

赛博空间的非遗传播

——媒介环境传播学视阈下的思考

沈 珉 杨柳牧菁

摘 要：传播学经验功能学派理解下的非遗传播习惯于将非遗视为传播客体，将网络视为传播的通道与媒介。媒介环境传播学理论视阈下分析更能体现赛博空间与非遗传播的适配性：赛博空间的组织模拟了非遗的社区与群体的存在方式；其开放与自由保证了非遗的“本真性”的延续；而其互动的特征也保证了非遗的“流动性”。现实中的非遗经过投射、模拟与表征，在赛博空间得到演绎。但赛博空间的技术特征也易于歪曲非遗的本真性。将赛博空间视为传播媒介，非遗传播仍需警惕真实与虚拟之间的距离。

关键词：赛博空间；非遗传播；媒介环境传播学

作者简介：沈珉，女，教授，博士。（浙江工商大学 人文与传播学院，浙江 杭州，310018）

杨柳牧菁，女，硕士研究生。（浙江工商大学 人文与传播学院，浙江 杭州，310018）

中图分类号：G206.2

文献标识码：A

文章编号：1008-6552（2020）01-0009-07

在传播学经验功能学派看来，非遗是来自遥远年代的讯息，而传播就意味着信息从此处到达彼处。在这种思维下，该学派也习惯于将网络视为传播的通道与媒介，它可以拓展非遗传播的范围，并且预先地想象这一媒介是完全透明的。

这一传播方式带来的尴尬之处在于：这种观念假设非遗传承主体可以从当下的生活本体中分离出来，生产“原汁原味”的“经典”，通过传播的媒介到达接受者。实际这是去“语境化”的行为，结果是将非遗作为当代人观望的“他者”。但是正如《保护非物质文化遗产公约》指出的，“这种非物质文化遗产世代相传，在各社区和群体适应周围环境以及与自然和历史的互动中，被不断地再创造，为这些社区和群体提供认同感和持续感”，非遗是生活方式派生的，它就在生活生产的现场之中，是生活与生产的底层结构，并与生活与生产产生互动。因此，非遗更多是体验性的而非传递性的。功能传播理论强调的单一或者片面的传播路径会造成非遗传播的“孤岛”。在社会被技术日益具身的当下，技术与社会相互建构，技术负载着社会、文化、历史等方面的价值，技术也构造着现代的生活体验。因此，无视技术所带有的文化属性，依然遵循传递的方式进行非遗传播显得不切实际，改变传播的观念与范式显得很有必要。

相比较而言，传播学媒介环境学派的理论更利于对非遗当代传播的理解。因为媒介环境学派关注主体与环境的交融，更易将技术具身的传播主体进行科学的分析。本文以媒介环境传播学理论视阈分析赛博空间的非遗传播，既关注技术注入的赛博空间与日常生活空间叠加，也关注非遗仪式在赛博空间内的形成与演化，更关注非遗在赛博空间中的修正与改变。

一、适配：赛博空间特征与非遗传播的相适性

1. 分散与去中心化模拟了社区与群体的存在

功能主义观的传播观念是与工业时代的线性传递方式相匹配的,也是与制度化、均一化的工业文化特征相匹配的:信息可以无阻碍地从信息源到达受众,无复数增殖,无多样化面目。而非遗恰恰是多样化、复数化的。《公约》肯定了非遗是“社区(群体/个人)”内部的文化共享,也肯定了“社区(群体/个人)”的彼此间尊重,从另一角度肯定了社区与群体等的非制度化存在,也从另一角度否定了文化的同质性。因此,非遗的伦理化与先社会化存在,是非遗社区与群体的显著特征。^[1]系统化、同质化的传播路径悬置了非遗的社区概念。

赛博空间,是“在计算机网络基础上发生交流的想象环境”。^①当网络传输改变了信息传递的初衷后,赛博全方面的传递方式瓦解了线性传递方式。信息传递壁垒的打破使得对象模糊为背景,对象通过赛博空间感官重聚的方式重新聚合起社区与群体。分散性、去中心化是赛博空间的特征,而这正与非遗传播的空间特征相符。在非遗传播中,传播更多是为了加强社区内“社会性”的生成。詹斯姆以“传递观”与“仪式观”区分两种传播立场,这也可以理解为,在传播学媒介环境学派看来,空间不再只是事件发生的背景,而是事件发生的前提。空间提供了信息与受众同时在场的可能,具有了鲜活的生命意识与召唤意识,而传播者与受众同时成为参与者,这样,当代传播的各个涉及对象有了较为合理的说明,非遗重新成为社区的潜在文化属性,其显性文化特征也得到了强调。

2. 信息的中性化与非遗传播的“本真性”相符

非遗在被纳入到现代性文化政治管理框架之后,非遗主体生产的权力被接管与抑制了,非遗的物化形式也被不同程度地重塑。功能主义传播观认为,经选择后的信息可以通过媒介无碍地到达受众,意图不会受到歪曲。但事实上,深描的平面化记录与控制下的动态展示都只是非遗的片面传播,不足以体现非遗的全貌。

媒介环境传播学派认为,信息是中性的,而技术是有偏向的。赛博空间中,技术的全面具身使媒介变得透明,全方位营造的信息保持了原本面目。“媒介成了人类的集体无意识,人不是透过媒介去认识世界,人就生活在媒介的世界里。”^[2]双层的透明使得真实社会的显影性加强,去除信息的遮蔽性也意味着“本真性”的凸显。波兹曼强调技术革命是生态的,这一革命在赛博空间的缔造中达到极致——赛博空间演化为“自然空间”。数字传播把社会生活和社会历史予以“自然化”的过程中也蕴藏着社会创新发展的机遇与可能。^[3]“于是,我们越来越体验到一个有反应的和健谈的自然界,即,一个生机勃勃的自然界,在那里,越来越难以区分什么是‘给定’的,什么是‘构造’的。”^[4]赛博空间中,非遗的“本真性”通过一次次的技术激活得到彰显。

3. 主体与环境的交互特征与非遗的“活态性”相近

赛博空间里的主角是带有虚拟ID身份的实体人。由于实体人的加入,这一空间带有现实性。唐·伊德把人对技术之间的关系确定为四种关系,赛博空间将人与技术全面融合制造了人与技术溶和的关系。因为在赛博空间,技术营造了环境,虽然人是去肉身化的符号存在,但是人的感知基础还是依赖身体实在。“在实际经验中,整体知觉是不变的,我们的感知会随所体验的环境整体发生变化。我们会与周围的环境进行互动。也就是说,我们的整体知觉是我们在与‘世界’互动的过程中微妙地形成的。”^[5]同时,赛博空间提供了诸多入口与触点,将现实社会引入虚拟空间之中。

这一特征与非遗的“活态性”相适。帕里与洛德经过广泛的调查后发现,口头诗歌是以程式与主题来建构的,每一次的即兴表演,体现了个体的创造。面临不同的听众,文本会有所不同。诗人是生产者,听众也是生产者。非遗传播依赖具体的时空,传播意味着相互的推动。而这一现象,在笔者对湖北省仙桃皮影汇演的现场采访时有了深刻认识。这些平时并没有很多时间在一起彩排的农民,凭借

① 见牛津词典 cyberspace 条目。

对故事框架的理解和一整套故事纲鸾的记忆与语言的积累，只要分配了角色，他们就能够根据曲谱韵脚以及场景需要临时编出唱辞，与现场的观众互动。相反，在演出有剧本的故事时，他们的表现反而并不如人意：念错唱词，手上签子也配合不利索。这一事实充分表明非遗在传播场域中是传播者与接受者互动的产物。也即，“活态性”需要以传播者与接受者的“同时在场”为前提，“活态”是反馈的产物，非遗的发展即是对反馈的收编与继续演绎。

二、投射、模拟与表征：赛博空间中的非遗传播路径

赛博空间依赖了技术的加持，更易被看成是一社区与群体共存的空间，是对人生活空间的全方位复制，同时，赛博空间客户的非遗传播是在空间维度中对于时间向度的展开，其过程更易被视为仪式的共享。如何来认识这一空间中的非遗传播路径？列斐伏尔的空间学说颇有启发意义。列斐伏尔突破了物理空间的局限，以“三重性辩证法”的论述使空间的丰富性与延展性得到加强。他认为：存在着三个空间，第一空间是物质空间，第二个为精神空间，第三个是源于对第一空间与第二空间二元论的肯定性解构和启发性重构。按此理论，可以对赛博空间中非遗的传播路径分成三个层面：首先，赛博空间成为非遗活态投射的环境，构成真实空间与虚拟空间的勾联；其次，赛博空间建构了非遗的模拟空间，是真实的虚拟空间；第三，赛博空间成为非遗自身的表征，可以理解为非遗情境的表征（精神）空间。

1. 赛博空间中非遗的投射

赛博空间的第一个层面，是向现实世界敞开通道的虚拟空间。由于技术逻辑与生理逻辑共存人的实际占位，形成了虚拟世界与现实世界的流动。“传播实践的各个机构主体以赛博人作为一个接口，将自身的传播网络编织到更广范围的社会网络中去。”^[6] 网络社交、付账点餐、游戏娱乐等等生活的细节都进行了线上与线下的流动。对这些碎片化的场景进行整体阅读，即是社群生活生产的总体。

非遗是透过物质之后的文化想象，因此其表层呈现为具有内含的造型形式，而底层是传递的信息与符号建构的意义，从真实空间迁往虚拟空间的传统并没有改变其实质。比如在节庆时候网店进行商品销售，商店的氛围营造依然是现实节日氛围的移植：春节网店有红色福字、礼炮、宫灯等，呈现一片洋洋的喜气；中秋网店装饰出现的嫦娥形象、月兔、月饼等，象征着中秋团聚；清明时节的淡蓝底色背景与清绿粽叶构成的清明春景等等无不符合传统的要求。

再比如网络纪念馆的建立。2008年，汶川大地震夺走了28000多名同胞的生命。2008年5月18日，由“我们的文明”“民族魂”网站联合人民网、新华网、中国网、央视国际、新浪网、搜狐网、中华网、腾讯网等网站共同发起“汶川大地震遇难同胞网络公祭活动”，公祭活动于5月18日下午14时28分正式启动，并设置公祭网址。

又比如春节微信红包。从2014年开始，手机微信红包成为了每年春节期间必不可少的一项节目。2014年“微信春节红包”活动开启，当年春节期间腾讯官方数据显示，除夕到大年初一下午16点，参与抢红包的用户超过500万，总计抢红包7500万次以上，领取到的红包总计超过2000万个。之后，QQ、阿里巴巴、支付宝等也投入到红包狂欢之中。

又如网上生日祝福。根据智能抓取，网易能够设定上网者朋友的生日时间并作提示，还提供各种生日卡片与生日礼物，实现线上祝福。这些线上的内容表明了世俗生活的纳入以及非遗在赛博空间中的延展，充分强调了共享与体验。

2. 赛博空间中非遗的模拟

赛博空间第二个层面，是非遗的虚拟空间。在这一系统中，人以精神身份存在。但是由于这一系统“是由人类来创造的，而人类的认知来源均为现实世界，因此赛博空间是以现实世界为蓝本被创造出来

的”。^[7]在网络游戏这一虚拟现实的设计中非遗的渗透表现犹为淋漓尽致。正如康修机等在《电子游戏产品中民俗现象的应用》分析到：“游戏中对于故事框架的运用不但能为游戏的构建提供基点，也是通过这种故事框架反应了当时环境的文化特征，这对于体验者的吸引，从心理上来讲，自然也是迎合的。”^[8]

首先，民间故事或者大众耳熟能详的故事为游戏提供了框架或者故事的隐线。比如《西游记》这一大众熟知的故事在游戏中得到了体现，出现了一批以《西游记》为故事框架设计的游戏：《快乐西游》《西游Ⅲ》《卡布西游》《梦幻西游》等，其中《梦幻西游》以《西游记》为基础加以创新并融入了玄幻修仙色彩，完美结合古今文化，构成了游戏独有的世界观，给玩家产生了极大的代入感，文化细节得以切实展现。历史故事也是游戏开发的另一主题，《三国演义》这一故事被演绎成多个版本的网游、手游与各种小游戏，如《三国群英传》《三国志》《攻城略地》《兵法三国》《霸将三国》《热血三国》《三国猛将传》《三国豪侠传》《三国群英传》《悠游三国》等等。这些游戏在情节、道具、场景等方面的设计基于历史而又不限于历史，使得真实感大大增加。武侠小说是另一种改编的文本，比如《楚留香传奇》改编自著名武侠小说家古龙的小说，游戏设置了诸多过关是在尊重原作基础上进行的游戏改编。《神雕侠侣》改编自金庸的作品，游戏是对小说的再创作。《九阴真经》是根据金庸小说中虚构的武学秘籍编写的游戏、《乔峰传》是另外一个根据金庸小说人物改编的游戏等。另外像《新仙剑奇侠传》《卧虎藏龙》《诛仙》等等为数众多的武侠类游戏，都通过具体可感的视觉对象来表现传统：在游戏中精炼地描绘了各个武术门派所处的地理环境以及建筑，展现中国古代城市的民俗生活，嵌入各民俗节日，道具与服装进行了民俗化体现等等。

其次，技术赋权能力加强的当下，赛博虚拟空间的真实感与替入感同时加强。早期的游戏中人物表现与设定还是抽象的，而现在的人物具有了个性，并且使用独特的皮肤与道具；早期的游戏背景是模糊的，现在出现了拟真的风景；早期游戏缺乏细节，现在增加的民俗场景增加了现实性。比如《楚留香传奇》中的古代街市，《寻仙》“能够亲身感受苏绣、泥人儿、口技等多种非遗艺术独特的魅力、令人惊叹的技艺以及艺术完成的不易”^[9]等。模拟的现实更能激起真实的情感，模拟空间也成为非遗存活的平行空间。

3. 赛博空间中非遗的表征

赛博空间第三个层面是其整体的隐喻空间。赛博空间作为社会的基础是其具有交互性与开放性的特征，也即，网络与广播电视的分隔性不同，它是一个可以自由交换信息、自由感知触动的体系，它将“民众”属性注入到了网络之中。

有西方学者倾向于把赛博空间作为一个新的民俗空间来考虑。“一个形象的隐喻可以用来描述网络实践：它在读写之间，也在抽象与形象之间，这就是民众的相联（网络用词是反馈）。它将一种感觉而非只是描述与传送信息传达到对方；它也以联结叙述和信仰的方式来传递；它联系不同的来源、在许多情况下联系着过去与当下，并将之作为一个并联与整体加以强调。”^[10]网络中由图像、语言、影像组成的超文本可以通过技术与组织化的创作到达广大受众。它可以鼓动民众，联系民众。在这种意义上，人们在屏幕前打字，不再表达字面的意义，而是在进行群体的建设。民众在这里展现自己，通过分享与发表意见等作出回应，“写回”^[11]文本。赛博空间酝酿新的民俗、创造新的词汇，充分表现出非遗的“流动性”与“活态性”。

亚文化群落的形成生动体现了赛博空间中住民们的分布状况。亚文化群落是基于共同的价值认同和行为规范，自觉建构起的社区群体。比如“一条”以“生活中的诗与远方”的概念凝聚了城市青年白领阶层，并以“轻奢”与“经典”打造了传统非遗文化的现代形式，将古物注入新的内容；“东家”则汇集了传统匠人与当代设计两个群落，对“向传统文化致敬”的大概念下对家居、书房、饰品、茶

道等诸多生活侧面器物进行了现代演绎；“慢生活”则发扬了传统的工匠精神，将传统生活的细节与工艺要求阐释到极致，吸引高端人群的眼光，等等。诸如此类的虚拟空间，营造了与当代生活不同的世界层面，对非遗进行了表征。

三、反思：赛博空间非遗传播的困惑

1. 时空改变带来非遗“本真性”丧失

虽然赛博空间对非遗传播有着积极的意义，但是从非遗的“本真性”考虑，赛博空间的非遗传播依然是有问题的。2015年联合国教科文组织发布的《保护非物质文化遗产伦理原则》强调，“非物质文化遗产的动态性和活态性应始终受到尊重不应该成为障碍。本真性和排外性不应构成保护非物质文化遗产的问题和障碍”。《原则》强调“本真性”是物质文化的底层，“本真性”是伦理规则而非制度规则，因此它是前规则，不从属于理性秩序。而“活态性”是非遗所处时空特征决定的外在显性。“本真性”与“活态性”互为表里，但并不对应。将底层“本真性”与显性的“活态性”锁死在不断流动的时空中是不合理的，但是将历时性的不同社区的活态并置在同一空间里同样是不可想象的。

但赛博空间是一种混杂的空间。穆尔在其著作《赛博空间的奥德赛》中将赛博空间视为后现代的空间，是具有后地理、后历史的现代空间。赛博空间打破了传统的时空界限，使所有历史、所有时间都可以通过“在场”的空间呈现。这一空间是对线性时空的终结。异质空间纠缠在一起，“主流空间征服其他空间，并根据自己的配价从内部重新配置这种空间”。^[12]这种纠缠会不会摧毁非遗的“本真性”呢？换言之，非遗“本真性”是与固定时空联系在一起的，而当时空观念被修正之后，“本真性”是否因此而被重新书写是值得怀疑的。

比如网络的无尺度链接，使其跨越具体的国界而进入到更为宽泛的范围之中，但是必须思考到传统文化需要依然被构想某个公共领域之内而非泛化的开放领域之内的。而从时间向度来说，线性的时间意识为瞬意的时间意识替代，非遗也就被压扁成为景观而非遗产。

2. 网络技术带来非遗底层的偏移

如果说赛博空间的空间属性造成了真实时空的不稳定性，那么进一步的，当人被技术具身之后，人的属性发生了变化。

首先是由于技术的加持，技术和人类的身体已经互相糅合，人与机器、物理与非物理之间的界限在逐渐模糊，形成“身体—技术”主体，正是这样，人也就成为真实与技术世界间隙中的主体，他既不是固定在概念上，也不是固定在物质上，是一种在中间的状态。正如扎哈维所说的，这样的主体是没有性别、没有社会起源和社会目标的主体。^[13]这样的一种人类在进行生命实践时，不是经历自生到死的单线条时间，而是周而复始的循环时间；日常生活以及思维方式也产生了变化，其物质性的基础以及基于物质的想象空间变得脆弱；而且它不再像传统的描述，而选择了艺术性的（非自然化的）态度缔造新的问题，而这一系列的问题，是通过机器语言的编码与解码来获得答案的，缺乏对物质根源的基本观照。

同时，赛博空间提供的空间并非传统空间的镜像，而是重建了“技术—社会”的体制，是一个全新的体验空间。人作为“自然与文化的纠缠与内爆”的产物，在这一体制下，公与私、国家与种族、性别与阶级等差异也在消弥，成为“一种机器和有机体的杂合，一种社会建构和一种幻想相结合之物”。^[14]在这一空间里，一切概念需要在技术赋权的前提下重新定义。比如自由，“自由不是在真空中产生的，而是在可供性和约束力的空间中产生的：我们的自我连同自由一起，来源于并追求与他者的自我、技术人造物和自然界的其余部分的相互关系和相互作用。因此，借用一个经济学的术语来说，人类‘具有弹性的自由’。”^[15]比如“民主”，网络貌似公允地参与了民主却忽视了民意的真实性。而要

真实地体现民主性，还有赖于技术的严密设置。又比如“社群”，一对多、一对一的交流是否构成了社群？退一步说，网络成就了不同社群的产生，但却改变了社群的属性：非遗的社群更多基于肉身与文化的所属关系，而赛博空间的社群更注重技术赋权的精神性身体。

因此，在这个空间里，个性的表达受到精神身份的调节，受到程序设定的限制，并不能完全复原前伦理社会中的日常生活。

3. 信息异化带来非遗观念的修改

赛博空间信息过量的实状还会带来信息异化的问题。麦克卢汉认为，媒介是人身体的延伸，具身性技术力量带给当代人真切的体验，媒介的多维度也提供了人们感知对象的全面性与立体化。但是赛博空间内容太过复杂，甚至相左或对冲。赛博空间结构的无序性与复杂性带来的结果是整体性、理性的削弱，“剥夺了我们形成恰切概念的可能性，从而影响我们了解这种移居赛博空间，以及社会、政治、经济、文化和人类学被赛博空间殖民化的内蕴”。^{[12](4)}而主体零散成碎片以后，主观感性就会消弭，“主体意向性自身被悬搁，零散、片断的材料就是一切，它永不会给出某种意义组合或最终的解决方案”。^[16]非遗的整体观由于场景的碎片化遭到修改。

同时，赛博空间的信息洪流反过来会影响人的意识，人的认知局限越来越明显：面对大量涌入的信息，个体短期的记忆容量显得捉襟见肘，以致进入个体视野的非遗基础信息非常有限而不足以搭建起完整的基础映像。也就是说，在技术的扭曲下，人会被相左信息以及冗余信息逼迫得无所适从，对非遗的认知是片面甚至是偏移的，如果没有生活实相加以校正，很难重构非遗的真实全面场景。在此种情况下，非遗的观念是不完整的。

这也意味着，赛博空间取消了实体空间的社会与政治差异，但又设置了新的社会问题。当其成为社会的日常沟通媒介后，它生成自己的表达形式，形成了数字化的或者说是虚拟的文化。而这种文化与传统的文化是不一样的，它是否会抹除文化之根，从而将传统意义上的非遗观念全部删除呢？

4. 商业化控制造成非遗价值的转向

赛博空间是工业生产的产物，虽然它试图呈现无辜透明的零度空间面目，但在空间架设上仍有现代意识的体现。赛博空间追求的是社会复制机械化后的表层快感，表现的是蜻蜓点水般浅尝辄止的文化兴趣^[17]与商业化的偏向。这就带来了对非遗几个方面的修正：第一是对非遗通过漫长流传而形成的社会审美梯级差异的抹除，试图以划一的文化产品生产满足不同阶层的要求；第二是在对商业化强调同时对非遗其他丰富内容的忽略。

“物质文化”以消费为导向，“非物质文化”以意义性的再生产为导向；“物质文化”主要是在技术/效用的经济话语中被想象的，“非物质文化”则主要是在符号/伦理话语中被理解的。在经济话语中被竭力打造的非遗物象不可能与底层民俗事象表述合辙。比如说非遗中的节俗，是通过过节这一核心事件，整合多环节多层面的情境综合体现的，这包括人的语言系统、行为系统等立体情境的营造。只有在这样全面情境的构造中，人的行为才有了统一的指向。而在商业化偏向生产中，只皮毛化地抽取了物质层面。围绕商业打造的节日氛围与其说是非遗观念的再现，不如说是商业劝服性策略的使用。

另外，出于商业目的设计的赛博空间新节俗形式是否有持续性似乎也值得推敲。从短信拜年到微信红包再到视频拜年、圈内群拜，形式年年更新，但各领风骚不过几年，这似乎成为人类喜新厌旧习性的注脚，但是非遗却有着稳定性与长久性。如何在赛博空间中解释非遗成为另一个严肃的话题。

四、结 语

当一种技术给予我们一定便利的时候，它也剥夺了一种直接意义上的生活。因此技术赋权一定会带来双面的结果。从本质上看，赛博空间更为开放的空间接近非遗前社会化伦理社区的建立；赛博空

间透明的媒介特征更有利于非遗的传播；交互性的技术特质使各非遗的活态化有了更好的体现。而在实践上，赛博空间却多在表象上模拟了非遗的生活层面，其空间的含混性模糊了非遗的面目；技术的具体性修改了非遗的生活底层；信息异化会使实体人在被信息塑形的过程中渐离传统；而商业化的指向夸大了文化的经济效用。因此，赛博空间虽然提供了让人沉浸与体验的条件，非遗的传播却依然要强调对赛博空间的扬弃，在传播中要适当控制赛博空间与现实空间的差距，留下文化之根。

参考文献：

[1] [荷] 西斯·J·哈姆林克. 赛博空间伦理学 [M]. 李世新译. 北京：首都师范大学出版社，2010.

[2] 张耕云. 数字媒介与艺术论析——后媒介文化语境中的艺术理论问题 [M]. 成都：四川大学出版社，2009：1.

[3] [美] 文森特·莫斯科. 数字化崇拜：迷思、权力与赛博空间 [M]. 黄典林译. 北京：北京大学出版社，2010：75.

[4] 妮科尔·德万德雷. 反思超连接时代的人类境况 [A]. [英] 卢恰诺·弗洛里迪. 在线生活宣言：超连接时代的人类 [C]. 上海：上海译文出版社有限公司，2018：257.

[5] Don Ihde. Bodies in Techology [M]. Minnesota：University of Minnesota Press，2002.

[6] 孙玮. 赛博人——后人类时代的媒介融合 [J]. 新闻记者，2018（6）.

[7] 屈可馨. 后现代主义下游戏赛博空间中的角色研究——以“王者荣耀”为例 [J]. 太原学院学报（社会科学版），2018（10）.

[8] 康修机，郑再仙. 电子游戏产品中民俗现象的应用 [J]. 设计，2014（10）.

[9] 佚名. 《寻仙》手游融合非遗民俗文化，举办非遗直播 [EB/OL]. （2017-08-07） [2019-05-17] <https://www.colabug.com/890446.html>.

[10] Bronner, Simon J. Explaining traditions; Folk behavior in modern culture On the Internet as a Folk System [M]. Kentucky：The University Press of Kentucky，2011：401.

[11] [美] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者：电视粉丝与参与式文化 [M]. 郑熙青译. 北京：北京大学出版社，2006：247.

[12] [荷] 穆尔. 赛博空间的奥德赛 [M]. 麦永雄译. 桂林：广西师范大学出版社，2007：10.

[13] [丹] 扎哈维. 主体性和自身性 [M]. 蔡文菁译. 上海：上海译文出版社，2008.

[14] Haraway Donna. A Cyborg Manifesto [M]. New York：Routledge，1991：150.

[15] 扬尼斯·劳瑞斯. 重构和重塑数字时代的民主与生命观 [A]. [英] 卢恰诺·弗洛里迪. 在线生活宣言：超连接时代的人类 [C]. 上海：上海译文出版社有限公司，2018：167-168.

[16] 刘晓龙. 赛博空间中的信息异化 [D]. 中共江苏省委党校，2017.

[17] [美] 弗雷德里克·杰姆逊. 后现代主义与文化理论 [M]. 唐小兵译. 北京：北京大学出版社，1997：48.

[责任编辑：詹小路]