

Z 世代语境下良渚文化的微短剧转译路径研究

陈晔, 王宝仪, 杨琳, 夏洋

浙江传媒学院, 浙江 杭州 310018

DOI:10.61369/ECE.2026030029

摘 要 : Z 世代是微短剧消费主力, 为良渚文化数字化传播带来新机遇, 但微短剧市场存在文化浅表、叙事薄弱等问题。本研究围绕 Z 世代语境下良渚玉器文化的微短剧转译, 构建 “ITRIO” 五层转译模型与 “学习 — 创作 — 传承” 实践路径, 采用文献分析、案例研究与理论建构法, 整合相关理论形成模型, 并以良渚玉器创作微短剧开展实践验证。研究表明, 文物拟人化可提升 Z 世代观看与文化兴趣, 但深层内涵阐释不足; 轻量化虚拟拍摄在校园可行, 仍需完善开源工具与素材库。本研究为早期文化遗产数字化转译提供理论与实践参考, 助力中华文化在 Z 世代中创新传播。

关 键 词 : Z 世代; 良渚文化; 微短剧; 文化转译; ITRIO 模型

Research on the Translation Path of Micro-short Dramas of Liangzhu Culture in the Context of Generation Z

Chen Xi, Wang Baoyi, Yang Lin, Xia Yang

Zhejiang University of Media and Communication, Hangzhou, Zhejiang 310018

Abstract : Generation Z is the main consumer of micro-short dramas, bringing new opportunities for the digital dissemination of Liangzhu culture. However, the micro-short drama market faces issues such as superficial culture and weak narrative. This study focuses on the translation of Liangzhu jade culture into micro-short dramas within the context of Generation Z, constructing an "ITRIO" five-layer translation model and a "learning-creation-inheritance" practical path. Using literature analysis, case studies, and theoretical construction methods, this study integrates relevant theories to form a model and conducts practical verification through the creation of micro-short dramas about Liangzhu jade artifacts. The research indicates that anthropomorphizing cultural relics can enhance Generation Z's viewing and cultural interest, but the deep connotation interpretation is insufficient; lightweight virtual shooting is feasible on campus, but open-source tools and material libraries still need to be improved. This study provides theoretical and practical references for the early digital translation of cultural heritage, facilitating the innovative dissemination of Chinese culture among Generation Z.

Keywords : Generation Z; Liangzhu culture; micro-short drama; cultural translation; ITRIO model

引言

中华优秀传统文化的创造性转化与创新性发展是文化强国建设的重要内容。良渚古城遗址作为实证中华五千年文明史的圣地, 其玉器文化承载的天人合一宇宙观与社会等级制度, 构成了中华早期文明的重要物质表征。然而, 如何让五千年前的玉器文明真正走进当代年轻群体的精神世界, 仍是文化遗产传播领域的核心命题。

一、文献综述

首先, 数字人文与文化遗产领域的可视化叙事研究, 为微短剧叙事机制分析奠定了理论基础。对该领域可视化叙事的梳理, 可从媒体类型、叙事结构、交互方式等维度展开, 其叙事设计需平衡作者与读者导向, 并重视情感、认同与语境锚定, 这为微短

剧以视听语言重构良渚文化提供了分析框架。技术上, AI 数字化孪生、超分辨率、3D 重建等技术可实现文化遗产的数字化增强与创新转化, 提升视觉表现力与叙事空间。从文化记忆理论来看, 非遗微短剧构建了流动的数字记忆场, 但也存在本真性流失等问题。相关案例表明, 良渚文化微短剧创作应兼顾沉浸式体验、情感参与与叙事透明性, 平衡故事性与真实性。

项目信息:

2025 年省级大学生创新创业训练计划项目资助 (项目编号: S202511647050);

浙江省教代会工会研究课题项目 (项目编号: ZJJYGHYB2023020) 研究成果。

其次，微短剧作为文化载体的相关研究不断丰富。在 Z 世代与数智技术驱动下，微短剧产业发展迅速，但也存在内容同质化等问题。跨文化传播中，本土化与文化共通性是降低文化壁垒的关键。Z 世代通过低语境符号、日常叙事等方式推动非遗年轻化传播，形成参与式传播与数字共同体。

良渚文化数字化传播已有相关探索，但仍存在市场力量不足、内容转化不均、跨界协同较弱等问题。相关数字文创借助数字技术将良渚文化符号转化为潮流 IP，为良渚微短剧创作与 IP 商业化提供了技术与路径参考。

二、微短剧创作实践模型的构建

（一）模型构建的理论依据

微短剧创作实践模型的构建，需要整合学习理论与文化传播理论，以形成指导 Z 世代参与文化遗产转译的系统框架。本研究主要依据以下三种理论。

建构主义学习理论认为，知识不是被动接受的，而是在真实情境中通过实践主动建构的。皮亚杰的“同化—顺应”机制和维果茨基的“最近发展区”理论表明，当学习者置身于有意义的问题情境中，才能实现深度学习。在微短剧创作中，学生不再是传统文化的被动接收者，而是成为主动的建构者——他们需要亲自解读玉器符号、设计叙事脚本、操作虚拟拍摄设备。这种“做中学”的过程，使得良渚文化的精神内涵从抽象的文字描述转化为可操作、的认知图式。

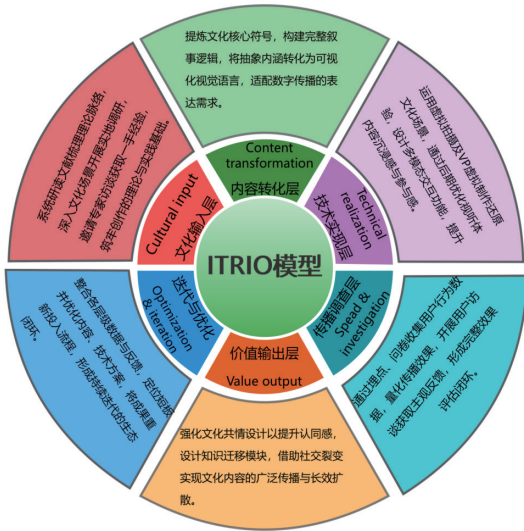
项目式学习（PBL）是建构主义在教学设计中的具体化。它强调以真实的、复杂的项目任务为核心，驱动学生整合多学科知识，在完成项目的过程中发展高阶思维能力。本研究以“完成一部良渚文化微短剧”为核心任务，将文化调研、剧本创作、虚拟拍摄、后期制作、传播推广等环节串联成完整的项目链条。PBL 的“中心性”“建构性调查”“现实性”等特征，在这一过程中得到了充分体现。

文化再生产理论指出，文化不是静止的遗产，而是在代际传递和跨媒介转化中被不断“再生产”的过程。每一次转译都包含着选择、诠释、重组与创新。在微短剧创作中，创作者从原生文化中提取核心符号，结合 Z 世代的审美习惯和微短剧的媒介特性进行重新编码，生成新的文化文本。这一过程不仅完成了文化意义的传递，更使创作者在“转化”中深化了对文化内涵的理解。文化再生产理论为理解“创作即传承”提供了重要的理论支撑。

（二）模型的核心框架：“学习—创作—传承”三维循环

基于上述理论，本研究构建了“ITRIO”文化转译模型。该模型以“学习—创作—传承”为三维循环核心，包含五个递进层次：文化输入层（Input）、内容转化层（Transformation）、技术实现层（Realization）、传播反馈层（Interaction & Output）、价值输出层（Value Output）。五个层次并非线性推进，而是形成闭环迭代：文化输入为转化提供素材，转化指导技术实现，技术成果进入传播反馈，反馈结果反哺新一轮的文化输入和创作优化。每一轮循环都推动创作者从“文化接受者”

向“文化传播者”的角色转变，实现个人成长与文化传承的双重目标。



图一

三、各环节的具体操作

（一）文化输入层：从“知道”到“理解”

该环节的核心是让创作者建立对良渚玉器文化的系统性认知。具体操作包括研读考古报告与学术专著，重点提取玉琮、玉璧、玉钺的象征体系及神人兽面纹的构成法则；同时通过实地调研走访良渚博物院和遗址公园，采集祭坛、墓葬等场景的一手影像与口述资料，并与考古学者对话以校正认知偏差。

（二）内容转化层：从“理解”到“能讲”

这一环节将学术知识转化为叙事语言。首先筛选神人兽面纹、玉琮天地观、玉钺军权象征等核心文化符号，建立元素库；其次确定“文物拟人化”与“考古场景复原”相结合的叙事策略，例如以玉琮为第一人称讲述祭祀仪式，核心机制是“叙事化表达倒逼文化意义的深度理解”——只有真正理解了文化符号的内涵，才能将其转化为生动的故事情节。

（三）技术实现层：从“构想”到“作品”

本环节将剧本构想转化为可视化的微短剧作品。针对团队资源限制，采用“轻量化虚拟拍摄”方案：绿幕+实时渲染——利用校内绿幕棚和开源渲染引擎（如 Unreal Engine 基础版）搭建虚拟场景，三维建模——使用 Blender 等开源工具对玉器仿制品进行摄影测量建模，重点还原玉琮的阴刻线纹饰和玉璧的钻孔螺旋纹，精度控制在可接受范围内；后期制作——通过 DaVinci Resolve 进行调色（强化玉器的温润质感）。

（四）价值输出层：从“个人”到“群体”

模型最终追求文化价值的放大与扩散。创作者对良渚文化的认同感显著提升，从“完成任务”转变为“主动传承”；创作经验可复制到其他文化遗产主题，形成可推广的实践指南；微短剧通过校园新媒体、竞赛平台等渠道发布，激发更多 Z 世代受众关

注，形成社交裂变式的传播效应。

四、模型的特点

本模型具有三个鲜明特点。一是“以创促学”：创作不是学习的终点，而是学习的驱动力，学生在完成微短剧的过程中主动完成了文化输入、转化、技术实现等一系列深度学习，实现了在创造中传承。二是“闭环迭代”：从文化输入到传播反馈，每一轮的评估结果都成为下一轮创作优化的起点，模型持续进化。三是“角色转化”：创作者从最初的文化接受者，逐渐转变为能够独立进行文化转译的传播者，甚至成为带动他人参与的文化引领者。该模型为 Z 世代参与文化遗产的数字化传播提供了可操作、可复制的实践路径。

（一）评估方法与数据来源

为全面评估微短剧创作实践的学习成效，本研究采用“问卷调查 + 深度访谈”相结合的方法，分别从受众视角与创作者视角收集数据，以形成对实践效果的多维度认识。

问卷调查

调查对象为非创作团队的普通在校大学生，旨在了解微短剧作品对普通受众的文化传播效果，包括认知提升、兴趣激发、态度改变等方面。调查涵盖三个核心维度：认知维度、态度维度、行为维度。问卷采用李克特五点量表与多项选择题相结合的方式，确保数据的可量化性与信息丰富度。

深度访谈

访谈对象为创作团队成员，共计 10 人，覆盖编剧、导演、策划、摄像、后期等不同角色。访谈采用半结构化形式，围绕“对良渚文化的理解如何变化”“创作过程中最大的学习收获”“对微短剧赋能文化遗产的看法”等核心问题展开，旨在深入了解团队成员在创作过程中的学习收获、认知变化与文化认同。每位访谈时长约 40 分钟，访谈内容经转录后采用主题分析法进行编码与提炼。

（二）问卷调查结果：微短剧的传播效果分析

叙事策略的有效性验证

问卷调查显示，微短剧的叙事策略显著影响受众接受度与理解效果。在叙事风格偏好上，“文物拟人化”和“考古场景复原”分别获得 62% 和 58% 的认可度，其中高达 87% 的受访者认同拟人化叙事有助于理解玉器的象征意义。从传播理论看，这一现象可用“共情传播”机制解释——当文物被赋予人格与叙事视角，静

态符号转化为有生命感的故事角色。

受众接受度与行为意愿

调查结果表明，83% 的受访者观看微短剧后“对良渚文化产生了更浓厚的兴趣”，76% 表示“愿意主动了解更多相关知识”，68% 表示“愿意去良渚遗址实地参观”。结合 A/B 测试中拟人化叙事的高完播率，可以推断受众的推荐意愿与叙事吸引力之间存在正向关联——当作品能够引发情感共鸣时，受众更可能主动成为“二次传播者”。

传播载体认可度

85% 的受访者认为“用微短剧传播文化遗产是一种很有效的方式”，这一比例与受访者对“微短剧是否能够吸引 Z 世代兴趣”的判断高度一致。综合来看，问卷调查与 A/B 测试相互印证：微短剧在 Z 世代群体中具有较高的接受度与传播效力，而“文物拟人化”与“考古场景复原”相结合的叙事策略，则是实现有效传播的关键路径，为文化遗产的数字化转译提供了可操作的方法论参考。

五、结论与讨论

本研究基于“ITRIO”文化转译模型，通过微短剧创作实践与受众调研，探讨了 Z 世代语境下良渚文化的微短剧转译路径，主要研究发现如下：

（一）叙事策略：拟人化主导导致阐释深度不足

问卷调查与 A/B 测试显示，“文物拟人化 + 考古场景复原”叙事模式获得 87% 的 Z 世代受众认同，完播率（68%）显著优于传统解说类（32%），证实人格化叙事的注意力优势。但深度访谈反映“故事有趣但知识量不够”，拟人化可能因“角色优先”逻辑稀释文化符号的语义密度，陷入“有温度无深度”困境。

综合来看，优化方案要从多方面入手。一是构建“表层—中层—深层”分层叙事，表层吸引注意，中层嵌入知识点，深层以彩蛋或弹幕揭示象征体系；二是开发“叙事 + 知识”双轨制，独立增设知识模块满足深度学习需。

（二）传播效果：短期兴趣激发显著，需建立长期追踪机制

调研数据显示，83% 的受访者观看后“对良渚文化产生更浓厚兴趣”，71% “愿意推荐给朋友”，85% 认可微短剧的传播价值。但本研究仅测量短期效果，缺乏对认知持久性与行为转化的追踪，短期共鸣可能随媒介消费更替而衰减。长效机制的建立是开发系列化 IP，通过续作与知识回顾形成螺旋式认知积累。

参考文献

- [1] 赵秀华, 杨时. Z 世代文化认同生成机制研究——基于《逃出大英博物馆》微短剧观众访谈分析 [J]. 视听, 2025(20): 64-68.
- [2] 陆潭晟, 杨佳怡, 黎嘉慧. 沉浸式消费叙事: 微短剧内容电商的共情机制与转化路径研究 [J]. 电子商务评论, 2025, 14(12): 5302-5312.
- [3] 王牧遥. 数字造型技术在良渚遗址博物馆文创设计中的应用研究 [D]. 武汉纺织大学, 2025. DOI: 10.27698/d.cnki.gwhxj.2025.000409.