

基于马斯洛需求层次理论的中学90后青年教师激励机制研究

李娟

(重庆市朝阳中学 400700)

【摘要】马斯洛需求层次理论将人的需求由低到高划分为五个不同层次,需要分别针对不同层次的需求给出相应的激励措施,才能激发人的主动性和积极性。90后青年教师由于其成长环境、家庭背景都明显优于70后与80后,因此,在激励机制设计方面,要激发这一群体青年教师的积极性和创造性,除了物质外,还必须充分重视这一群体精神层面的需求。

【关键词】马斯洛需求层次理论; 90后青年教师; 激励; 中学

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1118

激励的本质是通过满足组织内部人员的某种需求来引其行为,激励的过程就是强化人员行为的过程,利用各种客观因素来进行刺激,使人员的行为处于兴奋状态,进而促进相关人员创造更多的价值^[1]。心理学实验证明,在工作能力不变的条件下,一个人的工作绩效与个人激励水平呈正相关。同样,在学校教育中,教师工作成绩在很大程度上依赖于能否对其进行有效的激励。

一、新马斯洛需求层次理论

马斯洛需求层次理论是20世纪由美国心理学家亚伯拉罕·马斯洛1943年在《人类激励理论》的论文中提出,主要研究人的需求、动机与激励。马斯洛认为:人的“动机”是个体成长中的内在动力。有需求才会有动机,多种不同层次与性质的需求共同组成人的行为动机,而不同层次需求有一个由低到高,并且在满足这些需求的迫切程度方面有一个先后顺序,每个层次的需求获得满足的程度,决定了个体成长的程度以及人格的发展境界。因此,马斯洛将人的需求由低到高划分为六个不同层级,分别为生理需要、求知、审美需求、安全需求、情感与归属的需求、尊重的需求和自我实现,呈“金字塔”形分布。对人的激励应该是一个动态变化的过程,需要按照需求层级由低到高,低层级的需要获得满足后再刺激其更高层级的需要,令其产生新的动机,逐步去满足更高层级的需要。在这一过程中,不同层级需求对同一个人来讲“重要程度”在不断变化,人的行为动机也是一个动态变化的过程,激励措施也要随之变化^[2]。

二、青年教师“需求层次”特征

由于青年教师生长于90年代,也带有这个快速发展时代的烙印。如普遍缺乏之前几代人所倡导的“革命的螺丝钉”“社会主义一块砖,哪里需要哪里搬”的精神,不愿为了一份工资而委屈自己去去做一份不喜欢的工作。但是青年教师成长于中国经济高速发展的20世纪末和21世纪初,较为优越的经济条件和网络时代的各种便利性,也使得青年教师有诸多自己的独特优势,比如,有很强的信息检索能力和学习能力,对于新思维、新事物有很强的接受能力;敢于尝试,敢于创新,有很强的创造性思维和创新精神。因此,只要能够深入了解90后员工的“需求层次”,并针对其“需求层次特征”设计相应的激励机制,才能够极大提升教师的活力与动力。从成长的时代背景看,青年教师大多数属于家庭中唯一的孩子,普遍以自我为中心,生活环境普遍比较优越,至少没有衣食之忧。因此,青年教师在步入工作岗位后,因为其生理需要和安全需要在其家庭之间已经得到了很好的满足,并不急于找到一份工作来解决自身的温饱问题,因此普遍缺乏吃苦耐劳、任劳任怨的精神,而且在工资方面比如薪酬期望值的要求往往比较高;但同时,他们更需要在工作中有施展自己才华的空间和天地,能尽快获得同事、上司的认可,因此在需求层次上,归属和爱、尊重以及自我实现等精神层面的需要更为强烈,因此青年教师更注重在工作中精神的愉悦性以及自我价值的充分实现。

三、针对青年教师的激励措施

激励是管理心理学中的一个重要概念,它主要是指持续激发人的动机,使人有一股内在

动力,朝着所期望的前进的心理活动过程。要激发青年教师的积极性和创造性,除了要有“具有竞争力”的薪酬来满足其基本的生存需求之外,还必须充分重视这一群体精神层面的需求,比如归属和爱、尊重以及自我实现等。

1. 构建科学合理的薪酬与福利体系

对青年教师而言,充分体现个人劳动价值非常重要。真正体现绩效考核,突出贡献的差别,破除平均主义大锅饭,让能者多劳,多劳者多得,让为学校发展做出突出贡献的员工获得充分的奖励和鼓励,这样业绩导向的分配制度和体系激励作用会更加明显。真正让优秀青年教师参与分享学校发展的成果,真正跟随学校一起成长。同时福利发放方面应该灵活多样,激励作用还能更明显。如充分考虑到青年教师愿意展现自我、愿意参与、可望实现自身价值等多样化需求,学校重大教学活动可以让青年教师参与进来,学校可以根据每一位教师的业绩、能力等确定考核积分,实现自助式发福利

2. 帮助青年教师进行职业生涯规划,让优秀青年教师获得充分的晋升空间和机会

青年教师刚入职,学校需要帮助他们进行职业生涯规划,为每一位青年教师明确职业发展途径,让真正优秀的青年教师能够跟随学校一起发展,有足够的晋升空间和机会,让青年教师真正能分享企业发展成果。这样才能调动起青年教师的积极性和创造性,才能真正让青年教师与学校同呼吸、共命运、心连心,发挥自己的聪明才智,为学校发展贡献自己的力量。职业上的晋升机会对于青年教师非常有吸引力,因为升职就意味着加薪,就意味着更高的社会认可度、更丰富的物质生活和更高的社会地位,也是实现自身价值的一个重要体现。所以,学校应该给青年教师的发展提供足够的晋升空间和机会

3. 建立上下通畅的内部沟通渠道,给青年教师足够的尊重和关心

青年教师大多是成长于三口之家的独生子女,父母为他们比较早地创造了相对民主的家庭氛围,因此,这一群体具有很强的自我意识,对于领导权威比较排斥,愿意接受相对民主的管理方式。这就需要学校管理者进行适当引导,尽量与他们建立相对民主、并且上下通畅的沟通渠道,让青年教师能够反映意见,能够参与,有一定发言权,让青年教师感受到学校对他的关心和尊重,这样才能激发其工作潜能和工作积极性。

中学90后青年教师的激励是一复杂的系统工程,涉及多方利益,也受到相关政策的影响,但只要真正地了解到90后青年教师的思想和需求状况,以此为依据,建立科学的激励机制,就一定取得良好的效果,也可使学校事业得到快速发展。

参考文献

[1]徐杰,徐向东,马永双.用激励过程理论提高教师的工作积极性[J].《教学与管理》.2009:13-14

[2]郝晓梅.基于需要层次理论的高校教职工激励机制初探[J].湖北经济学院学报(人文社会科学版).2013,10(9):43-46

基于时空叙事的《场景空间》教学思考

陈琦

(中国美术学院 浙江 杭州 310000)

【摘要】以视觉东方艺术学理论为指导,多重体验为核心,电影美术设计的基本要求、基本流程和基本素养为导向,探索时空叙事对《场景空间》课程教学的意义。

【关键词】场景空间; 时空叙事; 电影美术

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1119

引言

场景设计的概念是伴随着电影艺术的成熟而产生的,深受艺术设计观念的影响,且越来越趋于专业化和精细化,从分镜头到故事板,从气氛图到概念设计图,每一个镜头的画面、构图、光影都要进行细致的设计,用工业化的方式制定流程,强化场景的视觉感染力。

图像与媒体类专业《场景空间》课程的教学方式正是以此出发点,试图让影视戏剧学相关专业的学生从个体感受出发,体察情感,在关联生活经验的基础上,感受时空叙事对空间场景的意义,并进行初步艺术探索。

一、课程定位

《场景空间》课程是图像与媒体类专业基础课程体系的重要环节,是视觉东方艺术学理论指导下,立足东方语境,以多重体验为核心,关注诗性精神与本土美学,打造东方视觉化特色的通识类专业基础课程。

《场景空间》以电影美术设计的基本要求、基本流程和基本素养为导向,鼓励学生从个体感受出发,体会情感,在关联生活经验的基础上,对时空叙事进行初步探索,注重对艺术创作过程的体验;让学生明白艺术既不是艺术家主观臆想,也不是周遭世界的复制,而是两者的交互作用所产生的结果;引导学生通过“体验—反思—提炼—整合”的方式进行创作,并逐渐提高对艺术的感知力、表现力和创造力,培养学生的主体意识、完善学生的认知结构、启发学生的创新思维,引导学生进行探究性学习。

基于时空叙事的《场景空间》课程,关注时间、空间、场景对物态和情境的多元影响,思考文学、戏剧、影视作品时空转化的可能,传承中华优秀传统文化,融合时代特征,以场景空间为载体,人文精神为内核,进行人、事、物、境、的体验式教学,对应情感、情感、思考、行动、关联等五个维度。通过身临其境地体验生活、描摹真实世界来获得具体的经验;通过观察和反思来提出问题;再进行理性分析、精准提炼,使认识上升到新的高度;最终通过反复实验,综合决策来解决问题,启发创新思维,以形成点面结合、多元互动的良性教学生态。

二、理论依据

《场景空间》以叙事学作为理论支撑。叙事学一词最早由结构主义文学理论家托多洛夫提出,他认为叙事学研究的对象是叙事的本质、形式和功能,无论这种叙事采取的是什么媒介,无论它使用的是文字、图画、声音,它着重研究的是叙事的普遍特征。

时间和空间是物质运动的基本属性和存在形式,时间是物质的运动过程,空间是物质的运动范围;时间体现物质运动的次序和长度,空间体现物质存在的广度和深度。时间与空间是一切艺术存在的基本形式,在具象的时间范围内,物质产生运动变化,共同构成了时空叙事。换言之,时空叙事就是在时间和空间的维度上讲述故事。

场景是叙事的基本载体和特定空间环境,既包含环境的物质场,又包含人物的活动场,两者相互交织,共同构成场景要素。场景要素能表现剧情内容,时代背景,人物关系,生活画面等,其核心是以叙事者的视角,梳理故事线索,设定镜头,搭建人物、事件、活动所构成的具体生活画面,感受剧情的发展变化。

1. 文学的时空叙事

叙事性文学既是一种时间艺术,也能随着时间的流逝不断变化,也是一种空间艺术,为叙事提供情节发展的环境、背景及铺垫。

小说类叙事性文学通常按照时间顺序来展开故事情节,链接空间场景。其叙述手法,如正叙、倒叙、插叙、分叙等与空间场景结合,让空间有了时间性,即空间按照时间顺序“开场——发展——高潮——落幕”的模式铺陈。故事开场为叙事做铺垫和引导,发展过程中进

行情感传递,跟随情节变化,场景转换让叙事达到高潮并激发情感,落幕时强化主题,引人思考。

2. 电影的时空叙事

叙事性电影无疑也是一种“时空艺术”。镜头所包含的可视的画面和可听的声音就是影像语言,视觉与听觉的时空连续运动和画面的排列组合就是时空叙事。

在电影中,空间承载时间的变化,时间的连续性只有在空间中才能感知。时间是空间的内在形式,空间是时间的外在表现,时空交错,不可分割。在特定时段,通过蒙太奇手法将具备空间感的画面,构成完整的时空复合体,时空叙事使电影从“再现工具”变成“表现手段”。

电影场景是时空叙事的载体,其物质化表现就是建筑的室内外空间。这时的建筑,特别是某种具有文化符号意味的建筑,不仅是文化意象还是审美依托,并在地域环境、乡土文化及历史脉络的梳理和表达等方面起到关键性作用。一个场景就是一个微缩故事,在统一或连续的时空中,用蒙太奇手法创造情节转折,埋下伏笔,在矛盾和冲突中构筑情境,使之具备丰富的表意功能。

小说和电影的叙事都呈现出了时间和空间的二元性,只不过它们所采用的叙事媒介不同,前者通过语言文字,后者通过声音和图像,但叙事性是它们之间最紧密的联系,时空叙事是它们共同的特征。

三、课程设计

电影场景设计是电影及电影美术创作的核心环节,能决定电影的氛围,影响剧情传达和整体视觉风格,对影片时空结构,戏剧色彩及主题思想的诠释都具有重要意义。

《场景空间》课程设计的基本逻辑是站在时空叙事的角度,依据电影场景设计的基本流程来规划课程,从文本阅读、调研整理、故事串联、概念表达直至场景建构的全过程深入体验,关注时空结构对叙事和情境的多元影响,思考媒介语言转化,思维途径等,构建课程的立体性和层次感,并形成开放课程。

1. 文本阅读

叙事性文学作品常常会被选作电影的蓝本,一项统计显示,获奥斯卡奖的影片有85%改编自小说;国内80年代以来所有成功电影,约90%都有小说原著。因此,以电影美术为导向的场景空间也以小说作为研究对象。

(1) 选择小说

在课题框架和主题引导下,选择具备东方文化属性和地域特征,交织历史与现实、人物与命运,叙事脉络清晰,特点鲜明,学生感兴趣,且具有较多的场景描写中的短篇小说。

(2) 阅读小说

对选定小说进行有效阅读,首先阅读序言,熟悉小说的基本情况;其次浏览目录或章节标题,了解基本框架;再次通读小说,梳理时间线索和空间线索,划出重点内容,绘制思维导图;最后精读重点内容。按上述步骤有序阅读,就能建立起对小说的基本认识。

2. 调研考察

研究小说类叙事性文学作品,可以发现其擅长表现时间,却不擅长呈现空间的特点。因此在建构具象的场景时,要依据作者的文字描述,进行大量调研;

(1) 文学背景:了解作者性格、个人经历、创作背景及小说相关的评论性文章。作者的个人经历、生活历练、精神世界和他的创作息息相关,对于许多创作者而言,作品的创作过程也是在不回顾过去经历的过程,因此了解作者的生平有助于把握作品的基调,理解作品的内涵。阅读小说相关的评论性文章也能起到深入理解小说的作用。

(2) 场景道具: 包括小说的时代面貌、建筑形式、年代感装饰、道具等等, 准确把握这些要素有利于还原场景的真实感。这些资料的查找, 素材的完善, 仅仅依靠单一文学作品是不够的, 需要从同一作者的其他作品, 或是同时代作者的同类型题材作品中找寻线索, 还可以从文献、纪实性的图片、影像资料中寻找合适的素材去构筑情境。

大量的调研工作就是为了从全局出发, 整合把控, 梳理线索, 尽可能地还原历史原貌, 体现时代审美, 使之符合电影“真实性”的美学特点。

3、概念草图

根据小说的描述及调研内容绘制草图, 表达场景构想和概念, 以便于下一步的调整、推敲和深化, 要求具备大致准确的形态、尺度和比例。草图是一个宽泛的概念, 要求用概括、简化的线条来表达, 通常以图文并茂的形式出现, 大体可分为以下几种类型:

(1) 思维类草图

依据小说提供的故事和素材, 配合调研材料, 记录灵感, 厘清思路, 梳理脉络是思维类草图的主要功能。思维类草图包含: 思维导图, 整体意象、形态特征、图式关系等。

(2) 建筑类草图

在思维草图的基础上, 进一步落实想法, 就需要尺度比例准确、规范性更强的建筑类草图的参与。建筑类草图指向场景空间的物质属性, 主要包含分析图和正投影图两大类, 特殊的图类还有轴测图和透视图, 可以根据具体情况选用。分析图包括场地分析、功能分析、空间分析、交通分析等, 正投影图包括总平面图、平面图、立面图等。

(3) 美术类草图

美术类草图主要指的是符合人的视觉习惯, 以二维的方式表达三维空间立体感的速写类草图。按视角分, 可分为鸟瞰和普通视角; 按场景大小分, 可分为全景、大场景、中场景、小场景和小品; 还有分镜草图和故事板。

各类草图的综合运用, 不仅能让作者厘清思路, 还能在多层次、多维度上清晰展现设计思维, 勾勒出场景空间的基本面貌。

4、综合表达

电影场景虽然无限接近真实的建筑环境, 但又区别于有实用功能的建筑、室内设计。它是叙事进程, 剧情发展的物质载体, 以审美需求为核心特征, 塑造具有时代特征、地域文

化、风土人情以及带有某种象征性、隐喻性和表意功能的, 适合角色表演的空间。电影场景追求的真实感和现实主义美学特征, 需要借助计算机辅助设计呈现更加逼真的视觉效果。

(1) 场景方案

电影美术设计中场景设计图纸的基本规范源自建筑制图, 建筑学严谨的科学制图法为场景设计提供准确的蓝图。场景施工图包括总平面图、平面图、立面图等; 基本要素包括尺寸、比例、标高等; 还包括材料、色彩、肌理、道具等视觉元素。

(2) 场景气氛

场景气氛不同于建筑或室内设计效果图, 除了同样要表达空间、样式、装饰、尺度等等, 更重要的是表达场景性格, 融入情感体验, 还要加入人物造型、剧情事件等。想象场景空间在电影中呈现的样子, 将镜头语言、空间层次、灯光色彩等综合在一个独特氛围的画面里, 恰当、准确、高效地表现出来, 以体现对小说的理解和对空间的认知。

(3) 场景搭建

为了更真实的模拟场景空间, 反复推敲设计方案, 还要制作场景模型进行研究。模型分为实体模型和计算机三维模型, 学生可自由选择适合的方式表达。实体模型有利于建构空间感和尺度感, 计算机三维模拟场景空间能设置镜头, 规划路线等进行场景漫游, 伴随着VR等技术的发展, 将来也可以将虚拟现实引入课堂。

四、结论

《场景空间》课程的教学思考是结合多年的教学实践对课程教学进行梳理和总结, 探讨以时空叙事为导向, 关注时间、空间和场景的互动关系, 思考时空转化的可能, 解析空间意象, 营造氛围, 还原特定情境, 完成媒介语言的转化和技术输出。

参考文献

- [1]李祖. 电影场景设计的美学演进——从《卡里加利博士的小屋》到《发条橙》[J]. 装饰, 2015(05): 15-21.
- [2]陈汝洪. 电影叙事中的场景造型设计与呈现[J]. 装饰, 2015(05): 26-29.
- [3]王萍. 论中国现代小说中的时空叙事审美[J]. 洛阳师范学院学报, 2019, 38(04): 48-52.
- [4]李文宇. 京派电视剧的时空叙事和文化隐喻[J]. 中国电视, 2020(06): 46-49.

大足石刻交互设计研究的价值与意义

黎 娅¹ 胡斌斌²

(1. 重庆电子工程职业学院 重庆 渝北区 401331;

2. 重庆机电职业技术大学 重庆 璧山区 400036)

[摘 要]2019年, 为了贯彻落实中央、市委、区委各项决策部署和习近平总书记关于文物工作者重要指示批示精神, 以创新奋进的姿态谱写大足文物事业新篇章, 以优异的成绩向中华人民共和国70周年献礼, 大足石刻文物工作者们制定了一项项新的工作计划和任务。现今, 成渝双城经济圈发展已在路上, 待势待发。大足石刻作为成渝地区重要文物实体, 更应抓住巴蜀文化旅游走廊建设契机, 加强对川渝石窟寺研究, 利用科技手段让文物延年益寿, 真正的“活”到人们心中。

[关键词]大足石刻; 交互设计; 价值与意义

[DOI]10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1120

文物传承与保护不仅是文物工作者的任务, 也是全民族、全社会、全人类的任务。作为华夏儿女, 作为中华人民共和国的一个公民, 我们有责任和义务为文物传承和保护奉献自己的一份力量。因此, 大足石刻交互设计研究的最终目的是为了传承和保护大足石刻。一方面, 本研究将采取数字化产品的形式, 将大足石刻的前世今生作出展示, 这是对历史的遵从, 也是“守正”的举措。另一方面, 本研究还将结合现代科技和新媒体, 融入吸引眼球的元素, 譬如点赞、排名等, 开启数字文物展示的新篇章。笔者希望通过交互设计, 能够为人们提供一个了解大足石刻的平台, 能够为相关研究人员提供一个研究成果的共享资源库, 能够为新一代青少年们提供学习和认知中华文化的窗口。

一、大足石刻交互设计实践

本次交互设计的目标是开发一款APP, 该项目适用于iPad, 基于Swift语言开发。Swift是一门编程语言, 该语言用于开发OSX和iOS应用程序。在正式开发应用程序前, 我们需要搭建Swift开发环境, 以便更好的使用各种开发工具和语言进行快速应用开发。在开发过程中, 共经历了四个过程: 需求分析、构建架构、细节实现、优化拓展。下面以主界面设计为例, 阐释其开发过程。

首先是针对主界面的需求进行分析。当用户打开主界面之后, 需要背景音乐环绕, 云纹呈现若隐若现的动态, 界面上的造像图片可以左右滚动。用户通过触屏滑动造像的图片时, 右下角的莲花底座会随之转动, 且浮现与图片对应的文字说明。整个界面动静皆有表现, 色彩沉着, 普兰色与土黄色的对比, 正好与石质造像的历史沉淀色彩相吻合。其次是构建架构。针对主界面的架构来看, 主要是确定哪些元素是界面的特效辅助, 哪些元素是可以扩展功能的按钮或者纹样。接下来是细节实现, 开发人员针对需求一一对应开发编程, 主要是大功能模块代码编写以及大概的界面模块编写。在界面模块编写之前, 开发者可以在模拟器做大的功能开发。特别值得注意的是, 在功能开发的过程中要注意内存的使用, 这也是在iOS开发上最重要的思维。最后是完成代码编写之后, 在平台上进行测试, 测试出问题之后再重复第三步, 不断优化功能。

以上为APP交互设计实践的构思, 笔者期望通过对此次应用的开发实践, 能够激发和带动更多师生共同参与到文化遗产数字化建设中来, 以研发出更符合人们使用习惯, 更符合文物气质的交互系统, 为传承文化尽些绵薄之力。

二、大足石刻交互设计研究的价值与意义

大足石刻交互设计研究是大足石刻数字化研究的一个部分, 主要有以下几点特殊价值和意义:

一是有利于促进大足学的建设发展

长期以来, 科研工作者特别是人文社会科学的研究者, 在其科研工作初期常常需要把大量的时间和精力花费在文献资料的搜集和整理之中, 同时在已有成果无法共享或无法充分共享的情况下, 许多工作难免会重复进行。在数字化网络的繁荣时代, 查阅文献依然是科研工作顺利开展的第一步, 但是像以往那样投入大量时间和精力去进行学术资料的搜集和整理, 则是完全可以避免的。特别是目前网络可以瞬间把数字成果传递到世界任何地方的情况下, 可以借助少数人艰苦、复杂的前期劳动, 让所有科研工作者共享其劳动成果, 实现研究的高

起点。这对于今后大足学的建设而言, 无疑具有十分重要的意义。

二是有利于加强大足石刻文物的保护

大足石刻是大足学的重点研究对象, 同时也是不可多得的文化瑰宝, 保护并记录其真实信息, 不但是学术研究的需要, 也是重要的文化工程。大足石刻无论是在造像保护方面, 还是在各类文献的保存方面, 都将由于历时久远而面临消失的危险, 而数字化则在文物保护方面开辟了新的道路, 为文物保护提供了全新的科学手段。在大足石刻文物保护中, 数字化作品能够起到的保护作用体现在两个方面, 一是提供可以替代文物原件的仿真文物, 二是高保真、永久性的保存文物信息。

三是有利于推动其他文物和文化信息的数字化建设

大足石刻的数字作品, 不仅能为大足石刻本身进行一定宣传, 还能推动其他文物和文化信息的数字化建设。譬如大足石刻数字博物馆的建设, 大足石刻研究成果的推广——“大足学刊”的内容数字化展示, 大足石刻数字游戏的设计等。

四是有利于推动中华传统文化在国内外的广泛传播

长期以来, 普通人很难接触到文物原件, 也很难前往实地进行考察, 就算到了现场, 也难以近距离的观看文物, 而数字化作品可以打通象牙塔和外界之间的壁垒, 可以使所有有条件接触网络和数字资源的人们, 都能够深入、全面地接触和了解作为中华文化重要载体的大足文物, 同时也接触和了解了大足学学术研究成果, 从而扩大中华文化在国内外的传播。

五是有利于向大众普及石窟艺术、雕塑艺术、审美艺术等, 助力重庆文化名片的打造。纵观一看, 位于重庆大学城的在校大学生每年均在10万人以上, 这一庞大的新生代群体, 对重庆的文化名片都不太熟悉, 实在是一种损失。而数字化作品可以让大足石刻在新生代群体中迅速传播, 所以此作品有利于重庆文化名片的打造, 有利于向大众普及石窟艺术、雕塑艺术、审美艺术等。

结语

综上所述, 大足石刻交互设计研究, 具备以下几点特色与创新: 一是能够促使大足石刻博物馆建设资源更丰富, 形式更多样, 这是理论上的充实。二是将数字化技术应用到大足石刻文物保护中来, 这是技术上的创新。三是为大足石刻研究成果提供资源共享的平台, 便于研究专家学者们共享学术资源, 是实践上的创新。希望今后能在此基础上, 不断发掘交互设计新技术, 将其应用到文化遗产传承和保护工作中。

参考文献

- [1]王明迪. 《大足石刻数字博物馆展示设计研究》[D], 重庆大学, 2015年
 - [2]徐林. 《数字电视模拟器定制化的研究与实现》[D], 电子科技大学, 2013年
- 作者简介:
黎娅(研究生, 讲师, 29岁, 研究领域: 艺术设计)
胡斌斌(研究生, 讲师, 32岁, 研究领域: 美术学)
注: 本论文为重庆电子工程职业学院校级课题《大足石刻数字展示应用研究》(课题编号: XJXZ202004)的阶段性成果之一。

侵权责任法规范规划上之重要问题初探

龚利琴 王建超

(大同市城区人民法院 山西 大同 037006)

[摘 要]在当前的法治社会中, 法律是维系社会稳定的基础也是当前的执法依据, 而《侵权责任法》也是当前时代中非常具有重要意义的一部法律, 这一部法律将我国之前所出台的法律中一些不足和“权利空白”进行了补充和延续, 但是在这一基础上, 侵权责任法还是存在一些重要的问题和不足之处。对于侵权责任法存在的不足和漏洞需要不断进行探索和分析, 并进行完善, 才可以建设更加和谐的法治社会。因此, 本文主要针对现阶段中侵权责任法中的一些重要问题, 进行了分析和探讨, 希望可以给相关人士提供一定的参考作用。

[关键词]侵权责任法; 规范规划; 责任; 问题

[DOI]10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1121

引言

法律为每个国家的发展都起到了重要的保障作用, 对一个国家的正常发展和社会秩序有着非常重要的影响。而《侵权责任法》在当前的时代中也为具体的侵权案件提供了一定的法律依据。在当前的法律制度中, 由于法的滞后性和局限性, 仍存在一些重要问题, 因此, 就需要

针对这些问题进行重点的分析和改进, 以弥补现阶段我国《侵权责任法》的不足之处。

一、同一侵权行为致多人死亡

在我国的《侵权责任法》中, 有条例对同一侵权行为造成多人死亡做出了规定, 以同命同价的方式进行相应的赔偿, 而同命同价是需要具备一定的条件, 首先是在同一侵权行为