Journalism and Communications 新闻传播科学, 2026, 14(11), 53-60
Published Online November 2026 in Hans. https://www.hanspub.org/journal/jc
https://doi.org/10.12677/jc.2026.1411286

Hans汉斯

人工智能生成内容技术辅助仫佬族依饭节传播的方案研究

黄馨瑶，王晓珍*

南宁学院艺术与设计学院，广西 南宁

收稿日期：2026年10月3日；录用日期：2026年11月2日；发布日期：2026年11月10日

摘　要

随着人工智能生成内容(AIGC)技术的快速发展，非物质文化遗产的数字化传播逐渐受到社会关注。在国家大力推动文化数字化的背景下，本文以广西河池仫佬族依饭节为研究对象，运用文献研究法和案例分析法，梳理依饭节的文化素材与传播方式，并比较相关文献方案与公开创作案例。针对内容制作与发布中可能遇到的文化核验、叙事转译和持续供给问题，文章提出视觉素材整理、人机协同审核、分平台发布及反馈修订的传播方案，以“还愿与祝愿”解说视频为例细化素材、生成和核验环节，并提出后续评价方法，为依饭节数字传播提供可检验的设计参照。由于尚未开展依饭节的平台样本调查或传播测试，方案的实际效果仍待检验。

关键词

人工智能生成内容，仫佬族依饭节，非遗传播，人机协同，文化核验

A Communication Plan for the Mulao Yifan Festival Assisted by AI-Generated Content Technology

Xinyao Huang, Xiaozhen Wang*

School of Art and Design, Nanning University, Nanning Guangxi

Received: October 3, 2026; accepted: November 2, 2026; published: November 10, 2026

Abstract

This study develops a communication plan for the Mulao Yifan Festival using AI-generated content

*通讯作者。

文章引用：黄馨瑶，王晓珍. 人工智能生成内容技术辅助仫佬族依饭节传播的方案研究[J]. 新闻传播科学, 2026, 14(11): 53-60. DOI: 10.12677/jc.2026.1411286

(AIGC) technology. Through a literature review and analysis of publicly documented cases, it examines cultural materials and communication requirements and proposes a workflow combining material organization, human-AI collaboration, cultural review, platform-specific publication, and feedback-based revision. A proposed explanatory video on thanksgiving and blessings illustrates how source information, generative tasks, and review criteria can be linked. The plan treats authentic records and creative adaptation separately and includes source attribution, community participation, and checks of ritual context. As no platform sample survey, fieldwork, or audience test has been conducted for the Yifan Festival, the plan is presented as a design proposal whose feasibility and communication effects require further evaluation.

Keywords

AI-Generated Content, Mulao Yifan Festival, Intangible Cultural Heritage Communication, Human-AI Collaboration, Cultural Verification

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. 绪论

(一) 研究背景

随着互联网技术与数字媒体的快速发展，非物质文化遗产的数字化传播逐渐成为社会关注的重要内容。在国家大力推进文化数字化的背景下，传统仪式进入数字媒体时需要说明其文化语境。文化和旅游部办公厅发布的“人工智能 + 文化和旅游”应用试点通知，将辅助文化艺术创作生产、文化遗产保护传承等列为重点方向。[1]涉及具体节庆仪式的生成内容仍应核实地方资料与使用权限。

仫佬族依饭节于 2006 年被列入第一批国家级非物质文化遗产名录，是仫佬族重要的传统节日。依饭节又称“喜乐愿”、“依饭公爷”，带有感恩和祝愿色彩，多以村屯或宗族为单位举行。依饭节在不同村屯和宗族中具有不同的实践形式，数字传播应注意版本和场所差异。与此同时，AIGC 技术的发展为非遗传播提供了新的内容制作方式。已有绵竹年画相关研究与公开作品可为素材转译提供参照[1]，但现有资料不足以判断依饭节人工智能传播实践的总体情况。因此，本文讨论 AIGC 技术辅助依饭节传播的可行方案。

(二) 相关研究现状

目前，国内学者主要从仪式传播、文化传承等角度对依饭节展开研究。陈力丹、王晶以凯瑞的传播仪式观和格尔茨的仪式观为理论基础，通过依饭节民族志调查讨论文化共享与信仰塑造[2]。谢美琳、罗相巧对广西宜州依饭节的祭祀音乐开展田野考察[3]；莫艳婷等则分析依饭节的多民族参与及文化交流问题[4]。这些研究提示，依饭节内容不能仅被当作独立的视觉符号，还需要结合参与主体、地方语境与仪式功能理解。

在 AIGC 与非遗传播的交叉研究方面，近年来的成果日益丰富。有研究以《百苗图》为案例，探索 AIGC 技术在民族文化传承与创新设计中的应用路径[5]。也有学者讨论 AIGC 介入非遗传承的技术转译与文化保护问题[6]。陈业创等以壮锦纹样为对象讨论 AIGC 辅助传承与创新设计中的决策方法[7]，为生成方案的选择提供了相关研究参照。祝恩宇、贺庚龙基于符号学理论，提出了一套 AIGC 辅助的非物质

[1]https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/kjjy/202603/t20260325_965136.html

文化遗产符号开发机制，并构建了政策支撑、人才保障与社会参与的协同开发模式[8]。

有关数字文化遗产的受众体验与文化认同问题，仍需具体研究材料支撑。已有研究对苏州非遗数字化传播策略进行探讨[9]；智能技术与非遗保护传播研究则强调文化属性与传承人主体作用[10]。总体来看，现有文献可为依饭节内容制作提供参照，但具体传播效果尚需检验。因此，本文将从人机协同的视角展开进一步研究。

(三) 研究目的与意义

(1) 研究目的

本文希望通过对仫佬族依饭节的研究，梳理其在新媒体环境中的传播资料与可转译内容，并结合人工智能生成内容技术和其他非遗案例提出相应的传播方案，为少数民族非遗的数字化传播提供一定参考。本文不评价尚未经调查的受众参与度或传播效果。

(2) 研究意义

从理论层面看，本文有助于丰富 AIGC 技术与少数民族非遗传播相结合的研究内容，为人机协同理论在非遗传播领域的应用提供理论参考。从实践层面看，本文提出的传播优化策略可为依饭节及其他少数民族非遗的数字化传播提供操作参考，并为后续作品制作与传播测试提供依据。

(四) 研究方法

(1) 文献研究法：通过查阅知网等学术数据库中的相关期刊论文、学位论文以及政策文件，对依饭节传播和 AIGC 非遗应用进行理论分析。

(2) 案例分析法：选取绵竹年画的 AIGC 设计研究[1]与公开报道中的“绵竹年画天团”作品为材料，从文化素材、生成任务、人工判断与迁移限制四个方面作对照分析。前者属于研究提出的方法，后者属于公开创作案例；分析不把两者视为同一项目，也不以获奖或展示代替传播效果数据。

(五) 分析依据

本文借鉴人机协同的相关讨论。Jarrahi 强调人与人工智能在信息处理和情境判断中的互补关系[11]。据此，本文将人机分工落实到资料选择、辅助生成、文化核验与发布反馈四个环节：传承人与社区提供地方文化解释，创作者负责叙事与视觉组织，生成工具承担分镜、图形草案及字幕等备选内容的制作。文化理解作为后续作品测试的维度，重点考察受众能否辨认节庆语境、区分纪实与改编；本文不据此推断文化认同已经提升。

(六) 文献方案与公开案例的对照分析

绵竹年画设计研究提出从文化要素整理到生成设计与应用的思路[1]。“绵竹年画天团”将传统年画的形象、色彩与主题用于 30 秒 AIGC 视频，并进入由传承人、学术机构代表和行业专家参与评审的创意设计大赛。两类材料分别反映方法设计与公开作品，不能视为同一项目或相互验证的效果证据。其可迁移做法与限制见表 1。

Table 1. Comparison of a research proposal and a public creative work
表 1. 文献方案与公开作品的比较及迁移边界

材料	能够借鉴的环节	用于依饭节的限制
绵竹年画 AIGC 设计研究[1]	整理文化要素，形成生成与应用方案	平面图像转译不能直接代替仪式动作与地方语境核验
“绵竹年画天团”公开作品	短时长动态表达，结合专业评审	竞赛认可不等于传播效果；创意形象改编不能直接套用于祭祀影像

由此可见，依饭节方案可以借鉴素材整理与短视频组织方式，但应另行建立仪式核验规则。对动态画面，核对动作、服饰和道具是否属于同一地方版本；对解说文字，区分地方传说、文献记载与创作设定。案例提供的是设计参照，不支持依饭节传播效果已经改善的结论。

2. 仫佬族依饭节概述

(一) 发展历史

仫佬族依饭节具有较长的传承历史。仫佬族主要分布在河池市罗城仫佬族自治县、宜州区、都安瑶族自治县等县(区)，罗城是中国唯一的仫佬族自治县。依饭节一般在立冬以后择吉日举行，其中心内容是举办“依饭道场”，仪式地点多与宗族祠堂等文化空间相关。不同文献对其举办周期记载不一，有“每三年举行一次”的通行说法，也有村屯按宗族“冬”的轮值周期举办的记载，具体周期因村屯而异。2006年，仫佬族依饭节被列入第一批国家级非物质文化遗产名录。自 2009 年首届公开节庆活动举办以来，依饭节的展示场景有所拓展；据 2025 年活动报道，“30 余万人次的游客、3 亿余元的旅游消费”反映了当年依饭节相关活动的文旅参与和消费情况。[2]

(二) 文化特点

据现有公开资料与文献记载，依饭节具有鲜明的视觉特征与文化内涵。依饭节的中心内容是举办“依饭道场”，表达感恩还愿与祝愿丰收、家庭平安的愿望。官方项目介绍将仪式概括为安坛、请圣、点牲、劝圣、唱牛哥、合兵、送圣七个程序。部分仪式资料记载，祭祀前将神灵画像挂于堂壁，面具摆放于祭桌上，除燃香烛摆酒菜外，还供放红薯、谷穗、五色糯米饭等。整个仪式由两位师公任司仪：其中一人头戴面具，身着红法衣，脚蹬草鞋，专跳请神敬神的舞蹈，称为“跳师”；另一人着便装，专唱请神敬神的经文，称为“唱师”[3]。舞者分别戴白马姑娘、引光(传令使者)、牛歌等 36 位神的面具，舞蹈跳哪个神就戴哪个神的面具表演，边唱边舞，唱词内容是各位神的身世来历。

需要说明的是，上述仪式程序、神灵画像数量与师公分工主要依据现有文献与公开报道整理，不同村屯、不同宗族的依饭节实践在神灵名录、仪式顺序与称谓上可能存在差异，制作数字内容前应以所选村屯的具体田野资料为准。涉及 36 位神灵画像、面具等图像的对外展示，须事先确认素材的使用许可、文化禁忌与公开范围。依饭的目的是感恩还愿、庆丰收、驱灾除难、保寿积福，祈求人丁平安、五谷丰登、六畜兴旺，体现出仫佬族文化之精髓。

(三) 发展现状

目前，依饭节主要通过线下节庆活动、非遗展示、媒体报道等方式进行传播。2025 年罗城仫佬族依饭节举办了开节仪式、民族体育竞技、“仫佬盛宴·百膳呈祥”文旅美食嘉年华、半程马拉松赛、原生态依饭文化展示等系列活动。官方名录列有相关代表性传承人，说明传播方案需要联系实际传承主体与地方文化空间。从数字化传播的角度来看，依饭节亦有宣传片等传播资料，但不同平台的内容数量、更新情况和受众反馈仍需要专门的样本观察。

3. 依饭节数字传播的需求与难点

(一) 线上内容的持续供给与组织

目前，依饭节的传播包括线下节庆活动和媒体报道。2009 年以来的公开系列活动包含仪式、体育竞技和美食体验。新闻报道中的活动参与人数不能说明线上传播的规模。抖音、哔哩哔哩、小红书等平台的更新频率和互动情况，需要平台检索样本才能判断。因此，如何从节庆活动中提取可持续发布的故事和文化释义，是方案需要处理的问题。绵竹年画已有将文化图像转化为动态内容的公开案例，但不能推

[2]https://v.gxnews.com.cn/a/21869270

断依饭节已具备相同条件或取得相同传播效果。

(二) 视觉资料整理与文化核验

依饭节已有活动现场的新闻报道和短视频片段；其他数字内容的类型与数量还需进一步检索。依饭节拥有 36 位神灵画像、面具、师公服饰、五色糯米饭等丰富的视觉符号资源，其数字化采集情况与授权边界仍需核对。非遗保护传播的智能化研究关注数据标准与传承人解释权[10]，据此，素材整理宜同时记录技术信息与地方文化说明。绵竹年画的 AIGC 研究亦可供参考，其中的文化要素整理与生成设计思路可提供方法参照[1]。具体项目宜先从一份注明来源、地方版本和使用权限的素材表开始。

(三) 仪式故事的适度转译

依饭节已有仪式流程的记录和展示；将这些资料转化为故事性内容时，还需要交代仪式与人物的地方语境。依饭节仪式中的“跳师”舞蹈、36 位神灵画像、仫佬族古歌等元素具有很高的视觉表现力和叙事潜力，对这些元素的具体转译方式和不同年龄受众的理解情况，仍需作品与受众材料验证。绵竹年画公开作品中的动态表达可作为媒介形式参照，但不能据此推断依饭节受众的偏好。方案设计应先选定一个有来源的故事或村屯版本，再讨论视觉语言。

(四) 受众理解与互动方式

依饭节线上受众的参与情况尚缺少可比较的数据。后续可在观看之后收集用户对仪式故事的理解反馈。非遗数字传播策略研究可为参与方式提供讨论基础[9]。已有研究提出的 AIGC 驱动下非遗符号传播路径，可为互动设计提供案例线索[8]。这一方式能否用于依饭节，需要核查技术条件与文化审核机制。

4. 人工智能生成内容技术辅助的传播方案

(一) 整理文化素材并制作视觉内容

在视觉内容生产方面，可充分利用依饭节丰富的视觉符号资源，结合 AIGC 技术进行数字化转化。具体而言，首先可建立一份有来源和授权记录的素材表，对所选村屯的神灵画像、面具、红法衣和“跳师”动作进行整理；智能技术应用研究亦提示，非遗数字化采集应兼顾技术标准与文化资源属性[10]。其次，可在确认适合公开使用的范围(包括核对 36 位神灵画像与面具的具体地方版本、取得旧照或视频素材的授权记录)后，以 AI 绘图工具制作经核实的视觉草案。涉及“跳师”等动作的科普展示，应优先使用经许可的真实示范影像；AIGC 可辅助形成动作说明、字幕与分镜草案。需要创意动画时，应标明改编性质，并由传承人核对动作与道具关系。

(二) 建立人工审核与生成工具相结合的流程

依饭节具有祭祀与节庆活动属性，其内容生产需要特别注重文化准确性与仪式的使用边界。建议先行建立传承人、创作者与技术人员协同的审核流程：首先由依饭节非遗传承人核对所选村屯的文化素材清单，包括所选地方版本中神灵的身份与象征意义、仪式流程的文化内涵、各神灵面具的造型特征等，形成可供创作者使用的说明；生成工具负责提供纹样、设计图与分镜等备选素材；传承人负责文化解读与内容把关，创作者负责视觉组织，双方记录判断依据和修改意见[11]。发布前由传承人核对文化内容、创作者检查技术质量。对无法确认的名称、动作或禁忌，应返回资料核验环节，不能仅凭生成工具的回答定稿。

(三) 选择平台发布并记录反馈

在传播渠道方面，可利用短视频平台与社交媒体平台测试不同内容。具体可采取分层传播策略：在抖音平台发布 15 至 30 秒的 AI 生成动态海报或动画片段，并核对观众对内容的理解；在哔哩哔哩发布 3 至 5 分钟的 AIGC 辅助制作的文化解说视频，讲述依饭节的仪式故事和文化内涵；在小红书以图文形式呈现依饭节视觉符号的现代化再设计过程，记录观众反馈。上述时长与形式是本方案的初始测试设置，

不是已经验证的最优组合；发布时还需同步说明资料来源、地方版本与改编范围。

(四)“还愿与祝愿”解说视频的方案示例

为使方案具有可执行的内容单元，拟制作一条 60 至 90 秒的“依饭节为何表达还愿与祝愿”解说视频。官方项目介绍对其感恩与祝愿内涵有所说明；具体影像拟在选定一个村屯并取得同意后采集，或从有明确使用许可的资料中选择。本节仅提出制作设计，不表示已取得素材或完成作品。视频拟分为主题提出、活动语境、文化解释与延伸阅读四个部分，具体分工见表 2。

Table 2. Proposed production plan for a video explaining “thanksgiving and blessings”
表 2. “还愿与祝愿”解说视频的拟制作方案

环节	素材与拟表达内容	AIGC 辅助任务	人工核验重点
提出主题	提出还愿与祝愿的问题，交代依饭节名称	标题、解说与分镜草案	名称、文化解释与引用来源
说明语境	呈现经许可的村屯或节庆影像	字幕整理、镜头顺序建议	日期、地点及活动性质；不混同仪式与舞台展演
解释内涵	结合资料说明感恩、祝愿及社区参与	图形草案、文本精简	不虚构神灵、仪式过程或功效；实拍与改编有别
提供入口	列出来源及后续阅读或学习信息	简介与问答备选文案	来源可追溯，使用范围清楚，纠错渠道有效

生成前，先将确定的名称、地点、版本、文化说明与许可范围整理为输入资料；无法确认的内容不交由模型补写。生成后，对照原始资料逐项检查，留存草案与修改记录。画面中的祭祀动作、神灵形象与仪式场所不宜由模型任意补全。对仅用于辅助解释的图形或动画，应明确其示意性质，避免观众误认为真实仪式记录。

(五) 文化风险、反馈与后续评价

选材与审核应听取所选村屯及实际传承者的意见，尊重不适合公开的仪式内容。公开可见不等于可以任意改编；应核对照片、影像、声音的使用范围，并说明素材来源、地方版本和生成方式。服饰或神灵图像混用、将仪式娱乐化等情况，应在发布前修正。

后续评价拟同时考察文化准确性、受众理解与制作过程。文化审核记录事实错误及其修正情况；受众反馈采用观看前后相同的基础理解问题，检查是否能说明还愿与祝愿内涵、区分纪实与改编，并收集疑惑；制作记录保留生成次数、人工修改内容与用时。平台互动按同一账号、相同观察窗口记录，不以不同平台的播放量直接比较成效。小规模自愿参与测试只用于改进作品，不能代表总体受众；若同时改变内容与发布方式，也不能将反馈变化单独归因于 AIGC。

5. 主流 AIGC 工具选择与技术瓶颈应对

(一) 方案涉及的主流 AIGC 工具及其适用性

结合前述传播方案的各个环节，可选用的主流工具及其优缺点如下。

图文文案环节可选用文心一言、通义千问、DeepSeek 等大语言模型，辅助起草标题、解说词与分镜脚本。此类工具便于生成多种表达草案，但对“依饭”“跳师”等地方性词汇的解释需要核对，不能以流畅表述判断内容准确。提示词宜先列出经核实的术语、地方版本和资料范围，再明确“仅依据所给材料改写，不补写未知名称与仪式”；输出后逐句核对文化事实，对资料未涉及的问题返回人工确认。

图像生成环节可选用即梦、通义万相等国产工具。即梦可用于概念图生成与局部修改；通义万相的图像编辑功能支持参考图输入，可作为主体特征保持与画面调整的测试选项。本方案宜先由人工整理面具正侧面、服饰配色和纹样位置，再以统一参考图配合中文提示词生成草案，避免只输入“仫佬族风格”等宽泛描述。已有京剧脸谱生成研究讨论细节呈现与数据不足问题[12]，蓝印花布生成研究涉及图形结构控制[13]，这些研究仅为检查项设置提供参照；本文实施采用国产平台的参考图、图像编辑和人工修正流程。此类工具便于开展图像生成与编辑，但具体功能因版本而异，且不能自行判断面具身份和仪式语境。制作时应保存工具版本、参考图、提示词、输出与人工修改记录，并由传承人核对地方归属。

视频生成环节可选用可灵、即梦等工具开展图生视频测试。可灵官方资料介绍了“多图参考”功能，可将同一主体的参考图用于视频生成；即梦官网介绍了文生视频与图生视频功能。对本方案而言，这些功能可用于经审核关键帧的短镜头测试；完整解说视频仍需人工组织镜头、解说、字幕和声音，不宜将平台发布时长等同于单次生成时长。工具的具体功能以使用版本为准，并记录生成日期、输入素材及修改结果。由于本研究尚未测试依饭节仪式动作，不对不同工具的动作自然度作优劣排序；肢体结构、道具接触和镜头连续性应列为后续样片的重点检查项。

(二) 生成依饭节特定元素时的技术瓶颈

一是视觉一致性问题。依饭节面具、红法衣及其他器物构成相互关联的视觉内容，跨镜头、跨批次生成时，应检查同一地方版本的形制、色彩与纹样是否一致。京剧脸谱研究将精细细节生成和标注数据不足作为研究问题[12]，可为本方案设置技术检查项提供参照，但不能由此推断依饭节素材已出现相同程度的错误。

二是动作连贯性问题。“跳师”的动作与所扮演的身份、唱词和道具相联系。后续测试应重点观察旋转、步伐转换及道具使用时的肢体结构、重心和接触关系，并逐帧检查是否发生形变、漂移或身份变化。对连续仪式动作，不宜预设工具能够依据首尾画面准确补足中间过程。

三是文化准确性问题。生成工具不能承担神灵身份、地方版本和仪式禁忌的最终判断。已有以苏绣为例的非遗主题文创研究[14]，其题材与本方案不同，不能替代依饭节的地方文化审核。对本方案而言，应将是否混用面具身份、是否错置道具、是否虚构仪式作为文化核验的具体项目，由熟悉所选村屯文化的人员判断。

(三) 针对性的技术对策

针对视觉一致性：其一，建立经授权的参考图组，固定选定村屯的面具形制、法衣配色、纹样位置与器物比例，每次生成均使用同一套角色设定与参考素材。其二，在即梦、通义万相等国产工具中，选用实际版本支持的参考图生成、图像编辑或局部重绘功能，优先修改错误区域，避免每次重新生成整幅画面；对必须准确保留的纹样，使用经许可的原图进行人工合成。其三，建立中文提示词模板，依次说明主体名称、地方版本、固定特征、镜头任务和禁止改动事项，例如“保持参考图面具形制与服饰配色，仅调整背景，不增加纹样或道具”。生成后以设定表逐项核对；出现跨镜头变化时，返回参考图与局部修改环节，不以继续生成代替人工判断。

针对动作连贯性：涉及“跳师”动作的科普展示优先使用经许可的真实示范影像，AI 辅助生成动作说明、字幕与分镜。确需创意动画时，先由人工依据真实动作确定起势、转折和结束等关键姿态，再制作关键帧草案；普通运动可测试图生视频，具有明确程式含义的动作应由人工补间或逐帧修正。生成后检查肢体、重心、道具和服饰的连续性，并由传承人核对动作语境；无法准确表达时，改用实拍或示意说明，不将模型补出的动作作为仪式记录。

针对文化准确性：沿用第四部分建立的人工审核流程，将“生成工具的输出一律视为待核验草稿”作为技术使用前提；对无法确认的神灵名称、动作与禁忌，退回资料核验环节，不以模型补写定稿。

需要说明的是，上述工具组合与对策是基于公开工具能力与本文方案需求的初步匹配，实际生成质量仍需在取得授权素材后经小批量测试检验，本节不构成对特定工具传播效果的验证。

6. 结论

本文围绕广西河池仫佬族依饭节的传播方案展开研究，通过文献分析和公开案例对照，对依饭节的仪式素材与传播需求进行了梳理。文章提出构建人工智能辅助视觉内容生产体系、建立人机协同内容审核机制、选择平台分层发布并记录反馈，并以“还愿与祝愿”解说视频细化实施步骤，同时结合主流 AIGC 工具的特点，分析了面具、服饰纹样与“跳师”动作生成中的风格一致性、动作连贯性与文化准确性瓶颈，提出国产工具参考图约束、局部编辑、提示词模板与人工修正等对策。由于没有依饭节的平台样本和受众调查，本文不能把线上内容数量、用户参与水平和传播效果作为已验证的研究发现。

人工智能生成内容技术与人机协同模式可为依饭节提供新的内容制作方式，但其传播效果与用户体验仍需实际验证。本文尚未进行实地调研和用户测试，所提出的方案还需在实际应用中完善。未来可进一步研究该技术在少数民族祭祀类非遗传播中的具体应用效果与用户接受度。

基金项目

2025 年广西壮族自治区第二批青苗人才资助科研项目《广西民族视觉文化的 AIGC 数字转化研究》。

参考文献

[1] 张艺川. 基于 AIGC 的绵竹年画文化基因提取与文创设计创新应用研究[J]. 包装工程, 2025, 46(24): 248-255.

[2] 陈力丹, 王晶. 节日仪式传播: 并非一个共享神话——基于广西仫佬族依饭节的民族志研究[J]. 中国地质大学学报(社会科学版), 2010, 10(4): 73-76.

[3] 谢美琳, 罗相巧. 广西宜州仫佬族依饭节道教祭祀音乐田野考察[J]. 内蒙古艺术学院学报, 2019, 16(3): 39-43.

[4] 莫艳婷, 农志远, 张发钦, 唐乐. 节日类非遗赋能民族交往交流交融的创新路径——以罗城仫佬族依饭节为例[J]. 文化创新比较研究, 2025, 9(35): 66-70.

[5] 张萍, 李显元. 基于 AIGC 的《百苗图》传承与智能辅助设计应用研究[J]. 设计艺术研究, 2025, 15(6): 74-80.

[6] 姚远. 技术转译与文化守护: AIGC 视域下非遗活态传承范式创新研究[J]. 艺苑, 2025(4): 74-80.

[7] 陈业创, 卢国明, 李争, 谢宏韵. AIGC 辅助壮锦纹样传承与创新设计的决策方法研究[J]. 科技创新与应用, 2025, 15(13): 1-4.

[8] 祝恩宇, 贺庚龙. AIGC 赋能非物质文化遗产符号的开发机制与传播路径研究[J]. 文化数字化, 2025(10): 50-57.

[9] 廉同辉, 陈佳, 张璐. 非物质文化遗产数字化传播策略探究——以苏州为例[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2025, 41(5): 79-84.

[10] 高洁崧, 康建东. 非物质文化遗产保护与传播的智能化赋能[J]. 人民论坛·学术前沿, 2024(2): 102-106.

[11] Jarrahi, M.H. (2018) Artificial Intelligence and the Future of Work: Human-AI Symbiosis in Organizational Decision Making. *Business Horizons*, **61**, 577-586. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.03.007

[12] Ge, H., Zhang, W., Sun, X., Fan, Z. and Xian, Q. (2025) Personalized Adaptive Generation of Peking Opera Facial Makeup Using Generative Artificial Intelligence. *Scientific Reports*, **15**, Article No. 45164. https://doi.org/10.1038/s41598-025-28460-1

[13] 冉二飞, 贾小军, 王子祥, 等. 应用稳定扩散模型的蓝印花布单纹样自动生成[J]. 现代纺织技术, 2024, 32(12): 49-57.

[14] 王芳. AIGC 技术在非遗主题文创产品设计中的创新实践——以苏绣为例[J]. 艺术大观, 2025(7): 34-36.