

第6卷

总第125期

2020年5月（上）



投稿邮箱：nrmagz@126.com

《中文科技期刊数据库》收录

《中国核心期刊（遴选）数据库》收录

《万方数据—数字化期刊群》全文收录

《国家哲学社会科学学术期刊数据库》全文收录

《中国学术期刊网络出版总库》及CNKI系列数据库收录

主管：中国科学技术协会 主办：中国科技新闻学会

目次

《新媒体研究》半月刊

CONTENTS

2020年第9期 第6卷 5月（上）总第125期

本期聚焦

- 新媒体环境下濒危土家语的保护与传承对策研究
——基于龙山县靛房镇齐心村的田野调查
.....钱雪茹, 鲁美艳, 韩晓颖, 文鑫荣 1
- 从瓜子理论看抖音的沉迷机制及应对
.....刘潇然 5

理论研究

- 信息传播模型发展及其作用机理
.....曹莫言, 彭宇楠 9
- 校园欺凌报道中内容呈现与公众情感的实证研究
——以澎湃新闻为例
.....傅国婕 14
- 融媒体时代竖屏视频的内容特征与发展路径
.....霍孟钢 17
- 新媒体环境下UGC的定义探讨
.....李星璇, 陈 铭 19
- 算法影响下微博用户话语权的失衡
——以热门评论为例
.....沈 哲 22
- 新京报微博在教育类热点事件中的议程设置研究
.....田 点, 乔明慧 25
- 论技术对人际传播的影响
.....王小慧 29
- 新媒体时代体育赛事危机传播与社会信任
——以CBA联赛为例
.....郑 策, 项雪婷 32

应用研究

- 动漫类App产品短视频功能比较研究
——以“快看漫画”和“腾讯动漫”为例
.....敖 蕾 35
- 从新媒体传播视角看上海云上时装周
.....花 琦 38
- 以新媒体传播提升北京城市文化形象
.....刘安琪 40
- 文化遗产的数字化阐释与展示
——以日本姬路城为例
.....刘 莹 43
- 县长电商直播在农村消费扶贫中的作用研究
.....孟 娜, 赵凤卿 47
- “银发网红”的自我呈现与形象塑造
——基于抖音短视频的框架分析
.....徐丽娟 49

媒介经营与管理

- 微信公众号“大象公会”营销研究
.....张 慧 52
- 保密宣教类新媒体传播策略及舆论反应
——以“保密观”微信公众号为例
.....柴 静 54
- 基于融合视角的亲子读物策划出版与营销策略研究
——以《给孩子们说古诗》为例
.....王美芳 57
- 视频类原生广告类型及用户共鸣要素探析
.....王晓雅 60
- 李佳琦直播带货中消费愉悦的生产机制
.....王雨欢 63

| | | | |
|--|----|--|-----|
| 新媒体环境下高校突发事件 网络舆情特点及应对研究肖金克, 张艺茹 | 65 | 大数据时代加强网络内容审核编辑队伍 建设的思考陈奎良 | 96 |
| 媒体观察 | | 新媒体新闻标题的重要性及策略研究陈蕾伊 | 98 |
| 警惕“代偿机制”对县级融媒体中心 建设的长远影响陈超 | 67 | 从实操层面浅论全媒体时代数字编辑的基本能力纪冬梅 | 100 |
| 两岸文创农业产媒融合发展比较研究与启示陈涵清 | 69 | 《王者荣耀》游戏文化传播研究刘康 | 103 |
| 融媒体环境下图书生产流程数字化再造胡静 | 72 | 新媒体背景下危机公关中的 品牌形象重塑路径探究 ——以“钉钉在线求饶”事件为例路炜 | 105 |
| 人民法院融媒体中心“中央厨房”模式应用探析 ——以S中院“乐媒工场”融媒体中心为例李真慧 | 75 | 信息化背景下的大学生意见领袖研究唐利 | 109 |
| “文化+创意+科技”： 传统文化类微信小游戏的特点刘文清 | 80 | 云吸猫迷群身份建构的平台研究 ——以回忆专用小马甲的微博为个案王丹 | 112 |
| 消费主义视角下新媒体美妆网红现象研究 ——以小红书平台Pony为例姚欣怡 | 83 | 新媒体空间中小众群体的建构与消解 ——以小众文化类综艺为例肖雅雯 | 115 |
| 农民网红的特点及发展路径研究 ——以快手平台上的农民网红为例张箐 | 85 | 通感在新媒体艺术中的表现研究熊一帆 | 117 |
| “小朱配琦”连麦进行隔空“云直播”的 媒体融合创新研究章永强 | 88 | 微综艺：竖屏时代的综艺新表达姚雪, 吉喆 | 120 |
| 社交媒体中自我展示行为及思考周艾 | 90 | 全媒体发展战略下的 “一带一路”对外传播新格局叶苗 | 122 |
| 广电媒体如何在县级融媒体中心建设中 发挥主体作用 ——以诸暨市广播电视台为例朱坚定 | 92 | 新媒体时代媒介环境学的变与思张晶蕊 | 124 |
| 传媒论坛 | | 让主题报道更“有味” ——从新湖南客户端十八洞系列产品 谈主题报道创新周红泉 | 126 |
| 基于情感化设计视角解读《旅行青蛙》成功原因曹薇 | 94 | 传播与跨文化视域下的网络玩家研究 ——以《H1Z1》为例周琦 | 128 |