

# 面向青少年的民族团结故事多模态传播研究

彭小媛 冯珍珍 陈欣月 冯天烁 曾文华 (指导教师)  
桂林理工大学 广西桂林 541006

**摘要:** 本项目团队以铸牢青少年中华民族共同体意识为目的、以民族团结故事为内容进行了短视频制作与宣传、微信公众号推文的传播研究与实践。对比了多模态运用前后青少年对民族团结故事的认知情况,指出了民族团结教育中多模态运用的不足与问题点。并以问卷调查法对青少年进行调查后,提出了多模态运用的改善方案。

**关键词:** 民族团结故事; 多模态运用; 青少年

## Research on the multimodal communication of national unity stories for teenagers

Xiaoyuan Peng,Zhenzhen Feng,Xinyue Chen,Tianshuo Feng, Wenhua Zeng (instructor)  
(Guilin University of Technology, Guangxi Guilin 541006)

**Abstract:** The project team conducted research and practice on short video production and publicity, as well as the communication of WeChat public account tweets, with the purpose of building young people's awareness of the Chinese ethnic community and ethnic unity stories as content. This paper compares the teenagers' cognition of ethnic unity stories before and after the application of multi-modes and points out the shortcomings and problems of the application of multi-modes in ethnic unity education. After the survey of teenagers by questionnaire, the improvement plan of multimodal application is put forward.

**Key words:** Stories of national unity; Multimodal application; teenagers

### 一、青少年对民族团结故事的认知调查

习近平总书记在党的二十大报告中,针对党的民族团结教育推进、铸牢中华民族共同体意识等作出了重要指示。要求对中华民族共同体意识基本内涵展开深入宣传阐释,在持续探索中确保民族团结进步目标的实现。传播民族团结故事,阐释其中蕴含的民族团结进步元素,对于我国的民族工作开展具有重要意义。

为探究民族团结故事多模态传播的方式和途径创新,筑牢青少年中华民族共同体意识,项目组进行了青少年对民族团结故事的认知调查。调查以网路问卷的形式开展,收到121份有效答卷。受访者年龄段分布在14-14岁,其中14岁以下的占16.53%,14-18岁的占16.53%,19-24岁的占66.94%。

在调查者中,了解过民族团结故事的占比81.82%,没有了解过的占比18.18%。这反映出我国在青少年的民族团结故事教育工作有一定成效,为树立青少年中华民族共同体意识打下了较好基础。

虽然,大部分青少年有了解民族团结故事的经历,但59.6%的受调查者反馈仅有一点了解,了解较深刻的人群只占30%左右。如何在传播过程中加深青少年对民族团结的理解是我们研究工作的重点。

通过调查还发现,青少年对短视频与公众号的接受

度为最高,说明网络传播对民族团结故事传播实践可以起到较大的作用。在当今新媒体的发展与壮大的背景下,民族团结故事传播与其结合,会得到更好的发展。

综上所述,当今青少年有了解民族团结故事的占据八成,这为我们后续的传播打下很好的基础。如何将故事打磨得更有深度、加深青少年群体的深层次理解,并将我们传播的主题——树立青少年中华民族共同体意识体现其中,显得尤为重要。

### 二、民族团结故事多模态传播实践

“多模态”是相对于“单模态”而言的。多模态指的是多种模态的信息,包括:文本、图像、视频、音频等。顾名思义,多模态研究就是这些不同类型的模态的融合问题。

#### 2.1 民族团结故事多模态传播实践简述

在对民族团结故事进行多模态传播就是在原有传播途径的基础上寻找可行的方式,使得故事的传播适应广大青少年群体的实际信息与情感接受形式,并以此为基础故事进行多种形式、多种方向传播的实践探索。

本研究的实践对象以18-24岁的青少年为主,以“多模态传播民族团结故事,筑牢中华民族共同体意识”为主题。项目成员搜集了各种关于民族团结故事资料,借鉴众多学者的研究成果,力图让本项目研究成果更完

善。

本项目致力于多模态传播民族团结故事，将单纯的文字材料转换成“文字+短视频、图文”的形式是本项目采用的实践方法。在具体的实践中，创建了微信公众号“民族团结我来讲”，通过图文形式发表了3篇推文。第1篇介绍了彝族的民族同源故事“马缨花节的来历”，获得了22的阅读量；第2篇介绍了恭城“盘王愿”的传说，获得了74的阅读量；第3篇“相互通婚的爱情故事”，获得了22的阅读量。同时，在抖音平台发表了1条视频“汉族、壮族、瑶族来历的故事”，通过“录音+动画”的形式呈现，播放量为38。这是通过创新与融合的方式潜移默化向青少年传播民族团结故事的有益尝试。

为了解在青少年中民族团结故事的传播效果，项目组还发布调查问卷进行分析，并在此基础之上探究适合青少年特点的故事呈现形式与传播途径。

### 2.2 实践成效分析

经调查，在浏览公众号等媒体账号后，39.67%的受调查者表示对于民族团结故事比较了解，人数最多。其次，38.84%的受调查者表示有一点了解，12.4%的受调查者表示非常了解，9.09%的受调查者表示对于民族团结故事没有新的认识。可知，绝大多数人认为多模态运用对于了解民族团结故事有一定作用，但仍需在内容的设计和趣味性提高等方面做出改变，以提高传播效率。

同时，我们还对民族团结故事多模态传播的有效途径进行了调查。调查显示，71.07%的受调查者表示短视频是最有效的多模态民族团结故事传播方式，符合“快时代”人们获取信息的需要。其次，58.68%的受调查者表示，微信公众号是较有影响力的传播方式，能够快捷、“点对点”推送到目标用户手机上，广受人们青睐。但如果用户没有主动关注公众号，推送的行为也难以完成。

接下来，55.37%的受调查者表示，在传播方式中传统课堂仍占有一席之地。这种方式经过教师等传播者的教学活动，使内容更易于理解。同时，课堂即时互动能够及时答疑解惑，并对青少年的奇思妙想进行即时反馈，能够调动青少年了解民族团结故事的积极性。52.89%的受调查者表示主题影视作品较有影响力。例如影视作品《草原英雄小姐妹》结合动画与电影，生动形象地讲述了蒙古族姐妹龙梅、玉荣冒着风雪抢救公社羊群的事迹，广受青少年喜爱。

此外，政府宣传、游戏创新也能增加青少年对民族团结故事的认识。但是横幅、宣传板但受篇幅和更新时效影响，影响力有限；市面上结合民族团结故事开发的游戏数量较少，因此影响力仍待扩大。

据调查结果可得，绝大多数受调查者认为，多模态在民族团结故事上的运用有着较大影响力。其中，大部分受调查者表示短视频、公众号等新媒体形式能够顺应

“快时代”的阅读需求。也有超过半数受调查者认为，传统的课堂宣讲、影视作品能够加深印象，调动了解民族团结故事的积极性。由此看来，传统的民族团结故事传播方式和新媒体形式皆有其优势。因此，民族团结故事传播者可以考虑将传统形式与新媒体结合起来，例如结合短视频开展民族团结故事舞台剧课堂等。通过传统与创新的有机结合，发挥其最佳优势，达到理想效果。

## 三、民族团结故事多模态传播中存在的问题

### 1. 缺乏代表性的经典作品

我国传统民族团结文化，缺少代表性的经典作品有效地将各个民族文化及故事展示出来。如果有一个或多个代表性的民族团结故事作品，就可以将其运用于总体民族团结故事的传播中，通过其自身的影响力，促进民族团结故事的传播。

### 2.“快餐式生活”改变了青少年的阅读方式

随着微博等新兴社交网络媒体的进一步普及，快餐式阅读愈加普遍，他们注重对标题的抓人眼球，而不在意文章本身的内容，这让我们本就不占抓人眼球优势的民族团结故事，传播起来愈加困难。而且，从目前制作的内容来看，故事缺乏吸引人们的眼球魅力，大部分作品较为呆板、单调，缺乏对比性，难以引起读者的情绪波动和阅读欲望，这导致我们传播的作品较为容易被目标人群忽略。

### 3. 传播方式缺乏多样性

现在的多模态多运用停留在“微信”公众号推文、“抖音”平台、“哔哩哔哩”平台视频的网络传播方式。从传播方式来看基本上是较为单一的网络形式，难以有效针对不同人群进行有效宣传。如有充分条件，应该增加更多的传播方式，例如民族团结动画、电影、戏剧，甚至举办民族团结故事文化节，这样可以更好的向各族、各年龄段的人们进行民族团结故事的传播。

## 四、解决措施

针对实践发现的问题，本项目根据青少年接受多模态的特点，对故事传播提出以下建议。

### 4.1 结合游戏元素开发新方式

项目组搜集到的17-22岁青少年对于公众号“民族团结我来讲”传播效果的意见和建议，有“内容富有趣味，但传播形式缺乏新意”“可以结合时下新奇的游戏元素进行传播”等反馈。

由此可见，在游戏中渗透民族团结故事是传播的较好途径。例如现有的游戏中，手机游戏“王者荣耀”中“王昭君”的角色以中国历史上传统故事《昭君出塞》的主人公“王昭君”为原型。王昭君为了国家利益，不惜和亲匈奴，促进了西汉时期的民族团结，是著名的民族团结发展的促进者。若将游戏与《昭君出塞》的剧情结合，开发出相关的场景、画面，可以改变从前青少年需要“主动打开微信公众号”才能领略到民族团结故事的现状，

转换成青少年在游戏中即可耳濡目染地领略到民族团结故事的魅力。这样不仅提高了民族团结故事传播的效率,还能使故事的魅力得到展现。

#### 4.2 开发民族团结故事绘本

除了青少年青睐的游戏元素,开发民族团结故事绘本也不失为有效的传播方式。我国有一批优秀的绘本作者,他们以独特的视角,打破成人与儿童思想的界限,通过独特、细腻的笔触,传播中华传统故事。绘本作者蔡慕扎根于中国民间故事,以青少年耳熟能详的陶渊明《桃花源记》为原型,创作了《桃花源的故事》,得到了国内外青少年的好评。创造出好的民族团结故事绘本,以坚实的民族团结精神为内核,辅以丰富的民族团结故事内容,以柔软、细腻的笔触添彩,定能以其特别的魅力向青少年传播我国传统的民族团结故事。除了在书店投放主题绘本,校内图书馆也可设立民族团结主题专柜,或成立民族团结故事读书会,定期举办民族团结故事读书节、青少年民族故事演讲比赛,增加其在校内的曝光率,吸引青少年参与其中。

#### 4.3 开发民族团结角色周边

根据已有的游戏、绘本基础,开发民族团结角色周边也可以有效地进团结故事的渗透。例如:环保袋、主题手账本等。

现如今,制作手账作为流行于青少年的表达自身个性、记录日常的生活方式,受到众多青少年的青睐。近年来,市面上涌现出一批具有自身特色的主题手账本。在主题手账本中,相关的主题和故事内容可以以时间线贯穿整本手账本的设计和制作,并以此为巧思吸引青少年购买和喜爱,并具有一定的收藏、学习价值。相比于需要投身于游戏、阅读的学习形式,民族团结角色周边能够更加直观地展现民族团结故事的内涵。同时,能够“春风化雨”般,影响青少年对于民族团结故事的了解和喜爱。

#### 4.4 开发民族团结修学旅游的新模态

调查发现,绝大多数传播民族团结故事的模态停留在视频、动画、文字一系列“平面”传播方式,虽符合对于多模态的运用,但仍缺乏对民族团结故事内涵的直接体现。因而,导致青少年缺乏对民族团结故事内涵的直接体验。

为此,可以参考龙肖毅(2010)提出的民族团结修学形式,开发民族团结修学旅游线路。民族团结修学旅游的开发,可以立足于当地的民族团结文化纪念碑、民

族团结文化遗址、民族团结文化博物馆等一系列实地标志,通过当地民族团结文化传承人的带领和讲述,实地领略民族团结的历史魅力。亦可通过AI等技术实现场景再现,让青少年感受民族团结故事的起源、发生和对现实社会发展的影响,提升青少年对于民族团结故事的兴趣。

### 五、结论

传播民族团结故事,铸牢青少年的中华民族共同体意识是任重道远的使命。通过本研究可知在互联网时代下,对青少年的民族团结故事多模态教育能够起到较好效果。但是,民族团结故事的多模态传播不仅要聚焦互联网媒体,同时也可投身于绘本创作、舞台剧表演中,使得形式丰富多彩,吸引青少年主动接受。<sup>[4]</sup>

作为民族团结故事传播者,首先要确保对于传统民族团结故事充分了解,能够根据题材、时间线等,结合青少年的接受心理构思传播思路,并及时听取反馈,做到及时改进。做新时代民族团结故事的传播者、创新者。

#### 参考文献:

[1] 土旦曲培,扎西群措.铸牢中华民族共同体意识视阈下民族团结教育开展研究[J].西藏发展论坛,2022, No.190(06):80-84.

[2] 库来西·依布拉音.推进新时期民族团结教育进校园路径探析[J].大学,2021,No.535(41):24-26.

[3] 龙肖毅,尹可丽.普洱民族团结教育修学旅游开发[J].思茅师范高等专科学校学报,2010,26(04):31-36.

#### 作者简介:

彭小媛(2001.6—),女,壮族,广西南宁市人,学生,本科在读,单位:桂林理工大学。

冯珍珍(2002.7—),女,汉族,广西玉林市人,学生,本科在读,单位:桂林理工大学。

陈欣月(2001.3—),女,汉族,山东聊城市人,学生,本科在读,单位:桂林理工大学。

冯天烁(2003.4—),男,汉族,辽宁大石桥市人,学生,本科在读,单位:桂林理工大学。

曾文华(1978.11—)男,壮族,广西临桂人,副教授,硕士研究生,单位:桂林理工大学,研究方向:民间文学、民族学。

基金项目:民族团结故事在铸牢青少年中华民族共同体意识中的多模态研究;项目编号:202210596320。