

现代青少年心理视域下安徽庐剧主题 APP 界面设计研究

吴国超 赵昕 李肖

安徽财经大学，安徽省蚌埠市，233030；

摘要：安徽庐剧是我国戏曲艺术的一颗璀璨的非遗之星，是我国国家级非物质文化遗产，具有突出的历史文化价值。随着科学技术的快速发展，数字化技术得到广泛的应用，为庐剧等非物质文化遗产提供了新的传播手段。本文探讨了针对青少年用户的庐剧 APP 设计实践。首先介绍了庐剧的历史和特点，以及市场上同类 APP 的对比分析。随后，深入分析了青少年的心理特征和网络使用习惯，为庐剧 APP 的设计提供了依据。在设计实践中，我们注重庐剧学习、欣赏和社交功能的融合，采用简洁明快的界面风格和流畅便捷的交互设计，以满足青少年用户的多样化需求。本研究不仅为庐剧的传承与发展提供了新的思路，也为其他传统文化类 APP 的设计提供了参考。通过结合青少年的网络心理特征，我们期望这款 APP 能够有效推广庐剧文化，培养青少年对传统文化的兴趣。

关键词：青少年心理；庐剧；APP 设计

DOI：10.69979/3029-2700.24.5.049

引言

随着信息技术的飞速发展，传统文化与现代科技的融合已成为推动文化传承与创新的重要途径。庐剧，作为安徽省的地方传统戏剧，具有深厚的文化底蕴和独特的艺术魅力，但在现代社会中面临着传承与发展的挑战。青少年作为文化传承的重要力量，其对于传统文化的认知和兴趣对于庐剧的传承具有不可忽视的作用。因此，开发一款针对青少年的庐剧 APP，将传统艺术与现代科技相结合，成为了推广庐剧文化、培养青少年对传统文化兴趣的重要举措。本文旨在探讨针对青少年用户的庐剧 APP 设计实践。首先，通过深入分析青少年的心理特征和网络使用习惯，为 APP 的设计提供科学依据。其次，结合庐剧的特点和市场需求，设计出一款功能丰富、界面友好、交互便捷的庐剧 APP。最后，通过实践应用和用户反馈，不断优化和完善 APP 的功能和设计，以满足青少年用户的需求和期望。本文的研究不仅有助于庐剧的传承与发展，也为其他传统文化类 APP 的设计提供了有益的参考和借鉴。

1 庐剧概述与 APP 界面分析

1.1 庐剧概述

庐剧自清代诞生，也叫“倒七戏”，或称“小倒戏”，与黄梅戏、徽剧、泗州戏并成为安徽四大地方戏曲，是广泛流传于安徽中部地区的的地方戏曲之一^[1]。该地区在古代归庐州管辖，因此，在 1955 年改名为“庐

剧”。2006 年 5 月，庐剧被列入首批“国家级非物质文化遗产名录”。在历尽两百余年的变迁中，庐剧历经兴衰起伏、包容吸纳，最终成为江淮大地上一颗璀璨的非遗之星^[2]。因地理环境、风俗习惯、语言语音和地域文化得不同，庐剧在长期流动演出中与各地文化融合交流后，依据地理地形的特点分流成西路、中路和东路，又称为上路、中路和下路。正因分流为三路派别，知名度和影响力略显不足，其内在蕴含的文化价值和艺术价值有着重要的研究意义^[3]。

1.2 同类 APP 界面分析

作者对市面上与戏剧相关的 APP 进行收集归纳整理，最后选用关注度比较高的“听戏” APP 进行同类 APP 分析，从界面、内容、模块和图标等为切入点，为庐剧主题 APP 界面、模块分析。



图 2-1 听

图 2-2 听



图 2-3 听戏

图 2-4 听戏

图 2-5 听戏

1 图 2-1 为听戏 APP 开启页, 应用于安卓和 AppleAppStore。LOGO 的特点是将戏曲将“生旦净末丑”五种脸谱进行简洁插画风格的处理, 再将其切割重组设计。页面的整体为白色, 按钮交互效果为红色。该项目是由北京市文化和旅游局认证推广项目。图 2-2 为听戏 APP 主页, 其中有以下几个小模块, 推荐、听戏、新碟尝鲜、排行榜、梨树下、经典必看、热门戏剧和每日一星。界面以白色为主要背景, 红色作为特效突出的效果色; 字体为粗细均匀的默认字体。中间滚动播放的 banner 会推荐最新的戏曲内容如《双灵牌》李娟经典越调合集, 内容框都采用直角矩形, 直角矩形框会使人产生正式、高级、整齐、成熟, 但是略显传统呆板。主页中的内容全部是相关的戏曲视频, 视频包括了各种剧种, 繁杂且专业, 不适合青少年和初学者, 另外部分视频需要会员才能观看。图 2-3 为 APP 记录页, 在该页面的上半部分出现了空白页, 和绝大多数 APP 不同, 空白页并不是单独出现, 而是和推荐关注等内容一同出现在页面中。内容间距较大, 页面略显空荡。

图 2-4 为 APP 的发现页, 在本页面中由曲目推荐、论坛、唱片欣赏和推荐艺术家等模块组成, 用户在唱片欣赏和推荐艺术家中可以根据自身喜欢的进行选择。在论坛模块中用户可以发现戏曲的周边产品以及可以发表自己对曲目的见解。在页面的左上角有消息提醒可以实施了解你的评论动态。图 2-5 为 APP 的个人页, 该页面的页面布局采用的是常见的列表式的布局, 拥有个人头像、会员中心、我的订单、分享听戏等模块^[4]。

2 青少年用户特征分析

2.1 青少年界定

严格来说, 青春期的定义很模糊, 因为每个人进入青春期的时间(通常指生殖器官发育成熟)无法确定,

并且男女之间也存在差异, 差异范围两到五年不等, 由于时间上的不确定性, 所以通常情况下我们把进入青春期前后的年龄段用以概括为青少年时期。但是随着社会的发展, 关于青春期年龄的界定也不尽相同, 在古代, 13岁至15岁一般是女子的青春期, 15岁至20岁多指男子的青春期。在现代, 13岁至18岁我们统称为青少年时期。不过这也仅限于我国, 于国外而言, 因为政治制度、经济体制、社会环境的不同, 他们将青少年时期划分到8岁至25岁。在法律上, 青少年的定义可能更加明确。例如, 在很多国家, 法定成年年龄是18岁, 这意味着在18岁之前, 一个人被视为青少年, 享有特定的法律权利和保护。然而, 也有一些国家或地区将法定成年年龄设定为20岁或更高。从社会和文化角度来看, 青少年期往往被视为一个过渡阶段, 从儿童依赖性的生活方式逐渐过渡到成人独立性的生活方式。在这个阶段, 青少年开始探索自己的身份、价值观、信仰和角色, 同时也在学习如何与同龄人、家庭成员和社会建立更独立和复杂的关系^[5]。

由此可见, 判断青少年的标准涵盖了心理、生理、人类发展等诸多领域, 并且通过漫长的发展和经验的总结, 我们得出青少年时期是身体和心理同时产生变化的时期。

2.2 青少年网络心理特征

青少年在使用网络的过程中, 由于在现代的信息多元化导致他们形成的独特的网络心理特征, 具体可以归纳为以下几点:

强烈的新奇需求心理。青少年学生作为网民中使用搜索引擎比例最高的群体, 具有较高的计算机和网络信息技术水平。他们善于捕捉到网络中的敏感信息和新奇信息, 对新知识充满强烈的求知欲, 对新鲜事物具有强烈的好奇心。网络的平等、开放和互动性, 在很大程度上满足和激励了当代青少年学生的这种求知猎奇心理。他们通过网络的便携性, 会主动探索未知领域。

自我意识和自我价值的追求: 青少年学生已经表现出一定的自我意识和叛逆心理, 追求独立个性和成人化倾向, 确立自我价值。网络恰好提供了这样一个虚拟的空间, 让他们可以自由地表达自己的观点、追求和理想。但由于年纪偏小, 是非判断力弱, 容易被人欺骗和利用, 产生非理性化行为。

逆反心理最为典型。青少年在网络环境中常表现出强烈的逆反心理, 他们追求个性和自我满足, 对家庭、

学校的限制和规范产生抵触。这种心理可能导致他们过度沉迷于网络，影响学业、家庭关系以及社会适应能力。因此，家长和教育者应密切关注青少年的网络行为，引导他们树立正确的网络使用观念。通过加强与青少年的沟通，了解他们的需求和困惑，提供必要的支持和帮助，促进他们健康上网。只有这样，我们才能帮助青少年建立健康的网络习惯，为他们的全面发展奠定坚实基础^[6]。

2.3 青少年使用 APP 分析

青少年使用 APP 的现象在当今社会愈发普遍，这一现象背后反映出了他们独特的心理需求和生活方式。首先，青少年正处于成长的关键期，对新鲜事物充满好奇，因此，他们更倾向于使用功能丰富、互动性强的 APP。这些 APP 不仅提供了学习、娱乐等多种功能，还满足了他们追求个性化和自我表达的需求。

青少年在使用 APP 的过程中有很多特点，运用社交软件聊天交流的占 9 成以上，如：微信、QQ。其次分别是视频播放类（特别是短视频软件）、工具类、游戏类、教育图书类等。在使用时间上相对平均，高峰段在晚上 8 点至 10 点。另外，青少年深夜比较集中于使用微博、短视频、音乐、游戏类的应用程序，其中短视频包括 B 站、快手等。不过随着应用软件的不断丰富，现下有许多学习类的 APP 相继上市，这些软件也逐渐成为青少年辅助学习的主要渠道，他们可以自己选择学习的时间、地点及方式。但是绝大部分软件因为在设计上的考虑不全面，界面设计没有针对性，并且科普类、学习类的软件缺乏创新和吸引力，导致许多用户只会在急需时下载，结束后就卸载，存在周期不长，再次使用率不高。所以想要开展跟普及庐剧的 APP，用户留存率至关重要。

3 青少年庐剧 APP 设计实践

3.1 庐剧 APP 的设计定位

在设计青少年庐剧 APP 时，我们首先明确了其设计定位，以确保 APP 能够满足目标用户的需求并有效地传承和弘扬庐剧文化。以下是关于庐剧 APP 设计定位的详细阐述：目标用户群体方面我们的目标用户主要是青少年，他们是文化传承的重要力量，也是新技术、新应用的主要使用者。青少年群体通常具有强烈的好奇心和求知欲，对于新颖、有趣的事物接受度高。因此，我们希望通过设计一款专属于青少年的庐剧 APP，吸引他们接触、了解并喜爱庐剧这一传统艺术形式。

功能定位模块青少年庐剧 APP 的功能定位是提供一

个集观赏、学习、社交于一体的平台。通过 APP，青少年可以随时随地欣赏庐剧表演、学习庐剧知识、参与庐剧社交活动，从而加深对庐剧文化的认识和热爱。同时，我们也希望通过 APP 的推广，激发青少年对传统文化的兴趣和热爱，促进传统文化的传承和发展。文化价值定位方面庐剧作为安徽省合肥市的地方传统戏曲，具有深厚的文化底蕴和艺术价值。我们希望通过青少年庐剧 APP 的设计和实践，将这一传统艺术形式呈现给更多年轻人，让他们感受到庐剧文化的魅力。同时，我们也希望通过 APP 的推广，促进庐剧文化的传承和发展，让这一传统艺术形式在新时代焕发出新的光彩。根据以上的设计定位我们能够清晰的知道庐剧主题 APP 的设计方向，为庐剧主题 APP 设计提供了思路和借鉴^[7]。

3.2 庐剧 APP 的设计内容

在明确了庐剧 APP 的设计定位后，我们进一步设计了 APP 的具体内容，以确保其能够满足目标用户的需求并有效地传承和弘扬庐剧文化。主要有以下几个方面去设计庐剧主题的 APP。关于主界面设计内容，主界面是用户接触 APP 的第一印象，我们注重其简洁明了和易于导航。顶部导航栏包含 APP 的 Logo、搜索框和用户信息等，方便用户快速定位所需功能。主要内容区展示庐剧推荐、热门演出、戏曲学习等模块，吸引用户浏览和选择。底部导航栏包括主页、观赏、学习、社交和我的等主要功能模块，方便用户快速切换。观赏模块设计内容我们提供了丰富的庐剧表演视频、音频资源供用户选择。用户可以根据自己的喜好选择观赏内容，并通过在线播放或下载功能随时随地欣赏庐剧表演。同时，我们还为用户提供了分类浏览和搜索功能，方便他们快速找到感兴趣的庐剧作品。学习模块设计内容我们提供了系统的庐剧知识、历史背景、艺术特点等学习资料供用户学习。用户可以通过阅读文章、观看视频等方式了解庐剧文化，并通过互动学习功能如在线课程、问答、讨论区等增加学习的趣味性和互动性。我们注重学习内容的趣味性和实用性，以吸引青少年用户的兴趣并帮助他们更好地了解和掌握庐剧知识。社交模块是 APP 的又一亮点，我们允许用户发表观剧心得、分享学习成果、提问答疑等与其他戏曲爱好者交流互动。用户可以在这里分享自己的感受和见解，与其他用户交流心得和体验。同时，我们还提供了论坛和话题功能，方便用户发布和讨论戏曲相关话题，增加用户之间的互动和交流。最后从个性化推荐模块分析，个性化推荐模块是 APP 的智能化功能之一，

我们根据用户的浏览历史、喜好等信息为用户推荐符合其口味的庐剧资源和活动^[4]。通过智能算法分析用户的兴趣和需求，我们为用户推荐相关的庐剧表演和学习资料，提高用户的满意度和忠诚度。同时，我们还提供了个性化设置功能，允许用户调整推荐算法的参数以获得更精准的推荐内容。

4 结语

通过本次对青少年庐剧 APP 设计实践的综合研究，我们得出以下结论：首先，庐剧作为安徽省合肥市的地方传统戏曲，拥有深厚的文化底蕴和艺术价值。然而，在数字化和互联网高度发达的今天，庐剧的传承与发展面临着新的挑战和机遇。因此，开发一款专门针对青少年的庐剧 APP，不仅有助于庐剧文化的传承，还能激发青少年对传统文化的兴趣和热爱。其次，通过对同类 APP 界面的分析，我们发现青少年用户对于界面设计、交互方式以及功能设置等方面有着较高的要求。他们更倾向于简洁明了、易于操作的界面设计，以及有趣、互动性强的功能设置。因此，在青少年庐剧 APP 的设计过程中，我们注重界面的美观性和易用性，同时增加了多种互动学习功能，如在线课程、问答、讨论区等，以满足青少年用户的需求。再次，青少年用户群体具有独特的网络心理特征和使用习惯。他们好奇心强、求知欲旺盛，对于新颖、有趣的事物接受度高。同时，他们也是新技术、新应用的主要使用者。因此，在青少年庐剧 APP 的设计中，我们充分考虑了这些特点，通过提供丰富的庐剧表演资源、系统的学习资料以及有趣的社交功能等，吸引青少年用户的关注和参与。最后，青少年庐剧 APP 的设计实践表明，通过合理的定位、丰富的内容以及创新的交互方式，可以有效提升青少年用户对庐剧文化的兴趣和认知。同时，APP 的推广和运营也是实现文化传承和发展的重要环节。我们将继续关注用户反馈和市场反应，不断优化和完善 APP 的功能和服务，为青少年用户提供更好的庐剧文化体验。

参考文献

[1] 郭兴红. 安徽庐剧的考察与研究 [D/OL]. 南京师范大学, 2012. https://kns.cnki.net/kcms2/article/article?v=9CXCstbk-tv1icxT6NAwiY_L_vD0xspw09nt7u67B61Zv--V8g_x1t3y9jpAWT-Y_FZDMfz1WdOUikDfgQ8vY4b05QK_Rj2nfjVs1GTMSOEf_WG3jHhXWA==&uniplatform=NZKPT&language=gb.

[2] 和玉玉. 文旅融合视域下庐剧文创设计研究 [D/OL]. 安徽大学, 2023. https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=wcPNn8Zia7MuU5u46lsIWiwuR0RZNZsbvFV50B3RByBUB4z-kYrsgEao9_xqo_M_Q7vLV98fAf0E8ZcAz-Ay369p0N0pUgj9JHrTQqQphW2c1kpiky0gcA==&uniplatform=NZKPT&language=gb.

[3] 檀琳娜. 基于庐剧的安徽传统地方戏剧对当代动画创作的影响研究 [J/OL]. 蚌埠学院学报, 2023, 12(6): 40-43. DOI: 10.13900/j.cnki.jbc.2023.06.010.

[4] 赵琪. UI 界面设计中的色彩心理研究 [D/OL]. 东北师范大学, 2017. <https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=bd42u7TqVAE631rz0wwavZZ1CwNnJDIcy8pcRbXsrCG6TcY3sKKJWkag3z4cEcw81aJBt8mHocqeKGtbdkjfU0ySH7FQVrSg0whKKGcD9yLTKX1ua9udqg==&uniplatform=NZKPT&language=gb>.

[5] 宋春耀. 面向青少年的昆曲主题 APP 设计研究 [D/OL]. 苏州科技大学, 2022. https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=yqeyU9EK6jQPmX02Vpk1Q8A43zNPWoUWD01d8iGAB1fYa8evgptVxNvro2uUFk56gbNjL3viyE8ZcXkTOhNkIAbTUJAi3b-gI82yhuULLKMJjT_K8V08A==&uniplatform=NZKPT&language=gb.

[6] 顾书函, 孟剑飞. 针对青少年心理需求的手机 UI 界面设计 [J]. 现代装饰 (理论), 2014(2): 100-101.

[7] 苟小静. 戏曲类门户网和 APP 的现状调查及发展研究 [D/OL]. 中国戏曲学院, 2021. https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=yqeyU9EK6jRMd7wYGksSmDUzq_raksRcws-ujhzZr4GztRpQzRGDRvgv9eBSb3Vp8ZPioka8WucZQwxrUITAI_NVkiZaJrt7xx1xqjkBq7tn0FwWXIDEAA==&uniplatform=NZKPT&language=gb.

吴国超; Wu Guochao; 1998; 男; 安徽财经大学; 研究生在读; 视觉与品牌设计

赵昕; Zhao Xin; 1991; 女; 安徽财经大学; 副教授; 博士在读; 视觉与品牌设计

李肖; Li Xiao; 1997; 男; 安徽财经大学; 研究生在读; 旅游与开发设计

作者介绍: 吴国超, 1998 年, 男, 安徽合肥, 研究生在读, 视觉与品牌设计, 安徽财经大学, 安徽省蚌埠市安徽财经大学龙湖东校区, 233030

基金项目: 安徽省研究生教育质量工程“具身认知视域下培育学生民族文化认同感教学研究”(2020jyxm039)