非遗资源旅游开发中的价值共创行为演化博弈研究

张琰飞，王 凯，朱海英

（吉首大学商学院，吉首 416000）

摘要：推动多元主体之间的价值共创，对于非遗资源的旅游开发具有重要作用。构建两个阶段的演化博弈模型，研究非遗资源旅游开发中景区与非遗传承人之间的价值共创行为，分析政府有效介入对演化博弈结果的影响，并利用MATLAB软件对不同参数设置下的演化博弈结果进行了仿真模拟。研究发现，景区与非遗传承人的高参与意愿、政府的积极政策支持以及景区对非遗传承人的合理利益分配，可推动演化博弈收敛至理想稳定状态，实现利益主体之间的价值共创。通过加大政策支持和建立合理的利益分配机制，有助于促进非遗资源旅游开发中价值共创行为。

关键词：非遗资源旅游开发；价值共创；演化博弈

中图分类号：F592.7 **文献标志码：**A **文章编号：**1671－1807(2026)02－0078－10

非物质文化遗产（以下简称“非遗”）作为中华优秀传统文化的重要组成部分，不仅具有科学、教育、历史等多元价值，还有重要的旅游开发价值[1]。党的二十大报告明确提出，坚持以文塑旅，以旅彰文，推进文化和旅游深度融合发展[2]。作为文旅融合新形态，江苏南京的秦淮灯会、江西的景德镇、江西婺源的徽剧和绿茶制作、陕西的韩城等地的“非遗进景区”“非遗＋旅游”等项目，通过在旅游开发中展示多样化和创新性的非遗资源，不仅丰富了旅游产品的文化内涵，吸引了大量的游客，也为非遗的保护和传承提供了新的途径。“非遗进景区”意味着非遗项目由原生文化场域进入旅游商业化场域，涉及政府、景区运营方、非遗传承人和游客等多元利益相关者。非遗资源旅游开发的价值共创，需要经历观念共识-价值共生-价值共赢”的行动逻辑，通过主体间不断磨合形成共识并指导集体行动实现共赢[3]。因此，非遗资源旅游开发过程中多元主体能否价值共创，成为非遗旅游实现融合发展的关键问题。

非遗资源旅游开发过程中，多元主体的价值共创不仅有助于提升各参与主体的自身收益，也有助于创造公共价值[4]和社会价值，推动旅游业发展[5]和非遗项目传承创新[6]，推动实现乡村现代化[7]。但由于不同主体之间利益诉求的差异，价值共创过程中很可能出现利益冲突，并导致非遗消亡、非遗传承人断层等困境[8]。因此，非遗资源的旅游开发需要多个行为主体的共同参与[9]，通过多元主体的合作减少对非遗资源的威胁[10]。旅游价值共创相关研究主要关注非遗传承人、景区、政府等核心主体行为[11]，黄细嘉和惠荣[12]、郭娜等[13]以价值共创理论构建价值共创体系和实现路径，宋晓等[14]、Masoud等[15]从游客体验视角进行了非遗旅游体验共创对游客体验价值的相关研究，王群等和牛倩倩[16]以旅游地居民生态情感探索了旅游价值共创的影响机制。旅游价值共创主体行为研究多围绕利益相关者的博弈行为展开，周晓阳等[17]利用演化博弈层面研究乡村旅游不同利益主体的策略演化趋势，张艳楠等[18]构建多元主体演化博弈模型研究生态脆弱区旅游开发价值共创的演化路径。

已有研究关注到多元主体价值共创对非遗资源旅游开发的重要性，但相关研究还不深入，主体之间的利益关系尚需进一步理顺。基于此，本文以演化博弈法分析三方主体的行为逻辑，深入研究非遗资源旅游开发实现价值共创的机制，为非遗资源旅游开发提供政策支持。

收稿日期：2025-07-21

基金项目：国家自然科学基金（72463009，71963014）；湖南省自然科学基金（2024JJ7390）；湖南省教育厅重点科研项目（23A0402）；武陵山片区扶贫与发展协同创新中心开放基金（FPFZ2302）

作者简介：张琰飞（1983—），男，河南宝丰人，博士，教授，硕士研究生导师，研究方向为旅游行为与企业创新；王凯（2001—），女，山东济阳人，硕士研究生，研究方向为旅游行为；朱海英（1983—），女，山东莘县人，博士，副教授，硕士研究生导师，研究方向为产业经济与公司财务。

1 非遗资源旅游开发价值共创行为的演化博弈分析

1.1 模型设计思路

各地推出的“非遗进景区”活动,通过搭建研学体验平台、展示非遗文创产品等方式,不仅实现为景区引流,让游客近距离感受非遗魅力,也为非遗文化的传承创新提供了重要的平台。非遗资源旅游开发涉及政府、非遗传承人、旅游企业、社区居民、旅游者等众多利益主体,政府希望借助旅游形式拓展非遗的受众范围,促进文化传播和民族认同;景区希望通过引入非遗项目,提升自身的吸引力;非遗传承人作为非遗保护和传承的实施主体[19],希望拓展非遗的生存空间[9];游客希望在非遗中体验文化[20],但也有成为非遗文化主动传播者和传承者的可能;旅游企业希望通过资源整合和市场运作,促进非遗资源的旅游开发和价值实现;社区居民也是非遗旅游价值共创的参与者,通过参与提供地方知识和文化背景,增强游客的体验。由于非遗资源旅游开发过程中多元主体之间的利益并不一致,而最终实现非遗资源的旅游开发需要相关主体的行为协同和价值共创,因此,非遗资源旅游开发过程也是利益主体之间通过不断协调行为,长期博弈最终实现均衡的过程,也是实现价值共创的演化过程。

从“非遗进景区”的实践来看,由于利益主体之间的矛盾冲突,非遗项目与景区发展难以有效的整合,导致非遗传承人不再参与景区非遗项目运营,景区也失去引入和开发非遗项目的积极性,不少景区非遗旅游融合的价值共创效应偏低。演化博弈方法能够模拟多元主体之间动态、互动决策的过程,揭示各主体策略选择的演化路径和稳定状态。据此,本文针对非遗资源旅游开发中的“非遗进景区”问题,借鉴相关研究[21-22],围绕相关利益主体行为演化特征,构建演化博弈模型,探索不同主体最终实现价值共创行为的演化机制和影响因素,为推进多元主体的价值共创提供有价值的借鉴。

由于非遗资源旅游开发过程中涉及利益主体众多,为简化分析,本文以景区、非遗传承人和政府三个核心主体,作为博弈参与主体构建演化博弈模型,探索利益主体之间如何通过演化博弈实现价值共创。模型分为两个阶段,首先以非遗传承人与景区作为参与主体建立演化博弈模型,探究两个实施主体实现价值共创行为的演化稳定状态和影响因素。第二阶段,引入第三方协调主体政府参与博弈,探究政府相关政策措施对景区和非遗传承人策略选择的影响,探索传承人与景区的价值共创行为演化均衡条件的变化。

1.2 传承人与景区的价值共创行为演化博弈分析

1.2.1 模型假设

(1)参与人:包括景区和非遗传承人,二者都是有限理性的经济人,都追求自身利益最大化,选择最有利于自身发展的策略。

(2)参与人策略:景区有开发和不开发两种策略,非遗传承人有参与和不参与两种策略。当景区选择开发策略且非遗传承人选择参与策略时,才可实现价值共创。

(3)策略集:传承人和景区都有一定的概率选择策略集。景区选择开发非遗项目的概率为$x(0\leqslant x\leqslant 1)$,选择不开发非遗项目的概率为$1-x$;非遗传承人选择参与景区非遗项目的概率为$y(0\leqslant y\leqslant 1)$,选择不参与景区非遗项目的概率为$1-y$。

(4)博弈模型收益矩阵。

假设 1:景区开发非遗项目的所承担的成本为C_1,不开发非遗项目的成本为C_2;开发非遗项目获得的经济收益为D_1,不开发非遗项目获得的经济收益为D_2。

假设 2:非遗传承人参与景区非遗项目需承担一定的成本为B_1。在参与非遗项目开发过程中,非遗传承人获得综合收益为R_1。同时,非遗传承人参与非遗项目可有效提升非遗项目的开发质量,景区可能因引流效应可获得额外收益为E_1。

假设 3:当景区开发非遗项目时,非遗传承人参与非遗项目时,景区需通过相关方式对传承人给予一定的资金支持G。

根据以上假设,可构建建立景区与传承人的价值共创行为演化博弈支付矩阵,如表 1 所示。

表 1 景区与传承人的价值共创演化博弈支付矩阵

博弈主体		非遗传承人	
		参与	不参与
景区	开发	$D_1-C_1+E_1-G,R_1-B_1+G$	$D_1-C_1,0$
	不开发	$D_2-C_2+E_1,R_1-B_1$	$D_2-C_2,0$

1.2.2 博弈过程分析

(1)景区演化博弈收益。当景区选择开发非遗项目时,景区的期望收益为

$$E_{x1}=y(D_1-C_1+E_1-G)+(1-y)(D_1-C_1) \quad (1)$$

当景区选择不开发非遗项目，景区的期望收益为

$$E_{x1}=y(D_2-C_2+E_1)+(1-y)(D_2-C_2) \tag{2}$$

经过演化博弈，最终景区的平均期望收益为

$$\overline{E}_X=xE_{x1}+(1-x)E_{x2} \tag{3}$$

(2)非遗传承人演化博弈收益。当非遗传承人选择参与非遗项目时，传承人的期望收益为

$$E_{y1}=x(R_1-B_1+G)+(1-x)(R_1-B_1)$$

当传承人选择不参与非遗项目时，传承人的期望收益为

$$E_{y1}=0 \tag{4}$$

经过演化博弈，最终传承人的平均期望收益为

$$\overline{E}_Y=yE_{y1}+(1-y)E_{y2} \tag{5}$$

因此，根据 Malthusian 复制动态原理，可得到景区和非遗传承人的复制动态方程组为

$$\begin{cases} F(x)=\dfrac{\mathrm{d}x}{\mathrm{d}t}=x(E_{x1}-\overline{E}_X) \\ \qquad =x(1-x)(C_2-C_1+D_1-D_2-yG) \\ F(y)=\dfrac{\mathrm{d}y}{\mathrm{d}t}=y(E_{y1}-\overline{E}_Y) \\ \qquad =y(1-y)(R_1-B_1+xG) \end{cases} \tag{6}$$

1.2.3　均衡点分析

由 $F(x)=F(y)=0$，可以求得演化博弈均衡动态过程中存在 5 个局部稳定点，分别为(0,0)、(1,1)、(0,1)、(1,0)、(x^*,y^*)。其中，$x^*=\dfrac{B_1-R_1}{G}$，$y^*=\dfrac{C_2-C_1+D_1-D_2}{G}$。

对复制动态方程组求偏导，可得景区和非遗传承人策略选择的演化博弈雅可比矩阵为

$$\boldsymbol{J}=\begin{pmatrix} \dfrac{\partial F(x)}{\partial x} & \dfrac{\partial F(x)}{\partial y} \\ \dfrac{\partial F(y)}{\partial x} & \dfrac{\partial F(y)}{\partial y} \end{pmatrix}=\begin{bmatrix} (2x-1)(C_1-C_2-D_1+D_2+yG) & x(x-1)G \\ -y(y-1)G & (1-2y)(R_1-B_1+xG) \end{bmatrix} \tag{7}$$

令 $F(x)=F(y)=0$，显然有(0,0)、(0,1)、(1,0)、(1,1)是系统的均衡点。当 $B_1-R_1-G>0$，$C_2-C_1+D_1-D_2-G>0$ 成立时，$0<x^*<1$ 与 $0<y^*<1$，因此 (x^*,y^*) 也是系统的均衡点。

为保证均衡点 (x^*,y^*) 的存在，需满足两个条件：$B_1-R_1-G\gg 0$，$C_2-C_1+D_1-D_2-G\gg 0$。根据雅可比矩阵，通过对行列式条件 Det($\boldsymbol{J}$)和迹条件 Tr($\boldsymbol{J}$)的分析，可得到博弈模型的均衡点，如表 2 所示。

根据以上分析可知，在 (x^*,y^*) 存在的情况下，当 $B_1-R_1-G>0$，$C_2-C_1+D_1-D_2-G>0$ 时，点(0,0)、(1,1)、(0,1)、(1,0)均为不稳定点，点 (x^*,y^*) 为鞍点，如图 1 所示。

由图 1 可知，点(1,1)为系统帕累托最优点，即景区选择开发策略且非遗传承人选择参与策略时，非遗资源旅游开发实现了价值共创。但在没有第三方有效介入的情况下，景区可能不会主动参与非遗资源的旅游开发过程，且景区与非遗传承人沟通过程中会出现有一方不满意且无力改变的情况，经过长期演化，系统均衡会向(0,0)移动，此时博弈主体均不会参与价值共创过程。随着非遗旅游融合发展，景区可能会通过非遗项目以寻求新的发展机会，经过长期演化可能向(1,0)移动；若景区能够通过一定的方式实现非遗传承人的有效参与，经过长期演化，博弈均衡也可能会向(1,1)移动。

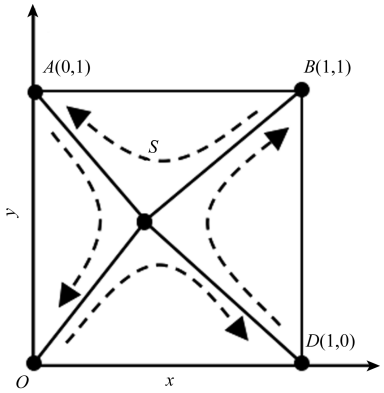


图 1　景区与传承人的博弈演化相位

表 2　景区与传承人价值共创演化博弈的系统均衡点及特征值

均衡点	Det($\boldsymbol{J}$)	Tr($\boldsymbol{J}$)	状态
(0,0)	$(R_1-B_1)(C_2-C_1+D_1-D_2)$	$R_1-B_1+C_2-C_1+D_1-D_2$	不稳定点
(0,1)	$(B_1-R_1)(C_2-C_1+D_1-D_2-G)$	$B_1-R_1+C_2-C_1+D_1-D_2-G$	不稳定点
(1,0)	$(R_1-B_1)(C_1-C_2-D_1+D_2+G)$	$R_1-B_1+C_1-C_2-D_1+D_2+G$	不稳定点
(1,1)	$(B_1-R_1)(C_1-C_2-D_1+D_2)$	$B_1-R_1+C_1-C_2-D_1+D_2$	不稳定点
(x^*,y^*)	—	0	鞍点

1.2.4 博弈结论

假设初始状态随机,博弈演化均衡主要受到博弈双方初始状态和相关参数的影响,若无外部机制的影响,系统均衡点可能一直会在几个点之间不断移动,景区和非遗传承人的最终演化博弈结果具有不确定性。因此,要推动景区和非遗传承人在非遗资源旅游开发中实现价值共创,需通过引入第三方,改变博弈参与者相关策略选择的支付,提高传承人与景区的价值共创收益。

1.3 政府介入下的价值共创行为演化博弈分析

第一阶段的博弈结果显示,景区和非遗传承人难以进入稳定状态,无法发挥价值共创的优势。政府作为特殊的利益主体,能够通过政策支持、利益分配等方式影响其他主体的策略选择,为价值共创行为提供重要的制度环境。因此,本文引入政府作为第三方,参与非遗资源旅游开发的价值共创过程。

1.3.1 模型假设

(1)参与人:包括景区、非遗传承人和政府,都是有限理性的经济人,都追求自身利益最大化,选择最有利于自身发展的策略。

(2)参与人策略:景区有开发和不开发两种策略,非遗传承人有参与和不参与两种策略,政府有支持和不支持两种策略。由于第一阶段的模型分析,实质已讨论政府不介入情况下的演化博弈过程,故此处只研究政府大力支持下的博弈结果。当政府选择有效介入,景区选择开发策略且非遗传承人选择参与策略时,才可实现价值共创。

(3)策略集:传承人和景区都有一定的概率选择策略集。景区选择开发非遗项目的概率为 $x(0\leqslant x\leqslant 1)$,选择不开发非遗项目的概率为 $1-x$;非遗传承人选择参与非遗项目的概率为 $y(0\leqslant y\leqslant 1)$,选择不参与非遗项目的概率为 $1-y$。

(4)博弈模型收益矩阵。

假设 1:景区开发非遗项目所承担的成本为 C_p,不开发非遗项目的成本为 C_q。开发非遗项目获得的经济收益为 D_p,不开发非遗项目获得的经济收益为 D_q。此外,非遗传承人选择参与景区非遗项目开发时,景区因引流效应可获得的额外收益为 E_m。

假设 2:非遗传承人参与景区非遗项目获得的日常综合收益为 R_m,不参与景区非遗项目获得的日常综合收益为 R_n。

假设 3:政府部门对于开发非遗项目的景区给予一定的补贴 S,对于参与非遗项目的非遗传承人给予一定的资助 A。在政府的有效介入下,当景区开发非遗项目,且非遗传承人参与非遗项目并进驻景区后,经过政府协调景区需通过各种途径给予非遗传承人一定的资金补贴 βT。其中,$T=(D_P-C_P+E_m)$。

假设 4:当景区不开发非遗项目,但非遗传承人要求参与非遗项目时,景区受到的舆论压力为 P_1;当景区开发非遗项目,但非遗传承人不参与非遗项目时,非遗传承人受到的舆论压力为 P_3。当景区不开发非遗项目,且非遗传承人不参与非遗项目时,景区和非遗传承人受到的舆论压力分别为 P_2、P_4。

基于以上假设,可得出政府有效介入下,非遗资源旅游开发中景区与传承人价值共创演化博弈的支付矩阵如表 3 所示。

1.3.2 博弈过程分析

(1)景区演化博弈收益。政府有效介入的情况下,当景区选择开发非遗项目,景区期望收益为

$$E_{x1}=y(D_P-C_P+E_m+S-\beta T)+(1-y)(D_p-C_p+S) \tag{8}$$

当景区选择不开发非遗项目,景区期望收益为

$$E_{x2}=y(D_q-C_q+E_m-P_1)+(1-y)(D_q-C_q-P_2) \tag{9}$$

综上,演化博弈阶段景区的平均期望收益为

$$\overline{E}_X=xE_{x1}+(1-x)E_{x2} \tag{10}$$

(2)非遗传承人演化博弈收益。非遗传承人选择参与非遗项目时,传承人期望收益为

$$E_{y1}=x(R_m-B_m+\beta T+A)+(1-x)(R_m-B_m+A) \tag{11}$$

传承人选择不参与非遗项目时,传承人的期望收益为

$$E_{y2}=x(R_n-B_n-P_3)+(1-x)(R_n-B_n-P_4) \tag{12}$$

综上,传承人的平均期望收益为

$$\overline{E}_Y=yE_{y1}+(1-y)E_{y2} \tag{13}$$

表 3 政府有效介入下景区与传承人价值共创演化博弈的支付矩阵

博弈主体		非遗传承人	
		参与	不参与
景区	开发	$D_P-C_P+E_m+S-\beta T$,$R_m-B_m+\beta T+A$	D_p-C_p+S,$R_n-B_n-P_3$
	不开发	$D_q-C_q+E_m-P_1$,R_m-B_m+A	$D_q-C_q-P_2$,$R_n-B_n-P_4$

因此，根据 Malthusian 复制动态原理，得到景区和非遗传承人的复制动态方程组为

$$\begin{cases} F(x)=\dfrac{\mathrm{d}x}{\mathrm{d}t}=x(E_{x1}-\overline{E}_X) \\ \quad =-x(x-1)[C_q-D_q+D_P-C_P- \\ \quad y(P_1-P_2)+P_2+S-y\beta T] \\ F(y)=\dfrac{\mathrm{d}y}{\mathrm{d}t}=y(E_{y1}-\overline{E}_Y) \\ \quad =-y(1-y)[P_4+A+R_m-B_m-R_n+ \\ \quad B_n+x(P_3-P_4-A+\beta T)] \end{cases} \tag{14}$$

$$\boldsymbol{J}=\begin{pmatrix} \dfrac{\partial F(x)}{\partial x} & \dfrac{\partial F(x)}{\partial y} \\ \dfrac{\partial F(y)}{\partial x} & \dfrac{\partial F(y)}{\partial y} \end{pmatrix}= \begin{cases} (1-2x)[C_q-D_q+D_P-C_P-y(P_1-P_2)+ \\ \quad P_2+S-y\beta T] & x(x-1)(P_2-P_1+\beta T) \\ y(y-1)(A+P_4-P_3-\beta T) & (1-2y)[P_4+A+R_m-B_m-R_n+B_n+ \\ & \quad x(P_3-P_4-A+\beta T)] \end{cases} \tag{15}$$

根据雅可比矩阵得到的行列式和迹如表 4 所示。

为保证均衡点 (x^*,y^*) 的存在，需满足两个条件：$0\ll x^*\ll 1$，$0\ll y^*\ll 1$；满足行列式 $\mathrm{Det}(\boldsymbol{J})>0$，迹 $\mathrm{Tr}(\boldsymbol{J})<0$ 两个条件，则该均衡点为复制动态方程的演化稳定策略(ESS)。依据雅可比矩阵局部分析法，对均衡点进行稳定性分析的结果如表 5 所示。

条件 1 成立的情境下，即 $S<D_q-C_q-(D_P-C_P)-P_2$，$A<R_n-B_n-(R_m-B_m)-P_4$ 时，存在(0,0)和(1,1)两个稳定点，(0,1)和(1,0)两个不稳定点，如图 2 所示。此时，若景区从政府获得资金支持小于景区不开发非遗项目获得的收益与开发非遗项目获得收益以及遭受压力总和之差，非遗传承人从政府获得资金小于传承人不参与非遗项目获得的收益与参与非遗项目获得收益以及遭受舆论压力总和之差，则景区与传承人在价值共创过程中的参与意愿较低，获得的支持较低，且景区对非遗传承人的支持系数符合二者预期时，景区则会选择不支持，非遗传承人会选择不参与，此时景区和非遗

1.3.3　均衡点分析

由 $F(x)=F(y)=0$，政府有效介入的情况下，可求得演化博弈均衡动态过程中存在 5 个局部稳定点，即(0,0)、(0,1)、(1,0)、(1,1)、(x^*,y^*)，其中，$x^*=\dfrac{C_q-D_q+D_P-C_P+S+P_2}{P_2-P_1+\beta T}$，$y^*=\dfrac{B_n-B_m-R_n+R_m+A+P_4}{A-P_3+P_4-\beta T}$。

对复制动态方程组关于概率求偏导，可得政府有效介入情况下，景区和非遗传承人策略选择的演化博弈雅可比矩阵为

表 4　政府有效介入下景区与传承人价值共创演化博弈均衡点的行列式及迹

均衡点	$\mathrm{Det}(\boldsymbol{J})$	$\mathrm{Tr}(\boldsymbol{J})$
(0,0)	$(B_n-B_m-R_n+R_m+A+P_4)(C_q-C_p+D_p-D_q+S+P_2)$	$B_n-B_m-R_n+R_m+A+P_4+C_q-C_p+D_p-D_q+S+P_2$
(0,1)	$(B_m-B_n-R_m+R_n-A-P_4)(C_q-C_p+D_p-D_q+S-\beta T+P_1)$	$B_m-B_n-R_m+R_n-A-P_4+C_q-C_p+D_p-D_q+S-\beta T+P_1$
(1,0)	$(\beta T+B_n-B_m-R_n+R_m+P_3)(D_q-C_q-D_p+C_p-S-P_2)$	$\beta T+B_n-B_m-R_n+R_m+P_3+D_q-C_q-D_p+C_p-S-P_2$
(1,1)	$(B_m-B_n-R_m+R_n-P_3-\beta T)(D_q-C_q-D_p+C_p-S-P_1+\beta T)$	$B_m-B_n-R_m+R_n-P_3+D_q-C_q-D_p+C_p-S-P_1$
(x^*,y^*)	—	—

表 5　政府有效介入下景区与传承人价值共创演化博弈均衡点的局部稳定性情况

均衡点	条件 1：$C_q-D_q+D_P-C_P+S+P_2<0$，$B_n-B_m-R_n+R_m+A+P_4<0$			条件 2：$C_q-D_q+D_P-C_P+S+P_2>0$，$B_n-B_m-R_n+R_m+A+P_4>0$		
	$\mathrm{Det}(\boldsymbol{J})$	$\mathrm{Tr}(\boldsymbol{J})$	局部稳定性	$\mathrm{Det}(\boldsymbol{J})$	$\mathrm{Tr}(\boldsymbol{J})$	局部稳定性
(0,0)	−	−	ESS	+	+	不稳定点
(0,1)	+	+	不稳定点	−	−	ESS
(1,0)	+	+	不稳定点	−	−	ESS
(1,1)	−	−	ESS	+	+	不稳定点

注：“+”表示正值，“−”表示负值。

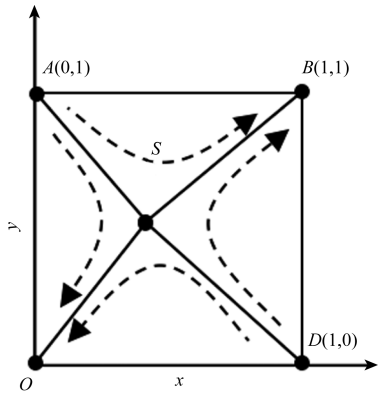


图 2　条件 1 下景区与传承人的演化相位

传承人的稳定策略为(0,0)。反之,景区与传承人在价值共创过程中的参与意愿较高,获得的支持较高,且景区对非遗传承人的支持系数符合二者预期时,景区则会选择开发非遗项目,非遗传承人会选择参与,此时稳定策略为(1,1)。

在条件 2 成立的情境下,即 $S>D_q-C_q-(D_P-C_P)-P_2$,$A>R_n-B_n-(R_m-B_m)-P_4$ 时,存在(0,1)和(1,0)两个稳定点,(0,0)和(1,1)两个不稳定点,如图 3 所示。此时,若景区与非遗传承人获得的政府支持很高,但其他收益较低,景区从政府获得资金支持大于景区不开发非遗项目获得的收益与开发非遗项目获得收益以及遭受压力总和之差,非遗传承人从政府获得资金小于传承人不参与非遗项目获得的收益与参与非遗项目获得收益以及遭受舆论压力总和之差,则景区对非遗传承人的支持系数符合预期,故景区选择开发,而非遗传承人会选择不参与,此时景区和非遗传承人的稳定策略为(1,0)。反之,景区对非遗传承人的支持系数符合非遗传承人预期,但超出景区承受能力故选择不开发,而非遗传承人会选择参与,此时稳定策略为(1,0)。

1.3.4　博弈结论

均衡分析表明,若缺乏有效的协调和引导机制,景区和非遗传承人的演化博弈很难进入稳定状态,非遗资源旅游开发中实现价值共创行为的难度较大。政府有效介入后,通过加大政策支持力度、协调参与人的矛盾冲突,有助于提高景区与非遗传承人的价值共创收益,改变博弈参与者在不同策略选择下的支付矩阵,进而推动景区选择开发非遗项目,非遗传承人选择参与,最终实现博弈均衡更快的收敛于(1,1)的理想的稳定状态。

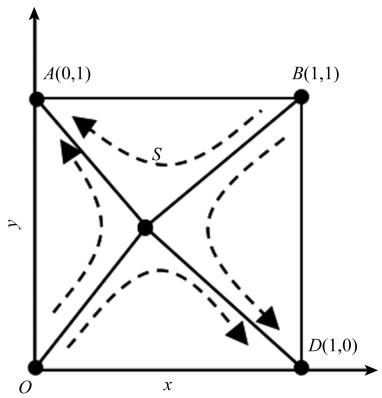


图 3　条件 2 下景区与传承人的演化相位

2　非遗资源旅游开发中的价值共创行为仿真分析

非遗资源旅游开发价值共创行为过程中,景区和非遗传承人在不同稳定性条件下的策略选择具有显著的差异性。因此,本文使用 MATLAB 软件通过数值模拟进行仿真运算,以更加直观地展示演化博弈结果。由于价值共创行为的最终目的是实现景区和非遗传承人的价值共创,即景区开发非遗项目且传承人参与项目,因此只仿真条件 1 成立时实现均衡的演化过程。骆炎华和李猛[23]显示,在参与过程中景区的收益以及成本会随之增加,且其净收益会减少,因此给予景区初始参数值:$D_P=40$,$C_P=35$,$D_q=25$,$C_q=10$,$E_m=10$。在参与价值共创后非遗传承人的成本会增加,但其净收益由于成本增加过大会导致相应减少,因此可设定初始参数值为:$R_m=2$,$B_m=10$,$R_n=0$,$B_n=0$。为了保证稳定点存在,即 $S<D_q-C_q-(D_P-C_P)-P_2$,$A<R_n-B_n-(R_m-B_m)-P_4$,可令 $S=8$,$A=2$,$P_3=P_4=5.3$,$P_1=10$,$P_2=0.5$,$\beta=0.3$,探究博弈过程中初始意愿不同的条件下双方策略的演化方向与速度,分析政府部门给予景区经济补贴、景区给予非遗传承人资金支持的差异对博弈双方策略选择的影响。

2.1　主体初始意愿对于价值共创行为演化的影响

根据参数设定,可得演化博弈的鞍点为 $(x^*,y^*)=(0.28,0.3)$,这为初始策略选择比例提供了设定依据,因此可设 $(x,y)=(0.3,0.3)$,使其位于十分临近鞍点而更趋向理想均衡点的位置。在初始参数设定条件下,当 $(x,y)=(0.3,0.3)$,景区和非遗传承人的选择都将收敛于 1,系统将达到理想的演化稳定状态。此外,较之于非遗传承人,景区将以更快的收敛速度达到理想状态(图 4)。

当景区选择开发非遗项目的初始概率小于 0.3,如 $(x,y)=(0.2,0.3)$,景区选择不开发非遗项目,非遗传承人选择不参与[图 5(a)];而当景区选择开发非遗项目的初始概率大于 0.3,如

$(x,y)=(0.6,0.3)$，景区与非遗传承人均以快速收敛于理想状态[图 5(b)]。当非遗传承人选择参与非遗项目的初始概率小于 0.33，如$(x,y)=(0.2,0.13)$，景区选择不开发非遗项目，非遗传承人选择不参与[图 5(c)]；当非遗传承人选择参与非遗项目的初始概率大于 0.33，如 $(x,y)=(0.2,0.53)$，景区与非遗传承人均以更快速度收敛于理想状态[图 5(d)]。

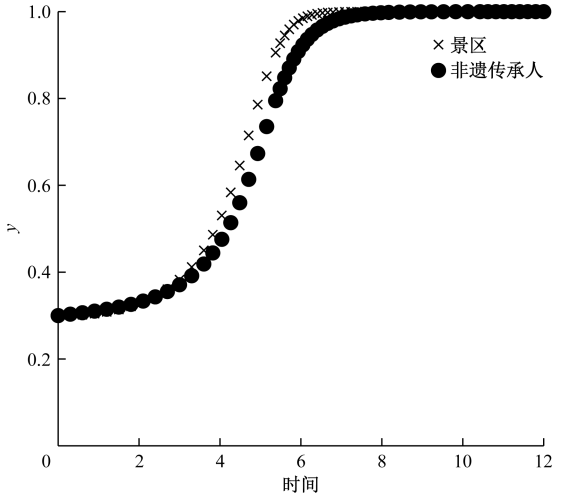


图 4　主体初始意愿相同条件下的仿真实验结果

2.2　政府政策支持对于价值共创行为演化的影响

当将 (x,y) 的初始值固定于(0.3,0.3)时，保持其他参数设定不变，改变政府政策支持参数的设定。当政府对非遗传承人的支持力度下降，对景区的支持保持不变，如 $A=0$ 且 $S=8$，景区选择不开发非遗项目，非遗传承人选择不参与[图 6(a)]；当政府对非遗传承人的支持力度增强，对景区的支持保持不变，如 $A=5$ 且 $S=8$，景区与非遗传承人均收敛于理想状态[图 6(b)]。当政府对景区的支持力度下降，对非遗传承人的支持力度保持不变，如 $A=2$ 且 $S=4$，景区选择不开发非遗项目，非遗传承人选择不参与[图 6(c)]；当政府对非遗传承人的支持力度增强，对非遗传承人的支持力度保持不变，如 $A=2$ 且 $S=15$，景区与非遗传承人均以更快速度收敛于理想状态[图 6(d)]。

2.3　景区对非遗传承人的支持系数对于价值共创行为演化的影响

当将 (x,y) 的初始值固定于(0.3,0.3)时，保持

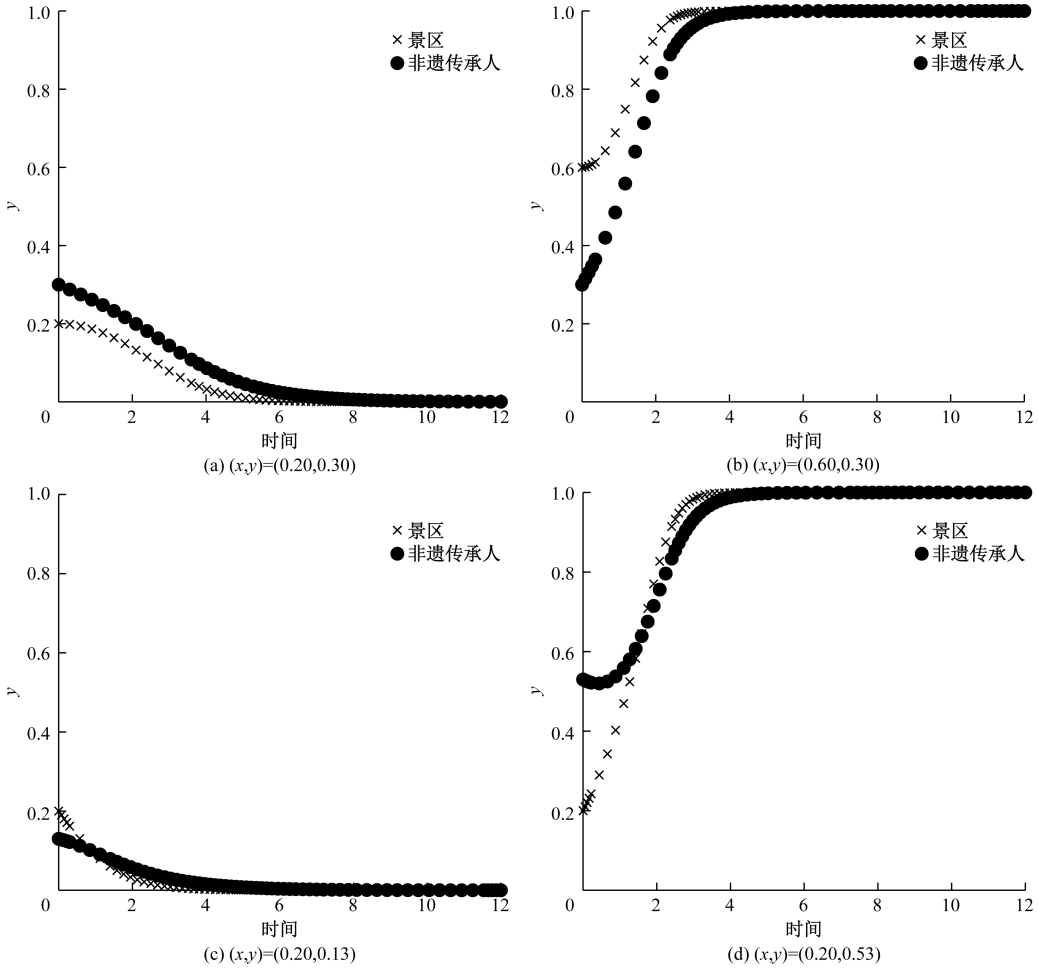


图 5　主体初始意愿差异下的仿真实验结果

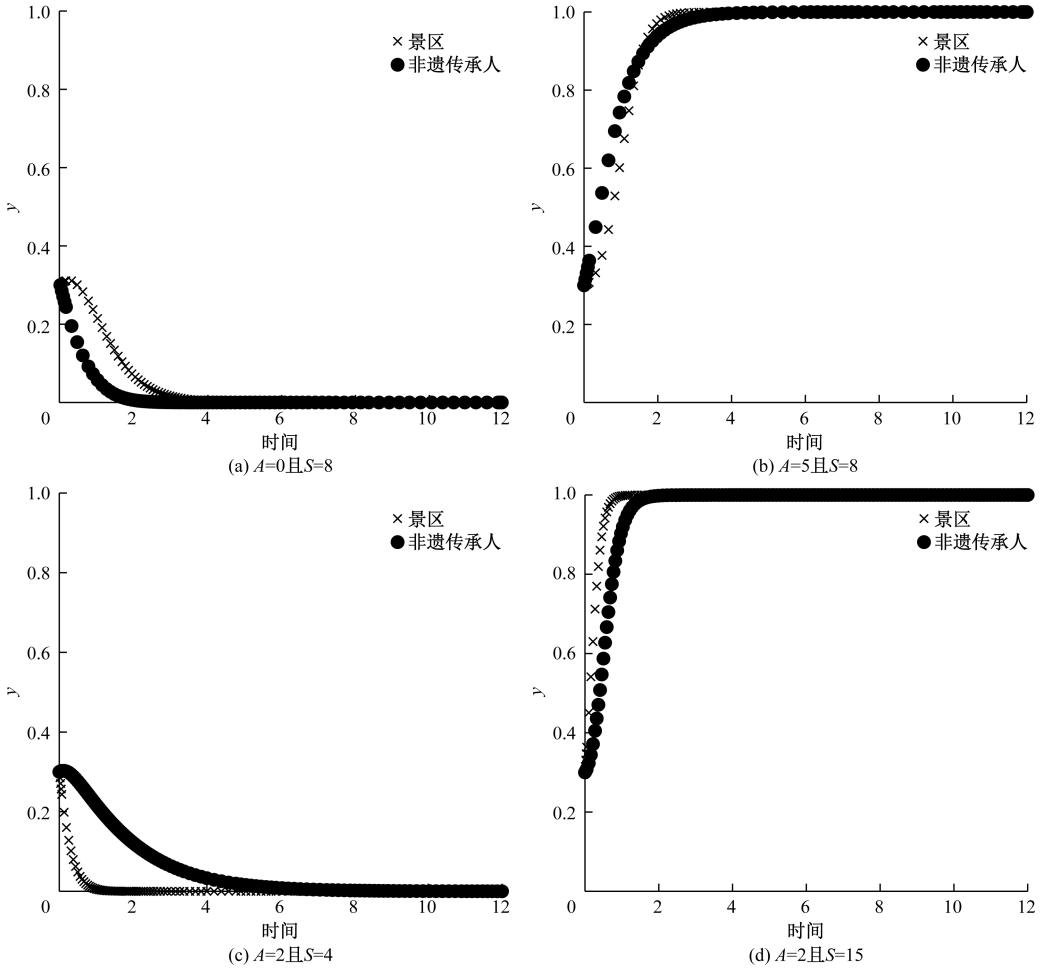


图 6　政府政策支持差异下的仿真实验结果

其他参数设定不变,改变景区对非遗传承人的设定。当景区的支持系数 $\beta=0.18$ 时,景区选择不开发非遗项目,非遗传承人选择不参与[图 7(a)];当 $\beta=0.28$ 时,相对于初始参数,景区与非遗传承人还是均收敛于理想状态,但景区的速度更快[图 7(b)];当 $\beta=0.33$ 时,相对于初始参数,景区收敛于理想状态的速度明显变慢,而非遗传承人则以更快速度收敛于理想状态[图 7(c)];当 $\beta=0.45$ 时,由于景区分享的收益超过其可承受范围,故景区选择不开发非遗项目,非遗传承人选择不参与非遗项目[图 7(d)]。

3　结论与建议

3.1　结论

演化博弈和仿真结果可以发现,缺乏第三方协同支持的情况下,景区与非遗传承人很难进入价值共创的稳定状态;而政府作为第三方主体的有效介入,对景区与非遗传承人的价值共创行为具有至关重要的作用。

(1)景区与非遗传承人的高参与意愿有利于促进价值共创行为。景区与非遗传承人在初始条件下的参与意愿,对演化博弈的最终稳定状态具有重要影响;初始状态可以惯性方式影响景区和传承人的策略选择,并最终影响系统均衡策略移动的方向。如果景区和非遗传承人的参与意愿不足,演化博弈的最终稳定将趋于非理想状态,即景区选择不开发非遗项目,非遗传承人选择不参与非遗项目。反之,如果二者的参与意愿较高,演化博弈将可能收敛于理想状态,即景区选择开发非遗项目且非遗传承人选择参与,实现价值共创。

(2)政府的有效支持有利于促进价值共创行为。若政府对景区和非遗传承人的支持力度不足,景区和传承人在非遗旅游开发中无法获得足够的收益,则无法实现价值共创,演化博弈均衡将收敛于非理想状态。反之,若政府加大对景区和非遗传承人的支持力度,支持景区开发非遗项目,引导传承人参与非遗项目,并协调两者的利益关系,则博弈双方进行共创合作的可能性加大,博弈均衡可收敛于理想状态。

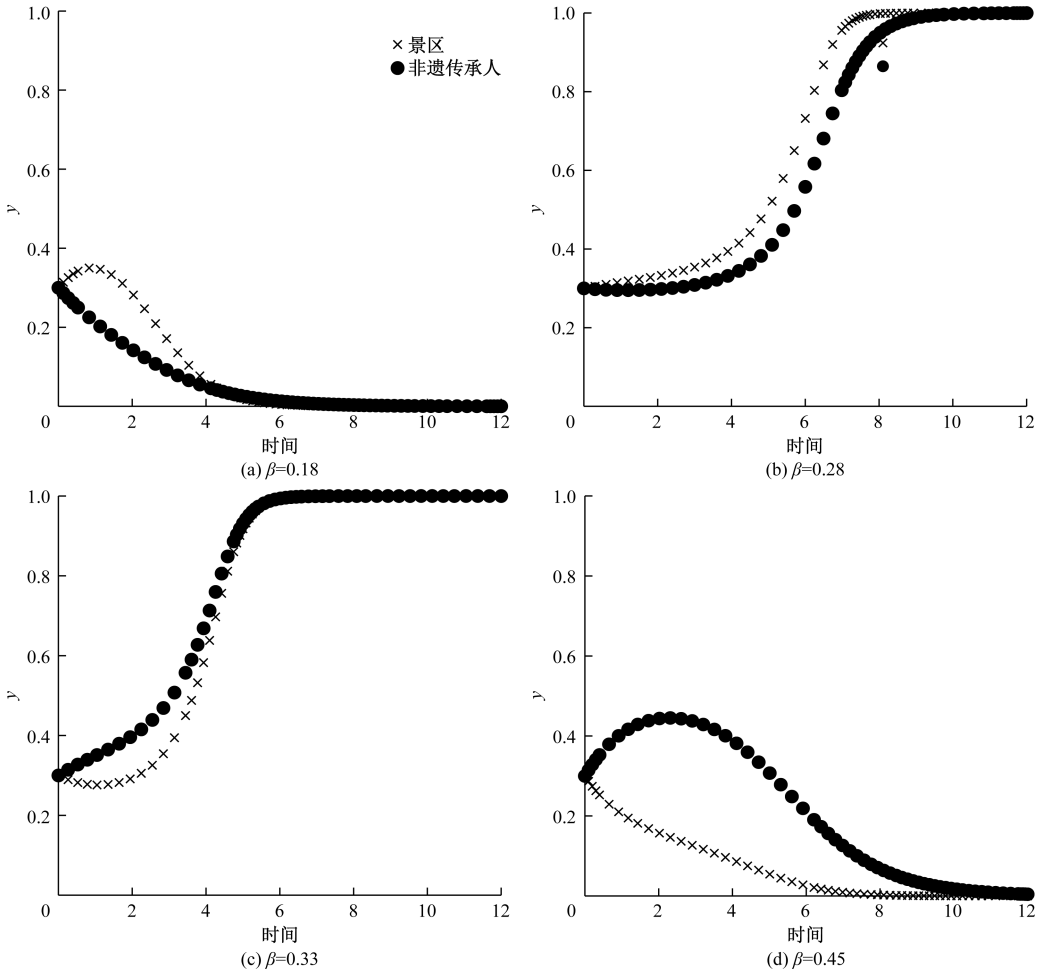


图 7　景区对非遗传承人的支持差异下的仿真实验结果

(3)景区与传承人之间合理的收益共享机制有利于促进价值共创行为。当景区对非遗传承人的资金支持系数降低,非遗传承人的参与积极性可能会下降;但当景区的资金支持系数增加,由于难以承受成本的增加,景区的非遗项目开发意愿反而可能会降低。只有当景区对非遗传承人的资金支持系数处于合理水平,即形成科学的收益共享机制,博弈双方都能获取满意的收益,博弈才能收敛于理想状态,才能实现可持续的价值共创行为。

3.2　建议

(1)加大非遗传承人的支持力度。通过提供税收优惠、财政补贴、专项基金等方式,激励传承人积极参与非遗项目的保护与开发。加强对非遗传承人的教育培训,提升其专业技能和市场意识,使其能够更好地参与相关的景区非遗开发项目。鼓励公众参与非遗保护活动,通过志愿服务、众筹等方式,增强公众对非遗项目的认同感和参与感,进而激发非遗传承人进行非遗项目旅游开发的积极性。

(2)构建可持续的价值共创机制。持续优化体制机制,加大对非遗进景区项目的政策支持力度。加大对市场主体的支持,引导景区企业积极开发非遗项目,支持非遗传承人积极参与景区非遗项目,最终实现非遗旅游开发的价值共创。支持景区企业为非遗项目提供更多的宣传推介平台,通过举办非遗文化节、展览等活动,提高非遗项目的吸引力和商业价值,形成景区和非遗传承人等多元主体的持续价值共创机制。

(3)构建科学的收益共享机制。构建利益主体之间的收益协调机制,支持景区和非遗传承人通过合同约定、利润分成等方式,确保非遗传承人在非遗项目旅游开发中能够获得合理的利益回报。优化对非遗传承人的支持机制,适当提升对资源开发转化成效显著传承人的支持力度,提升其对非遗进景区项目的参与意愿。根据旅游市场变化和项目进展,引导企业与传承人之间实时进行收益分配机制的优化,提升价值共创的可持续性。

参考文献

[1] 宋晓,王淑华. 非遗旅游体验共创:维度、测量及实证研究[J]. 四川师范大学学报(社会科学版),2024,51(2):93-101.

[2] 尹鹏,刘志强,段佩利. 黄河流域非物质文化遗产与旅游产业的空间关系研究[J]. 湖南师范大学自然科学学报,2025(4):124-132.

[3] 谢志强,戚敬渊. 价值共创视角下乡村旅游产业运行逻辑与前进路向研究——以吉林省西夹荒屯为例[J]. 湖南社会科学,2024(3):107-116.

[4] 李江敏,王青,魏雨楠. 乡村非遗旅游活态传承的价值共创机制研究[J]. 四川师范大学学报(社会科学版),2023,50(1):82-90.

[5] ACAR L, STEEN T, VERSCHUERE B. Public values? a systematic literature review into the outcomes of public service co-creation [J]. Public Management Review, 2023, 27(5): 1357-1389.

[6] 王玉宁,汪华林. 价值共创视角下社会创业促进陶瓷非物质文化遗产传承研究[J]. 陶瓷学报,2025,46(1):195-203.

[7] 明庆忠,韩璐. 旅游价值共创促进民族村寨乡村现代化的逻辑与实践路径研究[J]. 华中师范大学学报(自然科学版),2024,58(1):46-58.

[8] 周伟,武四帅. 黎苗非物质文化遗产保护的优化路径——基于民族主题景区的视角[J]. 海南热带海洋学院学报,2024,31(1):122-128.

[9] 韦鸣秋,白长虹,华成钢. 旅游公共服务价值共创:概念模型、驱动因素与行为过程——以杭州市社会资源国际访问点为例[J]. 旅游学刊,2020(3):72-85.

[10] PARK E, CHOI B K, LEE T J. The role and dimensions of authenticity in heritage tourism[J]. Tourism Management, 2019, 74: 99-109.

[11] 戚敬渊,谢志强. 价值共创视角下乡村旅游产业运行逻辑与前进路向研究——以吉林省西夹荒屯为例[J]. 湖南社会科学,2024(3):107-116.

[12] 黄细嘉,惠荣. 红色旅游与共同富裕:耦合关系、价值共创与实现路径[J]. 社会科学家,2023(10):47-53.

[13] 郭娜,王超,李玥. 康养旅游产业促进农民增收的实践过程与作用机制——基于价值共创理论的单案例研究[J]. 四川师范大学学报(社会科学版),2025,52(2):92-99.

[14] 宋晓,梁学成,张新成,等. 非遗进景区:多主体价值共创的逻辑与机制——多案例研究[J]. 旅游学刊,2022,37(11):85-100.

[15] MASOUD H, MORTAZAVI M, FARSANI N T. A study on tourists' tendency towards intangible cultural heritage as an attraction[J]. City, Culture and Society, 2019, 17: 54-60.

[16] 王群,牛倩倩. 情动到身动:旅游地居民生态情感生成及对旅游价值共创的影响[J]. 旅游学刊,2025,40(8):64-81.

[17] 周晓阳,赵凡,刘莹,等. 政府补贴和成本共担如何影响平台和企业策略选择:基于三方演化博弈[J]. 控制与决策,2022(2):293-302.

[18] 张艳楠,邓海雯,王磊. 多元参与主体视角下生态脆弱区旅游开发的利益联结机理与价值共创机制研究[J]. 旅游科学,2022,36(4):56-74.

[19] 王佳钰,苏明明,窦浩涵. 文化生态学视域下手工艺类非物质文化遗产的困境识别与传承发展——基于从业者视角[J/OL]. 旅游科学,1-12[2025-07-20]. https://doi.org/10.16323/j.cnki.lykx.20240613.001.

[20] 文彤,王晨叶,张玉林. 非遗旅游体验质量对旅游者景区品牌评价的影响——文化赋能旅游的研究探讨[J]. 旅游科学,2024,38(7):22-36.

[21] 何琪敏,谈国新,郑淞尹,等. 文化生态保护区旅游发展:多元主体行为的博弈分析[J]. 干旱区资源与环境,2023,37(9):180-189.

[22] 沈国琪. 三方演化博弈视角下乡村旅游投资开发参与主体合作行为策略研究[J]. 旅游论坛,2024,17(1):69-79.

[23] 骆炎华,李猛. 基于演化博弈理论的区域旅游协同合作机制研究[J]. 旅游论坛,2024,17(2):17-27.

Research on the Evolution Games of Value Co-creation Behavior in the Development of Intangible Cultural Heritage Resources

ZHANG Yanfei, WANG Kai, ZHU Haiying

(School of Business, Jishou University, Jishou 416000, China)

Abstract: Promoting value co-creation among diverse stakeholders plays a crucial role in the tourism development of intangible cultural heritage resources. Evolutionary games model was established with two stages to investigate the value co-creation behavior between scenic spots and intangible cultural heritage inheritors in the context of ICH resource-based tourism development. The impact of effective government intervention on the outcomes of this evolutionary game was analyzed, and simulation modeling of the evolutionary game results under various parameter configurations through MATLAB software was conducted. The findings reveal that a high level of participation willingness from both scenic spots and intangible cultural heritage inheritors, coupled with proactive policy support from the government and a fair benefit distribution mechanism implemented by scenic spots towards intangible cultural heritage inheritors, can expedite the convergence of the evolutionary game to an optimal stable state, and achieve value co-creation among the stakeholders. Therefore, strengthening policy support and establishing a rational benefit distribution system are instrumental in fostering value co-creation in the tourism development of intangible cultural heritage resources.

Keywords: tourism development of intangible cultural heritage resources; value co-creation; evolutionary games