



听得见的乡愁：乡村旅游中的声音景观

李志飞 李佳蔚

摘要：乡村旅游是乡村振兴的有效途径之一，乡村声景是乡愁产生的重要因素。以四川成都乡村旅游地为案例，通过扎根理论构建声景对乡村旅游地在地居民和旅游者乡愁触发影响机制模型，对两者在声景识别和乡愁感知维度的异同展开比较与讨论。研究发现，声景能激发乡村旅游地在地居民和旅游者的乡愁，其中，自然地理声最能激发两者乡愁情感，生物声次之，而人类活动声触发乡愁情感的作用最弱；在地居民和旅游者产生的乡愁维度基本一致，情感体验是对在地居民和旅游者影响最大的维度；乡愁维度中存在主观精神层面的乡村想象。

关键词：乡愁；乡村旅游；声音景观

DOI：10.13734/j.cnki.1000-5315.2023.01.012

收稿日期：2022-04-28

基金项目：本文系国家社科基金一般项目“新型城镇化背景下乡村旅游发展与土地利用变化的作用机制研究”（16BJY140）的研究成果。

作者简介：李志飞，男，湖北武汉人，管理学博士，湖北大学旅游学院教授、博士生导师，研究方向为旅游行为、乡村旅游与旅游目的地管理，E-mail:1372272021@qq.com；
李佳蔚，女，四川成都人，湖北大学旅游学院旅游管理专业硕士研究生。

国家统计局 2021 年统计公报数据显示，截至 2021 年末，全国常住人口城镇化率为 64.72%^①，“阡陌交通、鸡犬相闻”，“听取蛙声一片”的传统乡村格局正在经历人类历史上最大规模、最快速度的城镇化进程。面对由此而来的“城市病”，乡村中蕴含的乡村记忆与乡愁情感能起到心理安慰和心灵净化的作用^②。乡村旅游也因此成为旅游市场的“热点”，变成中国居民的主要旅游方式。2013 年，中央城镇化工作会议提出，要让居民“望得见山、看得见水、记得住乡愁”^③。2018 年，中共中央、国务院印发的《乡村振兴战略规划（2018—2022 年）》提出，“留住乡愁记忆”，“重现原生田园风光和原本乡情乡愁”，乡愁是建设美丽乡村、发展乡村旅游的重要内核^④。在乡村旅游发展过程中，我们更多地是从“看得见”的层面上记住乡愁，然而在“听得见”的层面上记住乡愁同样重要。研究指出，视觉主导人类感知，听觉能有效影响视觉认知的形成^⑤。目前国内外有关乡村旅游景观的研究多关注视觉景观的设计与改善，忽视了听觉感知的声景构建与蕴含的价值分析。段义孚认为乡愁的产生是地方感的缺失^⑥。声景对乡村地方感具有重要影响，乡村声景是乡愁产生的重要因素。首先，乡村旅游中在地居民和旅游者的活动均在乡村的声音环境中开展，乡村声景是两者无法回避和选择的感知要素；其次，声音中蕴含着丰富的区域文化符号，通过声景体验能给人带来独特的地方情感记忆

① 国家统计局《中华人民共和国 2021 年国民经济和社会发展统计公报》，《人民日报》2022 年 3 月 1 日，第 10 版。

② 杨同卫、苏永刚《论城镇化过程中乡村记忆的保护与保存》，《山东社会科学》2014 年第 1 期，第 70 页。

③ 《中央城镇化工作会议在北京举行》，《人民日报》2013 年 12 月 15 日，第 1 版。

④ 《中共中央国务院印发〈乡村振兴战略规划（2018—2022 年）〉》，《人民日报》2018 年 9 月 27 日，第 1 版。

⑤ Ladan Shams, et al., “What You See is What You Hear,” *Nature*, no. 408 (December 2000): 788.

⑥ 段义孚《地方感：人的意义何在？》，宋秀葵、陈金凤译，《鄱阳湖学刊》2017 年第 4 期，第 42 页。

与联想,对在地居民和旅游者的地方感知具有显著影响^①,对全面认知旅游环境具有重要意义^②。

声景能否激起乡村旅游地在地居民和旅游者的乡愁?声景激发乡愁的机制如何?如何通过声景的构建增强乡愁?本文以四川成都4个乡村旅游地为例,借助已有的乡愁量表,通过扎根理论及因子分析,探讨声景对乡村旅游地在地居民和旅游者乡愁的影响机制,有利于更好地理解乡愁产生机制,完善乡愁构建的理论体系,提升乡村旅游体验和旅游地宜居水平,助推乡村旅游高质量发展。

一 文献回顾

(一)乡村旅游与乡愁

随着乡村振兴工作的不断推进,乡村旅游在乡村发展、乡村振兴中的推动作用被广泛认可。乡村旅游研究更多地关注空间布局、居民利益分配获得感、乡土文化、乡村民宿等问题,这些问题离不开对乡村旅游情感内核的讨论。从内涵特征来看,乡愁是乡村旅游的情感表达^③。新时代背景下关注乡愁塑造和传递机制能更好地表达乡村情感,对促进乡村旅游升级具有重要意义。

国外学者认为,乡愁是对过去的渴望的情感,国内学者提出乡愁是关于童年或其他事物的记忆的情感。在乡愁内涵的分析中,Baumgartner提出从认知—情感两个维度理解乡愁,认知从时间维度展开,情感是由认知产生的消极或积极情绪^④;谢新丽等将乡愁解构为社会—空间—环境三个维度的记忆^⑤;陈晓艳等针对传统村落中的乡愁测度展开研究,识别开发出文化—情感—记忆三维度乡愁量表^⑥。因此,记忆和情感是乡愁内涵的两个基本维度。随着我国城镇化的快速发展,乡愁的定义与内涵正在被不断重构。乡愁中“乡”的外延在社会加速发展背景下不仅指代个体意义上的家乡,而且扩大到乡村;乡愁主体也扩大到在家乡生活的在地居民和外来游客^⑦。

已有关于乡愁的前因变量的研究认为,乡愁的产生多源于过去事物的消失。Rekšć认为家庭变故、社会变革、文化与生活环境改变或消费方式变化等因素的共同作用引发了乡愁^⑧;强乃社认为乡愁在归属感丧失到重构的过程中产生,受个人的特殊体验和经历影响而形成^⑨。本文将乡愁理解为:从时间、空间两个维度上形成的,受个人因素和社会因素影响而产生的对家乡或乡村的记忆、情感和美好愿景。

(二)声音景观

国际标准化组织(ISO)将声景定义为,“在特定情景中被个体或集体感知、体验或理解的声环境”^⑩。Dubois等将声景与传统声学概念相区分,强调声景中个人或社会对声音环境的感知和理解,将声音景观定义为“一个人或一群人感知或体验的文化领域”^⑪。从研究内容来看,国际声景研究涵盖了声景理论化、声景调查测量与量表开发、声景资源化与规划开发和声景优化管理;从研究的关键词来看,声景分类、城市声景、环境噪声、噪声污染等成为文献中频繁出现的关键词。Waite等将声景研究引入旅游领域,指出听觉体验是旅游体验的重要组成部分,是影响游客情感体验的重要因素,并指出了旅游中因“视觉的暴政”(tyranny

①刘爱利等《声景学及其在旅游地理研究中的应用》,《地理研究》2013年第6期,第1132页。

②谢辉、何益、刘畅《声景介入下的历史街区更新设计策略研究——以重庆市弹子石老街为例》,《现代城市研究》2021年第9期,第55页。

③朱运海、曹诗图《论乡村旅游的乡村性及其景观表达》,《湖湘论坛》2020年第6期,第140页。

④Hans Baumgartner, “Remembrance of Things Past: Music, Autobiographical Memory, and Emotion,” *Advances in Consumer Research* 19, no. 1 (January 1992): 613-620.

⑤谢新丽、吕群超《“乡愁”记忆、场所认同与旅游满意:乡村旅游消费意愿影响因素》,《山西师范大学学报(自然科学版)》2017年第2期,第102页。

⑥陈晓艳等《传统村落旅游地乡愁的测度及其资源价值——以苏南传统村落为例》,《自然资源学报》2020年第7期,第1604页。

⑦陈晓艳等《传统村落旅游地乡愁的测度及其资源价值——以苏南传统村落为例》,《自然资源学报》2020年第7期,第1606页。

⑧Magdalena Rekšć, “Nostalgia for Communism in the Collective Imaginations,” *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, no. 183 (May 2015): 112.

⑨强乃社《中国城市特性:话语、乡愁与传统乡村建设》,《华中科技大学学报(社会科学版)》2021年第6期,第13页。

⑩ISO, *Acoustics-Soundscape Part 1: Definition and Conceptual Framework*, ISO12913-1: 2014(E), 1.

⑪Danièle Dubois, Catherine Guastavino, Manon Raimbault, “A Cognitive Approach to Urban Soundscapes: Using Verbal Data to Access Everyday Life Auditory Categories,” *Acta Acustica united with Acustica* 92, no. 6 (November 2006): 872.

of the visual)导致的对声景等其他感官的研究不足^①。国内关于声景的研究开展较晚,声景研究主要集中在声景的设计和优化、声景的识别与声景资源评价,学科上主要归属在建筑与园林学,旅游领域的声景研究相对较少。旅游声景的相关研究集中在声景物理属性、声景理论、旅游目的地主客声景感知与体验等方面。

声音是人们获取、理解、体验地理信息的重要来源,声景中蕴含着独特的地理特征和丰富的文化内涵。仇梦嫒等从旅游层面将声景理解为“游客、居民、旅游工作人员等旅游主体所认知到的旅游环境中与其他景观形式相互作用的声音现象组合”^②。在声景理论方面,Schafer 提出声景三角形理论,将声景划分为基调音(Keynote sound)、信号音(Sound signal)、标志音(Sound mark)3个空间层次,认为声景涵盖了记忆、意象、文化、社会的涵义^③。声景三角形理论的核心是通过将声景附着于自然、产业和文化的空间,对声音的类别、表达和发展变化进行文化分析,该理论启发了学者关于声景文化价值的讨论。基于声景三角形理论,王俊秀将声景分为历史音、文化音、社会音和自然音,探讨声景如何变为都市表情^④。在旅游目的地主客声景感知与体验方面,Carles 发现,不同声音元素对人的偏好改变产生影响,并证实了声景对视觉景观的互补性^⑤;朱竑等通过音乐对旅游地形象建构的研究发现,藏族歌曲影响旅游者对西藏的出游意愿^⑥;陈麦池等通过调查旅游者对安徽宏村不同类型声景的评价,识别出声景对游客旅游体验的影响^⑦。这些研究证明了声景是地方感知的重要视角,对人的感知存在显著的影响。

已有关于乡村旅游声音景观的讨论集中在景观开发与优化层面,缺乏声景对乡愁作用机制的探讨。如果将乡愁比作乡村旅游的“神”,声景作为乡村景观中的重要组成部分和地方感知的重要视角,是乡愁表达的“形”。本文希望通过乡村旅游声景对乡愁产生影响机制的研究,关注声景如何激发乡愁,发掘声景蕴含的乡愁价值,在完善乡愁产生机制理论的同时,促进乡村旅游高质量发展,助力多维度打造理想中的美丽乡村。

二 研究设计

(一)研究方法

为更好地理解声景影响乡村旅游地在地居民和旅游者乡愁形成的基本过程,本文采用质性研究方法。首先,以声音和感受为主题,对四川成都4个乡村旅游地16名在地居民和旅游者进行半结构式深度访谈。选择半结构式深度访谈的原因在于:“视觉暴政”背景下,听觉并非人类感知事物的第一知觉常被忽视,半结构式深度访谈能相对客观且全面地挖掘旅游地在地居民和旅游者对声景的感知和情感。其次,运用扎根理论对访谈文本进行归纳提炼,采用 Strauss 和 Corbin 的程序化编码理论^⑧指导编码,通过开放性编码、主轴编码和选择性编码三个步骤,在对资料的不断比较中形成范畴和类属。

为了保证研究的信度与效度,本研究充分搜集了相关文献,了解相关研究现状,制定了完备的研究设计指导后续的研究;在不同时间段进行了两次实地深度访谈,对访谈材料进行不断对比互证完成资料的三角交叉,保证研究的效度;研究编码、分析过程均在两人讨论中完成,确保研究的信度。

(二)案例地选择与描述

考虑到案例的典型性和数据的可获得性,研究选取了四川成都4个乡村旅游地作为案例地:郫都区农科村、双流区黄龙溪古镇、甘溪镇明月村、大邑和平村(花溪谷)。案例地选取的理由为:一是四川成都的乡村旅游发展历程较长,在全国具有一定的典型性;二是乡村旅游资源禀赋、发展阶段和主题特色各有差异,具有一定的代表性。案例地基本情况如表1所示。

① Gordon Waite, Michelle Duffy, “Listening and Tourism Studies,” *Annals of Tourism Research* 37, no. 2 (April 2010): 457.

② 仇梦嫒等《基于旅游声景认知的游客环保行为驱动机制研究——以厦门鼓浪屿为例》,《旅游学刊》2017年第11期,第106页。

③ R. Murray Schafer, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (New York: Simon and Schuster, 1993), 14.

④ 王俊秀《音景的都市表情:双城记的环境社会学想像》,《台湾大学建筑与城乡研究学报》2000年第10期,第89页。

⑤ José Luis Carles, et al., “Sound Influence on Landscape Values,” *Landscape and Urban Planning* 43, no. 4 (January 1999): 198.

⑥ 朱竑、韩亚林、陈晓亮《藏族歌曲对西藏旅游地形象感知的影响》,《地理学报》2010年第8期,第991页。

⑦ 陈麦池、屈桂春《乡村旅游地的声景观评价研究——以皖南宏村为例》,《河北环境工程学院学报》2021年第4期,第54页。

⑧ 朱丽叶·M.科宾、安塞尔姆·L.施特劳斯《质性研究的基础:形成扎根理论的程序与方法》,朱光明译,重庆大学出版社2015年版,第170页。

表 1 案例地基本情况表

案例地	乡村旅游类型	案例地景观描述
郫都区农科村	农家园林休闲型	农科村主要发展“农家乐”式旅游,花卉和树木种植面积 300 多亩,在地农户 80 余户,有农家旅游接待百余户。
双流区黄龙溪古镇	川西文化古镇型	黄龙溪古镇具有丰富的文化底蕴,保留着具有浓厚川西风格的建筑、水陆码头、水碾以及古风民俗,如打更、烧火龙、川剧座唱等。
甘溪镇明月村	乡村体验型	明月村拥有 8000 余亩雷竹林、3000 余亩茶园和 4 条天然水渠,形成茂林修竹的生态田园景色。同时,其依托古窑明月窑、扎染工坊、书法篆刻博物馆,发展多样的乡村体验项目。
大邑和平村(花溪谷)	田园观光型	花溪谷是山地主题运动的森林花园景区,花卉观赏区达 800 余亩,山地体验项目包含玻璃栈道、空中飞人、动物乐园等。同时,景区内配备有两个餐厅、一家特色酒店。

(三)数据收集与分析

1.数据来源

笔者通过初次考察大致了解案例地综合情况(2021年9月),根据案例地声景特征结合已有乡愁量表^①拟列访谈提纲,并于2022年1月20—23日和2022年2月15—18日进入案例地,对在地居民和旅游者进行深度访谈,获得分析所用的文本材料。访谈分为两轮,第一轮访谈者8人(4名游客,4名在地居民);第二轮访谈者16人(8名游客,8名在地居民),且第一轮受访者均参与第二轮访谈,以获取不同时间维度下相同访谈者的访谈资料,便于与先前访谈材料进行比较与证明。访谈时间为45—120分钟,访谈的开始通过暖场与访谈对象初步建立关系,在获得对方许可后进行录音或文字记录,最终整理获得访谈文本25.8万字。从受访者的性别占比来看,女性占62.5%,男性占37.5%;从受访者年龄分布来看,35岁以下4人,36—55岁5人,56—75岁5人,75岁以上2人。

2.声景识别与分类

基于声景理论,根据郫都区农科村、双流区黄龙溪古镇、甘溪镇明月村、大邑和平村(花溪谷)声音环境的特点和实地调研识别,并结合后续两次访谈文本加以补充,剔除与研究主题无关的声景。案例地声景可分为三类:一是自然地理声,自然现象所产生的各种声音,主要由案例地即时天气和地理特征决定,如溪流声、水车声、风吹树叶沙沙声、雨声、雷声等;二是生物声,由人类以外的自然界动物产生的声音,多由鸟、蛙、昆虫和村内饲养的家禽牲畜产生,如鸟鸣声、狗吠声、昆虫声、蛙鸣、鸡鸭牛羊叫声等;三是人类活动声,主要由人类活动引起的交往、娱乐、移动等活动产生的声音总和,如游人交谈声、麻将声、商贩吆喝声、特色文化表演声、喇叭广告声、汽车和摩托车声等。

3.在地居民和旅游者对不同类型声景的感知

根据访谈材料整理,按声景类型划分,统计出各类声景被案例地在居民和旅游者提及的人次(如表2所示)。具体来看,旅游者对于自然地理声最为敏感,生物声稍弱,最后是人类活动声;在地居民则更关注人类活动声,对自然地理声感知次之,最后是生物声。这种差异的产生可能是由两者日常生活环境的差异造成的。旅游者大多生活在城市,人类活动声在城市较为常见,自然地理声和生物声在城市日常生活中较之在乡村环境中更难以识别,因此,在乡村环境中的自然地理声和生物声更容易被旅游者识别并引发乡愁。在地居民的日常生活乡村,自然地理声和生物声作为日常的环境音较少被关注,而由于旅游者的进入所产生的人类活动声对在地居民的乡愁触发效果更加明显。

声景识别统计显示,在地居民和旅游者对三种声景类型的识别人次差距不大,差距均在7人次以内,整

^①陈晓艳等《传统村落旅游地乡愁的测度及其资源价值——以苏南传统村落为例》,《自然资源学报》2020年第7期,第1604页。

体来看各类声景的识别较为平衡。当在地居民和旅游者对各类声景识别人次数差距不大时,以两者综合数据作为参考,具备一定的代表性。因此,总体来看,在地居民和旅游者识别到的声景类型的人次按从多到少排序应是:自然地理声、人类活动声、生物声。

表 2 案例地声景识别人次

声景类别	旅游者声景识别人次	在地居民声景识别人次
自然地理声	20	14
生物声	16	9
人类活动声	13	16

三 编码过程

首先,将深度访谈文本进行初步整理与编号。郫都区农科村、双流区黄龙溪古镇、甘溪镇明月村、大邑和平村(花溪谷)四个案例地分别用 A、B、C、D 指代,在地居民用 Z 指代,旅游者用 L 指代。其次,将访谈文本中对声景的情感感受的相关内容提取出来进行标记建立节点,共完成 127 条标记,随后对这 127 条标记进行编号,如文本 AL1 提取到 12 个参考点,则依次编码为 AL1-01 到 AL1-12。按此规则,对访谈文本材料的所有语句依次进行编号。

(一)开放性编码

开放性编码是对文本内容的初步提炼,形成概念模板以供后续访谈开展和概念归类合并。首先,对带有强烈情感的描述性语句进行提炼,完成初步概念的提取;其次,不断比较、补充和合并,依据初步概念的特点与表达内容进行分类,进一步抽象命名形成类属;最后,概念及范畴化程序重复进行两遍,两次编码结果相同的语句一共有 134 条,占全部语句的 94.33%,重复率较高,说明语句编码结果具有可靠性。农科村的编码共获得 14 个概念,12 个类属,其开放性编码示例见表 3。

表 3 开放性编码示例表

编号	原始语句	概念化	类属化
AL1-01	听到水花声就想起小时候在老家的时候伯伯带我划船,当时好快乐。	童年快乐回忆、亲人回忆	娱乐场景回忆、愉悦快乐感、故人旧识
AL1-03	想到从小到大每年过年聚会家里也是这样坐几桌打麻将,听到麻将声就觉得亲切。	亲切熟悉感	家庭的温馨感
AL1-04	这儿的鸟叫着比城里的麻雀叫要让人开心,像回到大自然一样,听着就觉得节奏慢下来,人放松了。	开心、放松	生态环境想象、宁静平和感
AL1-05	以前总能听到蛙叫,现在听到就感觉回到以前,有种环境很好的感觉。	记忆中的生态大自然	美好生态记忆
AL1-07	听到蝈蝈叫的声音就像回到了老家一样,在姥姥家总能听到蝈蝈叫,感觉很亲切。	家乡的亲切感	归属感情
AL1-08	听到水车哗啦啦倒水的声音就像电视剧里那种古代劳作的感觉。	古代劳动场景	生产场景回忆
AL2-05	听到这么多人搓露天麻将、摆龙门阵,就想到以前也是这样在田坝耍。	生活娱乐方式和场所回忆	生活场景回忆
AL2-06	现在听到那些拿喇叭拿音响卖东西花里胡哨的,东西都没以前资格(正宗)咯。	浮夸、不如以前正宗简单	人情交往
AZ2-02	麻将声一响就感觉是回到四川,肯定算是四川人的一大特色。	代表四川的文化认同	民俗特色
AZ1-03	听着水流声和鸟叫声,有的时候就觉得真的不想离开这里,想一辈子都留在这里。	不想离开、想留在这里	依恋感情

(二) 主轴性编码

主轴编码是在开放性编码的基础上,将已经形成的编码分类,通过各编码间的不断比较,构建主要类属的内容。本研究共梳理出四个主类属,分别是记忆联想、愿景投射、情感体验和文化感受。其中记忆联想类属包含三个子范畴,愿景投射类属包含两个子范畴,情感体验类属包含三个子范畴,文化感受类属包含一个子范畴(见表4)。

表4 主轴编码结果表

主轴编码	开放性编码		编码参考数	
	子范畴	概念化	在地居民	旅游者
记忆联想	环境记忆	生态环境回忆	5	6
	空间记忆	娱乐场景回忆、生活场景回忆、生产场景回忆	8	16
	社会关系记忆	故人旧识、人情交往	3	7
愿景投射	环境想象	生态环境想象	0	4
	社会关系想象	人情交往想象	0	6
文化感受	地域文化	民俗特色	5	7
情感体验	愉快情绪	愉悦快乐感、家庭的温馨感、宁静平和感	27	33
	情感联结	归属感情、怀念感情、依恋感情	5	5
	负面情绪	现状不满	2	2

记忆联想和愿景投射两个类属共同构成了乡村旅游地在地居民和旅游者通过声景而产生的乡村回忆与想象,两者均是对非现实情境的想象。其中,记忆联想是对客观发生过的事物回忆;愿景投射并非经历过的乡村生活,而是主观层面的构想。记忆联想有环境记忆、空间记忆、社会关系记忆三个子范畴。环境记忆主要指在声景感知中产生对记忆中的乡村生态环境的记忆。如“听着虫叫青蛙叫,仿佛回到当年成都四周都还是田坝的时候,那时候环境好得很”(DL2-06),通过乡村生物声景联想到以前记忆中还未被污染的生态环境,表现出受访者对现在城市污染的不满以及对良好环境的怀念。空间记忆主要是指通过声景唤起过去玩耍、居住生活以及劳作生产场景的回忆,包括娱乐场景回忆、生活场景回忆和生产场景回忆3个概念化维度。如“听到这些昆虫的叫声仿佛回到以前在田野里抓蚰蚰的时候”(CZ1-04),通过识别昆虫的叫声,回忆起童年娱乐的场景;“听到这么多人搓露天麻将、摆龙门阵的声音,就想到以前也是这样在田坝耍”(AL2-05),通过识别麻将声,回忆起过去生活的模式。社会关系记忆是指声景唤起的对记忆中的某些人以及人与人相处方式的回忆,包含故人旧识和人情往来两个概念化维度。如“听到这些鸭子叫声,就想起以前奶奶总带我去看小鸡、小鸭子,可是奶奶现在已经不在了”(AZ1-01),通过生物声景触发了受访者对于故人的相关的回忆;“想起以前赶场的吆喝、讲价”(BL2-05),通过对叫卖吆喝声的识别,触发受访者对以往人际交往场景的回忆。

文化感受类属中只识别出地域文化一个子范畴。具体表现为从声景中感受到特别的地域文化或民俗风情,从而产生一定的地方文化认同感,由民俗特色一个概念化维度组成。如“麻将声一响就感觉是回到四川,肯定算是四川人的一大特色”(AZ2-02),已经将麻将视为四川的标志,只要听到麻将的声音就自然地想到自己的家乡,语气中也带有对四川人身份满满的认同感。

愉快情绪、情感联结和负面情绪是通过乡村旅游地声景而体验到乡愁的情感体验维度的三个子范畴,是在地居民和旅游者在产生乡村想象或文化体验,抑或通过声景直接产生的情感体验。愉快情绪是指在地居民或旅游者在感受乡村旅游地声景过程中产生的轻松、自由、开心快乐、温馨的情绪反应,包括愉悦快乐感、家庭的温馨感、宁静平和感三个概念化维度。如“听着风吹过竹林和四周的鸟叫,就会莫名觉得很开心”(CL1-02);“我们老家过年也是这么多人坐在外面打麻将,听到机麻声音和大家聊天就感觉很热闹温馨”

(BL2-01);“就这样静静地听着风吹着树叶的声音就很平静,心里的烦躁都没有了”(DL1-01)。情感联结是通过声景产生了恋恋不舍的情感或文化认同,包括归属感情、怀念感情、依恋感情三个概念化维度。如“一直在外地上学,听到这个熟悉的方言腔调,瞬间就感觉回家了”(AL1-10),属于归属感情;“听着风吹树叶哗哗的就不想回去上班了,下周一定带朋友过来一起躺平”(BL1-02),这种对乡村旅游地依依不舍的情感,属于依恋感情;“原来哪整这些花里胡哨的东西,都凭的是质量,现在这些做生意的都没有以前老实咯”(BL2-06),旅游者通过表达对浮夸宣传手段的不满,表现出对以前淳朴人情的怀念。负面情绪指通过声景感知,在地居民和旅游者对乡村旅游地产生的担忧、不满等负面情绪,包含对现状不满一个概念化维度。“以前都没有这么多汽车开进来,现在倒是经常听到喇叭声,感觉生活环境不如以前舒服了”(DZ2-07),表达了在地居民对旅游开发后汽车噪声的不满。

同时,基于对三类声景触发的乡愁节点数的统计发现(见表5):在各类声景触发乡愁的节点总数上,自然地理声最多,生物声次之,人类活动声最少;在触发记忆联想、愿景投射、情感体验类属乡愁的节点数上,自然地理声最多,生物声次之,人类活动声最少;人类活动声触发文化感受类属的节点数最多。

表5 声景触发乡愁节点数统计表

主轴编码	自然地理声触发节点数	生物声触发节点数	人类活动声触发节点数
记忆联想	20	15	10
愿景投射	6	3	1
文化感受	0	0	12
情感体验	36	28	10

(三)选择性编码与理论饱和度检验

数据分析的最后步骤是进行选择性编码。在选择性编码之后,可以发展出一条“故事线”,即用前两级编码发展出的类属、关系等提炼出一个可扼要说明全部现象的核心。通过对访谈文本材料初始概念化、类属化和主范畴结果的多次讨论与分析,最终产生了“声景蕴含的乡愁维度”这一核心范畴,并结合提炼出各个类属、范畴,共同构建出声景对乡村旅游地在地居民和旅游者乡愁触发影响机制模型(见图1)。

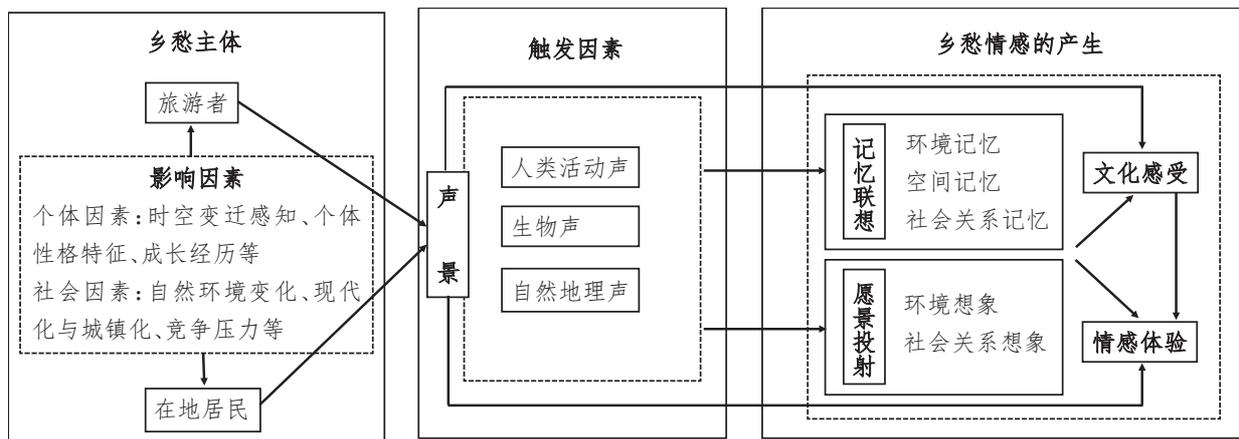


图1 声景对乡村旅游地在地居民、旅游者乡愁触发影响机制模型

在对声景的感知中,乡愁主体从记忆联想、愿景投射、文化感受、情感体验四个维度产生乡愁情感。声景作为乡愁表达的载体,通过自然地理声、生物声、人类活动声,触发旅游者和在地居民的乡愁。其触发机制与路径受乡愁主体自身经历、生长环境、文化背景等个人因素和自然环境变化、现代化与城镇化等社会因素共同影响,导致乡愁主体在不同维度识别、产生乡愁感情上的差异。研究发现,声景触发乡愁情感的产生可归纳为四条路径:一是声景触发乡村回忆,即产生记忆联想,三种类型声景均能引起这一维度的乡愁且强弱程度无明显差别;二是声景触发乡愁主体对乡村环境、社交等情境的想象,即愿景投射,此类路径产生于生长在

城市的旅游者,其愿景投射的想象来自于影视作品、文学作品或长辈讲述的美好乡村(家乡)情境,三种类型声景均能引起这一维度的乡愁且强弱程度无明显差别;三是声景触发文化感受,人类活动声对此维度乡愁激发作用最为显著,而自然地理声和生物声基本无法激起文化感受这一维度;四是声景触发情感体验,自然地理声和生物声对情感体验触发作用较为明显,人类活动声较弱。此外,由声景作为刺激因素,乡愁的四个维度间存在一定的因果与条件关系:记忆联想与愿景投射无明显联系;记忆联想和愿景投射可以产生文化感受和情感体验;通过文化感受可以产生情感体验。

理论饱和度检验能够对所构建的模型进行完善和验证。本研究通过随机抽选的方式抽取原始语句,并按标准流程对抽选语句进行重新编码。结果显示,随机抽选语句编码与已构建类属比对基本一致,未发现新的节点和概念,因此认为上述结果在理论上基本饱和。

四 结论与讨论

(一)研究结论

本文运用扎根理论对四川成都四个案例地的在地居民和游客进行分析,归纳出声景中蕴含的四个乡愁维度:记忆联想、愿景投射、文化感受和情感体验,并结合提炼出的各个类属、范畴,共同构建出声景对乡村旅游地在地居民和旅游者乡愁触发影响机制模型。

1.声景能激起乡村旅游地在地居民和旅游者的乡愁

声景作为触发因素,能通过不同类型的声景,从记忆联想、愿景投射、文化感受和情感体验四个维度刺激旅游地在地居民和旅游者乡愁的产生。一方面,声景是乡愁表达的重要载体。声景中蕴含的共同记忆和地方文化是乡愁的重要组成部分。这些乡愁元素通过声景外化,唤起在地居民和旅游者乡愁,在记忆联想维度表现最为显著。另一方面,声景是塑造在地居民和旅游者乡愁的重要因素。声景通过满足对乡村的愿景期待,建立对乡村的怀恋。在社会因素、个人因素和声景三者互动中,在地居民和旅游者产生对乡村旅游地的乡愁情感。

2.在地居民和旅游者对声景中的乡愁感知

研究认为,自然地理声最能激发在地居民和旅游者的乡愁情感,生物声次之,而人类活动声触发两者乡愁情感的作用最弱。从各类声景被在地居民和旅游者感知别人次来看,自然地理声最多地被乡村旅游地在地居民和旅游者所识别,是在地居民和旅游者最为关注的声景类型。从三类声景触发乡愁的维度与路径来看,自然地理声可以触发除文化感受维度以外的所有乡愁维度,并且其对记忆联想、愿景投射和情感体验的触发作用均很明显,因此,自然地理声最能激发在地居民和旅游者的乡愁。人类活动声和生物声被在地居民和旅游者识别的人次相近,人类活动声是唯一触发文化感受维度的声景类型,但文化感受下识别的子范畴较少,触发乡愁的路径受到限制,生物声对记忆联想、愿景投射和情感体验三个维度的触发作用均强于人类活动声,触发识别的子范畴更为丰富。因此,生物声较人类活动声更能激起在地居民和旅游者的乡愁情感。

3.愿景投射——主观想象维度的乡愁

本文根据已有乡愁量表对案例地的在地居民和游客的乡愁进行识别,得出记忆联想、愿景投射、文化感受和情感体验四个乡愁维度。较之已有研究将乡愁划分为认知—记忆,或是情感—记忆—文化,在已有研究中愿景投射未被提及。在新时代背景下,有学者关注到乡愁的主体不再仅仅是家乡和游子的关系,乡的地域范畴也不仅仅指家乡。研究发现,生长于城市的被访谈者依然会产生乡愁。声景促使他们产生乡村环境(社会关系)的想象,其想象会使乡愁主体产生乡愁情感。因此,可以认为美好愿景投射是新时代背景下乡愁的一个维度。本研究拓展了关于乡愁内涵的讨论,丰富了声景理论的分析路径。此外,区别于城市与环境领域关注声景的物理外在属性,本研究从旅游感知的视角探讨声景的内涵与价值,其结论对其他领域的声景研究具有一定的参考意义。

(二)启示与讨论

本研究认为,可以通过以下举措促进声景的乡愁表达。其一,自然地理声和生物声作为能显著被在地居民和旅游者识别,刺激双方产生乡愁情感的声景类型需要得到乡村旅游建设相关部门的重视。在乡村旅游开发中应注重乡村旅游开发中的环境建设与生态保护,积极维护乡村生态环境与生物多样性,为乡村旅游地

在地居民和旅游者提供多样的自然地理声和生物声。其二,人类活动声是地方文化的重要表达载体,三种类型声景中,仅有人类活动声显著地影响在地居民和旅游者的文化感受。因此,在乡村开发与发展过程中要关注方言、非物质文化遗产、民俗节日的保护保留,为在地居民和旅游者提供更好的文化感受。其三,情感体验是在地居民和旅游者通过声景产生的最为显著的乡愁维度,可以通过修建情感寄托场所,增加情感体验旅游产品,增强在地居民和旅游者的情感体验。其四,乡村形象管理不能只关注视觉还需兼顾听觉,关注噪声治理,改善在地居民和旅游者的声景体验,规范乡村旅游开发与管理。

Audible Nostalgia: Soundscapes in Rural Tourism

Li zhifei, Li Jiawei

School of Tourism Management, Hubei University, Wuhan 430062, China

Abstract: Rural tourism is effective for rural revitalization, and the rural soundscape is important for nostalgia generation. This paper discusses the similarities and differences of soundscape recognition and nostalgia perception between the hosts and the guests in four cases of rural tourism in Sichuan Province and constructs a model of soundscape influence on nostalgia triggering mechanism of the hosts and guests in rural tourism under the guidance of grounded theory. It is found that soundscape can stimulate the nostalgia of hosts and guests in rural tourism areas. Natural environment sound plays the dominant role, followed by biological sound, while human activity sound has the weakest. The nostalgic dimensions generated between the host and the guest are the same, and the emotional experience is the consistent and most influential dimension for both. There exists a subjective spiritual dimension of rural imagination in the nostalgic dimension.

Key words: nostalgia; rural tourism; soundscape

[责任编辑:钟秋波]