Journalism and Communications 新闻传播科学, 2026, 14(11), 86-93
Published Online November 2026 in Hans. https://www.hanspub.org/journal/jc
https://doi.org/10.12677/jc.2026.1411290

Hans汉斯

西北方言在抖音与MMO中的语用功能认知断层研究

杨雯玲

新疆师范大学中国语言文学学院，新疆 乌鲁木齐

收稿日期：2026年10月4日；录用日期：2026年11月4日；发布日期：2026年11月13日

摘　要

本文围绕抖音短视频平台和大型多人在线游戏(MMO)语境中西北方言的使用情况，探讨其语用功能及由此引发的认知断层现象。以霍尔的高语境/低语境理论为基础，结合语用失误与共同基础的相关讨论，通过文献综述和案例分析，分析西北方言在新媒体中的传播特点及互动逻辑。分析认为，在抖音平台中，西北方言凭借其鲜明的地域特色和情感色彩，发挥了幽默娱乐、身份认同和文化传承等语用功能，但同时由于受众语境知识的差异，也存在语义理解上的认知断层；在MMO游戏互动中，共享西北方言的玩家群体能够通过方言迅速建立亲切感和信任关系，但对非方言使用者而言方言交流形成了沟通障碍，从而出现互动上的认知断层。本文将认知断层理解为共同知识不足所造成的意义与行动理解落差，并分析推荐机制、字幕形式和即时语音条件对这一过程的影响，进而提出背景说明、元交际及语言匹配等建议。相关差异属于机制分析，尚需经验研究检验。

关键词

西北方言，抖音短视频，MMO，语用功能，认知断层，高语境理论

Cognitive Gaps in the Pragmatic Functions of Northwestern Chinese Dialects on Douyin and in MMO Games

Wenling Yang

School of Chinese Language and Literature, Xinjiang Normal University, Urumqi Xinjiang

Received: October 4, 2026; accepted: November 4, 2026; published: November 13, 2026

文章引用: 杨雯玲. 西北方言在抖音与 MMO 中的语用功能认知断层研究[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(11): 86-93.
DOI: 10.12677/jc.2026.1411290

Abstract

This paper examines the use of Northwestern Chinese dialects on Douyin and in massively multiplayer online (MMO) games, focusing on their pragmatic functions and the cognitive gaps that arise in communication. Drawing on Hall's high-context and low-context communication theory, together with discussions of pragmatic failure and common ground, it uses a literature review and illustrative case analysis to explore dialect transmission and interaction in digital media. The analysis suggests that, on Douyin, regional features and emotional associations enable these dialects to serve humorous, identity-related and cultural functions, while differences in contextual knowledge may lead to gaps in semantic understanding. In MMO interaction, a shared dialect may help players establish familiarity and trust, but it can also create communication barriers for players who do not understand it. Cognitive gaps are defined here as discrepancies in the understanding of meaning and action arising from insufficient common ground. The paper considers how recommendation mechanisms, subtitle formats and real-time voice communication shape these discrepancies, and proposes contextual explanations, metacommunication and language-sensitive matchmaking as possible responses. These differences are discussed at the level of communicative mechanisms and require further empirical investigation.

Keywords

Northwestern Chinese Dialects, Douyin Short Videos, MMO Games, Pragmatic Functions, Cognitive Gaps, High-Context Communication Theory

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

方言不仅是交流的工具，更是文化的载体，承载着地方文化独特的印记和集体记忆。随着普通话推广和城市化进程的推进，部分地方方言的使用场景和代际传承条件发生了变化，其变化程度因地区和人群而异。方言使用的减少可能影响地方文化经验的传递，但不能据此直接推断使用者缺乏地域文化认同。因此，如何在保障跨地域沟通的同时延续方言的使用并发挥其社会功能，已成为语言学和传播学领域共同关注的重要课题。

新媒体的兴起为方言的传播与复兴带来了契机。以抖音为代表的短视频平台让各地方言突破了以往局限于地域和家庭的使用范围，进入大众传媒视野，重新焕发生命力。海量方言内容涌现于短视频、网络综艺等平台，各种“方言梗”频繁走红，使得包括陕西话在内的西北方言以娱乐化方式融入年轻一代的日常文化生活。另一方面，在网络游戏等互动媒介中，来自各地的玩家共存于同一交流空间，语言背景多元。在大型多人在线游戏(MMO)中，同乡玩家往往倾向于使用家乡方言进行交流，以增进默契和亲近感；但对于听不懂方言的玩家而言，这种交流可能带来理解障碍和隔阂。

本文选取西北方言在两种新媒体语境——抖音短视频平台和 MMO 游戏互动中的使用作为研究对象，探讨方言在数字传播环境下的语用功能及其引发的认知断层问题。之所以聚焦西北方言，是因为其独特的语音语调和地域风格在网络传播中辨识度高，而使用人群相对有限，更能典型地反映不同受众对方言理解的差异。通过分析抖音和 MMO 这两类场景中西北方言使用情况的异同，可以揭示高语境与低语境

交际在新媒体环境下对方言语用功能发挥的影响，并思考如何弥合语境差异造成的认知断层。

本文沿用“西北方言”作为地域性概称，不将西北地区不同方言视为同一语言变体；具体表达的意义仍需结合使用地点和交际场合判断。本文以文献讨论和分析性情境为主，未建立系统的视频或游戏语音语料库，因此不对平台内部各类内容作总体频率判断，也不将说明性例子当作已验证的经验案例。

2. 高语境/低语境传播理论

霍尔提出的高语境/低语境传播理论揭示了不同文化交际对语境信息依赖程度的差异[1] [2]。在高语境文化中，许多意义蕴含于背景，共享丰富共同知识的人们讲话言简意赅却含义深厚；而在低语境文化中，由于缺乏共通背景，交流需要把意思直接说明白[1]。霍尔也强调，高语境和低语境并非绝对划分，每种文化内部都同时存在两种倾向，可随交际圈变化而动态转换[2]。有学者指出，不同场合的交往可以相对地归入高语境或低语境范畴，应避免对该理论生硬套用[3]。总体来说，汉语文化被视为偏高语境类型，重视言外之意与情境含义[3]。例如，中国人日常交流往往一句话包含丰富弦外之音，而英美文化则倾向直截了当。这种高语境的交际方式并非在现代社会任何场合都占优势。当传播范围扩大到陌生人社会，高语境交流中过度依赖隐含信息就可能难以满足大范围交往的需求。例如在全国性的公共传播中(如新闻播报、正式演讲)，普遍使用普通话并遵循直接明了的表达规范，就是一种低语境化倾向，以确保各区域受众都能准确理解信息[3]。可见，中国语言生活在不同领域呈现出高语境与低语境并存的格局：私人领域中依赖共享背景的方言交际依然活跃，保留着丰富的情感和文化价值；公共领域则较多使用普通话和显性说明，以实现跨地域的有效沟通。

本文将“认知断层”界定为：在方言跨地域传播或互动中，交际双方所依赖的共同知识及情境理解不足以支持意义协调，由此在语义、交际意图或行动判断上形成理解落差。它是本文用于连接传播条件与语用后果的分析概念，并非认知能力缺陷或临床诊断。其范围包括地方词义识别与文化含义脱节、玩笑或催促的意图错位，以及共同指令未被理解而造成的协作障碍；由设备故障单独造成的听不清、审美偏好不同或单纯的意见分歧，不属于这一概念。认知断层也不一定持续存在，补充解释和互动确认可以使其减弱。

在理论关系上，霍尔的高/低语境理论用于分析信息对背景知识的依赖程度；语用学则关注听者怎样理解话语意图。Thomas 对“语用失误”的讨论提供了后者的理论参照[4]。“误读”通常描述某次理解的结果，可能来自识别错误或背景知识不足；“语用失误”主要涉及对话语意图及交际规范的理解偏差；本文的“认知断层”进一步考察这些偏差如何与受众背景和媒介条件相联系，并影响文化理解或行动协调。三者存在交叉，但不能互相替代，也不宜将所有误读都归入认知断层。

认知与语言使用研究中的共同基础(common ground)为这一分析提供了进一步解释。Clark 和 Brennan 将共同基础理解为交际双方共享的知识、信念与假设，并强调通过反馈确认和更新共同基础的过程[5]。本文用“共同知识”指代与当前交际相关、并被双方视为共享的背景信息，而非要求双方掌握完全相同的知识。方言使用者可能默认队友或观众知道某个称呼的情感意味，接收者却未形成这一共享前提；如果又缺少追问和确认，理解落差便难以及时修复。由此，本文的解释路径是：媒介影响受众接触与反馈条件，共同知识的差异影响推理，推理偏差再作用于语用效果。

随着互联网新媒体的发展，方言传播的形态与功能成为学界关注的热点。一些研究对全媒体时代的方言传播进行了系统梳理，指出新媒体环境下方言内容更加多元、主体更加广泛，数字媒介为方言的活态传承提供了新的路径[6]。在短视频平台方面，李卫锋的研究发现抖音上以方言为特色的短视频账号已达数千个，涵盖娱乐搞笑、配音模仿、乡村生活等多种类型[7]。短视频通过声音和画面直观呈现方言，相比纸媒克服了记录发音困难的局限，让非方言区观众也能通过视频情境降低理解门槛，体会方言的趣

味[7]。有研究表明，方言短视频的流行还对城市形象建构产生了影响，融入地方方言元素能够塑造更亲切的城市文化认同感[8]。与此同时，我们也应警惕方言内容过度娱乐化、低俗化的问题。“方言梗”虽然走红网络，但一味追求搞笑噱头而忽视方言深层的文化价值，可能强化对方言的刻板印象，不利于方言长期价值的彰显[9]。因此，如何平衡方言传播的趣味性和文化深度，正成为新的研究课题。

在网络互动领域，对方言使用的关注也在增加。一些研究发现，共通的家乡方言可以增进陌生人之间的信任，因为方言作为共同身份的符号能增强彼此的认同感[10]。这一发现暗示在网络游戏等互动场景中，当玩家使用相同方言交流时，更容易迅速形成默契和团队信任。然而方言交流也具有排他性，局外人难以介入。在开放的网络环境中，如果部分人坚持使用别人听不懂的方言，容易导致沟通障碍甚至冲突。因此，需要从语用学与认知角度深入探讨方言在游戏互动中的功能及局限，以弥合不同语境人群之间的理解鸿沟。

综上所述，已有研究为本文提供了重要借鉴：霍尔的高/低语境理论阐明了语境对交际意义建构的深刻影响，其本土化解读拓展了该理论在方言传播研究中的适用性；新媒体语境下的方言实践显示短视频等平台在扩大方言影响力的同时也潜藏认知错位的风险；而方言在网络互动中的作用具有两面性，既促成社群认同也可能造成沟通断层。这些观点构成了本文的理论基础。本文将据此进一步聚焦抖音短视频和 MMO 游戏这两种具体场景，对西北方言的语用功能展开深入分析，并阐释其中存在的认知断层现象。

3. 西北方言的不同网络语境

3.1. 抖音平台中西北方言的语用语境

抖音短视频作为当今中国最有影响力的社交媒体之一，也为各地方言提供了展示舞台。在抖音平台上，西北方言内容的数量和热度不断攀升。虽然总体上东北话、四川话等更通行的方言占多数，但西北方言凭借鲜明的地域风格也取得了不俗的传播效果。

西北方言在抖音平台上之所以能够吸引众多受众，主要归功于其独特的语用功能。首先体现在幽默娱乐功能上。西北方言夸张豪放的腔调和词汇听起来格外诙谐有趣，创作者经常利用这一特点，通过夸张方言发音来营造滑稽效果。不少原本晦涩难懂的方言段子在抖音上循环播放后，即使习惯普通话的观众听多了也觉得十分有趣，可见方言本来的陌生感经过搞笑包装反而成了传播亮点。其次在于带来身份认同与亲切感。方言作为地域身份的符号，熟悉的乡音能够迅速拉近人际距离。西北地区的用户在抖音上看到用自家方言表演的内容时往往倍感亲切，自豪感和认同感油然而生，并会积极点赞、转发，从而形成一批方言内容的忠实受众。对于外地观众而言，西北方言质朴豪爽的风格同样能传递出真诚、接地气的印象。

此外，西北方言内容还起到了文化展示与传承的作用。许多抖音短视频通过方言介绍地方戏曲、美食等民俗，让年轻观众觉得新鲜有趣。在娱乐的同时，这些视频也潜移默化地传播了西北地区的风土人情。有人将此形象地称为方言短视频的“可视化民俗”功能。抖音上的方言民俗内容生动真实、贴近生活，比起正式的文字或纪录片更易激发年轻一代的兴趣，因此被视为方言活态传承的一种新路径，实现了“以用促传”的效果——通过广泛使用方言促进对方言的保护与传承，传承方言文化最有效的方式就是开发利用，以使用促保护[11]。

综上，在抖音这个开放的媒体环境中，西北方言的幽默性、亲和力和文化意涵等多重语用功能相互叠加，赋予其独特的传播吸引力。但不能将抖音中的方言内容视为同一种传播实践：搞笑段子、日常生活记录和民俗解说，对背景知识的依赖并不相同。平台公开说明显示，推荐系统会利用用户观看和互动行为进行内容排序[12]。据此可以推测，方言视频既可能进入有相关兴趣的受众群体，也可能因转发和推

荐接触缺乏地方知识的观众；受众范围扩大并不意味着共同知识同步增加。创作者若更重视能迅速引发互动的语音特点和笑点，便可能压缩文化背景的说明。这是传播条件下的可能倾向，不能据此认定算法必然导致方言内容浅表化。

不同呈现方式也会改变理解路径。无字幕的方言视频主要依赖语音、动作和场景，熟悉方言的观众较易理解，陌生观众则可能只把握情绪或情节。有字幕的视频能帮助识别词句，但仅作字面转写时，仍难以说明玩笑的对象、亲疏关系和地方习俗；带词义及情境注释的字幕更有助于补充这些信息。配普通话解说的视频可以交代文化背景，降低陌生观众的推理负担，但也可能改变原有节奏和幽默表达。因此，理解准确度、文化意义的把握与点赞转发等传播指标应分别考察，不能把互动量等同于理解程度。本文未进行三类视频的控制比较，上述差异属于机制分析，尚不能给出传播效果的经验排序。短视频可反复观看，评论区也可补充解释，但这种反馈通常滞后于首次观看。其高语境内容能否被理解，取决于解释方式及受众知识，而非平台名称本身。下一节将转向 MMO 游戏互动，讨论实时交流中的对应条件。

3.2. MMO 语境中西北方言的互动逻辑

在大型多人在线游戏(MMO)的虚拟社交空间中，语言是玩家互动协作的关键媒介。西北方言在 MMO 情境中的使用，展现出不同于短视频的一套互动逻辑。

首先，同乡玩家之间使用家乡话交流能够迅速确认彼此身份，建立起亲近感和信任。这种“自家人”式的高语境沟通让许多潜台词不必明说就能心领神会，大大提高了团队配合的默契度和效率[10]。当队伍里有熟悉的老乡时，他们往往自发组建方言语音小圈子，在战斗指挥等环节配合无间。西北方言在这种情况下充当了团结纽带的角色，增强了社群凝聚力和归属感。

同时，西北方言丰富的语气词和直率生动的语调赋予玩家更强的情感表达力。在紧张刺激的对局中，用家乡方言喊出短促有力的感叹更能释放情绪、活跃气氛，比起普通话表达更为传神。有些平时讲普通话的玩家在激动或危急时刻会不由自主切换回方言，因为那是他们情感表达最顺畅自然的渠道。

在异质团队中，方言使用者可以根据队友构成调整语言，这是语码转换策略。当队伍成员具有相近的语言经验时，方言可能便于维持内部交流；有其他地区玩家加入时，改用普通话或补充解释，则有助于让关键信息被共同理解。不过，这种协调并不会自动发生，还受到任务节奏、队员关系以及语音频道设置的影响。团队是否已形成共同知识，需要通过回应、复述和行动结果确认，不能仅凭成员来自同一地区作出判断。

尽管多数玩家具备这样的语言适应性，但在一些情况下西北方言仍可能造成沟通断层。例如，在临时匹配的陌生人队伍中，如果几位西北玩家自然而然地一直讲方言，听不懂的外地玩家就会陷入信息不对称的困境——一方在高语境下谈笑风生，另一方却插不进话。这种认知断层会降低团队协作效率，甚至引发摩擦。如果外地玩家因为听不懂方言而错过关键信息或感到被排斥，久而久之还可能对说方言的一方产生成见，导致群体隔阂。在游戏直播或公开语音频道里，类似的问题也会出现：主播讲方言虽然让同乡观众倍感亲切，却让其他地区的观众难以理解，影响观看体验。

总体而言，在 MMO 语境下西北方言的作用具有两面性：在共享语言经验的圈内，方言可成为亲密交流的纽带；在跨地域队伍中，则需要语码转换和理解确认。MMO 内部也存在明显差异：固定公会能够在长期协作中形成共享术语，临时队伍却往往需要快速建立共同知识；闲聊允许追问解释，限时战斗则压缩了修复误解的时间。即时语音降低了输入文字的成本，但多人同时发言、音频质量和指令稍纵即逝的特点，也可能增加识别与确认的难度。支持文字频道、快捷指令或地图标记的游戏可提供补充线索，因此不能把 MMO 概括为单一的纯语音环境。

值得注意的是，当西北方言玩家找到具有共同语言经验的群体后，也可能回到方言环境中寻求归属。

例如，按语言兴趣组建的游戏公会可以在日常交流中延续方言使用。如果游戏提供公会、队伍和公共频道，频道权限与切换方式便影响内部交流是否进入公共协作空间。方言频道有利于维护社群联系，但是否产生圈际隔阂，还取决于跨群体协作时有无共同指令和补充说明，不能仅由方言小圈子的存在推断。

通过以上分析可以看到，西北方言在 MMO 游戏中的语用功能及互动逻辑，与其在抖音平台的情形既有相似之处也有明显区别。两者的差异折射出语境依赖程度对沟通效果的深刻影响。下一步将从认知视角对比抖音和 MMO 两种语境下方言语用功能的异同，深入剖析其中的认知断层现象。

4. 语用功能的认知断层分析

4.1. 认知断层成因分析

前文我们讨论了西北方言在抖音和 MMO 语境中的语用功能表现，均出现了由于语境不共享而引发的认知断层。下面将从认知角度具体分析这种断层的表现及成因。

首先是语义理解的错位。西北方言中带有地方特色的词汇和俗语，可能使缺乏相关知识的受众难以准确理解。字幕有助于识别词句，但不一定能传递完整的地方经验。在 MMO 限时语音互动中，若缺少文字记录、回放或其他补充线索，玩家也可能来不及追问。以假设情境说明：队友说“他要跑咧！”时，若听者未识别相关发音，又未从画面确认对象，便可能误判行动指向。这一例子只用于说明识别与情境推理的关系，并非采集到的游戏语料。只有当这类偏差与共同知识缺失有关，并进一步影响意义理解或行动协调时，才属于本文讨论的认知断层。

高语境交流往往省略部分表面信息，依赖双方共享的背景知识；面向陌生受众时，则需要把关键意思说明白。西北方言使用者在熟人圈中可以借助简短表达传达含义，但同样的表达进入陌生环境后，接收者可能缺少推理所需的信息。补充解释有时会改变表达节奏，却不必然造成认知断层；若解释帮助双方确认意义，反而能够缩小理解差距。因此，应区分表达风格的变化与理解协调的失败。

交际意图与认知效果的错位也是重要的影响因素。方言表达的态度与情感，需要结合关系、语调和场合判断。在熟人间被当作玩笑的表达，进入陌生人交流后可能被理解为冒犯。以“瓜”一类带评价色彩的表达为说明，其具体用法因地区而异，不能一概视为亲昵称呼。在假设的游戏语音情境中，说话者用方言急促催促行动，可能只是表达紧迫感，听者却可能把语调判断为责备。上述例子属于分析性情境，不能替代真实语料。此时，问题不只在于词义不熟悉，还在于双方对人际关系与言语行为的理解不同，与语用失误所关注的意图理解偏差相交叉[4]。即使听者能辨认字面意思，也未必理解说话者希望实现的交际效果。

此外，媒介特性会改变认知断层形成与修复的条件。抖音视频可以在发布前加入字幕、背景说明，并通过重复观看和评论补充信息，但推荐使内容进入新受众时，原有文化背景可能未随之传递。MMO 语音允许队友即时回应和追问，在固定队伍中有利于持续更新共同知识；但战斗时的时间压力、发言重叠及缺少可回看记录，也会提高误解修复的成本。文字频道与地图标记能补充行动线索，却不能自动解释玩笑和态度。因此，判断理解是否受阻，需要同时考察信息是否可保留、反馈是否及时、线索是否相关及任务是否允许追问，而不能简单认定通道越多就越能消除断层。

交际双方的主观态度也会加深认知断层，如果受众对方言文化抱有偏见或抵触心理，即使提供解释也可能不愿接受，反而强化既有的误解。同样，说话者如果缺乏语用敏感度，在不合适的场合坚持讲方言，也容易引起他人的反感，使认知断层上升为情感隔阂。一些调查显示，在陌生社交场合说别人听不懂的方言，会被视为缺乏礼貌或故意疏远他人，降低对其信任度。因此，认知断层往往并非纯粹的语言理解问题，而是夹杂着身份认同和信任度的因素。例如，在全国玩家混杂的公会里，如果西北玩家总是

在公共频道用方言交谈，其他地区玩家可能产生被排除在外的感觉，进而对这个方言群体产生戒备和偏见。这就超出了语用层面，上升到社会心理层面的隔阂。

总而言之，无论在短视频还是网络游戏语境，西北方言传播都凸显了高语境交际向低语境受众转换时可能出现的各种认知断层，包括上述语义误解、信息不匹配、意图错位，以及由此引发的情感和信任分歧。其深层原因在于不同受众拥有不同的语境框架，对同一语言符号赋予了不同含义。西北方言承载着西北地区独特的生活经验和文化逻辑，对于局内人而言很多意义属于一种“默会知识”，不经言传即可领会；但对于局外人来说，这些意义需要经过再语境化才能真正明白，一旦再语境化不足或失败，认知断层便产生。

4.2. 西北方言在新媒介语境下的再生

方言是珍贵的文化遗产，也是现实的交流工具。在数字媒介飞速发展的时代，方言的生存和传播环境发生了深刻变化。通过以上分析我们可以取得如下认识。

其一，西北方言在新媒体中获得了新的使用空间。抖音短视频中的幽默娱乐、情感认同和文化展示等功能，为方言接触更广泛的受众提供了机会。声音和画面的结合，也使地方日常生活更容易得到展示。一方面，方言短视频可让年轻人接触家庭和地域生活之外的方言表达，为代际传递提供补充渠道，但观看热度不能直接证明方言使用能力提高或代际传承得到改善。另一方面，新媒体为方言提供了创意表达的平台：方言既可以成为网络娱乐元素，也可以用于介绍乡土文化。结合姚小烈对方言与地域文化关系的讨论[11]，可以认为，方言在现代生活中的持续使用，有助于人们理解其文化价值；其实际影响仍需结合不同内容类型和受众经验考察。

其二，语境差异造成的认知断层是方言传播必须面对的问题。正如霍尔的理论所揭示，高语境的方言文化在走向更广阔的低语境受众群时，可能遇到理解上的障碍。本文的分析表明，无论是在短视频还是网络游戏中，西北方言的使用都存在交际双方认知不对称的现象：在抖音平台，这体现为部分外地观众对方言笑点、方言内涵“一知半解”，只能理解表层意思；在 MMO 互动中，则表现为不同语言背景玩家之间的信息传递不顺畅，甚至影响协作关系。造成这类认知断层的重要原因在于语言背后的共同知识不足，以及媒介所提供的确认条件有限。方言所承载的大量隐含信息，对于习焉不察的本地人是理所当然，但对缺乏该文化背景的他者则是空白。尤其在实时互动的语境下，语境的缺席没有得到及时填补，断层便即时产生。需要强调的是，这种认知断层并非任何一方的过错，而是语言交际中正常的“磨合成本”。不同文化圈的人相遇，总要经历从陌生到熟悉的过程。方言交流中的障碍恰恰提醒我们：传播不仅是语言符号的传递，更是文化意义的碰撞与协调。认知断层的存在，促使传播者反思如何更有效地编码信息，也促使受众学习如何解码陌生的信息。这种双向的调适过程，本身就是跨文化交际的意义所在。

其三，弥合方言语用认知断层，需要让具体措施回应前述成因。针对语义理解错位，短视频创作者可保留方言原声，同时为关键地方词提供普通话释义，并通过动作和情境展示其用法。字幕不宜只转写发音，也应在必要时交代指称对象和生活背景。针对意图错位，可使用“元交际”手段，即对正在进行的交际作简短说明，例如在视频开头说明这是熟人之间的玩笑、介绍地方习俗，或在评论区澄清表达的适用场合。这样能帮助观众判断话语的关系背景，而不只是理解字面词义。针对算法推荐带来的受众变化，创作者可结合评论中的疑问补充解释；平台也可提供便于添加方言词注释和文化背景说明的工具。评估这些措施时，应分别观察词义理解、意图判断和文化信息掌握，不能只依据播放量或点赞量。

针对 MMO 中的协作信息不对称，游戏开发者可在组队系统中提供可自愿填写的交流语言偏好和理解能力选项，将其作为匹配的辅助条件，允许玩家选择共同语优先或方言友好队伍，并保留随时调整的入口。这类机制应依据交流偏好，而非强制按地域划分玩家，以免扩大群体隔离。固定公会可设置方言

闲聊频道与公共协作频道，临时队伍则可提供统一的战斗快捷指令、地图标记和确认按钮，让关键信息同时具有语音与可视表达。针对意图错位，可在队伍建立时设置简短的交流约定，如紧急指令使用共同语、陌生称呼先作解释。语音转写若被采用，还需评估方言识别准确度，不能把自动转写结果视为可靠释义。上述安排旨在降低共同知识建立与误解修复的成本，属于设计建议，实际效果仍需通过玩家测试检验。

5. 结语

总之，在信息全球化与文化多样化并存的当下，我们既要认识到方言传播中语用功能所具有的特殊优势，也要正视语境差异所带来的认知断层挑战。在高语境和低语境之间架起桥梁，是实现方言文化创造性转化和创新性发展的必由之路。正如费孝通所倡导的“各美其美，美美与共”，当西北方言等各地方言都能在保留独特风采的同时融入全民交流的网络，我们的语言生态将变得更加丰富健康。希望本文的探讨能够为这一目标贡献一份学理上的启示。

参考文献

[1] [美]爱德华·霍尔. 超越文化[M]. 何道宽, 译. 北京: 北京大学出版社, 2010.

[2] [美]爱德华·霍尔. 无声的语言[M]. 何道宽, 译. 北京: 北京大学出版社, 2010.

[3] 王宵静. 回归情境: 重访爱德华·霍尔的“高/低语境”说[J]. 新闻与传播研究, 2021(12): 16-21.

[4] Thomas, J. (1983) Cross-Cultural Pragmatic Failure. *Applied Linguistics*, **4**, 91-112. https://doi.org/10.1093/applin/4.2.91

[5] Clark, H.H. and Brennan, S.E. (1991) Grounding in Communication. In: Resnick, L.B., Levine, J.M. and Teasley, S.D., Eds., *Perspectives on Socially Shared Cognition*, American Psychological Association, 127-149. https://doi.org/10.1037/10096-006

[6] 周怡帆. 全媒体视域下方言传播研究[D]: [博士学位论文]. 太原: 山西大学, 2020.

[7] 李卫锋. 活态传承: 方言传播的短视频实践与价值思考[J]. 中国广播电视学刊, 2022(9): 65-67.

[8] 蓝刚. 方言短视频在城市形象建构中的影响研究[J]. 视听, 2020(9): 23-25.

[9] 朱永春. 如何让方言短视频火起来? [J]. 中国报业, 2020(7): 84-85.

[10] 黄玖立, 刘畅. 方言与社会信任[J]. 财经研究, 2017, 43(7): 83-94.

[11] 姚小烈. 试论方言与地域文化自信[J]. 西华大学学报(哲学社会科学版), 2016, 35(5): 5-9.

[12] 抖音. 什么是推荐系统[EB/OL]. https://trust.douyin.com/algorithm/, 2026-10-11.