

舞蹈为何越来越短？

短视频平台中舞蹈实践的模板化与参与式转向

罗悦阳

(马来亚大学, 马来西亚 吉隆坡 50603)

摘要:随着短视频平台的发展,舞蹈的传播形态正在从相对完整的作品逐渐转向十几秒至几十秒的短舞蹈片段。本文以抖音平台中的舞蹈挑战为主要研究对象,结合平台公开的参与人数与播放数据,并通过对舞蹈参与者及舞蹈博主的访谈,考察舞蹈片段如何从作品中的局部结构转化为可被反复调用的“模板”,以及这一变化如何影响用户的参与方式。研究借助亨利·詹金斯(Henry Jenkins)的参与式文化理论与哈蒙尼·本奇(Harmony Bench)的社交舞蹈与媒介研究,将舞蹈的短时化、模板化与身体参与联系起来。研究认为,舞蹈的“变短”并不只是时长变化,而是传播单位、创作逻辑与观看关系的共同转变。具有高识别度、易模仿并能够与音乐节奏形成稳定对应的动作片段,更容易在平台机制中被提取、教学和再生产,并由此形成“短—模板—参与”的传播机制。用户也由传统意义上的观看者转变为模仿者、再创作者和传播者,舞蹈因而获得了更强的参与性与社交属性。

关键词:短视频舞蹈; 抖音; 模板化; 参与式文化; 舞蹈实践

DOI: doi.org/10.70693/202608125736

第一章 引言

1.1 研究背景与问题提出

随着移动互联网和短视频平台的发展,舞蹈正在逐渐进入一种不同于传统舞台和影视媒介的传播环境^[1]。过去,舞蹈通常以相对完整的作品形式存在。无论是剧场中的舞蹈作品、电视节目中的舞蹈表演,还是音乐影像中的编舞,其基本逻辑都是由编舞者或表演者完成作品,再由观众进行观看^[2]。舞蹈的完整性、艺术性和表演质量构成了传统舞蹈传播的重要评价标准。然而,在抖音等短视频平台中,这种以“完整作品”为中心的舞蹈传播逻辑正在发生变化。越来越多的舞蹈不再需要完整呈现,而是以十几秒、二十几秒或三十秒左右的动作片段进入平台,并通过模仿、教学、挑战和再发布不断扩散。舞蹈的传播单位因此从完整作品逐渐转向具有高度识别度和可复制性的动作片段^[3]。

这种变化并不只是视频长度的缩短。短视频平台所改变的,是舞蹈从“被观看的作品”向“可参与的内容”转化的方式。相关研究指出,短视频平台通过便捷的拍摄工具、音乐资源、话题机制和算法推荐,使普通用户能够较低成本地完成内容生产,并在观看、模仿、发布和互动中参与传播^{[1][4]}。舞蹈在这一过程中也不再只是被观看的视觉内容,而成为用户能够直接调用的身体实践。舞蹈短视频既可以用于展示,也可以用于教学、模仿、社交和自我表达,其社会功能已经超出了传统舞蹈作品传播的范围^[5]。

抖音上的“舞蹈挑战”尤其能够体现这种变化。平台中大量舞蹈挑战围绕特定音乐片段和动作结构展开,用户可以直接使用相同音乐,并按照已有动作进行模仿,也可以在原有结构上进行一定程度的调整。由此形成的并不是单一视频的重复传播,而是一种由原始动作、教学视频、模仿视频和再创作共同构成的持续生产过程。相关研究将这种内容概括为高度模板化和高度参与性的“音乐舞蹈类挑战”,认为其传播过程呈现出“模仿—再创作—模仿”的循环特征^[3]。这一观察与本文所关注的“片段—模板—参与”变化具有直接关联,但本文更关注的是:为什么一个原本属于某一作品或某一舞者的动作片段,能够逐渐脱离原作品,成为普通用户可以反复调用的公共舞蹈结构。

作者简介:罗悦阳(1994—),女,硕士,研究方向舞蹈人类学/民族志。

通讯作者:罗悦阳

从抖音平台公开数据也可以看到这种传播规模。在流行舞和古典舞类挑战中,《Badboy》(约24秒,8396人参与,2.7亿次播放)、《爱的主打歌》(约21秒,4328人参与,2亿次播放)和《精卫》(约18秒,2350人参与,1.5亿次播放)均以十几秒至二十几秒的片段获得了数千万至数亿的播放量。K-pop舞蹈挑战的传播规模更为突出:EXO《Love Shot》的高潮副歌片段约18秒,吸引3.4万人参与,播放量达12.2亿次;(G)I-DLE《Queen Card》约30秒,参与人数达14万,播放量高达58.4亿次。抖音平台原生舞蹈挑战则呈现出更大的参与规模,《醋意摇》约15秒,有9.1万人参与,播放量13.9亿次;《星奇摇》约24秒,参与人数高达89.9万,播放量达142.2亿次。这些数据来自抖音平台公开页面,统计时间节点各有不同,本文仅以这些数据说明舞蹈片段在平台中已具备独立传播能力,而不将其作为不同舞蹈之间传播效果的严格比较依据。需要指出的是,部分艺人、歌手和舞蹈博主的参与进一步扩大了这些挑战的可见度,但本文并不将明星参与视为传播的主要原因,而是将其视为平台传播过程中增加可见性的一个因素。

已有研究从不同角度解释了短视频舞蹈的传播。一方面,舞蹈短视频的传播依赖于动作、音乐、视觉形象等多种因素;另一方面,平台的推荐机制、创作工具以及挑战话题也会影响内容的可见性和用户参与^{[1][3]}。针对舞蹈视频传播潜力的研究也表明,舞蹈视频的传播表现并非由单一的身体动作决定,而是与身体动作、整体外观、面部表情和场景等多种视觉线索共同相关^[6]。这意味着,一个舞蹈片段能否获得较高传播度,并不能简单归结为“动作简单”或“视频较短”,而需要结合动作本身的识别性、音乐结构、视觉呈现以及平台环境进行理解。

本文由此关注一个看似简单但具有传播学和舞蹈学意义的问题:当舞蹈从完整作品转向十几秒、二十几秒的可复制片段之后,舞蹈的传播方式发生了什么变化?进一步而言,这种变化如何影响舞蹈的作品形态、观看关系以及普通用户的身体参与。

1.2 研究对象与方法

本文以抖音平台上的舞蹈挑战和短视频舞蹈为主要研究对象,重点观察具有明确动作片段、音乐片段和模仿机制的舞蹈内容。研究材料主要包括抖音公开的舞蹈挑战数据、平台中的典型舞蹈视频,以及对舞蹈参与者和舞蹈博主的访谈。

本文选取了流行舞、古典舞、K-pop原舞蹈以及抖舞等不同类型的舞蹈挑战作为观察材料,并不以比较不同舞种的传播特点为主要目的,而是希望通过不同类型案例观察一种跨舞种存在的共同现象,即舞蹈作品中的高识别度部分被提取出来,以较短的形式进入平台,并在用户模仿和再创作中获得新的传播生命。典型案例包括《Ggez》、《Badboy》、《爱的主打歌》、《精卫》、《Love shot》、《Queen Card》、《醋意摇》和《星奇摇》等舞蹈挑战。案例的选择主要考虑三个方面:一是具有较高的公开参与和播放数据;二是舞蹈片段具有较明确的动作识别点;三是在平台中能够观察到教学、模仿、再发布等较为完整的参与过程。

除平台数据和视频材料外,本文还访谈了10位具有不同舞蹈经历的参与者,其中普通舞蹈参与者6人,K-pop舞蹈参与者2人,具有专业训练背景的舞蹈博主2人。访谈重点围绕参与动机、学习方式、舞蹈难度、模仿经验、平台曝光以及社交感受展开。受访者均以匿名方式编号。访谈材料并不用于统计意义上的代表性推断,而主要用于理解用户为什么愿意参与短视频舞蹈,以及他们如何理解“简单”“好看”“容易学习”“有参与感”等经验。

研究同时采用案例观察与半结构式访谈相结合的方法。首先,对抖音公开舞蹈挑战数据进行整理,记录挑战名称、视频时长、参与人数、播放量等基本指标;其次,对选取的典型舞蹈片段进行动作观察,重点记录动作结构、重复方式、音乐节拍与身体动作之间的关系;再次,通过访谈了解普通参与者、K-pop舞蹈参与者以及舞蹈博主对短视频舞蹈的实际使用和参与经验。最后,将平台数据、视频观察和访谈材料放在参与式文化与数字舞蹈研究的理论框架中进行综合分析,而不是单纯以播放量判断舞蹈的传播效果。

需要说明的是,本文所使用的抖音公开数据主要来自平台公开展示信息,数据反映的是特定时间节点的平台统计结果,而非经过第三方验证的长期追踪数据。因此,本文将其作为描述传播规模和案例差异的材料,而不将其等同于严格意义上的传播效果评价。

1.3 理论视角与研究问题

本文主要借助参与式文化和数字舞蹈研究理解短视频舞蹈中的用户参与。美国传播学者亨利·詹金斯(Henry Jenkins)提出的“参与式文化”强调,数字媒介环境中的受众不再只是文化产品的接受者,而能够通过创作、分享、模仿和再生产进入文化生产过程^[7]。这一理论为理解短视频舞蹈提供了重要视角:用户观

看舞蹈之后,不必停留在观看层面,而可以通过身体模仿直接进入内容生产。

在舞蹈研究领域,哈蒙尼·本奇(Harmony Bench)进一步将参与式文化与数字舞蹈实践联系起来,关注社交媒体如何改变舞蹈的生产、传播和观看方式。数字平台上的舞蹈不再完全依赖剧场、专业舞者和传统舞蹈机构,而能够通过网络媒介进入普通用户的日常生活。舞蹈因此成为一种可以被不断观看、学习、模仿和重新发布的媒介化身体实践^[8]。将詹金斯的参与式文化与本奇的数字舞蹈研究放在一起,可以看到一个重要变化:短视频舞蹈中的“参与”并不仅仅意味着用户对内容进行评论、转发或二次创作,更意味着用户直接以自己的身体进入原有的舞蹈结构之中。

基于这一理论视角,本文主要讨论三个问题:第一,抖音短视频如何将传统意义上的完整舞蹈作品转化为具有高度识别度的短舞蹈片段;第二,一个舞蹈片段如何在教学、模仿和再创作中逐渐成为可被公共调用的舞蹈模板;第三,当观看者通过身体模仿进入传播过程时,舞蹈的观看关系、作品关系和参与关系发生了怎样的变化。

本文并不试图证明“舞蹈越短越容易流行”这一简单判断,而是希望进一步说明,短视频平台真正改变的是舞蹈作为传播对象的基本单位。当一个动作片段能够脱离原作品,被不同用户重复调用时,舞蹈便从相对封闭的作品形态进入了一种开放的、持续生产的传播结构。

第二章 从作品到模板:短视频舞蹈的形态变化

2.1 从完整作品到高识别度片段

传统舞蹈作品强调完整的结构和连续的动作发展。作品通常具有相对明确的开始、发展和结束,舞蹈意义也依赖于整体编排、音乐结构、空间调度以及舞者之间的关系^[2]。短视频平台则改变了这种观看条件。由于用户浏览内容的方式更加快速,舞蹈需要在较短时间内建立识别点,因此作品中的某一个动作段落、音乐高潮或者具有视觉辨识度的身体姿态,可能比完整作品更适合进入平台传播。

已有研究对抖音舞蹈短视频的观察也表明,舞蹈在平台中已经形成不同于传统舞台的呈现方式,舞蹈表演、教学和创作都可以被压缩到短视频结构中,并承担展示、自娱和社交等多种功能^[5]。短视频并不是简单地把完整舞蹈缩短,而是重新选择什么内容值得被留下。能够迅速被识别、记忆和模仿的动作,因此更容易成为传播单位。

从这一角度看,“片段”首先是一种内容选择。它可能来自完整舞蹈作品中的高潮部分,也可能原本就是为短视频平台设计的动作组合。比如K-pop舞蹈挑战通常选择歌曲副歌或最具有辨识度的部分,抖舞则经常围绕一个持续重复的身体动作展开。部分舞蹈博主也会主动截取自己作品中最具有技术表现力或视觉效果的部分进行发布。受访者4提到,二十多秒或三十多秒的短视频舞蹈能够把“punch line”(点睛之笔)或者“killing part”(高光片段)等最精华的部分直接呈现出来。对专业舞者而言,短并不意味着简单,而可能意味着将身体技术集中到有限的时间之中。

受访者3的经验进一步说明了这种差异。他具有较强的舞蹈基础,认为自己除了可以参与简单舞蹈之外,也能够挑战难度较高的舞蹈,并通过平台获得更多曝光。他提到,自己曾发布过敦煌舞作品《精卫》,这类作品虽然参与模仿的人较少,但能够直接展示专业舞者的技术和舞姿,“参与者少,但是精华,关注度变得集中,热度就高了”。因此,平台中的短舞蹈并不只有“降低难度”一种作用,它也可以成为专业舞者压缩和展示身体技术的媒介。

有学者从另一个角度说明了这一点。其研究通过多模态模型预测舞蹈视频的传播潜力,将身体动作、整体外观、面部表情和场景等因素共同纳入分析^[6]。这一研究并不能直接解释某一个具体舞蹈为什么流行,但能够说明舞蹈视频的传播表现并非只由动作时长决定,而与多种视觉信息共同相关。本文所讨论的“高识别度片段”,也因此不能简单理解为“越短越好”,而应理解为一种能够在有限时长中集中呈现动作、音乐和视觉特征的内容结构。

2.2 参与式文化与舞蹈的身体参与

当舞蹈从完整作品转向可复制片段之后,观看者与舞蹈之间的关系也发生了变化。传统舞蹈传播通常将舞者和观众区分为表演者与观看者,而短视频平台中的舞蹈挑战则不断削弱这种界限。观看者可以在看到舞蹈之后立即进入学习和模仿过程,并将自己的身体重新放回视频之中。

詹金斯的参与式文化理论为理解这种变化提供了基础。参与式文化并不意味着所有用户都拥有相同程度的生产能力,而是强调文化参与门槛的降低以及用户之间持续的内容交流^[7]。在短视频舞蹈中,用户可能只是观看,也可能点赞、收藏、学习、模仿、拍摄并发布视频,不同参与行为之间存在明显的层级差异。

本奇进一步将这种参与关系放入数字舞蹈环境中考察。她关注社交媒体如何使舞蹈从专业舞台进入网络空间,并使身体实践成为数字文化生产的重要组成部分^[8]。在这一意义上,短视频舞蹈的特殊之处并不是“人人都可以跳”,而是平台提供了一条从观看到身体实践的低门槛路径。

访谈材料中这种变化非常明显。受访者1认为,短视频舞蹈“很帅气,很美”,简单的动作也能够让自己看起来很好,并获得自信;十几秒或二十几秒的动作“不用学习特别久,一个人也能拍视频”。受访者5则认为,大家都在跳相同的舞蹈,使自己“没有独自跳舞的羞耻感”,陌生人的点赞和鼓励也进一步增加了参与信心。受访者8的表述更加直接:“大家都在跳,因为很简单,也没有舞蹈羞耻症。”这些经验说明,短舞蹈的参与门槛不仅来自动作难度,也来自一种“别人也在做”的社会心理环境。

K-pop舞蹈参与者的经验则进一步体现了线上与线下的连接。受访者6表示,随机舞蹈(一种在公共场所随机播放K-pop歌曲副歌、参与者自由加入的舞蹈活动形式)通常选取K-pop歌曲中的高潮部分,既可以发布到抖音,也可以参与线下活动^[9]。对其而言,最大的感受是“有很多人隔着网络在一起跳舞”,同时又有人观看他们的舞蹈。这种线上观看、身体模仿和线下参与交织在一起,使短视频舞蹈并不只是一个屏幕中的内容,而成为连接不同参与者的媒介。

这一点与数字舞蹈研究中关于“微表演”和媒介化共在的讨论相呼应。相关研究发现,舞蹈挑战能够使身处不同空间的人通过学习相同动作形成一种身体上的关联,即使参与者并不真正处于同一物理空间,也能够通过模仿相同动作产生某种“共在感”^[10]。抖音舞蹈中的参与因此不仅表现为内容生产,也表现为身体之间通过媒介建立联系的过程。

2.3 从片段到模板:一个概念区分

在进入具体分析之前,有必要先厘清本文中三个密切相关但层级不同的概念:“片段”指从完整作品中截取出的、尚未脱离原作品语境的舞蹈局部;“短舞蹈”指以该片段为核心形成的平台视频形态;“模板”则指在经过大量用户模仿、教学和再生产之后,被平台和参与者共同确认为一种可供反复调用的稳定动作框架。模板不等同于某一个原始视频,而是多重模仿实践中抽象出来的结构性存在。

因此,本文所说的“模板化”并不是指每一个用户都完全复制原舞者的动作,而是指一个动作结构逐渐获得了相对稳定的识别方式。用户可以在这一结构中进行不同程度的调整,包括改变服装、场景、表情、身体风格甚至动作细节,但只要核心动作仍然能够被识别为同一挑战,它就仍然属于同一个模板。

这种模板化与平台的音乐和创作机制密切相关。于可心认为抖音“音乐舞蹈类挑战”通常围绕固定音乐片段、标准化身体动作和话题机制形成,并在“模仿—再创作—模仿”的过程中不断扩大参与规模^[3]。这一研究为本文理解“模板”提供了重要基础,但本文更强调模板作为舞蹈结构的身体属性:模板并不是单纯的传播标签,而是一个可以被用户身体重新执行的动作框架。

访谈也显示,教学视频在模板形成过程中发挥了重要作用。受访者2表示,热门舞蹈挑战通常有很多舞蹈博主制作教学视频,不需要专门去培训班,在家就能够学习。受访者5也提到,热门舞蹈容易找到教学视频,而且可以通过不同舞者的处理方式了解动作,从而学习对方的优点。教学由此成为连接原始动作与普通用户身体实践的重要环节。

舞蹈博主在这一过程中处于较为特殊的位置。他们既是模板的参与者,也是模板的解释者和传播者。一方面,他们通过自己的视频展示动作;另一方面,又通过教学将动作拆解成普通用户能够理解和模仿的形式。模板并不是在原始视频发布之后自动形成的,而是在原舞者、舞蹈博主、普通参与者以及平台推荐机制的共同作用下逐渐稳定下来。

第三章 短—模板—参与:抖音舞蹈的传播机制

3.1 从片段到高识别度动作

短视频舞蹈能够成为平台内容,并不意味着完整作品中的任意片段都具有同样的传播能力。能够进入挑战机制并被大量用户模仿的片段,往往具有较强的动作识别度,并且能够在较短时间内形成清晰的视觉和音乐记忆点。

以《Queen Card》的舞蹈挑战为例,平台中广泛传播的片段主要集中在副歌部分,约30秒。该片段的核心动作为双手在头顶做出“皇冠”形状并伴随胯部律动,动作与音乐重拍高度同步。这一动作具有三个有利于平台传播的特征:第一,上肢动作为主,不要求复杂的脚步移动,降低了身体协调性门槛;第二,动作与歌词直接对应(“Queen Card”与“皇冠”手势形成视听同步),增强了记忆点;第三,动作在22秒内重复4次,为用户提供了反复确认和模仿的机会。这一动作之所以容易被识别,与其动作结构相对集中

有关：上肢动作占据主要视觉位置，身体移动范围有限，动作本身具有明显的象征性，同时音乐中的关键词与身体姿态形成对应。用户即使没有完整学习整支舞，也能够通过一个核心动作识别并参与这一挑战。

《星奇摇》呈现出另一种形式。其核心动作主要由肩部、胸部的律动和胯部摆动构成，例如一个八拍四次顶肩动作、一个八拍四次胸部律动、一个八拍四次胯部摆动，动作单一难度小且具有明显的重复特征。对于没有专业舞蹈训练的参与者而言，这种相对简单的动作结构减少了动作记忆的负担，也使用户可以通过镜像方式快速学习。

这些动作特征虽然不能单独解释一个挑战的最终传播规模，但它们能够说明为什么某些片段更容易被用户识别和学习——舞蹈视频的传播潜力与身体动作以及其他视觉模态共同相关^[6]。因此，本文并不将“短”视为流行的充分条件，而是把短时长看作动作结构能够被集中呈现的媒介条件。

平台公开数据可以进一步说明这种传播现象。《Queen Card》约30秒，有14万人参与，播放量达到58.4亿次；《星奇摇》约24秒，有89.9万人参与，播放量达到142.2亿次。两者均不是完整舞蹈作品的形态，而是以具有较强识别性的动作部分进入平台传播。相较完整作品，用户无需掌握整个编舞，只需要掌握能够被识别的核心动作，就可以完成一次参与。

3.2 从动作片段到公共模板

当一个动作被反复模仿之后，它的意义便开始发生变化。最初它可能只是某位舞者作品中的一部分，之后却逐渐成为一个不依赖原舞者存在也能够被识别的公共动作结构。此时，用户模仿的不再只是某一个视频，而是在调用一种已经被平台和用户共同确认的舞蹈模板。

这类内容通常围绕音乐片段与标准化身体动作形成，并通过“模仿—再创作—模仿”的循环不断扩大参与规模^[3]。这一判断与本文的观察具有较强的一致性，但二者的侧重点有所不同。相关研究更多从平台化视角解释音乐、内容、技术与用户之间的互动，而本文则进一步将这一互动落到身体层面，关注动作如何在反复执行中从“一个片段”变成“可以被调用的模板”。

访谈材料显示，教学是这一过程中的重要中介。受访者2认为，热门舞蹈挑战通常能够找到舞蹈博主制作的教学视频，因此即使没有舞蹈基础，也可以在家学习。受访者5则注意到，同一舞蹈可以通过不同舞者的处理方式呈现出来，学习者能够通过比较这些版本理解动作特点。舞蹈博主因此不仅扩大了模板的传播，也参与了模板的标准化过程。

与此同时，模板并不要求所有人完成完全一致的动作。受访者3作为具有专业训练背景的舞蹈博主，更倾向于利用平台展示自己的专业能力；受访者7则是因为喜欢的艺人经常跳抖舞，希望通过参与获得类似的表现感；受访者9则注意到，一些K-pop舞蹈的高潮部分本身就具有很强的记忆点，例如《Love shot》中的充满韵味和技术要求的标志性顶跨动作，但难度较高的舞蹈仍然会受到参与者技术水平的限制。不同用户对同一个模板的处理方式存在差异，模板因而不是对动作的机械复制，而是在稳定结构基础上的持续再生产。

这也意味着，“模板化”并没有消除舞蹈的差异性。相反，它把差异从“是否跳同一支舞”转移到了“如何跳同一个结构”。普通参与者可能关注动作是否完成、是否好看，舞蹈博主更关注动作处理和技术表现，专业舞者则可能将模板作为展示身体能力的平台。相同的动作结构因此容纳了不同层次的身体实践。

3.3 从观看到参与：身体实践的层级变化

短视频舞蹈的传播并不是所有观看者都成为参与者。平台数据中极高的播放量与相对有限的参与人数之间存在明显差距。以《星奇摇》为例，其约89.9万人参与、142.2亿次播放，若以参与人数除以播放量进行粗略计算，比例约为0.0063%；《Queen Card》约14万人参与、58.4亿次播放，对应比例约为0.0024%。这一比例不能被视为严格意义上的“参与转化率”，因为播放量可能包含重复观看、算法推荐以及其他统计因素，但它至少说明，真正完成身体模仿并发布视频的用户，只占观看者中的很小部分。

因此，短视频舞蹈中的参与并不是一个“观看者全部转化为舞者”的过程，而更接近一种层级结构。大量用户停留在观看层面，部分用户进一步点赞、收藏或评论，少部分用户学习动作并进行模仿，更少的用户完成拍摄和发布，而舞蹈博主和专业舞者则可能进一步通过教学、编舞和持续发布成为内容生产者。参与式文化的意义正是在这种不同程度的参与中体现出来，而不是简单地以“参与人数”衡量。

受访者1、5和8的经验说明，较低的动作门槛能够降低参与者进入舞蹈的心理和身体成本。受访者1认为十几秒或二十几秒的舞蹈不需要学习很长时间，一个人就可以拍摄；受访者5认为大家都在跳相同的舞蹈，使自己减少了独自跳舞时的羞耻感；受访者8则直接将“简单”“方便学习”“有热度、有关注、

有鼓励”视为参与的重要原因。

这种参与又不仅仅是为了学习舞蹈。受访者4提到,通过参与舞蹈认识了很多志同道合的朋友,并获得了支持自己的粉丝;受访者6认为,网络中“很多人隔着网络在一起跳舞”,这种体验增强了自己展示身体的信心。舞蹈因此同时承担了身体表达和社交功能。

对于舞蹈博主而言,参与逻辑又有所不同。受访者3认为,舞蹈挑战能够提供较高曝光度,使自己精心录制的舞蹈更容易被观看,从而积累粉丝。受访者4也认为,模仿的人越多,短视频舞蹈越容易获得曝光。由此看来,同一个舞蹈模板对普通参与者和舞蹈博主具有不同意义:前者主要借助模板进入参与,后者则借助模板获得可见性,并进一步展示自己的身体能力和个人风格。

3.4 平台可见性与“短—模板—参与”的形成机制

短视频舞蹈的传播不能脱离平台环境。舞蹈动作本身具有可模仿性,并不意味着一定能够获得大规模传播;动作需要通过音乐、话题、教学、用户模仿以及平台推荐进入一个不断扩大的可见性网络。相关研究已经指出,抖音的音乐库、创作工具、推荐算法和数据反馈共同构成了音乐舞蹈挑战的技术环境,平台并非只是内容传播的中性空间,而会参与内容生产和流行路径的形成^[3]。

从这一角度看,“短—模板—参与”并不是一个简单的线性因果关系。舞蹈片段因为时长较短、动作集中而降低了学习成本,但是否能够成为模板,还取决于动作是否具有识别性、音乐是否形成记忆点、是否有教学内容帮助用户学习,以及平台是否给予足够的可见性。模板形成之后,大量用户的模仿又进一步增加内容数量,使这一动作获得更多曝光,并反过来强化其作为“热门舞蹈”的身份。

但从本文的舞蹈观察来看,这一循环还具有明显的身体属性:用户不是简单复制一个文本,而是用自己的身体重新执行一个动作结构。每一次模仿既保持了模板的可识别性,也可能产生新的动作风格、空间环境和身体表达。因此,平台上的内容循环同时也是身体实践的循环。

另外,有研究认为通过多模态模型预测舞蹈视频的病毒式传播潜力,说明身体动作、整体外观、面部表情和场景等多种视觉线索都会影响传播预测结果^[6]。这一研究支持了本文对“高识别度片段”的观察,但不能据此推断某个具体动作必然流行。真正形成平台热度的,是动作结构与音乐、视觉呈现、用户模仿以及平台分发机制之间的共同作用。

平台数据也显示了观看与参与之间的差距。不少舞蹈挑战的播放量动辄高达到数十亿,但参与人数的差距跨越几千人到几十万人不等。巨大的观看基数与有限的身体参与之间形成了一种明显的层级结构。短舞蹈并不是要求所有观看者都成为舞者,而是在大量观看者中不断产生少量模仿者,再由其中部分人成为稳定参与者、教学者或舞蹈博主。

这种机制也解释了为什么部分艺人的参与能够扩大挑战的影响力。艺人、偶像和专业舞者本身具有较高的关注度,其参与能够迅速增加某一动作的可见性,但普通用户仍然需要通过学习、模仿和发布完成进一步传播。明星参与因此更适合被理解为可见性放大器,而不是整个传播机制的起点。

从这个意义上说,短视频舞蹈的传播结构已经发生了变化。传统舞蹈传播更多是“作品—表演者—观众”的关系,而短视频舞蹈逐渐形成“动作—模板—参与者”的关系。作品仍然存在,但它不再是传播过程中唯一稳定的单位。能够被反复调用的动作结构,开始成为连接创作者、舞蹈博主、普通用户和平台的重要中介。

第四章 结论

本文讨论的并不是舞蹈单纯“变短”这一现象,而是短视频平台如何改变了舞蹈的存在方式。抖音中的舞蹈逐渐从以完整作品为中心的展示逻辑,转向以高识别度片段、动作模板和用户参与为中心的传播逻辑。舞蹈的价值因而不只体现在作品的完整性和表演质量上,也体现在动作是否容易被记住、学习、模仿和再次使用。

这种变化同时改变了舞蹈的传播关系。观众不再只是观看者,而可以通过模仿、拍摄、发布和再创作进入舞蹈的传播过程。模板在其中成为连接作品与参与者的重要形式:它保留原有舞蹈最具辨识度的动作,又将完整作品中较高的学习门槛降低,使舞蹈能够脱离原始表演情境,在不同用户的身体中持续出现。访谈中,多位参与者提到“简单”“容易学习”“大家都在跳”等体验,也有舞蹈博主将短片段视为展示个人技术、积累关注的重要方式,这说明模板化并不意味着参与者之间完全趋同,不同身体仍会在模仿过程中形成不同程度的表达。

从参与式文化的角度看,短视频舞蹈并不是传统舞蹈作品的简单压缩,而形成了一种新的身体参与方

式。舞蹈越容易被调用和复制，越可能进入更多人的日常实践；而持续的模仿、教学和再创作，又进一步强化其作为公共模板的存在。由此，舞蹈传播逐渐由“作品—观看”的关系转向“动作—模仿—再生产”的循环，观看与参与之间也不再存在明确而固定的界限。

这也意味着，短视频中的“短”本身并不是最终结果，而是舞蹈适应平台传播条件的一种表现。被截取的动作需要具有足够的识别度，能够在有限时间内形成记忆点，并能够被不同水平的参与者重新完成。平台的数据传播、算法分发以及用户之间的模仿实践，共同决定了某些动作能否从一个具体表演片段转变为具有公共属性的舞蹈模板。

因此，短视频平台带来的变化并非只是舞蹈时长的缩减，而是对舞蹈作品观、传播关系和参与方式的一次重新组织。舞蹈从相对固定的完整作品，逐渐转向可以被观看、调用、模仿和再生产的文化实践。其意义也由“完成一个作品”进一步延伸到“让更多人进入舞蹈”。这或许正是“舞蹈为何越来越短”这一现象背后更值得关注的变化。

参考文献：

- [1] 陆佳漪. 数字时代舞蹈短视频的参与式传播——以抖音短视频平台为例[J]. 新闻世界, 2024(3): 57-61.
- [2] 符彬靖. 舞蹈叙事中的动作动机发展与符号化表达[J]. 艺术研究, 2026, 3(1).
- [3] 于可心. 音乐传播的平台化：基于抖音“音乐舞蹈类挑战”内容生成机制的考察[D]. 上海：上海师范大学, 2026.
- [4] 张冰洋. 短视频内容生产与传播研究——以抖音平台为例[J]. 视听, 2020(5): 163-164.
- [5] 黎婕. 舞蹈短视频的传播现状研究——基于抖音平台的实证分析[J]. 北京舞蹈学院学报, 2024(5): 10-17.
- [6] WANG J, WANG Y, WENG N, et al. Will you ever become popular? Learning to predict virality of dance clips[J]. ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications, 2022, 18(2): 1-24.
- [7] JENKINS H. Convergence culture: Where old and new media collide[M]. New York: New York University Press, 2006.
- [8] Bench H. Perpetual Motion: Dance, Digital Cultures, and the Common[M]. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020.
- [9] 张羽瑄. 随机舞蹈的结构主义叙事与后人类属性研究[D]. 北京外国语大学, 2024.
- [10] GRIFFITHS L E. Dancing through social distance: Connectivity and creativity in the online space[J]. Body, Space & Technology, 2023, 22(1): 65-81.

Why Is Dance Getting Shorter? Templatization and the Participatory Turn of Dance Practices on Short-Video Platforms

Luo Yueyang

Universiti Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia

Abstract: With the rise of short-video platforms, dance has increasingly shifted from relatively complete works to short segments lasting between ten and thirty seconds. Focusing on dance challenges on Douyin, this study examines how such segments are extracted from choreographic works and transformed into reusable templates, and how this process reshapes user participation. The analysis draws on publicly available participation and viewership data, as well as interviews with dance participants and bloggers. Framed by Henry Jenkins's theory of participatory culture and Harmony Bench's work on social dance and media, the study argues that the shortening of dance is not merely a reduction in duration, but a fundamental shift in the unit of circulation, creative logic, and the relationship between viewer and performer. Segments that are highly recognizable, easy to imitate, and closely aligned with musical rhythms are more likely to be extracted, taught, reproduced, and circulated as templates. This gives rise to a “shortening–templatization–participation” mechanism, through which users increasingly move from viewers to imitators, re-creators, and disseminators, thereby endowing dance with stronger participatory and social dimensions.

Keywords: Short-Form Dance; Douyin; Templatization; Participatory Culture; Dance Practice