

[施爱东]民间故事的记忆与重构

——故事记忆的重复再现实验及其数据分析

作者：[施爱东](#) | [中国民俗学网](#) 发布日期：2008-11-03 | 点击数：4522

摘要：本文通过实验说明：随着时间的推移，故事讲述者所记忆的故事功能及功能间的关系可能逐渐遗失，而每一次故事讲述，都要求是一次完整的重构，这种完整性的要求将导致讲述者对记忆中不完全功能链的补足。完成这些补足所采用的素材，主要不是来源于创造性的发明，而是来源于故事讲述者既有的故事认知结构。民间故事的记忆之误与重构的完整性要求是故事嫁接发生的重要机制。

关键词：民间故事，记忆与再现，完整性要求，嫁接，变异

一，实验说明：

2004年3月19日~26日，实验人设计实施了一次故事记忆的重复再现实验。[2]实验目的在于：1，探讨故事传承中的记忆与再现特征。2，探讨相近故事之间互相粘结、糅合的可能机制。

本实验的对象（被试）是中山大学中文系2001级本科生共43人，平均年龄21岁。实验之前，被试对实验内容、步骤和目的是毫不知情的。

二，实验程序与规则：

- 1， 任意抽取8位被试，两两分为4组，他们是单一故事的接受者(simple receiver，即“SR”)。其余被试将作为多则异文的接受者（complex receiver，即“CR”)。
- 2， 每组第一位SR阅读一则“源故事”（4则源故事具有相似的主题与功能）。
- 3， 每组第一位SR将故事讲述给下一位SR，然后记录自己讲述的故事。
- 4， 每组第二位SR将故事讲述给所有CR，然后记录自己讲述的故事。
- 5， 这样，所有CR将听到4则异文。两个小时之后，突然要求所有CR写出一则水灾故事，所得文本即“CR I”。
- 6， 一周之后，再次要求所有被试写出一则水灾故事。其中CR提供的文本为“CR II”。

三，实验文本（源故事）：[3]

源故事1：由拳县，秦时长水县也。始皇时，童谣曰：“城门有血，城当陷没为湖！”有姬闻之，朝朝往窥。门将欲缚之。姬言其故。后门将以犬血涂门。姬见血，便走去。忽有大水，欲没县。主簿令干入

白令。令曰：“何忽作鱼？”干曰：“明府亦作鱼。”遂沦为湖。

源故事 2：古巢，一日江水暴涨，寻复故道。港有巨鱼，重万斤，三日乃死。合郡皆食之，一老姥独不食。忽有老叟曰：“此吾子也。不幸罹此祸！汝独不食，吾厚报汝！若东门石龟目赤，城当陷。”姥日往视。有稚子讶之。姥以实告。稚子欺之，以朱傅龟目。姥见，急出城。有青衣童子，曰：“吾，龙之子。”乃引姥登山；而城陷为湖。

源故事 3：邛都县下有一老姥，家贫孤独。每食辄有小蛇，头上戴角，在床间。姥怜而饴之食。后稍长大，遂长丈余。令有骏马，蛇遂吸杀之。令因大忿恨，责姥出蛇。姥云在床下。令即掘地，愈深愈大，而无所见。令又迁怒杀姥。蛇乃感人以灵言：嗔令何杀我母？当为母报仇！此后，每夜辄闻若雷若风。四十许日，百姓相见，咸惊语：“汝头那忽戴鱼？”是夜，方四十里，与城一时俱陷为湖。土人谓之为“陷湖”。惟姥宅无恙。

源故事 4：从前，有姊弟二人。离他们家不远，有石狮。弟每日必以“镞仔团”一个投石狮口中。习以为常。如是者，经三年。一日，石狮谓弟曰：“我口旁有血时，世间必遭大难。届时，你可入我腹中避之！”越数日，弟果见石狮口旁有血。原来是某屠夫无意中所涂上之猪血。他即奔告其姊，相率入石狮腹中避之。狮腹甚大，且通大海。当姊弟俩出来时，世间已无人踪迹。

一、嫁接：源故事系统内的功能补足

实验没有把源故事直接提供给所有被试，而是有意经过两轮 SR 的传播之后才口述给所有 CR，目的有二：1，区分出单一源故事接受者 SR 和不同异文接受者 CR，以观察其再现故事的差别；2，消除被试对于“权威文本”的信赖以及对于“记忆测试”的戒备，使实验尽可能地接近于自然的传播与记忆状态。

开始讨论之前，我们先划定数据分析的边界：把 4 则源故事的集合看成一个“系统”。

其次，为了方便数据分类，有必要界定几个概念：我们把不同源故事之间情节或功能[4]的糅合过程称为“嫁接”；[5]把嫁接中占优势地位的源故事情节称为“砧情节”；其他粘结于砧情节的、占从属地位的功能称为“接穗”。

参照普罗普的故事形态学理论，我们可以对“系统”进行功能排序：

- ① 某一神灵遭遇困境或需要帮助；
- ② 主人公给予神灵以帮助（没有伤害神灵）；
- ③ 其他人可能伤害过神灵；
- ④ 主人公得到（相信）神谕，如果某种征兆出现，则会有天灾降临；其他人不相信。
- ⑤ 主人公经常观察某种征兆；
- ⑥ 有人进行恶作剧或无意中制造了征兆；

- ⑦ 主人公迅速逃离；
- ⑧ 天灾降临；
- ⑨ 主人公之外的所有人化身为异类。

我们从 CR II 入手开始讨论。本实验收集的 CR II 共 29 份，其中明显发生系统内嫁接现象的文本有 9 例，占 31%，详见表 1：

表 1：发生于系统内嫁接的砧情节与接穗

砧 情节	被试	接穗（源故事之外的嫁接功能）
源 故事 1	CR1[6]	镇上住着一个老妇人，她很善良，常常救助一些小动物。.....几天前她曾经救过一条受伤的小青蛇。
	CR2	她家门前有一只石龟，过去的几年里她每吃完晚饭后就会在它的嘴里放上一个饭团，有一天石龟突然开口对她说话了，它说为了答谢婆婆这么多年来照顾，它告诉婆婆一个秘密。
	CR3	老翁说，很多年以前，河流干枯，一条大鱼搁浅，被城里的人吃掉了，只有老妇人没有吃它的肉，而那条鱼正是老翁的儿子，老翁要报答那唯一不吃自己儿子的人。
	CR4	从前有座城，城边有条河。一天城里的人在河里捉到一条很大很大的鱼，足够全城人吃三天三夜，于是城里的人把它分来吃了，只有一位老婆婆没有。几天以后，有一个人来找老婆婆，说他是那条鱼的父亲，为了感谢她没有吃他儿子，告诉她一个秘密。

	CR5	<p>有一天，老婆婆去县城赶集，行走在路上，忽然听见一阵阵呜咽声，原来是一条受伤的小蛇。老婆婆可怜它，就把它带回家里好生调养照顾。</p> <p>一个月后，老婆婆放了那条小蛇。这天夜里，老婆婆做了一个奇怪的梦，梦里龙王告诉她：.....</p>
源故事 2	CR6	<p>果然，不久之后，县里果然发生了大水灾，更奇怪的是，每个人看起来都像一条丑陋的大鱼。很快，这个由一条条丑陋的鱼组成的贫穷的小县，就被洪水冲得一干二净了。</p>
	CR7	<p>一年之后，老妇回故里探看。口渴饮河中水，不觉手捧约一寸小鱼。老妇觉得小鱼面善，未料它张口便大哭道：“老奶奶，你怎么不叫我们一同走？”老妇大惊，细看之下，原是邻人小孩！</p>
源故事 3	CR8	<p>老婆婆孤伶伶地在屋子里呼唤着青蛇。从日落到日出，日出到日落，青蛇又从床底下钻出来，对老婆婆说：“地主惹怒了我王，这里将有洪水淹没，婆婆您见到城中石狮子双眼变红了，就赶紧逃亡吧。”说完，又钻进床底，从此不再见踪影。老婆婆便日日到城中看石狮子眼睛是否变红.....</p>
源故事 4	CR9	<p>过不久，兄妹俩都惊呆了，眼前竟是水里的宫殿，一个个头上顶着小鱼的人儿安闲地走来走去，他们到了</p>

		一个海底世界。
--	--	---------

利用源故事系统的 9 个功能对表 1 进行分析，我们得到表 2：

表 2：源故事的功能与接穗的功能

砧 情节	源故 事原有功 能项	源故 事缺失功 能项	被 试	接穗 的功能项
源 故事 1	④、 ⑤、⑥、⑦、 ⑧、⑨	①、 ②、③	CR1	①、 ②
			CR2	①、 ②
			CR3	①、 ②、③
			CR4	①、 ②、③
			CR5	①、 ②
源 故事 2	①、 ②、③、④、 ⑤、⑥、⑦、 ⑧	⑨	CR6	⑨
			CR7	⑨
源 故事 3	①、 ②、③、⑧、 ⑨	④、 ⑤、⑥、 ⑦	CR8	④、 ⑤、⑥、 ⑦
源 故事 4	②、 ④、⑤、⑥、 ⑦、⑧	①、 ③、⑨	CR9	⑨

从表 2 可见，每一个源故事都缺失了系统的部分功能。而嫁接的发生，恰恰在于接穗全部或部分地补足了源故事缺失的功能。因而我们可以认为：系统内的嫁接，主要表现为对源故事缺失功能的补足。

现在的问题是，嫁接具有怎样的运作机制？

假设理论上存在一个刚好能包含系统内全部功能的故事，我们称之为“元故事”，[7]在本文讨论的系统中，它包含了全部 9 个功能。那么，每一则单个的源故事其实都只是截取了这个元故事的一部分，而 4 个源故事的功能组合，恰好等于元故事。

进入讨论之前，我们可以参考一个著名的心理学实验：

用四个复杂句，每句均包含四个命题（例如其中的一个复杂句是“在厨房里的蚂蚁吃放在桌子上的甜酱”，它包含下列四个命题：一、蚂蚁在厨房里；二、蚂蚁吃酱；三、酱放在桌子上；四、酱是甜的）。把

每个复杂句又分拆为分别包含一、二、三个命题的句子（例如上述复杂句可分拆为包含一个命题的句子有：蚂蚁在厨房；酱在桌子上；酱是甜的；蚂蚁吃酱。包含二个命题的句子有：蚂蚁在厨房里吃酱；蚂蚁吃甜酱；甜酱在桌子上；蚂蚁吃放在桌子上的酱。包含三个命题的句子有：蚂蚁吃放在桌子上的甜酱；在厨房的蚂蚁吃放在桌子上的酱；在厨房里的蚂蚁吃甜酱）。上述分别包含一、二、三个命题的句子，都是有的让被试学习（学习时采用随机呈现的方式），有的不让被试学习。而那个包含四个命题的复杂句（即原型），却一直未让被试学习。然后以上述学习过的句子和未学习过的句子，再加上从未学习过的那个四命题的复杂句（即原型），随机混合依次呈现，让被试辨认哪些句子是学习过的，并按正负各五级评定自信度。

结果，被试对实际上并未学习过的，包含四个命题的句子再认自信度最高，而且再认自信度的高低随句子包含命题的多少而转移（即包含命题愈多，再认自信度愈大），至于句子是否学习过，关系反而不大。

[8]

心理学家的结论是：被试在学习过程中，并不是把学习内容按原样储存于记忆中，而是自动地对学习内容作了记忆归类。归类形成了那一类事物的典型，也即“原型”。再认时，被试不是以实际的学习内容作为标准，而是把原型作为标准。

理论上，我们的元故事即是一个水灾故事的原型。从心理学的角度来说，故事再现中的嫁接现象，本质上是一种无意识的行为，而非有意识的情节复合或者故事延伸。[9]

但事实上，“元故事”是一个比“复杂句”更为复杂的系统。后者是若干简单句和次复杂句的单纯语义之和，前者却只是一种抽象的功能之和。也就是说，复杂句的语义完全等价于简单句和次复杂句的语义之和，但抽象的元故事却并未完全涵盖 4 则源故事的所有内涵，因为源故事中生动的人物形象和和行为细节等情景性要素未被包含在元故事之中。

因此，被试对源故事的回忆，实际上必须是一次“双重提取”：对记忆表象（特定源故事）的提取；对抽象的原型（元故事）的提取。前者体现为对具体形象和场景的提取，后者体现为对功能和功能间关系的提取。

在这一双重提取的过程中，记忆表象是进入故事回忆的关键支点。由于不同个人之间形象记忆的差异，不同的源故事可能成为不同被试进入回忆的关键支点。这一源故事（关键支点）就成了占主导地位的再现情节，也即“砧情节”。从元故事中提取的、砧情节之外的功能就是“接穗”。[10]

现在，我们试着从另一角度对“双重提取论”作一验证。

如果说故事的再现是一次双重提取，而且是在 9 个功能间的提取，那么，这一过程就不可能只做多于特定源故事功能数的提取，提取过程也可能发生遗失。也就是说，再现后的故事可能嫁接了一部分特定源故事中所没有的功能，但也有可能会遗失一部分特定源故事中原有的功能。

我们还是以 CR II 为据，以验证前述假设。见表 3。

表 3：故事再现中的功能遗失

源故事	原有功能	被试	现有功能	遗失功能
源故事 1	④、 ⑤、⑥、⑦、 ⑧、⑨	CR10	④、 ⑤、⑥、⑦、 ⑧	⑨
		CR1	①、 ②、④、⑤、 ⑥、⑦、⑧	⑨
		CR3	①、 ②、③、④、 ⑤、⑥、⑦、 ⑧	⑨
源故事 3	①、 ②、③、⑧、 ⑨	CR11	①、 ②、③、⑦、 ⑧	⑨
		CR12	①、 ②、③、⑦、 ⑧	⑨

我们知道，系统的功能排序基本上是一种历时的顺延。在这一历时序列中，前后功能之间存在着一定的因果关系。[11]序列中的每一个功能，可能是其前某些功能的果，也可能是其后某些功能的因。如果序列中存在一个非因非果的功能，那么，这个功能就没有太大的存在意义，系统就不可能是一个稳定的系统。

我们把完整的因果关系链视为一种相对稳定的常态，而把因果关系的缺失视为一种不稳定状态。同样，因果关系越强，功能的稳定系数越高；因果关系越弱，功能的稳定系数也越低。

从表 3 可以看出，功能的遗失几乎全发生在功能⑨。这是因为，功能⑧“天灾降临”与功能⑨“主人公之外的所有人化身为异类”只是一种弱相关。虽然功能⑨依赖于功能⑧，但功能⑧不必引出功能⑨就能与前列的功能组成完整的情节，所以，功能⑨的稳定性相对较低，比较容易被忽略。

需要特别指出的是，无论是第一次还是第二次再现，8名SR所提供的文本中，无一出现上述系统内的嫁接现象。因为对于SR来说，他们记忆中的所谓“系统”，就只是特定源故事本身。他们的双重提取，也只能发生于这一特定源故事内部，而不能从其他未知的源故事中提取功能。

二，引进：广义系统内的嫁接

通过比较我们发现，就同一被试提供的文本而言，CR II比CR I的篇幅明显扩增的有14份，明显缩减的仅1份，两者基本持平的14份。部分文本的扩增是系统内嫁接的结果，更多的则表现为系统外引进。我们把再现中新创或引入系统外细节的过程称为“引进”（Importation）。表4提供的是部分引进细节的案例。

表4：故事再现中细节引进的案例

被试	CR I	CR II
CR13	从前，有座城里住了对姐弟，他们家门口有个石狮，每次姐弟俩吃饭的时候，弟弟总是在石狮口中留口饭团，如此三年不变。	传说在一个非常闭塞的山村里，住着一对相依为命的姐弟，他们自小死了爹娘，生活非常贫苦，整天以放羊编织为生，他们没有房子住，就在村头一座破庙里面度日，一天弟弟晚上做梦梦到庙门口的石狮子到处找东西吃，于是打那以后每天吃饭弟弟就会去给庙门口的石狮子嘴里塞一口饭团子，如此三年不变。
CR10	从前，有个叫由泉的地方，有个老太婆每天都到城门口去看城门的一面城墙。	从前，在一个村子里，有个老太婆每天早上都到城门口去，她每天都仔细观察城门口处的一堵墙，然后满意地离开，日复一日，从不间断。
CR14	弟弟临走之前，把这离奇的	过了没多天，弟弟真的发现石狮子的嘴巴里有血迹，就

	<p>预言亦告诉了他的一位邻居，但是这位邻居说那血迹他是亲眼见到隔壁家的老黄倒进去，并不相信弟弟的话。</p>	<p>急忙去饭店里喊姐姐。姐姐转告了厨房里的人，叫他们一块逃命去，可是有一个老婆子说那血是她倒进去的，因为刚刚有一盆鸡血，就倒了进去，叫大家不要相信。大家都哈哈大笑，不相信洪水会来，以为只是老婆子的恶作剧。</p>
CR5	<p>老太太看见血迹，以为传说真的应验了，于是立刻逃走了。</p>	<p>第二天，老太婆又来了，当她一抬头，看见城门上那鲜红鲜红的血迹时，立刻大叫一声，扭头就跑，一路奔回家中，只带了几件值钱的东西，当天就离城而逃。</p>

表 4 之外，我们还可以从 CR II 中析出大量的例证，以说明引进的方式主要有以下四种：

1, 故事背景的进一步交待。

在故事的开头交待背景，是故事讲述者惯用的方式，但源故事系统中的背景材料却很简省。被试引进的故事背景往往具有这样的特点：时间是遥远的从前；地点是偏远的乡村；主人公是心地善良的老人或儿童；主人公的生活是贫穷的。

2, 原有细节的展开。

源故事中的一些定量的细节在再现时可能会减弱或遗失，如故事发生的地名、主人公的姓名、明确的数字等，但许多定性的细节会得到展开，原本简单的人物行为可能衍生出许多丰富的动态变化。这些变化倾向于更加夸张，并且可能多次反复。

3, 不完整细节的闭合。

一些于情于理不够完整的细节，需要进一步“闭合”[12]以使它在再现故事中显得更加完整。这种故事再现中的闭合倾向“归因于实验对象使其经验尽可能完整、前后一致和有意义的迫切愿望。”[13]

利用系统外素材进行闭合的过程就是引进。以“恶作剧”场景的闭合为例，源故事系统中没有对恶作剧的具体场景进行说明，但在 CR II 中，许多被试对恶作剧的即时后果作了更细致的描述：

CR10: 士兵们看见老婆婆紧张的样子，开心地哈哈大笑。

CR14: 大家都哈哈大笑, 不相信洪水会来, 以为只是老婆子的恶作剧。

CR5: 兵士们看她惊惶失措的样子, 得意得哈哈大笑。[14]

CR15: 话说城门官这边, 眼见老太婆这种狼狈之相, 当然是笑得前仰后合。

以上各种形态的“哈哈大笑”显然是对恶作剧行为的一次合理化补足, 也即闭合。

4, 与价值观念相关的细节的引进。

许多原本没有道德评判的故事, 可能经过某一次讲述, 具备了教化倾向。这种倾向未必是下意识的, 但它的介入必然会导致与价值观念相关的细节的引进。本实验的源故事系统基本上没有涉及道德问题, 但 CR II 中的部分文本却带有明显的道德评判倾向:

CR16: 一路上, 他们看到了倒塌的房屋, 死去的手中还攥着金子的县官, 溺死的大批人群和马驴。

CR8: 县城里有一个坏恶霸地主, 他勾结了县官, 弄得民不聊生、苦不堪言。

CR1: 镇上住着一个老妇人, 她很善良, 常常救助一些小动物。

CR17: 从前, 有一双姐弟, 两人家里非常贫穷, 但却有着善良的心。

CR18: 有一对姐弟, 相依为命过着清苦的生活。尽管自己的日子过得紧巴巴, 平时却处处与人为善。

CR19: 姐弟俩非常善良, 每当有吃不完的饭团就扔进狮子口中。

CR14: 姐姐转告了厨房里的人, 叫他们一块逃命去.....

在这里, 老人与儿童总是善良的, 她们应该得到救助; 县官与地主总是贪恶的, 他们应该遭遇灾祸。

这种社会教育的传统价值联想刺激了部分细节的引进, 如 CR8 的文本中就加入了許多善恶斗争的细节。

值得一提的是, 还有 6 位被试未参与实验程序 5, 却在程序 6 提供了文本。他们显然是临时听来部分故事细节, 匆忙补以想像, 构筑了自己的文本。他们的文本遗失了许多功能, 却引进了大量的细节以串联已知的功能。这些引进多数与价值观念相关的功能引进。比如有位被试以源故事 3 的部分功能为据, 虚构了一个龙子与恶霸县官斗争的故事, 毁灭性的水灾主题反而遗失了。这一再现显然引进了流传在广东的“龙母传说”的部分功能。

从表 4 的案例及以上分析可见, 虽然引进的细节并不来自源故事系统, 但是, 细节引进的方式, 以及引进细节的内容, 都体现了比较固定的模式。

这种相对固定的模式并不表现为充分的创造性活动。两次再现文本中, 除了细节的引进、迁移, 以及功能的嫁接这些可为记忆理论所解释的现象之外, 没有发现明显的情节变化与结构调整。所以说, 实验结果所支持的情节变异是记忆再现基础上的信息加工。

这种信息加工的素材，是被试在以往的民间故事习得过程中逐渐形成的一种相对稳定的认知结构，也即被试在实验前所具备的故事观念、内容和组织形式。[15]由于参与实验的被试是具有相似学习和成长经历的大三学生，相似的受教育背景和知识背景导致了加工素材的高度近似。

如果重新划定一次数据分析的边界，把被试曾经习得的所有相关故事知识当作一个“广义的大系统”，那么，我们上节所界定的“元故事”在这个大系统中就不再是单纯的4则源故事功能的小集合，而是泛指被试头脑中固有的、与源故事同类或相似情节的功能和功能关系的大集合。

本文上一节讨论的结果是：系统内的故事嫁接，主要表现为本系统对特定源故事缺失功能的补足。现在，我们在新的边界前提下，对“引进”的理解就变得与“系统内嫁接”完全相同了：故事细节的引进，主要表现为被试调动其固有的、传统的故事知识系统对特定源故事缺失功能的补足。

也就是说，细节引进同样是一次双重提取的过程：“对记忆表象（特定源故事）的提取；对抽象的原型（元故事）的提取。”只不过，对抽象原型的提取不再是从小集合元故事中提取，而是从被试过去所有相关故事知识这一大集合元故事中提取。[16]

三，余论

比较 CR I 和 CR II，我们发现：在 CR I 中，只有部分系统内嫁接文本，引进的细节几乎没有；但在 CR II 中，不仅系统内嫁接发生频繁，细节的引进也大量发生。由此推测，在故事的再现过程中，“源故事系统内”的提取可能优先于“广义的大系统”内的提取。但这不是本文讨论的重点。

这里需要说明的是，故事再现过程中，“源故事系统”内的提取与“广义的大系统”内的提取虽然存在何者优先的可能，但不能把它们理解为两次分离的过程。本文只是出于分析及说明再现结果的需要，而将它们加以分别，由稳定的、可把握的系统，向不稳定的、广义的系统逐层递进，分别讨论，以便缕析。

每位故事讲述者对一个具体故事的记忆，都会在时间的打磨中发生钝化。原本清晰的细节随着时间的推移会变得模糊，故事的功能及功能间关系可能发生遗失。而每一次再现，都要求是一次完整的重构，这种完整性的要求将导致对记忆中的不完全功能链的补足：

- 1，已经遗失的功能可能需要引进新的功能以替代。
- 2，原本不完整的细节可能会被闭合。
- 3，原本单纯的情节可能被赋予价值评判，或被寄予情感诉求。

而完成这些补足所采用的素材，主要不是来源于创造性的发明，而是来源于故事讲述者既有的故事认知结构，诸如与源故事同类或相似情节中传统的功能关系、叙事程式、价值观念以及与情节构成相关的各种故事知识。

如果以上推论成立，我们就可以进一步做出以下推论：

1, 故事输入与输出的时间间隔越长, 故事讲述者对源故事的记忆就越难清晰, 相应的, 元故事可能发生的作用就越大, 故事再现就越容易趋向故事讲述者原有的知识结构, 被赋予更多的讲述者个人的色彩。这种趋向导致了故事的逐步多样化、类型化: 就源故事来说, 情节发生各种变异, 被多样化了; 就特定讲述者的再现来说, 故事更趋向他原有的知识结构, 被类型化了。

2, 在同等资质条件下, 一个故事讲述者对相关、相近的民间故事的信息储存越多, 他的故事知识系统中的元故事构成就越丰富, 其再现过程中记忆提取的空间就越大, 细节引进的可能性也越大。也就是说, 越是故事能手, 其故事的变异系数也越大。

注释:

[1]实验分析完成之后, 曾交由所有被试进行评点, 目的在于检测实验分析的推论与被试的真实状态是否有明显出入, 借以调整分析结果。因此可以说, 本文是一次互动式写作的结果。

[2]实验助手: 中山大学中文系研究生黄晓茵、王媛媛、张雅馨, 本科学生郑泽海。

[3]以下 4 则故事均从钟敬文《中国的水灾传说》(《钟敬文文集·民间文学卷》, 合肥: 安徽教育出版社, 2002 年)一文析出。

[4]普罗普(Propp)对“功能”(Function)的定义是:“依据在行动过程中的意义而确立的人物的行动。”并且认为:①功能是构成故事的基本成分。人物的功能是一个故事类型中恒定的因素, 不论由谁来完成这些功能。②神奇故事中, 功能数目是有限的。③功能的先后顺序通常是固定的。④就结构而言, 所有的故事都属于同一类型。

[5]“嫁接”原指一项生物技术。将一株植物上的枝条或芽等器官接到另一株带有根系的植物上, 形成新的植株的过程, 叫嫁接; 这个枝或芽叫接穗; 带根系的、承受接穗的植株叫做砧木。本文之所以把不同情节或功能之间的粘结关系叫做“嫁接”而非“复合”, 是因为:①复合指称一种物理过程, 它可能是有机融合, 也可能是无机粘结; 而嫁接是一项生物技术, 它包含了对亲和性的要求。②复合可能是对等过程也可能是非对等过程, 本身不包含主次判断; 但在故事嫁接中, 一般来说总是存在一个占优势地位的、属于故事主体的主干情节(砧情节), 另有一个或多个粘结于砧情节的、占从属地位的功能(接穗)。区分主次有利于我们确认故事的类型。

[6]被试编号以本文讨论出现次序为序。下同。

[7]“元故事”概念的提出, 参见陈连山:《结构神话学——列维-斯特劳斯与神话学问题》, 北京: 外文出版社, 1999 年, 第 105 页。

[8]张述祖、沈德立:《基础心理学》, 北京: 教育科学出版社, 1987 年, 第 433—434 页。

[9] CR7 评点:“我个人觉得这种情况是符合我当时再叙述故事的心理情况的, 而且, 在再叙述的过程中并没有刻意为之, 而是自然而然的, 因为听的故事(4 个)有许多杂混在了一起(由于其相似性), 过了一星期后更加记不清哪个情节是哪个故事的了, 故而有糅合的情况出现。”

[10] CR5 评点:“我在记录时, 似乎也是这样, 以源故事 1 为砧情节, 又模模糊糊地受到其他源故事的干扰, 因此叙述的文本含有不少嫁接成份。有些接穗还是从过去的知识库中提取出来的。”

[11]在元故事系统的功能序列中，存在如下一些因果相关：①→②、②→④、④→⑤、⑤→⑥、⑥→⑦、⑥→⑧、③→⑧、⑧→⑨、③→⑨。其中原因⑥造成了后果⑦和后果⑧，后果⑨由原因③和原因⑧造成。

[12]格式塔心理学（gestalt psychology）认为，一个不完整或开放的图形总要趋向完整或闭合（Closure）。一个在圆周上缺一小段的圆圈，往往会被当作一个完整的圆圈。一个没有解决的问题或任务是一个不完整的或开放的完形，它在人身上会造成紧张，只有当问题解决或任务完成，闭合形成了，紧张才能解除。

[13]奥尔波特等：《谣言心理学》，刘水平、梁元元、黄鹂译，沈阳：辽宁教育出版社，2003年，第63页。

[14] CR5 评点：“我觉得加入这个细节会使故事显得更加滑稽有趣。”

[15]许多被试对实验分析的评点中都曾涉及这个问题。如 CR20 评点：“我们以自己所有的关于民间故事的知识和记忆来引进情节，丰富或改造故事。”又如 CR5 评点：“我很认同这一点，我在凭记忆笔录的时候，语言风格遵循了小时候所听到的民间故事的风格；对源故事 1 的创造回想，又拉入了《白话唐传奇》中的一些故事细节。”

[16] CR21 评点：“随着时间的推移，大家会忘记故事中的某些细节。突然有一天说还要让我们复述这些故事的时候，我们就不得不将这些遗忘的细节用自己内心的另一种方式填满。而这种方式，正是我们心里所想故事的发展细节，每个不同的细节拓展方式都打上了深深的复述者性格的烙印。” CR3 评点：“我认为引进细节是因为对其固有情节的忘记而导致的本能的弥补。”

本文原刊于《民间文化论坛》，2005年第3期。