

Green
in Gold



娱乐圈花箭

文字总策划 陈思和

艺术总策划 王天德

● 江西人民出版社



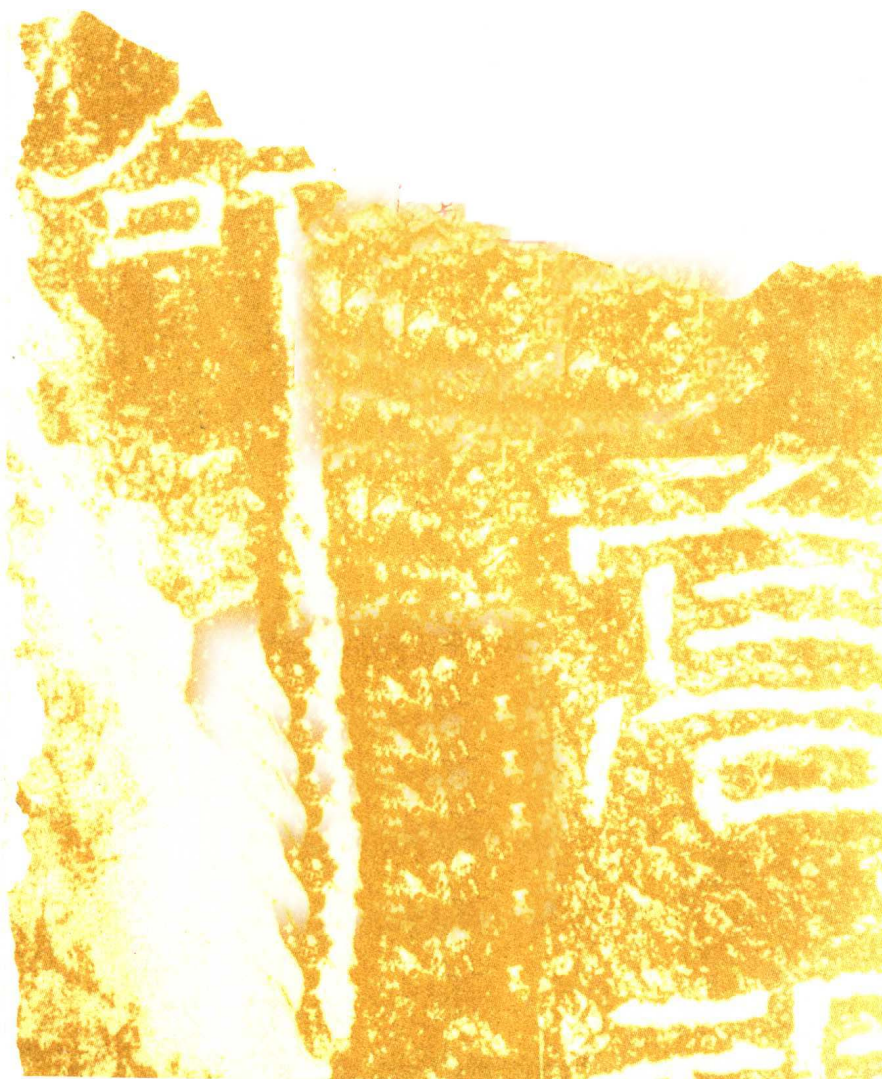
娱乐万花筒

文字总策划 陈思和

艺术总策划 王天德

作者 包亚明

江西人民出版社



图书在版编目(CIP)数据

娱乐万花筒/包亚明

—江西南昌:江西人民出版社,1996.11

(新宇宙丛书/陈思和 王天德)

ISBN 7-210-01532-9

I. 娱…

II. 包…

III. 青年读物,娱乐,介绍—综合

IV. Z228

娱乐万花筒

包亚明

江西人民出版社出版发行

江西省人民政府印刷厂印刷 新华书店经销

1996年11月第1版 1996年11月第1次印刷

开本:787×1092毫米 1/36 印张:4.5 插页:13

字数:49千 印数:1—8000册

ISBN 7-210-01532-9/Z·126 定价:6.30元

江西人民出版社 地址:南昌市新魏路5号

邮政编码:330002 电报挂号:3652 电话:8511534(发行部)

(赣人版图书凡属印刷、装订错误,请随时向承印厂调换)



序

陈思和

在构思“新宇宙”大学生礼品丛书的日子，我不止一次地设想过，当代大学生应该塑造成一个什么样的自我品格？记得1988年我在香港中文大学作访问学者，新华社香港分社举办一个访港学人研讨会，要我谈谈对香港教育的印象。我对当时的香港与内地的学生情况作了一番考察，发现香港教育机制与目标完全不同于内地。香港是个现代资讯相当完备发达的社会，它培养大学生的目标非常清楚，即培养一个现代经济社会中的可用人材。大学的课程设计与社会的需求相当吻合，学生入学之前，似乎也明确了自己今后在社会中的位置与需求，他们不但学习专业，而且追求一切进入这个经济社会所必备的修养、学识、交际等等。因而徜徉在香港大学校园里的少男少女，都给人一种澄清而失之天真，高



雅而失之平庸，自信而失之肤浅感觉。然而当时内地的学生却有着不同，他们在大学里接受的一套教育，无论是政治教育的本本化还是知识分子的人文传统，多少与他们所处的那个日新月异发生变革的社会有些不协调，他们除了专业外，更关心的是个人以外的社会公众秩序的改善，他们对自己走出校门后该如何适应这个社会考虑不多，而且还有意识地抱着改造社会的理想主义。他们的思想在尖锐中不乏深刻，头脑难免混乱却充满大胆，处处洋溢着内心的骚动与喧哗。他们或许能够成为社会发展的有用人材，但一些人也可以成为新一代的反叛者。

我这里使用“可用人材”、“有用人材”的概念，这是 50 多年前香港大学中文系主任许地山先生提出来的。他把教育对象分作三种人材，除以上两者外，还有一种“享用人材”，即学会各种现代化消费的人，这当然也是现代商品社会必不可少的一个阶层。“可用人材”是指掌握了现代社会的各种实用知识与技能的人，可以为这个社会所用、为这个社会服务的人。然而“有用人材”，则是一种有真



才实学，有独立思想和人格的知识分子，他们对社会来说不是可用不可用的问题，而是直接负起推动社会进步、提高文明标志的责任。香港教育机制中殖民化的痕迹很严重，它显然是以培养前两种人材为目的。而内地的教育较为复杂些，在前几年的情况下，培养可用与有用的人材居多些。但历史很快也发生变化。事隔五年再面对这个问题时，我发现当代大学生精神状态的许多方面都有向当年的香港学生靠拢的趋势。浪漫激情向务实精神的转化，幻想式的思索转向对实用性的知识，迫切投入商务经济活动的兴趣，对外语、电脑、以及休闲性的娱乐活动的热情，交际活动日益趋向符号化与模仿，对思想家的崇拜转向追星族……这些转变恐怕是一个事实摆在那儿，“享用人材”在大量增多，而“有用人材”的机制开始萎缩。

任何现实的东西都有它的合理性，培养现代消费阶层与现代可用人材是商品经济发达的社会所必然的现象，思想家，或真正意义上的知识分子总是少数。但我总以为，理想的教育机制应该是三种人材都要培养，当然不能要求每个学



生都具备“三位一体”，但从总的教育结果看，这三种人，现代消费阶层、现代技术人员和现代知识精英，都是社会进步不可或缺的成份。世界永远是属于年轻人的，教育者应该有这样的长远战略目标。

“新宇宙”只是一套图文并茂的小丛书，除了款式和包装上提出了一些革命性的设想外（这部分由王天德兄主要设计），我更多的考虑了文字内容。我的设想是把这套丛书编成一套有利于学生朝这三种人材综合发展的读物，开创一种对大学生的理解新空间。这当然是寓教于乐，轻松好玩的，而不是一本正经的教科书，也不是解惑授业式的专业读物。不过，在开放性、综合性的信息里，不也透出了有益于刚刚跨入大学之门的少男少女的身心健康知识吗？

包亚明编的《娱乐万花筒》，是介绍各种高雅的娱乐（也包括有关旅游知识），属休闲性的内容，或是说偏重于“享用人材”的培养。做学生的当然不能只懂流行色或只会娱乐，但消费有档次的高低，享用也分灵与肉的区别，一个具有现代文化知识，尤其是对“可用”或“有用”



THE NEW WORLD

的人材,会消费和享用,在现代社会,不
也是一种素质么?

是为序。

1993. 7. 12 于上海新亚公寓

大学时代也许是一生中色彩最为丰富的时代,尽管你有时会因世事纷乱而略显伤感,尽管你有时会因前途迷茫而心事重重,但伤感和忧虑都不过是青春路上的点缀,没有必要把它当作成长的标志。你为什么不能敞开心中的门,发现身边的快乐?只有会发现才会拥有,因为青春需要快乐相伴。大学时代是青春飞扬的时代,是向着太阳奔跑的日子,到处都有快乐作陪。

在紧张而繁忙的学习之余,投身于各种娱乐活动,不仅能使精神获得松弛,而且也会获得一份珍贵的体验。如果你是一位“发烧友”,虽然拮据的生活费用,无法使你拥有一套属于自己的顶级音响设备,但沉醉于文字和图片之中,想象一种非人间的奇妙音符,从肉眼看不见的地方弥散开来,托起你在音乐的空间缓缓游荡,这种神奇的感觉一定会引导你最终拥有一套你自己的发烧装置。

如果你会操作电脑,那你肯定会觉得任天堂上手矫健的蝙蝠侠,世嘉五代中的翻滚的足球,大型街机里怒吼的乌兹冲锋枪只是毛孩子的玩意,电脑上色彩绚丽,音响逼真,具有无穷创造性的



综合性游戏节目会带你进入一个幻想艺术的奇妙境地，“中国之心”、“创世纪第七代”、“教父”、“飞越疯人院”、“文明”、“三国演义”、“侠客英雄传”等一定会令你大开眼界，爱不释手。

如果你喜爱自然风光或历史古迹，那么背起行囊走天下，一定会令你遇到许多难忘的事、难忘的人，本书推荐的最富魅力的旅游路线也许对你会有所启发。大学生虽然囊中并不富裕，但只要计划周全、合理，照样也能尽情、尽兴。在旅游途中如果作点摄影留念，无疑为你留下许多美好的瞬间。

无论你的歌喉优美或者寻常，无论你的舞姿潇洒抑或稚拙，卡拉 OK 和交谊舞会总是大学生欢聚一堂、畅叙友情的最好的消闲方式，在这种娱乐中，你会找到自信和友情。

体育是大学生业余生活的一个重要内容，体育既是大学生不衰的热门话题，也是大学生强健体魄、培养竞争力、对抗性的极好方式，中国体育健儿的每一次拼搏更是大学生关注的焦点。

总之，大学生朋友如果能从本书得到一些启发，使自己的娱乐生活更加丰



富多彩,那无疑是编者莫大的欣慰。

本书是集体智慧的结晶,第一辑由严锋、周宏伟、应建雄和包亚明编写,第二辑由包亚明和何清编写,有关旅游资料 and 第三辑中的体育资料由戴文娟女士根据有关资料摘编,在此一并致以谢意。

编者



目 录

序/陈思和

前 言

I 娱乐新潮

- 1 电脑游戏漫谈
- 9 卡拉怎样 OK
- 13 眼花缭乱的 MTV
- 17 方兴未艾的 STAR-TV 接收热潮
- 19 漫话“发烧友”
- 25 家庭影院风靡美国
- 27 建立家庭影院
- 30 “随身听”漫谈
- 32 数码录音带和“迷你”激光唱片
- 33 如何挑选 CD 唱片
- 35 死灰复燃的普通唱片
- 37 人工智能进入音响世界
- 39 电脑音乐
- 40 人类第三只眼睛：趣话摄影
- 45 摄影构图的要领
- 47 现场光室内抓拍

- 49 多角度使用反射光
- 51 绚丽多姿的交谊舞
- 56 保龄球

I 旅游天地

- 59 大学生与旅游
- 64 最富魅力的旅游线路
- 74 旅游与美食
- 79 风景如画的千里走廊
- 81 甘南——雄浑的民族诗篇
- 83 敦煌：人类的艺术与自然的艺术
- 86 喀什一瞥知春秋
- 88 旖旎的伊犁风光
- 89 奇异的佛光
- 91 峨眉佛灯
- 92 武当叠影
- 92 青龙响山
- 93 五彩祥云
- 94 台湾的怪湖
- 95 奇怪的声震泉
- 96 预报晴雨的奇泉
- 97 奇异的三个石洞
- 98 绞子洞雾柱
- 98 千奇百怪的怕痒石
- 99 沙漠奇景“漏斗”和“雨伞”
- 100 海绵地
- 101 不怕火烧的树

102 会喷烟雾的花

《新宇宙》编后记/陈思和

电脑游戏漫谈

这个名词一点也不陌生吧,从游乐中心大型街机里怒吼的“乌兹冲锋枪”,到任天堂上手矫健的蝙蝠侠,世嘉五代中翻滚的足球,再到火车硬座车厢里人们手中老鼠一般吱吱作响的“俄罗斯方块”,电脑游戏已如洪水猛兽般冲进人们的生活,并以绝不容抗拒的魅力抢夺着其它游戏娱乐(甚至文学、艺术……)原先的地盘,进而成为人们新的生活方式的一部分。

可惜,大部分人并不知道,上面提到的这些玩意儿,档次实在不高,绝不能代表电脑游戏中的主流与精华,充其量只能算是其中的“通俗作品”罢了。而且与其称它们为电脑游戏,其实是叫作“电子游戏”(Electronic Games)更恰当的。真正精彩而且我以为必定会对人类文化产生深远而巨大影响的,也许应该称之电子计算机游戏(Computer games)即在标准的微机上实现的游戏。我后来玩到这类游戏之后,方才大开眼界,真正是如痴如醉,对早年热衷的街机和电视游戏



机简直就再也不屑一顾了。

说起图像的精美、音响的逼真与超群,那还真是小意思。关键在于,这种电脑游戏已经具备了一种综合性的、面向未来的幻想艺术的雏形。街机和任天堂游戏由于受到硬件的诸多限制,在上面只能打打杀杀,或开开汽车什么的。而真正的电脑游戏,则正日益成为一种包罗万象,同生活(包括历史、未来、文化等等)挂钩,并越来越具有出色的想象力的艺术品。举个简单的例子吧。美国 Dynamics 公司 1991 年推出一个名叫“中国之心”的游戏。故事发生在 30 年代的四川。成都大军阀邓利掳走了美貌的教会医院的护士凯蒂,要娶她为第十任姨太太。凯蒂的父亲、香港大富豪罗梅先生请你,一个穷困潦倒的一次大战王牌飞行员前去拯救。Dynamics 出动了近百名演员,配以真实的布景,用最精致逼真的彩色高分辨率扫描绘图技术,使得 30 年代的香港、内陆成都、世界屋脊上的加得满都、东西文化交汇重镇伊斯坦布尔,以及各类人物,从大富豪、神秘的中国侠客到尼泊尔的地方行政长官,都栩栩如生地展现在你的眼前,这简直就是一部电



影!比电影更妙的是,你就是里面的主人公,而且必须分别扮演里面不同的主人公。你的智慧和行动将直接影响到这部作品的五花八门的结局,你与女主角很可能会有一段极不平凡的爱情,那就看你会不会谈恋爱,懂不懂如何赢得美人的芳心了。在从伊斯坦布尔开往30年代巴黎的浪漫的东方快车上,倘若你在美人面前表现粗鲁无礼,或者过分忸怩拘谨,那么,即使逃脱了杀手的追捕,下车以后你也会像一条狗似的被抛弃。

这种游戏包容了冒险、爱情、打斗(里面有坦克战与火车大决斗)、智力(例如在伊斯坦布尔你必须与江湖骗子大斗一场才能买到越狱所需的装备)、角色扮演(甚至扮演女主角)等等,真可以算得上是旷世的巨作了。还有比“中国之心”更刺激的,例如“创世纪第七代”,主人公穿越时空,回到中世纪的不列颠,被人视作神的使者,要通过仔细的调查侦破一起极为扑朔迷离的凶案,还要与海匪、贪官污吏、秘密宗教团体甚至潜藏的魔鬼进行较量,而里面的人物嘴巴里吐出来的都是莎翁名剧中才能听到的中古英语,使你饱尝中世纪的文化氛围!电子游