

分类号: J0-05  
学号: 20222104078

密级: 公开  
单位代码: 10759

# 石河子大学

## 硕士学位论文



### 互动视频在非遗传播中的应用 ——以新疆土陶为例

学位申请人	刘垚坊
指导教师	王怀春 教授
申请学位类别	专业硕士
专业名称	艺术设计
研究领域	数字媒体艺术设计
所在学院	文学艺术学院

中国·新疆·石河子  
2025年5月

分类号: J0-05  
学号: 20222104078

密级: 公开  
单位代码: 10759

# 石河子大学

## 硕士学位论文



### 互动视频在非遗传播中的应用 ——以新疆土陶为例

学位申请人	刘垚坊
指导教师	王怀春教授
申请学位类别	专业硕士
专业名称	艺术设计
研究领域	数字媒体艺术设计
所在学院	文学艺术学院

中国·新疆·石河子

2025年5月

**The application of interactive video in the spread of intangible cultural  
heritage -Taking Xinjiang earthenware as an example**

A Dissertation Submitted to

**Shihezi University**

In Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

**Masterr of Art**

By

**Liu yao-fang**

**(Art Design)**

Dissertation Supervisor:Prof. Wang Huai-chun

May,2025

# 石河子大学学位论文独创性声明及使用授权声明

## 学位论文独创性声明

本人所提交的学位论文是在我导师的指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除文中已经注明引用的内容外，本论文不包含其他个人已经发表或撰写过的研究成果。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中作了明确的说明并表示谢意。

研究生签名：刘垚坊


时间：2025 年 5 月 22 日

## 使用授权声明

本人完全了解石河子大学有关保留、使用学位论文的规定，学校有权保留学位论文并向国家主管部门或指定机构送交论文的电子版和纸质版。有权将学位论文在学校图书馆保存并允许被查阅。有权自行或许可他人将学位论文编入有关数据库提供检索服务。有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

研究生签名：刘垚坊

时间：2025 年 5 月 22 日

导师签名：

时间：2025 年 5 月 22 日

## 摘要

在新媒体时代，非遗的传统传播模式面临局限性：传播效能不足、受众覆盖面狭窄，难以满足当代受众需求。同时，互动视频凭借个性化内容供给与互动特性，实现了快速发展。基于此现实背景，本研究探索将互动视频作为新型传播媒介引入非遗传播领域的可行性。

研究表明，互动视频能够有效应对非遗传播面临的三大传统困境：在认知门槛方面，通过多层次、多路径的内容组织方式重构复杂的非遗知识体系，让用户根据自身认知水平选择适合的学习路径；在传播渠道方面，借助数字技术记录和还原传承人的操作细节，创造近似面对面学习的体验，同时整合多媒体元素全方位表达非遗文化符号，弥补传统静态展示的不足；在受众基础方面，突破地域限制实现广泛传播，通过差异化设计满足多层次需求，特别是借助游戏化设计和社交功能吸引年轻受众。

在研究方法上，本文采用案例分析法和实地考察法相结合的路径。一方面，对 B 站高播放量互动视频进行系统分析，从互动仪式链理论视角探究其情感共振机制，揭示了互动视频通过建立共同关注焦点、赋予用户虚拟身份、设计参与机制、构建跨时空情感共同体等策略成功激发用户参与和情感投入的内在逻辑。另一方面，通过实地调研，了解新疆土陶的工艺流程、传承故事等核心信息，为互动视频创作提供内容支撑。基于理论分析与实地考察，完成了《意外遇到陶灵，你成为了千年土陶传承人》互动视频的创作实践。

笔者认为互动视频与非物质文化遗产的结合具有显著互补优势：互动视频的参与性和趣味性能够增强非遗传播的吸引力和用户参与度；非遗内容的文化深度和艺术价值可以提升互动视频的内涵和持久性。互动视频在非遗传播中的应用，有助于创新非遗传播方式，为构建更广泛的非遗认同与传播生态提供了新路径。

**关键词：**互动视频；非遗传播；互动仪式链

## Abstract

In the new media era, the traditional communication mode of intangible cultural heritage faces limitations : insufficient communication efficiency, narrow audience coverage, and difficulty in meeting the needs of contemporary audiences. At the same time, interactive video has achieved rapid development with personalized content supply and interactive features. Based on this realistic background, this study explores the feasibility of introducing interactive video as a new media into the field of intangible cultural heritage communication.

The research shows that interactive video can effectively deal with the three traditional dilemmas faced by the dissemination of intangible cultural heritage : in terms of cognitive threshold, the complex intangible cultural heritage knowledge system is reconstructed through hierarchical and multi-path content organization, so that users can choose the appropriate learning path according to their own cognitive level ; in terms of communication channels, digital technology is used to record and restore the operation details of the inheritors, create an experience of approximate face-to-face learning, and integrate multimedia elements to express the cultural symbols of intangible cultural heritage in an all-round way, so as to make up for the shortcomings of traditional static display. In terms of audience base, it breaks through geographical restrictions to achieve widespread dissemination, and meets multi-level needs through differentiated design, especially with the help of gamification design and social functions to attract young audiences.

In terms of research methods, this thesis adopts the combination of case analysis and field investigation. On the one hand, this thesis systematically analyzes the high-volume interactive video of B station, explores its emotional resonance mechanism from the perspective of interactive ritual chain theory, and reveals the internal logic of interactive video successfully stimulating user participation and emotional engagement by establishing common focus, giving users virtual identity, designing participation mechanism, and constructing cross-temporal emotional community. On the other hand, through the field research , we can understand the core information such as the technical process and inheritance story of Xinjiang earthen pottery, and provide content support for interactive video creation. Based on theoretical analysis and on-the-spot investigation, completed the creative practice of the interactive video of ' accidental encounter with Tao Ling, you have become the inheritor of earthenware for thousands of years '.

The author believes that the combination of interactive video and intangible cultural heritage has significant complementary advantages : the participation and interest of interactive video can enhance the attraction and user participation of intangible cultural heritage communication ; the cultural depth and artistic value of intangible cultural heritage content can enhance the connotation and durability of interactive video. The application of interactive video in the dissemination of intangible cultural heritage is helpful to innovate the way of intangible cultural heritage dissemination, and provides a new path for the construction of a wider range of intangible cultural heritage identification and dissemination ecology.

**Key words:** interactive video ; intangible cultural heritage dissemination ; interactive ritual chain

# 目录

摘要 .....	I
Abstract .....	II
第 1 章 绪论 .....	1
1.1 研究背景与研究意义 .....	1
1.1.1 研究背景 .....	1
1.1.2 研究意义 .....	1
1.2 国内外研究现状 .....	2
1.2.1 非遗传播国内研究现状 .....	2
1.2.2 互动视频国内研究现状 .....	4
1.2.3 互动视频国外研究现状 .....	6
1.3 研究方法 .....	8
1.3.1 案例分析 .....	8
1.3.2 实地考察 .....	8
第 2 章 互动视频概述 .....	9
2.1 互动视频发展历程 .....	9
2.2 互动视频特点 .....	10
2.2.1 互动性 .....	10
2.2.2 沉浸感 .....	12
2.2.3 游戏化 .....	13
第 3 章 互动视频在非遗传播中的应用分析 .....	14
3.1 非遗传播面临的传统困境 .....	14
3.1.1 传播内容存在认知门槛 .....	15
3.1.2 传播渠道适应性不足 .....	15
3.1.3 传播受众基础狭窄 .....	16
3.2 互动视频：非遗传播的创新路径 .....	16
3.2.1 降低认知门槛 .....	16
3.2.2 拓展传播渠道 .....	16
3.2.3 拓宽受众基础 .....	17
3.3 《数字藏经洞》：互动视频机制在文化遗产传播中的创新实践 .....	18
3.3.1 降低认知门槛的多元策略 .....	18
3.3.2 拓展传播渠道的创新实践 .....	19

3.3.3 拓宽受众基础的多维策略 .....	20
3.3.4 《数字藏经洞》对非遗互动视频创作的启示 .....	21
第4章 互动仪式链视角下B站互动视频的情感共振机制 .....	22
4.1 B站高播放量互动视频介绍 .....	23
4.2 构建情境：创造群体聚集 .....	24
4.2.1 建立共同关注焦点 .....	24
4.2.2 赋予用户身份，形成虚拟在场 .....	27
4.3 共同行动：互动参与机制设计 .....	29
4.3.1 降低互动门槛 .....	29
4.3.2 丰富的操作体验 .....	31
4.4 共享情感：构建跨时空的数字情感共同体 .....	33
第5章 新疆土陶互动视频的创作实践 .....	35
5.1 选题由来 .....	36
5.2 创作内容选择 .....	36
5.3 创作设计 .....	37
5.3.1 陶灵角色设计 .....	37
5.3.2 互动视频的主线与支线设计 .....	38
5.3.3 旁白设计 .....	39
5.3.4 互动脚本 .....	40
5.4 拍摄 .....	45
5.4.1 人物选择 .....	46
5.4.2 场景选择 .....	46
5.4.3 镜头设计 .....	48
5.5 剪辑 .....	52
5.6 互动节点呈现 .....	54
5.7 创作结语 .....	61
结语 .....	62
致谢 .....	63
参考文献 .....	64

## 第1章 绪论

### 1.1 研究背景与研究意义

#### 1.1.1 研究背景

新媒体时代，非遗“口传身授”的传统传播方式面临显著局限性：传播效能不足、受众覆盖面狭窄，既难以满足当代受众多元化需求，也难以引发广泛社会关注。在此背景下，基于现代社会审美特征与传播需求重构非遗传播范式具有重要现实意义。值得注意的是，当代传播生态呈现两大特征：一是受众偏好趋向短小精悍的碎片化内容形态；二是传播理念转向双向交互的体验。在此趋势下，互动视频作为新兴媒介形式，凭借其个性化内容供给机制与碎片化娱乐适配特性，实现了快速发展。基于此，本研究认为将互动视频引入非遗传播领域，能够有效突破传统传播壁垒，具有显著的应用价值与实践意义。

2006年，新疆维吾尔族模制法土陶烧制技艺被文化部列为首批国家级非物质文化遗产之一。该技艺拥有独特的文化价值，并且在市场上一直占有一席之地。然而，由于缺乏有效的传播途径，其传播对象和范围相对有限。加之非遗传承人普遍面临老龄化问题，对媒介的使用也不够熟悉，这使得此类技艺通过现代互联网的优势加以推广变得尤为困难。笔者希望通过互动视频这一创新形式，在当代观众与非物质文化遗产之间架起桥梁，将这项技艺从隐秘、封闭和复杂的特性转化为可视、易懂且富有趣味的内容，从而使更多目光聚焦于非物质文化遗产之上。

#### 1.1.2 研究意义

##### 1.1.2.1 理论意义

国内学者对于非遗传播如何适应当今时代特点十分关注，但针对互动视频在非遗传播的应用的相关研究有较大空白。同时笔者希望找到有效的互动视频表达方式，使得其在互动性与叙事之间达到平衡。

##### 1.1.2.2 实践意义

借助互动视频，能帮助非遗在当今时代进行有效的传播。非遗的文化厚重感能中和互动视频对于娱乐化的过度追求，互动视频的交互设置能让非遗走进当今社会的受众，消除非遗的距离感。笔者希望通过打破固有创作思维，利用互动视频的优势对非遗进行

有效传播。同时对于今后同样想要创作非遗题材互动视频的人士提供创作经验。

## 1.2 国内外研究现状

### 1.2.1 非遗传播国内研究现状

通过对国内非遗传播相关文献的梳理,可以发现学者们已经认识到在新媒体时代,非遗的传播环境发生了重大变化,需要寻求新的传播方法和途径。现有研究现有研究主要围绕三个核心维度展开:

#### 1.2.1.1 新媒体时代非遗传播的范式转变

新媒体技术的兴起重构了非遗传播的基本范式。房金环指出新媒体背景下非物质文化遗产传播呈现“从静态到动态,从时间到空间”的转变趋势。“从静态到动态”体现在从单纯“数字化保存”向“数字化开发与利用”的转型,以及从追求“原生态”到接受非遗在历史进程中扬弃与流变的思维转变。“从时间到空间”则体现在由注重代际传承转向关注空间范围传播,以及对非遗意义生成的文化空间研究的重视。<sup>①</sup>孙英芳意识到新媒体深刻改变了非遗的生活语境、传承主体和传播渠道。借助网络空间,非遗突破时空限制进入当代都市人群视野;传承主体扩大到所有新媒体用户;传播渠道从有限渠道转向全方位传播。值得注意的是,当非遗进入生产领域和商品流通领域,已成为“文化遗产—工业化制作流程—现代商业运营”新型产业链的一部分,涉及资本、新媒体和文化再生产等复杂因素的博弈。<sup>②</sup>

#### 1.2.1.2 非遗数字传播的反思与挑战

学术界对非遗数字传播既持肯定态度,又保持批判反思。解梦伟、侯小锋揭示了数字技术与非遗结合过程中存在消解非遗整体性的负面影响,认为容易忽略其中的精神追求和生存观念,过分注重视觉上的技巧展示。<sup>③</sup>与此形成互补的是谭宏的研究,他从媒介特性出发,论证了互联网交互性对非遗传播的积极作用,认为互联网有效扩展了非遗的传播基础、空间、对象、效果和平台,为非遗传播提供了技术可能性。这种观点强调了数字媒介在打破传统传播局限方面的独特价值。<sup>④</sup>薛可、龙靖宜则将研究聚焦于非遗数字传播中的“数字鸿沟”问题,分析造成这一问题的原因包括:非遗传承人多为“数

<sup>①</sup> 房金环.从静态到动态、从时间到空间——论新媒体背景下非物质文化遗产传播研究趋势[J].合肥工业大学学报(社会科学版),2019,33(03):57-62.

<sup>②</sup> 孙英芳.新媒体生态下的非物质文化遗产传播与文化再生产[J].新闻爱好者,2020,(08):78-80.

<sup>③</sup> 解梦伟,侯小锋.非物质文化遗产数字化传播的反思[J].民族艺术研究,2021,34(06):139-145.

<sup>④</sup> 谭宏.利用互联网传播非物质文化遗产的思考[J].新闻爱好者,2010,(14):56-57.

字弱势群体”，平均年龄超过60岁；非遗内容难以满足当代受众的多元化需求；非遗展示的数字化表达不足，对熟悉数字表达的年轻受众缺乏吸引力。<sup>①</sup>

### 1.2.1.3 非遗传播媒介的多元探索

针对上述挑战，学者们从不同媒介形态入手，探索非遗传播的有效路径。这些研究可按媒介类型归纳为五大方向：

纪录片：娄铭洋的研究表明，纪录片凭借其影像化传播的直观性，能够有效呈现非遗的过程性特征，但需要不断创新以避免与社会脱节。<sup>②</sup>何志武、马晓亮进一步聚焦微纪录片，发现其凭借创作门槛低、节奏快等特点已成为非遗传播的主要形式，但同时面临内容碎片化和同质化挑战。<sup>③</sup>王林栋通过对B站爆款纪录片《我在故宫修文物》的案例分析，提出非遗纪录片的四大转型方向：内容去长化精、视角年轻化、质感电影化、体验参与化。<sup>④</sup>杨雪冰则强调，非遗不仅要适应新媒体传播平台，还应运用虚拟现实技术给观众带来沉浸式体验，增强互动性和娱乐性。<sup>⑤</sup>

电影：谢春论证了电影在非遗传播中的媒介优势，包括信息传递的生动形象性、画面的艺术性和叙事的故事性。<sup>⑥</sup>王婷婷提出微电影对非遗传播的作用在于传播宣传、普及推广、记录存储。<sup>⑦</sup>王莹通过对比《百鸟朝凤》与《闪光少女》的传播效果，揭示了非遗电影应结合流行文化元素，满足观众心理需求。<sup>⑧</sup>

短视频平台：孙玉洁研究了快手平台上豫剧的互动传播机制：短视频平台通过提供新的围观平台引发用户关注；社交因素打破信息接收边界；平台海量内容可作为移动视频数据库促进非遗学习。但短视频时长限制也可能导致内容浅显不完整。<sup>⑨</sup>刘利敏、马云分析了抖音平台对非遗传播的影响，认为其时长短、传播速度快、制作门槛低、全民参与等特点有利于打造优质内容品牌，但也存在内容同质化、监管不严等问题。<sup>⑩</sup>

综艺节目：白宇的研究表明，非遗综艺节目在提供娱乐的同时兼顾文化性，满足了受众需求。<sup>⑪</sup>黄仲山通过梳理非遗在电视综艺中传播方式的演变，从最初以戏剧、曲艺为主，到拓展为以非遗传承人为中心的全面展示，再到近年明星真人秀中融入非遗元素。认为非遗与流行综艺元素的融合越来越深入，但节目制作面临平衡娱乐性与文化内涵的

<sup>①</sup> 薛可,龙靖宜.消弭数字鸿沟:中国非物质文化遗产数字传播新思考[J].中国非物质文化遗产,2021,(02):99-106.

<sup>②</sup> 娄铭洋.非物质文化遗产类纪录片的传播特征分析[J].西部广播电视,2021,42(01):117-119.

<sup>③</sup> 何志武,马晓亮.融媒体时代的非物质文化遗产微纪录片传播[J].中国编辑,2022,(09):42-47.

<sup>④</sup> 王林栋.非遗纪录片传播的困境与突破——以B站爆款非遗纪录片为例[J].出版广角,2021,(23):82-85.

<sup>⑤</sup> 杨雪冰.从纪录片《戏梦关东》窥探非遗文化传播的困惑与突围[J].文化产业,2023,(25):16-18.

<sup>⑥</sup> 谢春.电影传播非物质文化遗产的媒介优势[J].传媒,2023,(06):50-52.

<sup>⑦</sup> 王婷婷.刍议非物质文化遗产的微电影传播策略[J].电影文学,2017,(05):18-20.

<sup>⑧</sup> 王莹.论当代电影对非物质文化遗产的传播——以《百鸟朝凤》和《闪光少女》为例[J].今古文创,2020,(43):59-60.

<sup>⑨</sup> 孙玉洁.快手短视频平台的非物质文化遗产互动传播研究[D].河南大学,2020.

<sup>⑩</sup> 刘利敏,马云.短视频平台对非物质文化遗产传播的影响[J].新闻研究导刊,2019,10(10):226+247.

<sup>⑪</sup> 白宇.“非物质文化遗产”综艺节目对传统文化的传播研究[D].内蒙古大学,2019.

挑战。<sup>①</sup>

动漫：李钦彤认为动漫是非遗传播的有效方式，能给非遗带来创意空间，对青少年群体有独特吸引力，但也需警惕可能造成的传播不平衡和碎片化。<sup>②</sup>陈少峰同样论证了动漫作为促进非遗在当代传承与传播的有效方式，特别符合青少年群体的接受习惯。<sup>③</sup>

#### 1.2.1.4 研究启示

综合现有研究可以发现，非遗传播呈现多样化特点，每种传播形式在传播效果上各具优势，也面临不同局限。这些传播形式的共同特点是均受当代传播环境的深刻影响，需要回应受众对娱乐性和互动性的需求。但是过度强调娱乐性和互动性可能破坏非遗的文化完整性和独特韵味，如何在二者之间取得平衡，成为非遗数字传播研究的核心命题。

值得注意的是，目前关于互动视频在非遗传播中应用的研究相对欠缺。互动视频作为一种新兴的数字媒介形式，集合了参与感、沉浸感和趣味性，有望成为非遗传播的有效载体，在满足当代年轻受众对互动性、娱乐性的需求的同时保留非遗的文化完整性。这为本研究提供了探索空间。

### 1.2.2 互动视频国内研究现状

国内学者对互动视频的研究始于其特性探讨，并逐步深入到具体创作路径及问题对策分析。

#### 1.2.2.1 互动视频特性研究

曾明瑞提出后现代文化分支的网络文化包含了网络化、分散化、去中心化、游戏化等后现代精神的基本要素，进而又重构了网络视频传播的新形态。在认识网络文本文化的基础上，我们应该把互动视频看做是一个整体，它既是游戏，又是戏剧，还是文本。<sup>④</sup>李志敏在对B站播放量前百的剧情类互动短视频进行了系统分析。研究发现，这类视频在叙事方面呈现以下特点：叙事时长集中在4-6分钟，剧情线少而精；互动节点数量集中在7-10个，主要交互类型为成就与探索；叙事结构以树状与循环结构为主；视听语言以画风鲜明的自制动画为主。<sup>⑤</sup>邱立楠肯定了互动视频注重用户个性化体验的价值，并指出互动视频较传统影视在叙事主体、观看行为定义、叙事选择等方面发生了转向。强调互动视频的核心不是简单的机械式互动或分支剧情，而是体现用户选择背后的深层

<sup>①</sup> 黄仲山.近年来非物质文化遗产的电视综艺化传播[J].四川戏剧,2018,(08):61-63+69.

<sup>②</sup> 李钦彤.非物质文化遗产的动漫传播[J].西南民族大学学报(人文社会科学版),2012,33(03):147-149.

<sup>③</sup> 陈少峰.非物质文化遗产的动漫化传承与传播研究[D].山东大学,2014.

<sup>④</sup> 曾明瑞.后现代语境下的互动视频特性[J].新闻爱好者,2011,(20):22-23.

<sup>⑤</sup> 李志敏.“哔哩哔哩”平台剧情类互动短视频的叙事特色研究[D].河北大学,2022.

次互动价值,并提出用户与视频互动时“不出戏”是互动视频需完善的命题。<sup>①</sup>

### 1.2.2.2 互动视频的交互类型研究

初云玲的研究表明,视频与互动技术的结合产生了全新体验,并在互动过程中逐渐形成了个体自我互动、个体与群体互动及个体与媒介互动三种类型。<sup>②</sup>赵瑜从两个维度对B站互动短视频进行分类。从叙事完整程度看,可分为叙事型和非叙事型:前者由一连串故事情节构成,用户可通过互动探索、改变故事情节;后者多采取问答式互动模式,类似心理测试。基于互动动机,又可分为成就型、探索型和问答型:成就型设立明确任务目标;探索型重在探寻各种互动后的未知发展;问答型互动方式简单,用户多出于对测试结果的好奇。<sup>③</sup>宋翔堃从内容角度将B站互动视频分为测试类、剧情类和新闻类三种主要类型。<sup>④</sup>

### 1.2.2.3 互动视频的困境与发展路径研究

孙晶茹归纳了互动视频面临的两大挑战:一是如何处理好互动性与沉浸感的冲突,游戏环节可能分散观众对叙事的注意力,破坏沉浸体验;二是如何平衡自由度与主题性,即互动者影响叙事的程度应适当,不宜过度干扰制作者对故事主题的表达。<sup>⑤</sup>郑琪、方爱华指出互动视频在内容生产、分发、播放和变现四个方面存在问题:互动与叙事内容割裂;缺乏统一制作与分发标准;播放卡顿影响用户体验;商业价值不明晰。针对这些问题,他们提出了优化路径:重视互动频率和节点设置,使互动服务于内容与用户需求;完善行业标准,促进跨媒体融合;结合5G与VR技术提升多元感官体验;运用“大数据+AI”分析用户偏好,助力商业变现。<sup>⑥</sup>肖萌探讨了5G技术对互动视频发展的推动作用,提出了智能化传播、视觉化传播、沉浸化传播和关系化传播四种新路径,以应对当前互动形式单一、沉浸感不足、内容质量参差不齐等问题。<sup>⑦</sup>

### 1.2.2.4 互动视频创作路径研究

孙振虎、周佳昕认为,互动视频需在内容上下功夫,在高质量叙事基础上巧用游戏元素增强观看体验的吸引力。单纯依靠花哨的游戏化设计而忽视内容质量,难以吸引用户持续投入。他们强调,游戏化设计应与用户能力相适配,避免难度过高或过低对观看

<sup>①</sup> 邱立楠.价值、转向与反思:基于互动视频的多维审视[J].电视研究,2020,(11):34-37.

<sup>②</sup> 初云玲.互动视频的交互类型、效果与发展策略[J].传媒,2023,(08):54-56.

<sup>③</sup> 赵瑜.叙事与沉浸:Bilibili“互动短视频”的交互类型与用户体验[J].西南民族大学学报(人文社会科学版),2021,42(02):129-134.

<sup>④</sup> 宋翔堃.浅析B站互动视频的几种类型[J].记者摇篮,2022,(03):6-8.

<sup>⑤</sup> 孙晶茹.互动视频的表达方式与发展挑战[J].影视制作,2019,25(10):84-87.

<sup>⑥</sup> 郑琪,方爱华.互动视频发展瓶颈和路径优化探析[J].当代电视,2020,(05):87-90.

<sup>⑦</sup> 肖萌.5G时代互动视频发展新路径探究——以B站为例[J].视听,2020,(12):125-127.

体验产生负面影响。<sup>①</sup>刘子萌通过对主流平台互动视频的节点设计进行分析,发现当前互动节点存在数量难以确定、大量无效节点、时间间隔不统一、选项表意不明等问题。研究表明,有效节点在所有节点中所占比例大致集中在31%-42%和60%-72%两个范围;半小时内的互动视频中,有效节点数与结局数之差通常在2个以内。<sup>②</sup>陆紫瑶分析了互动视频技术应用于公益广告的可能性与优势,并从战略层、范围层、结构层、框架层、表现层五个层面探讨了以互动视频技术为核心的公益广告交互设计策略。<sup>③</sup>邬思瑶探讨了微纪录片与互动视频结合的具体方法,通过《神羊之神》的创作实践,对互动式微纪录片的互动结构、互动方式等进行了细致讨论。<sup>④</sup>

### 1.2.2.5 研究启示

综合国内学者对互动视频的研究,可以看出互动视频因其个性化交互模式和游戏化观看体验,符合当代用户需求,具有良好的传播潜力。然而,现有互动视频普遍缺乏对文化的深度关怀,过度游戏化的设置往往消解了艺术创作的严肃性,导致其仅具短暂热度而缺乏持久生命力。

互动视频与非物质文化遗产的结合,将为两者带来互补优势:一方面,互动视频的参与性和趣味性能够增强非遗传播的吸引力和用户参与度;另一方面,非遗内容的文化深度和艺术价值可以提升互动视频的内涵和持久性。这种结合有助于创新非遗传播方式,具有重要的理论和实践价值。

## 1.2.3 互动视频国外研究现状

国外互动视频研究近年来呈现出多元化发展趋势,涵盖教育应用、技术开发、用户体验优化多个主题。

### 1.2.3.1 教育场景下的互动视频设计与效果评估

在教育领域,研究者着重探讨互动视频对学习的影响及其适用场景。Emine Şendurur 等人通过实验对比分支式与线性视频在不同内容类型中的效果,发现分支式视频在陈述性知识学习中得分更高,但耗时更短,而程序性内容中两种场景差异不显著。<sup>⑤</sup>Polat Hamza 等人将互动视频引入在线翻转课堂,发现其显著提升学生学习成绩并降低认知负荷,但对课堂参与度影响有限。<sup>⑥</sup>Kosmaca Jelena 团队则通过互动视频实验证明,

<sup>①</sup> 孙振虎,周佳昕.游戏化视角下的互动视频分析[J].东南传播,2021,(01):40-42.

<sup>②</sup> 刘子萌.互动视频的节点设计研究[D].中国传媒大学,2022.

<sup>③</sup> 陆紫瑶.互动视频类公益广告中的交互设计研究[D].江南大学,2021.

<sup>④</sup> 邬思瑶.互动视频在微纪录片中的应用与创作研究[D].北京邮电大学,2021.

<sup>⑤</sup> Şendurur E ,Gökrem C (Karakoç) A S N .The comparison of interactive video learning experiences in branched vs. straight scenarios with the focus of content type[J].Interactive Learning Environments,2025,33(1):754-777.

<sup>⑥</sup> Hamza P ,Elif T .Examining interactive videos in an online flipped course context[J].Education and Information

交互功能（如分支选择与实时反馈）能有效模拟线下实验协作体验，增强学生的参与感与学习沉浸感。这些研究表明，互动视频的设计需结合内容特性与教学场景进行针对性优化。<sup>①</sup>

### 1.2.3.2 互动视频技术开发与框架构建

技术研究聚焦于开发高效工具与数据驱动框架，以降低互动视频制作门槛并提升功能性。Santiago Schez Sobrino 等人提出开源框架 IVA，支持通过 YAML 文件快速定义交互组件，并集成用户行为分析模块，为教育、营销等领域提供灵活的技术方案。<sup>②</sup>Yürüm Ozan Raşit 等人基于视频点击流数据构建干预框架，将用户行为（如暂停、回放）转化为动态互动元素（如嵌入提问），实验表明该方法显著提升用户满意度。<sup>③</sup>Aous Thabit Naman 团队则针对高带宽需求的 JPEG2000 互动视频流，提出基于 SDN 网络的低延迟拥塞控制算法，确保实时交互流畅性。<sup>④</sup>这些技术成果为多场景应用提供了可扩展、数据驱动的解决方案。

### 1.2.3.3 用户体验与交互行为分析

优化用户体验是互动视频研究的重要方向。Diogo S. Martins 等人发现，在视频时间轴中添加兴趣点注释可减少用户搜索信息的点击次数，同时降低感知工作量，使交互行为更高效且可预测。<sup>⑤</sup>Muhammad Akram 团队通过人机交互原则设计学习管理系统 (LMS) 的互动视频界面，证明个性化视频与嵌入式测验能显著提升学习者的参与度与自主性。<sup>⑥</sup>Houria Kelkoul 等人进一步指出，多媒体内容的图形设计吸引力对跨学科背景学生的学习动机具有显著影响。<sup>⑦</sup>这些研究强调交互设计需兼顾视觉吸引力、操作效率与用户个性化需求。

---

Technologies,2023,29(5):5833-5856.

<sup>①</sup> Jelena K ,A L S .Collaboration and feeling of flow with an online interactive H5P video experiment on viscosity[J].Physics Education,2023,58(1):

<sup>②</sup> Sobrino S S ,Vallejo D ,Herrera V , et al.Interactive Video Application: A web-based open-source framework to build interactive videos[J].SoftwareX,2024,27101772-.

<sup>③</sup> RaşitOY,SonerY,TuğbaTT .An intervention framework for developing interactive video lectures based on video clickstream behavior: a quasi-experimental evaluation[J].Interactive Learning Environments,2023,31(10):6611-6626.

<sup>④</sup> Naman T A ,Wang Y ,Gharakheili H H , et al.Responsive high throughput congestion control for interactive applications over SDN-enabled networks[J].Computer Networks,2018,134152-166.

<sup>⑤</sup> Martins S D ,Cunha R C B ,Yaguinuma A C , et al.Effects of interactive video annotations on students' browsing behavior and perceived workload[J].ACM SIGAPP Applied Computing Review,2019,19(2):44-57.

<sup>⑥</sup> Akram M ,Iqbal M ,Ashraf M , et al.Optimization of Interactive Videos Empowered the Experience of Learning Management System[J].Computer Systems Science and Engineering,2023,46(1):1021-1038.

<sup>⑦</sup> Kelkoul H ,Zabadi A,Zaz Y.Exploring the effect of graphic design and student academic background on interactive multimedia learning in higher education[J].International Journal of Innovation in Education,2023,8(2-4):125-142.

## 1.3 研究方法

### 1.3.1 案例分析

论文选取了 B 站高播放量互动视频作为研究对象,从互动仪式链视角分析其是如何通过创建情境、互动参与机制、和共享情感三个维度构建情感共振机制的。探索其成功引发用户参与和情感投入的关键要素。这种基于实际案例的分析方法,不仅使研究结论更具说服力,也为后续的新疆土陶互动视频创作实践提供了理论基础和经验参考。

### 1.3.2 实地考察

笔者通过在石河子大学新疆非物质文化遗产研究中心与喀什的实地调研,直接了解了新疆土陶的工艺流程、传承故事等核心信息,这不仅为互动视频创作提供了内容支撑,也使笔者对非遗传播的现实需求和挑战有了更为深刻的认识。实地考察获取的原始资料,增强了研究的真实性和针对性。