



网络文艺的“发展之问”与“治理之道”

□胡一峰

错误的处世逻辑和行为法则更应引起警惕。比如,有的网络文艺作品为了达到“爽”的效果,围绕主人公意志无原则、无底线地设置情节,其“上位”路上的任何“绊脚石”均在可“清除”之列,即便践踏法律制度、公序良俗、人伦亲情也在所不惜。这些作品以“架空”为幌子,让读者或观众在抽空了历史背景和现实条件的“虚幻”世界里获得“代入感”,从心所欲地“爽”一把。在一定意义上,这或许具有现实代偿、缓解压力的作用,但把“网感”等同于“爽感”,并以兜售“爽感”代替对“美感”的营造,把“爽文”“爽剧”作为创作目的,不但会破坏受众审美口味,而且必将对“三观”造成负面影响。

在网络视听产品中,网络游戏是最具综合性的网络文艺类型,其问题的表现也更加明显、集中。比如,有的战争类网游单纯以消灭“敌人”数量的多少作为得分依据,并以此作为玩家获得荣誉甚至游戏“通关”的前置条件。这一内嵌于游戏的规则看似符合游戏设计的“原理”,其实和现代格斗以及战争中应有的人道主义精神均存在明显背离。又如,有的游戏允许玩家花钱购买道具来抵消角色的“罪恶”,似乎暗示犯罪分子可以花钱免去法律惩罚。又如,有的模拟人生类游戏中,情感乃至家庭可以随意建立或轻易舍弃。应该说,比起刺激性的场面、赤裸裸的语言、挑逗性的形象,这些潜在的价值导向问题对用户尤其是青少年群体产生的危害更大,监管难度也更大。

辩证看待网络文艺“成长的烦恼”

如前所述,关于网络文艺的质疑和批评,均为“发展之问”,相应地,网络文艺存在的不足大多也为“发展中的烦恼”。回顾历史,大多数新兴的文艺类型都是“被骂大的”。英国文化评论家特里·洛威尔曾指出,18世纪小说的兴起引起过广泛攻击,到了20世纪30年代和50年代,类似的命运又发生在当时新兴的电影和电视身上。互联网是当代社会发展的最大“变量”,与之相伴而生的中国网络文艺,即便从痞子蔡发表《第一次亲密接触》算起也刚过“而立”之年,若将其放到人类文学艺术史的长河中来看,更是远未到定型定论之时。更何况,网络文艺与以往文艺的最大差别就包括了变化多样、迭代快速,且高度受制于媒介等外部因素,自然也就更具有不确定性。

这种不确定性有多种表现,甚至会以悖论的形式反映出来。比如,因为高度的互动性、参与性以及用户生产内容等特性,网络文艺开创了多元主体参与文化创造的新局面,互联网给予人们的表达便利降低了文艺创作的门槛。一台电脑、一根网线,网络文学的写作者就可以把自己的作品送到读者面前,省去了印刷出版的时间差乃至文学编辑这个“中间商”。而随着信息技术和各类图像、声音处理软件不断发展,图片、视频、音频制作越来越寻常,甚至一部智能手机就可以完成音乐、影视作品的制作和传播。更别说网络直播兴起后建构的全新的艺术“舞台”,为草根创作提供了更广阔空间。从本质上说,网络文艺应是个体创造力迸发的园地,拒绝模式化的批量生产。但是,网络文艺又天然自带产业属性,资本习惯于复制成功经验以趋利避险的本性促使网络文艺以最快的速度完成了自身的类型化,跟风甚至抄袭等行为亦屡见不鲜。

再如,依托于网络言论空间构建的“新批评”场域中,弹幕、点赞、微评等带有评论意味的新形式,以其即时反馈和庞大体量,冲击和重构着创作和批评之间的关联,给大众表达文艺欣赏意见提供了更广阔的渠道。然而,在“阅读量”“播放量”等量化指标的压力下,“水军”评论、圈层互撕,买热搜、刷评分等也在滋生蔓延,遮蔽了理性平和的观

点,对正确评价网络文艺作品构成了某种阻碍,反而破坏了文艺生态。

实际上,网络文艺发展图景是十分复杂的。在各种矛盾与冲突中,我们看到的不仅是新兴文艺门类的兴起,更是社会文艺版图的重构;不仅是文艺样式的增加,更是文艺方式的再造;不仅是审美取向的变化,更是审美范式的创新;不仅是文艺新人的成长,更是文艺代际的深刻嬗变。毫不夸张地说,这个充满不确定性的文艺“变量”,不见得会完全摧毁文艺的旧世界,却必将建立一个文艺的新世界。正所谓,“若无新变,不能代雄。”文艺的演进之路从来就是新意迭出的。不过,新旧之变并非线性替代,而是结构变迁,是突破与包容并存共进的过程。因此,辩证分析网络文艺的“发展之问”,实质上是要解决这样一个问题:网络文艺作为新兴的力量,如何有效有机整合到当代中国文艺乃至全社会发展格局和进程之中,发挥文艺应有的社会功能?

提升网络文艺行业治理能力与水平

提升网络文艺行业治理能力与水平应是网络文艺治理的宏观目标所在。也因如此,网络文艺治理必须建立在法治轨道之上,健全相关法律法规。同时也不能忽视批评对创作的引导作用,努力建构符合网络文艺特点的科学的评标准准和评论话语体系。同时必须看到,网络文艺融入经济、文化和社会之深,牵涉相关利益主体范围之广,以及用户规模之大,均远非以往任何文艺类型可比。因此,其治理之道必然更加复杂,必须依靠多元主体,做到多方施策。

笔者以为,当前颇为重要而紧迫的任务是提升网络文艺的行业治理意识,健全行业治理体系。行业治理是现代社会治理的重要内容。由于国情的差异,不同国家的行业治理方式和体制各有不同,但以行业组织作为行业治理的重要承担者是比较普遍的选择。近些年来,网络文艺领域的行业组织受到广泛关注,并已有了一定发展。早在2010年,全国政协委员、书法家言恭达等即倡议成立网络文艺组织,形成网络文化主流引导力量。在网络文学领域,自2014年浙江成立省级网络作协以来,省市两级网络作协可谓遍地开花。其他网络文艺门类从业者“组织起来”的愿望和行动也日趋明显,比如2017年中国电影评论学会网络影评评论委员会成立,发布了《网络影评人七十大公约》。这些年,以新文艺群体和组织为工作对象的专委会也正在逐渐成为作协和各艺术家协会的“标配”,而“文艺两新”中相当一部分即网络文艺从业者。依托于这些行业组织而举办的交流、研讨和评论活动等,除了学术和艺术功能外,事实上也起到了行业治理的作用。不过,与网络文艺的庞大体量和迅猛发展势头相比,行业组织建设的体系性、精准性以及治理能力都还有可提升的空间。

与此同时重要的是,提升网络文艺从业者的思想和人文素养,引导其形成正确的创作观和职业观。网络文艺虽具有更强的技术含量,说到底还是生产创作者价值观念、思想水平、文化素质和审美情趣的综合反映。网络文艺从业者的素养既包括关于当代中国发展道路的历史、现状和前景,以及中国与世界关系的系统化成熟,也包括家国情怀和中华美学的理解体认。网络文艺从业者应通过创作实践,把正确的国家观、历史观、人生观、文化观、审美观纳入从创意到创作、从主题设定到叙事逻辑、从人物形象到场面呈现的全链条,经由文字或影像、声音的途径,完成内容和形式编码,并通过有效的表达和指引,让用户在网络文艺的欣赏和消费中,以场景化的方式,“捕获”作品内在的思想和艺术诉求,进而唤起人们对社会文化历史、现状和前景的思考。

积极引导“二次元”文化理性健康发展

□刘金祥

“二次元”文化产品主题鲜明、形式多样、内容丰富,体现出当代青年精神世界的瑰丽多姿及其对梦想的不舍不弃,表现出当下年轻人改造和重构现实世界的期望和努力。在日趋受到人们密切关注的同时,“二次元”文化也在引发人们的省察与反思。

具有一定教育引导功能和熏陶感染功效的“二次元”文化,虽然可以发挥一定的社会减压阀和心理稳定器作用,使青年人在紧张的学习和繁忙工作之外得以放松,且以动漫为代表的“二次元”文化大都以宣扬真善美为主,具有一些积极意义。但另一方面,钟情和青睐“二次元”文化的大多为青少年,他们尚未形成稳定和成熟的“三观”,“二次元”文化带来的“多巴胺”快感表象下附着的一些不良思想观念,对青少年群体的成长也有着较大的潜在影响。比如动漫中的人物常具有某种超人类的能力,这些人作为正义的化身与使者,往往被设定为能通过各种有违现实常规的方式拯救人类于水火之中;再比如漫画中的女性往往都拥有“完美”的身材与姣好容貌,享受着童话般的爱情生活,契合着女性从童年就开始的“公主梦”,一些青年男女在漫画、动漫等“二次元”文化中满足了幼年时的美妙憧憬,因而更加迷恋“二次元”中的虚拟世界,在日常生活中的行为举止与价值判断方面下意识地向“二次元”文化中的人物看齐。特别是青少年在成长时期可能具有的一些叛逆心态和反抗情绪等,受“反权威”“反理性”“去中心化”和“反主体性”等西方传入的观念影响,使得拜金主义、享乐至上的消费观念甚嚣尘上,萎靡颓唐的处世观颇有市场,这些错误思想观念的传播和不良价值观念的扩散,在很大程度上加剧了青少年在“二次元”文化中的迷失和沉沦,降低了自我警醒、自我保护、自我防范、抵制不良文化影响的素养和能力,更为严重的是,一些青年就此患上了“精神侏儒

作为一名“80后”,笔者是电子游戏、网络游戏在中国发展历程的见证者。从上世纪80年代风靡的家用游戏机、街机(俗称“大型游戏机”),到90年代开始流行的电脑游戏,再到21世纪头10年开始盛行的网络游戏,乃至现如今已形成庞大产业的手游。电子游戏的形态虽然经历了多次迭代,但社会舆论对其的质疑却没有发生什么根本性的变化。

究其原因首先要从历史、传统的角度来分析。从某种意义上看,游戏是人类的天性。现代动物学研究已表明,“游戏”行为广泛存在于灵长类动物的群体之中,是种群中的个体实现自身社会化的重要途径。这可以在一定程度上解释,为什么在人们的一般印象中,未成年人似乎往往是各种游戏活动的主体。然而,当人类文明演进到农业社会,在整体社会生产力水平还处在较低层次且存在沉重的地租剥削的情况下,绝大多数劳动者不得不耗费大量的体力和时间成本才能获得有限的实物或货币收入。在这样的社会条件下,游戏活动本身对于绝大多数社会成员来说,都是一种不能产生正向收益的纯消耗,于是“勤有功、戏无益”的主张必然成为社会的主流看法,甚至演变成一种道德标准。

随着人类社会从农业文明向工业文明转型,尤其是商品经济取代自然经济成为社会经济的主导形态之后,科技进步和社会化大生产在整体上更加有利于人们的身心解放,也让人们有了更多可用于休闲娱乐的时间,以至于人们对休闲娱乐的需求本身就成为社会经济创造正向收益。而社会分工的细化,则最终催生出了独立的文化娱乐行业。作为“第八艺术”的电影和“第九艺术”的电子游戏,从本质上说,都是广义上的工业技术和工业思维对文化娱乐行业渗透的产物。

实际上,看上去似乎只是“电动玩具”的电子游戏,网络游戏,却是现代高科技的集大成者。其设计制作中涉及电子信息、集成电路、精密制造、软件工程、数字图形图像、数据通信、互联网、服务器、大数据、云计算、人工智能、虚拟现实等众多高新技术。而这些技术领域本身对于一个追求建立独立自主的完整现代高科技产业体系的国家来说,都是不可或缺的重要战略技术领域。

综观现如今广受世界各国游戏玩家欢迎的《星际争霸》《魔兽争霸》《帝国时代》等即时战略类游戏可看到,这些游戏的技术源头上可追溯到上世纪六七十年代美国军方开发的电脑兵棋推演系统。而《毁灭战士》《反恐精英》《彩虹六号》等第一人称视角射击游戏,则可以溯源到同时代美军的电脑模拟战斗训练系统。随着20世纪80年代初全球消费电子市场的兴起,以美国为首的西方国家将大量冷战开发的电子信息技术“军民转民”,而电子游戏则承担了开路先锋的角色。时至今日,游戏需求几乎已经成为消费电子市场产品更新换代的主要需求动力之一,而民用市场获得的巨额利润反过来也促进了高新技术企业的新技术研发与产品迭代升级,从而形成良性循环。而在这个过程中建立起来的资本、科技与人才储备优势,又能应用于游戏以外的其他需求场景,进而增加社会的整体福祉,有效推动产业结构升级。

从艺术发展的角度来看,就像电力革命创造电影艺术一样,电子游戏、网络游戏就是信息革命所造就的新艺术形式。从创作的角度,它们需要集体分工协作才能完成,创作者要综合运用科技制造和艺术创作的原理和技法。从欣赏和接受的角度,它们则需要玩家个人或群体调动全部或大部分的感官参与,而游戏过程本身也能给参与者带来成就感和满足感。在这方面,电子游戏与其他艺术形式带给人们的欣赏体验是相似的。近年来,除了传统的娱乐性游戏外,还涌现出许多“严肃游戏”,也即以电子游戏的方式教授知识技巧、提供专业训练和模拟的游戏。现在严肃游戏已广泛应用于军事、医学、工业、教育、科研、培训等诸多领域。电子游戏正在摆脱“纯娱乐”的刻板印象,而逐渐成为人们工作、学习与生活的重要组成部分。

当然,我们也不能回避,沉迷游戏对人们的工作生活尤其是未成年人的身心健康会带来严重的负面影响。事实上,国家及有关政府部门为此已出台了大量相关的法律法规,关键还在于落实执行。而作为游戏经营者的相关企业,无疑更应该承担起相应的社会责任,不能单纯为了盈利,自我松懈、自行解套,把防止未成年人沉迷游戏的责任甩给社会、学校和家庭。

当下,电子游戏、网络游戏已渗透进当代中国人尤其是广大青少年的日常生活中,想要将其从社会生活中完全剔除,既不现实也没有必要,更有可能让我们失去重要的发展机遇。电子游戏在中国几十年的发展表明,其本身如同众多科技产品一样,是否能给社会带来正向价值主要在于如何使用它。我们有理由相信,凭借中华民族五千年来生生不息的历史智慧和文化遗产,在面对未来的电子游戏、网络游戏时,我们一定能做到趋利避害,并使之成为中国当代文化走向世界的重要载体,在人类命运共同体的建设中发挥其独特的文化价值。



莫用扁平化视角看待「第九艺术」

□刘健