

记忆中介下交互叙事设计对民俗传播的影响

姚江

(南京工程学院, 南京 211167)

摘要: **目的** 从交互叙事设计的研究视角拓展了民俗文化传播的方法与路径。**方法** 梳理叙事与记忆、记忆与民俗文化、交互叙事设计与民俗文化传播之间的关系内涵,挖掘交互叙事设计与民俗文化传播之间的深层关联,通过搜集相关数据、运用核心理论建立数据模型,探索和研究交互叙事设计对民俗文化传播的影响。**结果** 验证了交互叙事设计对民俗文化传播、记忆中介的正向影响;隐性记忆对文化认知、文化认同的正向影响;显性记忆对文化认知的正向影响。证实了记忆在民俗交互叙事设计和文化传播之间所起的重要连接作用。明确了可通过交互叙事设计提升用户对民俗文化的认知与认同,为今后相关学者的深入研究提供了一定的参考。**结论** 交互叙事设计可以拓宽民俗文化传播研究的视野,在引导优秀传统文化的创新性发展,增强民众的文化自信、自强、自觉意识等方面具有重要的意义。

关键词: 交互叙事设计; 记忆; 民俗文化; 文化传播

中图分类号: TB482 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)24-0308-11

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.24.033

Influence of Interactive Narrative Design with Memory as the Carrier on the Spread of Folk

YAO Jiang

(Nanjing Institute of Technology, Nanjing 211167, China)

ABSTRACT: The work aims to expand the methods and paths of folk culture communication from the perspective of interactive narrative design. The relationship between narrative and memory, memory and folk culture, interactive narrative design and folk culture transmission was sorted out to explore the deep relationship between interactive narrative design and folk culture communication, and explore and study the impact of interactive narrative design on folk culture communication by collecting relevant data and using core theories to establish data models. The results validated the positive impact of interactive narrative design on folk culture transmission and memory intermediary, the positive effects of implicit memory on cultural cognition and cultural identity, and the positive effects of explicit memory on cultural cognition. It proved that memory played an important role in connecting folk interactive narrative design and cultural communication. It was clear that interactive narrative design could improve users' cognition and recognition of folk culture, and provided certain reference for future in-depth research of relevant scholars. Interactive narrative design can expand the vision of folk culture communication research. It is of significance in strengthening the innovative development of excellent traditional culture and guiding people to set up cultural self-confidence, cultural self-improvement and cultural self-consciousness.

KEY WORDS: interactive narrative design; memory; folk culture; cultural communication

社会学家 Blumer^[1]从符号互动的研究视角提出事件对个人或群体的影响作用,并不在于事件本身,而在于其隐射出的价值和意义。通过互动情境可以持

续且深度地创造和改变人们对事件的认知。互动情境可以通过交互手段对人们的内部心理活动和外部行为表征带来潜移默化的影响^[2]。近几年,与符号互动

收稿日期: 2023-07-19

基金项目: 江苏省社会科学基金项目(20YSB010); 南京工程学院校级科研基金项目资助(YKJ202233); 江苏省教育科学“十四五”规划2021年度课题(C-c12021101142)

理论及交互情境相关的设计理论研究层出不穷。但相较于自然科学领域中人机交互技术和实践的丰硕成果,社会学及民俗学视角对交互叙事、交互层次,以及交互行为等却鲜有关注。列斐伏尔^[3]指出人们的长期社会实践促进了社会空间的生成,而社会空间在生成过程中则对各种社会关系起到内部整合的作用。民俗是传统文化的重要组成部分,民俗文化的表达需要借助特定的符号作为载体。相较于民俗学领域中民俗文化传播的广泛研究,设计学领域中促进民俗文化传播的相关研究还较少。其中,针对民俗文化的交互情境和叙事设计的研究则是近几年才开始受到关注。因此,有必要更多地关注交互叙事对民俗文化传播的影响并发挥其设计作用。尤其在当前民俗文化的空间逐步边缘化和形式化的社会背景下,民俗记忆和民俗乡愁成为现代人内心深处、最感念、最怀想的情感寄托^[4]。同时,呼唤传统文化回归与建立文化自信已成为国家振兴的重要战略之一。哈布瓦赫^[5]认为记忆在社会存在的基础之上产生与发展,同时社会通过集体记忆体现出文化的价值维度。Assmann等^[6]在此基础上提出文化记忆是保留、繁衍社会与文化空间载体的议题。心理学研究者把记忆作为连接人们以往与当前心理活动、情绪认知,以及行为的载体,通过互动情境、叙事情节等形式将与民俗文化有关的记忆予以深化和传播,为研究交互叙事设计对民俗文化传播的驱动作用提供了可能。本文聚焦民俗交互叙事设计,尝试明晰交互叙事设计对民俗文化传播的影响机制,试图梳理出交互叙事设计、记忆、民俗文化传播之间的关系。一方面,民俗场所、民俗教育与展示基地等社会空间为民俗记忆提供了物质基础;另一方面,民俗大型活动、事件等文化形式为民俗记忆提供了精神基础。通过物质和精神的双重作用,可以唤醒人们最深层次的民俗记忆、内心情感和心理诉求,从而提升民族凝聚力,在增强文化自信的同时也为当代人提供了精神归属。

1 文献回顾与研究假设

1.1 基本概念

1.1.1 叙事理论与交互叙事设计

叙事学由Todorov最早提出,其最初在文学领域展开关于叙事形式和叙述观点等方面的讨论^[7]。20世纪60年代末,在结构主义和形式主义的双重影响下,叙事学才作为一门学科得以确立。20世纪80年代中期,中国叙事学研究逐渐繁荣,其中多元叙事视角和创新叙事结构成为文艺理论研究的重要方向。传统叙事理论关注对文本叙述结构和情节的研究,以文学作品、绘画、电影等研究领域为主,在叙事观念、题材等方面的成果最为突出。早期代表学者有Lister^[8]、James^[9]等,国内代表学者有陈平原^[10]、罗钢^[11]等。

现代叙事学打破了学科研究的界限,逐步融合成一种研究叙事艺术和叙事行为的理论方法。心理学家是最早关注到叙事会对知觉和心理产生影响的群体。他们尝试通过研究叙事思维与心理情感之间的相互作用,使叙事思维重塑,并改变人们的心理情感和行为。其中,记忆情感是叙事心理学研究的重要内容^[12],代表学者有Bruner^[13]、Sarbin^[14]等。

交互叙事是现代叙事学研究领域的分支,由交互和叙事两部分构成,通过交互打破固有的叙事情节,探索从叙事的不同角度达到沉浸式体验的快感。国外相关研究主要集中在游戏设计、影视动画、计算机技术、文艺研究等领域。Galyean等将交互叙事的研究领域扩展到视频制作领域^[15]。Hand等^[16]通过实验数据验证了在游戏设计中加入互动环节可以持续提高受众的情绪体验,并得出交互叙事对感官体验具有正面影响的结论。Ryan^[17]认为交互设计逐渐呈现出跨学科、跨媒介、跨领域的特性,通过交互可以延续叙事体验。克利福德^[18]认为交互叙事可以使用户作为主体参与到叙事过程中,通过选择不同的叙事情节达到不同的感官体验。国内的相关研究则主要集中在新媒体叙事、虚拟交互技术、用户体验设计等领域。王红等^[19]认为与文化相融合的互动叙事能够加深受众体验的沉浸感。程玖平等^[20]从认知心理学的视角提出交互叙事的设计方法与实现途径。王正中^[21]针对交互叙事主客体之间的互动机制进行了研究与实践。徐宇玲^[22]从新媒体视角研究交互叙事中用户的情感需求,探索交互叙事的设计方法。以上研究都不同程度地提到情绪心理、互动性、文化体验等。本文在此基础上提出“交互叙事设计”概念,从设计学视角研究通过交互叙事的设计体验达到对民俗文化的感知与共鸣。

1.1.2 记忆与文化传播

记忆是人脑对外界事物从认知到储存再到提取的过程,包括识别记忆、保持记忆、回忆和再认^[23]。柏拉图提出记忆会随着时间的推移而慢慢淡化甚至消失的论断。以Hobbes^[24]、Locke^[25]为代表的联想主义心理学派提出记忆具有联想的功能,能起到深化和拓展记忆的作用。心理学家Ebbinghaus^[26]通过数据测量与实验对记忆规律展开深入的分析研究,提出“记忆遗忘”定律,其认为记忆具有时效性,只有到达深层记忆才能保证不会遗忘,同时可通过训练提升记忆。美国认知心理学家Loftus^[27]认为记忆具有事后信息效应,大脑残存的旧记忆会随着新信息的获取而产生变化。Freud认为记忆是人脑对具体情景的回忆与重构^[28]。由此可知,记忆作为一种心理现象,与人们曾经的生活经历和经验有很大关联,同时记忆会随时间长短、信息加工程度的复杂性、人脑的负荷程度、外界干扰程度,以及信息呈现方式等差异而呈现出显性记忆和隐性记忆两种特征。显性记忆代表了记忆中

可识别与描述的部分,作用于自身可以感知的部分,记忆程度容易受到外界和自身因素的影响而有所偏差。隐性记忆代表了记忆中不易被察觉的部分,藏匿在潜意识层影响着个人情感、情绪心理和认知偏差等,一旦形成便很难移除。记忆是民俗事件和交互叙事设计之间重要的触发点。

Connerton 认为社会记忆可以通过纪念仪式和社会实践等方式传播^[29]。Halbwachs^[30]探讨了记忆的集体属性,他认为集体记忆显示了社会记忆和大众文化传播方面的关联。Neiger 等^[31]重点研究了记忆和文化传播之间的运作机制,以及记忆的媒介作用。夏超群等^[32]从文化传播的视角研究了记忆在广告设计中的重要作用。从以上可知记忆在文化传播中的重要性,且相关研究主要集中在记忆对传播形式、意义及效果等方面,较少涉及记忆情感、记忆模式等方面。本文依据 Hager^[33]在文化传播研究中使用的归纳法和随机模式法,提出记忆对文化传播中介作用的假设,即以记忆为载体的民俗交互叙事设计的文化传播体系。

1.1.3 民俗文化及传播

“民俗”一词来源于西方“Folklore”,中文翻译为“民间风俗”。《韩非子解老》《史记循吏列传》将它解释为“人民的风俗习惯”;《管子正世》《正提刑启》将它解释为“民众的生活、生产、风尚习俗”。民俗体现了长期生活于此的居民经过长期实践生活和生产活动而约定俗成的文化事物。钟敬文^[34]认为民俗是规范大众生活、行为、语言 and 精神的准则,同时也是历史发展和传统文化成果的重要体现。仲富兰^[35]认为民俗在连接人们精神和物质生活、传统与现实生活中发挥着重要的作用,并通过世代传承反映出社会群体的文化愿景。叶涛等^[36]认为民俗文化是社会文化传统的表现,是大众创造与传承的重要文化生活类型。从以上观点可见,民俗既反映了社会群体的意识形态,也反映了传统文化遗产的物质形态。民俗是特定群体信仰的特有文化形式,其反映了人们的生活习惯、行为语言、伦理观念,以及心理建设。

人类学家摩尔根^[37]认为不同的文化特征反映了人类发展的不同阶段。Hegeman^[38]认为人们不仅通过制度或思维,更借助民俗来观察和认知世界。司马云杰^[39]认为民俗文化经过不断的传承与演化,便内化为一种稳定态势,以此反映民族的精神价值和内涵。陈勤建^[40]认为民俗文化反映了地域、族群和信仰的差异。由此可见,民俗是不同民族所呈现的独特文化类型。这一特点有助于梳理清楚民俗文化与现代文化之间的逻辑关系。此外,民俗文化是社会群体意识形态的重要前因,直接影响叙事情节与交互情境的设计。乌丙安^[41]认为民俗文化更强调通过隐性方式对人们的精神意识、认知体系和思维心理产生影响,以达到传播的目的。李颖^[42]认为通过原生态的民俗仪式、行为活动和观念信仰等能更好地传播民俗文化,从而达

到文化认同。王德刚等^[43]将民俗传播划分为对事物个体的认知和对意识形态的影响两个维度。前者强调民俗文化认知,后者强调民俗文化认同。这种划分方式被广泛地应用于民俗文化研究领域,以此为依据,本文将民俗文化划分为民俗文化认知和民俗文化认同,以便分层研究。

1.2 理论假设

叙事建构论认为叙事存在于人类创造的各个文化领域之中,怀特^[44]认为事件和事件以外的所有场景都具有叙事性。Hauerwas 等^[45]认为通过叙事的形式解释人类行为的意向性非常必要。克利福德^[46]认为交互与叙事的融合是未来叙事发展的趋势,交互体现在可互动的情感体验与可选择的叙事情节上。交互叙事在叙事设计的基础上更关注主体参与叙事体验,强调互动设计的方式、所达到的沉浸感,以及所获得的情感共鸣。交互叙事还可以通过时间和空间的设计使受众与民俗文化之间发生关联。受众的文化体验依靠交互行为和叙事情感得以实现,其中民俗的交互叙事与以往记忆、经验、情感等相连接,使受众和民俗文化的关系更为紧密。将民俗叙事的功用赋予传播的意义就会生成文化传播。通过叙事达到情感和心灵的共鸣,这在民俗文化传播中承担着重要作用。民俗文化通过交互叙事的设计形式,能使大众更容易产生文化感知、记忆、联想等沉浸体验,并在此基础上生成对民俗文化的认同及其价值的肯定。本文从交互叙事设计对民俗文化传播的重要影响角度出发,提出以下假设。

- 1) H1: 交互叙事设计对文化传播有显著的正向影响。
- 2) H1a: 交互叙事设计显著且正向地影响文化认知。
- 3) H1b: 交互叙事设计显著且正向地影响文化认同。

英国心理学家 Bartlett 认为可以利用“图式”的形式将抽象、无序的符号转化为形象、有序的主题,从而加深记忆^[47]。柏格森^[48]在对记忆能力的研究中,强调旧有记忆和行为对当前记忆的影响和作用,他将记忆分为回忆和记忆两种形式,并认为回忆作用于知觉层面,记忆则深藏于内心深处。通过交互叙事可以激发知觉层面的回忆,唤醒深层次的记忆,被知觉回忆唤醒的深层记忆带有明显的情感特征。可见记忆需要依附在一定空间场所、事物事件,以及行为习惯等具象信息中。阿期曼^[49]提出文化记忆可以通过有意识的认知学习、行为语言的模仿,以及交流互动达到传承与传播的目的。神经心理学家 Roediger 提出可以通过有意识地加工、精准编码和心理暗示等方式驱动显性记忆的形成,而隐性记忆则可通过惯性行为和情感感化等产生作用^[50]。本文认为交互叙事设计与记忆的行为层和感知层存在作用机制,即交互叙事设计与记

忆之间存在关系,提出以下假设。

1) H2: 交互叙事设计对记忆有显著的正向影响。

2) H2a: 交互叙事设计显著且正向地影响显性记忆。

3) H2b: 交互叙事设计显著且正向地影响隐性记忆。

记忆不仅能够使人们更好地了解和感知民俗文化,也能促进民俗文化的当代传播与价值呈现。交互叙事被认为是启动记忆与民俗之间联系的发生器。当代文化驱动的社会文化环境背景影响受众对民俗文化的认知,同时民俗文化对当代社会文化环境又起到制约作用。在 Marinovsky 文化语境理论研究的基础上,从文化生态研究视角出发,将文化背景加入到认知研究的范畴中,强调人与环境的互动机制和交换作用^[51]。个体的既有经验和主观能动性会影响文化认知的结果,并在一定程度上催生出文化认同。因此,文化认同是文化认知经过长期心理建设而产生的,是个体从主观认知到社会心理归属的发展过程,文化认同体现了个体对所处地域文化的精神归属感,使民俗文化更为广泛地传承与传播,也有助于唤醒人们对民俗文化的自觉意识。相关社会文化学者、心理学家认为群体记忆和民俗文化认同之间存在一定的联系;也有学者结合记忆规律、文化符号等理论对认知、认同问题展开较为完整的研究与梳理。本文认为民俗记忆对文化传播具有积极作用,提出以下假设。

1) H3: 记忆对文化传播有显著的正向影响。

2) H3a: 显性记忆显著且正向地影响文化认知。

3) H3b: 显性记忆显著且正向地影响文化认同。

4) H3c: 隐性记忆显著且正向地影响文化认知。

5) H3d: 隐性记忆显著且正向地影响文化认同。

研究表明,记忆对大众心理、情感和行为有重要的影响作用,民俗交互叙事会触发大众的记忆情感,而记忆对民俗文化传播又有影响作用。本文认为记忆是交互叙事设计作用于民俗文化传播的重要要素,提出以下假设。

1) H4: 记忆在交互叙事设计中,对民俗文化传播的影响起中介作用。

文化传播根据其传播维度可分为文化认知和文化认同两种形态,其中文化认知是文化认同的基础,文化认知对文化认同有着显著的正向影响作用。格罗塞^[52]认为记忆可以通过筛选、隐藏和强化等形式,引导人们建立某种认知或认同。由此可见,认同以记忆为载体,记忆是认同的来源,在认同的建构过程中起着重要的作用,同时认同的改变也会使文化记忆发生变化,从而产生新的认同。阿斯曼^[49]认为可以将民族文化价值、意义和信仰等不可见的象征体系转化为仪式、文字等可见的、具体的事物。这不仅有利于文化的延续与发展,还有利于集体成员获得稳定的情感寄托和本土文化带来的安全感、归属感。此时民俗文化

变为清晰可见且不可或缺的象征符号体系。由此可见,记忆可以通过音乐、绘画、建筑、文学等形式为文化认知与认同提供系统研究框架,实现从文化认知到文化认同的转化。基于此,本文提出如下假设。

1) H5: 文化认知对文化认同有显著的正向影响

综上研究得出本文理论模型,见图1。

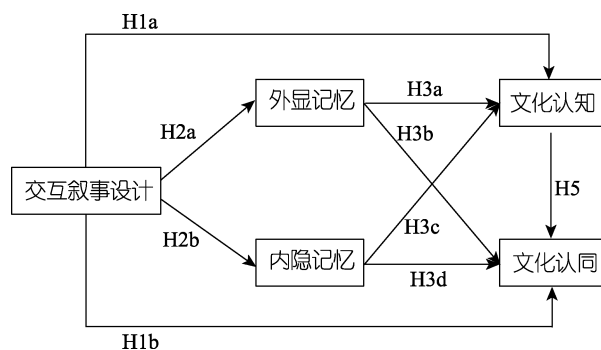


图1 假设模型图
Fig.1 Hypothesis model

2 研究设计

2.1 问卷设计

本研究的问卷内容基于相关学者研究基础进一步展开,主要分为三部分:对本研究基本内容的介绍,主要描述交互叙事设计的相关事例;针对被调查者基本情况的了解;针对交互叙事设计、记忆、文化认知、文化认同设计量表。在第三部分中,交互叙事设计的题项来源于克利福德^[46]、记忆的题项来源于 Assmann^[6]、文化认知的题项参考 Vygotsky^[53]、文化认同的题项则参考郑晓云^[54]。本研究在已有基础上总结归纳了一系列评价指标,在预调研阶段,通过对数据进行分析,删除了部分与所测量潜变量之间没有明显关联性的数据,并根据问卷调研的反馈意见对某些内容及询问方式做出修改,以确立最终问卷内容。量表适用性在前期预调研中已经得到验证。测量量表以李克特 (Linkert Scale) 5 分量表为依据。其中,“1”代表非常否定、非常无效、非常不好等描述;“2”代表不同意、无效、不好等描述;“3”代表一般、无感、良好等描述;“4”代表同意、感觉不错、好等描述;“5”代表非常同意、非常有效、非常好等描述。以期通过有效样本的问卷调查,获取较为全面的数据(如表1所示)。

2.2 数据收集

交互叙事设计根据其系统构成主要包括交互性 (Interactivity) 和故事叙述 (Storytelling) 两部分。民俗交互叙事强调民俗叙事的非线性和多元化体验。随着科技的发展,虚拟现实、游戏场景、影视动画、视频直播等都能够使用户与叙事达成很好的互动,从

表 1 测量量表
Tab.1 Measurement scale

构面	题项	测量内容
交互叙事设计 (ID)	ID1	我能够理解交互叙事设计中的民俗叙事情节
	ID2	通过交互叙事设计我能感受到民俗传统
	ID3	交互叙事设计使我愿意主动了解民俗文化
	ID4	交互叙事设计适合民俗文化的现代传播
	ID5	交互叙事设计使我有很好的沉浸式体验
显性记忆 (EM)	EM1	民俗叙事让我对民俗文化产生积极的感受
	EM2	民俗叙事让我想到了美食
	EM3	民俗叙事让我想到了节庆热闹的场景
	EM4	民俗叙事让我想到了历史故事
隐性记忆 (IM)	IM1	民俗叙事让我想起了父母和其他亲人
	IM2	民俗叙事让我想起了家乡
	IM3	民俗叙事让我想起了儿时或年轻时的时光
	IM4	民俗叙事让我想起了特殊的人或事
文化认知 (CK)	CK1	交互叙事设计使我对民俗文化产生兴趣
	CK2	交互叙事设计使民俗文化更通俗易懂
	CK3	交互叙事设计使民俗文化能更好地传承
	CK4	交互叙事设计使民俗文化能更好地传播
	CK5	交互叙事设计使民俗更具文化普及性
文化认同 (CI)	CI1	民俗传统是我生活中的一部分
	CI2	民俗是中国传统文化不可缺少的重要组成部分
	CI3	民俗文化使我有归属感和荣誉感
	CI4	我对中国传统民俗文化有着特殊的感情

而获得沉浸式体验。因此在发放问卷之前，笔者都会询问被访问者一些问题，如：是否有通过小程序、游戏、网页等渠道，以不同的交互形式接触过民俗或与传统文化相关的内容；是否去过民俗博物馆、非遗展示、民俗艺术展演等场地亲身体验民俗事项；是否有时间试用微信小程序“幸福照相馆”^[55]和微

信小游戏“九九重阳节登山跑酷”^[56]，即体验民俗交互叙事设计。

数据收集主要采用问卷调研和访问等方式，分三个渠道进行发放：一部分问卷通过问卷星、微信朋友圈、线上访谈等形式进行搜集，发放问卷 90 份，得到有效问卷 83 份；一部分问卷向人口较密集的居民社区进行发放，这部分人群不仅行业覆盖面宽，而且受教育水平、年龄分布也十分广泛，具有较大的调查空间和调查价值，通过分层抽样的方式得到有效问卷 103 份；一部分问卷针对高校学生群体，其作为民俗文化遗产与传播的主体，数据更具参考价值，通过以班级、年级、学院等团体方式施测，得到有效问卷 174 份。三种来源的有效问卷合计 360 份（如表 2 所示）。

表 2 预调研有效样本的基本信息
Tab.2 Basic information of valid pre-survey samples

问卷项目	类别	频数/次	占比/%
性别	男	166	46.1
	女	194	53.9
年龄	25 岁及以下	192	53.3
	26~36 岁	73	20.3
	37~50 岁	50	13.9
	51~65 岁	33	9.2
	65 岁以上	12	3.3
学历	高中及以下	53	14.7
	大学专科	102	28.3
	大学本科	168	46.7
	研究生及以上	37	10.3
职业	企事业单位人员	32	8.9
	农民	46	12.8
	学生	182	50.5
	退休人员	37	10.3
	自由职业者	63	17.5
月收入	2 000 元及以下	157	43.6
	2 001~5 000 元	57	15.9
	5 001~10 000 元	103	28.6
	10 000 元以上	43	11.9

3 数据分析

3.1 信度与效度分析

具体分析如下。

1) 信度分析。根据 Cronbach’s α 系数检验，把量表数据结果存储到 SPSS 中分析其信度，各项指标的 α 系数的值分别为 0.856、0.884、0.934、0.937、0.879，均在 0.8 以上，表明样本数据具有很高的信度，各题项测量指标都符合因子分析的条件，证明量表具有良好的内部一致性和稳定性，可用于进一步分析。

2) 效度分析。根据各项指标的 AVE 值测量结果 (0.808、0.887、0.836、0.965、0.923) 和 CR 值 (0.565、0.613、0.688、0.732、0.675) 检验回收数据的收敛效度, 检测结果显示各个指标均反映同一构念和内涵指标, 表明量表数据的收敛效度指标符合要求。经数据检测得出量表的标准载荷系, 除 ID1、ID2、ID4、ID5 这几个题项大于 0.6, 且小于 0.7 以外, 其余题项均大于 0.7, 这是由于被访者受到交互叙事设计的描述度和接受度的影响等原因。再次验证平均方差萃取 AVE 值与组合信度 CR 指标, 检测结果显示量表数据具有良好的聚合效度。详细数据见表 3。

3.2 结构方程模型拟合与假设验证

对模型进行估算, 检验得出假设条件下的各主要拟合指标均大于 0.9, 表明拟合指标均达到良好, 假设模型整体达标。假设模型验证结果表明: 交互叙事设计 (ID) 对文化认知 (CK) 和文化认同 (CI) 的影响较为显著; 交互叙事设计 (ID) 对显性记忆 (EM) 和隐性记忆 (IM) 均有显著的正向影响; 显性记忆 (EM) 对文化认知 (CK) 具有显著的正向影响; 显性记忆 (EM) 对文化认同 (CI) 假设路径的标准化回归系数值为 0.057, 未满足 $P<0.05$ 的显著性检验要求, 因此 H3b 假设关系不成立, 即显性记忆 (EM) 对文化认同 (CI) 的影响不显著; 隐性记忆 (IM)

对文化认知 (CK) 和文化认同 (CI) 均有显著的正向影响, 但对文化认同 (CI) 的正向影响更为突出; 文化认知 (CK) 对文化认同 (CI) 有显著的正向影响 (如表 4 所示)。

3.3 中介效应检验

研究采用 Bootstrap 方法进行检验, 即记忆在交互叙事设计和文化传播之间的中介效应。分析结果如表 5 所示, 交互式叙事设计对文化认知的总效应值为 1.425, 其中 “ID→CK” 的直接效应值为 0.826, 效应量达到 57.96%; “ID→EM→CK” 的间接效应值为 0.352, 95% 置信区间为 [0.208, 0.575], 效应量达到 24.71%; “ID→IM→CK” 的间接效应值为 0.247, 95% 置信区间为 [0.104, 0.489], 效应量达到 17.33%。这表明显性记忆和隐性记忆均在交互叙事设计与文化认知之间起到中介效应。交互式叙事设计对文化认同的总效应值为 0.850, 其中 “ID→CI” 的直接效应值为 0.657, 效应量达到 77.29%; “ID→EM→CI” 的间接效应值为 -0.052, 95% 置信区间为 [-0.145, 0.016], 其中包含 0, 说明显性记忆在交互叙事设计与文化认同之间的中介效应不显著; “ID→IM→CI” 的间接效应值为 0.245, 95% 置信区间为 [0.112, 0.437], 效应量达到 28.82%, 其中不包含 0, 说明隐性记忆在交互叙事设计与文化认同之间具有明显的中介效应。最终判定结果如表 6 所示。

表 3 信度和收敛效度
Tab.3 Reliability and validity

潜变量	观测变量	标准载荷	T 值	AVE 值	CR 值	α 系数值
交互叙事设计 (ID)	ID1	0.65		0.808	0.565	0.856
	ID2	0.66	13.074			
	ID3	0.70	12.426			
	ID4	0.68	11.708			
	ID5	0.68	12.149			
显性记忆 (EM)	EM1	0.81		0.887	0.613	0.884
	EM2	0.85	17.076			
	EM3	0.82	16.889			
	EM4	0.76	14.148			
隐性记忆 (IM)	IM1	0.72		0.836	0.688	0.934
	IM2	0.83	18.354			
	IM3	0.86	19.074			
	IM4	0.88	17.963			
文化认知 (CK)	CK1	0.92		0.965	0.732	0.937
	CK2	0.91	24.513			
	CK3	0.90	22.543			
	CK4	0.88	23.234			
	CK5	0.93	21.506			
文化认同 (CI)	CI1	0.81		0.923	0.675	0.879
	CI2	0.83	20.702			
	CI3	0.80	19.411			
	CI4	0.76	17.695			

表 4 基本假设检验
Tab.4 Basic hypothesis test

假设路径	标准化回归系数	T 值	P	检验结果
H1a: 交互叙事设计 (ID) → 文化认知 (CK)	0.196	2.118	*	成立
H1b: 交互叙事设计 (ID) → 文化认同 (CI)	0.124	2.576	*	成立
H2a: 交互叙事设计 (ID) → 显性记忆 (EM)	0.689	8.935	***	成立
H2b: 交互叙事设计 (ID) → 隐性记忆 (IM)	0.655	8.889	***	成立
H3a: 显性记忆 (EM) → 文化认知 (CK)	0.429	5.819	***	成立
H3b: 显性记忆 (EM) → 文化认同 (CI)	0.057	1.059	0.316	不成立
H3c: 隐性记忆 (IM) → 文化认知 (CK)	0.167	2.636	**	成立
H3d: 隐性记忆 (IM) → 文化认同 (CI)	0.149	3.672	***	成立
H5: 文化认知 (CK) → 文化认同 (CI)	0.793	15.522	***	成立

注：表中 “*” 表示 $P<0.05$ ； “**” 表示 $P<0.01$ ； “***” 表示 $P<0.001$ ，均为显著相关。

表 5 记忆中介效应检验结果
Tab.5 Test result of memory mediating effect

路径关系	效应	效应值	95%置信区间	效应量/%
ID→CK	直接效应	0.826	[0.573, 1.279]	57.96
ID→EM→CK	间接效应	0.352	[0.208, 0.575]	24.71
ID→IM→CK	间接效应	0.247	[0.104, 0.489]	17.33
	总效应	1.425	[1.184, 1.823]	100
ID→CI	直接效应	0.657	[0.504, 0.889]	77.29
ID→EM→CI	间接效应	-0.052	[-0.145, 0.016]	-6.11
ID→IM→CI	间接效应	0.245	[0.112, 0.437]	28.82
	总效应	0.850	[0.642, 1.166]	100

表 6 记忆的中介效应判定结果
Tab.6 Judgement result of memory mediating effect

路径	判定结果
交互叙事设计 (ID) → 显性记忆 (EM) → 文化认知 (CK)	完全中介
交互叙事设计 (ID) → 隐性记忆 (ID) → 文化认知 (CK)	完全中介
交互叙事设计 (ID) → 显性记忆 (EM) → 文化认同 (CI)	无中介作用
交互叙事设计 (ID) → 隐性记忆 (ID) → 文化认同 (CI)	完全中介

4 结论与展望

4.1 结论

经以上数据分析结果可知,“交互叙事设计对文化传播有显著的正向影响”(H1)、“交互叙事设计对记忆有显著的正向影响”(H2)、“文化认知对文化认同具有显著的正向影响”(H5),均具有存在合理性;在“记忆对文化传播有显著的正向影响”(H3)这一假设中,H3b的假设关系不成立;“记忆在交互叙事设计中,对民俗文化传播的影响起中介作用”(H4)只通过部分数据验证。克利福德^[46]认为文化认知侧重

于个体的知识体系认知,而文化认同更强调社会群体的精神归属感。张举文^[57]认为通过民俗活动可以维系社会群体中个体的存在感和认同感,依靠群体成员共享的生活方式、民俗活动等形成民俗文化认同。由交互叙事设计触发的受众对民俗文化的显性记忆和隐性记忆,是自身情感的感同身受和对民俗文化认知的不断深化,故显性记忆引发的民俗文化传播更多是停留在形式表面,并未达到精神内核的深层。而在H4中介效应的验证中发现,隐形记忆在交互叙事设计对民俗文化认知、文化认同、文化传播中发挥着更强的中介作用,而显性记忆仅在交互叙事设计和文化认知之间起作用,并未深入到文化认同层面。因此本文得出以下结论。

1)交互叙事设计对民俗文化(民俗文化认知和民俗文化认同)传播有着显著的正向影响。交互叙事设计依托先进的信息技术手段和多维传播途径能有效地传播民俗文化,通过新颖的传播形式、互动的体验效果,以及持续的沉浸感使受众达到最佳的民俗交互叙事体验。但在实际运用过程中,交互叙事设计会受到实现技术、应用场景、社会背景、文化差异等客观影响。Roussou强调叙事的社会性、认知性,以及在实践中情感表达功能。通过叙事可以促进文化传承,起到保护文化遗产的作用^[58]。本文在前人研究的基础上将相关论据进行了佐证,同时也验证了乌丙安^[41]、

王德刚等^[43]学者关于在民俗文化的研究中将个体认知和意识形态作为依附来源的论断。

2) 交互叙事设计对记忆(显性记忆和隐性记忆)有着显著的正向影响。Ebbinghaus^[26]认为隐性记忆是深藏于人们内心且不需要回忆就可以无意识提取的行为引导。这也是交互叙事设计能更快唤起情感记忆的原因。本文通过研究交互叙事设计对记忆的显著影响作用,也验证了Nora^[59]和Thompson^[60]关于民俗叙事能够唤醒回忆能力的理论,以及民俗记忆的物质性、象征性和功能性特征的论断。

3) 民俗文化传播中显性记忆对文化认知有显著正向影响,但对文化认同的影响却不显著,而隐性记忆则对文化认知和文化认同均有显著的正向影响。记忆作为认知心理学研究的重要内容,如今在设计学、历史学,以及人文社会学等领域都备受关注。关于将记忆理论引入民俗学研究,已有不少学者从不同视角进行了相关工作。记忆是通过具象事物不断累积产生的。Legg认为文化认同代表了在同一空间和时间范围内生活的人们所产生的集体记忆,体现了集体记忆的感知性和社会性^[61]。Tim强调记忆以身体、大脑等作为载体,从而实现自身加工达到与外界联系的目的,而民俗可以通过仪式和场所作为载体实现集体记忆的延续与传承,同时达到强化群体文化认同的目的^[62]。本文通过对论据的验证,提出有关记忆、文化认知和文化认同三者之间紧密联系的论点。

4) 记忆作为连接交互叙事设计和民俗文化传播之间的重要纽带,发挥着绝对中介的作用。在交互式叙事设计中,显性记忆和隐形记忆都对民俗文化认知发挥了重要作用,但针对文化认同,隐形记忆的作用较之显性记忆更为突出。经过数据比较得出,交互式叙事设计对民俗文化的直接传播作用并不很显著,而记忆在其中却发挥着积极的引导作用,可通过记忆叙事和记忆交互的设计方式实现民众对民俗文化的认知乃至认同。

4.2 理论价值

各学科领域针对民俗传播途径的研究都很丰富,本文在其他学者研究的基础上做了进一步深入。首先,从设计学的视角拓展了交互叙事的研究对象,聚焦相关核心概念并梳理了交互叙事设计的组成与研究方向,为民俗研究提供了设计方法的支持;其次,尝试采用数据检验的研究方法剖析交互叙事设计对民俗文化传播的作用机理,明晰了交互叙事设计对文化传播的影响机制;最后,分析出交互叙事设计对民俗文化传播的影响机制,验证了记忆在交互叙事设计和民俗文化传播之间的作用与影响,为后续深入研究民俗文化传播路径等方面提供依据,具有理论研究价值。

从研究结论可知,记忆在交互叙事设计对民俗文化传播中发挥着重要的作用,这为开展民俗文化传播

与传播的设计方式提供了重要的启示。首先,本文丰富了民俗文化传播途径的研究视角,通过交互叙事设计拓宽了传统文化传播的路径,丰富了民俗文化的大众体验;其次,论文明确了交互叙事设计是新媒体时代推进民俗文化传播与传播的重要手段,利用交互技术和叙事设计可实现民俗文化的创新与转化,为带动民俗文化产业的发展提供新思路;最后,本文借助交互叙事设计构建了以民俗文化为主线的网络空间,以新时代需求和民俗新形象提升了传统文化的软实力,研究成果可以与地方服务业、文化创意产业、民俗旅游等相结合,打造体现民俗文化特色的交互叙事产品和品牌,推动传统民俗文化的可持续性发展。

4.3 研究展望

本文的研究遵循科学规律和学科交叉的研究方法,但受限于自身知识体系等,研究水平还有待提高。

首先,由于交互叙事设计的应用场景很多,而作为案例展示和供体验的只是甄选的个案,因此探索交互叙事设计有效推动民俗文化传播的应用性等方面还有待进一步论证。在后续研究中可拓展交互叙事设计各主题与方向的案例,以形成丰富的数据比较研究。

其次,对民俗文化传播的研究还应继续关注记忆构建原理、记忆触发机制、记忆的可视化设计,以及和记忆有关的生理心理现象的运用等,以期更全面地分析记忆对民俗文化传播的促进机制和逻辑架构。

最后,可以进一步融合民俗学、社会学、设计学、心理学等学科的研究内容,为民俗文化传播开拓新的视角和研究方法。从这个角度出发可以为将来民俗文化沉浸式体验和文化产业发展的研究提供新的思考方向。

参考文献:

- [1] BLUMER H. Symbolic Interactionism: Perspective and Method[M]. California: University of California Press, 1986.
- [2] 辛向阳. 交互设计: 从物理逻辑到行为逻辑[J]. 装饰, 2015(1): 58-62.
XIN Xiang-yang. Interaction Design: from Physical Logic to Behavioral Logic [J] Decoration, 2015(1): 58-62.
- [3] 列斐伏尔 H. 空间的生产[M]. 刘怀玉, 译. 北京: 商务印书馆, 2021.
LEFEBVRE H. Production of Space[M]. LIU Huai-yu, translated. Beijing: Commercial Press, 2021.
- [4] 贺学君. 民俗变异与民俗学者的立场[J]. 西北民族研究, 2003(3): 117-121.
HE Xue-jun. Folk Variation and the Standpoint of Folklorists[J]. Journal of Northwestern Ethnic Studies, 2003(3): 117-121.
- [5] 哈布瓦赫. 论集体记忆[M]. 毕然, 郭金华, 译. 上海:

- 上海人民出版社, 2002: 81-95.
- HALBWACHS M. On Collective Memory[M]. BI Ran, GUO Jin-hua, translated. Shanghai: Shanghai People's Publishing House, 2002: 81-95.
- [6] ASSMANN J, LIVINGSTONE R. Religion and Cultural Memory: Ten Studies[M]. California: Stanford University Press, 2006.
- [7] 程锡麟. 叙事理论概述[J]. 外语研究, 2002(3): 10-15.
- CHENG Xi-lin. Overview of Narrative Theory[J]. Foreign Language Research, 2002(3): 10-15.
- [8] 侯素琴. 论小说叙事学中的叙述视点、视角与聚焦[J]. 求索, 2012(6): 66-68.
- HOU Su-qin. On Narrative Perspectives, Perspectives, and Focus in Novel Narrative Studies[J]. Seeker, 2012(6): 66-68.
- [9] 刘俊. 论亨利·詹姆斯叙事理论对其创作的影响[D]. 重庆: 重庆师范大学, 2010.
- LIU Jun. On the Influence of Henry James' Narrative Theory on His Creation[D]. Chongqing: Chongqing Normal University, 2010.
- [10] 陈平原. 晚清教会读物的图像叙事[J]. 学术研究, 2003(11): 112-126.
- CHEN Ping-yuan. Image Narrative of Late Qing Church Reading[J]. Academic Research, 2003(11): 112-126.
- [11] 罗钢. 学说的神话—评“中国古代意境说”[J]. 文史哲, 2012(1): 5-21.
- LUO Gang. Mythology of Theory: A Review of the "Theory of Ancient Chinese Artistic Conception"[J]. Literature, History, and Philosophy, 2012(1): 5-21.
- [12] 热奈特 G. 叙事话语-新叙事话语[M]. 王文融, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1990.
- GENETTE G. Narrative Discourse-New Narrative Discourse[M]. WANG Wen-rong, translated. Beijing: China Social Science Press, 1990.
- [13] BRUNER J S. Actual Minds, Possible World[M]. New York: Harvard University Press, 1986.
- [14] SABRIN T R, HANDLER R. Narrative Psychology: The Storied Nature of Human Conduct[J]. American Anthropologist, 2010, 89(2): 112-117.
- [15] 张晗. 融媒体时代下互动电影的叙事研究—以《黑镜: 潘达斯奈基》为例[J]. 电影文学, 2019(16): 65-68.
- ZHANG Han. Narrative Study of Interactive Films in the Era of Media Integration—Taking Black Mirror: Pandasnik as an Example[J]. Film Literature, 2019(16): 65-68.
- [16] HAND S, VARAN D. Exploring the Effects of Interactivity in Television Drama[M]. Berlin: Springer, 2007.
- [17] RYAN M L. Narrative: Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media[J]. Style, 2001, 38(2): 206-207.
- [18] 克利福德 C. 游戏大师 Chris Clifford 谈互动叙事[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2015.
- CLIFFORD C. Game Master Chris Clifford Talks about Interactive Narration[M]. Beijing: Posts & Telecom Press, 2015.
- [19] 王红, 刘素仁. 沉浸与叙事: 新媒体影像技术下的博物馆文化沉浸式体验设计研究[J]. 艺术百家, 2018, 34(4): 9.
- WANG Hong, LIU Su-ren. Immersion and Narration: Research on Immersive Experience Design of Museum Culture under New Media Imaging Technology[J]. Hundred Schools in Arts, 2018, 34(4): 9.
- [20] 程玖平, 李世国, 张珏. 基于刺激寻求动机的情绪体验在交互设计中的应用研究[J]. 包装工程, 2013, 34(14): 5.
- CHENG Jiu-ping, LI Shi-guo, ZHANG Gan. Research on the Application of Emotional Experience Based on Stimulus Seeking Motivation in Interaction Design[J]. Packaging Engineering, 2013, 34(14): 5.
- [21] 王正中. 新媒体交互叙事中的身份认同[J]. 安徽大学学报: 哲学社会科学版, 2017, 41(3): 7.
- WANG Zheng-zhong. Identity in New Media Interactive Narration[J]. Journal of Anhui University: Philosophy and Social Sciences Edition, 2017, 41(3): 7.
- [22] 徐宇玲. 以用户为中心的数媒体互动叙事研究[D]. 南昌: 江西师范大学, 2017.
- Xu Yu-ling. Research on User Centered Interactive Narrative of Digital Media[D]. Nanchang: Jiangxi Normal University, 2017.
- [23] 艾森克. 认知心理学[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2009.
- EISENCK. Cognitive Psychology[M]. Shanghai: East China Normal University Press, 2009.
- [24] 刘玉军. 社会想像论[D]. 武汉: 华中科技大学, 2014.
- LIU Yu-jun. Social Imagination Theory[D]. Wuhan: Huazhong University of Science and Technology, 2014.
- [25] 阿佩尔 K O, 孙周兴. 从康德到皮尔斯: 指号学对先验逻辑的改造[J]. 世界哲学, 1993(4): 12-18.
- APEL K O, SUN Zhou-xing. From Kant to Pierce: The Transformation of Transcendental Logic by Signification[J]. World Philosophy, 1993(4): 12-18.
- [26] EBBINGHAUS. Memory: A Contribution to Experimental Psychology[J]. Annals of Neurosciences, 2013, 20(4): 2-7.
- [27] LOFTUS M. Place Attachment. Place Identity and Place Memory: Restoring the Forgotten City Past[J]. Journal of Environmental Psychology, 2008, 28(3): 209-231.
- [28] 冯亚琳, 埃尔 A, 余传玲. 文化记忆理论读本[M]. 北京: 北京大学出版社, 2012.
- FENG Ya-lin, EL A, YU Chuan-ling. Cultural Memory Theory Reader[M]. Beijing: Peking University Press, 2012.
- [29] 郭磊. 社会记忆如何可能? —保罗·康纳顿社会记忆理论的再阐释[D]. 上海: 华东师范大学, 2011.
- GUO Lei. How Social Memory Is Possible--A Reinterpretation of Paul Connerton's Social Memory Theory[D]. Shanghai: East China Normal University, 2011.
- [30] HALBWACHS M. On Collective Memory Again[M].

- Shanghai: Shanghai People's Publishing House, 2000: 70-80.
- [31] NEIGER M, MEYERS O, ZANDBERG E. On Media Memory[M]. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- [32] 夏超群, 蔡伟伦. 传播学视角下的 H5 广告研究[J]. 新闻传播, 2017(20): 13-15.
XIA Chao-qun, CAI Wei-lun. H5 Advertising Research from the Perspective of Communication[J]. News Communication, 2017(20): 13-15.
- [33] HAGER S T. Innovation Diffusion as a Spatial Process[M]. Chicago: The University of Chicago Press, 1967.
- [34] 钟敬文. 民俗学概论[D]. 上海: 上海文艺出版社, 1998: 10-17.
ZHONG Jing-wen. Introduction to Folklore[D]. Shanghai: Shanghai Literature and Art Publishing House, 1998: 10-17.
- [35] 仲富兰. 中国民俗文化学导论[M]. 杭州: 浙江人民出版社, 1998: 30-31.
ZHONG Fu-lan. Introduction to Chinese Folk Culture[M]. Hangzhou: Zhejiang People's Publishing House, 1998: 30-31.
- [36] 叶涛, 吴存浩. 民俗学导论[M]. 济南: 山东教育出版社, 2022: 12-15.
YE Tao, WU Cun-hao. Introduction to Folklore[M]. Jinan: Shandong Education Press, 2022: 12-15.
- [37] 摩尔根 M. 《古代社会》一书摘要[M]. 北京: 人民出版社, 1965.
MORGAN M. Abstract of Morgan's Ancient Society[M]. Beijing: People's Publishing House, 1965.
- [38] HEGEMAN S. Terrains of Culture: Ruth Benedict, Waldo Frank, and the Spatialization of the Culture Concept: Patterns for America Modernism and the Concept of Culture[J]. Unicorn Bulletin of the Australian College of Education, 1999, 13(S3): 68-74.
- [39] 司马云杰. 文化价值论[M]. 合肥: 安徽教育出版社, 2011.
SIMA Yun-jie. Cultural Value Theory[M]. Hefei: Anhui Education Press, 2011.
- [40] 陈勤建. 民间文化遗产保护和开发的若干问题[J]. 江西社会科学, 2005(2): 110-120.
CHEN Qin-jian. Some Issues on the Protection and Development of Folk Cultural Heritage[J]. Jiangxi Social Sciences, 2005(2): 110-120.
- [41] 乌丙安. 非物质文化遗产保护中文化圈理论的应用[J]. 江西社会科学, 2005(1): 102-106.
WU Bing-an. The Application of Cultural Circle Theory in the Protection of Intangible Cultural Heritage[J]. Jiangxi Social Sciences, 2005(1): 102-106.
- [42] 李颖. 民国时期民俗文化的传播生态及其对当代艺术传播的启示——以民间戏曲艺术为例[J]. 艺术百家, 2013, 29(1): 210-213.
LI Ying. The Communication Ecology of Folk Culture in the Republic of China and Its Enlightenment on the Communication of Contemporary Art—Taking Folk Opera Art as an Example[J]. Hundred Schools in Arts, 2013, 29(1): 210-213.
- [43] 王德刚, 田芸. 旅游化生存: 非物质文化遗产的现代生存模式[J]. 北京第二外国语学院学报, 2010, 32(1): 16-21.
WANG De-gang, TIAN Yun. Living in Tourism: A Modern Living Model for Intangible Cultural Heritage[J]. Journal of Beijing International Studies University, 2010, 32(1): 16-21.
- [44] 怀特 H. 形式的内容: 叙事话语与历史再现[M]. 北京: 文津出版社, 2005.
WHITE H. Content of Form: Narrative Discourse and Historical Representation[M]. Beijing: Wenjin Publishing House, 2005.
- [45] HAUERWAS S, BONDI R, BURRELL D B. Truthfulness and Tragedy: Further Investigations in Christian Ethics[J]. University of Notre Dame Press, 1977, 3: 12-15.
- [46] 克利福德 C. 文化的解释译[M]. 韩莉, 译. 北京: 译林出版社, 2014.
CLIFFORD C. Interpreter of Culture[M]. HAN Li, translated. Beijing: Yilin Press, 2014.
- [47] 高萍. 社会记忆理论研究综述[J]. 西北民族大学学报: 哲学社会科学版, 2011(3): 112-120.
GAO Ping. Review of Social Memory Theory Research[J]. Journal of Northwest University for Nationalities: Philosophy and Social Sciences Edition, 2011(3): 112-120.
- [48] 柏格森. 材料与记忆[M]. 肖聿, 译. 南京: 译林出版社, 2014.
BERGSON H. Materials and Memory[M]. XIAO Yu, translated. Nanjing: Yilin Press, 2014.
- [49] 阿斯曼 Y. 关于文化记忆理论[M]. 陈新, 彭刚, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2014.
ASSMANN Y. On Cultural Memory Theory[M]. CHEN Xin, PENG Gang, translated. Hangzhou: Zhejiang University Press, 2014.
- [50] 解丽丽. 认知方式和学习程度对关联性错误记忆的影响[D]. 济南: 山东师范大学, 2006.
XIE Li-li. Effects of Cognitive Style and Learning Level on Associative False Memory[D]. Jinan: Shandong Normal University, 2006.
- [51] 李修建. 论马林诺夫斯基的文化观及艺术理论[J]. 江南大学学报(人文社会科学版), 2011, 10(4): 117-120.
LI Xiu-jian. On Malinovsky's Cultural View and Art Theory[J]. Journal of Jiangnan University (Humanities and Social Sciences Edition), 2011, 10(4): 117-120.
- [52] 格罗塞 A. 身份认同的困境[M]. 王鲲, 译. 北京: 社会科学文献出版社, 2010.
GROSSE A. The Dilemma of Identity[M]. WANG Kun, translated. Beijing: Social Science Literature Press, 2010.
- [53] 高文. 维果茨基心理发展理论的方法论取向——维果茨基思想研究之一[J]. 外国教育资料, 1999(3): 45-47.
GAO Wen. Methodological Orientation of Vygotsky's Theory of Psychological Development: One of the Studies on Vygotsky's Thoughts[J]. Foreign Education Materials,

- 1999(3): 45-47.
- [54] 郑晓云. 文化认同与文化变迁[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1992.
ZHENG Xiao-yun. Cultural Identity and Cultural Change[M]. Beijing: China Social Science Press, 1992.
- [55] 直播遵义. 这款全家福小游戏, 正偷偷温暖着这个春节, 你也来张全家福?[EB/OL]. (2021-02-13) [2023-05-17]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MjM5MjUxNDU2MA==&mid=2650029116&idx=6&sn=af74f0c5d92bccc48e14344211d4fd55&chksm=bea58b5389d20245df5393981a26fb4657d7b8b5fc9eae947ed2dc3e2d834182abd18a54cfd1&scene=27.
Live broadcast in Zunyi. This Family Photo Mini Game is Secretly Warming up This Spring Festival. Are You Also Taking a Family Photo?[EB/OL]. (2021-02-13) [2023-05-17]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MjM5MjUxNDU2MA==&mid=2650029116&idx=6&sn=af74f0c5d92bccc48e14344211d4fd55&chksm=bea58b5389d20245df5393981a26fb4657d7b8b5fc9eae947ed2dc3e2d834182abd18a54cfd1&scene=27.
- [56] 小红书. H5 互动小游戏《重阳节登高计划》[EB/OL]. (2022-10-25) [2023-05-17]. <https://www.xiaohongshu.com/explore/6357a4f90000000016019ffc>.
Red. H5 Interactive Mini Game "Double Ninth Festival Climbing Plan"[EB/OL]. (2022-10-25) [2023-05-17]. <https://www.xiaohongshu.com/explore/6357a4f90000000016019ffc>.
- [57] 张举文. 非物质文化遗产与中国文化的自愈机制[J]. 民俗研究, 2018(1): 12.
ZHANG Ju-wen. Intangible Cultural Heritage and Self-healing Mechanism of Chinese Culture[J]. Folklore Studies, 2018(1): 12.
- [58] 董晓烨. 文学空间与空间叙事理论[J]. 外国文学, 2012(2): 117-123.
DONG Xiao-ye. Literary Space and Spatial Narrative Theory[J]. Foreign Literature, 2012(2): 117-123.
- [59] NORA P. Contemporary Historian[J]. Divinatio, 2012(35): 22.
- [60] THOMPSON S. The Folktale[M]. New York: Dryden Press, 1946.
- [61] 陶东风. 记忆是一种文化建构——哈布瓦赫《论集体记忆》[J]. 中国图书评论, 2010(9): 69-74.
TAO Dong-feng. Memory is a Cultural Construction—On Collective Memory by Halbwachs[J]. China Book Review, 2010(9): 69-74.
- [62] 李燕. 恋“地”情结——评《地方：记忆、想象与认同》[J]. 地理科学研究, 2015, 4(1): 7.
LI Yan. Love "Land" Complex--Comment on "Place: Memory, Imagination and Identity"[J]. Geographic Science Research, 2015, 4(1): 7.

责任编辑：蓝英侨

(上接第 287 页)

- [19] 戴向东, 曾献, 李敏秀, 等. 中日传统家具结构形式的比较[J]. 木材工业, 2007, 21(6): 34-36, 40.
DAI Xiang-dong, ZENG Xian, LI Min-xiu, et al. A Comparison of Structural Forms of Traditional Chinese and Japanese Furniture[J]. China Wood Industry, 2007, 21(6): 34-36, 40.
- [20] 王寿华, 王比君. 木工手册[M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 1990.
WANG Shou-hua, WANG Bi-jun. Woodworking Manual [M]. Beijing: China Architecture & Building Press, 1990.
- [21] 李焯. 中国传统建筑形制与工艺[M]. 上海: 同济大学出版社, 2015.
LI Zhen. Chinese Traditional Architectural Shapes and Crafts[M]. Shanghai: Tongji University Press, 2015.
- [22] 劉森, 大田尚作. 日中における鋸の比較研究: 鋸刃における実測と検討 (プロダクトデザイン)[J]. 芸術工学会誌, 2011, 56: 77-84.
LIU Miao, OTA Syosaku. Comparative Research on Japanese and Chinese Saws -Date Measurement and Examination of Blades-[J]. Design Research Association, 2011, 56: 77-84.
- [23] 唐范, 易灿南, 李开伟, 等. 静态双手拉车作业的肌肉疲劳分析与 MET 建模[J]. 人类工效学, 2019, 25(5): 7-12.
TANG Fan, YI Can-nan, LI Kai-wei, et al. Analyses of Muscular Fatigue and Modeling of Maximum Endurance Time for Static Pulling Tasks with Two Hands[J]. Chinese Journal of Ergonomics, 2019, 25(5): 7-12.
- [24] 申黎明. 人体工程学: 人-家具-室内[M]. 北京: 中国林业出版社, 2010.
SHEN Li-ming. Ergonomics: People-Furniture-Interior [M]. Beijing: China Forestry Publishing House, 2010.
- [25] 牛晓霆. 明式硬木家具制造[M]. 哈尔滨: 黑龙江美术出版社, 2013.
NIU Xiao-ting. Ming Style Hardwood Furniture Manufacturing[M]. Harbin: Heilongjiang Fine Arts Publishing House, 2013.

责任编辑：陈作