

数码艺术:大众娱乐与道德危机

许蚌

(南京财经大学 艺术设计学院,江苏 南京 210046)

摘要:数码艺术以其自身的多样性悄然融入大众文化生活,进一步促进了大众文化的发展,成为大众文化生活的重要组成部分。大众文化的产业化、商品化运作在进一步促进文化艺术良性发展的同时,也存在着内在价值滑落的危险,数码艺术亦是如此。因此需要深化文化体制改革,促进数码艺术健康发展,并保持正确的价值取向。

关键词:数码艺术;大众娱乐;道德危机

中图分类号:J021 **文献标志码:**A **文章编号:**1671-7465(2013)05-0098-06

20世纪90年代以来,数码艺术在现代传媒机制和商业化运作的双重作用之下,不断地繁荣壮大,表现在文化领域就是进一步促进了大众文化的发展,并成为大众文化生活的重要组成部分。数码艺术的市场化、产业化发展,在对大众文化的繁荣产生积极意义的同时,也为大众文化埋下了诸多隐患,其中尤其值得关注的是,由于盲目追求商业利润而导致大众文化制造者和传播者社会责任的缺失,以及由此带来的内在价值滑落的危机。因此,需要深化文化体制改革,充分发挥中国特色社会主义文化价值观的导向作用,方能促进数码艺术的健康发展。

一、数码艺术跻身大众文化消费与娱乐的主力

数字技术的发展,对大众文化的繁荣具有积极意义。藉由数字技术所提供的广阔平台,数码艺术以其自身的多样性悄然潜入大众文化生活,成为人们日常的文化形态。数码艺术作为大众文化的重要组成部分,遵循商品市场规律,满足普通大众的审美需求,延续了大众文化娱乐、通俗、浅显、直白等特点,能够唤起普通大众的审美愉悦和共鸣,广为大众所接受,数码艺术已经成为大众文化消费和娱乐的主力。

1. 大众艺术与大众文化内涵的映射发展

当今时代既是一个文化发展的多元时代,也是大众文化盛行的时代。数字技术尤其是网络技术的普及、成熟和大众传媒机制的形成,使大众文化不可阻挡地繁荣起来。

虽然不同学者对大众文化的定义存在着一定的分歧,但无论关于大众文化的定义有多少种,大众文化都是与精英文化和主流文化相对而言的。当然这里应该对主流文化的概念进行明确的说明,即此处的主流文化主要是指官方的、理性的文化,并不是以人数的多寡作为衡量的标准。客观上说,我们今天所讨论的大众文化是指发端于20世纪西方现代社会,特别是二十世纪五六十年代,当艺术进一步与传统艺术观念分离并不断与大众传媒相结合时的艺术形态,其本身在定义上也并没有一个清楚的界定。正如王杰泓在其《大众艺术:一种“居间”的精神与品格》中所说:“1954年,英国艺术评论家阿罗威首先使用‘大众艺术’(Mass Art)这个概念来表示现代媒介艺术。在后来的艺术词典中,我们会看到,这其实是一个很模糊的概念:‘波普艺术’‘流行艺术’‘通俗艺术’‘新达达主义’等大凡异乎传统的‘反艺术’(Anti-art)或‘非艺术’(None-art),都可以归于‘大众艺术’名下。如果上溯到上世纪初‘达达主义’等现代艺术流

收稿日期:2013-05-06

基金项目:江苏省高校哲学社会科学研究指导项目(2010SJD760003);江苏省哲社规划项目(11YSD016);南京财经大学科研资助项目(C0826)

作者简介:许蚌,男,南京财经大学艺术设计学院副教授,博士,研究方向为艺术原理与艺术史。

派,作为一个重叠性的概念‘大众艺术’就更模糊了”^[1]。事实上,大众文化的复杂性与“大众”组成成分的复杂性关系密切,这涉及到“大众”内涵的转变问题。当今“大众”的内涵已经从“群众”“老百姓”“人民大众”等经验性实体(人群)或固定本质转化为一个相对的、具有时代文化意义的内涵,也就是说今天的“大众”,事实上指的是一种包含各种各样由具体利益关系、价值立场和社会联系所形成的诸异质群体的关系组合。^[1]正是由于大众内涵的变化才决定了大众艺术所具有的时代性、多样性。

当代大众文化是伴随着科技进步而逐步发展起来的,是现代工业社会的产物。但它的真正繁荣在某种程度上却是与现代传媒技术,尤其是电子技术的发展密不可分。伴随着电影、电视技术和相关传播机制的成熟,带来了以影视业为主要内容的大众文化的繁荣,获得了大众的青睐,“到了二次大战末,电影媒介已建立起一种新的大众文化,即继印刷文化之后的艺术、娱乐、大商业和现代技术的汇合,它符合大众的口味,又从大众中获得力量。这种新的大众文化把作品和制作过程联系在一起,这二者都不符合旧的文化学说模式。”^[2]伴随着数字技术和网络技术的成熟,艺术在手段、样式和运行机制等方面都发生了根本性的变革,大众文化也获得了更为广阔的发展空间。数字技术和传媒技术的发展直接导致了新形态大众文化的出现和繁荣,事实上,数码艺术就是大众艺术在包括互联网在内的数字领域的拓展与延伸。

2. 全民性的技术应用与消费使数码艺术成为大众文化的主力

数码艺术作为当今大众文化的主要显现,深刻地体现在群体结构和文化内涵上对当代“大众”的丰富性做了最为充分的说明。从群体结构上来说,介入数码艺术的创作者既有专业艺术家也有一些非科班出生的艺术爱好者,从接受角度来说,介入数码艺术的人员成分也是涵盖了社会的各个阶层;从文化内涵角度来说,除却传统经典文化艺术的数字化不说,数码艺术也是全方位地渗透在社会文化的方方面面,涵盖了社会生活的各个层面。

无论是数码艺术与现代传媒的深度结合所带来的主体转移及精英文化权威性的丧失,还是数码艺术遵循现代市场运行机制所带来的复制化、批量化生产及数码艺术的价值和意义的淡化,或者是数码艺术的通俗化发展所带来的深度削平和概念化、

平面化发展模式,都不能阻碍数码艺术的进一步繁荣。事实上,数码艺术的发展态势,深刻说明了以数码艺术为代表的大众文化,正在塑造着一个新的大众审美的时代。

当市场机制被彻底地引入数码艺术之后,大众成为艺术的中心,艺术成为大众的日常文化形态。当艺术创作以市场为导向,按商品市场规律运作时,大众的审美愉悦就变成艺术生产的主旨。麦克唐纳说:“大众文化的花招很简单——就是尽一切办法让大伙儿高兴。”^[3]此时的艺术阅读是件轻松、快乐的事情,接近艺术如同消费商品一样简单轻松,无须凝神静气,艺术又重新具有了游戏般的快乐。从数码绘画、数码摄影到数字生成艺术,从电脑动画、影视特效到电脑游戏艺术,从音频艺术和视频艺术到网络艺术等艺术形式的出现,从虚拟现实到运用生物工程技术的生物艺术等种种艺术形式的繁荣,都和时代生活密切相关,数码艺术成为了与大众文化密不可分的重要组成部分。借助形式多样的数码艺术和种类繁多的数字技术设备,人们可以自由驰骋于虚拟世界中,满足各自新奇的幻想,实现自己的“数字化生存”^[4]。

3. 数码艺术超体验地满足了大众的娱乐要求

大众文化具有与传统精英文化完全不同的价值取向,颠覆了精英文化的高高在上,它甚至成为大众娱乐的主要手段和方式。数码艺术在当代的发展,暗合了当代艺术去精英化、非中心化及价值削平的特点,彻底地走上了大众化与游戏化的发展道路。从某种程度上来说,娱乐性就是大众艺术的中心,而数码艺术的本身特性决定了它在娱乐性方面所具有的得天独厚的条件。伴随着大众文化的商业性要求和当代人们的消遣、娱乐性需求,数码艺术进行着多纬度的拓展。数码艺术作为当代大众文化的代表,以其多种艺术形态全面地满足了大众的娱乐要求。

数码艺术的大众化,在某种程度上营造了一种大众狂欢的景象,艺术呈现了游戏化的倾向。各类数字技术设备的普及,极大程度地保证了平民百姓获得介入艺术的基本物质条件,大众前所未有的地参与到各类形式的数码艺术当中来。事实上,数码艺术之前的许多艺术已经具有了娱乐大众的功能,如电影、电视等,但只是由于数码艺术,方才改变了人类对之前艺术样式的被动境地而具有了自主游戏的功能。藉由其本身互动、开放、虚拟性等特点,数码艺术的游戏性得以全面的展现。数字技术实现

了个人参与艺术方式的多样化,每个人可以对自己的艺术行为进行自由选择,既可以借助数字技术来进行创作也可以借助数字手段进行艺术消费,看互动电视、玩网络游戏、沉浸虚拟现实之中,或在网络世界遨游,自娱自乐。

数码艺术以其自身的开放性、连接性将大众联结在以数字技术为基础的世界网络之中;数码艺术的游戏性特征也是大众世俗化生活趣味的映射;数码艺术的大众化特征也在不断强化着其作为大众文化的内核,而数码艺术的虚拟性等特征则不断地为大众营造一个精神放纵的空间,数码艺术已经成为大众娱乐的主要手段和方式。游戏、娱乐对于数码艺术和大众艺术来说并不是令人羞愧的事情。“轻松的”艺术本身,即娱乐消遣的作品,并不是一种衰退的形式。谁要把这种娱乐消遣的作品指控为丧失理想的单纯发泄感情,他就把社会置入幻想之中。^[5]满足大众的娱乐要求,为他们带来放松、愉悦的艺术休闲,对当代人类来说尤为重要,这也是数码艺术和大众艺术的内在要求。

二、数码艺术的繁荣次生道德危机

作为一种全球性的文化现象,大众文化是随着全球市场化和科学技术的大发展而繁盛起来的。作为大众文化的重要组成部分,数码艺术彻底完成了大众文化的消遣性、娱乐性嬗变。数字技术在促进数码艺术发展的同时,也会出现技术掩盖艺术光辉的现象,同时,市场化和商业化运作也在某种程度上酿成了感性欲望的放纵,从而导致心灵的麻木、空虚及精神价值的消解。数码艺术的繁荣也会在某种程度上促使大众艺术进一步面临着道德滑落的危机。

1. 技术依赖削弱了数码艺术的审美诉求

数码艺术是技术与艺术的完美结合,数字技术对于数码艺术具有决定性的影响。数码艺术具有全新的创作模式、创作语汇、艺术形态及全新的时空观念,数字技术的运用几乎成为大众生活中图腾式的迷狂,艺术家们全方位地探求着数码艺术的创作规律,试图挖掘出数码艺术更多的可能性。在实践过程中,功能强大的数字媒介和技术,为艺术创作提供了多重的路径和多样的选择,极大地拓展了艺术家们的想象力和表现力,甚至有时还因为过程中的偶然发现带给艺术家以惊喜。

数码艺术离不开数字技术的支撑,离开了数字

技术来谈数码艺术本身就是荒谬的事情,“艺术作为审美体验的一种结构性活动总是同人的活动及其技术联系在一起的”^[6]。数字技术在诸多艺术形式上的突出表现,成就了数码艺术的繁荣。但也正是因为技术的强大,很容易使艺术家对之产生依赖,甚至膜拜的情绪,从而陷入狂热的技术追求之中而忽视了隐于其后的审美诉求,有时甚至成为一种纯粹技术的炫耀,艺术沦为数字技术的傀儡。在数码艺术短暂的发展过程中,经常遭人诟病的就是其显著的技术因素对于艺术的遮蔽。的确,数码艺术对于数字技术的依赖,往往会使其被数字技术的规则所左右,迷失其作为艺术存在的内在规定性。尤其是当技术过于强大,而创作主体的艺术素养尚未达到应有的要求时,就更容易沦为技术的信徒,从而丧失数码艺术作为艺术存在的理由。

在数字技术全面渗透到生活周遭,将我们生活数字化的同时,数码艺术也因其迅捷时效的技术优势,深度地改变着人们的思维、娱乐甚至生活方式,数码艺术迅速繁荣并成为大众文化的主力。但由于技术的普及甚至滥用,数码艺术本应具有的对生命的审慎与关照也被瞬间的快感所消弭,这种深度的削平不可避免地导致大众文化的泛滥,进而削弱了数码艺术对于审美的本能追求。快餐式大众文化的盛行,海量视听觉信息充斥于人们生活,信息、图像的芜杂、拥堵和泛滥不可避免地导致人们的审美疲劳,人们无暇思考,思想流于浅层。更由于数字技术所营造的虚拟空间对现实空间的占有,人类的现实关系也进而转变为一种冰冷的数字的连接和依靠,孤独、幽闭、冷漠成为当下年轻一代的时代病症,“那些感到自己在现实生活中受到束缚的赛伯族将网络当成自由的新天地,尽情地在赛伯空间中驰骋,反对来自现实世界的干预”^[7]。数字技术成为他们满足空虚心灵、逃避现实的媒介和手段。在此境况下,数码艺术的繁荣也只是一种数量上的增殖,繁荣的表象难以遮盖艺术想象的匮乏和文化内涵的不足。

2. 过度生产与消费消解了数码艺术的精神价值

这是一个消费的时代,而且还将长期经历的一个消费时代。数码艺术作为市场化、商业化、传媒极度发达时代的高科技产物,其文化属性不可避免地具有这一时代典型的大众文化特征。大众文化以其通俗性区别于传统文化的精英性,大众艺术也以其所具有的商业性和消费性特征区别于传统艺

术。作为消费时代的产物,大众文化的价值取向反映了消费社会的内在要求。可以说,大众文化就是大众消费时代的文化,它甚至可以左右人们消费。

数码艺术的繁荣是经济、技术作用于文化形态的过程,也是一个艺术通过某种经济纽带与当今商业社会连接,并依靠商业形式维护自身存在的过程。市场化导向和利益驱动及其塑造的消费习惯易于导致数码艺术的过度生产和消费,并由此诱发诸多问题,不利于数码艺术的健康发展。

一般情况下,数码艺术制造者迫于生存压力和利益最大化追求会主动迎合大众的心理需要,采取吸引公众眼球的策略,生产大量“异化”的视觉图像来刺激公众的消费欲望。大量层出不穷、富于感官刺激的数码艺术的出现,其结果就是平面化、复制化、模式化、类像化和普及化的流行文化的形成,这是一种“媚俗”的行为。“媚俗”在鲍德里亚眼中是一个文化的范畴,其在消费社会中的基础便是“大众文化”^[8]。而无原则的商业利益最大化追求则可能导致大众文化的道德危机。“大众文化作为新时代的一种文化形态,在实践功能上具有消解神圣、提倡个性、解放思想和加强民主化倾向的作用,这对于人性的重构具有举足轻重的作用,有利于人们追求个性的解放;同时,大众文化作为商品经济的产物,市场机制控制着大众文化的发展,大众文化为盈利而制作,大众文化消费表现出庸俗性、娱乐性,在大众文化的运作过程中,平庸化的东西被奉为新潮而流为时尚,深刻而且崇高的东西被视为落伍,文化生产与消费中所出现的媚俗现象越来越严重,文化消费过分追求趣味的通俗,从而滋生出人的浮浅俗气的娱乐需要,这有悖于人性的自觉提升”^[9]。

数码艺术表面化、视觉化、娱乐化等倾向,符合当代大众文化发展要求,迎合大众心理需要,能够满足不同社会群体的消费需求。正是由于这些大容量的富于视觉冲击的爆炸式信息的主动入侵,公众不自觉地加入这个全民狂欢式的消费行列当中而难以自拔。公众在数字技术营造的虚拟世界中尽情愉悦、尽情游弋,其感官高度紧张和兴奋,其大脑也长期处于被动输入的状态,既难以记忆,也难以思考。长此以往,公众的思考空间被日益侵蚀,公众的思考功能逐渐退化,意识逐渐模糊,最终自我也会迷失在浩如烟海的视觉幻象之中,根本无法深入感受和思考数码艺术所蕴含的内在价值及人生的意义。

数码艺术消费无处不在,它不仅以高度密集的频率向大众强行灌输着图像、文本及声音,也用复制、抄袭、挪用等手段将传统艺术世俗化,使其成为无深度的消费对象,满足人们的欲望。各种简单、平庸、感官化的产品充斥各类文化消费平台,通过计算机、网络、手机等数字媒介及周边设备,数码艺术消费方便快捷,无处不在。图像的批量生产与传播、无所不在的娱乐与浅薄,使整个社会陷入一种躁动之中,整个社会的文化处于一种失序状态,被过度消费的数码艺术充满着普遍的享乐情绪而缺乏必要的人文思考和终极关怀。

3. 数码艺术的繁荣进一步异化了大众文化的价值

当今时代是科技飞速发展的时代,各种现代化的传媒手段及娱乐方式渗透在人们的生活周遭,并不断影响着人们对现实生活的感知方式,由此带来了娱乐方式、生活方式和审美情趣的变化。形式、内容丰富的数码艺术摆脱了传统艺术的“正襟危坐”悄然渗透在人们的生活之中,成为人们日常消费的艺术形式。数码艺术以其平民性或者说“草根性”获得了大众的青睐,是受众面极为广泛的艺术样式,更由于大众传媒的推波助澜,数码艺术几乎渗透在人们生活的每一个角落。作为大众文化的重要组成,我们在肯定数码艺术在满足人们文化消费需求方面做出的努力的同时,也应该看到数码艺术的繁荣将会进一步加大了大众文化的价值异化。

一般而言,大众文化的发展方向是世俗的,它既不关注所谓的“精神”,也不重视主题的道德意义,即使在风格上也不讲究形式,数码艺术形式多样性就是其最好的说明。数字与网络技术在更进一步地改变文化传播方式的同时,也在某种程度上导致了信息和图像的泛滥。尤其是数字技术所带来的易复制、批量化生产等特点,在满足大众无深度审美需求的同时,也不断地复制、克隆或者说抄袭他人的文化成果,形成严重的文化雷同和信息重复。在法兰克福学派看来,作为文化工业的大众文化是商品生产原则普遍化的产物,也是社会信仰和价值中心历史性解体的结果^[10]。艺术“自降身价”开始了与普通大众的亲密接触,艺术的消费变得轻松简单而必要,这就从根本上瓦解了精英文化、理性文化。传统艺术所坚守的价值理性和道德理念也就逐步地被抛弃,这无疑会销蚀人们的价值观念,造成社会群体道德的整体下滑。

大众文化在价值观上并不追求道德意义上的完美,而是关注于日常生活的审美满足,强调的是—种宣泄的、放松的,甚至于是放纵的快乐。从某种意义上来说,这是一种消极的、反叛的生活方式。阿多诺对此有着独特深刻的理解:文化工业—方面极力掩盖严重重复化的异化社会中主客体间的尖锐矛盾,—方面大批量生产千篇—律的文化产品,来将情感纳入统一的形式,纳入—种巧加包装的意识形态,最终是将个性无条件交出,淹没在平面化的生活方式、时尚化的消费行为以及肤浅化的审美情趣之中。^[11]数码艺术承袭了大众文化的内在品质,背离了传统艺术所坚守的观念价值和道德标准,成为人们欲望满足的简单路径。数码艺术在大众文化的庇护下迅速走向了肤浅、平庸、乏味,甚至呈现为戏谑、色情、粗俗和野蛮,如2006年度热门网络词汇“恶搞”—词就从一个侧面反映了大众狂欢式的心理状态。经由数码艺术,人们更加沉浸于大众文化所带来的感观享受,在恣肆的大众狂欢中呈现出集体的失语,一切都无须思考和判断,传统不再,经典不再,大众文化泛滥,人们成为了大众文化的奴隶与俘虏,逐渐忘记了头上的星空和心中的道德律(康德语)。

三、汲取正能量,促进数码艺术健康发展

艺术和娱乐、高雅和通俗之间并不存在天然的鸿沟,通俗并不等于媚俗,数码艺术服务于大众文化发展,丰富大众娱乐形式和内容,满足了大众日益增长的精神文化需要。数码艺术发展过程中,如果只关注于技术手段的提升,单纯地围绕市场需要,盲目追求商业利润,势必会导致数码艺术及大众文化偏离主流文化方向。因此,需要深化文化体制改革,保持数码艺术正确的价值取向,方能促进数码艺术健康发展。

1. 深化文化体制改革,构建公共文化服务体系,发挥数码艺术服务大众的功能

深化文化体制改革,就是要进一步认识到加强公共文化服务是实现人民基本文化权益的主要途径,明确以公共财政为支撑,以公益性文化单位为骨干,以全体人民为服务对象,完善覆盖城乡、结构合理、功能健全、实用高效的公共文化服务体系至关重要,数码艺术在公共文化服务方面具有巨大优势。在文化体制改革中要以社会主义核心价值观

引领数码艺术在公共文化服务体系中发挥重要作用。鼓励国家投资、资助或拥有版权的优秀数码文化产品无偿用于公共文化服务;引导和鼓励社会力量通过兴办创意产业实体、资助项目、赞助活动、提供设施等形式参与公共文化服务,进一步加强数码艺术在弘扬社会主义核心价值观中的重要作用。

2. 完善数码艺术的评价体系与激励机制,保障数码艺术的良性发展

把遵循社会主义先进文化前进方向和人民群众满意作为最高评价标准,将群众评价、专家评价和市场检验统一起来,形成科学的评价标准。加强数码艺术理论研究,培养高素质数码艺术人才,开展积极健康的文艺批评。运用主流媒体、公共文化场所的资源,着力推广优秀数码艺术产品。设立专项数码艺术扶持基金,支持推介优秀数码艺术作品,加大知识产权保护力度,依法惩处侵权行为,维护著作权人合法权益,进一步推动数码艺术的良性发展。

3. 加强数码艺术工作者的理想信念教育,坚持正确创作方向

数码艺术是数字技术极大发展的产物,但数码艺术绝不是简单的技术创作。正确创作方向是文化创作生产的根本性问题,数码艺术创作者的立场决定了其作品的导向性。因此,数码艺术创作者必须坚持正确的价值取向,认真对待并积极追求数码艺术产品的社会效果,弘扬社会主义核心价值观,把创新精神贯穿于文化创作生产全过程,弘扬民族优秀传统文化,学习借鉴国外文化创新有益成果,兼收并蓄、博采众长,增强文化产品时代感和吸引力。

四、结语

现代数字技术和传媒的变革,在某种意义上使得艺术媒介化,而艺术媒介化的直接后果就是大众文化的兴盛。市场化与信息化促使当代大众文化的勃兴,但大众文化市场的发展与繁荣离不开全民狂欢式的数码艺术创作、娱乐和消费。无论从市场化程度、受众的广泛度还是对大众的吸引力和娱乐性等方面来考量,数码艺术都已经成为大众艺术的主体。数码艺术近年来的迅猛发展和精彩表现,为其身份认同提供了有力的证明,数字技术与互联网平台的进一步发展和成熟,更为其提供了广阔的发展空间,预示了其强大的生命力。

数码艺术自 20 世纪 90 年代以来的蓬勃发展,充分显示了其作为新兴艺术形态的旺盛生命力和广阔发展前景。但数码艺术作为大众文化的主体却也不可避免地具有大众文化与生俱来的平庸、直白、浅显、模式化等特点,这严重地限制了公众的思想自由和审美潜能。更为严重的是伴随着数码艺术的进一步繁荣,各种弊端日益显现,这将直接导致大众文化内在价值的进一步异化,从而使社会道德面临着整体滑落的危险。数码艺术若想突破现有弊端,取得应有的成就,就必须从无止境的技术追逐中脱离出来,建立独立的具有自身内在规定性的艺术体系,不断增强文化内涵建设,创造出属于自己的“深度模式”。当今时代背景下,我国数码艺术创作必须重视传统文化精神的传承,注意加强主流文化的引导,弘扬社会主义核心价值观,将主流文化通过数码艺术载体主动融入大众。为此,我们既要通过市场化的生产机制生产更加多样化的数码文化产品满足社会大众多层次的文化消费需求,又要坚持以社会主义核心价值观为导向,坚持社会效益和经济效益有机统一,遵循文化发展规律,适应社会主义市场经济发展要求,深化文化体制改革,进一步推动文化事业和文化产业全面协调可持续发展。

参考文献:

[1] 王杰泓. 大众艺术:一种“居间”的精神与品格[J]. 华侨

大学学报:哲学社会科学版,2005(3):98.
[2] 丹尼尔 杰 切特罗姆. 传播媒介与美国人的思想[M]. 曹静生,黄艾禾,译. 北京:中国广播电视出版社,1991:64.
[3] 丹尼尔 贝尔. 资本主义文化矛盾[M]. 赵一凡,译. 北京:三联书店,1989. 91.
[4] 尼葛洛庞蒂. 数字化生存[M]. 胡泳,范海燕,译. 海南:海南出版社,1997.
[5] 霍克海默,阿多尔诺. 启蒙辩证法[M]. 洪佩郁,蔺月峰,译. 重庆:重庆出版社,1990:126.
[6] 杜夫海纳,等. 当代艺术科学主潮[M]. 刘应争,译. 合肥:安徽文艺出版社,1991. 118.
[7] 黄鸣奋. 数码艺术 50 年:理念、技术与创新[J]. 文艺理论研究,2004(6):81.
[8] 盛宁. 鲍德里亚·后现代·社会解剖学[J]. 读书,1996(8):114-115.
[9] 王彬. 大众文化对青少年一代的影响[J]. 青年研究,2001(1):12.
[10] 朱立言. 哲学与当代文化[M]. 北京:中国人民大学出版社,1998. 50.
[11] 陆扬,王毅. 大众文化与传媒[M]. 上海:三联书店,2000. 50.

(责任编辑:李良木)

Digital Art: Mass Entertainment and Moral Crisis

XU Beng

(College of Art and Design, Nanjing University of Finance & Economics, Nanjing 210046, China)

Abstract: Digital art sneaks into mass culture with its advantages of diversity, promoting the development of mass culture and earning its role as an important component of mass cultural life. The industrialization and commercialization of mass culture is further promoting the favorable development of culture and art, but at the same time, there also exists a danger of subsequent decline in its intrinsic value, and the same fate occurs to digital art. Therefore, it is necessary to deepen the reform of the cultural system, enhance the healthy development of digital art and maintain its correct value orientation.

Key words: Digital Art; Mass Entertainment; Moral Crisis