

网络传播辅助教材丛书 主编：邵培仁

众人狂欢

网络传播与娱乐

陈晓云 著



● 复旦大学出版社

网络传播辅助教材丛书

邵培仁 主编

众人狂欢

——网络传播与娱乐

陈晓云 著

复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

众人狂欢: 网络传播与娱乐/陈晓云著. —上海: 复旦大学出版社, 2001. 12
(网络传播辅助教材丛书/邵培仁主编)
ISBN 7-309-02965-8

I. 众… II. 陈… III. 计算机网络-传播媒介-影响-
文娱活动-教材 IV. G241.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 057395 号

出版发行 复旦大学出版社

上海市国权路 579 号 200433

86-21-65118853(发行部) 86-21-65642892(编辑部)

fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

经销 新华书店上海发行所

印刷 上海第二教育学院印刷厂

开本 850×1168 1/32

印张 7.625

字数 244 千

版次 2001 年 12 月第一版 2001 年 12 月第一次印刷

印数 1—6 000

定价 12.00 元

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社发行部调换。

版权所有 侵权必究

内 容 提 要

在 21 世纪,数字化生存不仅代表一种新的生活和生存方式,也主宰着人类的娱乐生活和娱乐方式,甚至还会主宰人类生活的各个方面。电脑网络将成为新的娱乐霸主。本书从人类娱乐活动的变迁入手,系统而全面地介绍了网络时代的游戏、爱情、影视、文学等等活动的类型与特质,并对网上娱乐活动出现的网络生态问题,如,人的异化、以假乱真的虚拟世界等,作出了思考。

全书时代气息浓厚,对传播学专业师生、网络媒体从业人员、娱乐业界,以及广大网民都具有相当的阅读价值。

.COM 时代的智者宝典(总序)

邵培仁

电脑与网络传播已将人类带进了一个全新的社会,一个全新的时代。

这个社会就是信息传播社会。这个时代就是知识经济时代。信息和知识已成为推动人类社会进步和发展的动力和“核能”,已成为当代社会最重要的工作和生活内容。

它标志着人类将从此面临一种新的文化传播模式。如果说纸与笔、阅读与说写是人类社会具有悠久历史的一种传统文化传播模式,那么,我们今天正迎来一种集声光电子一身、聚音字像于一体、汇采传受于一线的第二种模式,即光与电、电脑与网络的新型文化传播模式。

电脑与网络不仅给人类带来了新的传播文化,还给人类带来了新的生存状态和竞争方式。几年前,电脑与网络离我们的生活似乎还很遥远。可如今,电脑已成为家用电器,“上网”也成了使用频率最高的词汇之一。社会生活的任何变化,都会使人类的生存与发展产生“一枝动百枝摇”的连锁反应。尼葛洛庞帝在《数字化生存》(1997)一书中写道:“计算不再只和计算机有关,它决定我们的生存。”当人们用“第四种媒体”来称呼互联网这样一种继报纸、广播、电视之后出现的新兴媒体的时候,当网络以迅雷不及掩耳之势全面渗透和占领人类生活的各个领域的时候,我们终于发现,网络既是新文化,也是新生活。

所谓数字化生存、网络化生存,说明人与人之间的竞争已不再局限于身体素质和知识水平,还表现在传播技术和传播能力



上。可以预测,在 21 世纪,一个人传播技术的高低和传播能力的大小,肯定会与他的经济状况的好坏、社会地位的高低基本成正比。

美国前总统克林顿曾在 1999 年 11 月底的一次讲演中提醒人们要当心“数字差别”,即当心社会越来越多地分裂成一部分人能富有成效地利用信息技术,另一部分人在很大程度上仍然被拒之门外,并越来越多地充当成功者的辅助工。因此,如果说过去人们曾将不识字的人叫做文盲,随着教育的普及化和全民化,今后人们也许又要将那些不会操作电脑、不会网络传播的人叫做“文盲”了。“数字差别”也许比“文化差别”会更直接地影响一个人的“人生差别”,进而会间接或直接地影响一个地区或国家的经济发展、社会进步和综合实力。其实,这种影响和差别已经出现。

同任何重大变革一样,传播革命有好的一面也有坏的一面。“昔者仓颉作书(创造文字),而天雨(下)粟,鬼夜哭。”(《淮南子·本经训》)人类传播史反复证明:人类在传播活动中每项惊天动地的重大发明都会使人们同时产生欣喜和恐慌心理。今天,电脑与网络的发明犹如发生了一次强烈地震,也正在引起人们产生新一轮的欣喜和恐慌心理。美国著名传播学家施拉姆在《传播学概论》(1984)一书中曾不无忧虑地说过,人类发明了电视,但如何使用电视正考验着人类的智慧。同样,我们也可以说,今天我们又发明了电脑和网络,如何使用它们以及如何迎接新的挑战,既考验着我们的智慧,又考验着我们的自信和耐心。

网络改变了我们的生活。它把所有的复杂事物都简单化为数字 1 和 0;又通过数字 1 和 0 把一个虚拟的美丽世界推到我们的面前,并将主宰着 21 世纪人类生活的各个方面。可以说,在人类发展历史上,还从来没有哪一项科学技术的发明能够在如此短暂的时间里,对人类社会生活产生如此巨大的全方位的影响。不论是闻名遐迩的中国四大发明,还是西方那些与人类



文明的进程息息相关的重大发现。

在这样的一种席卷全球的浪潮中,在这样的一种蔓延世界的背景下,我们每一个人的最佳抉择是:必须从现在就开始用电脑与网络传播方面的知识来修炼和武装自己。

大学历来是创造和生产知识的重要基地,而传媒则是传播和承续知识的永恒载体。如果能通过某个纽带将这两个方面的人才连接、聚合在一起,就国际国内的网络传播现象和问题,以及它与政治、经济、文化、教育、军事、娱乐、商业等实践的关系,进行有针对性的集中思考、分析,形成成果,无疑是十分有意义的。

《网络传播辅助教材丛书》正是在这样的理念下运作和组织的。丛书作者大多具有硕士以上学历或副教授以上职称,其中有网络传播研究者,有网站经营管理者,有设坛讲授网络知识的专家,有“寄生”在传统媒体上的“网虫”。其学术背景也许不是严格意义上的电脑与网络科学,但他们所从事的研究和工作都与网络传播发生了有机联系和强烈互动,而且有的成果颇丰。Internet 是一张无边无际的网,复旦大学出版社犹如撒网人,轻易地就把这批有着相同兴趣和爱好的“网友”困在了网的中央。

丛书作者这样一种相对宽泛的学术背景,恰恰与纯粹技术意义上的网络研究形成了对比和互补,使得他们能够站在另一种角度、运用另一种方法,来审视网络现象、分析网络问题、解剖网络与社会的复杂关系以及它所施加于我们的影响,甚至试图在网络还没有全面征服人类之前向世人提出征服网络的种种对策。

同其他研究一样,网络传播研究也强调积累、批判、创新。因此,研究者如果无视前人或者同辈的研究成果,不站在他们的肩膀上批判性地审视和思考问题,就很难更进一步。为了写作这套丛书,研究者们涉猎了大量与网络传播相关的各类专业书籍,也阅读了大量与他们的论题相关的其他专业文献,更从网络



上吸收了丰富的养分。希望通过这样的阅读和借鉴,能够站在一个具有一定高度的起点上,来面对已然变得纷繁复杂的网络传播现象,从中梳理出有借鉴价值乃至建设性价值的观点和想法,同时也期望给读者提供一个具有前瞻性、开放性的理论视野和一个具有较强可读性、趣味性的阅读“界面”。

2001年5月于浙江大学传播研究所



目 录

.COM 时代的智者宝典(总序)	邵培仁
引 言 娱乐新世纪	1
第 1 章 娱乐的变迁	7
1.1 我们为什么需要娱乐	7
1.2 20 世纪我们怎样娱乐	11
1.3 世纪狂欢——20 世纪最大的娱乐	23
1.4 网络时代的娱乐	25
第 2 章 疯狂的玩家	31
2.1 新兴的娱乐霸主	31
2.2 玩你没商量	34
2.3 超级游戏场	40
2.4 一场游戏一场梦	43
2.5 潇洒的牛仔	47
第 3 章 禁忌的快乐	51
3.1 不谈爱情	51
3.2 网络时代的爱情	56
3.3 虚拟情人跨国调情	61
3.4 无边无际的情网	66
3.5 众说纷纭话网恋	71
3.6 模拟性爱	82
3.7 网络黄祸	86
第 4 章 绚烂的时空	95
4.1 《水浇园丁》——机械时代的电影	95
4.2 《真实谎言》——数字时代的电影	104



4.3	黑客帝国——网络时代的电影	117
4.4	视频点播——网络时代的电视	123
第5章	多彩的文本	132
5.1	人人都是艺术家	132
5.2	众声喧哗	138
5.3	快乐的游戏	146
5.4	谁说谁有理	150
第6章	缤纷的世界	161
6.1	鸿雁传书天涯比邻	161
6.2	足不出户神游世界	164
6.3	网上看球梦想成真	167
6.4	虚拟展览风光无限	171
6.5	数字成像神奇魔力	177
6.6	电子宠物怡情养性	180
6.7	网络咖啡情趣盎然	181
第7章	网上的世纪	184
7.1	世界是如此之小	184
7.2	在虚拟的世界里穿行	188
7.3	互动的游戏	201
7.4	全球娱乐大市场	204
7.5	网络就是新生活	207
7.6	网络离我们有多远	212
7.7	我们别无选择	217
附录:娱乐网站选辑		221
主要参考文献		230
后 记		233



引言 娱乐新世纪

以各类“大盘点”、“全纪录”独树一帜地打出品牌的“中国最新锐的时事生活周刊”《新周刊》总是适时地引来各种各样关注的目光。它在新世纪到来之际又不失时机地推出了人们期待中的专题“娱乐新世纪”(2000年第3期)、“我为网狂”(2000年第9期)和“无厘头.COM”(2000年第14期)。这些专题都与网络有关,而网络又是当今世界和当今中国最热门的话题。于是,它在关注时尚话题的同时,自身又成为了时尚话题。

“娱乐新世纪”开篇如是说——

种种迹象表明,在未来100年人类生活形态即将发生的诸多变化中,娱乐无疑会成为人类的第一需要,继和平、发展之后的第三大主题。

曾经有人将纪元以来的第一个千年称为人类认识自我的千年,迄今为止人类最有价值的思想在这个千年中已经成型并得到完善;随后财富的创造和积累耗去了人类的第二个千年,人们辛苦忙碌的结果,使得即将到来的新千年获得了娱乐至上的可能性。

不可思议的是,古往今来那些具有斯多噶主义倾向的哲学家们一直把娱乐看成是严肃健康生活的腐蚀剂。这种观念在20世纪的最新翻版则是一群文化批判学者为娱乐新世纪的到来痛心疾首。

但这一切显然无济于事。以爆炸速度积累的物质、技术以及资讯上的支持,在使人类日益摆脱生活压力的同时,也使娱乐逐步从单纯的消费行为和休闲方式转变为基本生



活态度和生存方式。

最根本的仍然是观念上的变化。

娱乐一直被看成生活中一种必要和有效的调节手段。人们通过发明五花八门的娱乐方式,并不断缩短工作日等方法,来满足自己的娱乐需求。但是,娱乐如果不能成为我们生活的最终目的而只是一种手段的话,那么,我们从中获得的快乐终究是有限的。而事实上,作为一种哲学范畴的娱乐,其游戏本质恰恰蕴含了人类追求自由解放的全部含义。

娱乐是为了更好地工作,这是 20 世纪的理念,而 21 世纪的常识则是:我们更勤奋地工作,就是为了更好地娱乐,或者干脆说,工作本身就是娱乐^①。

看到这段话,看到游戏机房、保龄球馆、歌舞厅、电影院以及其他种种娱乐场景,笔者突然想起一位酷爱电脑游戏的朋友使用的一个鼠标垫,上面赫然写着七个大字:“拼命干活拼命玩”。这也许就是 21 世纪许多人的生活哲学。工作和玩之间其实已经不再存在我们原来观念中的因果关系或者主次关系,相反,它们被并置在我们的生活中,成为不可或缺的存在。这样,我们的人生便具有了与以往不同的内涵。我们还要继续为生计奔波,但娱乐在我们的日常生活中占有了越来越重要的位置。娱乐当然不再被视为玩物丧志,甚至也不再被看成工作和生活之外的补充,娱乐就是人生。只需看一看一到双休日就爆满的娱乐场所,只需看一看一到节假日就人满为患的旅游胜地,就可以大致判断娱乐已经是我们生活的一项必不可少的组成部分。

娱乐大约是人类与生俱来的天性。即便是在“文革”那样一个物质与精神文化同样匮乏的年代里,我们依然苦中作乐寻找

^① 桑晔:《娱乐新世纪》,《新周刊》2000 年第 3 期,第 15 页。



自己独特的娱乐方式。那种种简陋的娱乐往往成为我们挥之不去的童年记忆，帮助我们度过一个又一个现在回忆起来显得有些美好、温馨却也难免带来些许伤感的童年时光。记忆中我们的童年时代，一副破烂不堪的扑克牌也能让一群小玩伴兴趣盎然废寝忘食；连封面都已经没有了的《青春之歌》、《红岩》、《牛虻》依然能够激发起我们浓厚的全然发自内心的阅读兴趣，并且至今仍然能够对其中的许多细节如数家珍；两根竹竿挑起一块白布放映的露天电影《地道战》、《地雷战》、《南征北战》、《红灯记》、《沙家浜》、《智取威虎山》、《列宁在一九一八》、《卖花姑娘》更是让人流连忘返，看了一遍又一遍。在自己的记忆里，印象最深的恐怕是王心刚主演的《侦察兵》。他打入敌人内部还戴着雪白的手套中气十足地发号施令的场景，至今让我记忆犹新并且向往不已。

当那个被称为“十年浩劫”的时代终于成为历史的时候，随着物质生活的改善，我们的娱乐方式也变得更加丰富多彩。我们有了更多更好看的电影、戏剧和小说，我们实现了把电视机搬回家手拿遥控器爱看什么就看什么的梦想，我们可以在交谊舞、迪斯科、卡拉 OK 和世界杯、奥运会、甲 A 的现场直播中“过把瘾”，我们还能够在蹦极、悬崖跳水、徒手攀岩中体验什么叫做“玩的就是心跳”。连号称“中华第一娱乐”却由于种种原因而中断多年的麻将也终于被有关部门列入竞技体育项目，尽管关于麻将的休闲、竞技和赌博功能并不是那么容易区分的。娱乐的方式日渐多样，娱乐的本性却没有改变，人类对于娱乐的渴望也没有改变，反而日趋强烈。

现实生活总是充满着种种缺憾和不平，说苦多乐少恐怕并不为过。天灾人祸、生老病死、勾心斗角、争名逐利，所有这一切无不压抑着异化着人们的精神和心灵。社会进步给人类带来的并非全部是福音，“精华”和“糟粕”就像是一个硬币的正反两面，两难选择总是像天使与魔鬼般横亘在我们面前。于是，人们想



出种种办法来逃避、来抗拒。你可以选择“入世”，选择“济世救国”，选择“铁肩担道义”，选择义无反顾地负载“拯救”的使命；你也可以选择“出世”，选择“逍遥”，选择酒色纵情，选择及时行乐。在以往的历史发展进程中，人们似乎发现，艺术是借以逃避或者抗拒现实的最好方式，当然还有其他，比如各种各样的娱乐和狂欢。如果说，传统的许多娱乐方式还是或多或少带有某种功利色彩的话，那么，互联网络上的娱乐则更多是超功利的，摆脱了名利约束的，完全是为娱乐而娱乐的，因为它不会给人带来名和利。我们终于找到了一种轻轻松松能够得到快感和愉悦的娱乐方式。但任何事物都具有两面性，互联网也不例外，仍然会有人将功利观念带进网络。从某种角度来说，网络天地正是现实世界的一种虚拟，一种投射，或者说，一种补偿。

几年前我们恐怕并没有想到，电脑居然会如此迅捷地走进中国人的日常生活，正如许多年以前我们对未来生活的设想只能达到“楼上楼下电灯电话”，顶多也就是达到2000年实现“四个现代化”。事实上，历史的发展远比人类的想象来得精彩，来得复杂，来得难以预料。每一代人都会有自己的梦想，每一代人都会有属于自己的生活方式和生活观念，每一代人也都会与报纸、广播、电影、电视这样一些特定的传播媒体联系在一起。超越往往产生在历史转折时期，离开了特定的社会历史条件，后辈的现实在前辈那里都只能是想象。这个道理就像人不可能拔着自己的头发离开地球一样。所谓“超前”更多只是一种意念，一种精神。而对于人类发展来说，这种意念上的精神上的“超前”又是必不可少的。

100多年前电影的发明改变了一个时代，它和后来产生的电视改变了差不多整整一个世纪人类的生活方式、生存方式和思维方式。这种改变在某种意义上具有与文字的发明可以相提并论的价值，因为电影不仅给生活在20世纪的人们提供了一种新的艺术形式和娱乐方式，而且在文字语言垄断人类生活许多



年后,又可以运用一种新的语言——视听语言来进行感知、认识、思维表达和交流。毫无疑问,20世纪人类最重要的娱乐方式首推电影和电视。可是,现在情况有了改变。在新世纪,电脑也许终将取代它们,成为新的娱乐霸主。网络把所有的复杂简单化为数字1和0,网络把一个虚拟的世界推到我们面前,网络主宰着21世纪人类的娱乐生活,甚至还会主宰人类生活的各个方面,就像一首流行歌曲所唱的——

请你再为我点一盏灯光
因为我早已迷失了方向
我掩饰不住的慌张
在迫不及待地张望
深怕这一路是好梦一场

而你是一张无边无际的网
轻易就把我困在网中央
我愈陷愈深愈迷惘
路愈走愈远愈漫长
如何我才能捉住你眼光

情愿就这样守在你身旁
情愿就这样一辈子不忘
我打开爱情这扇窗
却看见长夜的凄凉
问你是否会舍得我心伤

张学友这首著名的《情网》是情歌,但它也许无意之中道出了处于网络包围的现代人的一种普遍心理。情网与互联网,是如此的不同,而又是如此的相似。

电脑,无所不在。



网络,无所不在。

世界如此之小,我们往哪里逃?



第1章 娱乐的变迁

1.1 我们为什么需要娱乐

在东西方古老的文化传统中,我们可以非常容易地找到有关娱乐的历史渊源。而随着历史的发展,娱乐的方式却在不断地变化着,从各种庆典、祭祀、狂欢、游戏、博彩,到各门艺术的产生和发展。这些都与娱乐有着千丝万缕的联系。“娱乐在历史、文化方面的根据表现在自发的庆典和幻想,滑稽剧和民间游艺节目,以及种种狂欢活动上。许多社会学和历史学著作,特别是与艺术文化有关的著作,都对此进行过研究。笑作为与过去诀别的一种形式,从悲剧过渡到滑稽剧,其特殊功能也带有一种合乎历史根据的性质。在不同的历史阶段,社会对娱乐的需要是通过不同的手段来满足的。如果说,今天有一些国家(譬如说,在拉丁美洲),还保持着狂欢节的传统,那么,实际上也没有一个地区找不到对这一传统的某种继续,哪怕是通过一些变化了的形式——儿童与少年的游戏,业余艺术活动和庆祝节日的‘花会’等等。当人们对于娱乐的自然需要得不到可以接受的满足时,便会产生一些反常的社会性的消极倾向——‘胡闹’、酗酒等等。”^①在美国,“好莱坞的绝大部分作品都是一种娱乐形式”的观点在今天已被许多人所接受。但是,在清教徒的传统看来:

^① [苏]K·柯兹洛夫,《论娱乐和“解闷”——向评论界和评论家提出的几个问题》,李溪桥译,《世界电影》1986年第3期,第6—7页。

