

数字红楼传播的二律背反与破局——以“只有红楼梦”为例

柯佳超^{1*}, 刘希彤¹, 李乐妍¹, 金佳怡¹, 崔迈文¹

(^{1*}江苏师范大学 文学院, 江苏 徐州 221000)

摘要: 作为中国古典文学经典之作,《红楼梦》的数字化传播面临技术赋能与文化深度的二律背反困境——即数字媒介拓展受众广度与沉浸体验的同时,亦存在消解文本原真性与思想深度的风险。本研究聚焦河北“只有红楼梦戏剧幻城”案例,基于文献分析与数据调研,系统解析《红楼梦》数字传播的现状、核心矛盾及创新方式,旨在为数字化时代激活《红楼梦》的文化生命力、实现其创造性转化与创新性发展提供理论启示与实践路径。

关键词: 二律背反;“只有红楼梦”;《红楼梦》;数字化传播;文化创新

The Antinomy and Breakthrough in the Digital Communication of a Dream of Red Mansions: a Case Study of "Only a Dream of Red Mansions"

Ke Jiachao^{1*}, Liu Xitong¹, Li Leyan¹, Jin Jiayi¹, Cui Maiwen¹

(^{1*}School of Chinese Language and Literature, Jiangsu Normal University, Xuzhou, Jiangsu, 221000, China)

Abstract: As a classic of Chinese classical literature, the digital communication of A Dream of Red Mansions faces the antinomy between technological empowerment and cultural depth. That is, while digital media expand the audience scope and immersive experience, they also risk dissipating the authenticity of the original text and the depth of its ideas. Focusing on the case of "Only A Dream of Red Mansions-Theatre Fantasy City" in Hebei Province, this study systematically analyzes the current situation, core contradictions, and innovative approaches in the digital communication of A Dream of Red Mansions through literature analysis and empirical data collection. It aims to provide theoretical insights and practical paths for revitalizing the cultural vitality of A Dream of Red Mansions in the digital era and realizing its creative transformation and innovative development.

Keywords: antinomy; "Only a Dream of Red Mansions"; A Dream of Red Mansions; digital communication; cultural innovation

- 91 -

基金项目: 大学生创新创业训练项目《红楼绮梦绽新芳: 文创赋能中国传统文化国际教育交流新径探赜》(项目编号:139)

作者简介: 柯佳超 (2006-), 女, 江苏徐州, 本科, 研究方向: 古代文学与文化

刘希彤 (2005-), 女, 江苏泰州, 本科, 研究方向: 古代文学与文化

李乐妍 (2005-), 女, 甘肃陇西, 本科, 研究方向: 古代文学与文化

金佳怡 (2006-), 女, 安徽桐城, 本科, 研究方向: 古代文学与文化

崔迈文 (2004-), 女, 江苏南通, 本科, 研究方向: 古代文学与文化

(上述作者对文章做出了同等贡献)

通信作者: 柯佳超, 通信邮箱 1790244946@qq.com

www.shiharr.com

引言

在全球化与数字化深度融合的时代背景下，传统文化传播面临机遇与挑战并存的复杂局面。作为中国古典文学的丰碑，《红楼梦》兼具文学经典性、思想深刻性与历史独特性，是跨时代文化传承的核心文本。其数字化传播始终处于“技术赋能与文化深度的二律背反”张力场中：一方面，数字媒介可拓展受众广度、强化体验沉浸感——正题：普及性诉求；另一方面，技术逻辑主导的叙事简化刺激，易消解原著的思想复杂性及历史语境——反题：深度守恒诉求。在此背景下，以“只有红楼梦·戏剧幻城”为代表的大型沉浸式文旅项目，通过整合戏剧艺术、光影技术与扩展现实媒介，构建《红楼梦》的多维感知实验场，为调和上述二律背反提供了典型实践样本。本研究以《红楼梦》数字化传播为焦点，选取“只有红楼梦”项目为核心案例，综合运用文献研究、比较分析、数据调研及二律背反理论建模，旨在解构数字化传播中技术赋能与文化深度的冲突机理，评估案例项目在调和二律背反上的创新贡献与局限，同时探索经典文化在数字时代的可持续传承路径。研究价值在于通过揭示二律背反的辩证运动规律，为平衡文化深度与技术活力提供参照，推动《红楼梦》在数字重生中保持本体性并参与全球文明对话。

1. 二律背反的生成根基

康德曾指出，二律背反源于人类理性试图超越经验界限时产生的矛盾，表现为两个看似合理却相互对立的命题同时成立^[1]。这一哲学命题在数字时代《红楼梦》的文化传播中得到鲜明印证，其核心文化价值与传播现状的张力，最终显化为技术赋能与文化深度的根本对立。

1.1. 《红楼梦》的核心文化价值维度

《红楼梦》作为中国古典文学巅峰，兼具文学、历史、思想与符号多重核心价值：其人物塑造、叙事艺术登峰造极。小说“草蛇灰线，伏脉千里”^[2]的叙事手法，为后世文学创作提供了重要借鉴。四大家族兴衰折射封建社会全貌，成为研究中国封建社会晚期历史的重要文本。小说对命运与自由的探讨、对人性善恶的剖析，以及对封建礼教的批判，具有启蒙意义。随着历史的沉淀，“红楼”已超越文本本身，成为中华文化的代表性符号。例如，“大观园”^[3]被视为理想世界的象征，“黛玉葬花”^{[3]268-277}成为文人精神的隐喻，这些符号在当代文化中仍被广泛引用与再创造。

1.2. 《红楼梦》的传播现状

《红楼梦》的文化价值传播既是传统文化传承的关键课题，亦是提升文化影响力的重要路径。但当前其传播链条存在系统性梗阻，从主体协作到形式创新再到价值转化，问题层层嵌套，形成传播困境。

1.2.1. 主体缺失与协作断裂

传播主体单一化，多依赖少数研学机构，企业、民间组织及普通民众参与度低，且缺乏兼具文化内涵、国际传播、数字技术与市场运营能力的复合型人才。学术研究与市场开发严重脱节——红学专著困于学术圈，市场上的文创、影视改编因缺乏学术支撑饱受争议，类似我国高校与科研单位发明专利产业化率仅3.9%和13.3%的困境^[4]。国际协作松散，160多种译本因文化差异导致海外理解片面，国内民间传播亦缺乏引导。更关键的是，红学界的学术严谨性诉求与市场的通俗娱乐化倾向形成冲突，进一步削弱传播合力。

1.2.2. 技术异化与内涵剥离

主体与机制的局限导致传播形式的固化与异化。一方面，传统文本、静态展览等形式吸引力衰减，新媒体应用却陷入技术滥用，如胡玫版《红楼梦之金玉良缘》过度短视频化，依赖特效却忽视内容本质，且未考虑受众接受差异致“水土不服”^[5]。另一方面，文化内核与表达严重脱节，例如黛玉葬花的数字化还原仅呈现视觉元素，却丢失“花谢花飞花满天”^{[3]276}蕴含的生命悲悯与命运隐喻。传统媒体与新媒体的融合也流于表面，未能实现深度解读与轻量化传播的协同。

1.2.3. 价值消解与转化失焦

主体与形式的缺陷最终指向价值转化的低效。同质化开发普遍，如金陵十二钗摆件仅做文化

元素表层运用，因缺乏“相对优势”“兼容性”与“复杂性”^[6]既难以吸引年轻群体，也无法适配海外需求。针对性研究缺失，国内忽视不同年龄层认知差异，如青少年与中老年对“宝黛爱情”^{[3]22-35}的理解分歧，海外对“金玉良姻”^{[3]53}伦理观等缺乏本土化适配，致文化符号难引发共鸣。而流量至上导致经典严肃性被消解，短视频与 AI 魔改、部分影视改编将情节简化为爽文或狗血剧情，使精神内核持续流失。

上述问题形成闭环：主体单一与协作断裂导致形式创新乏力，形式固化催生同质化与娱乐化，而价值消解又反过来削弱经典的传播根基，为二律背反的显化埋下伏笔。

1.3. 二律背反显化：技术赋能与文化深度的根本张力

在数字技术介入后，《红楼梦》的价值维度与传播困境加剧，形成普及性扩张与深度守恒的二律背反——数字媒介既拓展了经典的可达性，又系统性耗散其文化厚度。

1.3.1. 正题：技术赋能的普及性扩张

数字媒介多元打破精英壁垒。听书、短视频等形式大幅降低接触门槛，让更多群体轻松触达，实现文化普及。上海理工大学“短视频时代的阅读”研究发现，79.25%的学生曾因短视频推荐而购买书籍^[7]。技术赋能亦提升文化传播精准度，如《红楼梦》数字艺术展中，技术赋能使展览对画作的还原程度可以达到 90% 以上^[8]。

1.3.2. 反题：文化深度的系统性耗散

技术赋能的另一面是深度消解：碎片化传播将悲剧内核简化为情感金句，哲学深意压缩成心灵鸡汤。算法推送与感官刺激窄化情感共鸣为快消品，数字交互的即时反馈消解了传统阅读所需的延迟领悟与悲剧体味。创造性转化常沦为破坏性消遣，情节被改编为爽文或狗血剧，算法流量逻辑下，需要文化积淀的深层隐喻让位于浅表视觉冲击，导致经典结构被抽空。

核心矛盾由此凸显：技术赋能使受众覆盖率上升，但原著精神内核认同率却下降，二者呈现负相关，印证了二律背反的结构性存在——这既是《红楼梦》文化价值传播的当代困境，也是数字时代经典传承必须直面的命题。

康德所揭示的二律背反中，对立命题的共存源于认知的有限性，《红楼梦》传播的矛盾亦是：技术带来的受众覆盖率提升，与原著精神内核认同率下降形成负相关。这既是数字时代经典传承的普遍困境，也呼唤着在技术与人文间寻找平衡的破解之道。因此，唯有正视这种对立，方能为传统经典的当代传播开辟路径。

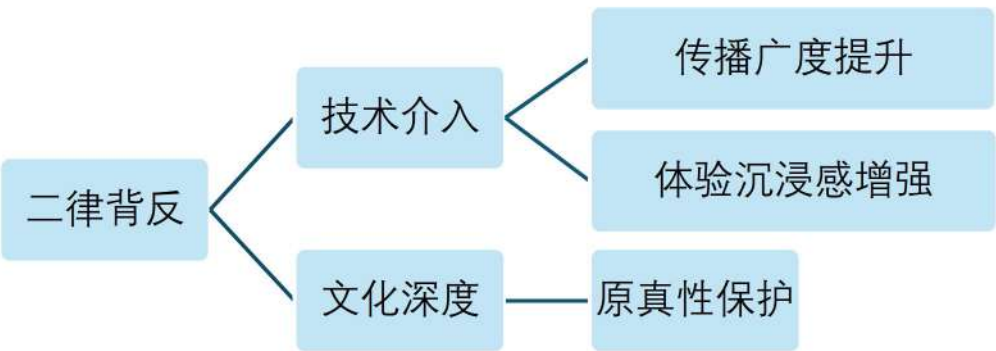


图 1：二律背反理论建模

2. “只有红楼梦·戏剧幻城”的创新实践

面对《红楼梦》文化传播中主体割裂、技术异化与价值消解的困境，“只有红楼梦·戏剧幻城”通过系统性创新打破僵局，构建了经典活化的新范式，为破解二律背反提供了现实样本。

2.1. 重构主体：协同共生破壁垒

打破传统单一主体依赖，构建多元协同生态：以王潮歌团队为创意中枢，联动跨领域人才，弥合学术与市场鸿沟。首创“沉浸式体验师”认证体系，输出 300 余人才，既解决学术与市场脱节问题，又为传播注入活力。

2.2. 革新传播：沉浸共创焕生机

传播形式的固化与内涵剥离，是《红楼梦》传播的核心梗阻。“只有红楼梦·戏剧幻城”通过沉浸式体验与媒体融合，实现了从单向输出到双向共创的转变。

2.2.1. 沉浸体验激活共鸣

超越文本与静态展示，打造强参与感场景。如“太虚幻境”^{[3]53} 镜面迷宫、“金陵十二钗”^{[3]49} 光影走廊等^①既保留传统文化符号的视觉冲击力，又通过拍照打卡点的设置契合当代传播习惯。碎片化沉浸式剧场更让观众化身“剧中人”——“黛玉葬花”场景中可触碰花瓣，“刘姥姥进大观园”^{[3]403-416} 可即兴互动，满足游客的参与感，在深度体验中自然传递文化内涵。

2.2.2. 媒介融合拓展广度

文创嵌入 NFC 芯片联动 AR 叙事，将静态符号动态化。突破性地以“读者视角”切入主题，推动学术解读融入日常^[9]。“线下沉浸+线上扩散”模式兼顾文化深度与传播广度。

2.3. 优化价值：闭环共生可持续

针对传播中的同质化开发与价值消解，项目通过构建“学术-艺术-商业”的良性循环，实现了文化价值与市场价值的共生。

2.3.1. 构建“学术-艺术-商业”循环

项目联动高校开发红楼青少年教育产品，将学术资源转化为教育消费场景。文创设计如“风月宝鉴镜”呼应虚实哲学，“冷香丸”香薰还原角色特质，承载文化深意。更以沉浸式剧场演绎实现“学术 IP 场景化”^[10]，商业收益反哺学术研究，形成可持续价值循环。

2.3.2. 平衡专业与大众

项目建立“学术守门人”机制——红学专家拥有改编否决权，同时以赛博朋克风格^[11]演绎“风月宝鉴”^{[3]4}，在严谨的同时注入创新，吸引大众。保留争议性话题激发深度思考，杜绝魔改。

2.3.3. 差异化国际传播

项目弱化复杂叙事，突出服饰、舞蹈等视觉符号，以西方熟悉的“沉浸式戏剧”为载体^[12]，因地制宜传递中国文化精神。

2.4. 技术为体，文化为魂：破解异化

1.1.1. 技术深度服务文化

面对数字时代“技术赋能与深度消解”的二律背反，项目确立“技术服务文化”的准则：毫米波雷达触发“葬花”全息投影、UWB 定位等技术并非炫技，而是构建沉浸感的“基础设施”，如触发全息葬花、即时互动、营造奇幻场景。服务于观众对红楼情感的深度体验，如“风月宝鉴镜”不仅复原造型，更通过双面镜的设计，引导观众思考虚实边界，呼应曹雪芹“满纸荒唐言”^{[3]3}的创作悖论。依照书中的配方制作“冷香丸”^{[3]70} 香薰系列，采用分子香氛技术还原“四季白花蕊”^{[3]70} 的气味层次，让消费者从感官上体会宝钗的人物形象，均紧扣文化内核。

1.1.2. 抵制“快餐化”，坚守价值

对于愈演愈烈的“快餐化”^[13] 商业模式，项目以高价值体验筛选受众。文创以工艺与文化还原度取胜，取消打赏转为自愿捐赠支持“青年红学计划”^[14]，将商业性转化为文化公益，让商业成为经典的传播渠道，而非获取利益的捷径。

综上，该项目通过多元协作破主体瓶颈，沉浸共创破形式固化，闭环生态解价值消解，技术服务文化平衡二律背反，证明系统性创新可实现经典“普及”与“深度”的共生，为数字时代经典活化提供了重要范本。

3. 局限性与平衡之道

“只有红楼梦·戏剧幻城”在探索经典 IP 文旅转化的过程中，既展现了技术赋能文化的创新价值，也暴露出行业普遍存在的深层矛盾。其局限性与对应的平衡之道，共同构成了数字时代文化传承的辩证思考。

3.1. 项目核心局限：从体验壁垒到发展瓶颈

尽管取得突破，“只有红楼梦”仍存在三重制约：一是 IP 认知门槛形成体验壁垒。作为以《红楼梦》原著为核心的沉浸式项目，其剧情深度、人物关系、文化隐喻高度依赖观众对原著的基本认知。对缺乏红楼文化背景的游客而言，难以理解“太虚幻境”的象征意义、“十二钗”命运的悲剧内核，导致体验停留在视觉冲击层面，无法触及文化深层价值，最终限制受众广度。二是高成本运营抬高消费门槛。为实现沉浸式体验，项目大量应用 XR、全息投影等尖端技术，叠加场地维护、演员培养等运营成本，直接推高票价。这种定价策略虽保障了项目品质，却使其难以覆盖大众消费群体，尤其将年轻游客、家庭客群挡在门外，削弱了文化传播的普适性。三是内容迭代缓慢制约持续吸引力。沉浸式戏剧的剧情编排、场景设计涉及多部门协同，更新周期远长于传统主题公园的游乐设施。这导致项目复游率偏低，难以形成持续消费粘性。在国内文旅项目同质化竞争加剧的背景下，若不能通过内容创新打造独特记忆点，极易陷入“开业即巅峰”的困境。

3.2. 破局路径：技术与文化的辩证统一

“新上述局限的本质，是技术工具性与文化主体性之间的失衡。破解困局的关键，在于建立二者的动态平衡——既避免技术至上消解文化深度，也防止文化保守阻断当代传播，最终实现创造性融合。

1.1.3. 警惕技术至上浅表化缺陷

技术是文化传播的手段而非目的，过度追求技术传播效率，易使经典沦为浅表化符号。如某平台“三分钟读红楼”系列，虽以碎片化叙事获取流量，却将文学巨著降格成情感猎奇素材^[15]。牺牲思想深度与艺术完整性，实为对文化价值的消解。“只有红楼梦”的实践则启示我们：技术应用需服务于文化表达，如用 XR 技术呈现“大观园”时，核心是通过虚拟场景强化“人间仙境”的意境，而非单纯展示技术效果。

1.1.4. 打破文化保守的传播困局

经典传承若固守传统形式、拒绝技术赋能，会丧失当代生命力。如某些新编昆曲《红楼梦》，固守“一桌二椅”舞台传统，拒用现代舞美，排斥短视频、直播等传播载体，甚至保留冗长曲牌不加注解^[16]。结果老观众流失，年轻受众因理解障碍望而却步，陷入“圈内自赏”的小众困境。与之相对，“只有红楼梦”在锚定原著核心精神的同时，主动用现代戏剧语言重构表达：通过互动式剧情让游客参与“元妃省亲”的筹备，用通俗化台词解读“判词”的隐喻，既保留文化内核，又降低理解门槛，实现了传统与当代的对话。

1.1.5. 二者融合的平衡路径

以技术激活文化，以文化锚定技术：平衡的精髓在于让技术与文化形成“互哺”关系。从实践来看，这种融合需把握三个维：内容上，锚定原著核心情节与人物关系，同时以当代视角重构叙事逻辑；技术上，将 XR、互动投影等工具转化为情感媒介，例如用光影变化外化人物内心冲突，而非单纯追求视觉刺激；体验上，在满足当代观众对沉浸式互动需求的同时，通过导览解说、剧情手册等引导其触摸作品深层文化肌理。

因而可见：技术始终是服务文化价值传递的手段，文化内核则借由技术获得当代性表达。二

者的融合绝非简单折中，而是基于对数字媒介特性的深刻理解，实现传统文化的创造性转化。正如昌雅文化艺术集团负责人所言：“我们希望借由数字技术为《红楼梦》赋能，用更易理解的可视化呈现方式提高信息传达的有效性。”^[17]技术在此既非附庸也不是霸权，而是促成文化基因当代表达的活性酶。这一实践智慧不仅验证了开头提出的三维融合路径，更揭示了数字时代文化传承的黄金法则：真正的创新永远建立在对母本价值的深度理解之上，技术只是唤醒经典生命力的那阵东风。这种思维正是破解前两种困境、实现经典当代传承的关键。

综上，“只有红楼梦·戏剧幻城”的探索证明：经典的数字化传承，既不能沦为技术的“傀儡”，也不能成为传统的“囚徒”。唯有让技术服务于文化价值的精准传递，同时借技术赋予文化当代表达，才能突破局限，让《红楼梦》这样的经典在数字时代真正“活起来”，实现从“被仰望”到“被感知”再到“被传承”的跨越。

4. 结语

数字化传播打破了时空的限制，使红楼文化超越书本。“红楼梦·戏剧幻城”项目借助数字技术打造沉浸式红楼场景体验，突破传统文旅模式，成为《红楼梦》数字化传播的亮点。然而在更广阔的数字领域，经典价值正经历着复杂的挑战与重塑，呈现深刻的二律背反：一方面，数字媒介打破精英壁垒，通过听书、短视频等降低接触门槛，激发多元解读与情感共鸣，使受众从旁观者变为参与者。开放的数字空间让经典成为全民创意试验场，更成为民族文化认同载体与跨文化对话桥梁。另一方面，碎片化传播不断消解经典深度，将悲剧内核简化为情感金句；算法推送则窄化了情感体验，消解延迟领悟的悲剧体味；创造性转化伴随破坏性消遣，威胁文本深层结构；文化符号易被简化为消费标签。面对这种二律背反，数字时代推动经典文化的创造性转化和可持续传承更需寻求平衡，并以人文精神为引领，坚守文化内核为本的原则：内容再创要精准把握原著内涵，警惕过度娱乐化、商业化扭曲文化本质，平衡受众需求，实现内容与技术的深度融合。机制构建要建立学术机构、企业、民间组织等多方协同机制，培育复合型人才，打破学术与市场的壁垒，形成“研究奠基—收益反哺”的良性循环。技术应用更需辩证看待——应服务于传播而非成为核心，警惕陷入技术至上的误区。防止读者受技术控制导致解读趋同，抹平千个哈姆雷特的艺术无限性。同时更要防止过度娱乐化、商业化使文化沦为符号空壳。唯有让技术创新始终服务于文化价值本体，通过“线下沉浸体验+线上多元扩散”的联动，实现深度解读与轻量化传播的协同，方能使《红楼梦》在虚拟与现实的动态平衡中保持文化本体性，真正实现经典在数字时代的生命力延续。

注释：

① “只有红楼梦·戏剧幻城”官方宣传资料：《引领观众走进红楼梦的世界》，新绎文化官网，2018。

参考文献：

- [1] 伊曼努尔·康德著.纯粹理性批判[M].北京：中国人民大学出版社,2004:353-354.
- [2] 金圣叹著.贯华堂第五才子书水浒传[M].南京：江苏古籍出版社,1985:191-223.
- [3] 曹雪芹著,无名氏续.红楼梦[M].北京：人民文学出版社,2018:160.
- [4] 何哲著.加快破解科研与产业脱节难题[N].学习时报网, 2024（7）:第 A6 版.
- [5] 沈治钧.评电影《红楼梦之金玉良缘》[J].河南财政金融学院学报(哲学社会科学版),2025(1):8.
- [6] 埃弗雷特·罗杰斯著.创新的扩散（第四版）[M].北京：中央编译出版社,2002:11-30.
- [7] 程千千著.短视频时代的阅读：大众兴趣被激发、经典文学获推广[N].澎湃新闻官网,2023.9.1.
- [8] 吴雅婷著.为观众呈现一座触手可及的大观园[N].成都日报,2025.2.28:第 10 版.
- [9] 王添艺著.以梦作舟扬交流互鉴之帆[N].新华网, 2025.4.3.
- [10] 李荣坤著.“影视+旅游”IP 场景化创新[N].中华文化报, 2023.11:第 4 版.
- [11] 威廉·吉布森著.神经漫游者[M].伦敦：戈兰茨出版社,1984:1-2.
- [12] 陈梦雨著.实践范式下的“只有红楼梦·戏剧幻城”媒介研究[D].《河南大学》2024 年硕士论文, 2024.6:17-18.

- [13] 樊昌志著.传统文化快餐化的受众动因——以“于丹现象”中受众的接受行为为例[J].新闻界, 2008(3):70.
- [14] 河北廊坊:拓展融合维度打造戏旅品牌[N].光明日报, 2024.12:第8版.
- [15] 张恩杰著.3分钟读完《红楼梦》真的好吗? 央视《开讲啦》李敬泽谈文学[N].北京青年报客户端, 2023.7.8.
- [16] 施旭升著.论昆曲“新编”的经典化——以北昆新编《红楼梦》为例[J].中国戏曲学院学报, 2013.5,34卷(2):72.
- [17] 王洋著.《红楼梦》的另一种打开方式[N].中华文化报, 2023.10.18:第2版.

(栏目主编: 侯本塔 编辑: 韩文涛 校对: 黄芊)