

江西红色文化短视频的“数智化传播”路径研究

邱蕾 罗曼丽

江西应用科技学院, 江西南昌, 330100;

摘要: 在数字技术深度重构文化传播生态的背景下, 红色文化短视频面临内容同质化、技术赋能不足、代际接受度低等现实困境。本研究以江西红色文化为样本, 基于技术具身理论、情感计算理论与文化记忆理论, 构建“技术赋能-内容创新-场景重构”三维分析框架, 通过混合研究方法(案例研究+深度访谈)探究数智化传播路径。研究发现: AI辅助创作、多模态叙事、虚实融合场景是提升传播效能的关键要素; 需建立“技术伦理-文化本真”双重约束机制以实现创新表达与历史真实的平衡。研究为红色文化数字化传播提供理论参考与实践范式, 对推动革命老区文化振兴具有现实意义。

关键词: 红色文化; 短视频; 数智化传播; 技术赋能; 文化记忆

DOI: 10.69979/3029-2735.26.04.101

在数字技术深度重构文化传播生态的当下, 短视频以其碎片化、强互动、高渗透的特性, 成为红色文化代际传承与创新发展的载体。江西作为中国革命的重要策源地, 拥有井冈山精神、苏区精神、长征精神等丰厚的红色文化资源, 其短视频传播却面临内容同质化、技术赋能不足、代际接受度低等现实困境。传统传播模式中, 红色文化常被简化为历史事件的影像复现, 难以引发当代青年的情感共鸣; 技术应用多停留在4K修复、简单剪辑等表层, 未能实现数字技术与文化内核的深度融合。

在此背景下, 探索数智化的传播方式, 既是破解红色文化虚传破传困境的一个出路, 也是激活传统文化时代灵性的一个必然要求。其一, 它能够突破红色文化固有的时空限制与单向性传播, 利用AI、VR、AR等技术去还原历史场景、感化受众, 实现交互式“身临其境”, 让抽象的红色文化内涵成为可感知的、可参与的具身体验, 为代际认同架好一座感情的桥梁; 其二, 数智化传播促进了红色文化的创造性转化, 借助人工智能算法等让散落于民间的红色故事复活、让沉睡的红色文物“活起来”, 把红色江西的丰富红色地标、文献遗产“数字化”地重现、复活, 实现红色资源的数量变质量。其三, 它为革命老区文化振兴注入新活力, “线上传播一下线引流—产业链接”闭环把红色文化的流量变“流量”成文旅消费和乡村发展的有效动力, 帮助江西革命老区在数字经济时代实现文化赋能、产业振兴双赢目标。其四, 数智传播回应了数字文明时代的文化传承命题, 在技术

具身、情感计算、文化记忆的理论框架下, 探寻传统文化与新技术融合边界, 探索出红色文化在数字时代鲜活传承的可行样本。基于技术具身理论、情感计算理论和文化记忆理论, 从“技术赋能—内容创新—场景重构”三重视角开展研究, 以解析江西红色文化短视频传播为例归纳总结数智化传播的路径, 为革命老区文化“数智化”传承与保护探寻理论方向和实践范式

1 现状问题: 江西红色文化短视频传播的多维困境

1.1 内容生产层面的同质化与浅表化

当前江西红色文化短视频创作陷入“三重叙事陷阱”。其一, 历史叙事的模式固化, 多数作品沿用历史影像+解说词的传统框架, 对“南昌起义”“井冈山会师”等重大事件的演绎缺乏新视角。创作者往往聚焦于宏观历史进程的线性铺陈, 忽视个体命运与时代洪流的互动关系, 导致历史叙事沦为冰冷的时间刻度。例如, 部分短视频对“朱德的扁担”故事的演绎, 仅重复展现挑粮动作, 未挖掘扁担背后官兵平等的制度创新意义。其二, 精神诠释的符号化倾向, 将井冈山精神、苏区精神等抽象概念简化为“艰苦奋斗”“无私奉献”等标语式表达, 缺乏对精神内核生成语境的深度挖掘。如“半条被子”故事常被简化为军民鱼水情的表面刻画, 未能展现战争年代中国共产党人与人民群众构建命运共同体的历史逻辑。其三, 创作主体的结构性失衡, 政府部门主导的政务号侧重政策宣传, 高校团队长于理论阐释

但技术应用滞后,自媒体账号虽创作灵活却常陷入流量导向的历史虚无主义误区。这种主体分散的创作格局,导致红色文化短视频难以形成统一的价值表达体系,甚至出现同一历史事件在不同账号中被赋予矛盾解读的现象。

1.2 技术应用层面的浅层化与脱节化

技术赋能并没有真正“渗入”到红色文化的传播肌理中。一是技术赋能停留在工具理性上,许多创作者把AI、VR/AR等技术视作拍摄点子、唬人的噱头,并未借助这些技术深入“理解文化”。如一些VR红色体验活动仅仅在于场景体验的“走马观花”,无法动态地还原历史事件的来龙去脉;AI创作内容,多停留于写文章、绘图等套路,没有生成历史情境下的沉浸感体验。如网上红色文化“重走长征路”VR体验项目能够实现“雪山草地”,却没有嵌入当时行军选择、物资分配等细节,体验活动也流于形式。二是技术逻辑与文化的逻辑相背离,造成数字技术和红色文化的张力难以弥合。如有些短视频为“视觉效果”需要,渲染战争场面充斥夸张的特效,反倒曲解革命历史的庄重性;智能算法依托用户喜好的价值信息推荐,容易造成红色文化传播“信息茧房”,缩小受众文化的认知视域。数智化传播与文化本真背离的状况下,导致数智化传播沦为形式主义的狂欢,甚至陷入“消费苦难”的艺术伦理争议。

1.3 传播效能层面的代际隔阂与场景断裂

红色文化短视频出现了严重的代际困境。Z世代的“数字原生代”用户群体有惯于看到、愿意互动、追逐新鲜丰富的认知习惯,传统的红色短视频的说教口吻、单向传播形态则与他们的心理相去甚远。有调查显示,年轻人对红色文化的记忆多是历史书本式的习惯印象,少有引发共识的情愫和感念。传播场合也存在张力的断裂:线上传播主要在短视频APP中被点名推荐,没有与线下红色场馆、社区生活融合;线下红色活动参访、体验又因加入的技术成分轻量化,很难附着连续记忆的带码线上。这种“线上线下场景脱节”的问题,就使得红色文化散作“线上热闹、线下冷清”境地,难以形成完整育人闭环。另外,对红色文化传播的效果缺乏评价,大多创作侧重播放量、点赞数,忽略了受众价值观念提升的测量,无法验证红色文化真正在受众的思想中入脑。

2 路径构建:数智化传播的三维创新体系

2.1 技术赋能:搭建“人机共创”文化传播生态

数智化传播的前提是打造数人融合的数智化创作体系。在技术层面,我们要开发一款“AI创作”、“区块链存证”、“大数据分析”三位一体的数智化平台。AI创作模块要从简单的内容创造转向智能地重建历史情境——运用自然语言技术对历史文献进行分析,运用计算机视觉技术来“复原”历史现场,运用情感计算模型来模拟历史人物面对历史性场域的情绪状态。比如,根据《红色中华》的某一报道,AI能够复原出方志敏在牢中创作《可爱的中国》的思路,把革命目标“可爱”化为一种情感冲击。区块链技术的应用则重在解决数字内容的版权与溯源问题,给原创红色短视频提供一个“防篡改”的数字“身份证”,激励原创红色短视频高质量地产生。

在创作者培育方面,需构建“专业团队+大众参与”的协同机制。高校应开设“红色数字叙事”交叉学科,培养既懂红色文化又掌握数字技术的复合型人才;建立“红色创作孵化器”,为自媒体创作者提供技术支持与内容指导。更重要的是激活大众的创作潜能,通过“红色记忆众创计划”,鼓励普通民众上传家族红色故事、老物件背后的历史片段,运用AI技术将这些碎片化记忆整合为系统的数字叙事。这种自上而下与自下而上相结合的创作模式,既能保证红色文化的本真性,又能赋予传播内容鲜活的生命力。例如,江西某高校开展的“我家有段红色史”征集活动,通过AI语音转写技术将老人口述史转化为短视频脚本,使散落民间的红色记忆得以系统性保存与传播。

2.2 内容创新:打造“时空折叠”的叙事矩阵

内容创新的重点是把红色文化表达的时空转换、文化转移起来。在时间上,采取历史切片、未来投射的方式。历史切片挖掘一个个具体的场景、一时空的历史细节,如用人工智能软件修旧的老照片、自身体验的老照片讲述者的音频、“当年的报章报道”等等,还原当年的许多现场;未来投射是用红色文化去跟当代青年的现实生活困惑链接在一起,比如“井冈山时期那种艰苦奋斗和现代青年创新创业的启发”等。在空间上,突破空间叙事上的界限,形成“线上虚拟空间”+“线下现实空间”融合发展场域叙事的方式。线上虚拟呈现的革命遗址采用VR/AR技术复原如井冈山茅坪八角楼、瑞金沙洲坝红井,让观众“走进建红色景区”;而线下红

色场馆则设计制造体验装置,让观众扫描二维码便能获得与该场馆内容相关数字叙事内容,实现“参观红色场馆—数字延伸—社交分享”体验全过程。

话语也要有所创新,要实现“历史话语—学术话语—青年话语”的“三重转换”:历史话语是依据历史原貌的文献描述,反映革命先辈的语言风格、思路;学术话语是夹杂权威专家的话语,展示红色文化的深刻内涵;青年话语是采用网络流行语、表情包、游戏等手段,实现红色文化的青春化表达。如将“星星之火,可以燎原”的革命预言做成一种互动型数据可视化作品,观众设置不同参数,就可以直观地看到革命力量从小到大这样的曲线走势,在游戏中了解革命规律。这种话语的转换既保持了红色文化的严谨性,又增强了红色文化的青春化因素。

2.3 场景重构:创建“虚实共生”的体验生态

数智化传播的高级形态是构建线上线下融合、虚拟与现实交织的体验场景。在虚拟场景构建上,需要打造“红色元宇宙”数字空间,将江西的红色地标转化为可交互的虚拟世界。用户可通过数字分身进入“数字井冈山”,参与黄洋界保卫战的战略推演,或在“虚拟苏维埃政府”体验土地革命的决策过程。这种沉浸式体验不仅突破时空限制,更能让用户在角色扮演中理解历史选择的必然性。同时,开发“红色文化数字孪生系统”,对重要革命遗址进行毫米级精度的三维扫描,建立包含建筑结构、历史陈设、环境氛围的全要素数字档案,为后续的内容创作提供精准的素材库。

在现实场景激活方面,需将数字体验延伸至日常生活空间。在城市公共空间设置“红色文化智能终端”,行人通过触摸屏幕即可触发附近的红色故事AR投影;在社区开展“红色记忆数字家谱”项目,居民上传家族历史照片,系统自动生成连接个人与集体记忆的数字图谱。更为重要的是建立传播-体验-实践的闭环机制,如开发红色剧本杀《破晓》,玩家在游戏中完成革命任务后,可获得线下红色研学的优惠券,实现从虚拟体验到现实行动的转化。这种虚实共生的场景生态,使红色文化从观看对象转变为生活实践,真正融入当代人的精神世界。

3 结论

江西红色文化短视频的数智化传播,本质上是一场

传统文化与现代技术的深度对话,是革命精神与数字文明的有机融合。研究揭示,数智化传播并非简单的技术叠加,而是需要通过技术赋能重构创作生态、通过内容创新实现价值转译、通过场景重构营造体验共同体。在这一过程中,必须坚守红色文化的本真性,避免技术异化导致的文化空心化;同时尊重数字时代的传播规律,以青年群体喜闻乐见的方式激活红色基因。未来的红色文化传播,应超越“传播”的单一维度,走向“共创”的生态构建——让政府、高校、企业、公众都成为红色文化的传承者与创造者,在数智技术的支撑下,共同书写红色文化的新时代篇章。这不仅是江西革命老区文化振兴的路径选择,更是中华民族精神血脉在数字时代延续发展的必然要求。

参考文献

- [1]短视频视域下高校红色文化传播的实践路径[J].李文丽.传播与版权,2025(01)
- [2]短视频场域下主流意识形态认同的现实境遇及提升策略[J].林冬芳.重庆邮电大学学报(社会科学版),2023(04)
- [3]短视频时代主流意识形态话语权提升研究.李林霞.科学导报,2025
- [4]新媒体背景下高校红色文化的传播路径.张清媛.记者观察,2025(15)
- [5]地方红色文化短视频的叙事技巧及传播路径——以宜春为例[J].黄华.全媒体探索,2024(09)

作者简介:邱蕾(1992—),女,汉族,江西南昌人,江西应用科技学院,讲师,硕士。研究方向:课程与教学、思想政治教育。

罗曼丽(1992—),女,汉族,江西南昌人,江西应用科技学院,讲师,硕士。研究方向:中外教育史。

基金项目:1)2024年江西省高等学校思想政治教育研究会重点课题“红色文化涵养大学生国家认同的机理与实践路径研究”(课题编号:MBDY24102);

2)2024年江西省高校人文社会科学研究专项项目(红色文化育人研究):“红色文化培育大学生国家认同的机理与进阶路径研究”(课题编号:HSWH24095);

3.江西应用科技学院2025年课程思政示范课程《小学数学教学与研究》(项目编号:KCSZ-25-05)研究成果。