

陕西皮影多维认知差异 NVivo 质性研究与发展路径构建

杨剑威¹, 刘祯¹, 张昕¹, 彭敏²

(1.西京学院, 西安 710123; 2.西安理工大学, 西安 710054)

摘要: **目的** 通过访谈研究者、皮影工作者和游客三个皮影产业发展过程中的主要参与者, 对其认知差异和需求进行探识, 了解和平衡三者的认知差异, 为传承陕西皮影, 制定合理可行的发展路径和政策提供科学依据, 达到精准施策的作用。 **方法** 运用访谈法对三个群体进行半结构化的访谈。以扎根理论思想为指导, 利用 NVivo12 软件作为研究分析工具, 完成 90 份访谈资料的内容编码与质性分析。 **结论** 三者的认知差异可归纳为发展情绪、生存状况、政策影响和关注内容 4 个维度, 认知和利益追求存在显著差异。研究者与艺人的成果贡献不能互惠互利、相互支撑, 并与游客的现实需求不匹配。传承人与传承群体间得到的社会关注度和支持力度差距大, 未能发挥集体存在价值。最后以分析结果为依据, 构建了“一引六维”的发展路径, 提出了“活化”设计视角可围绕皮影的基础生产工具、设备、设施和文创产品展开, 并结合国家“双减”教育背景, 指出未来皮影认知教育从体验感受走向职业化成为可能。

关键词: 皮影; 发展路径; 质性研究; 认知差异; 非遗传承

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)06-0168-10

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.06.018

Multidimensional Cognitive Differences NVivo Qualitative Research and Development Path Construction of Shaanxi Shadow Puppets

YANG Jian-wei¹, LIU Zhen¹, ZHANG Xin¹, PENG Min²

(1.Xijing University, Xi'an 710123, China; 2.Xi'an University of Technology, Xi'an 710054, China)

ABSTRACT: The work aims to interview three main participants in the development process of shadow puppets industry, namely researchers, shadow workers and tourists, explore and recognize their cognitive differences and needs, and understand and balance the cognitive differences among the three, in order to provide a scientific basis for formulating reasonable and feasible development paths and policies to inherit Shaanxi shadow puppets, and achieve the effect of precise policy-making. Semi-structured interviews were conducted with the three groups through the interview method. Guided by the idea of rooting theory, content coding and qualitative analysis of 90 interviews were completed with NVivo12 software as a research and analysis tool. The cognitive differences among the three can be categorized into four dimensions: developmental emotion, survival status, policy implications, and content concerns. There are significant differences in cognition and interest pursuit. The outcome contributions of researchers and artists could not be mutually beneficial, mutually supportive, and mismatched with the realization needs of tourists. The gap between the social attention and support received by the heir and the heritage group is large, and fails to bring into play the value of collective existence. Finally, based on the analysis results, a development path of "one guide and six dimensions" is constructed with the proposing that the perspective of the "activation" design can be developed around the basic production tools, equipment, facilities and cultural and creative products of shadow puppets, and that the future shadow puppet cognitive education is possible from experience to professionalization in the context of the national "double alleviation" education.

KEY WORDS: shadow puppets; development path; qualitative research; cognitive differences; intangible cultural heritage

收稿日期: 2022-10-16

基金项目: 陕西省社会科学基金项目 (2020J013)

作者简介: 杨剑威 (1987—), 男, 硕士, 高级工程师, 主要研究方向为产品设计方法及创意设计。

文化自信, 非遗的“活化”传承是近年来国家提升文化软实力的重要举措之一。陕西皮影有“世界皮影之源, 中国皮影之乡”之说, 在表演方式、制影技艺、艺术形式等方面具有独特魅力^[1], 2006 年列入首批国家非物质文化遗产名录^[2], 近些年来深受学者的关注。通过知网检索近 5 年发表的 113 篇 (以核心库为主) 皮影研究学术期刊, 对其词云分析后可以看出, 研究主题以影戏、文化、传承、造型、图案为主。呈现出研究视角关注了皮影的艺术和学术价值, 忽略了人因和应用价值, 成果无法转化成皮影艺人的迫切生存需要。同时, 产业存在传承人老龄化严重, 多以坚守传统技艺维持生计; 缺乏符合当下消费者需求特征的产品等现实问题。由此可见, 研究者、皮影工作者和游客作为行业发展的主要参与者, 他们的利益目标导向不同, 导致成果输出和需求存在显著差异。这种差异会造成“研而无用, 需而无研”的空耗现象, 极不利于皮影的传承与发展。目前, 对皮影产业发展的研究主要集中在政策、教育和产品应用上, 如吴凤玲^[3]认为政府在传承保护中应发挥引导、指导、规划、规制作用, 提供场所、设备; 徐子涵^[4]提出皮影的传承要立足应用, 强化民族艺术通识教育才能培养出皮影的接班人; 黄于瑶^[5]和余洪等^[6]将皮影元素与动漫数字娱乐进行融合, 开发适合现代人生活方式的产品; 薛可等^[7]以 UTAUT 模型为基础探索了在短视频中影响青少年观看意愿的主要因素是皮影的社会影响、社交期望、享乐期望和努力期望; 陈香等^[8]基于满意度利用感性工学和统计学的方法, 对皮影的文化因子进行了提取和应用。此外, 不少学者还从新媒体^[9]、网络传播^[10]、虚拟现实^[11]方面开展了皮影的现代应用研究。综上所述, 已有研究多是经验性的总结

和单一方面的分析与应用, 同时现有研究中, 关于皮影产业参与者利益需求与认知差异的研究甚少。因此, 本文将依据质性研究理论, 运用访谈法收集信息, 借助 NVivo12 软件进行文本编码分析, 探索三者之间的认知差异, 为皮影的传承发展、路径规划、政策制定提供科学依据。

1 研究设计

1.1 方法与工具

运用访谈法获取目标群体关于皮影认知情绪、需求等方面的信息, 受疫情影响采用实地访谈为主, 线上访谈为辅的方式进行。访谈内容全程以音频的方式进行记录, 后期通过腾讯云转成文本, 并对文本进行理顺整理。运用 NVivo12 软件作为质性研究分析工具, 对访谈文本进行结构编码处理与数据分析, 它对非结构化的信息 (如: 访谈、音频、视频、图片等) 可以进行结构化的数据储存整理、归类分析、查询探索和可视化, 让用户在众多模糊的概念中归类信息, 得出结论^[12-13]。目前, 在国内社会科学研究中 NVivo 的应用主要集中在教育学、管理学、图书情报三大领域^[14], 在设计艺术学领域研究中的应用并不多见。

1.2 研究思路

以 NVivo 为质性分析工具, 探索陕西皮影产业在发展过程中的人因认知差异, 寻求科学共进的发展传承路径, 以确定研究对象、提出问题、选择研究方法、制定访谈纲要、开展访谈、文本整理、内容编码、差异分析和形成观点与理论为研究思路, 见图 1。



图 1 研究思路
Fig.1 Research idea

1.3 样本来源与属性

访谈对象为皮影工作者 (含艺人)、研究者和游客, 因为他们是皮影产业发展过程中的践行者、研究者和消费者。访谈采用一对一的方式进行, 单次访谈时间约 35~60 min, 访谈开始前对被访者说明原因和用途。访谈周期跨度为 2020 年 10 月-2021 年 11 月, 共收集到访谈资料 103 份, 根据访谈质量和完整性最终选用 90 份作为本次研究材料, 被访者属性见表 1。其中皮影工作者 30 份 (面访获取 19 份, 电话访谈 8 份, 纪录片、新闻采访补充 3 份), 平均年龄 61.14 岁。研究者以设计艺术领域有相关研究经验的高校教

师为主, 年龄段为 36~45 岁, 占比 73.34%。游客采取景区随机访谈和电话访谈的方式进行, 年龄段为 26~35 岁, 占比 73.34%。访谈共收集录音及视频累计时长 3 313 min, 平均每个被访者 36.8 min, 整理文本共计 365 468 字, 访谈样本结构数据见表 1。

访谈对象以典型、便于开展访谈为选取原则。被访者主要分布在西安、渭南、咸阳三地, 主要原因是: (1) 西安有代表性的皮影博物馆 (如西安市明清皮影艺术博物馆)、非遗馆、研习基地和工作室, 皮影学术交流及社区研学活动频繁; (2) 渭南华县皮影 2006 年获批国家首批非物质文化遗产, 建有华州皮

表 1 被访者结构数据
Tab.1 Structural data of respondents

样本类别	样本规模	性别	人数	占比/%	目的
皮影工作者	30	男	23	76.6	了解传统皮影业界的态度和情绪
		女	7	33.4	
研究者	30	男	16	53.3	了解研究者的认知态度和研究内容
		女	14	46.7	
游客	30	男	12	40	了解游客对皮影的认知与期望
		女	18	60	
合计	90				

影产业园和博物馆，传承艺人和工作人员集中；（3）咸阳礼泉县境内民间皮影表演活动相对活跃，同时袁家村民俗文化旅游业发达，有民俗博物和皮影艺人工作室；（4）所选地域均是陕西皮影最具代表、访谈对象最集中、最有利于开展访谈工作的地方。

2 认知差异与访谈设计

2.1 多维认知差异

人所处的外部环境、行为目的、教育背景、生活经验、社会分工、年龄差异不同，对同一事物的认知存在差异^[15]。皮影工作者、研究者、游客是皮影产业发展过程中的主要践行者，各自扮演着重要的角色。由于角色和各自目标导向不同，对待产业发展的贡献点和需求存在差异。通常皮影工作者更加关注传统皮影艺术的发展与经济效益，研究者则倾向于学术思考与知识生产，而游客作为消费者对产品的体验和文化情感需求^[16]则更为在意。由于诉求差异，三者的需求与目标缺少交集，导致他们各自为营，不能互补，政策失效，极不利于产业的健康发展。这些差异特征是皮影工作者、研究者、游客在产业发展过程中的主要矛盾点：如何平衡三者矛盾，形成合力；如何制定科学的发展路径是亟待解决的复杂问题。

2.2 访谈设计

根据魏力群^[17]、单福彬^[18]等学者的研究成果，结合团队近 3 年对陕西皮影的实际调研、传承人与专家建议及设计实践体会，整理得到三者的认知差异可从发展情绪、生存状况、政策影响和关注内容 4 个维度进行探索。因为这 4 个维度能够涵盖三者的共同利益关切，容易细分出问题，便于对比找出认知差异。访谈采用半结构化的纲要设计，其过程中也会根据被访者的表达进行追问，以获得更加详尽的陈述，拓展可挖掘的信息。

发展情绪这一维度主要由体验参与度、文创产品购买情绪与关注度、职业化态度等 6 个方面构成。体验参与度能够反映出三者对皮影的兴趣和自发性消费的意愿程度。文创产品购买情绪与关注度可以捕捉

到他们对皮影文创产品需求的差异点、关注度和市场预期。职业化态度能直接地表现出三者对本行业未来发展的情绪和看法。生存状况这一维度主要由配套设施、产业现状、人才状况、艺人状态等 5 个方面构成。配套设施可以映射出行业基础投入的状况及现实需求。产业现状可以了解行业存在的主要问题，透过艺人状态能够真实反映出传承人与传承群体之间的生存差异。政策影响这一维度由政策力度和政策效应构成。政策对皮影产业的发展具有重要促进作用，好的政策评估可通过相关性、影响、效果、效率和产生的经济性等因素进行衡量^[19]。因此，通过被访者关于政策的真实表达，可以对当前政策的影响、效果进行直观地评价，为后续政策的有效制定提供依据。关注内容这一维度则可以探寻三者利益追求和需求的差异。

3 文本编码与认知差异分析

3.1 文本编码

根据格拉泽（Glaser）和斯特劳斯（Strauss）的扎根理论^[20]，对收集的 90 份访谈资料进行了开放编码（Open Coding）、主轴编码（Axial Coding）和选择编码（Selective Coding）^[21]。找出三者在同一主题下的不同认知范畴，最后对案例群中发展出来的范畴和主题进行归类合并，形成一个统一的主题结构，以提高案例分析的可比较性，并按照案例属性的差异进行交叉分析。编码过程利用 NVivo 12 辅助完成，最终围绕发展情绪、生存状况、政策影响和关注内容 4 个维度形成了 3 046 个参考点。

1）开放编码：陕西皮影多维认知要素的初级探索。此过程是资料分析的第一阶段，基于本土化原则对原始访谈文本进行逐行逐字地阅读归纳，对资料中不相关联的信息进行标记、命名和分类，形成最基础的概念要素。通过对 90 份访谈资料的编码，得到了 384 个三级节点，这些节点处于父子关系的最底层，是对文本话术信息的语意概括，为后续归类、分析提供了最基础的元素。

2）主轴编码：陕西皮影多维认知要素的特征分类。主轴编码是把开放编码中发现并已经命名的概

念、范畴进行关联而形成系统化的类属联系^[22], 结合访谈纲要主题结构, 将 384 个三级节点归纳为 25 个二级节点 (去除参考点小于 3 的节点), 它是对开放概念要素的整合类属, 是皮影多维认知差异探索的中间层。

3) 选择编码: 陕西皮影多维认知要素的核心类属。选择编码是对主轴编码进一步的理论抽象, 即把

主轴编码形成的 25 个二级节点进行整合, 按照发展情绪、生存状况、政策影响、关注内容 4 个维度 (一级节点) 进行分类, 从而构建出更高概括度的概念描述, 通过这 4 个维度来说明和形成理论观念。一级节点是对二级节点的聚焦, 是影响皮影多维认知差异的宏观因素, 至此访谈资料的编码和节点从属结构关系构建完成, 见表 2。

表 2 皮影多维认知差异节点层次及编码统计
Tab.2 Node levels and coding statistics of multidimensional cognitive differences in shadow puppets

一级节点	二级节点	访谈材料数	参考点数	小计	编码举例
发展情绪	体验参与度	82	358	1 219	我特别愿意带小孩去看一些非遗活动, 它能让孩子了解更多的传统知识
	文创产品购买情绪与关注度	83	398		每个地方可能都会买, 最多就是冰箱贴
	职业化态度	51	110		我没法放下现在的工作只去做皮影雕刻
	了解途径	58	115		民间美术展, 都会去听一听、看一看
	未来发展判断	51	194		皮影不会消失, 因为现在年轻人已经开始慢慢接触以前的东西
	国外影响	40	44		随着电影《活着》的获奖, 知道华县皮影戏的外国观众越来越多
生存状况	展馆配套	74	340	1 215	当然大部分都不是特别精致的, 给人感觉规模比较小
	产业现状	85	448		社会对它的需求发生了很大的一个变化
	人才状况	63	233		我们没有研发的团队, 是自己在做
	艺人状态	51	117		小部分艺人发展得很好
	社会关注度	55	77		挺感兴趣的, 至少我身边的人大部分是这样
政策影响	政策力度	89	146	229	国内的氛围变化挺大, 国外教授在上课的时候也提到过
	政策效应	56	83		主要是会影响到我们做科研的方向
关注内容	文化发展	66	157	383	对于非遗的保护来说, 能做的事很少, 只能尽可能了去记录, 去整理
	服务输出	89	226		想自己设计一个人物造型形象, 然后去做出来

3.2 认知差异分析

3.2.1 发展情绪维度差异分析

发展情绪维度包括体验参与度、文创产品购买情绪与关注度等 6 个二级节点和 20 个三级节点, 具体节点层次及编码统计见表 3。通过编码统计数据可以看出, 皮影非遗体验项目深受社会群体的关注与喜爱, 但体验项目稀缺、专业程度和方言表达是影响体验情绪的重要因素。在旅游过程中消费者对皮影文创产品的关注度极高, 但购买意愿相对较低, 同质化高、品类少、品质感差、价格高、实用价值低和图符的简单直接应用是主要影响因素。同时, 皮影工作者对文创产品的重视程度非常低, 其原因是行业仍处于解决生存的初级阶段, 缺乏产品开发与营销经验, 行业中无专业设计研发人员和产业配套。在职业化态度中, 三者总体倾向于不支持子女从事该行业, 值得注意的

是皮影工作者不支持的意愿最高, 占到了 80.77%。行业辛苦有难度、经济收入低和对未来发展前景担忧是首要的影响因素。而研究者表现出的支持意愿最强, 占比 44.28%, 经济基础和观念认识是主要的影响因素。在了解途径中研究者更为多元, 主要通过学术研究、课程及展陈等方式, 而游客则呈现出单一网络媒体途径的特点, 但皮影当下的网络媒体宣传严重不足, 缺少精品、高质量的内容。

3.2.2 生存状态维度差异分析

生存状态维度主要从展馆配套、产业现状、人才状况、艺人状态、社会关注度 5 个二级节点和 30 个三级节点构成, 见表 4。通过编码统计可以看出, 当前陕西皮影的展馆配套存在规模小、展馆少、精品度低、缺少服务和周边旅游配套不健全等问题。三者的关注与需求也存在明显差异, 研究者对展馆设施、环

表 3 发展情绪认知差异节点层次及编码统计
Tab.3 Node levels and coding statistics of multidimensional cognitive differences in development emotion

一级节点	二级节点	三级节点	研究者 (参考点)	皮影工作者 (参考点)	游客 (参考点)
发展情绪	体验参与度	愿意体验	106	72	140
		不愿意体验	9	11	20
	文创产品购买情绪与关注度	购买意愿高	35	7	59
		购买意愿低	122	16	60
		不关注	0	26	0
		关注	29	8	36
	职业化态度	愿意支持子女从事该行业	31	5	4
		不愿意支持子女从事该行业	39	21	10
	了解途径	课程学习	13	0	6
		政策导向	6	0	1
		学术研究	25	1	0
		展陈活动	11	0	5
		体验活动	4	0	3
		学术讲座	8	0	1
		网络媒体	5	0	26
	未来发展判断	对发展充满希望	38	16	43
		市场需求很多	5	6	25
		年轻人开始关注	12	0	16
		国家重视	21	10	2
	国外影响	国外的关注度高	15	23	6

表 4 生存状况认知差异节点层次及编码统计
Tab.4 Node levels and coding statistics of multidimensional cognitive differences in survival status

一级节点	二级节点	三级节点	研究者 (参考点)	皮影工作者 (参考点)	游客 (参考点)
生存状况	展馆配套	展馆设施陈旧,展览场所少,展品精品度低	39	10	9
		缺少体验互动和环境氛围	8	5	2
		缺少旅游资源的配套开发	19	5	18
		大城市展馆配置好	8	2	2
		内容不完善	16	5	10
		缺少服务	15	3	3
		对展品的保护维护不足	4	5	5
		规模小	29	23	14
		宣传不够	9	8	9
		参观的人少,比较冷清	12	15	3
	产业现状	无专业的配套设备设施	3	17	5
		行业规模越来越小	9	6	2
		经济收入低、生存压力大	47	62	14
		研究过热,成果乱象	7	0	1
		受众群体、留存地减少	28	33	22
		缺少推广、宣传、营销与社会教育	18	8	17
		文化基础淡薄、懂的人少	17	39	15
		缺少创新	18	12	16
		家族内部传承习惯的壁垒	7	14	0
		缺少校企融合,资源整合不足	10	5	0
		缺少针对性的政策支持	3	11	7

续表 4

一级节点	二级节点	三级节点	研究者 (参考点)	皮影工作者 (参考点)	游客 (参考点)
	人才状况	年轻人学的少, 培养机制不健全	19	69	14
		传承人少, 年龄大	23	35	12
		从业者文化水平不高	9	13	3
		技艺失传, 无数据文件, 亟待保护	5	22	2
		缺少专业创意人才	1	5	1
	艺人状态	传承人参与的社会活动、受到支持多	37	17	3
		普通艺人解决生存问题	37	21	2
	社会关注度	社会关注度低	9	2	3
		社会关注度有所提高	21	23	19

境、服务、展品质量更为在意, 而游客对周边配套的需求较高, 相比之下, 专业的配套设备、设施是皮影工作者的主要诉求。在产业现状中呈现出经济效益低、传统艺人生存压力大、受众群体减少等严重问题。皮影工作者认为懂行的人少、留存地减少和缺少针对性的政策支持是影响行业发展的重要因素, 研究者和游客则认为宣传推广、产品创新与认知教育不足是导致产业发展停滞的主要原因。

皮影行业的人才现状令人担忧, 年轻人学的少, 培养机制不健全, 呈现出严重的断层现象。从数据上可以看出, 家族内传习俗在一定程度上影响着皮影的传承。同时, 传承人与传承群体之间的社会关注度、受到的支持、收入等差距大, 严重挫败了广大基层传承人的积极性和信心。

3.2.3 政策影响维度差异分析

政策影响维度由政策力度和政策效应 2 个二级节点, 8 个三级节点构成 (见表 5), 主要了解政策对三者的影响效果。通过编码统计可以看出, 国家及地方出台的相关政策整体上促进了社会对行业的认知, 具有一定的引导作用, 尤其是相关利益者感受最深 (研究者、皮影工作者)。政策多以文化、非遗产业作为主体制定, 皮影虽包含其中, 但在执行过程中重

视度不足, 缺少针对皮影产业发展的设计研究项目和人才培养机制的政策规划, 因此表现出政策对三者的影响总体较弱 (90 份访谈资料中被提及了 51 次)。同时, 多数皮影工作者对职业发展晋升表现出担忧, 导致产业发展缺乏信心, 发展缓慢甚至懈怠。因此, 在政策制定时不但要考虑社会氛围需要, 还应重视行业一线人员的现实发展需求, 要拓宽人才培养机制与职业晋升渠道。

3.2.4 关注内容维度差异分析

关注内容维度由文化发展和产品输出 2 个二级节点, 12 个三级节点构成, 见表 6。通过编码节点统计可以看出三者的关注点存在显著差异, 73.98% 的研究者受专业和科研的需求偏好对皮影艺术设计创作、文创产品设计、文化习俗及历史典故的研究。74.75% 的皮影工作者以坚守皮影传统技艺、开展研学活动和皮影形象创作为主。游客的关注点主要集中在体验文化和购买文创产品方面。因此以消费需求为导向, 应强化对体验项目、文创产品和文化内容的设计研究与梳理。访谈中发现具有传承人身份的艺人, 在皮影创新传承方面尝试较多, 如与艺术家、潮牌合作出新, 与游戏动漫等现代流行角色结合, 开展网络直播等, 此举虽起到了丰富产品的作用, 但均停留在利用传统

表 5 政策影响认知差异节点层次及编码统计
Tab.5 Node levels and coding statistics of multidimensional cognitive differences in policy implications

一级节点	二级节点	三级节点	研究者 (参考点)	皮影工作者 (参考点)	游客 (参考点)
政策影响	政策力度	政策影响力度大	20	13	6
		社会大众对民间艺术、政策和氛围的感受较弱	11	1	16
		政策对个人影响弱	15	26	10
		缺少针对性的规划	5	19	4
	政策效应	提供岗位、资金支持	12	4	3
		职业发展晋升渠道窄	8	12	0
		给研究和发展提供了方向	14	2	1
		相关利益者能感受到文化氛围	19	7	1

表 6 关注内容认知差异节点层次及编码统计
Tab.6 Node levels and coding statistics of multidimensional cognitive differences in content concerns

一级节点	二级节点	三级节点	教育工作者 (参考点)	皮影工作者 (参考点)	游客 (参考点)
关注内容	文化发展	皮影的传统技艺	0	82	1
		基础内容保护	2	7	0
		文化习俗、历史典故	22	3	21
		政策路线	8	2	0
		传承发展	5	4	0
	产品输出	文创产品	24	3	19
		跨学科融合	3	6	0
		艺术设计创作	45	1	4
		形象与创新	4	27	5
		合作出新	3	17	0
		研学参观、工作坊	3	42	6
		进课堂、进社区、进校园	4	8	2

技艺对形象的描绘层面，传承视角单一。访谈中还发现目前皮影行业对文创产品、舞台设计、剧本创作、演唱出新、编剧导演、形象创新、宣传与市场化等方面的需求迫切。

4 启示与思考

4.1 “一引六维”，构建多维融合互动的发展路径

要促进皮影产业发展，必须促进系统开放，实现

组织内外环境各要素间的互动，才能激活产业向前动态演进。因此，发展路径的制定应以扶持产业发展，守护原生艺术，引导大众参与，营造环境氛围，形成传承梯队，研学互动教育，多维融合出新为主线。建立“一引六维”的发展路径，见图 2，即在政策引导（一引）下，从地域保护、教育宣传、强化设施、人才培养、学术研究、产品输出六个维度（六维）上打破单一封闭组织，激活皮影产业活态发展。

政策引导：助推产业发展，完善和构建非遗保护、



图 2 皮影产业“一引六维”的发展路径
Fig.2 Development path of "one lead and six dimensions" in shadow play

投资合作等相关政策法规,提供必要的财税金融支持,持续加大对传承群体、研究者和原发地的资助与投入,营造皮影产业经营环境与文化氛围。地域保护:守护原生技艺,加强对皮影原生地的保护与周边配套基础设施建设投入,对传承人、经营企业给予相关的传承项目,梳理当地皮影文化资料,加强基础设施建设与环境改造。教育宣传:引导大众参与,传统优秀皮影文化进教材、课堂和社区,组织开展研学、工作坊活动。出版皮影印刷制品,拓宽宣传形式与途径,提高宣传的内容质量和覆盖力度。强化设施:营造环境氛围,建立专业性强且具规模的皮影艺术博物馆,建设兼具展示教育,又具有产品展销、体验互动、学术交流的综合体。人才培养:形成传承梯队,建立与高校联合的实践人才培养机制,与设计艺术学学科人员加强合作创研,对青年研习者提供定向培养政策支持,对行业从业者开展设计营销等方面的专业培训。学术研究:提高内涵建设,建立多学科研究平台,注重对皮影设计传承、需求挖掘、内容梳理、数字保护、艺术实践等方面的研究;定期开展学术研讨,提高学术期刊和出版物的质量与数量。产品输出:多维融合出新,提倡手工制作,降低机械加工比率;研发实用性的文化创意产品,开发皮影元素的动漫、游戏等;对皮影生产工具与设备进行设计升级,提高使用者的舒适度,改善工作环境;定期举办产品展销体验活动,营造良好的文化和商业氛围,以提高产业活力和收入。通过“一引六维”的发展路径可以促进皮影产业的传承与发展,创造经济效益,丰富了皮影产品输出的多样性,同时逐步形成基础理论与经验方法。

4.2 “活化”设计,拓宽产业发展视角

“活化”设计是从用户需求的角度探讨如何将传统事物与现代人的生产生活相融合,通过设计具有实用性、易用性同时又有文化体验属性的产品来惠及大众,使传统文化以产品为载体进行自发性的传播,从而创造经济价值。它是一种围绕现实需求而展开的设计传承,因此“活态”设计要撇去单一的符号套取和移植,回归产品的物用需求、文化意义、情感互动等基本特征。“活化”设计的一个重要目标是借助设计手段使传统皮影文化与现代人的生活方式、需求、喜好和技术成果相结合,创造出“融古汇今”的产品。提高皮影的商业经济价值和从业人员收入,从而实现可持续发展。

“活化”设计艺术实践可表现在创意活、方法活、互动活^[23]、视角活等4个方面。其中互动活,强调了产品与用户之间的交互体验,如西安音乐厅推出的沉浸式互动皮影秀《皮影笑传》,将传统皮影、多媒体技术和脱口秀结合,形成了传统艺术与潮流文化的跨界融合;视角活,注重设计的切入角度,可从跨界资源融合、定义新的体验场景、关注生产工具、联名创

作等形式思考。近几年,陕西皮影在寻求发展中也做出了许多新的尝试,如直播讲艺、动漫创作、跨界合作、进驻学校、社区公演、研学教育等,此举对传统皮影的社会认知教育起到了积极作用,但这些只是皮影技艺“活化”发展的一种体现。而皮影文创、制作体验产品和生产皮影的工具和设备则非常稀少、原始,多数来源于艺人自制,无人关注。在实地调研中发现皮影的生产工具、演绎设施比起华丽的皮影显得十分简陋,亟待提升。如皮影进校园、进社区使用的便携舞台,雕刻工作台,流动演绎车,道具收纳,皮影润皮、发汗工具和皮影文创产品等。因此,可以上述问题为视角,运用产品设计思维和方法为手段,去发现和解决皮影艺术在实践过程中的现实问题。提升基础生产工具和设备设施,可以有效改善皮影从业者的工作环境、效率,吸引更多人参与体验,营造好的氛围和心情。同时研发出好的基础设施、设备和文创产品也能在行业内率先形成品牌,使陕西皮影产业从单一的技艺输出拓展到产品设备的供应,通过设计助力皮影产业多维发展,全面提升产业形象和经济价值。基础条件和行业发展环境的改善,也能吸引更多年轻人产生在传统非遗行业职业化工作的意愿。

4.3 价值同存,重视基层传承群体的存在价值

皮影活态发展的核心是“人”,这里的人包含传承人和传承群体,他们是皮影发展传承的基础,皮影产业的健康发展离不开传承人的集体性发展。当前在传承人群体中,传统技艺水平相当的情况下,由于人的个体差异,如一些擅于表达的传承人发展明显好于不善言辞的传承人,所获得的社会扶持也大不相同。从访谈数据中可以看出,具有传承人称号的艺人受到的社会关注、获取的资源、经济收入等都远高于普通艺人,虽然起到了领头羊的作用,但巨大的差异也会极大地挫败普通传承者的积极性。陕西皮影作为一项非遗项目,传承人既是个体,也是集体的。对不同层面非遗传承人的集体存在价值保护,就是对人才的保护,更有利于皮影产业的健康发展。因此,政府施策过程中要重视“集体”保护的概念,要加大对基层传承群体的支持与培养。

4.4 “双减”助力,培育潜在受众群体

2021年7月24日,中共中央办公厅、国务院办公厅印发《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》,“双减”是指全面压减作业总量和时长,减轻学生过重作业负担,目的是让教育回归本真,德智体全面发展。“双减”为孩子们提供了美育和传统文化教育的空间,使学校、家庭及社会有机会为学生提供优秀传统非遗教育。目前非遗进校园已经悄然开始,学校将艺人请进来开设相关非遗课程及工作坊,如陕西皮影代表性传承人魏金全老师走进陕西师范大学、沔西新城第一小学等,开展了皮

影进校园活动,深受学生们的喜爱。由此可见,皮影非遗传问题并非全是与时代不符,也存在社会在城镇化发展的过程中,忽略了对非遗环境的空间规划。随着“双减”落地,为皮影传承教育腾出了活动空间,它必然在这个大背景和趋势下得到快速渗透、发展,逐步形成规范、健全的发展机制与商业模式,促进产业发展生态的形成,培养了潜在受众和人才。

4.5 平衡差异,凝聚目标促进产业生态发展

透过前文分析可知三者的社会角色不同,关注的利益点存在显著差异。研究者关注学术理论和元素应用,多数艺人坚守传统缺少变化,游客作为消费者则对特色产品及优质体验更为在意。三者虽都是皮影行业发展过程中的参与者,但需求和目标不同,导致研究者的成果艺人不需要,艺人的产品游客不买单的困境,没有形成相互促进,共同发展的生态。因此,要以市场需求为出发点,在尊重传统的基础上,把提高艺人经济利益作为目标,同时引导研究者围绕现实需求开展研究实践,只有这样才能平衡三者差异,实现研有所依,创有所用,产有所需的互利发展模式。

5 结语

在研究内容上,以研究者、皮影工作者和游客作为研究对象,分析了三者之间的认知差异,并提出了“一引六维”的发展路径。这种差异是影响皮影产业向好发展的重要因素之一,研究成果可以为制定政策、规划提供科学依据和参考。在研究方法上,以NVivo12作为内容分析工具,结合扎根理论思想,通过对90份访谈文本的三级编码和数据统计分析,将三者之间的差异因素概括为发展情绪、生存状况、政策影响、关注内容4个维度和体验参与度、职业化态度等25个二级节点。以此作为依据,探寻皮影产业发展的关键问题,提出符合实际需求的建议策略;此外了解差异不仅能对产业发展进行精准的施策,同时还能科学引导设计研究转向现实所需。后期将以产品设计为研究视角,围绕皮影文创、基础生产工具、体验设备、设施等方面展开实践探讨,从而促进陕西皮影产业健康有序地传承发展。

参考文献:

- [1] 黄雪. 华县影戏[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2016.
HUANG Xue. Huaxian Shadow Play[M]. Beijing: China Social Sciences Press, 2016.
- [2] 杨剑威, 彭敏, 王毅. 陕西皮影文化符号下的文创产品设计研究[J]. 包装工程, 2019, 40(4): 151-156.
YANG Jian-wei, PENG Min, WANG Yi. Design of Cultural and Creative Products Based on the Cultural Symbols of Shaanxi Shadow Puppet[J]. Packaging Engineering, 2019, 40(4): 151-156.
- [3] 吴凤玲. 民众生活中的岫岩满族皮影戏及其传承保护[J]. 民族研究, 2018(5): 78-85.
WU Feng-ling. The Shadow Play in Xiuyan Man Autonomous County and Its Inheriting and Protection in People's Life[J]. Ethno-National Studies, 2018(5): 78-85.
- [4] 徐子涵. 艺术传播学视域下中国皮影艺术的传承与发展路径研究[J]. 东南大学学报(哲学社会科学版), 2015, 17(6): 127-134.
XU Zi-han. Development of Chinese Shadow Play: A Study from the Perspective of Art Communication[J]. Journal of Southeast University (Philosophy and Social Science), 2015, 17(6): 127-134.
- [5] 黄于瑶. 陕西关中地区民间民俗艺术产业化发展研究[J]. 包装工程, 2021, 42(20): 402-407.
HUANG Yu-yao. The Industrial Development of Folk Customs Art in Guanzhong Area, Shaanxi[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(20): 402-407.
- [6] 余洪, 秦洁. 文化生态视域下成都皮影的艺术嬗变和自我革新[J]. 四川戏剧, 2021(4): 41-44.
YU Hong, QIN Jie. The Artistic Evolution and Self-Innovation of Chengdu Shadow Play from the Perspective of Cultural Ecology[J]. Sichuan Drama, 2021(4): 41-44.
- [7] 薛可, 鲁晓天. 传统戏剧类非遗短视频青少年观看意愿的影响因素——以皮影短视频为例[J]. 中南民族大学学报(人文社会科学版), 2020, 40(6): 67-73.
XUE Ke, LU Xiao-tian. Influencing Factors for Youngsters' Willingness to Watch Videos Clips about Traditional Dramas Accredited as Intangible Cultural Heritage: A Case Study of Video Clips about Shadow Puppets[J]. Journal of South-Central University for Nationalities (Humanities and Social Sciences), 2020, 40(6): 67-73.
- [8] 陈香, 柳月. 基于满意度分析的皮影文化因子提取及设计应用[J]. 图学学报, 2019, 40(5): 953-960.
CHEN Xiang, LIU Yue. Culture Factor Extraction and Design Application of Shadow Play Based on Satisfaction Analysis[J]. Journal of Graphics, 2019, 40(5): 953-960.
- [9] 杨蕊. 融媒时代环县道情皮影的传播策略研究[D]. 兰州: 兰州财经大学, 2019.
YANG Rui. Research on the Communication Strategy of Daoqing Shadow Play in Huan Country in the media convergence era[D]. Lanzhou: Lanzhou University of Finance and Economics, 2019.
- [10] 洪诗莹. 网络传播视域下的山东泰山皮影手机应用设计研究[D]. 济南: 山东大学, 2019.
HONG Shi-ying. Research on Mobile Application Design in Shandong Taishan Shadow Play from the Perspective of Network Communication[D]. Jinan: Shandong University, 2019.

- [11] 程梦. 虚拟现实在唐山皮影传承中的应用研究[D]. 唐山: 华北理工大学, 2020.
CHENG Meng. Research on Application of Virtual Reality in the Inheritance of Tangshan Shadow Play[D]. Tangshan: North China University of Science and Technology, 2020.
- [12] 赵彦昌, 韩瑞鹏. 基于 NVivo 12 的“十四五”档案事业发展规划文本分析[J]. 档案与建设, 2021(10): 4-9.
ZHAO Yan-chang, HAN Rui-peng. Text Analysis on the 14 Th Five-Year Plan for the Development of Archival Undertaking Based on NVivo 12[J]. Archives & Construction, 2021(10): 4-9.
- [13] 冯狄. 质性研究数据分析工具 NVivo 12 实用教程[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2020.
FENG Di. Practical Course of Qualitative Research Data Analysis Ttool NVivo 12[M]. Beijing: Posts & Telecom Press, 2020.
- [14] 潘虹, 唐莉. 质性数据分析工具在中国社会科学研究的应用——以 NVivo 为例[J]. 数据分析与知识发现, 2020, 4(1): 51-62.
PAN Hong, TANG Li. Qualitative Data Analysis in Chinese Social Science Studies—The Case of NVivo[J]. Data Analysis and Knowledge Discovery, 2020, 4(1): 51-62.
- [15] 胡珊, 周明煜, 熊欢. 交互式导识设计中视觉认知差异的研究与应用[J]. 包装工程, 2019, 40(10): 12-17.
HU Shan, ZHOU Ming-yu, XIONG Huan. Difference of Visual Cognition in Guiding Design[J]. Packaging Engineering, 2019, 40(10): 12-17.
- [16] 王伟伟, 宋贞贞, 李培. 文创类图形中的相似意象设计因子可拓重构方法[J]. 图学学报, 2020, 41(6): 1024-1030.
WANG Wei-wei, SONG Zhen-zhen, LI Pei. Extension Reconstruction Method of Design Factors for Similar Images in Cultural and Creative Graphics[J]. Journal of Graphics, 2020, 41(6): 1024-1030.
- [17] 魏力群. 中国皮影艺术史[M]. 北京: 文物出版社, 2007.
WEI Li-qun. Chinese Shadow Art History[M]. Beijing: Cultural Relics Press, 2007.
- [18] 单福彬. 民间表演艺术旅游开发的适宜性评价——以辽宁凌源皮影戏为例[J]. 沈阳工程学院学报(社会科学版), 2018, 14(2): 233-239.
SHAN Fu-bin. The Evaluation on Tourism Development Suitability of Folk Performing Art—A Case of Lingyuan Shadow Play[J]. Journal of Shenyang Institute of Engineering (Social Sciences), 2018, 14(2): 233-239.
- [19] 陈水生. 什么是“好政策”? ——公共政策质量研究综述[J]. 公共行政评论, 2020, 13(3): 172-192.
CHEN Shui-sheng. What is a Good Policy: A Literature Review of Public Policy Quality[J]. Journal of Public Administration, 2020, 13(3): 172-192.
- [20] GLASER B G, STRAUSS A L. The Discovery of Grounded Theory; Strategies for Qualitative Research[M]. Chicago: Aldine Pub. Co, 1967.
- [21] JOHNSON R B, CHRISTENSEN L B. Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches[M]. Los Angeles: SAGE Publications, Inc, 2008.
- [22] 田振华, 熊华夏. 建构、解构与重构: 校长视角下农村小学全科教师的未来走向——基于 NVivo11.0 访谈资料的编码分析[J]. 当代教育科学, 2020(4): 75-79.
TIAN Zhen-hua, XIONG Hua-xia. Construction, Deconstruction and Reconstruction: The Future Trend of General Practitioners in Rural Primary Schools from the Principal's Perspective—Coding Analysis Based on Interview Data of NVivo11.0[J]. Contemporary Education Sciences, 2020(4): 75-79.
- [23] 赵勤, 回璇. 基于鄱阳湖地域文化特色文创产品“活态化”设计[J]. 包装工程, 2022, 43(4): 364-375.
ZHAO Qin, HUI Xuan. "Living" Design of Cultural and Creative Products Based on Poyang Lake Regional Cultural Characteristics[J]. Packaging Engineering, 2022, 43(4): 364-375.

责任编辑: 陈作