## 题库

### **故事**

**一、单选题**

1. **根据中国大百科全书第三版的定义，故事的定义有几种含义？**

A. 1种

B. 2种

C. 3种

D. 4种

答案：B

解析：根据中国大百科全书第三版的定义，“故事”一词有两种含义：一种是一般意义上的故事，另一种是特指一种文学体裁。

1. **故事的主要特征包括哪些？**

A. 冲突多样

B. 人物形象丰满

C. 篇幅较短

D. 语言复杂

答案：C

解析：故事的主要特征包括篇幅较短、情节固定、冲突单一、内容叙事、细节生动和易懂易记等。

1. **与小说相比，故事的情节是？**

A. 简单

B. 复杂

C. 混乱

D. 没有规律

答案：A

解析：与小说相比，故事的情节相对简单，一般以情节的展开为主进行，情节是故事叙述的主线条。

1. **“故事就是一件事，两个人，三个弯”，这句话的意思是？**

A. 故事的情节应该有三个弯折点

B. 故事的人物应该是两个人

C. 故事应该围绕一件事情发展

D. 故事的内容应该是三个人物的关系

答案：C

解析：“故事就是一件事，两个人，三个弯”这句话的意思是，故事应该围绕一件事情发展，涉及两个人物，经历三个转折。

1. **故事的主要目的是什么？**

A. 说服、记录和娱乐他人

B. 讲述有趣的事情

C. 宣传某种观点

D. 记录历史

答案：A

解析：故事是以说服、记录和娱乐他人为主要目的，以情节和人物的叙述为主要内容，以冲突为抓手，以叙事和细节描写为手段，为目标受众提供的一种叙事性信息产品。

1. **故事的内容主要由什么构成？**

A. 情节和人物

B. 背景和主题

C. 笔法和语言

D. 情节和主题 and the full output.AI.Summary

答案：A

解析：故事的内容主要由情节和人物构成。情节是故事发展的主线，人物则是推动故事发展的主要动力。

1. **以下哪个不属于故事的基本元素？**

A. 情节

B. 人物

C. 冲突

D. 笑点

答案：D

解析：故事的基本元素通常包括情节、人物和冲突。其中，情节是故事的主要线索，人物是故事的主要角色，冲突是推动故事发展的主要动力。笑点可能存在于喜剧类型的故事中，但并不是所有故事的必要元素。

1. **故事一般由哪三个部分组成？**

A. 开始、发展、结局

B. 背景、发展、高潮

C. 人物、情节、冲突

D. 情节、冲突、解决

答案：A

解析：故事一般由开始、发展和结局三个部分组成。开始阶段为故事设定背景和人物，发展阶段为故事情节的发展，结局阶段则是故事的收尾，表明了故事的结果。

1. **在故事的构成中，以下哪个元素是推动故事发展的主要动力？**

A. 人物

B. 情节

C. 冲突

D. 结局

答案：C

解析：在故事的构成中，冲突是推动故事发展的主要动力。冲突可以发生在人与人之间，人与自我之间，也可以是人与环境之间的冲突。冲突的解决往往导致故事的发展和结局。

1. **“冲突是故事的灵魂”这句话的含义是？**

A. 故事一定要有冲突

B. 故事的情节都是由冲突构成的

C. 冲突是推动故事发展的主要动力

D. 冲突决定了故事的质量

答案：C

解析：“冲突是故事的灵魂”这句话的含义是，冲突是推动故事发展的主要动力。没有冲突，故事就没有动力，也就无法吸引读者或观众的注意力。

1. **一个好的故事一定需要有哪些元素？**

A. 有趣的情节

B. 生动的人物

C. 引人入胜的冲突

D. 所有的以上

答案：D

解析：一个好的故事通常需要有趣的情节、生动的人物和引人入胜的冲突。这些元素共同构成了一个吸引人的故事，使读者或观众愿意投入时间去了解和跟进。

1. **在故事中，哪个元素是最能吸引读者或观众的？**

A. 背景设定

B. 情节发展

C. 人物塑造

D. 冲突的处理

答案：C

解析：虽然所有的元素都对故事的吸引力有影响，但是人物塑造通常是最能吸引读者或观众的元素。生动、立体的人物能让读者或观众有更强烈的代入感，使他们愿意跟随人物去经历故事的发展。

1. **一个好的故事结局应该是怎样的？**

A. 突然而来

B. 预料之中

C. 符合逻辑

D. 带有悬念

答案：C

解析：一个好的故事结局应该符合逻辑，是故事情节发展的自然结果。突然而来或者带有悬念的结局可能会让读者或观众感到突兀或不满意，而预料之中的结局又可能会让人觉得无趣。符合逻辑的结局可以在满足读者或观众的期待的同时，也保持了故事的合理性。

1. **如何评价一个故事的质量？**

A. 看情节是否吸引人

B. 看人物是否立体

C. 看故事的整体结构是否完整

D. 所有的以上

答案：D

解析：评价一个故事的质量需要从多方面进行，包括情节是否吸引人，人物是否立体，故事的整体结构是否完整等。这些因素共同决定了故事的质量。

1. **“故事是人类的基本沟通方式”这句话的含义是？**

A. 人们喜欢听故事

B. 人们通过故事来理解世界

C. 人们通过故事来表达自己的思想和感情

D. 所有的以上

答案：D

解析：故事是人类的基本沟通方式，人们喜欢听故事，也常常通过故事来理解世界和表达自己的思想和感情。

1. **一个好的故事通常需要什么样的结构？**

A. 开始、发展、结局

B. 导入、发展、转折、结局

C. 起因、过程、结果

D. 所有的以上

答案：D

解析：不同的故事类型和风格可能需要不同的结构，但通常来说，一个好的故事都会有明确的开始、发展和结局，有引人入胜的导入、发展、转折和结局，也会清楚地展示事情的起因、过程和结果。

1. **故事的转折点通常是什么？**

A. 人物的决定

B. 意外的事件

C. 故事的高潮部分

D. 所有的以上

答案：D

解析：故事的转折点可以是人物的决定，也可以是意外的事件，或者是故事的高潮部分。这些元素都可能带来剧情的转折，推动故事向前发展。

1. **一个好的故事的情节应该是怎样的？**

A. 简单明了

B. 复杂有趣

C. 具有深度

D. 所有的以上

答案：D

解析：一个好的故事的情节应该既简单明了，又复杂有趣，而且具有深度。简单明了可以让读者或观众容易理解，复杂有趣可以吸引读者或观众的兴趣，具有深度则可以让读者或观众在阅读或观看过程中得到思考和启发。

1. **哪种故事更容易吸引人？**

A. 快节奏的动作片

B. 深度的心理剧

C. 有趣的喜剧

D. 以上都不准确，因为不同的人有不同的喜好

答案：D

解析：不同的人有不同的喜好，所以没有哪一种故事是普遍容易吸引人的。有的人可能喜欢快节奏的动作片，有的人可能喜欢深度的心理剧，有的人则可能喜欢有趣的喜剧。因此，最重要的是了解你的受众是谁，他们喜欢什么样的故事。

1. **如何提高故事的吸引力？**

A. 增加情节的冲突和紧张性

B. 设计有趣和有深度的人物

C. 提高故事的节奏和强度

D. 所有的以上

答案：D

解析：提高故事的吸引力可以从多个方面入手，包括增加情节的冲突和紧张性，设计有趣和有深度的人物，提高故事的节奏和强度等。这些方法都可以提高故事的吸引力，让读者或观众更愿意投入时间和精力去阅读或观看。

1. **以下哪项最准确地描述了Freytag的金字塔结构的开端阶段？**

A. 故事冲突升级到最高点

B. 煽动性事件的出现

C. 故事发生前的初始相对稳定状态

D. 故事情节回到新的稳定状态

答案：C

解析：Freytag的金字塔结构的开端阶段主要交代故事发生前的初始的相对稳定状态。

1. **以下哪项是Freytag的金字塔结构强调的两个要点之一？**

A. 高潮的激烈程度

B. 开端和结局之间的差异性

C. 主角的个性特征

D. 结局的决定性事件

答案：B

解析：Freytag的金字塔结构强调了开端和结局之间的差异性，这种差异性反映了故事对人物产生的影响。

1. **英雄之旅中的出走阶段涉及了哪些子阶段？**

A. 鲸鱼之腹、试炼之路、与女神相会

B. 冒险的召唤、拒绝召唤、超自然的帮助、跨越出走的门槛

C. 神化、终极胜利、拒绝归来

D. 跨越归来的门槛、主宰两个世界、自由生活

答案：B

解析：英雄之旅中的出走阶段涉及的子阶段有：冒险的召唤、拒绝召唤、超自然的帮助以及跨越出走的门槛。

1. **以下哪个电影的故事叙述采用了英雄之旅型情节结构？**

A. 《西游记》

B. 《阿甘正传》

C. 《肖申克的救赎》

D. 《泰坦尼克号》

答案：A

解析：《西游记》的故事叙述采用的是英雄之旅型情节结构。

1. **Vonnegut的男孩追到女孩型故事情节模型中的垂直轴代表什么？**

A. 时间

B. 事件

C. 幸运

D. 冲突

答案：C

解析：Vonnegut的男孩追到女孩型故事情节模型中的垂直轴代表的是运气，即从“不幸”到“幸运”。

1. **在Vonnegut的男孩追到女孩型故事情节模型中，男孩和女孩分别代表什么？**

A. 特定的角色

B. 两种人物

C. 爱情故事

D. 事件的转折

答案：B

解析：在Vonnegut的男孩追到女孩型故事情节模型中，男孩和女孩泛指两种人物，该模型并不是特指男孩和女孩之间的爱情故事。

1. **英雄之旅型情节模型的归来阶段涉及的子阶段有哪些？**

A. 冒险的召唤、拒绝召唤、超自然的帮助

B. 鲸鱼之腹、试炼之路、与女神相会

C. 神化、终极胜利、拒绝归来

D. 跨越归来的门槛、主宰两个世界、自由生活

答案：D

解析：英雄之旅的归来阶段涉及的子阶段有：跨越归来的门槛、主宰两个世界以及自由生活。

1. **Freytag的金字塔结构的结局阶段主要体现在什么上？**

A. 故事情节回到新的稳定状态

B. 故事的次要矛盾得到解决

C. 故事冲突升级到最高点

D. 煽动性事件的出现

答案：A

解析：Freytag的金字塔结构的结局阶段主要体现在故事情节回到新的稳定状态。

1. **在Freytag的金字塔结构中，哪个阶段主要是故事的次要矛盾得到解决？**

A. 开端

B. 上升

C. 高潮

D. 下降

答案：D

解析：在Freytag的金字塔结构中，下降阶段是故事的次要矛盾相继得到解决，故事情节趋于平缓的阶段。

1. **英雄之旅的情节结构中，"与父辈赎罪"是在哪个阶段？**

A. 出走

B. 闯荡

C. 归来

D. 结局

答案：B

解析："与父辈赎罪"是在英雄之旅的闯荡阶段。在此阶段，英雄学会驾驭陌生的不平凡世界。

1. **Vonnegut的“男孩追到女孩”型故事情节模型中，最后男孩的运气发生了什么？**

A. 逆转，重新追到了女孩

B. 持续下滑，永远失去了女孩

C. 保持不变，女孩并未离开

D. 上升，得到了女孩的心

答案：A

解析：在Vonnegut的“男孩追到女孩”型故事情节模型中，最后男孩的运气发生了逆转，重新追到了女孩。这种模型描绘了故事情节变化的一般模式。

1. **下列哪项不属于故事创作、叙述和倾听过程中的角色？**

A. 故事作者

B. 故事叙述者

C. 故事审阅者

D. 故事受众

答案：C

解析：在故事的创作、叙述和倾听过程中存在三种不同角色：故事作者、故事叙述者和故事受众，所以选项C不符合。

1. **线性叙事的叙述方式是：**

A. 按照事件实际发生的天然顺序叙述

B. 叙述次序与事件实际发生的天然顺序不同

C. 改变事件A/B/C的叙述顺序

D. 打乱了事件之间的事件先后关系及因果推理关系

答案：A

解析：线性叙事是按照事件实际发生的天然顺序叙述，所以选项A正确。

1. **叙述者驱动型叙事的特点是：**

A. 叙述者与受众之间存在直接交互

B. 受众主动接受故事

C. 叙述者决定叙述顺序，受众被动接受故事

D. 用户体验好

答案：C

解析：叙述者驱动型叙事的特点是叙述顺序由叙述者决定，受众在叙述过程中将被动接受故事，所以选项C正确。

1. **“马提尼酒杯结构”主要体现了什么类型的叙述结合？**

A. 观点叙事和描述型叙事

B. 线性叙事和非线性叙事

C. 上钻型叙事和下钻型叙事

D. 叙述者驱动型叙事和受众驱动型叙事

答案：D

解析：马提尼酒杯结构不仅是叙述者驱动和受众驱动相结合的叙事策略，也是线性叙事和非线性叙事相结合的叙事策略，但主要体现的是叙述者驱动型叙事和受众驱动型叙事的结合。

1. **在故事的叙述中，以下哪种叙述方法是按照故事作者给出的故事内容进行讲解，对故事内容不做任何选择、修改或删减，忠于原始故事？**

A. 观点叙事

B. 描述型叙事

C. 叙述者驱动型叙事

D. 受众驱动型叙事

答案：B. 描述型叙事

解析：描述型叙事是按照故事作者给出的故事内容进行讲解，对故事内容不做任何选择、修改或删减，忠于原始故事。

1. **以下哪个选项不属于故事叙述需要遵循的SUCCESs原则？**

A. 简单

B. 意外

C. 遵守

D. 故事

答案：C. 遵守

解析：故事叙述需要遵循的SUCCESs原则包括：简单（Simple）、意外（Unexpected）、具体（Concrete）、可信（Credible）、情绪（Emotional）和故事（Story）。

1. **在故事叙述中，马提尼酒杯结构是什么样的叙述方法？**

A. 它仅是叙述者驱动型叙事的策略

B. 它仅是受众驱动型叙事的策略

C. 它是叙述者驱动和受众驱动相结合的叙事策略

D. 它是线性叙事和非线性叙事的集成

答案：C. 它是叙述者驱动和受众驱动相结合的叙事策略

解析：马提尼酒杯结构的主要特点在于：它不仅是叙述者驱动和受众驱动相结合的叙事策略，而且也是线性叙事和非线性叙事相集成的叙事方法。

1. **下钻型叙事的叙述策略是如何的？**

A. 从原因开始，不断上钻，最终找到结果

B. 从结果开始，不断下钻，最终找到原因

C. 从原因开始，不断下钻，最终找到结果

D. 从结果开始，不断上钻，最终找到原因

答案：B. 从结果开始，不断下钻，最终找到原因

解析：下钻型叙事采取的是从结果开始，不断下钻，最终找到原因的叙述策略。

**二、简答题**

1. **什么是“冲突”在故事中的作用？**

答案：在故事中，冲突**是推动故事进展的关键因素**。它产生了故事的紧张性和不确定性，引发读者或观众的兴趣。无论是人物内部的冲突还是人物之间的冲突，都能激发读者的情感反应，使他们想要知道冲突将如何解决。

1. **为什么我们需要为故事的人物设计深度？**

答案：设计有深度的人物**可以让故事更具吸引力**。这些人物具有复杂且独特的个性，他们的动机、信念、过去等都会对故事产生影响。有深度的人物更容易引起读者的共鸣，也使得故事更丰富、更真实。

1. **为什么故事的节奏和强度对提高故事的吸引力如此重要？**

答案：故事的节奏和强度可以**决定故事的紧张度和观众的参与度**。一个良好的节奏可以帮助维持读者的注意力，强度则能增加故事的情感冲击力。适当的节奏和强度能使故事保持引人入胜，从而提高其吸引力。

1. **为什么故事是人类的基本沟通方式？**

答案：故事是人类的基本沟通方式，因为它们能够有效地传达信息，创造共鸣，激发情感，并帮助我们理解和解释世界。故事能让复杂的概念或信息更易于理解和记忆，也能帮助我们建立与他人的联系。

1. **如何根据目标受众来定制故事？**

答案：了解你的受众是创造吸引人故事的关键。根据**受众的兴趣、背景、年龄等因素**来定制故事的内容、语言和主题。例如，对年轻观众可能更喜欢快节奏、充满冒险的故事，而对于成熟的观众，他们可能更倾向于深度和复杂性的故事。

1. **请简述Freytag的金字塔结构中的“高潮”阶段的主要特征。**

答案：在Freytag的金字塔结构中，“高潮”阶段是故事冲突升级到最高点的阶段，这个阶段是整个故事中最具张力的部分。在这个阶段，故事中的主要矛盾已得到解决，为后续的情节铺垫。

解析：Freytag的金字塔结构强调了故事情节发展的五个基本步骤：开端、上升、高潮、下降、结局。其中，高潮阶段是故事中主要矛盾达到最高点并得到解决的关键阶段。

1. **简述Campbell提出的“英雄之旅”的主要阶段以及其特征。**

答案：Campbell提出的“英雄之旅”分为**出走、闯荡和归来三大阶段**。出走阶段是英雄离开了他所熟悉的平凡世界，涉及的子阶段有冒险的召唤、拒绝召唤、超自然的帮助以及跨越出走的门槛；闯荡阶段是英雄学会驾驭陌生的不平凡世界，涉及的子阶段有鲸鱼之腹、试炼之路、与女神相会、女性的诱惑、与父辈赎罪、神化、终极胜利、拒绝归来、魔幻逃脱以及外来的救援；归来阶段是英雄回到熟悉的平凡世界，涉及的子阶段有跨越归来的门槛、主宰两个世界以及自由生活。

解析：Campbell的英雄之旅模型是对常见的故事叙述结构的一个总结和解析，这个模型描述了英雄如何从平凡世界出发，经历试炼，最后回归平凡世界并带来改变的过程。

1. **请解释Vonnegut的“男孩追到女孩”故事情节模型的基本构成。**

答案：Vonnegut的“男孩追到女孩”型故事情节模型基于二维坐标轴画出的一种通用故事情节结构。其中，水平轴代表的是时间，

1. **请解释什么是马提尼酒杯结构的叙述方式？**

答案：马提尼酒杯结构的叙述方式是一种集合叙述者驱动型和受众驱动型叙事的策略。在这种结构中，叙述者首先设置故事的大框架，并对整个故事进行全面的介绍。然后，叙述者会提供一些关键的细节，使得受众能够自行填充和补全故事。最后，叙述者会重新接管故事的叙述，为故事画上句号。

解析：马提尼酒杯结构的叙述方式是以叙述者对故事的主导和受众的参与为基础，通过将叙述者驱动和受众驱动相结合的方式，达到更好的叙事效果。

1. **何为SUCCESs原则，这个原则在故事叙述中的作用是什么？**

答案：SUCCESs原则是一个用于指导故事叙述的原则，其中每个字母代表一个关键的要素：**简单（Simple）、意外（Unexpected）、具体（Concrete）、可信（Credible）、情绪（Emotional）和故事（Story）**。这个原则强调故事应该简洁、有吸引力、具体、可信、能引起情绪反应，并且是一个连贯的故事。这个原则在故事叙述中的作用是帮助叙述者创作出有吸引力和影响力的故事。

SUCCESs原则是一个有效的故事叙述工具，它通过六个关键的要素指导叙述者如何创作出能吸引受众、引发情绪反应和信服力强的故事。

1. **简述什么是下钻型叙事，这种叙事策略的特点是什么？**

答案：下钻型叙事是一种叙述策略，它**从结果开始，不断深入探索，直到找到原因**。这种叙述策略的特点是，它的**叙述顺序和人们通常的思维方式相反**，因此能够激发受众的好奇心，引导他们跟随叙述者一起探寻原因。

解析：下钻型叙事的叙述顺序打破了传统的从

1. **什么是Beemgee作者工具？它主要由哪些功能组成？**

答案：Beemgee作者工具是一种**面向故事作者和叙述者**的辅助叙事工具。它支持从故事构思到故事生成的全流程的自动化。Beemgee作者工具主要由三个功能组成：人物功能、情节功能和大纲功能。

解析：Beemgee作者工具的功能主要围绕人物和情节展开，它提供了丰富的功能，帮助故事作者和叙述者定义和编辑人物、情节以及故事的大纲，以便更好地构建故事。

1. **亚历克斯·麦克道尔的Worldbuilding是指什么？它为故事创作提供了什么支持？**

答案：亚历克斯·麦克道尔的Worldbuilding是一种综合实践，它指的是**构建虚构世界的过程**。Worldbuilding的目的是建立虚拟世界的规则和边界，以便让故事能够在虚拟的世界中按照设定的规则运行。Worldbuilding为故事创作提供了**背景环境**以展示合理的叙事内容和角色，方便描绘不同主题下的场景与风貌，创造独具特色的环境和文化，支持构建生态群落与生物形态，有助于促进思想的发展和社会系统的运作。

解析：Worldbuilding是故事创作的重要环节，它为叙事者提供了一个构建虚构世界的平台，使他们能够创造独特而逼真的背景环境，为故事中的角色和情节提供支持和依托。

1. **Looking Glass是什么？它与Storytelling Alice有什么关系？**

答案：Looking Glass是由凯特琳·凯莱赫在圣路易斯华盛顿大学开发的**故事叙述平台**。它是Storytelling Alice的**延伸和发展**，提供了更多故事叙述的功能和能力。

解析：Looking Glass是Storytelling Alice的进一步发展，它在Storytelling Alice的基础上增加了更多的故事叙述能力，使得使用者能够更好地创作交互式叙事和动画，进一步推动了故事叙述在计算机科学教