

跨媒介叙事下电影影像的形态衍变与发展路径探析

朱 娇, 胥宇虹

贵州民族大学传媒学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2026年6月29日; 录用日期: 2026年7月31日; 发布日期: 2026年8月10日

摘 要

在全媒体时代背景下, 电影的传统形态及发展模式正在发生着巨大变化。跨媒体叙事带来了一系列新的影像形式。本文基于跨媒体叙事理论和再媒介化原理, 对全媒体时代下电影的类型、产生过程及发展方式进行系统总结, 结合《长安的荔枝》等具体的例子, 探讨跨媒体叙事对电影制作、流通、消费以及产业边界的改变。本文得出结论: 数字技术和生产力新变化的加持使得电影有了更加多元化的发展道路。跨媒体叙事并没有取代电影本身的存在, 而是成为了电影美学更新和产业升级的重要力量。针对目前电影内容同质化严重、技术和艺术失调的现状, 本文提出了提高原创性、均衡技术与艺术等建议, 希望能对中国电影产业的前行和国际传播提供参考依据。

关键词

跨媒介影像, 电影类型, 人工智能, 再媒介化

Analysis of the Morphological Evolution and Development Path of Film Images in Cross-Media Narratives

Jiao Zhu, Yuhong Xu

School of Media, Guizhou Minzu University, Guiyang Guizhou

Received: June 29, 2026; accepted: July 31, 2026; published: August 10, 2026

Abstract

In the context of the all-media era, the traditional form and development model of films are undergoing significant changes. Cross-media narrative has brought about a series of new visual forms.

文章引用: 朱娇, 胥宇虹. 跨媒介叙事下电影影像的形态衍变与发展路径探析[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(8): 100-108.
DOI: 10.12677/jc.2026.148207

Based on the cross-media narrative theory and the principle of re-mediation, this article systematically summarizes the types, production process, and development methods of films in the all-media era. By combining specific examples such as “Chang’an’s Lychee”, it explores the changes brought about by cross-media narrative in film production, circulation, consumption, and the boundaries of the industry. The conclusion drawn is that the addition of digital technology and new changes in productivity has enabled films to have a more diversified development path. Cross-media narrative has not replaced the existence of films themselves, but has become an important force for the renewal of film aesthetics and industrial upgrading. In response to the current situation of serious homogeneity in film content and the imbalance between technology and art, this article proposes suggestions such as enhancing originality and balancing technology and art, hoping to provide reference for the progress of the Chinese film industry and international dissemination.

Keywords

Cross-Media Images, Film Types, Artificial Intelligence, Re-Mediation

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

1.1. 研究背景与意义

1.1.1. 世界媒介生态变化下电影产业所面临的转型压力

在当今世界媒体格局变化的背景下, 电影产业正处在变化的困境当中。数字时代来临, 全球媒介生态发生了根本性改变。随着 5G、人工智能、VR/AR 等新技术不断更新, 媒介的形态也由单一形态向融合形态发展。传统电影的“影院与网络分开”的局面被打破, 流媒体、短视频等新媒体分流了大量观众。这种变化说明电影行业的传统盈利模式和思维方式受到了巨大的冲击, 变革已成为必然的趋势。

1.1.2. 跨媒介影像的新现象与新变化研究的学术价值及应用价值

在理论方面, 本文对跨媒介影像的新类型及其边界变化进行了详细的论述, 有利于充实电影学、传播学的理论框架。从实践的角度来看, 当前中国电影市场存在着内容趋同、技术与艺术发展不平衡等问题, 本文在研究国外推广的经验的基础上, 提出了一些解决办法, 希望能真的有助于中国电影行业的发展。

1.2. 国内外研究现状综述

1.2.1. 跨媒介叙事与电影边界相关研究进展

国外学者亨利·詹金斯提出的跨媒介叙事理论, 为“在多个平台上呈现一个连贯的故事”提供了一种思路; 在其基础上, 其他研究者就 IP 开发、受众参与等方面做了进一步的拓展。国内学者的研究主要集中在影视 IP 的跨媒介转变, 如黎荔以《长安的荔枝》为例, 对跨媒介转化的具体流程进行了分析[1]; 刘洋提出了数字化背景下的跨媒介叙述方法[2]。电影边界的研究中, 国内大多数学者关注数字技术对电影的影响, 但是目前的研究比较分散、不全面。

1.2.2. 数字技术与流媒体对电影行业影响的研究现状

从数字技术研究方面来看, 国外学者的研究主要集中在人工智能、虚拟现实技术等方面对电影制作

方面的应用。而在国内, 焦仕刚等人探讨了数字技术是如何影响动画电影的沉浸式体验构建。对于流媒体的研究[3], 商尧讨论了电影“窗口期”的缩短对电影生态造成的影响[4], 董泽鹏以爱奇艺为例探讨了流媒体的跨媒介布局方式[5]。朱婧雯、王伟等人则研究了微短剧的海外推广以及中国电影登陆国外流媒体平台的情况[6][7]。

1.2.3. 现有研究的不足与本研究的切入点

目前已有研究存在三个问题: 一是视角单一, 没有对不同媒介形态进行系统的归纳总结; 二是理论依据不足, 对于生产力发生新变化等理论的使用还不够充分; 三是提出的对策缺乏具体性, 大多数都是笼统的说法。本文围绕多角度跨媒体影像进行讨论, 结合跨媒体叙述、再媒介化理论, 找到一条切实可行的道路来解决当前相关的研究不足之处。

1.3. 方法与创新点

1.3.1. 研究方法

文献研究法: 搜集整理跨媒介叙事、再媒介化等相关的文献资源, 为下一步的研究打下坚实的基础。

案例分析法: 选取《黑神话: 悟空》《长安的荔枝》、东南亚在国际传播中的微短剧等几个有代表性的案例来进行跨媒介影像的制作和传播规则的研究。

比较研究法: 对比不同跨媒介形态的产业模式和传播策略, 以此为提出相关建议做理论基础。

1.3.2. 创新点

第一, 加强对跨媒介叙事 + 再媒介化的研究, 弥补目前研究中较为分散的状况; 第二, 从产业视角的角度出发, 将新质生产力、数字技术作为辅助, 探讨电影的产业模式变化, 拓展研究思路; 第三, 从跨媒介叙事 + 再媒介化两个理论出发, 通过具体的案例分析, 提出相应的方案, 增强对实践的指导意义。

2. 理论基础: 跨媒介影像研究的基本理论依据

2.1. 跨媒介叙事理论

2.1.1. 跨媒介叙事的核心内涵与实践逻辑

跨媒介叙事以多平台共建统一、开放的完整故事宇宙为核心, 分为三层逻辑: 搭建统一故事基底、适配媒介差异化转译、引导受众参与共创, 《哈利·波特》是经典范例。跨媒介叙事搭建多媒介共享的故事基底, 为再媒介化提供可转译、可改造的统一叙事文本。

2.1.2. 跨媒介叙事在影像创作中的应用演进

跨媒介叙事的发展经过了由内容平移到内容深化的过程, 从最早的跨媒介叙事主要是单向的内容流出, 比如将小说改编成电影。到了当代, 跨媒介叙事则以 IP 为中心, 更具交互性, 叙事空间向三维立体延伸等新特点, 比如《黑神话: 悟空》以中国古代神话 IP 为依托, 在游戏、电影等各个渠道进行故事叙述; 《黑镜: 潘达斯奈基》这部交互式电影则让观众可以参与剧情选择。从单向内容平移到 IP 交互式全域开发的演进, 本质是再媒介化持续改造叙事呈现形式的过程。

2.2. 再媒介化理论

2.2.1. 再媒介化的理论内核

再媒介化理论认为, 新的媒体形式不是取代旧的媒体形式, 而是改变表达方式。其主要观点包括: 媒体的发展具有历史性继承性, 旧媒体的内容是新媒体发展的基础; 新的媒体会对传统媒体的表现形式进行创造性的改进, 使其拥有新的表达方式; 再媒介化会影响媒体环境, 导致媒体之间的竞争与合作。

短视频时代电影的再媒介化则是短视频对电影内容的碎片化处理以及电影自身宣传方式的变化。

2.2.2. 再媒介化视角下电影与新兴媒介的互动关系

新兴媒介对电影的再媒介化影响主要体现在三个方面。首先,在内容上,新兴媒介促使电影内容碎片化重组,以迎合观众碎片化的观影需求。其次,传播渠道上,流媒体等新兴平台的兴起打破了院线对电影发行的垄断,实现了传播渠道的多元化。最后,在接受方式上,观众通过弹幕互动、二次创作等方式积极参与电影传播,增强了观影的互动性。同时,电影也对新兴媒介的发展起到了推动作用。电影为新兴媒介提供了丰富的内容资源,有助于其延伸品牌效应,并通过输出艺术创作理念,提升了新兴媒介的文化底蕴。

新兴媒介对电影的碎片化重组、渠道分流、受众共创,是再媒介化作用于跨媒介叙事体系的具体表现;电影反向供给内容、艺术理念,完成双向再媒介互构,丰富整体故事宇宙。

3. 跨媒介语境下电影影像的新现象解析

3.1. 影像形态的创新类型

3.1.1. 从单一渠道到多端联动的传播格局--影游融合下,叙事逻辑和美学表达相互加强,以《黑神话:悟空》为例

此处根据再媒介化、跨媒介叙事来解读影游融合的逻辑。影游融合的核心就是电影和游戏互相助力,共同成长,陈旭光等学者觉得,达成这种融合重点在于叙事逻辑和美学表现要更好地融合在一起[8]。跨媒介叙事把《黑神话:悟空》按照《西游记》来创建起一个庞大的神话叙述系统,其经由主线剧情来推进主要故事的发展,借助支线任务去充实背景资料,并且凭借受众参与式叙述来提升玩家的投入程度实现多媒介故事互补[9];再媒介化层面,把传统文化要素同数字技术融合起来进行文字媒介再媒介化为游戏,这款游戏采用电影级别的音视频效果,给玩家带来浸透感很强的虚拟感受,塑造出特有的东方美学特征。

3.1.2. 微短剧:产业特征、传播优势与国际传播模式——基于东南亚市场的观察

微短剧产业具有一些显著特点。制作上,成本较低且周期较短,通常几周就能完成一部作品。题材方面,大多贴近生活实际。收益途径多样,包括广告植入以及分账收入等。在传播方面,微短剧具备不少优势。传播渠道便捷,借助算法推荐能精准触达目标受众,而且互动性很强[7]。微短剧在东南亚的传播模式主要有以下几种,一是进行本地化改编,让作品适配当地的文化和语言习惯;二是开展分账合作,以此降低平台的运营风险;三是进行IP合作开发,借助当地有影响力的IP来提升作品吸引力;四是利用社交媒体宣传,通过Facebook等平台进行推广[6]。

3.1.3. 电影解说短视频与漫剧:文本生产与传播逻辑

电影解说短视频的文本制作方式为:从众多素材中挑选关键片段进行剪辑,撰写简单易懂的解说词,并加入个人见解以完成二次创作。其传播主要依靠算法推荐机制、社交互动实现指数级扩散,以及内容本身的价值引导。漫剧则是在静态漫画的基础上,添加动态效果和音效,使叙事节奏更为紧凑。漫剧的传播依赖于平台流量支持、IP粉丝的主动传播,以及其轻量化、适合碎片化时间消费的特点,满足了大众的碎片化需求。

3.2. 传播机制的革新实践

3.2.1. 流媒体平台正在改变电影生态,其关键之处在于缩减“窗口期”

多平台被跨媒介叙事要求同步分发完整故事内容[4];院线媒介垄断被再媒介化打破,电影内容被流媒体进行再加工、再传播。流媒体给电影生态带来根本性变革,其中一个表现就是“窗口期”变短,以

前电影上映之后要过 3 到 6 个月才会上流媒体平台, 这种情况现在慢慢开始改变, 有些电影做到院线和网络一起上映。这样的改变带来了更多样的发行形式, 比如院网联合发行, 而且发行策略变得更精确, 会依靠用户数据来做分析决定, 发行成本也大幅缩减。在利润方面, 票房收入所占比例不断减小, 流媒体收入却持续增多, 这使得盈利结构朝着多元方向发展, 院线和流媒体相互之间的竞争与合作变得越发激烈, 于是电影制作就更符合多平台流传的特点, 从而影响到观众的观影喜好。

3.2.2. 爱奇艺等平台的跨媒介布局与实践路径

爱奇艺在跨媒介布局上[2], 以 IP 链条化开发作为关键策略, 把《盗墓笔记》这类热门 IP 延伸至影视、动漫、游戏等多个领域。在传播方面, 借助流媒体、短视频以及社交媒体等多平台共同推广, 营造出强大的传播影响力。在技术支撑上, 依靠 AI、大数据和虚拟技术, 达成内容智能推荐、用户画像精准分析等功能。爱奇艺的这种发展方式, 遵循“内容是核心、以用户为导向、技术提供助力、生态协同合作”的逻辑, 为流媒体行业的跨媒介发展提供了可借鉴的经验。

3.2.3. 中国电影在海外流媒体平台的传播现状

跨媒介叙事统一文化内核叙事体系[7]; 再媒介化完成海外语言、媒介平台、传播形式本土化再造。在传播现状上, 中国电影在海外流媒体平台的传播数量呈逐年递增态势, 影片类型丰富多样。传播范围已从亚洲拓展至欧美、非洲等地区。传播平台既有 Netflix、Amazon Prime Video 这类国际知名平台, 也有一些区域性平台。传播成效显著, 表现为海外受众对中国电影的兴趣指数有所提升, 版权收入也实现了增长。不过, 也存在一些问题, 比如影片内容与海外受众的匹配度欠佳, 宣传推广力度不够, 品牌在海外市场的号召力有限等。

3.3. 生产模式的数字化转型

3.3.1. GAI (生成式人工智能)对视听产业的影响

GAI、虚拟拍摄等新质生产力技术, 能优化跨媒介叙事文本生产效率, 同时加速影像内容再媒介化改造流程; 补充版权风险对双媒介实践的制约。

GAI 为视听产业工艺流程带来革新: 借助 AI 剧本生成工具, 能迅速产出剧本草稿。像智能剪辑、配音这类技术, 让制作周期得以缩短, 成本也有所降低。同时, 还能实现内容的个性化定制, 满足用户多样化的需求。在商业模式方面, GAI 促使内容供给模式从“销售”转变为“服务”, 催生出 AI 定制服务等新的盈利途径, 改变了平台的竞争格局。不过, GAI 的应用也带来一些问题, 比如引发版权归属的争议, 增加了侵权风险, 给版权保护工作带来了新的挑战。

3.3.2. 跨媒介艺术的创作特性与流程更新

跨媒介艺术具有明显的创新性特点[8] [10], 它的创作本质就是多主体协同、互动沉浸式的体验、开放性的整合属性和技术创新与艺术表达深度融合的过程。在创作实践里, 该领域冲破了传统线性创作模式, 转而采取扁平化以及网络化的合作形式, 从理念角度来说, 单个创作者主导的局面让位于受众的介入情况, 并且在方法论层面完成了全部过程的数字转化, 评审体系也表现出多样的特征和综合的特点。这些特性一起促使跨媒介艺术不断发展和变化。

4. 跨媒介实践对电影边界的构建效应

创作边界依托跨媒介叙事完成 IP 多端转译、再媒介化实现视听语言再造; 传播边界依靠跨媒介叙事搭建全域叙事网络、再媒介化重构分发渠道; 接受边界由跨媒介叙事赋予受众参与空间、再媒介化催生双重审美; 产业边界通过跨媒介叙事延长产业链, 再媒介化推动产业融合, 新质生产力作为辅助视角补

充产业升级逻辑。

4.1. 创作边界的拓展与融合

4.1.1. 跨媒介 IP 的转译路径与融合手法——以《长安的荔枝》为例

艺术表现力、创新性在跨媒介转译中比较明显。文学文本转译影视形态时,不仅原作主要情节和人物得以保存,而且剧情加强以及视觉化呈现使艺术得到提高。有声书依靠语音技术冲破传统阅读的束缚,把情感表达扩展到多个领域,精确对接众多用户群的需求。依靠衍生效应,其商业价值扩展到了实体产品上。从内容拓展、叙事改进、文化了解程度三方面入手的跨界合作,给电影制作开拓出新的思路和途径[1]。

4.1.2. 创作主体的多元化与创作流程的协同化

创作主体多元化发展的主要表现就是多维扩展和跨域融合。传统专业的创作者改变原来的角色定位,去进行跨界艺术活动;非职业化的个体利用众筹、二次创作等形式对内容的创作进行深入的参与。随着人工智能技术的发展,在剧本创作、视觉设计等各方面都有了相应的应用支持。创作过程中具有明显的协同化特点,通过数字化平台,不同行业、不同岗位的创作者打破了地域、职业等各方面的界限而产生合作。新媒体生态系统之中,影视作品同互动娱乐形式游戏存在愈加紧密的合作联系,促使创意共享资源体系朝着更好的方向发展。线上线下深度融合提高了项目运转效率,降低了文化产业发展成本,促进文化产业发展质量的提高。

4.2. 传播边界的突破与发展

4.2.1. 从单一渠道到多端联动的传播格局

跨媒介实践冲破了传统电影发行主要依靠院线渠道这一单向传播模式,院线放映同数字流媒体的融合,既合乎用户的多样化观影偏好,又改善了内容分发的效率;短视频平台依靠制作预告片、花絮等开展前期预热,加强了影片的社会知名度;线下首映依托直播和社交网络互动,来加强传播范围和深入程度。采用该模式可大大增加信息覆盖面,提高传播速度和受众定位准确度,给市场营销策略提供更切实的帮助。

4.2.2. 受众参与式传播对传统传播渠道的联动

以用户为中心的交互式传播模式正代替传统的单向传播。在此情况下,受众功能由信息接受者变为内容生产、价值延伸的积极参与者。进行原素材解说视频的制作、影评等形式的再加工、社交媒体推广,其目的是影响目标群体的行为。受众产生的数据给内容发展提供了启迪。主流媒体机构的发言权越来越小,意见领袖(KOL)、自媒体等多元化传播主体越来越凸显。整体传播机制由单向信息发布变成双向互动协商,内容呈现方式也更加个性化,体现出开放性、灵活性的特点。

4.3. 接受边界的模糊与延伸

4.3.1. 观众身份从被动接受到主动参与的转变

跨媒介实践把受众由影视观众变成内容共创的参与者。观众凭借票选等方式影响着影片的发展方向,二次创作和口碑营销也使作品得到广泛的流传。对于作品的文本意蕴,有着较深的理解,会使得影片个性化、群体化的社会影响力更大,影视作品也有更长的时间去延续自己的生命,从而带动粉丝文化的发展与深入。

4.3.2. 审美体验的沉浸式与碎片化并存

审美体验的沉浸性在影院环境中被完全展现出来,这是由于它依靠先进技术创建出高度拟真的视听

环境所造成的。利用虚拟现实(VR)、增强现实(AR)这些新技术,让观影者深入到其中去感受,产生更加强烈的情感共鸣,进而达到加深艺术感知的目的。跨媒介IP联动策略把许多表达方式融合起来,创建一个多维的叙述构造,给观众赋予了愈加丰富而且细腻的情感沉浸感觉。碎片化现象表明目前的观影行为具有非线性特点,观看的过程被划分成许多独立的单元,注意力分配的难题也更加严重。由此使电影创作者必须对叙事逻辑的连贯性做进一步的调整,在影像美学上也得加强表现力度来面对观众注意时间变短的局面。

4.4. 产业边界的整合与分化

4.4.1. 生产力发生新变化视域下影像跨媒介表达的范式重构

作为辅助手段,技术创新驱动下形成的影像艺术多媒体表达更新,具有产业生态协同效应明显、价值链条延长加深、市场面貌多维、技术更新推动经济增长主要力量等特点。不仅提高了资源配置的效率和创新能力,也使得中国文化同世界文化的交融更进一步[5]。

4.4.2. 电影产业与其他媒介产业的资源整合与利益分配

电影行业同媒介产业跨界发展主要是从内容创造、渠道拓展、技术革新、人才培养这四个主要方面入手。从利益协同机制来说,一般采取分账分红、版权转让、项目联合研发等合作方式来建立风险共担、利益共享的合作模式。目前合作过程中仍然存在着资源配置不均衡的现象,需要进一步健全有关的法规政策支持体系来促使各个参与方达成公平合理的利益分配制度。

5. 跨媒介语境下电影影像发展的问题与优化发展路径

5.1. 当前发展面临的核心问题

现存的以下问题均依托跨媒介叙事与再媒介化双重理论来进行归因分析。

5.1.1. 内容同质化严重,原创度不足

对于目前频繁出现的跨媒介影像创作版权侵权事件,应该引起足够的重视。以微短剧为代表的新媒体影视形态,叙事结构大多限定在“甜宠”“悬疑”这些预设好的范畴里,情节安排带有明显的模仿性,缺少创作的余地。尽管一些电影解说类短视频在进行信息传递时十分注意,但也只停留在表面解读之上,并未达到深层次探究和价值阐释的目的。影游联动作品过度依靠经典IP资源,原创性不足问题日渐凸出,受众审美日渐疲劳。

5.1.2. 技术与艺术失衡,人文价值弱化

技术更新速度变快,而人文艺术的发展进程却相对缓慢,使人文的价值越来越小并且陷入边缘化的境地。部分作品过于重视技术层面的表现,而没有很好地考虑艺术内核以及人文价值的建构。数字动画里过度依靠视觉特效会妨碍故事叙述的层次感,在交互式影片上过多地强调功能会使观众产生情感上的隔阂。由于是虚拟的,因此具有冷冰的特质,即缺少了真实的代入感。以上问题不但影响着作品社会传播的效果,而且也会对它的文化传承意义以及长远社会效益造成影响。

5.1.3. 跨文化传播折扣,适配性不足

微短剧在跨国发行时遭遇的语言表达是否精准,文化符号是否可接受,本土化改编能力等诸多方面的问题。致使中国电影发行到海外平台时,由于文化背景以及叙事方式的不同,有些作品很难实现有效的国际化。再加上,目前宣发策略大多没有根据目标市场的调研结果来进行精细的布置,不能很好地融合区域媒体资源来创建起系统的营销网络体系。

5.1.4. 产业规范缺失, 监管机制不完善

跨媒介产业正处在诸多难题之中, 版权侵权之事屡见不鲜, 分账规矩尚无具体准则可遵照执行, 监管制度又不能很好地适应日益繁杂的状况变动情况。这些问题都会对行业的可持续转型造成一定的影响。

5.2. 优化路径与发展策略

以下策略均对应以上两重理论。

5.2.1. 强化原创能力, 探索差异化跨媒介叙事策略

应该引导创作者挖掘传统文化深层意蕴, 探寻它同现代生活有机融合的途径, 努力创建具有创造性的文化 IP 项目。在完善知识产权保护机制的基础上, 针对不同媒介制定差异化再媒介化改编策略。如影视领域着重加强情感叙事的感染力、游戏产业着重改善交互设计的沉浸感、短视频平台着重提高内容表达的简明化。一步步完善支持原创创作的激励体系, 依靠政策扶持、财政补贴等方式, 从而调动社会各界参与高质量内容生产的积极性[2]。

5.2.2. 平衡技术应用与艺术价值, 构建独特美学体系

按照技术赋予艺术的理论, 推动技术同人文价值相融合。强化创作者的人文素养, 警惕技术驱动造成的文化内涵消减现象, 保证艺术创作有内部精神上的独特之处和长久的价值[2][10]。

5.2.3. 立足文化内核, 提升跨文化传播适配性

坚守中华文化跨媒介叙事的叙事内核, 完成海外市场本土化媒介再媒介化转译。在全球化视野之下, 推进中华文化国际传播可以采用“核心价值与本土化表达相结合”的策略。在此过程中既要保持中华文化内在精神内涵的稳定性, 也要对目标受众的文化环境、审美观念进行分析。为了提高其他国家对中华文化的了解程度, 需要加强多语言版本的精准译介, 并在必要时加上文化注释来提高解读的层次[7]。从实践角度来说, 可以依托本地化的流媒体平台和社会网络展开差异化的推广工作, 借助于关键意见领袖(KOL)来实现二次传播的效果, 以此达到慢慢扩大品牌的知名度及认可度的目的, 并且加深国际社会对于本品牌的认识。

5.2.4. 完善产业规范, 建立跨媒介协同发展机制

需要形成完备的 AI 生成内容、二度创作的版权法律规制体系, 理顺各方面的权利归属。应制订出统一的利益分配方案并形成行业的自律公约, 从而保障创作者、平台方各自的合法权益; 政府职能部门要强化监管职能的行使, 促使行业内部形成自我约束机制; 创建跨部门协作治理体系, 保证产业的可持续稳定发展。

6. 悬疑类 IP 网剧的跨媒介叙事与边界延展

本章仍以跨媒介叙事、再媒介化为核心展开分析。

6.1. 悬疑类 IP 的跨媒介转译逻辑

悬疑 IP 跨媒介叙事保留核心悬念[6]; 再媒介化根据网剧、游戏、短视频媒介特性差异化改造叙事形式。多媒介构建联动线索网络, 依托受众互动解码, 实现审美与传播增效。

6.2. 影像边界延展的具体表现与动因

底层驱动为跨媒介 IP 叙事扩张需求, 实现路径为各类媒介持续再媒介化再造。影像边界的延展体现在多个方面: 创作上, 不再局限于单一网剧, 而是拓展到了小说、游戏、短视频等多种形式; 传播方面,

从视频平台扩大到了社交媒体、线下密室逃脱等不同场景；接受方式上，受众从被动观看转变为主动推理和二次创作。影像边界得以延展的原因主要有：悬疑 IP 具有很强的吸引力和较高的延展潜力；数字技术为其提供了有力的技术保障；平台给予流量支持，且市场需求推动其发展；受众对互动体验和多元表达有着强烈的需求。

6.3. 案例启示：IP 跨媒介开发的成功要素与风险规避

关键成功要素为：锚定 IP 核心母题统一跨媒介叙事，差异化开展媒介再媒介化改编，构建联动机制平衡商业变现与文化内涵，健全风控规避同质化及过度商业化，完善动态监测防范版权纠纷与 IP 枯竭。

7. 结论

本文以跨媒介叙事、再媒介化为双核心理论框架，系统梳理全媒体时代电影影像多元衍变形态，剖析跨媒介实践对电影创作、传播、接受、产业四维边界的重构机理。本研究局限在于案例地域性强且优化效果有待实证。跨媒介影像艺术将向技术艺术融合、行业协同与全球化演进。未来可聚焦 AI 创作机理、区域差异比较及受众认知行为，以期推动成果转化应用。

参考文献

- [1] 黎荔. 《长安的荔枝》：跨媒介叙事的转译路径、融合手法与消费美学意味[J]. 新疆艺术学院学报, 2025, 23(4): 54-60.
- [2] 刘洋. 数字媒体语境下影像艺术的跨媒介叙事策略研究[J]. 大观(论坛), 2025(11): 72-74.
- [3] 焦仕刚, 葛亚洲. 虚拟美学与数字赋魅：国产动画电影的沉浸式影像建构[J]. 赣南师范大学学报, 2026, 47(3): 80-86.
- [4] 商尧. 流媒体平台对电影生态的影响研究——以“窗口期”缩短为中心[J]. 广播电视信息, 2025, 32(11): 22-26.
- [5] 董泽鹏. 新质生产力驱动下流媒体平台的发展现状与实践路径研究——以爱奇艺平台为例[J]. 民族艺林, 2025(4): 116-126.
- [6] 朱婧雯, 欧阳宏生. 流媒体语境下中国微短剧“出海”东南亚产业模式观察[J]. 中国广播电视学刊, 2025(10): 74-77.
- [7] 王伟, 黄文森. 中国电影在海外流媒体平台的传播现状、效果及提升策略[J]. 当代电影, 2025(9): 4-12.
- [8] 陈旭光, 宋辛烨. 影游融合视域下的跨媒介叙事研究——论《黑神话：悟空》[J]. 电影文学, 2025(2): 10-15.
- [9] 王欣雨. 跨媒介视角下神话传说动画的创作研究[J]. 玩具世界, 2024(11): 96-98.
- [10] 杨金玉, 刘志伟. 数字时代下跨媒介艺术的创作特性研究[J]. 美术教育研究, 2025(20): 65-68.