变化,山地地形复杂。中部为丘陵地带,分布在山区外侧,是山区和平原的过渡区域,该地区大部分耕地呈梯田状。南部大部分地域为山前冲积洪积平原。该地区土壤肥沃,地势平坦,灌溉便利。怀川地区有丰富的山水资源,人文与自然相互渗透。拥有民间舞蹈、草编和根雕等非物质文化遗产,是地方文化的重要组成部分。焦作市传统村落分布较为集中,规模较大。全市总人口345万人(其中焦作市区人口80万人),全市非农业人口占30.3%,农业人口占69.7%。

本文随机选择东交口村、小董村、寨卜昌村、万花村、武阁寨村、赵寨村、北朱村、柏山村、北西尚村、苏家作村、十二会村、下伏头村、许湾村、莫沟村及双庙村进行研究。在选定的15个传统村落内发放了311份调查问卷,排除信息填写不完整或表示不常在此活动的受访者,最终获得了303份有效问卷,有效问卷率为97.4%。调查问卷中戏台空间使用情况(图1)。

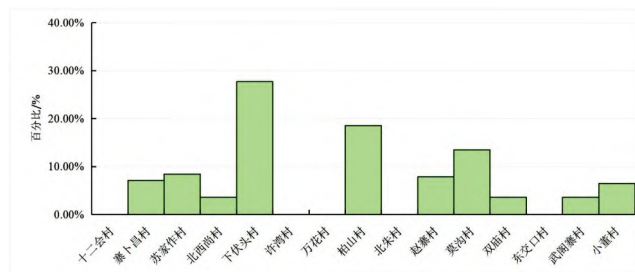


图1 焦作市传统村落戏台使用占比图(图片来源:作者自绘)

根据图1可以看出,戏台空间的使用频率极低,最高的下伏头村仅为27.68%,而十二会村、许湾村、万户村、北朱村及东交口村的使用频率甚至为0。



图2 乡村戏台空间现状图(图片来源:作者拍摄)

在调研过程中发现,拥有戏台的村子(图2、图3),虽然部分村子戏台空间较为整洁,但戏台空间使用人数依旧很少。戏台及戏台前方的空间大多闲置,或被车辆占用成为临时停车场。通过沟通了解到,村子内戏台空间主要在节日期间使用,通常由村民委员会出资邀请戏班进行表演,其余时间基本闲置。更有甚者,因村内资金不足导致戏台空间功能丧失。

2.1 戏台空间问题分析

2.1.1 文化断层空间失语

在调研过程中发现,15个村子的戏台空间文化方面具有



图3 乡村戏台空间现状图(图片来源:作者拍摄)

如下三个问题。其一,文化传承缺失。戏台作为历史与生活的物质载体,在改造过程中常因缺乏对传统文化的系统性保护而被拆除重建,导致其传统特色与历史风貌消失,形态趋于单一化。与南方部分传统村落不同,焦作传统村落戏台空间改造过程常常缺乏对传统文化的保护和传承,甚至会拆除重建,导致戏台空间失去了原有的传统特色和历史风貌。其二,文化记忆与历史特征被忽视。城市化浪潮下,经济至上思维冲击乡村,新建或改造的戏台空间摒弃本土特色,使原本承载乡愁记忆的物质空间失去地域韵味,村民共同记忆的结晶媒介逐渐瓦解。乡愁本是故乡空间、时间、人营造的记忆。但改造或新建的建筑抛弃了本土特色,使原本具有乡土气息的空间失去了韵味与地域记忆。传承主体与保护意识薄弱,村民受城市生活方式影响,对传统文化、民风民俗的保护意识不足,加之村落“空心化”“老龄化”问题突出^[15],青年人口外流致使传承主体缺失,传统技艺、宗教信仰、民风民俗、服饰等文化要素加速消亡,村落文化格局失序。

2.1.2 绿脉崩解生态失语

传统村落戏台空间正面临生态功能退化与人文价值流失的双重困境。调研发现戏台周边普遍存在过度硬化的现象,大量水泥地面取代了自然植被,部分村落甚至完全缺失绿化,导致生态系统服务功能弱化。乡村旅游开发中片面追求商业效益,忽视生态承载力,密集的人流、车流加剧了土壤板结、噪声污染等问题。同时,村民与游客的生态保护意识薄弱,随意丢弃垃圾、破坏植被等行为屡见不鲜。少数保留绿化的戏台空间景观设计也流于形式,简单的水泥铺装、低品质绿化与村落风貌格格不入,既缺乏传统智慧营造的地域特色,又难以满足现代审美需求,形成“生态缺位—文化失语”的恶性循环。

2.1.3 功能垫伏价值隐匿

传统村落戏台空间作为村民社会交往、文化传承与日常生活的复合载体,其多功能属性正面临系统性退化。以焦作市为例,武阁寨村戏台因面积狭小、年久失修或为闲置空间。双庙村戏台被车辆占为临时停车场,凸显经济薄弱村落对空间维护的无力。乡村建设中,部分规划片面追求“指标化”成果,将戏台窄化为节庆表演的“仪式性场所”,忽视村民日常休憩、代际交流的真实需求。空间布局上,戏台常被置于村口或村民委员会周边等可达性较差的“隐蔽角落”,割裂了与传统民居、古井、风水林等要素的共生关系。尽管村落拥有独特的

自然与人文资源,但受限于资金短缺与专业人才匮乏,戏台修复常陷入“仿古式改造”误区,新建设施亦难与地域文脉融合,导致文化资源价值难以释放。

戏台空间的基础设施与服务功能短板进一步加剧其活力衰退。调研显示,多数村落缺乏垃圾收集点与污水处理系统,戏台周边垃圾随意堆放现象普遍,严重破坏空间环境。公共服务设施配置失衡问题尤为突出:照明缺失导致夜间使用率骤降;停车无序侵占活动场地;休憩座椅、凉亭、健身器材等基础设施空白,难以满足老年群体倚靠闲聊、游客驻足休憩等多元需求。此外,文化展示设施的缺位使戏台或为“无故事的舞台”,既未通过解说牌、景观小品传递村落历史,也未与周边古树、碑刻等遗产形成叙事联动。这种“重空间实体、轻功能内涵”的建设模式,暴露了传统村落更新中“以人为本”理念的实践偏离。

3 重塑案例分析与原则构建

3.1 以人为本原则

传统村落戏台空间的重塑需以村民需求为核心,构建多方参与的协同机制。例如湖北省麻城市通过召开6300余场群众会收集1.6万条建议,形成“村民提需求—专家出方案—政府抓落实”的决策链条,这种参与式设计模式有效保障了老年群体的休憩设施、儿童活动区的规划落地。传统村落戏台空间作为村民交流、集会、休闲、娱乐等多样需求的承载空间,其形成是在村民生活行为需求长时间作用下自主生成的。焦作市当前戏台空间普遍存在戏台下车辆乱停,戏台上卫生差、无人管理等问题,使戏台丧失了日常为村民服务的功能。因此,村民作为戏台空间的主要使用者,在戏台空间的建设中应坚持“以人为本”原则。

3.2 有机更新原则

在空间更新过程中,需兼顾传统基因保护与现代功能迭代。福建省永泰县将废弃水电站改造为乡村书店,江苏省昆山市砖窑变身博物馆,这些案例展现了“修旧如旧、功能再生”的有机更新逻辑。山东济南章丘区通过村史馆建设,在戏台地面铺装中嵌入历史事件浮雕,使空间成为“可触摸的时光档案”。村落中的戏台空间是伴随着乡村发展和公共生活自然形成的空间累加,它不仅承载着村民对时间的印记和生活的记忆,保护和延续物质空间形态更是营造具有场所精神的空间形态的重要手段^[16]。焦作市在当前乡村戏台空间更新过程中,以现代化戏台形式进行建设,忽略了戏台历史、戏台文化对村民内在的文化遗产及文化符号意义,应将戏台这种“形制保护—记忆再现—功能活化”的递进策略,让戏台在动态更新中延续文化血脉。

3.3 整体统一原则

戏台空间的重塑必须置于村落整体格局中统筹谋划。河北省井陘县以太行公路串联29个传统村落,形成“戏台—古井—风水林”文化廊道,这种全域协同模式打破空间孤岛效应。对此,村落戏台空间特色营造应与村落整体相统一。传统村落自身就是一个原生的有机整体,物质文化空间为基础与容器,产业物质空间是内核,村民精神空间是灵魂,任何一方面都不可忽视。戏台空间的特色营造不能脱离村落的整体

空间。同时,需要站在全局角度梳理村落中各个部分之间的关系,戏台空间与其他公共空间都有着“起承转合”的关系,应进行整体统一规划。当前,焦作市戏台空间通常以单一空间形式出现,或者与村民委员会、村民读书会、红色综合体一体化出现,缺乏与娱乐空间、文化空间、休憩空间等的结合,使戏台空间在整个乡村规划设计中呈现孤岛状态。因此,戏台空间需要与其他部分配合,形成统一协调的运作关系,才能产生内生动力,具有自身的特色与生命力。

3.4 循序渐进原则

戏台空间的特色营造是一个阶段性的、循序渐进的全周期行为,无法做到一蹴而就。在营造过程中,不仅需要对村落中具有价值意义的建筑和空间进行保护更新,还需要村民尽可能全程参与,与村民进行有效交流沟通,融合村民的意愿;同时,改造过程中应逐步引入社区居民的参与,通过分阶段的公众咨询和社区活动,增强居民对改造项目的认同感和归属感,使改造成果更好地服务于社区^[17]。焦作市戏台空间在造型设计及空间布局上常以领导决策来完成最终的设计效果,失去了以村民作为核心的内生性设计方式,应在营造过程中积累经验、反馈问题、改进方式,形成“营造—反馈—再营造—再反馈”的营造机制。

3.5 经济实用原则

若想通过推进乡村振兴使所有乡村面貌焕然一新,这是一项极为庞大的工程,需要投入大量资金。经济可行性是戏台活化的关键制约,需创新低成本可持续的运营模式^[18]。当前,焦作市的乡村发展依旧处于较为缓慢的阶段,资金紧张。因此,在进行传统村落戏台空间重塑时,更应注重经济实用。在无法花费大量资金重塑的情况下,利用旧有建筑及建筑周边环境,通过植入展览、文娱等功能,“花最少的钱,办最多的事”。

4 戏台空间“塑形”及“铸魂”策略

4.1 “塑形”提升空间共享性

随着乡村旅游人数的逐渐增多,当地村民与外来游客在乡村中共享、共建、共赢,以共享理念建设乡村戏台空间,满足不同人群的需求。戏台空间可以根据开放程度分为开放式和半开放式,通过创造多样化的戏台空间形式,激发乡村的共享活力,促进游客与村民、游客与村落之间的友好交流。在设计中要筛选并灵活运用当地的文化符号,例如太极拳、神农文化、绞胎瓷,又如苏家作村龙凤灯舞、莫沟村红色基地、许湾村石头房子,以及村子内的古井、土地庙、古道、古街等一系列具有乡村特色,可以提升村民幸福感和归属感的器物、文化及建筑特色。将这些文化符号有效地融入戏台空间,更好地展现村落特色,从而建立村民的文化自信。

4.2 “塑形”提高空间体验性

乡村村落空间的身体感受与精神文化体验的削弱,通过具体的空间特征上作适宜性的改造,以此融合整体村落空间格局的空间结构体系,形成具有统一性的主从关系,提升空间体验。同时,可通过周边景观营造来丰富空间层次,以多样的景观要素组织丰富景观内容。通过对尺度、质地、形态的把控进行多层次空间塑造,增强景观空间的游走和互动体验。此

外,还可通过景观空间的塑造手法对乡村中具有代表性的生活生产物件和民俗物品进行再利用与改造,例如将观赏性植物或提升村民归属感的民俗物品放置在进入戏台空间的道路节点处。在戏台空间内增设大量可以营造部分私密空间的绿植作为休憩处,让戏台空间在改进过程中更具舒适性和完整性,使乡村在整体中重新焕发新的活力,有效提升戏台空间的实用程度,延续乡土记忆、增强景观互动性,从而提升乡村活力。

4.3“铸魂”服务产业需求发展

随着城乡要素的融合和乡村振兴政策的推进,村落戏台空间的服务对象已经从单一的村民扩展到了产业发展,新的服务需求也应运而生。传统产业和现代产业进行良性互动,从特色农副产品、特色民俗文化等方面来塑造,如展示农产品、进行农产品宣传。同时,戏台空间也应提升数字化能力,打造产业集聚和交流的平台,使农副产品和民俗文化通过叙事结构、文化元素的空间形式语言表达、文化符号的三维运用,促进村落产业的推广和宣传。例如安徽省六安市霍山县推行“送戏进万村”,期间完成了136场完整的庐剧。在戏台空间升级改造中,可以利用旧有的废弃建筑和周边公共开放空间打造展现民俗的艺坊和书吧,成为产业转型和传承村落传统文化技艺的物质空间和精神场所。例如焦作市五里源丑鸭非遗工坊规划设计,将废弃厂房优化改造为松花蛋工艺展示与体验中心。村落传统产业的升级和新兴产业的出现,戏台空间需要同样满足现代产业发展,设计师提取民俗艺术的色彩和形式运用到空间的塑造中,以增强空间的连续性、整体感和标志性。通过与产业的紧密结合,戏台空间可以适应新发展背景,提升村落的活力和吸引力。

4.4“铸魂”注重“草根文化”培养

培养“草根文化”,能有效丰富乡村文化生活,提升农民群众的精神文化内涵,实现乡村文化创新与传承。以各团队的发展情况为基础,设立活动经费,支持农民群众的文化艺术创作。戏台成为学习和实践传统艺术和手工技艺的场所。如组织传统戏曲和民歌的学习和演出,将非物质文化遗产传承融入教育过程,增强乡村群众对本土文化的理解和认同。同时可以利用戏台空间举办各类文化节日和活动,吸引更多群众参与,提升他们的文化参与感和文化认同感。在新型农民的培育过程中,戏台也可以起到重要作用。在戏台上进行农业科技讲座、经营销售培训等,普及各类实用性强的知识,提升农民群众的科技与文化素养。同时,戏台成为农民群众学习和运用现代科技工具的场所,如通过戏台空间的数字化设备,推广农广在线App和农广云上智农等现代科技应用。在鼓励农民群众文化创作的过程中,戏台成为他们展示自我和交流创作的舞台。无论是音乐、戏剧、故事会,还是各类艺术节,都可以通过在戏台上展现,让更多人了解和接触到农民群众的创作成果。

5 结束语

乡村振兴战略的全面推进落实,不仅给乡村文化建设带来了必要的政策保障和广阔的发展平台,还带来了巨大的物质支撑和动力支持。实现乡村文化振兴,既能引导农民群众过上美好生活,满足日渐增长的精神文化需求,又能弥补社会

文化发展缺陷,促进社会主义文化强国建设。但从现实情况来看,各地乡村文化却面临衰退趋势,不仅人才流失严重,相关文化服务体系建设也比较滞后。因此,需促进文化资源整合,不断丰富乡村文化内涵,坚决维护其生长与发展的空间;持续加强经济建设,吸引和留住人才,针对农民群众科学文化素养较弱的情况,不断进行培训教育;同时,加大对公共文化服务发展的投入,始终坚持以民为本,积极回应农民文化诉求。

参考文献

- [1] 中国政府网. 中共中央 国务院印发《乡村振兴战略规划(2018—2022年)》[A/OL]. (2018-09-26) [2024-09-23]. https://www.gov.cn/zhengce/2018-09/26/content_5325534.htm.
- [2] 中华人民共和国农业农村部. 习近平总书记对“三农”工作的三次指引[EB/OL]. (2020-12-31) [2024-09-17]. https://www.moa.gov.cn/ztl/zyncgzyqngnhy/zxdt_26462/202012/t2020-1231_6359170.htm.
- [3] 中国政府网. 中共中央 国务院印发《乡村全面振兴规划(2024—2027年)》[A/OL]. (2025-01-22) [2025-07-12]. https://www.gov.cn/gongbao/2025/issue_11846/202502/content_7002798.html.
- [4] 自然资源部东海局. 自然资源部中央农村工作领导小组办公室关于学习运用“千万工程”经验提高村庄规划编制质量和实效的通知[EB/OL]. (2024-02-16) [2025-02-13]. https://ecs.mnr.gov.cn/gk/zcfg/202403/t20240304_27905_shtmlhttps://ecs.mnr.gov.cn/gk/zcfg/202403/t20240304_27905_shtml.
- [5] 麻勇恒. 传统村落保护面临的困境与出路[J]. 原生态民族文化学刊, 2017, 9(2): 89-94.
- [6] Attila Korompai, Mátyás Szabó, Erzsébet Nováky. Supporting the absorbent national rural development planning by scenarios[J]. Europ. Countrys, 2017(3): 416-434.
- [7] 王筱卉. 乡村空间设计伦理研究[D]. 长沙: 中南大学, 2022.
- [8] 周锦, 赵正玉. 乡村振兴战略背景下的文化建设路径研究[J]. 农村经济, 2018(9): 9-15.
- [9] 殷黎黎, 李佳芯. 乡村振兴视角下传统村落更新改造研究[J]. 城市建筑, 2019, 16(10): 155-160.
- [10] 段芳. 乡村振兴背景下审视陕西传统村落的保护与发展: 以张峰村为例[J]. 住宅与房地产, 2020(27): 218-219.
- [11] 杨俊, 莫黛豪, 夏捷, 等. 乡村振兴视角下少数民族地区乡愁景观的唤醒与重塑: 以南宁马山县兰海高速公路沿线乡村风貌提升示范带建设为例[J]. 规划师, 2022, 38(9): 135-138.
- [12] 牟婷. 江南地区古村落的空间传承与重构[J]. 艺术百家, 2022, 38(3): 149-155.
- [13] 雷桂萍. 山西平遥窑洞式戏台调查与研究[J]. 文化遗产, 2023(5): 47-54.
- [14] 邢妍, 莫日根, 崔志成. 呼和浩特古戏台建筑形制及装饰特征解析[J]. 艺术与设计(理论), 2023, 2(12): 88-91.
- [15] 刘彦随, 刘玉, 翟荣新. 中国农村空心化的地理学研究及整治实践[J]. 地理学报, 2009, 64(10): 1193-1202.
- [16] 王竹, 钱振澜. 乡村人居环境有机更新理念与策略[J]. 西部人居环境学刊, 2015, 30(2): 15-19.
- [17] 陈波, 陈立豪. 乡村公共文化空间运行: 结构变迁与场景构建[J]. 湖南师范大学社会科学学报, 2025(1): 46-52.

当前年轻人面临社会生活节奏快、工作压力大、生活习惯不规律、饮食不健康等问题，养生早已不再是老年人的专利。“新中式”养生作为一股新的潮流，正在 Z 世代群体中迅速走红。随着 Z 世代“中医养生热”的兴起，许多大健康品牌正在寻找新的赛道，以期为消费者带来新鲜感和体验感。Z 世代群体逐渐成为旅游消费的主体，他们一出生就与互联网无缝对接，传统粗糙的旅游产品和旅游服务已经不能满足 Z 世代消费人群的需求。如何针对 Z 世代群体进行“世界太极城·中国养生地”旅游品牌建设值得研究。

“世界太极城·中国养生地”旅游品牌建设 ——基于 Z 世代旅游消费人群

林 森¹，杨佳慧²

品牌是生产者和消费者共同的追求，当前个性化消费盛行，Z 世代消费群体展现出独特的审美偏好与消费观念。情绪价值已经成为当代年轻人的刚需，随着一些疾病的年轻化，他们也更重视自己的身体健康。同时伴随 Web2.0 的发展，社会化媒体衍生出互动性、流动性、数字化、场景化等特征，出现“传授同体”的现象，即接受者就是传播者，传播者也是接受者。Z 世代群体成为社会化媒体时代旅游品牌传播的“主人”，旅游者在表达自我和反馈产品信息时有了更多机会，这对于提升“世界太极城·中国养生地”旅游品牌的认知度、知名度、美誉度，打造焦作旅游强势品牌具有一定的指导意义。

Z 世代旅游消费群体需求调查结果与分析

Z 世代即 Generation Z，是指 1995—2009 年出生的一代人，他们一出生就与互联网时代无缝对接。Z 世代消费群体的特点主要集中在以下几个方面：第一，个性鲜明。Z 世代人群大多处在渴望被认同的年龄，他们在生活的各个方面都注重展示自己的个性。第二，善于创新。他们在生活中遇到问题时习惯于借助网络学习，从而造就了他们的创新实践能力。第三，注重共享。他们通过网络进行社交，习惯于共享资源，以拉近彼此之间的关系，“共享单车”“共享充电宝”“共享汽车”等正是 Z 时代的产物。小红书 2024“新生活方式”研究报告表明，“解压、减负、放松”“给生活做减法”是现代年轻人共同的渴望与心声。于是，一种以“轻”为中心的生活方式悄然兴起，改变着人们的消费取向。用户画像数据显示，“轻生活”人群中女性占比 79.13%、男性占比 20.87%；18~24 岁群体占 42%+、25~34 岁群体占 46%+，其中 Z

世代群体占总体人数的一半以上。调研保健食品相关内容关键词显示，“维生素、鱼油、益生菌”等关键词依然高热，并出现“零食、糖果”等热词。《Z 时代营养消费趋势报告》显示，城市常住居民的健康养生消费中，18~35 岁的年轻消费人群占比高达 83.7%，《2023 中国新消费趋势白皮书》显示，超四成“00 后”购买过保健食品或保健仪器，三分之一的“00 后”“95 后”购买过营养剂。

生活方式上——Z 世代消费群体追求“轻松”“愉悦”。《中国国民心理健康发展报告（2019—2020）》显示，我国 18~25 岁人群的心理健康指数明显低于其他年龄人群。Z 世代消费群体希望通过一定的“治愈”方式来缓解与安抚内心的惶恐与不安。“悦己”“松弛感”成为当下年轻人的生活态度，他们更加重视对自我价值和精神世界的追求。这成为他们摆脱“内卷”和“精神内耗”痛苦的有效途径。

饮食结构上——Z 世代消费群体追求“健康”“养生”。在快节奏的生活下，年轻群体的亚健康问题越来越突出，更多年轻人开始审视自己的生活状态，防

病与调理身体成为关键。同时，Z世代消费群体拥有较好的物质条件、教育水平和便捷的信息获取方式，使他们更加注重自我健康管理，讲究“精细养生，即刻滋补”。因此，药食同源、运动保健的“新中式”养生方法深受Z世代消费群体的喜爱。其中，药食同源是指通过进食红枣、山楂补气血；通过进食绿豆、菊花祛痘养颜；通过进食燕麦、荷叶减少脂肪堆积，以弥补因工作生活而带来的气血两亏、阴虚火旺、脾虚肝郁。运动保健是通过不受场地和环境限制的太极拳、八段锦、五禽戏等一系列养生运动来增强体质、预防疾病，以达到内外兼修、身心和谐的养生效果。

情绪价值上——Z世代消费群体追求“沉浸”“共鸣”。当代社会普遍存在“内卷”和“焦虑”现象，这些压力和焦虑感成为现代人的“通病”。人们在职场晋升、学业竞争和生活攀比中感受到巨大的压力。随着社会从生产型向消费型转变，商品的情绪价值和情感连接变得重要，消费者购物动机出现新变化，更多追求情绪满足和个性化需求。情绪消费成为Z世代消费群体新的消费趋势，它主导消费群体的决策，Z世代消费群体更愿意为场景买单，为情绪复购产品。情绪价值是指一个人在社交中传递积极或消极的情绪影响，情绪价值可以通过学习和练习得到提升。近年来，“寺庙游”“特种兵式旅游”“沉浸式剧场游”受到越来越多年轻人的欢迎，Z世代消费群体借助这些旅游产品找到了自己情绪的宣泄口。情绪旅游的核心在于“情绪”，旅游者追求旅途中个性化的情感体验，把旅游视为一场心灵的疗愈与成长的过程。唯有将旅游资源与产品转化为具有鲜明个性和感染力的旅游品牌，才能实现旅游者沉浸式的情

感共鸣和心灵触动。

旅游品牌的建设策略

一个城市的品牌形象是城市的核心竞争力，具有独特性和稀缺性。焦作是太极拳的发源地，太极拳运动的主要特点是身法中正、刚柔并济、连贯均匀、圆活自然、松沉柔顺、用意不用力等。太极拳作为一种运动方式，其养生功能已经成为人们共同的认知。焦作是“四大怀药”的产地，“四大怀药”所具备的健脾养胃、清肝明目、养血安神、逐瘀通经等养生功能与太极拳的养生内涵相一致，这些为“世界太极城·中国养生地”旅游品牌建设奠定了良好的基础。

做有“峰终体验”的产品。峰终体验是指如果在一段体验的高峰和结尾，体验是愉悦的，那么整个体验是愉悦的。例如，从文化元素出发，政府与企业合作创立静心养性清修班。标题为：2天1晚太极清修班——放下焦虑，享受轻生活；内容为：停下看似“繁忙的生活”，放空自己，找到自己的心，一起探索道家智慧，探寻身心平衡的秘密。在清修班开课的过程中，第一，注重仪式感，如颁发“恭喜你在这里成为全新的自己”等具有积极且富有情绪价值的结业证书；第二，强化节点感知，如在静谧的山林间，组织学员在悠扬的古乐声中开启太极拳晨练。阳光透过树叶的缝隙洒下，光影斑驳，学员们在自然的怀抱中，一招一式，感受太极拳的刚柔并济，体悟身心与自然的交融，这无疑成为课程中的高



图1 Z时代消费因素

峰体验。在课程的最后，伴随轻柔的音乐，大家一起再次舒展身心，打一套太极拳收尾。此时，身心的放松与满足达到顶点，为这次清修之旅画上圆满句号。这样的峰终体验设计，让每一位参与2天1晚太极清修班的学员，不仅能深度体验太极拳文化与道家智慧，更能在高峰与结尾的愉悦体验中，对“世界太极城”留下深刻而美好的印象，并促使他们成为“世界太极城”的口碑传播者。

做有故事的产品。做有故事的产品，第一步是根据主要消费群体功能化自己的产品。Z世代消费人群的主要特征是：他们爱自由，敢消费。Z世代在快节奏的现代生活中，面临时间碎片化、注意力分散以及对他人信任度较低的问题。所以，他们在选购产品和服务时，格外注重真实感。这就要求我们在打造产品时，必须契合这一特性，为产品注入真实且富有感染力的故事。第二步是引起消费者的共鸣。引起旅游消费者的共鸣，需深入挖掘当地文化，讲好养生与太极拳之间的关系。由于现代生活压力过大，因此很多人容易极端、激进，从而对自己的生活造成困扰，而太极拳中的“四正”“八法”等基本动作有助于人们修身养性。道家强调“天人合一”，追求内心的宁静。



图2 养生太极拳示意图

现代社会中很多年轻人在自媒体网络平台上看到所谓的“完美生活”，这对他们的三观和精神产生了一定的刺激，而太极拳中的“禅定”“内观”等动作有助于人们沉下心来，太极拳中的“以柔克刚”“以静制动”等理念也能帮助人们求得内心的平静和修行的效果。

做易传播的产品。Z世代各种碎片化的信息充斥在人们的生活中。旅游产品需要让更多的人知道并转发。在品牌建设时，我们需把控好传播渠道，不管是私域流量的微博博主，还是Z世代消费群体的个人社交平台如小红书等。同时，在进行产品设计时一定要考虑它们在Z世代消费群体生活中的实用价值。例如，山药是一味抗衰老、养生与美容的中药，并具有健胃、补肾的作用。山药奶茶、山药面膜、山药汁菊花茶等产品完美契合了当代年轻人对养生的追求。同时，这些产品也充分考虑到快节奏时代下Z世代消费群体的生活习惯，方便他们随身携带、随时享用，自然而然地吸引了Z世代消费群体的关注，助力旅游产品的传播。

文章围绕“世界太极城·中国养生地”旅游品牌建设，阐述了Z世代消费群体在生活方式、饮食结构以及情绪价值等方面的需求，并根据他们的价值需求进行相应的品牌建设，即做有“峰终体验”的产品，做有故事的产品，做易传播的产品。基于地域特点，焦作市应抓住社会化媒体传播的主体——Z世代，找到当代年轻人的“爽点”“痒点”以及“燃点”，进行相应的品牌建设，从而满足当代年轻人的需求。

(作者单位：1. 焦作新材料职业学院；2. 焦作工贸职业学院)

做有思想的高端杂志

时代报告

TIME REPORT

高校图书馆智能化服务模式创新与发展研究

博物馆临时展览配套文创产品研究

探索奏响音乐学专业声乐教学的“和谐乐章”

现代戏剧与影视的跨媒介叙事研究

汉中地区汉文化在高职院校的传承现状与路径研究

河南省一级期刊 定价:30元



ISSN 1003-2738



中国邮政发行每册刊价 971003-273250

4

2025年4月
总第579期

时代报告

TIME REPORT

2010年创刊
2025年4月 总第579期

目录

主管主办：河南省文学艺术界联合会
编辑出版：时代报告杂志社

社长：张富领
总编：孟玉玲
常务副总编：郑旺盛
副总编：张华征
执行主编：陈春生
执行副主编：朱世欣
编辑部主任：王振
编辑：方妫丹 董素一 苗云夏 陶亦起
王宝贤 丁韩周 邓琳静 曹盈盈
于木歌 史青璇 水淑丽 王书洋
美术编辑：岳宇欢

发行范围：国内外公开发行
国内统一连续出版物号：CN 41-1413/I
国际标准连续出版物号：ISSN 1003-2738
广告经营许可编号：金市监广发登字〔2019〕014号
邮发代号：36-303
国内发行：河南省邮政局
国外总发行：中国国际图书贸易有限公司
印刷：河南叁陆印务有限公司
电话：0371-86012868
出版日期：每月20日
定价：30元
网址：www.benliuwang.cn

地址：郑州市经三路北段98号
邮编：450008
投稿邮箱：sdbgsxj@sina.com
编辑部电话：0371-55688090

●本刊已许可中国知网以数字化方式复制、汇编、发行、信息网络传播本刊全文。本刊支付的稿酬已包含中国知网著作权使用费，所有署名作者向本刊提交文章发表之行为视为同意上述声明。如有异议，请在投稿时说明，本刊将按作者说明处理。

●本刊稿件一律不退，请作者自留底稿。所发文、图观点正确与否，并不代表本刊，作者责任自负。如有认为观点不妥者，欢迎争鸣。本刊不承担任何连带责任。若有印刷、装订质量问题请寄回本刊发行部。

文艺理论研究

- 3 《平凡的世界》中的“平凡意象”和审美价值……陈玲
- 6 陈献章书法风格形成研究……张欣然
- 9 《唐诗三百首》中“玉”意象英译研究分析
——以许渊冲译本为例……欧凯茜
- 12 黄炎培爱国情怀对外国文学课程教学的启示……李善晓
- 15 陕西省民间文学系列微课教学资源建设研究……王生芬
- 18 艺术设计实践工作坊审美价值的多维渗透式传递研究
……蒋霄 邵杰
- 21 钢琴即兴伴奏的审美价值及其教学研究……朱硕
- 24 视唱练耳课程中“调外音级”音准教学方法探讨……吴泽琴

戏剧与影视学研究

- 27 现代戏剧与影视的跨媒介叙事研究……孙炜泽
- 30 电影《功夫熊猫1》配乐分析……吴頔
- 33 跨文化语境下的影视作品翻译研究……谭思昱

艺术与教育

- 36 音乐专业研究生“中国古代乐论选读”课程建设实践
……覃思
- 39 音乐师范生教育个性化培养模式研究……齐迎 平雨鑫
- 42 数字化转型下应用型高校音乐类学生创新能力培养策略
……尹红红
- 45 工业设计专业家具设计课程思政建设与改革
……周陈星 赵绮
- 48 探索奏响音乐学专业声乐教学的“和谐乐章”……何俊轩
- 51 新质生产力赋能大学音乐教育高质量发展……万航轩
- 54 立德树人背景下高职音乐教育专业新型活页式教材应用研究
……彭超逸 唐姗姗 程一芷
- 57 新师范教育背景下高师舞蹈专业课程教学研究
——以“乐理与视唱练耳”课程为例……黎一飞
- 60 高校国际合作中钢琴课程思政的实践与意义
——以浙江音乐学院与罗兰大学交流项目为例……石令希
- 63 课程思政视角下高校声乐小组课教学改革研究……郑撼

目录

- 66 流行音乐在深圳高校音乐专业课程体系中的融入研究
.....刘怡君
- 69 摄影艺术课程思政创新实践研究.....鲍 忱
- 72 文化润疆背景下美术教育赋能乡村振兴研究
——以新疆艺术学院为例.....舒 洁 贾芳红
- 75 高职院校声乐课程思政教学探究.....张梦琪
- 78 思政元素融入高校钢琴专业教学设计的实践研究
.....吴嘉琳
- 81 以赛促学模式下高职学前舞蹈教学质量提升策略.....陈 华
- 84 多元化教学方法在民办高校声乐课堂中的应用探讨
.....张正弦
- 87 高职专科美术教育专业课程体系优化策略研究
——基于新版职业教育专业教学标准视角.....贺 聪
- 90 课程思政视域下高职公共音乐教育的创新探索.....李亚楠

文化与传播

- 93 中国古典舞中翎子道具的文化遗产研究.....郭静涛
- 96 数智时代播音与主持艺术专业实践教学探究
——以“地方特色文化”实践教学模式为例
.....张消夏 谢国庆
- 99 汉中地区汉文化在高职院校的传承现状与路径研究
.....马珊珊
- 102 博物馆临时展览配套文创产品研究.....张贝贝
- 105 人工智能技术在足球新闻报道中的应用研究
——以懂球帝 App 为例.....赵 宁
- 108 多维传播场域下播音主持语言表现力的范式转型与重塑
.....白 墨 王宣景 刘耀华

图书情报学研究

- 111 高校图书馆智能化服务模式创新与发展研究.....王莹莹
- 114 新媒体环境下图书馆阅读推广的多元策略创新.....寻海燕
- 117 数字化转型背景下图书管理模式创新研究.....阴晓慧
- 120 高校图书馆微知识服务探究.....高 岩
- 123 生成式 AI 驱动的高校图书馆美育生态系统构建研究
.....付雅文 张 瑜

- 126 图书馆红色文献资源对美育的影响探究
——以湖北美术学院图书馆为例.....李真珍
- 129 数字时代图书馆法治建设高质量发展策略分析
.....郭维嘉
- 132 文书档案管理规范化重要作用与路径研究.....范海艳
- 135 图书馆员综合素养培养研究.....张 翼 夏玲玲

教育理论与实践

- 138 人工智能技术在艺术院校研究生招生考试中的应用研究
.....李文佳
- 141 课程思政背景下绘本创作课程教学改革探究.....张王哲
- 144 从文化自信角度探讨高校美育的价值与发展方向
.....邱绘竹
- 147 乡村振兴视域下高校美育课程体系的构建与创新研究
.....黄姿与 颜士杰
- 150 课堂积极沉默赋能高校课堂的实践路径探究
.....袁 澍 刘 冉 王 萌 费杉杉
- 153 高职院校大学语文课堂教学的优化策略研究
.....杨佳慧 林 森
- 156 数字化赋能下班主任全生命周期协同育人管理模式研究
.....李文渊 杨 铭
- 159 教育学归因视角下大学生课堂参与度的提升策略探究
.....钱亿瑶
- 162 基于数字智慧互动学习平台的家校沟通策略探究
.....王晓媛
- 165 “三全育人”视角下高职院校生涯工作室运行机制与优化
.....韩亚培 黄中钦
- 168 指向师范生核心素养的高校综合实践活动课程建设探索
.....周利飞
- 171 数智技术驱动下的民办高校教学管理改革研究
.....许 星
- 174 心理视域下大学生课堂沉默现状及应对策略探究
.....王 萌 孙可人 袁 澍 费杉杉

封二 张贺贻作品

高职院校大学语文课堂教学的优化策略研究

◇ 杨佳慧 林 森

摘要：党和国家高度重视高等职业教育，高等职业教育得到了健康高速的发展。在高等职业教育的课程体系中，大学语文课程越来越受到人们的重视。文章旨在结合当下大学语文教学现状及高职院校学生的特点，优化大学语文课堂教学策略，切实提升高职学生语文综合素养与职业发展能力，为高职院校大学语文教学改革提供有益参考与实践指导。

关键词：大学语文；高职院校；课堂教学

在当前我国高等教育改革的新形势下，高职院校作为人才培养的重要阵地，对学生的素质培养和职业技能提升具有重要意义。对于高职院校而言，大学语文课程对提高学生人文精神、职业素养、道德水平、审美能力等有着重要的作用。但从实际教学情况来看，大学语文仍存在诸多问题，如教学内容不够新颖、教学方式单一、人文性较低、学生不感兴趣等。《中华人民共和国职业教育法》强调，职业教育是为了培养具有素质和技术技能水平的劳动者，以便为推进我国现代化建设提供合格的人才。大学语文既是一门独立的学科，也是为其他学科服务的工具型学科。因此，针对大学语文课堂教学的研究显得尤为重要。

一、高职院校大学语文教学现状

关于大学语文教学中存在的问题，许颜认为，教师存在教学环节设置随意、教学呈现方式单一、教学提问不够规范、教学指导意识欠缺等方面的问题。李丹丹指出，在具体教学中存在教材的选择具有局限性、课堂互动性与实践性不足、授课质量不高、师资队伍有待提高等问题。牛亚芳总结到，应用型本科大学语文课堂存在的问题有课程地位不高、教学内容与实际应用联系不紧密、教学方式相对单一、课程思政融入不够、考核评价方式还需完善等。根据相关研究及教学实际情况来看，高职院校大学语文教学存在的问题可从以下四方面进行分析。

（一）教学单位重视不够，课程地位不高

教育部于2019年颁布的《关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》中明确指出，高职院校“应当将马克思主义理论类课程、中华优秀传统文化、语文等列为必修课或限定选修课”。但由于高职院校教育的特点和学生的需求不同，高职院校大学语文课程设置也存在着一定的差异性。例如，中等职业阶段语文作为必修课在两个

学年开课，共计四个学期；高等职业阶段只有相关专业开设了语文课，如播音与主持、戏剧影视编导等，并未以必修或选修的方式在全校范围内开展。

（二）教师授课方式和内容较为单一

现代教学方式主张以学生为中心，强化学生在课堂中的主导地位。例如近年来不断提倡的翻转课堂，将课堂主导权交还给学生。但在实际教学中，大多数教师依旧采取教师讲、学生听的传统方式。部分教师对多媒体的运用不够熟练，只会用多媒体播放课件，并未充分发挥多媒体方便快捷、富有趣味性的作用。此外，一些院校将大学语文作为公共必修课，把不同专业的学生安排在大型阶梯教室中上课，这就容易导致课堂教学无法兼顾每位学生，同时也使得教学内容没有针对性，内容较为单一，难以吸引学生。

（三）学生自主学习意识较欠缺

自党的十八大以来，职业教育正有序发展，职业院校除了注重技能培养外，也更加注重人文精神、道德素养的培养，积极为我国现代化建设输送技能过硬、高素养的复合型人才。不可否认的是，在实际学习中，学生更偏向专业类技能课，对公共类课程如马克思主义理论课、语文课等则是消极对待，学生普遍认为这些课程对自己专业技能的提升没有任何助益。曾有学生说：“与其背一首诗，还不如让我去打个螺丝。”在该学生看来，语文课是没有意义的，背一首诗在生活中也用不到，没有任何实际性的产出，高投入低回报也导致学生对语文课提不起兴趣。这种“重技能、轻人文”的意识，易使学生对人文类课程产生排斥心理。

（四）单一的考核方式

对于公共类课程通常采用的是出勤率和期末考试相结合的考核方式。但对于大学语文课来说，试卷能呈现出来的内容相对有限，并不能全面地反映出学生的真实水平。甚至有些学生认为这节课只要

到了就行,考试时随便抄一抄应付一下。单一的考核方式难以激发学生的学习积极性和主动性。

二、高职院校学生特点

高职院校为我国经济社会发展提供了源源不断的技术技能人才,根据刘慧、周法荣、温君慧等人的研究,总结出高职院校学生具有以下特点。

(一)文化基础薄弱,学习动力不足

高职院校录取分数线相对较低,对文化课成绩要求不高。以某高校为例,其生源分为两类,一类是参加高考的学生,另一类是单招生。单招类学生不需要参加高考,只需参加学校组织的选拔考试即可。因此,单招类学生文化课基础更加薄弱。且由于高职院校的学生大多在高中时没有养成良好的学习习惯,也没有掌握正确的学习方法,导致入校后即使努力学习也收效甚微,长此以往便失去了学习的信心和动力。

此外,由于我国职业教育发展较晚,社会认同度、接受度不高。相当一部分高职院校学生鄙视职业教育,甚至不喜欢自己所学的专业,对就业前景缺乏信心,担心所学专业毕业后找不到理想的工作。而且,近年来就业压力逐渐增大,重点院校的学生也面临找不到合适工作的困境,这就进一步导致高职院校学生学习积极性不高。即便是校企合作,毕业后分配工作的院校,学生也同样缺乏学习的动力。部分学生认为工作问题已经解决,继续学习只是白白浪费精力,每天沉浸在网络游戏中不能自拔。

笔者曾在课堂上做过一次调查,询问学生毕业后的想法。大部分学生对自己毕业后的打算是比较清晰的,比如继续升学参加专升本考试,或者回到家乡参加工作,也有打算去大城市奋斗的。但也有部分学生不清楚自己毕业后的发展方向,混混度日,缺乏奋斗目标。

(二)善于展现自我,动手能力强

高职院校学生大多动手能力强,喜欢实践类课程。他们思想活跃,个性张扬,喜欢标新立异,乐于参与各类活动、比赛等。以焦作工贸职业学院为例,学院每周都有各类主题的社团活动,学生参与度极高。社团活动中的他们神采飞扬、侃侃而谈。虽然高职院校的学生文化课基础薄弱,但他们积极参加各类活动、参与学生管理、善于展现自我,同样是值得肯定的。

综上所述,高职院校学生总体上表现为文化基础薄弱、动手能力强但综合素质有待提高。

三、高职院校大学语文教学的优化策略

大学语文是一门以人文素质教育为核心,以培养学生语文素养和语言文字运用能力为目标的重要课程。无论是语言文字的阅读、理解与表达,还是人文素养的培养都离不开大学语文课程。鉴于此,聚焦于如何切实提高教学质量,怎样打造一堂深受学生认可的大学语文课,已然成为当下探究的核心议题。

(一)明确大学语文课的性质

语文课的课程性质体现为工具性与人文性的统一,既要把它视为一门独立的学科,又要尽力发挥其工具性的特点。以播音与主持专业为例,语文课既是专业课也是基本素养课。如在讲解柳永的词《雨霖铃·寒蝉凄切》时,可以补充柳永多次科考不中,仕途不顺,流连烟花巷陌以及与虫娘的爱情故事,能让学生更加深刻地理解“杨柳岸,晓风残月”的情感内涵,更好地感悟词中的凄苦之情。理解诗词意思及情感之后,学生便能准确把握朗读时的抑扬顿挫,也就能更好地传递出词人想表达的意蕴,并与词人产生共鸣。同时,语文课本中的诗歌、文言文都是经典的朗诵材料,通过阅读这些内容,一方面可以增强学生的文学素养,另一方面也能够锻炼学生的朗诵能力、共情能力,为提升其文化素养打下基础。

(二)改变授课方式,丰富课堂内容

高职院校的学生不同于普通中小学的学生,不能单纯地把大学语文看作是“高四语文”。教师在授课时应当更加注重课堂的趣味性与针对性,全面运用多媒体设备,从各个方面对学生加以熏陶。如在讲解诗歌时,遵循“知人论世”的原则,从诗人生平轶事入手,在生平介绍中穿插相关作品。以苏轼为例,教师可以提前让学生查找有关苏轼的轶事,在课堂上分享;也可以让学生分组讲解苏轼的生平、诗词等;还可以让学生朗诵《定风波·莫听穿林打叶声》《念奴娇·赤壁怀古》《江城子·乙卯正月二十日夜记梦》等表现力较强的词,一改传统课堂以教师讲解为主的状况,让学生更多地参与进来。

利用好多媒体,调动学生感官,使其全方位感知课堂。例如讲解屈原时播放视频《典籍里的中国·楚辞》,通过观看视频,学生能够更直观地感受屈原为国为民殚精竭虑的崇高人格,以及面对日渐没落的楚国时无可奈何的愤懑之感。除此之外,中央电视台近年来出台了一系列文化类节目,如《宗师列传·唐宋八大家》《朗读者》《中国诗词大会》

《国家宝藏》《经典咏流传》等。教师可充分利用相关节目，帮助学生建立文化自信，重拾对语文的兴趣。

（三）加强课程思政建设

在教育现代化的进程中，语文课与课程思政的有机融合成为关键议题。语文课作为文化传承与语言习得的核心阵地，天然蕴含着丰富的思政教育资源。从古代文学经典中仁人志士的家国情怀，到现代文学作品里对社会变革的深刻洞察，无一不是思政教育的生动素材。

在课程实施层面，需以敏锐的思政视角深入挖掘文本，通过巧妙的教学设计，将思政元素无痕融入语文教学情境。在讲解诗词时，剖析诗人所处时代背景及个人境遇，引导学生体会其中的民族气节与价值追求；在写作教学中，鼓励学生关注社会民生，以文字展现时代风貌与正能量精神。如：在讲解杜甫的《兵车行》时，让学生了解杜甫所处的时代背景，进一步体会杜甫忧国忧民的深切情意，同时感悟诗人对战争的无限愤懑之情。

（四）合理利用互联网

手机历来被视为“双刃剑”，在带来丰富多彩的知识同时也会让学生沉浸其中，甚至对学生的价值观、身体健康造成严重的影响。但全盘否认互联网也有很大的弊端。可以在不影响教学进度的前提下，适度使用互联网。可以利用“问卷星”等进行问卷调查，提前了解学生对本课所学内容的了解程度，或将其作为课后知识掌握程度的检测方式，既可以使学生对每节课充满期待，又可实现考核方式的多样化，还能提高学生的课堂参与度，让学生富有成就感。也可将问卷结果纳入期末综合考评中。

（五）考核方式多样化

高职院校学生普遍文化课基础较差，但动手能力强。因此，可采取多种考核方式。如结课作业与期末试卷相结合，在学习了大量的唐诗宋词后，结课作业可布置为给自己最喜欢的古诗词配图，使学生进一步体会诗歌的韵味。期末试卷可考查学生基本的文学常识、诗词默写、作文写作等。考核方式的多样化不仅能够增强学生的自信心，也可多方面调动学生的学习积极性，使其全方位参与到课堂中来。

四、结语

高职院校应逐步提高大学语文课程的地位，将职业性与人文性注入大学语文课堂教学中，并结合

多媒体等新兴技术，积极进行授课方式及考核方式的改革。这样才能有力地促进语文教育事业的发展，切实增强高职院校学生的语文综合素养与实践运用能力。与此同时，在高职大学语文教学实践中，应巧妙地融入经典文学、诗词曲赋等优秀文化元素，加深学生对传统文化的情感认同，引领学生领略传统文化之美，涵养其人文精神气质，助力学生树立正确价值取向，进而为社会培养出更多德才兼备、内外兼修的高素质技能型人才，使大学语文课程在高职教育领域绽放独特光彩，成为传承文化、塑造灵魂的关键力量。

参考文献：

- [1] 许颜. 高职院校大学语文课堂教学现状调查研究[D]. 乌鲁木齐: 新疆师范大学, 2022.
- [2] 李丹丹, 何秀瑜. 高职院校大学语文教学创新研究[J]. 黑龙江教师发展学院学报, 2023(12):89-91.
- [3] 牛亚芳. 应用型本科高校大学语文课堂教学优化策略研究: 以黄河交通学院为例[J]. 知识窗(教师版), 2024(3):12-14.
- [4] 李全星, 王伟, 何紫逸. 高职高专大学语文课堂教学现状和对策探究[J]. 成才之路, 2024(27):69-72.
- [5] 刘慧. 高职学生特点分析及对策浅探[J]. 山东商业职业技术学院学报, 2010(2):36-38, 47.
- [6] 周法荣. 试论高职学生特点及教育管理对策[J]. 职业, 2010(12):118-119.
- [7] 温君慧. 新时代高职学生思想行为特点及教育对策分析[J]. 北京财贸职业学院学报, 2020(6):46-51, 29.
- [8] 谭旭. 基于课程思政视域下的高校语文课堂教学改革研究[J]. 吉林教育, 2023(26):37-39.
- [9] 王统. “翻转课堂”模式在大学语文教学中的应用[J]. 内江科技, 2022(12):58-59.
- [10] 张逊. 课程思政视域下高职语文课堂教学改革策略研究[J]. 大学, 2022(35):181-184.

作者单位：

杨佳慧，焦作工贸职业学院
林森，焦作新材料职业学院

文献知网节

时代报告(奔流). 2025 (04) 查看该刊数据库收录来源 ?



文章目录

一、高职院校大学语文教...

(一)教学单位重视不够...

(二)教师授课方式和内...

(三)学生自主学习意识...

(四)单一的考核方式

二、高职院校学生特点

(一)文化课基础薄弱, ...

(二)善于展现自我, 动...

三、高职院校大学语文教...

(一)明确大学语文课的...

(二)改变授课方式, 丰...

(三)加强课程思政建设

(四)合理利用互联网

(五)考核方式多样化

四、结语

高职院校大学语文课堂教学的优化策略研究

杨佳慧¹ 林森²

1.焦作工贸职业学院 2.焦作新材料职业学院

摘要: 党和国家高度重视高等职业教育, 高等职业教育得到了健康高速的发展。在高等职业教育的课程体系中, 大学语文课程越来越受到人们的重视。文章旨在结合当下大学语文教学现状及高职院校学生的特点, 优化大学语文课堂教学策略, 切实提升高职学生语文综合素养与职业发展能力, 为高职院校大学语文教学改革提供有益参考与实践指导。

关键词: 大学语文; 高职院校; 课堂教学;

来源数据库: 精品文艺

分类号: H193

在线公开时间: 2025-06-16 12:53 (知网平台在线公开时间, 不代表文献的发表时间)

ISSN 1003-3483
CN 41-1003/C

时代青年



- 青年在中华民族伟大复兴进程中的角色定位与使命担当
- 新业态经济对新时代青少年职业选择与职业价值观的影响
- 新形势下高校青年马克思主义者培养工程培养模式构建
- 应用型青年法律人才培养研究

ISSN 1003-3483



19

2025年5月

时代青年

2025年5月

目录 CONTENTS

2025年5月 第19期 总第1210期

时代论坛

- 004 新业态经济对新时代青少年职业选择与职业价值观的影响
008 青年在中华民族伟大复兴进程中的角色定位与使命担当
011 高职学生创新创业助力乡村振兴的路径研究
014 新形势下高校青年马克思主义者培养工程培养模式构建
017 “一带一路”视域下复合型电子商务人才培养策略探究
020 “一站式”学生社区建设背景下党建与业务融合路径研究



思想前沿

- 023 高校学生党组织政治功能与组织功能提升路径研究 / 鲁娅 王磊
026 创新运用党史资源推进大学生思政工作研究 / 刘林凤 米丽艳
029 数字化视域下红色资源融入青年学生思想政治教育的实践策略 / 李晓燕
032 中职思政教育在学生道德建设中的作用与策略 / 向梦娇
035 新时代高职院校学生奋斗精神培育的系统化路径研究
——基于“五维一体”长效体系的构建与优化 / 任园园 高理想

教育提升

- 039 高中思政教学多元化评价方式探索 / 朱晓盟
042 AI技术对中职学生数学学习动机的激发机制及实践路径探究 / 赵迪
045 “艺术概论”课程对大学生审美能力培养路径研究 / 陈衍萱
048 职业院校人文社科类课程数字化教学探索 / 赵楠
051 新质生产力赋能高校思想政治教育的价值意蕴与实践路径 / 刘畅
054 “大思政课”视域下高校思政理论课教学改革路径探析 / 郑媛媛
057 中专美术课堂引入中华优秀传统文化路径分析 / 马超
060 现代产业学院背景下校企共建课程的探索与实践
——以仪器分析应用技术课程建设为例 / 左富梅
063 数字时代高校思政课话语体系创新研究 / 王娜娜 赵国霞
066 “大思政”视域下资助育人质量提质增效
——基于广东民办高校学生综合素质提升的实证研究 / 陈仪
069 公安院校课程思政中文化精神的挖掘、传承与育人实践 / 罗丽娅
072 青年大学生如何巧用数学思维解析复杂问题 / 许宇宾

新业态经济对新时代青少年职业选择与职业价值观的影响



摘要: 随着社会发展和科技进步,以直播经济、电竞经济为代表的新业态经济迅速崛起,逐渐成为推动经济发展的新兴力量。新业态经济不仅重构了经济结构,为新时代青少年提供更多元的职业选择机会,还对青少年的职业价值观产生重要影响。本文从新业态经济的崛起背景与特点、新业态经济对青少年职业选择的影响、新业态经济对青少年职业价值观的影响等方面展开探讨,以期对青少年职业规划教育提供借鉴。

关键词: 新业态经济;青少年;职业选择;职业价值观

中图分类号: G710

文献标识码: A

直播经济与电竞经济等新业态经济是信息时代的产物,因其丰富多彩的特点受到大批青少年的青睐。对新时代青少年群体来讲,新业态经济拓宽了职业空间,并在一定程度上重构了他们的职业价值观^[1]。因此,探究新业态经济对青少年职业选择与职业价值观的影响兼具现实和长远意义。

一、新业态经济的崛起背景与特点

(一) 新业态经济的崛起背景

进入 21 世纪以来,随着计算机科学技术的不断发展与进步,互联网为整个世界的经济发展带来了新的变化,其中显著的变化就是新业态经济的崛起。新业态经济因其具有网络化、数字化、智能化的特点,已经开始影响人们的日常生活方式、消费模式和工作模式,成为经济发展的重要驱动力量。

新业态经济的崛起得益于互联网技术的发展。随着互联网技术的快速发展,信息传播效率显著提升,人们能够在网络覆盖的任何时间、任何地点获取所需的信息并参与各类线上活动。这种信息获取的便利性不仅为新业态经济的发展提供了广阔的市场,也在一定程度上创造了更多商机。

在新业态经济不断发展的过程中,消费者的需求也在发生变化。随着生活水平的不断提高,消费者对商品与服务的需求呈现多元化与品质化的趋势。传统经济模式难以满足消费者日益增长的消费需求,而新业态经济的发展可以较好地通过一些新的经营形式和技术手段为消费者带来更加便捷、更富特色的新型消费体验^[2]。

直播经济与电竞经济作为新业态经济的典型代表,具备受众广泛、交互性强、参与度高等多重特点,因此能够引发世界

各地消费者对新业态经济的兴趣,形成全球流行热潮^[3]。其中,电竞经济将游戏与比赛结合在一起,形成了观赏性更高、竞争性更强的电竞体育产业。新业态经济的兴起不仅拓展了人们的娱乐方式,同时也为经济增长注入了新动能。

(二) 新业态经济的特点

新业态经济作为一种新兴的经济发展模式,具有鲜明的差异化特征,在市场竞争中占有较大优势,是推动经济发展的重要力量。

1. 新业态经济创新性强。新业态经济从业者能敏锐洞察市场与消费动向,通过技术创新、模式创新持续开发新产品、新服务来满足消费者的需求。这种创新不仅是产品或服务上的创新,更是在商业模式上的创新和改良。例如,共享经济模式创新了传统经济中占有资源才能获得利益的模式,使闲置资源得到有效利用,不仅满足了人们的更大需求,同时也带动了经济的发展。

2. 新业态经济灵活性高。新业态经济不像传统行业那样受场所、设备等的约束,它可以自由改变经营方式,从而及时应对市场变化,有效适应激烈的市场竞争,抢抓市场机遇,同时为应对外界环境变化提供了更好的组织结构。

3. 新业态经济互动性强。新业态经济建立在与消费者互动和沟通的基础上,双方通过社交媒体、直播平台等媒介建立良好的互动关系与信任基础。此类互动提高了消费者的黏性和忠诚度,也为新业态经济从业者提供了更好的用户反馈与市场信息,进而推动新业态经济从业者不断创新,优化产品服务体系,增强市场竞争力。

4. 新业态经济实现了跨界融合。基于互联网技术平台的支

境,新业态经济打破了传统行业边界,实现了多产业协同发展,从而促进资源要素的系统性整合与利益共享。这种跨界融合不仅增强了新业态经济的发展动能,更使其形成了独特的竞争优势。

二、新业态经济对青少年职业选择的影响

(一) 为青少年提供了更多的职业机会

新业态经济的发展为青少年就业创造新机遇^[4]。例如,直播行业的崛起与电竞行业的发展,为青少年提供了新颖的职业选择。此前,青少年可能更多从事传统职业,如今他们有了更多的选择:成为一名主播,在直播平台展示自己的兴趣与特长;成为一名职业化的电竞选手,在电竞平台上为自己的梦想而战;等等。

部分青少年将自己的就业方向确定为网红或主播,他们通过直播平台将自己的生活经验、知识技巧展示给公众,吸引了庞大的粉丝群体。对他们而言,这样的职业不但收益可观,而且更能体现自身的价值^[5]。也有部分青少年在电竞行业实现了自己的价值。他们经过专业培训成长为职业电竞选手,凭借在国际赛事中夺冠为国争光,也为自己的人生增添光彩。

总之,新业态经济的出现打破了传统职业的桎梏,为青少年的职业选择提供了更多可能。青少年可以根据自己的兴趣及爱好选择适合的职业发展道路,实现自我价值。

(二) 拓宽了青少年职业发展的路径

传统职业生涯常被行业规范与经验壁垒所束缚,而新业态经济的兴起,则赋予青少年前所未有的职业选择灵活性。在直播行业、电竞行业,青少年可以通过不断学习和练习提升职业素养与职业技能,从而谋求更好的职业发展道路。

直播行业的主播可通过探索新形式与新内容来吸引观众。在与粉丝的知识分享和互动中,主播能精准把握受众偏好,并据此持续优化直播内容与专业能力。此外,主播也可通过与其他主播或机构进行联合直播、组建团队等方式,不断扩展业务边界与受众规模。对于青少年主播而言,这些实践有助于拓展其职业生涯,为未来发展奠定坚实基础。

电竞行业中的青少年也会直面很多挑战。他们不仅要应对激烈的市场竞争、频繁参与高强度赛事,还要承受来自游戏玩家与观众的压力。为了适应行业发展趋势并在赛场上取得佳绩,他们需要充分了解电竞行业的各种数据,如最新的游戏技术、规则等,并据此进行刻苦训练,不断提高竞技水平。通过一系列持续的学习与实践,电竞选手们能够积累宝贵的实战经验,

精进专业技术,为今后的职业生涯打下坚实基础。

(三) 激发了青少年的创新创业精神

新业态经济所具有的创新性特征,激发了青少年的创新创业精神。青少年能够凭借自身的创新思维,积极探索新的经营模式,以满足市场需求。他们突破原有思维模式与职业模式的限制,在创新尝试中不断超越自我,实现个人价值,为梦想不懈努力。

部分青少年在直播行业中找到了创业方向,他们开设直播房间或工作室,打造特色品牌,为公众提供优质内容与服务,在与粉丝的积极互动中营造良好的直播环境,这样做既能得到更多粉丝的喜爱与支持,也能从中获益。

电竞行业的发展吸引了大量青少年参与电竞俱乐部或团队的创建与运营。他们通过培养优秀电竞选手、参与精彩赛事、普及发展电竞文化等实践活动,不仅提升了自身的组织管理与团结协作能力,同时也在创新实践中积累了重要的行业资源与发展经验,为职业发展奠定了坚实基础。

三、新业态经济对青少年职业价值观的影响

新业态经济对新时代青少年职业价值观产生重要影响,主要体现在个体价值的实现、团队合作与共赢精神、工作与生活的平衡三个方面。

(一) 重视个体价值的实现

新业态经济背景下,青少年的能力与才华得到了前所未有的发挥。以直播行业为例,成千上万的青少年在直播领域展示自我,寻找自己的一席之地。无论是音乐、舞蹈,还是美食、游戏领域,他们只要一技之长,就有可能获得庞大的粉丝群体,从而实现个人价值。这种全新的成名方式启示青少年,成功并非遥不可及,每个人都有机会通过不懈努力收获属于自己的成功。

新业态经济带来的另一个影响是电竞行业的迅速崛起。在电竞领域,一些青少年凭借自身的电竞知识与电竞能力,通过参加比赛赢得了冠军荣誉和巨额奖金^[6]。这种以实力取胜的模式让青少年认识到能力的重要性,激励他们通过挑战自我来收获丰厚回报。在这样的环境下,越来越多的青少年更加关注个人价值,不再满足于某种固定的社会角色,而是不断寻找在更大舞台上展示才华的机会。

(二) 强调团队合作与共赢精神

新业态经济虽然重视个人技能与临场发挥能力,但是依然

需要团队的良好协作。在直播行业，从表面看观众聚焦的是镜头下的主播，但主播背后同样需要技术团队的项目制作，以及平台运营与技术支持等方面的协助，主播和团队成员之间的默契合作对提升直播质量与观众参与度有着重要影响。在电竞行业，团队的协作配合同样重要。赛事中，选手的战术执行、策略制定以及瞬息万变的临场决策均需要高度默契的团队配合。因此，高强度的竞技环境要求青少年电竞选手在精进个人技术的同时，必须高度重视团队协作能力的培养。

新业态经济中的团队协作模式有助于强化青少年的合作共赢意识，通过团队成员间的互助协作与协同创新，实现更优的团队绩效产出。

（三）追求工作与生活的平衡

新业态经济赋予青少年更为弹性的工作内容和工作时间。以直播行业为例，主播可根据自身的兴趣、粉丝的喜好等选择适合自己的直播时间段，而且在直播之余可以安排一定的时间和精力去做自己想做的事情。这样的工作模式，使其在致力于发展事业的同时不会忽视兴趣。在电竞行业，虽然训练和比赛消耗的时间较多，但电竞从业者能保证自身在训练和比赛之余放松身心，保持最佳的竞技状态。

这种工作与生活的平衡理念正日益融入人们的生活，影响着青少年的职业观。越来越多的青少年认识到工作不仅仅是为了解决生计问题，更是为了成就事业，获得幸福生活。因此，他们会更加重视工作与个人兴趣爱好之间的协调，关注职业与自身素养之间的均衡发展，比如在满足职业要求的同时会越来越关注生活质量，会主动规划闲暇时间，享受与家人、朋友共处的幸福和快乐时光。

四、新业态经济下青少年职业规划教育的思考

新业态经济以数字化、网络化、智能化为发展趋势，改变了传统的经济形态和职业体系。以直播、电竞为代表的新业态经济创造了海量就业机会，为青少年树立全新的职业观念，使越来越多的青少年对主播、电竞等新兴职业产生浓厚兴趣。然而，这些行业背后的就业竞争压力、职业风险和职业素养要求在传统职业规划教育中长期未被充分关注。

面对新业态经济带来的挑战，职业规划教育必须因时而变，作出相应调整^[7]。传统职业规划教育主要针对稳定职业进行介绍和指导，而新业态经济中的职业具有更大的可变性。因此，针对新业态经济发展形势开展的职业规划教育也理应作出变革与

调整，改变“以稳定职业规划为主、新业态职业规划为辅”的教育模式。

（一）引导青少年正确认识新业态经济

在课堂教育环节向青少年传递正确认知新业态经济发展的观念。教师通过开设相关课程，向青少年介绍新业态经济的起源、现状及趋势，尤其在讲解直播、电竞等新业态经济时，可着重介绍其经营思路、产业链条、从业者的日常工作与生活状态。

社会实践活动是引导青少年了解新业态经济的重要途径。学校可组织青少年到直播企业、电竞俱乐部实地走访，让青少年从多个角度感受新业态经济的亮点与痛点，直观而真实地了解、体验新业态经济。

此外，学校还可邀请从事新业态经济的人员进课堂，讲授行业从业经验与心得体会，让青少年深入了解新业态经济的魅力，拓宽视野，真切地体会新业态经济的职业价值。

（二）培养青少年的核心素养以适应新业态经济

新业态经济发展需要具备创新、沟通、团队合作等核心素养的高素质员工。因此，在青少年职业规划教育中，应加强这些能力的培养。

创新是新业态经济从业者最重要的能力之一。教师可通过创新课程与创新实践活动，培养青少年的创新思维及解决创新性问题的能力。沟通能力同样是新业态经济从业者的必备能力，直播、电竞等相关行业发展以良好的沟通为基础，用于构建粉丝关系、团队合作关系。在青少年职业规划教育中，教师可通过演讲比赛、小组讨论等活动，培养他们的沟通能力。团队合作能力是新业态经济从业者不可缺少的素质。学校开展团队项目、团队竞赛等活动，可有效培养青少年的团队协作意识。

（三）构建适配新业态的多元化职业指导体系

要根据青少年的兴趣爱好和特长，给予个性化和多元化的职业发展指导。与其他职业相比，直播和电竞等新业态经济对从业者提出了诸多新要求，这就需要专业人员为青少年提供具体细致的职业发展规划。

对于对直播、电竞等行业感兴趣的青少年，学校应精准对接需求，邀请相关行业导师给予针对性指引，帮助他们了解入行路径、行业未来趋势及可能面临的困境等。此外，教师可通过职业测试、职业规划咨询等方式，帮助青少年进一步了解自身的兴趣、爱好、价值观，从而找到适合的职业方向与发展路径。

(四) 强化新业态背景下的职业道德与规范教育

在职业规划教育中,职业道德教育同样不可忽视。新业态经济虽然人员流动性较大,但依然需要从业者具备基本的职业道德,如直播、电竞行业所需具备的诚信、公平、尊重他人等品质。因此,职业规划教育应增加职业道德教育内容,引导青少年树立正确的职业道德观^[8]。例如,教师可通过案例分析、情景表演等形式,引导青少年正确认识职业道德的重要性,明确违背职业道德对职业发展的不良影响;同时可邀请业内道德模范走进校园分享心得体会,为青少年树立榜样;此外还可通过典型的司法案例,剖析直播和电竞等行业必须遵守但往往被很多人忽视的行为规则。

在新业态经济发展过程中,个别从业人员对职业行为的忽视,导致其违反职业道德,触犯了法律,受到了法律处分。因此,在开展职业规划教育的过程中,学校应当加强职业道德方面的教育。

(五) 开发面向新业态的职业规划内容

学校可以开展以直播、电竞为代表的新业态经济职业规划教育,在该模块中增加关于直播经济、电竞经济的专题。内容应涵盖行业概述、主要细分领域、具体岗位的能力要求、相关的职业道德规范,并提供典型的职业发展路径建议。

第一,介绍直播经济、电竞经济行业的发展由来、现状与发展趋势,如2024年,我国电子竞技用户规模达4.90亿,同比增长0.42%;电子竞技产业实际销售收入275.68亿元,同比增长4.62%。截至2024年12月,我国网络直播用户规模为8.33亿人,职业主播规模达3880万人,直播电商交易额达5.86万亿元。

第二,详细介绍直播和电竞行业所需的能力要素,如直播行业所需的直播表达能力、互动交流能力、直播内容策划能力等;电竞行业的游戏技术水平、团队协作与沟通意识、赛事战术理解与执行能力等^[9]。

第三,介绍行业中的职业道德规范,如直播中需遵守的法律条例、平台规定准则,电竞行业中的竞争理念、尊重对手的礼仪等。

第四,给出青少年从入门到职业能力提升所需的职业发展路径建议,如如何提高能力、扩大粉丝基数、参加赛事等,以及可能遭遇的瓶颈与解决方法^[10]。

第五,以直播经济、电竞经济行业成功人士为例,进一步加深青少年对行业发展的直观认识,激发其职业兴趣,调动其

职业热情。

五、结语

新业态经济不仅重构了原有经济结构,为新时代青少年提供了多元化的职业选择,更对其职业价值观产生了深刻影响。在此背景下,青年职业规划教育需与行业发展相结合:既要引导青少年理性认识新业态经济,培育其核心素养;又要指导他们科学规划未来职业,培育职业精神,以全面提升其职业胜任力,更好地适应新业态经济的发展需求。

参考文献

- [1] 王秋林,胡紫祎,邹慧.热与冷:新业态经济发展思考[J].科技中国,2022(9):49-52.
- [2] 姚森夫.浅谈新媒体对传媒经济的推动作用[J].中国传媒科技,2014(11):56-58.
- [3] 于天懿.共同富裕背景下“互联网+”新业态经济社会保障研究[J].时代经贸,2024(5):15-19.
- [4] 张二月.新时代高等职业院校学生职业价值观引导创新研究[J].公关世界,2024(11):124-126.
- [5] 汤安鑫,王乐乐.“信息茧房”视域下新时代高校毕业生职业价值观存在的问题与对策探析[J].市场调查信息(综合版),2022(11):39-42.
- [6] 李畅.理想信念教育视野下大学生职业价值观塑造对策探讨[J].黑龙江教师发展学院学报,2022(6):97-99.
- [7] 王浩,郑辉,陈奕林.高校直播教学实践分析:价值·困境·优化路径[J].内蒙古农业大学学报(社会科学版),2023(3):13-18.
- [8] 胡皓娟.新时代网络直播视域下青年价值观研究[D].芜湖:安徽工程大学,2022.
- [9] 杨德磊,刘金花,宋美琴,等.农业电商直播职业教育产教融合型实践教学基地建设研究:以广西农业职业技术大学为例[J].智慧农业导刊,2025(6):47-50.
- [10] 朱永乐.探析网络直播对青少年价值观塑造的影响及治理对策[N].科学导报,2024-10-11(B2).

作者简介:郑小芳,焦作新材料职业学院马克思主义学院,研究方向为科学技术哲学、科技与文化。



《时代青年》征稿启事

《时代青年》是由中原出版传媒投资控股集团有限公司、中国共产主义青年团河南省委员会主办，河南青年报刊社有限公司出版的综合性社科类期刊。本刊关注青年群体，聚焦青年发展和青年问题，特别是青年思想与教育、青年成长与就业、青年身心健康与生活等方面的研究。

【读者对象】

青年研究者、青年工作者、院校师生，以及其他关注青年问题的社会各阶层人士。

【主要栏目】

时代论坛、思想前沿、教育提升、成才就业、青年文化、青年心理、青年发展、青年政策、大学生研究、青年社会观察、青年婚恋、青少年与法治、青年健康等。

【稿件要求】

1. 来稿应未在其他公开出版物（包括期刊、报纸、专著、论文集等）和网站上发表。
2. 稿件内容应健康向上，不存在意识形态问题，不涉及敏感性政治问题；具有科学性、先进性和实用性，论点明确，论据可靠，数据准确，逻辑严谨，文字通顺。
3. 来稿应至少包含以下要素：(1) 中文标题、摘要、关键词、文献标识码、中图分类号；(2) 参考文献和对应的正文角标；(3) 作者姓名、单位、研究方向。
4. 来稿应保证文章版权的独立性，无抄袭，署名排序无争议。
5. 来稿应为作者独立完成的研究成果，对他人的知识产权有充分尊重，无任何违法、违纪和违反学术道德的内容。
6. 本刊已开展增强出版，鼓励作者提供论文附加材料，经本刊审定具备学术价值的增强出版材料，将随正文一同在中国知网进行网络出版。

【联系方式】

地址：郑州市祥盛街 27 号

编辑部电话：0371-87071610 13027705038（查稿电话）

投稿邮箱：3837539265@qq.com

文献知网节

时代青年, 2025 (19) 查看该刊数据库收录来源

文章目录

- 一、新业态经济的崛起背景...
 - (一) 新业态经济的崛起...
 - (二) 新业态经济的特点
- 二、新业态经济对青少年...
 - (一) 为青少年提供了...
 - (二) 拓宽了青少年职业...
 - (三) 激发了青少年的...
- 三、新业态经济对青少年...
 - (一) 重视个体价值的...
 - (二) 强调团队合作与...
 - (三) 追求工作与生活...
- 四、新业态经济下青少年...
 - (一) 引导青少年正确...
 - (二) 培养青少年的核...
 - (三) 构建适配新业态...
 - (四) 强化新业态背景...
 - (五) 开发面向新业态...
- 五、结语

新业态经济对新时代青少年职业选择与职业价值观的影响

郑小倩

焦作新材料职业学院马克思主义学院

摘要: 随着社会发展和科技进步,以直播经济、电竞经济为代表的新业态经济迅速崛起,逐渐成为推动经济发展的新兴力量。新业态经济不仅重构了经济结构,为新时代青少年提供更多的职业选择机会,还对青少年的职业价值观产生重要影响。本文从新业态经济的崛起背景与特点、新业态经济对青少年职业选择的影响、新业态经济对青少年职业价值观的影响等方面展开探讨,以期青少年职业规划教育提供借鉴。

关键词: 新业态经济; 青少年; 职业选择; 职业价值观

专辑: 社会科学II辑

专题: 社会学及统计学

分类号: C913.2;C913.5

在线公开时间: 2025-10-10 15:13 (知网平台在线公开时间,不代表文献的发表时间)

手机阅读 CNKI AI阅读 HTML阅读 网络阅读 CAJ下载 PDF下载

我是作者 免费下载 学位论文查重

下载: 34 页码: 4-7 页数: 4 大小: 920K

相关服务推荐

CNKI学术情报 >

智能审校 >

个人智能排版 >

学术评价支撑平台 >

知网文库 >

知网书店 >

职称评审材料 >

引文网络

引证文献 共引文献 同被引文献 二级参考文献 二级引证文献

读者服务

- 购买知网卡
- 充值中心
- 我的CNKI
- 帮助中心

CNKI常用软件下载

- CAJViewer浏览器
- 知网研学 (原E-Study)
- 下载中心
- 标准阅读器

特色服务

- 手机知网
- 杂志订阅
- 数字出版物订购
- 广告服务

客户服务

- 订卡热线: 400-819-9993
- 服务热线: 400-810-9888
- 在线咨询: service.cnki.net
- 邮件咨询: help@cnki.net

红色资源利用与乡村振兴发展的策略探究

Strategic Exploration of Utilizing Red Resources for Rural Revitalization

文 / 李思超 河南理工大学建筑与艺术设计学院 助教 硕士 (通讯作者)

安 澧 焦作新材料职业学院经济与管理学院 助教 硕士

摘要: 随着红色旅游的蓬勃发展,红色文化产业为乡村发展提供了精神动力与经济支撑。通过对焦作市传统村落的调研发现,引入红色文化资源对乡村振兴意义重大,然而也存在文化传承断层、文化记忆与历史特征遭忽视等问题。基于此,针对红色资源匮乏的村落,本文提出以人为本、有机更新等原则,以及提升红色产业空间多元化、推动村民参与治理、加强人才培养和开展跨区域合作等策略,以期借助红色文化实现乡村的全面振兴。

Abstract: With the rapid growth of red tourism, the red cultural industry has become a significant source of both spiritual motivation and economic support for rural development. Field investigations conducted in traditional villages in Jiaozuo reveal that the integration of red cultural resources plays a crucial role in advancing rural revitalization. However, challenges remain, including the disruption of cultural continuity and the neglect of historical memory and identity. In response, this study proposes strategies for villages lacking red resources, guided by people-oriented principles and organic renewal. It advocates for enhancing the spatial diversity of red industries, encouraging villagers' participation in governance, strengthening talent cultivation, and promoting cross-regional cooperation, with the goal of achieving holistic rural revitalization through the empowerment of red culture.

关键词: 红色资源;乡村振兴;文化旅游;公共空间

Keywords: red resources; rural revitalization; cultural tourism; public space

基金项目: 2023 年度教育部人文社会科学研究项目 (项目编号: 23YJAZH171)

DOI: 10.19875/j.cnki.jzywh.2025.08.040

引言

随着现代化进程的快速推进,一些传统特色民居遭到破坏,传统节日和民俗活动逐渐式微,部分非物质文化遗产面临失传的风险。国务院印发的《关于促进乡村产业振兴的指导意见》明确了产业兴旺构成乡村振兴的关键根基,也是破解农村各类问题的先决条件,同时还强调应推动乡村特色文化产业迈向发展之路^[1,2]。现今乡村的红色资源被广泛激活,青少年对红色文化的热爱与兴趣不断增强。因此,红色文化的引入、红色旅游的盛行以及红色产业的发展,正成为推动乡村文化振兴的重要力量。

本文所研究的红色文化产业(后文简称红色产业)包含三大核心领域:首先是教育研修产业,主要涉及革命传统主题的培训课程及研学实践;其次是文旅融合领域,主要指依托革命历史资源的旅游开发与体验项目;最后是文

化创意产业,涵盖革命题材影视制作及相关衍生品设计等领域。

对于红色旅游的概念,学界普遍将红色旅游资源的思政教育价值分为两类:从教育内容角度,充实精神层面;从教育方式角度,拓展教学形式^[3]。单雅雯、史达认为红色旅游资源是高校诚信教育的新阵地,是高校文化建设的好素材,是德育素质教育的新载体^[4]。康艳琴、李乐平就发挥红色产业的精神作用,将湖南省丰富的红色旅游资源与大学生思想政治教育结合,增强教育实效,培养大学生爱国情怀等问题进行了探讨^[5]。仲溪、陈国强讨论指出红色文化为农村现代化建设提供了精神动力和文化支撑,以及可以通过红色文化教育提升农民的整体素养^[6]。贾金涛等阐释了在拥有红色产业的多村,如何促进乡村振兴,如何利用太行山东南麓地区红色旅游资源构建红色研学旅行课程体系^[7]。曹金举分析了开封市如何通

过保护与利用红色文化资源,将红色文化融入旅游发展,从而促进经济社会的全面发展^[8]。蒋露薇、盘俊研究发现零陵区通过整合和优化红色旅游资源,推动乡村振兴,实现了红色旅游与乡村经济的协同发展^[9]。郑文文探讨了新乡市利用红色文化资源,发挥其在政治、经济、文化、社会发展中的价值推动乡村振兴^[10]。段恩恩、张瑞雪为提升游客满意度和景区竞争力,通过游客感知分析对延安宝塔山景区在红色旅游发展战略上存在的问题进行了优化^[11]。赖继年、张柏寒分析了南京如何借助传承红色精神发展乡村经济、推动生态农村建设和提升乡村治理效能^[12]。

1 焦作市传统村落调研

焦作市地势渐变,由北部山地向南部平原过渡。北部处于太行山与豫北平原的过渡地带;中部为丘陵地带,分布在山区外侧,在该地区的

耕地大多呈阶梯状分布；南面多是山前地带，黄河冲击着洪积平原。境内整体地势平坦，土质肥沃，水浇地十分便利。这里有太极拳、八极拳、猿拳等多种武术形式。民间舞蹈也是当地重要文化遗产组成，此外，草编、根雕等民间工艺各具特色^[13]。焦作市传统村落分布比较集中，规模也比较大。全市总人口 345 万人（其中焦作城区人口 80 万人），非农业人口占 30.3%，农业人口占 69.7%^[14]。

本文选取东交口村、小董村、苏家作村、寨卜昌村、万花村、武阁寨村、赵寨村、北朱村、柏山村、北西尚村、苏家作村、十二会村、下伏头村、许湾村、莫沟村及双庙村为调研对象。在选定的 15 个传统村落中，共发放了 311 份调查问卷，最终获得了 303 份有效问卷，有效问卷率为 97.4%，此外还有资料填写不全或表示不常在此活动的受访者。其中，拥有红色文化产业数量较多（数量≥5）的村落为：十二会村、苏家作村、

寨卜昌村、北西尚村、许湾村、北朱村，这些村落将在后续文章中归纳为红色文化资源丰富的村落。相对而言，拥有文化产业数量较少（数量<5）的村落为：赵寨村、莫沟村、柏山村、万花村、下伏头村、双庙村、小董村、东交口村及武阁寨村，归纳为红色文化资源匮乏的村落（图 1）。

调查问卷中红色资源丰富的村落内，村民对村落内的红色产业建设的满意度高于红色资源匮乏的村落（图 2）。

所有村落拥有红色文化产业占总公共空间占比，其中红色历史博物馆占比 14%；红色文化广场占比 26%；爱国主义教育基地占比 10%；红色历史遗址占比 6%；革命纪念馆占比 9%；红色文化街区占比 11%；红色文化创意园区占比 7%；文创产品展览馆占比 11%；红色艺术中心占比 6%（图 3）。

关于红色教育培训产业空间的使用情况中，红色历史博物馆在红色资源丰富的村落中占公

共空间的比例与红色资源匮乏的村落的比例，差异为 13%；红色文化广场，红色资源丰富村落比红色资源匮乏村落高 30%；爱国主义教育基地，红色资源丰富村落比红色资源匮乏村落高 12%（图 4）。

关于红色文旅业空间的使用情况中，拥有红色历史遗址的数量占比上，红色资源丰富的村落和红色资源匮乏的村落仅差 7%；而红色革命纪念馆与红色文化街区，红色资源丰富的村落与红色资源匮乏的村落之间的差距分别为 17% 和 34%（图 4）。

关于红色文创产业空间的使用情况中，拥有红色文化创意园区的数量占比上，红色资源丰富的村落比红色资源匮乏的村落高 10%，而在文创产品展览馆方面，红色资源丰富的村落高出红色资源匮乏的村落 29%，且红色艺术中心也高出 16%（图 4）。

根据以上可以看出，不同村落的红色遗址拥有量并没有明显差异，但在红色遗址的后续开发及资源延伸方面，尤其是革命纪念馆、红色文化街区数量却相差较大。同时，在周边的红色文化创意园区、文创产品、艺术中心的数量上，红色资源较强的村落也与红色资源较弱的村落形成了显著的差距。此类问题的根源在于村民对红色文化产业的不认同，而这种不认同又是红色文化产业带来的公共空间压缩以及红色空间使用率不高所导致的。

2 红色文化产业空间现存问题

2.1 文化传承缺失

承载不同时期文化、记录不同时期历史、展现不同时期生活的传统村落红色文化空间可成为宝贵的文化遗产。然而，在文化革新中，对传统文化的守护与传承常被忽视，红色文化空间因此失去原貌与历史韵味，其承载的文化价值也随之消散；大拆大建、项目剽窃，使一些村落的红色文化毁于一旦；往往只注重功能性的设计，忽视了红色文化空间的多样性与丰富性，难以满足不同人群需求，造成了红色文化空间功能的单一性。

2.2 传承文化意识薄弱

村民是参与传统村落保护的主体。但由于传统村落居民受教育程度不高、认知程度不高、保护意识不强，这些珍贵的历史遗产和传统文化在他们看来只是日常生活的一部分，缺乏明确的保护意愿。同时，伴随城镇化进程加速，村民对本土文化价值的认同度持续弱化，导致口传技艺、节庆习俗等文化遗产面临存续危机。

在文化空间方面，承载历史记忆的红色遗址与传统民居呈现出系统性衰退。在物质维度上，工业化建材替代掩盖了传统营造技艺，同质化建筑形态割裂了历史街巷肌理。以豫北地区为例，电网设施与建筑垃圾严重侵蚀红色遗址风貌，宗祠、商铺等公共空间或遭废弃或丧失原初功能，致使场所精神加速消逝。在精神维度上，人口外

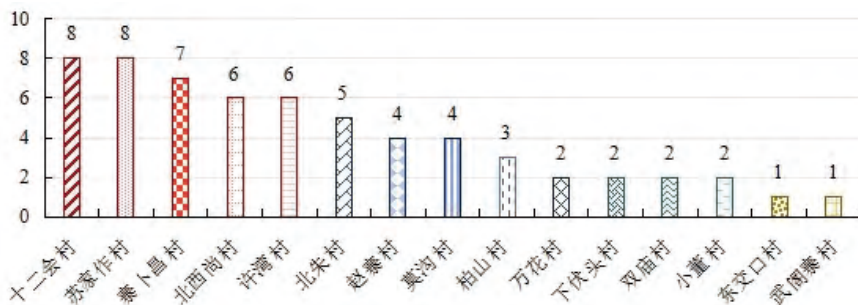


图 1 红色文化资源数量（图片来源：作者自绘）

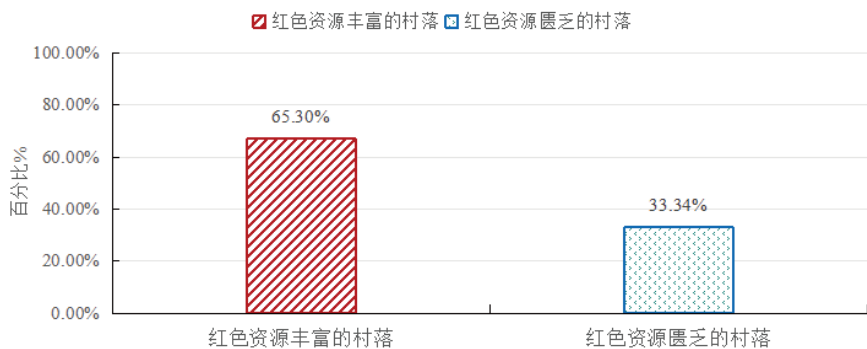


图 2 红色文化空间村民使用满意度（图片来源：作者自绘）

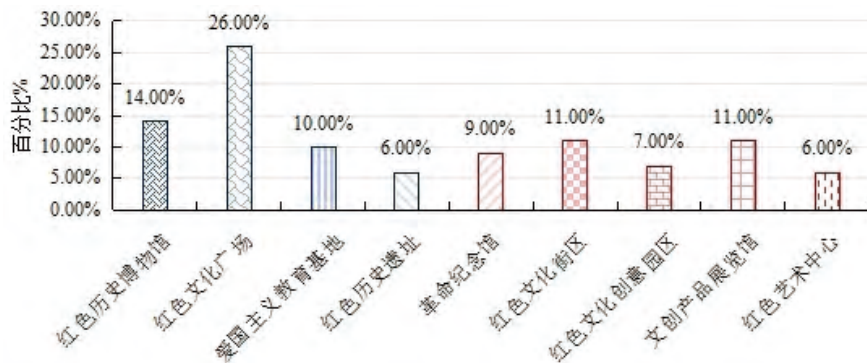


图 3 不同类型红色文化产业空间占比（图片来源：作者自绘）

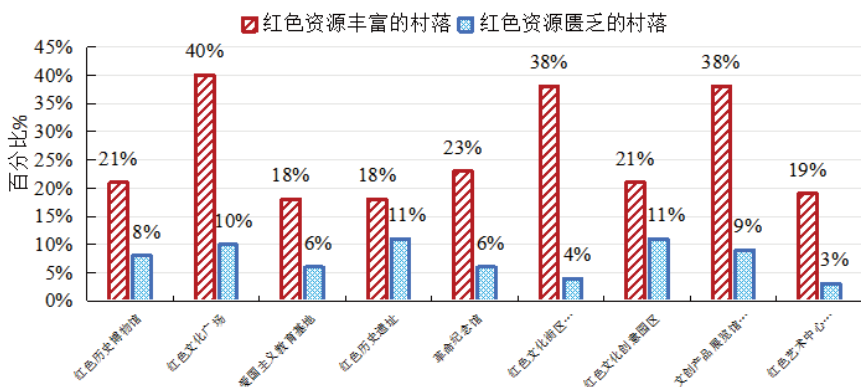


图4 不同类型村落的红色文化产业空间占比 (图片来源:作者自绘)

流引发的空心化现象使传统民俗活动失去组织基础,代际文化断层导致节庆仪式、手工技艺等非物质文化遗产面临失传风险。

在文化传承方面,人力资本流失加剧保护困境。青壮年群体大规模离乡务工造成村落人口结构失衡,留守群体普遍存在文化创新乏力与保护意识薄弱问题。专业人才储备不足致使传统建筑修缮、民俗活动复现等保护工作缺乏技术支撑,特色服饰等文化符号正加速退出日常生活场域。

3 红色文化产业空间“塑形”及“铸魂”策略

3.1 “塑形”提升红色产业空间多元化

在乡村旅游中红色文化不仅能够丰富游客的体验,还能够增强其文化自信和幸福感。相关地区可以立足本地特色,打造红色品牌,建立党员干部培训基地,设置特色课程,吸引更多单位部门前来参观学习。在此框架下,乡村空间设计应考虑其开放性,兼顾开放与文化传承。然后,通过结合美丽乡村建设和新型城镇化进程,推进绿化、美化、亮化工程,改善乡村景观环境,加快建设主要交通干道和重点园区道路的同时,还需完善乡村旅游的供水供应、垃圾污水处理、停车和通信等公共服务体系。另外,在文化符号的运用方面,需要灵活筛选和展示当地的文化特色,树立和传达文化自信。在数字技术方面,应利用VR和AR等现代信息技术,采集、存储、提升和展示红色文化资源,强化其交互性与体验感。同时,还需开发与红色文化相关的旅游产品,结合红色家乡的历史故事、革命精神与乡村民俗文化,打造文化盛宴和体验性活动。强调乡村旅游与社区的深度融合,通过提升基础设施、发展专用设施及创新业态和服务,以适应市场对高质量旅游体验的需求,从而实现与游客的互动,同时也增强其幸福感与归属感,全面促进乡村旅游的可持续发展。

3.2 “塑形”村民委员会参与治理

村民委员会参与治理的乡村振兴模式应该得到进一步深化和扩展。村民可以通过自行开发与红色文化相关的旅游产品,如革命历史体验、红

色主题教育活动等,将红色文化融入乡村的文化旅游项目中,丰富游客的文化体验。

红色产业的发展可以通过结合本地的自然资源和农业基础,打造以红色文化为主题的特色产业链,如红色农产品、红色文创产品等,增强产品的文化附加值。社区的深度参与在这一过程中尤为重要,村民可以通过决策参与、技能培训和经营管理,确保红色文化与本地文化资源的合理结合和长期发展。社区共治机制确保了红色文化和红色产业的可持续发展,村民不仅共享经济收益,还通过文化认同感的提升,实现对文化资源的保护与传承。

同时村民自我开发文旅项目不仅带来经济收益,还增强了村民的文化自信与幸福感,推动了乡村经济、文化和社会的全面振兴。

3.3 “铸魂”红色文化产业的人才培养

整合和保护现有的红色文化资源,建立专业队伍,如专业讲解员和研究人员,通过培训提高他们的专业素质,使他们能够生动地传达红色文化的深刻内涵。利用现代科技构建数据化管理模式,提高红色文化资源的展示效果和水平。与教育机构合作,将红色文化融入思政教育,并通过短视频等新媒体平台拓宽红色文化的传播渠道,提高其传播力和影响力。此外,强化市场导向,结合人民群众的需求,创新红色旅游和文化产品的展示形式,如情景剧和实景演艺,以吸引更多游客。

结语

乡村振兴战略既给予了乡村文化建设政策保障和广阔的发展空间,也提供了物质和动能方面的有力支撑。红色文化作为乡村记忆的载体,更有利于物质和内生驱动。对焦作村落的调研表明,红色资源可带来精神引领与产业契机,其开发利用可提升农民的生活品质,回应其精神生活诉求,更能补足公共文化服务的短板,激活乡土文明传承活力。但调研中也发现文化传承断裂、村民认同弱、空间同质化等矛盾。因此,在乡村重塑设计中应同时考量外在的“塑形”及内在“铸魂”。

空间上,构建多元、开放、可持续的红色产业生态;治理上,通过参与式设计、共治机制和教育让文化回归日常;人才上,形成本地培育和外部引入双重推进。最终,以红色文化为起点,使之逐渐成为连接过去与未来、个体与集体的纽带,使乡村真正由内而外地全面发展。

参考文献:

- [1]中华人民共和国文化和旅游部.《关于推动文化产业赋能乡村振兴的意见》政策解读[EB/OL].(2022-04-07)[2025-03-25].https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2023-01/12/content_5736525.htm.
- [2]新华社.《国务院关于促进乡村产业振兴的指导意见》.(2019-06-17)[2025-03-25].https://www.gov.cn/xinwen/2019-06/28/content_5404202.htm.
- [3]戴向阳.准确认识“红色资源”[J].理论导报,2010(7):12.
- [4]单雅雯,史达.红色文化遗产活化的异质性增权网络——基于城市红色旅游资源的行动研究[J].旅游学刊,2023,38(3):92-106.
- [5]康艳琴,李乐平.论红色旅游资源与大学生思想政治教育的有机融合——以湖南省为例[J].湖南人文科技学院学报,2023,40(2):21-24.
- [6]仲溪,陈国强.乡村振兴背景下红色文化赋能农村现代化建设的育人价值[J].农村经济与科技,2024,35(16):128-131.
- [7]贾金涛,徐艳艳,郭艺涵,等.基于地理学科核心素养培养的红色研学旅行课程体系设计——以太行山东南麓地区为例[J].中学教学参考,2024,56(22):83-86+98.
- [8]曹金举.开封红色文化促进城市旅游经济发展研究[N].河南经济报,2024-9-10(9).
- [9]蒋露薇,盘俊.乡村振兴战略下零陵区红色旅游资源整合开发优化路径研究[J].文化创新比较研究,2024,8(23):106-110.
- [10]郑文文.新乡红色文化资源保护与利用研究[J].旅游纵览,2024,42(16):161-164.
- [11]段恩恩,张瑞雪.游客感知视角下红色旅游景区发展存在的问题及对策研究——以延安宝塔山景区为例[J].旅游纵览,2024,41(14):173-175.
- [12]赖继年,张柏寒.乡村振兴战略下南京红色文化资源开发和利用[J].农村经济与科技,2024,35(13):133-137.
- [13]安澳.乡村振兴战略下焦作传统村落公共空间重塑研究[D].焦作:河南理工大学,2023.
- [14]THU N T A. One Village One Product (OVOP) in Japan to One Tambon One Product (OTOP) in Thailand: Lessons for Grass Root Development in Developing Countries[J].The Journal of Social and Development Sciences,2013,4(12):529-537.

基于乡村旅游视角的下伏头村更新策略探究

Exploring Renewal Strategies for Xiafutou Village from the Perspective of Rural Tourism

文 / 李思超 河南理工大学建筑与艺术设计学院 助教 (通讯作者)

安 澧 焦作新材料职业学院经济与管理学院 助教

马浩原 驻马店市人民政府办公室 硕士

摘要: 文章以位于焦作市博爱县许良镇的下伏头村为研究对象,从乡村旅游的角度对其更新策略进行详细分析。下伏头村曾是旅游胜地,但近年来面临人口流失、生态环境恶化、旅游发展无序等诸多问题。文章通过实地调研,分析了其空间现状以及现存问题,如旅游资源未充分开发、文化冲突与失真、环境破坏、经济不稳定及旅游形式单一等。针对这些问题,提出了乡村文化生态保护、历史文化遗产保护、生态环境保护、既有建筑更新、乡村设计优化及物质空间重塑的更新策略,旨在通过乡村设计,推动下伏头村的可持续发展,并为类似传统村落保护与更新提供借鉴。

Abstract: This paper takes Xiafutou Village, located in Xuliang Town, Bo'ai County, Jiaozuo, as its research subject and analyzes renewal strategies from the perspective of rural tourism. Once a popular tourist destination, Xiafutou Village now faces multiple challenges, such as population outflow, ecological degradation, and unregulated tourism development. Based on field investigations, the paper examines the current spatial conditions and identifies problems including underdeveloped tourism resources, cultural conflicts and distortion, environmental deterioration, economic instability, and a lack of diversity in tourism offerings. In response, the paper proposes renewal strategies focused on safeguarding the rural cultural and ecological environment, preserving historic and cultural heritage, protecting the ecosystem, renovating existing buildings, optimizing rural design, and restructuring the physical space. The aim is to promote the sustainable development of Xiafutou Village through rural design and provide a reference for the conservation and renewal of similar traditional villages.

关键词: 乡村设计; 下伏头村; 更新策略; 可持续发展

Keywords: rural design; Xiafutou Village; renewal strategies; sustainable development

基金项目: 2023 年度教育部人文社会科学研究项目 (项目编号: 23YJAZH171)

DOI: 10.19875/j.cnki.jzywh.2025.09.031

引言

随着农业政策的持续推进。当代村民不仅在物质层面寻求满足,还越发重视丰富精神生活。在 2025 年中共中央、国务院印发的《乡村全面振兴规划(2024—2027 年)》中,明确提出有序发展农事体验等新业态,探索现代农业、休闲旅游、田园社区融合发展方式,大力开展休闲旅游业、乡村服务业^[1]。旅游开发对传统村落的村落经济、建筑风貌、传统文化、公共空间、居住环境和产业用地都产生了多方面的影响。旅游开发促使当地意识到保护的必要性,提高了居民的经济收益,同时也改变了产业结构,增加了维护村庄景观的难度^[2-4]。

如今,一些拥有丰富资源的传统村落在发展旅游方面同样存在盲目性,未能妥善协调村落发展、文化保护与居民生活之间的关系^[5,6]。同时,乡村规划过于注重整体,而使得乡村居民的行为、经济生态以及空间与景观之间的相互关系被忽略^[7]。乡村设计规划应注重实用性,确保规划方案能够落地实施并且在规划上应注重业态设计,结合地方文化和历史记忆,打造具有特色的民俗体验街区^[8,9]。这种规划有助于提升乡村的文化吸引力和经济活力^[10,11]。关美花等认为乡村旅游业和特色农业的发展,也可以带动观光农业的迅速壮大^[12]。高洪波等人强调了乡村设计规划的复杂性和重要性,指出在进行乡村设计规划时,必须避免功利主义,注重文化的保护和传承^[13]。

目前的研究表明,由于政策法规落后和资金短缺,村落保护项目通常会遇到阻碍。过于重视对物质空间的修复,却忽略了村民的需求,造成了保护措施与居民生活的分离。规划设计缺乏整体思考,未能有效协调生态保护、文化传承与现代功能,导致空间功能冲突或仅将遗产作象征性利用。因此,本文以下伏头村为例,分析其旅游规划面临的问题,并利用设计原则及策略进行可持续发展规划。

1 调研对象分析

1.1 村子现状分析

下伏头村位于河南省焦作市博爱县许良镇。该地区土地平坦开阔,分布有成片的桑树林和竹林,村内有千年古槐树,还有石壁雕刻。周边有青天河、月山寺、九渡沟等旅游景点,多部影视剧曾在此取景拍摄。这使下伏头村具备了成为网红打卡地的基础。近年来,村庄面临着人口不断流失的问题。同时,由于丹河上游大型水库的拦截及沿线村庄过度汲取水资源,下游河道水量锐减,进一步恶化了当地的生态状况。

山上的老村顺应地势,道路随山势蜿蜒而行,曲折多变。村庄内的建筑多为木材与石材混合而成,错落有致。拥有八种传统建筑类型和四种院落形制,形成具有地域文化特质的乡土景观。山下新村道路笔直,房屋有序,建筑以砖混结构为主,具有平原村落特征。如今,

山上居民减少,多数民居废弃,村内公共空间、街巷空间、院落空间等均发生变化。

1.2 空间现状分析

下伏头村的村民委员会旧址依旧保留着以前的建筑形态,呈现寨堡式,以四栋二层的建筑围合为庭院,兼具行政、演出与日常交往三重功能,建构起具有政治象征性与增强社群凝聚力的场所(图1)。建筑入口的拱券门形式,与周边商店、仓库及小学共同形成的功能簇群,构成政治、生活、教育融合的核心区域。伴随新村委员会的建成,其旧址政治功能抽离,长时间空置,走向破败。村民委员会旧址附近拥有同样承载着村民记忆的古井,但随着城镇化的推进,全村共用一口井的情况变成了家家户户都有自己的井。这导致村民们在古井四周



图1 下伏头村总平面图(图片来源:作者自绘)



a. 早先干涸的丹河湾

b. 时下水量充沛的丹河湾

图2 丹河水前后对比（图片来源：作者自摄）

的交流也因此减少。

村内的千年老槐树受到村民崇奉，村民用瓮笼将其围起，每年进行祭拜。以老槐树为中心，水泥硬化为一个广场，该广场成为村内村民茶余饭后的聚集地点。此外，在丹河水并未干涸之前，河边也是村民聚集的核心场所之一。但是，随着河床逐渐干涸以及周围环境因过度采石而失去往日之美，河边的聚集场所也逐渐走向破败（图2a）。时下，伴随生态环境的不断修复，河水存量有所好转（图2b）。

老村街道网络顺应山地地形蜿蜒起伏，如同树枝的分形图案形成多层次体系。街巷空间富有层次，道路宽度时有变化，通过引入水渠、植被等生态元素，再配以生土和卵石铺设，使其展现出在地性。相反，新村子的道路已完全符合现代化规划方式，道路成网格状，均采用混凝土硬化，已经失去原有的传统乡村风貌。老村房屋通常由当地容易获取的夯土、木材和石块构成，多为三合院或四合院，宽敞的中庭确保了充足的光线和流通的空气。新村建筑则多为常态化乡村民居（图3）。目前，下伏头村已推出了六种旅游项目，包括民俗表演、水上乐园、美食节、特色节庆活动、古树祈福以及其他娱乐项目。

2 下伏头村现状问题分析

2.1 无序发展、资源未被合理利用

下伏头村在旅游发展方面缺少全面的策划和规划，使其旅游业发展缺乏秩序，许多旅游资源（如古槐、古泉等）没有被充分、合理地开发和利用。此外，下伏头村在旅游基础设施方面存在明显不足，缺乏诸如公共厕所、停车场、指示牌和导览图等，同时缺少专业的旅游服务人员，例如讲解员、清洁工以及河岸安全员等。

2.2 文化冲突和文化失真

随着旅游业的发展，村民为了满足游客的需求建立了商业设施和旅游景点，但这种变化可能对传统村庄的文化氛围和建筑风格产生影响，导致出现文化失真的现象。出现新设施设

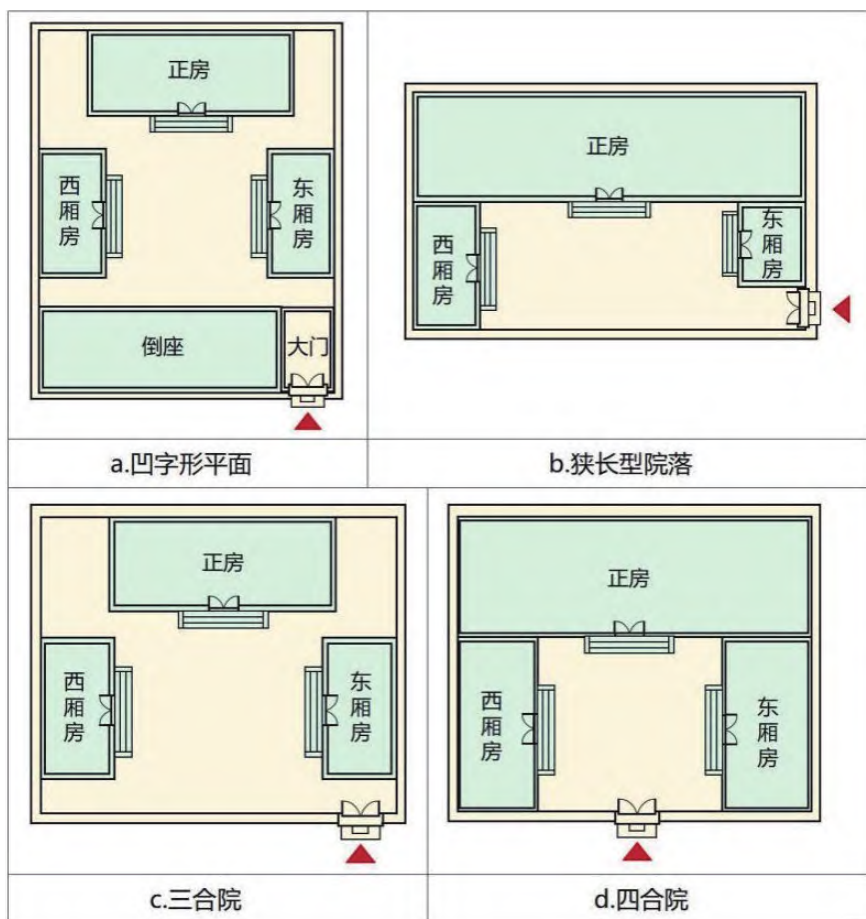


图3 民居院落形制（图片来源：作者自绘）

施影响传统村落的建筑风格和周围环境，对传统文化造成一定的破坏。过于迎合游客的需求和偏好，导致文化失真。

2.3 环境破坏和资源消耗

为适应旅游发展，下伏头村的建筑现代化改造导致传统建筑风格流失。村落周边土地被过度开发，导致生态系统和自然风光受损。游客增多和现代化生活方式导致水资源消耗大增，频繁出现停水。同时，排放的废气、废水影响

了居民的高品质生活。加之旅游业管理不善，随意丢弃垃圾和损坏古建筑等现象时有发生。

2.4 经济效益不稳定

下伏头村旅游产品和服务单一，缺乏多元化和高附加值产品，主要依赖自然生态和传统文化吸引游客，但难以延长游客的停留时间。当前，旅游项目以丹河水体体验为主，传统民居和文化旅游资源开发不足，导致旅游业季节性很强，游客量不稳定，主要收入来自餐饮、游

玩项目和土特产,缺乏创新和高附加值产品。市场调研和规划不足,缺乏多样化的旅游产品和服务,旅游资源未充分利用。

3 村落保护的困境

3.1 文化保护意识不足

随着旅游业的发展,为了满足游客的需求,下伏头村的一些具有文化意义的建筑和文物正在遭受无法逆转的损害。商业化冲击下,文化遗产失去历史和文化内涵。过度追求旅游经济,忽视传统文化保护,使年轻一代对本土文化认知变得模糊。村民为迎合游客改变生活方式和习俗,增加了文化传承的难度。

3.2 资金、技术缺乏

下伏头村面临人口流失和经济基础薄弱问题,古建筑修缮、环境卫生整治、基础设施改善等缺乏资金,难以进行相关工作。此外,村落保护、古建筑修缮和发展还需多专业技术支持,现有规划体系内容单一,缺少科学方法,规划可行性与实效性难以保证。部分规划与当地实际脱节,忽视了文化、历史和自然环境,未能解决实际问题。

3.3 管理机制不完善

下伏头村因管理机制不完善,难以保障村落的保护和发展。因缺乏有效指导和规范管理,村落保护与发展工作混乱。同时,缺少垃圾分类和处理设施,垃圾堆积致使环境污染。此外,污水处理设施不足,污水直接排放污染水源。生态环境因农药残留和工业废弃物等遭受破坏。上述问题均因专业管理机构人员缺失、村内管理人员能力不足导致。项目管理不当,监督评估机制缺失,规划难以落实。

4 下伏头村保护更新策略

4.1 乡村文化生态保护策略

村落肌理的差异性带来了丰富的体验,具有村落内生的自然之美,与村民的生活紧密相连。随着生活方式的转变,一些空间开始闲置甚至消亡。村落的入口空间代表了村落的形象,风貌的特点包括位置、形态、标志性建筑和围合结构。宅前屋后的空间作为重要交流场所,风貌特点包括地面铺装、围合结构、功能性和尺度感。街巷空间是村民和游客频繁使用的区域,涉及道路、过渡空间和转角空间,风貌特点则包括道路交叉口的形态、空间界面、地面材料和尺度。同时,重要的节点空间,如槐树下、水井旁,承载着村民的记忆,展现了村落形象。风貌特点包括材质、尺度、标志性建筑和植物配置。因此,需要通过挖掘文化内涵,设计空间变化,寻找共同的记忆,以增强村民的归属感。通过设计手段展现空间格局与自然环境的联系,保护山水田园,强化依山傍水的特色。

4.2 历史文化遗产保护策略

在文化资源保护方面,下伏头村拥有丰富的历史文化遗产,且与乡村外部空间之间存在着紧密的联系,其中包括古树、古井、石壁雕刻等,它们与周边环境共同构成了历史文化遗产。为此,应汇总下伏头村的历史文化资源信息,将不可移动文物、历史建筑以及文化区域连接起来,集体保护这些文化遗产。同时,加强传统文化的宣传与推广,达到保护与发展之间的协调统一。

4.3 生态环境保护策略

为切实保护乡村生态环境,应首先以国家“乡村振兴标准化行动方案”政策为导向,明确生态保护的核心目标,并始终秉持绿色发展理念。具体实施路径应聚焦于提升村庄环境卫生水平与优化基础设施体系,包括建立健全垃圾污水处理设施、改善房前屋后卫生环境、保障道路畅通,并同步完善公共服务设施。在此基础上,应充分结合乡村地域特色,科学规划与建设村庄入口门户及内部各类公共活动空间。为确保生态保护成效的可持续性,应组建稳定的专业化保洁队伍,配备完善的作业设施设备,并建立长期有效的监督考核机制。

4.4 既有建筑更新策略

下伏头村建筑包括传统民居、现代民居、学校和村民委员会等,随村落发展而建。随着旅游需求,部分建筑功能需更新。针对目前存在的居住环境不舒适、风貌特色缺失、空间组织不合理和现代设施不足的问题,应将基础设施进行完善并结合旅游开发,提升建筑宜居性,增设现代设施,改善给排水和照明设施。同时,改造传统民居以提升居住质量,对无人居住的旧民居进行改建,植入新业态。建成时应提取传统风貌要素,改造建筑立面以维系村落的原始风貌。

4.5 乡村设计优化策略

下伏头村村外自然景观优越。在进行乡村设计优化的过程中,应建立生态保护区和滨水生态走廊,设立农业用地缓冲区,并利用GIS技术进行用地适宜性评估。在规划乡村旅游项目时,应确定空间结构元素,保护自然环境和农田,科学规划自然旅游、生态农业和乡村保护区域。明确村庄功能区域和发展方向,遵循适度开发原则,确定设计范围和内容。维持村落整体布局,保护生态环境和传统空间特色,保障村民生活。关注周边山林保护,合理开发丹河和泉水资源,完善给排水设施,创建舒适的滨水环境。

下伏头村村内拥有独特的建筑风格和空间组织方式,在进行乡村设计优化的过程中应保护历史和文化特色,限制新建筑高度和外观设计,保护街巷结构。在村民日常生活和生产得

到保障的同时,促进乡村旅游发展。考虑保护村民隐私,构建私密空间,避免过度商业化破坏乡土生活氛围。乡村旅游规划设计需兼顾村民和游客需求,尊重当地风俗,保留地方特色,提升旅游体验,确保成果可持续并适应未来改进。

在进行整体设计时,应考虑其功能特征,确保设计开放和包容,以适应多样化活动,促进居民互动;通过空间重塑和艺术表现强化地方特色和文化记忆,打造具有人文艺术风格的美丽乡村;考虑到乡村重塑的广泛需求和资金限制,应注重公共空间改造的高性价比和可复制性,利用现有资源,赋予多功能,打造经济高效的村民服务中心。

参考文献:

- [1]肖剑富,彭贤伟,李瑞,等.乡村振兴与乡村旅游协调发展时空演变及驱动因子——以四川省为例[J].资源开发与市场,2022,38(1):61-68+85.
- [2]TIAN X L, BÉLAĐD F, AHMAD N. Exploring the Nexus between Tourism Development and Environmental Quality: Role of Renewable Energy Consumption and Income[J]. Structural Change and Economic Dynamics, 2021(56):53-63.
- [3]周关正.川中丘陵地区传统村落景观优化设计研究[D].成都:四川师范大学,2024.
- [4]石景宇.乡村振兴背景下汉中市村落景观营造研究[D].西安:西安建筑科技大学,2024.
- [5]李兰.传统村落文化保护与乡村振兴结合对地方经济发展的推动作用[J].中国集体经济,2025,813(13):9-12.
- [6]张妍.基于游客和居民需求的历史文化街区保护评价——以北京南锣鼓巷为例[J].建筑与文化,2024,245(8):217-218.
- [7]蔡永洁,黄林琳.“观景”与“景观”之间——滨水居住空间模式的思考与三次尝试[J].建筑学报,2008(4):32-35.
- [8]荣玥芳,贾梦圆,成露依,等.实用性村庄规划视角下乡村更新改造路径探索——以北京市水峪村为例[J].小城镇建设,2024,42(2):23-31.
- [9]杨军.广西传统村落文化保护路径新探[J].广西民族大学学报(哲学社会科学版),2017,39(2):49-55.
- [10]张露.乡村振兴之古村落更新改造规划设计分析——以藤滩圩文化古村落提升改造项目二标段为例[J].安徽建筑,2024,31(5):16-18.
- [11]严澍.文化保护传承视角下的民族地区乡村旅游发展模式研究[J].天府新论,2012(4):123-127.
- [12]关美花,冯海宇.促进休闲农业持续健康发展[J].现代农业,2018(11):59-60.
- [13]高洪波,王雨枫,王颂,等.豫南地区传统村落风貌特色保护与更新研究——以信阳西河村为例[J].信阳师范学院学报(自然科学版),2018,31(4):687-692.

数字媒体艺术设计与应用

刘 芳 著

吉林摄影出版社

· 长 春 ·

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体艺术设计与应用 / 刘芳著. — 长春 : 吉林摄影出版社, 2022. 9

ISBN 978 - 7 - 5498 - 5509 - 4

I. ①数… II. ①刘… III. ①数字技术 - 多媒体技术 - 应用 - 艺术 - 设计 - 研究 IV. ①J06 - 39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2022)第 171423 号

数字媒体艺术设计与应用

SHUZI MEITI YISHU SHEJI YU YINGYONG

著 者 刘 芳

出 版 人 车 强

责任编辑 罗 晗 张 帆

封面设计 刘慧敏

开 本 787 mm × 1 092mm 1/16

字 数 236 千字

印 张 13.125

版 次 2022 年 9 月第 1 版

印 次 2022 年 9 月第 1 次印刷

出 版 吉林摄影出版社

发 行 吉林摄影出版社

地 址 长春市净月高新技术开发区福祉大路 5788 号

邮 编 130118

网 址 www.jlscbs.net

电 话 总编办 0431 - 81629821

发行科 0431 - 81629829

印 刷 长春奕博电脑图文制作有限公司

书 号 ISBN 978 - 7 - 5498 - 5509 - 4

定 价:48.00 元

版权所有 侵权必究

(如发现印装质量问题,请与承印厂联系退换)

前 言

数字媒体艺术是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科,集中体现了“科学、艺术和人文”的理念。该领域目前属于交叉学科领域,涉及造型艺术、艺术设计、交互设计、数字图像处理技术、计算机语言、计算机图形学、信息与通信技术等方面的知识。随着新媒体信息技术的发展,以数字媒体为传播媒介的现代艺术创作已经广泛存在于各个领域。对于艺术创作来说,数字媒体艺术带来的创新,不仅影响着展示设计的外在形象,而且改变着设计的内在含义和价值,使艺术形式不再曲高和寡、有所限制,逐渐形成了一种兼容模式。

本书从数字媒体艺术基础入手,阐释了数字媒体艺术的含义、表现因素和基本属性,接着对数字媒体艺术的分类进行了梳理与分析,并对数字媒体技术进行了探讨,然后对数字媒体艺术设计展开了详细论述,最后从应用的角度,对数字媒体艺术的交互媒体艺术、数字媒体与广告设计艺术、互联网移动端媒体创意应用、数字媒体艺术在舞台空间设计中的视觉化应用、数字媒体艺术在现代展示设计中的应用进行了研究和讨论。希望通过本书的介绍,能够为读者在数字媒体艺术设计与应用方面提供参考与借鉴。

本书由刘芳(黄河交通学院)著。在写作过程中,笔者参阅了相关文献资料,在此,谨向其作者深表谢忱。

由于水平有限,疏漏和缺点在所难免,希望得到广大读者的批评指正,并衷心希望同行不吝赐教。

著 者

2022年9月

目 录

CONTENTS

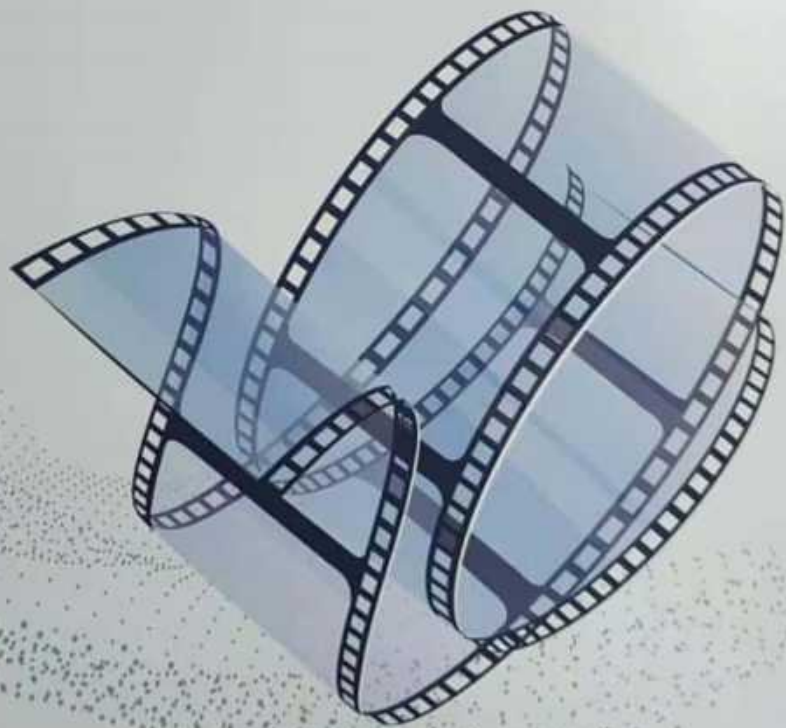
第一章 数字媒体艺术基础	1
第一节 数字媒体艺术含义	1
第二节 数字媒体艺术的表现元素	5
第三节 数字媒体艺术的基本属性	7
第二章 数字媒体艺术的分类	9
第一节 数字媒体时代的语言艺术	9
第二节 数字媒体时代的电视艺术	13
第三节 数字媒体时代的电影艺术	16
第四节 数字媒体时代的游戏艺术	20
第三章 数字媒体技术	26
第一节 数字信息处理技术	26
第二节 数字传播技术	52
第三节 数字媒体信息存储技术	68
第四章 数字媒体艺术设计	73
第一节 数字媒体艺术的技术基础	73
第二节 数字平面设计	78
第三节 数字动画设计	87
第四节 多媒体艺术集成设计	93
第五章 数字媒体艺术的交互媒体艺术	100
第一节 虚拟现实的交互艺术	100
第二节 网络游戏的交互艺术	104
第六章 数字媒体与广告设计艺术	121
第一节 数字媒体与广告的关系	121

第二节	数字媒体对广告产生的深刻影响	125
第三节	数字媒体时代多元化广告传播	132
第七章	互联网移动端媒体创意应用	136
第一节	移动媒体概述	136
第二节	移动 App 的创意应用	138
第三节	移动社交媒体微信的创意应用	140
第四节	移动娱乐媒体手游的创意应用	143
第五节	微电影的创意应用	146
第八章	数字媒体艺术在舞台空间设计中的视觉化应用	151
第一节	数字媒体艺术与舞台空间	151
第二节	数字媒体艺术与舞台空间表现	156
第九章	数字媒体技术在视觉艺术创新中的应用	170
第一节	数字媒体技术在动画中的创新应用	170
第二节	数字媒体技术在平面设计中的创新应用	181
第三节	数字媒体技术在展示设计中的创新应用	191
第四节	数字媒体技术在其他方面的创新应用	199
参考文献	203

○ 高等职业教育新形态一体化教材

影视后期剪辑

薛俊丹 / 主编



化学工业出版社

内容简介

本书紧跟影视技术发展趋势，设置五大模块内容，包括一个理论知识模块与四个实践项目模块。理论知识模块系统阐述视频剪辑工具的基础知识；实践项目模块则基于Premiere等软件，围绕短视频、宣传片、广告片及网络微短片四大题材，结合中国传统文化与非遗元素，展开具体案例分析与讲解。通过实践技能的传授，不仅提升学生的专业技能，更深化其对中华文化的理解与认同，助力学生增强文化自信与爱国情操。本书为学生提供全面且实用的学习资源，包括案例制作视频、案例素材、课件，旨在满足影视行业对高素质后期剪辑人才的需求。

本书可作为高等院校数字媒体艺术、文化创意策划、广播电视编导、影视制作、广告学、新闻学（视频新闻方向）及动画等专业的教材，也可供影视行业从业人员参考。

图书在版编目（CIP）数据

影视后期剪辑 / 薛俊丹主编. — 北京：化学工业出版社，2025. 1. —（高等职业教育新形态一体化教材）. — ISBN 978-7-122-47506-0

I. TN94

中国国家版本馆CIP数据核字第2025ZW9244号

责任编辑：张阳 李彦玲

文字编辑：蒋潇

责任校对：杜杏然

装帧设计：梧桐影

出版发行：化学工业出版社

（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）

印 装：北京瑞禾彩色印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张10³/₄ 字数235千字

2025年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888

售后服务：010-64518899

网 址：<http://www.cip.com.cn>

凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价：69.80元

版权所有 违者必究

《影视后期剪辑》编写人员

主 编

薛俊丹

副主编

范 例 李芸璐 薛 宇 张功岭

编写
人员

薛俊丹（洛阳文化旅游职业学院）

范 例（焦作大学）

李芸璐（郑州智能科技职业学院）

薛 宇（信阳艺术职业学院）

张功岭（洛阳文化旅游职业学院）

韩泽宇（洛阳文化旅游职业学院）

杨安易（郑州智能科技职业学院）

郭恬静（洛阳文化旅游职业学院）

李嘉琪（河南开封科技传媒学院）

宁江涛（三门峡社会管理职业学院）

曾宪平（洛阳日报报业集团）

刘 冰（洛阳日报报业集团）

邵丹阳（洛阳墨炫文化传媒有限公司）

《影视后期剪辑》编写证明

兹证明 焦作大学 艺术学院 范例 (身份证号：4080219930724002X) 老师参与了高等职业教育新形态一体化教材《影视后期剪辑》(主编：薛俊丹，书号：9787122475060)的编写工作，担任 副主编，编写了模块 四，字数 4 万字。

特此证明！

化学工业出版社有限公司

2025 年 10 月 10 日

