

把脉我国电视节目 娱乐化『症候』

李林容 著

新闻传播学系列丛书
李珮 主编

中国广播影视出版社

新闻传播学系列丛书

李珮 主编

把脉我国电视节目娱乐化“症候”

李林容 著

中国广播影视出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

把脉我国电视节目娱乐化“症候” / 李林容著. --
北京: 中国广播影视出版社, 2017.4

(新闻传播学系列丛书 / 李珮主编)

ISBN 978-7-5043-7832-3

I. ①把… II. ①李… III. ①电视节目—研究—中国
IV. ①G222.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 008031 号

把脉我国电视节目娱乐化“症候”

李林容 著

策 划: 庞 强 刘 媛

责任编辑: 陈丹桦

封面设计: 何漫·贝壳悦读

出版发行: 中国广播影视出版社

电 话: 010-86093580 010-86093583

社 址: 北京市西城区真武庙二条 9 号

邮 编: 100045

网 址: www.crtip.com.cn

电子信箱: crtip8@sina.com

经 销: 全国各地新华书店

印 刷: 北京领先印刷有限公司

开 本: 710 毫米×1000 毫米 1/16

字 数: 201 (千) 字

印 张: 11.75

版 次: 2017 年 4 月第 1 版 2017 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5043-7832-3

定 价: 35.00 元

(版权所有 翻印必究·印装有误 负责调换)

丛书编委会

主 任：李希光 欧阳宏生

主 编：李 珮

副主编：李 韧 罗小萍

编 委：李希光 欧阳宏生 李 珮 罗小萍

李 韧 蒙晓阳 贺 艳 王 炬

裴永刚 屈永刚 赵文丹

西南政法大学全球新闻与传播学院简介

西南政法大学新闻传播学院 1994 年建立，2010 年更名为“全球新闻与传播学院”。学院现有专职教师 58 人、教授 13 人、副教授 18 人、博士生导师 4 人，其中具有博士学位的教师 39 人。设有新闻传播理论、新闻传播实务、广播电视与新媒体、法治新闻、中文 5 个教研室。

新闻传播学科是重庆市“十一五”“十二五”重点学科，新闻学专业是国家级特色专业建设点、重庆市高等学校特色专业；舆情传播与风险管理学科专业群是重庆市高等学校特色学科专业群；拥有新闻传播学一级学科硕士学位授权点和新闻与传播专业硕士学位授权点、重庆市高等学校新闻传播实验教学示范中心、重庆市法制新闻复合型人才培养模式创新实验区；全媒体实验室共计面积 1925 平米，先后投入资金 810 万元。2013 年，教育部第三轮学科评估中，新闻传播学科排名全国 23 位，并列第十位、重庆第一位。

| 序 言 |

“娱乐”，像空气和阳光，四处弥漫在我们的生活空间中。它不再只是一个词汇，而是一种生活方式、一种生活态度、一种人生境界、一种可以有深度的“快乐文化”。电视是一个巨大的“梦幻加工厂”，一个新的神话。它既像一个精美的橱窗，让世界所有的奇观都在这里展现，又像一个没有尽期的剧场，古今中外优秀与拙劣之作同时飞奔而来。而电视，恰好是娱乐天然的、最佳的传播工具，一旦二者结盟，即刻达到无以复加的亲密和谐状态。电视只有一种不变的声音——娱乐的声音。今天，电视娱乐已成为一个巨大的、不容回避的文化存在。面对一个日益“娱乐化”的媒介文化大系统，娱乐文化和景观把娱乐、传媒、经济、文化凝聚成一个“动力学”过程，几乎将我们每一个人都裹挟其中。娱乐奇观已成为当代日常生活的一种仪式和文化。它的出现既是一种客观事实，也是一种发展趋势。电视本身就是一个娱乐化的产物，也许因为公众的审美疲劳某个娱乐节目会被很快厌弃，但又一个娱乐节目还是会粉墨亮相。因为这是电视文化的时代，也是电视娱乐传播的时代。可以肯定的是，电视娱乐化现象将主导着电视在相当一段时期内的发展趋向！

然而，与电视娱乐化、娱乐文化的风起云涌相比，对电视娱乐化传播及其存在的诸种问题的研究却显得缺席或滞后。我国过去长期以来，由于受“政治挂帅”“道德优先”“文以载道”意识形态的影响，学者们更多地专注于精英文化与主流文化，对娱乐表现出一种有意无意的漠视和疏离，对娱乐的本质有意无意地误读或对其进行片面的简单批评，对娱乐文化也缺乏一个深层次、理性的、系统全面的批评和分析。一个不争的事实是，对电视娱乐文化不断疏离和一味批评的结果，却是大众文化越来越盛，娱乐文化越演越烈，各路“欢乐总动员”越战越勇，大众还是宁愿选

择《兰博》，而不是《伊利亚特》。实际上，我国电视节目表面上“娱乐泛化”、娱乐过剩，其实有效需求还远远没有满足。与西方甚至港台的电视娱乐相比，我国现在的媒介娱乐化水平还很低下，娱乐的质量还很差，很不成熟。当代人无时无刻不在渴望和期盼着娱乐，而娱乐还没能得到真正的满足。

但与此同时，在这个其乐无穷的“躲躲猫”的世界里，一切都可以拿来“娱乐化”。电视真人秀、综艺类等娱乐节目如火如荼，新闻娱乐化、纪录片娱乐化、谈话节目娱乐化、体育娱乐化，红色经典被改编、历史被戏说……纵观我国各地方电视频道的自我定位，湖南卫视的“快乐中国”、重庆卫视的“麻辣中国”、吉林卫视的“幽默中国”、江苏卫视的“幸福中国”、安徽卫视的“电视剧卖场”等都逃不出“娱乐”的怪圈。“电视一直保持一成不变的笑脸。我们的问题不在于电视为我们展示具有娱乐性的内容，而在于所有的内容都以娱乐的方式表现出来，这就完全是另一回事了。”^①正如波兹曼指出：“在这里，一切公共话语都日渐以娱乐的方式出现，并成为一种文化精神。我们的政治、宗教、新闻、体育和商业等等都心甘情愿地成为娱乐的附庸，毫无怨言、甚至无声无息，其结果是我们成了一个娱乐至死的物种。”也许有一天，我们会进入这样的境地：到处是信息，却没有一点有用的信息；到处是娱乐，却没有真正的快乐。“电视节目的娱乐化倾向将带来社会智力的集体下降，人们甘心被娱乐，甘心被电视掏空，仅仅为了获得一种被操纵的快乐。”^②正如法国学者波德里亚所说的，超现实成了我们的生活一样，电视时代的娱乐精神也成了我们的鸦片，成了奴役我们的东西。那么，当我们为这世界性的“娱乐化”之流欢呼、狂欢之时，娱乐之后的价值虚无、心灵空虚，电子传播带来的失重般的“轻舞飞扬”，让我们有些不寒而栗，我们不由得发出声声叩问：我们会如波兹曼所预言的那样，踏上“娱乐至死”的不归路吗？娱乐究竟是天使还是恶魔？娱乐是“生命中不能承受之轻”还是“不能承受之重”？这是对“万物之灵”娱乐享受的满足还是对精神崇高性的消解与淡化？为

① [美] 尼尔·波兹曼：《娱乐至死》，广西师范大学出版社2004年版，第114页。

② 李晓云：《被娱乐的大多数》，《新闻界》，2005年第5期。

此,保持敏锐的电视文化批判意识、深怀人文主义精神和加强媒介自律,也许是破解娱乐化困境的有益尝试。

因此,本文针对我国电视娱乐传播研究不足的现状,以我国20世纪90年代转型时期以来的电视文化发展变革为线索,着重选取21世纪以来勃兴的电视娱乐传播现象为研究对象,深入探讨了我国电视节目如何走向娱乐化的过程,以及在这过程中出现的诸种娱乐化不良“症候”,力图探寻出电视娱乐节目发展的内在规律和机制,描绘出一幅较为完整、系统的电视娱乐文化景观图,并为我国电视文化传播实践的健康、良性发展提供一些启示。

本论文共分为四章:第一章,首先是厘清一些相关的比较含混的概念,并对其进行探讨和界定,如“娱乐”“传媒娱乐化”与“娱乐文化”。同时深入探讨娱乐的起源及其与游戏的关系;其他国家娱乐节目及其文化发展概况;我国电视娱乐节目及其文化的发展和流变。第二章,通过一些电视具体个案分析,从微观层面对新闻节目、电视剧、音乐电视、纪录片、广告、音乐电视等具体节目类型呈现出来的“娱乐化”表征进行深描,展示出了一幅整个电视走向娱乐化的中国媒介文化地图。第三章,重点介绍了电视娱乐化过程中呈现出来的种种不良“症候”:“泛化”的娱乐、“异化”的娱乐、虚假的娱乐、“反智性”的娱乐等,以期对电视娱乐化过程中隐含着的种种文化危机给予警示。第四章,针对我国电视娱乐发展现状及存在的问题,对数字化时代背景下的电视娱乐未来的发展和走向进行预测和展望。

|目 录|

第一章 电视娱乐化溯源及嬗变 / 1

第一节 娱乐的起源及其与游戏的关系 / 2

一、娱乐的起源 / 2

二、娱乐与游戏的关系 / 5

第二节 相关概念的探讨和界定 / 8

一、娱乐的内涵 / 8

二、媒介娱乐化 / 10

三、娱乐节目、娱乐文化 / 11

四、传媒娱乐化与大众文化的关系 / 14

第三节 世界电视娱乐节目发展现状 / 15

一、世界娱乐节目发展现状 / 15

二、我国电视娱乐节目发展现状 / 23

第二章 电视节目的娱乐化 / 29

第一节 新闻节目：新闻与娱乐边界消弭 / 30

一、硬新闻软化，软新闻泛化 / 30

二、娱乐节目新闻化 / 40

三、被解构的娱乐与新闻 / 42

四、新闻与娱乐的关系 / 43

第二节 选秀节目：戴着镣铐的娱乐舞者 / 44

一、平民选秀：由虚拟走向真实 / 45

二、通俗而不庸俗 / 47

第三节 谈话节目：交锋与“对话秀” / 51

一、西方谈话节目发展概况 / 51

二、中国谈话节目：生产快乐与智慧 / 54

第四节 电视剧：日常化想象与故事性审美 / 59

一、去经典化和去历史化 / 61

二、电视剧的日常生活化 / 64

三、电视剧的“故事化叙述” / 66

四、电视剧的独特喜剧品种：情景喜剧 / 68

第五节 广告节目神话化 / 77

一、电视广告与神话 / 77

二、广告与身体快感消费 / 79

三、电视广告的娱乐营销 / 81

第六节 纪录片：欢乐叙述与“真实再现” / 85

一、纪录片“娱乐化”诠释的内涵 / 85

二、故事想象与“真实再现” / 88

第七节 音乐电视：时间空间化中的视听叙事 / 91

一、音乐电视概述 / 91

二、中国本土音乐电视：意象化、视觉化、娱乐化 / 92

第三章 电视娱乐化的不良“症候” / 98

第一节 “泛化”的娱乐 / 99

一、娱乐的“通胀” / 99

二、娱乐的“同质化” / 102

第二节 “异化”的娱乐 / 108

一、电视娱乐暴力与权力关系 / 110

二、娱乐的“媚俗”与“媚雅” / 119

三、娱乐“麻醉剂”与“幻觉剂” / 124

四、“审丑”不疲劳 / 127

第三节 “反智性”的娱乐 / 129

一、娱乐的“弱智化” / 130

二、文化的去深度化 / 132

三、“儿童成人化”与“成人儿童化” / 134

第四节 虚假的娱乐：“伪满足感” / 138

一、“伪需求”与“伪快感” / 138

二、“伪互动性” / 140

三、“伪大众话语” / 141

第四章 未来数字化语境下的电视娱乐 / 143

一、更加大众化和更有互动性 / 144

二、更加自由和平等 / 145

三、注重精神享受和情感感受 / 146

四、注重构建公共的“娱乐空间” / 148

五、娱乐大数据化 / 150

六、电视娱乐社交化 / 152

结 语 / 155

参考文献 / 163

第一章 电视娱乐化溯源及嬗变

本章首先是梳理一些相关的比较含混的概念，并对其进行探讨和界定，如“娱乐”“传媒娱乐化”与“娱乐文化”。同时深入探讨了娱乐的起源及其与游戏的关系；其他国家娱乐节目及其文化发展概况；中国电视娱乐节目及文化的发展和流变。

第一节 娱乐的起源及其与游戏的关系

一、娱乐的起源

汉人许慎在《说文解字》中，对“娱”注为：“娱，乐也”。可见，“娱”“乐”二字实为一对同义复指的词语组合。《词源》上对娱乐的定义：“娱，欢乐，戏乐。”《辞海》中提供了“娱怀取乐”和“欢乐”两个解释，并且引用了古人之例将“娱乐”视为欢乐有趣的活动。如阮籍的《咏怀》——“娱乐未终极，白日忽蹉跎。”^①此外，在中文古典文献里，关于“娱乐”的记载散见各处。在大多数文献里，“娱乐”并不是一个固定的词语搭配，更多的是“娱”与“乐”单独见于文中，表达“娱乐”之意。如《诗经·蟋蟀》：“好乐无荒，良士瞿瞿。”^②还有，《庄子·杂篇·则阳第二十五》：“其（圣人）于物也，与之为娱矣。”张衡的《南都赋》曰：“诗乃游观之好，耳目之娱。”

此外，孔子能够“饭疏食，饮水，曲肱而枕之，乐亦在其中矣”（《论语·述而》）。颜回可以在“一簞食，一瓢饮，在陋巷，人不堪其忧”的状态下“不改其乐”（《论语·雍也》）。荀况认为，娱乐“可以善民心，其感人深，其移风易俗”（《荀子·乐论》）。以上种种记载说明了娱乐已经具备

① 《辞海》，上海辞书出版社1999年版，第1333页。

② 云国强、吕品：《从娱乐的文化起源、本质解析电视传播的娱乐功能》，《全球信息化时代的华人传播研究：力量汇聚与学术创新——2003中国传播学论坛暨CAC/CCA中华传播学术研讨会论文集》，2004年。

了比较明确的能指和所指。也就是说，在古代社会上，以“娱”或“乐”命名的符号或相关活动已然存在。此外，由于中国文化中与美感最接近的字是“乐”字，于是“乐”就成了运用范围最广泛的词汇：“它不仅是听觉快感，也包括视、味、嗅、肤觉快感，还有着实用功利快感和宗教神秘的愉悦感。……饮食快感是口腹之乐，男女快感是床第之乐，艺术快感是丝竹之乐，道德快感是仁义之乐……”古代的娱乐形同古人的一段描绘：“情动于中而行于言，言之不足，故嗟叹之，嗟叹之不足，故咏歌之，咏歌之不足，不知手之舞之，足之蹈之也。”^①由此可见，娱乐在此意味着全身心的投入与最大限度的对感官和生命的体味。

我国初期的娱乐活动的发生是与原始的巫术祭祀活动联系在一起的，在巫术活动和宗教节日中蕴含着最初的娱乐活动。远古巫者，能观天象，能治疗疾病，能通习音乐，能用歌舞娱神。在殷商占卜卜辞中的“巫”是象形文字，代表一个人双手执牛尾的形象，可见“巫”是从舞者中分化出来，与娱乐中的舞蹈有着天然的联系。按照米尔恰·伊利亚德的看法，在原初先民的巫术化世界观中，神圣和世俗的区分是对宇宙进行理解的最重要方式。在群体性的载歌载舞中，先民们进入到一种神圣化的迷狂体验中。可以说，原初的娱乐活动是“诗乐舞”综合体的代名词。比如，在《尚书·舜典》中：“於！予击石拊石，百兽率舞。”舜的时期出现了规模较为庞大的乐舞。可见歌舞作为祭祀仪式的重要组成部分产生久远，这种祭祀舞蹈礼仪是全体公社成员参加，并涉及生产、娱乐、生活，与每个成员息息相关。再如古乐，也是最早应用于祭祀仪式当中，与舞蹈一起在祭祀礼仪中演奏。《乐记》中，“乐”和舞也是连在一起的，所谓“舞行缀短”，所谓“不知手之舞之足之蹈之”等，这些和所谓“干戚羽旄”“发扬蹈厉”，都是属于一种祭祀礼仪。可见，无论是舞蹈、音乐，还是宗教祭祀，它们都是集中表现在宗教祭祀中的，是一种狂热的娱乐活动过程，让人如醉如痴，虔诚而充满野性，它们积淀着远古人类强烈的情感、信仰和期望。而同时它们由娱神转为娱人的过程也是远古宗教分化为哲学、艺术、宗教、文学等形式的过程。显然，这些原初的娱乐活动并非简单的为

^① 《毛诗正义·卷一》，见《十三经注疏》，中华书局，1980年影印本。

娱乐而娱乐，而是“担当着脱离日常时空进入神圣时空的功能，在娱乐中，偶然的生命与世界的再生相联系并得以超凡入圣。而这种超凡入圣不仅仅是一种外在化的可见的巫术形式，或一种文学化的比喻，而更是一种真实的内在心理体验，一种灵肉交织着的大悲大喜，一种癫狂、一种沉醉。”^①

人类传播历史大致经历了口语传播时代、文字传播时代、印刷传播时代和电子传播时代。其中，口语传播时代和文字传播时代属于较为原始的娱乐时代。在此阶段，人们更加偏向于形象、直观的传播方式。无论是口语简洁明快、容易消散还是先民遗留的简约的结绳符号、生动的原始图画，以及中国文字最早的简单象形形态，都或多或少打上了娱乐的印记，并推动了人类的文明和进步。此外，娱乐是和宗教仪式等息息相关的，仪式是指象征性的、表演性的、由文化传统所规定的一整套行为方式。它多以舞蹈、节庆、宴会、祭祀、仪式歌舞等形式出现。人们通过各种仪式寻求安慰或表达自己的期待、欢乐或希望，或表达祝福或希望梦想成真。可以看到，娱乐在当时仪式中的作用十分明显。由此可见，“口语和文字传播时代的娱乐是一种完全意义上的娱乐，它是不自觉的，顺应人们本能需求的。我们在这里谈的娱乐包括所有可以使人们精神安定、愉悦、获得消遣和游戏性的行为。”^②

从巫祝文化阶段向文明时代的历史演进也同样经历了一个漫长的时期，而这时期文化现象上又集中体现了人和神的关系变化，同时也折射出人与自然以及人类社会自身内部多种关系的变化。我们可以看到，我国原始宗教祭祀给人类带来了生命的寄托、生存的勇气，为人类文化、哲学、艺术等领域的创造带来了创造力和生命力。但到了我国先秦时期，出现了对于巫祝文化的持续抵制过程。原始的作用于巫术的诗歌被大量“删减”，“郑卫淫声”被认为过于轻靡淫逸，有违清雅的正道而被放逐。于是，礼乐文明从巫祝文化中脱胎而出。“和巫术祭祀联系在一起的娱乐活动在先秦时期被礼乐文化所取代，原初的娱乐活动要么被当作不入流的东

① 刘泰然：《从娱乐圣化到娱乐泛化》，载《学术论坛》2008年第12期。

② 孔惠、刘蓓蓓：《解读大众媒介文化中的娱乐符号》，中国新闻研究中心。

西而受到贬斥，只在民间流传，要么被理性化，从而与君子人格的培育联系在一起。如孔子明确了培育儒家君子人格的六种技艺：礼乐射御书数‘六艺’。此后，对娱乐活动的划分，虽然不再依据圣与俗的标准，但它确实使得士人阶层的形成获得一种可辨别的文化标识。在中国文化史上，圣俗之分于是更多地让位于雅俗之分。”^①

二、娱乐与游戏的关系

从人类发展的脉络看，娱乐心理是人类的本能心理，它始终伴随人类的成长、成熟与进步。当一个婴儿呱呱坠地之后，他就学会了诸如扮鬼脸、模仿大人动作、爱玩游戏等简单的娱乐方式。究其实质，娱乐的本性是游戏，娱乐总是与游戏或游戏精神相伴随。所谓的游戏就是一种玩耍或娱乐活动。在日常生活中，青年和成人的娱乐行为被称为“娱乐”或“娱乐活动”。“游戏”一词多用于指称儿童少年的娱乐行为。童年的游戏心理是人类的娱乐本能召唤，并且这种游戏情结会在一个人今后一生的生命历程当中反复地出现。当儿童长大成人，这种游戏心理依然存在。成人游戏虽然与童年游戏的规则和形式不同，被植入了诸如文化、民族、阶层、性别、风俗等多种因素，但是拨开其隐藏的面纱，它的娱乐本质依然清晰可见，还有一些心理学家和社会学家把体育运动称为“成人游戏”。在我国汉语中，“游”之一字，按许慎《说文解字》的解释，其本义为“古代连缀旗帜正幅下面下沿的垂饰”，引申为“人或动物在水中行动”。《诗经·谷风》曰：“就其浅矣，泳之游之。”或许是出于对人和动物在水中浮游状态的体验，“游”又引申为“虚浮不实”，进而引申为“放纵”。^②而“戏”字，在《论语·阳货》“前言戏之耳！”一语中便有了“调笑，逗趣”之意。两者相结合，则“游戏”一词便被赋予了虚浮不实的，乃至放纵的取乐和逗笑。^③显然，在我国过去很长一段时间里，这些较为感性的逗乐方式无法为我们提供一个为理性所推崇的实在，因而不能成为人们的心灵家园和灵魂栖居之所。在儒家思想的源流中，娱乐被认为是推行教化，抵达

① 刘泰然：《从娱乐圣化到娱乐泛化》，载《学术论坛》2008年第12期。

② 沈兴添：《现代性与游戏》，载《书屋》2002年第8期。

③ 肖尧中：《文化传播视野中的网络游戏》，四川大学硕士学位论文，2005年。

思想的有效途径。换言之，人们通过娱乐活动可以陶冶情操和心性，进而达到文化启蒙和教化的目的。“以儒治国”的思想要求古代的君子以严肃谨慎为立人之本，排斥游戏式的取乐方式和生活态度。正如在我国古代，“‘游戏’常为君子所不齿。孔子在回答颜渊如何治国的提问时认真区分了‘韶舞郑声’。由于‘郑声’只是纯粹地愉悦感官，容易勾起人的邪思，故君子理应避而远之。只有为教化而设的‘韶舞’才是君子娱乐与修身治国两不误的至上法宝。这种‘排郑礼韶’的教导便演绎出一个沉甸甸的传统——寓教于乐，‘乐’必须依附于‘教’才是合法的。”^① 否则，就被认为是一种自甘堕落和自我退化。缘于此，在古代中国，“游戏”不是褒义词，被视为洪水猛兽。如果一个人想要选择游戏人生的态度或心境，那他在当时会被认为是不作为或受到轻视。这也是中华民族历来缺乏游戏理论和娱乐精神的重要原因之一。即便到了今天，依然有不少人认为游戏是一个贬义词，从日常流行用语“游戏人生”“一场游戏一场梦”中可以感受到，新闻媒体中也大量充斥着爱情游戏、性游戏、政治游戏等这样的词汇。

西方对娱乐和游戏精神的理解与我国有很大不同。苏格拉底曾高度肯定了娱乐、游戏的教化功能，甚至认为娱乐、游戏参与个人人性的塑造。亚里士多德认为，“娱乐是人在劳作后的休闲与消遣，可以通过娱乐的间歇摆脱劳作的烦扰和恢复体力，以更好的状态投入后来的劳动”。^② 哲学家康德说过，艺术的精髓在于自由，而自由是游戏的灵魂。荷兰文化学者胡伊青加对不同的文化形态广泛考察后，认为在整个文化进程中都活跃着某种游戏娱乐因素，正是这种因素塑造产生了人类社会生活的多种重要形式：“仪式产生于神圣的游戏，诗歌诞生于游戏并繁荣于游戏，音乐和舞蹈则是纯粹的游戏……战争的规则、高尚的生活习惯，都是在各种游戏中被建立起来的”。在他眼里，游戏是整个人类文明的原型范式。他得出一个惊人的结论：“文明就是在游戏娱乐中并作为游戏娱乐而产生和发展起来的”。^③ 美国心理学家杰罗姆·布鲁纳也指出：在个体尚未发育完全的

① 肖尧中：《文化传播视野中的网络游戏》，四川大学硕士学位论文，2005年。

② 亚里士多德：《尼各马科伦理学》，苗力田译，中国社会科学出版社1990年版。

③ 张建立：《日本学刊》，2009年第1期。