



看经典,重拾文艺家精神

□ 姜天骄

虽然做到摆脱浮躁、心入情入并不一定能达到理想的高

度,但至少这应该是文艺创作者通往金字塔尖迈出的第一步

在于,虽然它已经成为过去,但是它是经过大浪淘沙之后,那个时代给我们留下的精神财富。它在某一领域树立起恒久的丰碑,每一次重温都会给我们带来真善美的体验,帮助我们找到那个时代的精神坐标。

时代发展需要向前看,也需要回头看。就像很多学者倡导重读经典,列出的书单最早可以追溯至先秦诸子。因为先秦诸子是中华文化经典中的经典,精华中的精华。我们并没有因为远离这个时代而忘记那段历史,反而会因为那个时代留下的优秀文化成果而更加珍视那段历史。

这就是今天的我们仍然需要经典的原因,如果把文艺比喻成反映时代的一面镜子,经典文艺作品就会因为它思想精深、艺术精湛、制作精良,满足了人们心灵的需要和精神的提升而被这个时代铭记。同样,也正因为这些经典文化的存在,才让一个民族在历史进程中“魂有定所、行有依归”,能够找到自己的位置和方向。

今天我们致敬经典,是抱着向前人学习的态度。重温经典绝不是简单的怀旧,而是带着对现实的反思。为什么我们今天的文艺作品有数量、缺质量,有高原、无高峰,究竟什

么样的作品才能够成为经典,代表一个时代的风貌、引领一个时代的风气?

答案可以在作品中寻找,可以看到,那些让人印象深刻、产生共鸣的佳作,从来都不是只写一己悲欢、杯水风波小格局,也不是一味媚俗、低级趣味的速成品,只有那些反映时代的进步,反映人性真善美的作品才能够经得起时代检验,历久弥新。

答案也许蕴藏在人的精神之中。曹雪芹著《红楼梦》“披阅十载、增删五次”;柳青创作《创业史》在皇甫村蹲点14年……回望历史,经典之作无不是厚积薄发、千锤百炼的结晶,对艺术家而言,铸就经典的过程其实就是一次身心的修炼,你的境界有多高最终决定了你的作品能走多远。今天,时代呼唤“工匠精神”,作为文艺工作者,也应该将精益求精的创作核心贯穿于文艺创作的始终,虽然做到摆脱浮躁、心入情入并不一定能达到理想的高度,但至少这应该是我们通往金字塔尖迈出的第一步吧。



一个正版粉

强过千个盗版粉

□ 于中谷

培养人们阅读正版的

习惯,让阅读盗版带有耻

辱感

最近参加了一个关于网络文学版权保护的沙龙,有幸与网络作家来个面对面交流。从网络作家们七嘴八舌讨论中才知道,不是每个网络作家都能日进斗金,而是呈现出两极分化的特点。

近日,2016年第十届中国作家富豪榜公布网络于榜单入选名单,34岁的玄幻文学作家唐家三少以1.1亿元版税收入领先,成为吸金能力最强的“网文大神”。

据说,网络作家论坛有一个非正式的统计,仅靠写书能够养活自己的作者不到5%。这个行业靠卖出版权挣钱的作者绝对是金字塔尖上的部分。而大多数网络作家都是靠网络订阅,即网站付给一部分当做稿酬。毕竟,不是每个网络作家都是唐家三少。

一个不容忽视的现象是,网络盗版很猖獗,行业不正当竞争严重侵害着网络作家的合法权益。这也是内容产业要剔除的“毒瘤”。

一直以来,在网络文学领域,“抄袭”好像已成家常便饭。据《中国网络文学版权保护白皮书》披露,2014年全年,网络文学在PC端和移动端付费阅读收入损失达77.7亿元。而且仅2014年一年,文化创意产业就损失了21.8亿元的衍生产品产值。

对网络文学企业来说,收入减少是网络文学盗版最为直接的危害,增加运营成本、作者流失以及责任负担等是间接危害。而对网络文学作者来说,收入减少是网络文学盗版最为直接的危害。再进一步说,对网络文学行业而言,规模缩减是网络文学盗版所带来的显著影响,并造成虚假繁荣的假象;行业多样性和多类型受到严重考验。此外,网络盗版对网络文学作品的定价及点击量的消极影响也不容小觑。

然而,对于网络作者来说,维权是件难事。这主要表现在找不到维权的对象、缺乏适当的维权渠道、维权成本高。于是,现在业内就有很多呼声,要加强对这些网络创作作品的版权保护。说到底,实行更加严格的网络版权保护,势必能促进新技术、新产业、新业态蓬勃发展,为更多创业、创新者提供健康的版权环境,提升数字文化创意产业的国际化发展水平。

纵然盗版最好的结果是扩大了作品传播,可是并非网络文学传播的正途。现在的网络作家很看重“正版粉丝”的凝聚力。用他们的话来说,一千个“盗版粉丝”可能比不上一个“正版粉丝”。在讲粉丝经济的时代,通过凝聚正版读者,一个网络作家可以形成很稳定的阅读圈子。

“正版粉丝”在传递着作品正能量。比如说,正版的读者比盗版读者更有凝聚力,比看盗版的读者高一头,这是网络文学的一种幸运。现在提倡全民阅读,一个重要方面应该是培养人们阅读正版的习惯,让阅读盗版带有耻辱感。

当然,在保护网络文学版权方面,加强诉前禁令、诉中禁令在司法保护中的应用,及时遏制侵权行为;同时加大赔偿力度,对明显恶意重复的版权侵权、不正当竞争行为大幅度提高赔偿金额,让违法者付出高昂代价等等,这些都不失为维护网络文学秩序的良策。

网络盗版如果得不到遏制,作者的热情很难提高,权益很难得到维护,这个行业和相关产业就很难发展下去。让创新与规制保持良性互动的平衡关系,才能建立新的和谐框架,让互联网生态圈中的个体“以法为依”,编织一张健康的互联生态圈。

本版编辑 梁婧

不患妨功,惟患夺志

□ 李尚飞

摆正考试的位置,从小

帮助学生树立远大的志向

明代大儒王阳明十一二岁的时候在京师上学。有一次在书馆里,他向老师问道:“何谓第一等事?”老师回答:“只有读书获取科举名第。”王阳明当即反驳:“第一等事恐怕不是读书登第,应该是读书学做圣贤。”

此时的王阳明也许并不了解像尧舜禹汤这样的圣贤究竟是什么样子,但并不妨碍他向着这个方向努力。早年为自己设定的崇高志向,成为引领着他毅然掘进的航标。

一个有着远大而坚定的志向的人,势必是一个果敢坚韧的人,在向着这样的方向前行的过程中,他“造次必于是,颠沛必于是”,任何的打击和挫折都消除不了他的这种意志;有了明确的志向,就会努力地去实现,哪怕通往理想的路途再坎坷,也会视作对自己的考验。

其实,越是高远的能够支撑一个人成就一番伟大事业的志向,越带着一定的模糊性。王阳明年少的时候就想做圣贤,但具体什么是圣贤,怎样才能达到圣贤的境界,他并不清楚。于是,才有相应的追索和探寻。前人谈读书的理想,是“修身,齐家,治国,平天下”,这样的志向,都显得比较抽象,唯其如此,才更能激发生命的潜力。在这一过程中,不可避免的科举考试,是作为通向成就更高志向的一条路途而存在的。

我们的有些老师,在这中间充当着一个不光彩的角色:努力把学生学习的目标狭隘起来,功利起来,框定起来。你不知道,那么我就告诉你,是为了考试;你坚持不了,那么我就告诉你,不能通过考试你将一无所获。老师的工作都围绕着成绩这一单一的目标。所有的学生,从上学的第一天起,就是为了考试成绩而学习,除此之外,其他都不存在。为了考试的学习,导致的直接结果就是志向的沦落。当志向不明确或者志向过于低俗具体的时候,就影响到一个人的终极追求了。没有了远大的志向,目前所做的事,就没有了一个确实的指归,这就等于是没有任何目标的漫游,精神很容易走向颓靡,意志很容易走向萎缩。同时,外界的喧嚣很容易转移他的注意力,遇到困难很容易让他畏葸不前,他就像浮萍一样漂泊无根难以找到一个落脚点。最近一段的学习,是为了最近一次的考试;这一年的学习,是为了这一年最终那次考试;所有的考试都通向最后的那次考试。问题在于,考试的目的又是为了什么呢?得不到解答的时候,许多问题便产生了。

北宋理学家程颐在谈到考试时,是这样说的:“故科举之事,不患妨功,惟患夺志。”考试是无法避免的,在一定程度上,应对考试对于一个人高远志向的实现并没有什么大的妨碍,令人担心的事情就在于视考试为最终的、唯一的目标而消磨了本来高尚的志向。

王阳明最终成为一代大儒,不但是思想家,而且是军事家、教育家,也成为中国历史上鲜有的“立德、立功、立言”的三不朽的完人。能够达到这一境界的人,毕竟是少之又少的。但要教育出来一大批有担当、有责任心、目光远大、心胸广阔的民族精英,却也要通过教育来实现;能让国民整体精神高尚、文明康健、尽取职责、有所追求,却也是要通过教育来实现的。而对于基础教育,当前亟需做的,还是要摆正考试的位置,从小帮助学生树立远大的志向。



高妍/绘



“

游戏承

载着某种文

化,应该提供

正能量



“

一个相

对信任的环

境,才能增加

用户的黏性

电子游戏被称为“第九艺术”,是当前最受人们喜爱的休闲娱乐方式之一。多变的类型,有趣的玩法,吸引着一批又一批的年轻人。不过,我却发现游戏定位正在悄然改变。举个例子:几年前的游戏大多很耐玩,而近几年的基本玩过一遍就没有再碰的欲望了。一开始这令我百思不得其解,直到有一天我找到了答案。

没错,这就是所谓的“快餐游戏”——快餐文化的一种表现形式。快餐文化是近十几年才兴起的新名词,是一种只追求速度而不追求质量的文化现象,而电子游戏一直走在快餐文化的最前沿。这究竟为什么呢?究其原因,我认为主要有两点:

随着经济发展越来越快,人们的生活节奏也相应加速。十年前,你也许可以安安静静地玩上两个小时游戏,边玩边思考其中的隐喻,但现在一切都变了。不用说游戏,就连吃个饭、走个路也得紧赶慢赶的。所有人都像被无形的鞭子抽打着,哪还有什么心思思考游戏的内涵和其中承载的文化?

于是,一种新型游戏类型应运而生——手机游戏。我对大部分手机游戏都嗤之以鼻,因为这些游戏可以总

小心快餐游戏洗脑

结为四个字——简单、重复。简单的画面,简单的情节,重复的操作。之前火得直冒烟的“愤怒的小鸟”就是如此。游戏情节和操作都很简单,就是把你的小鸟架上弹弓,尽可能多地摧毁小猪构建的防御工事,从事无脑破坏。可笑的是,“重复”竟然成为了游戏的特色,你必须一遍一遍打,才能获得高分并通关。这种游戏机制确实节省了时间,也许放学回家等公交车的时间就足够玩几十把“愤怒的小鸟”了。在我看来,大部分手机游戏都是因为这个时代的气氛所衍生出来的畸形产物,这更是快餐化的代表。

另外的要素便是商业化泛滥。商业化顾名思义就是以挣钱为主,这当然和艺术化存在着矛盾。也许大师级的开发者能掌握好两者的微妙平衡,但仔细观察现在游戏的发展趋势,你会发现基本所有的制作组都偏向于商业化。现在最火的游戏“使命召唤”也脱不了这个窠臼。这款游戏首次出现于13年前,并且以当时看来很极端的开发周期发布——一年一部。没过几年,“使命召唤”便凭借着种种前卫的游戏模式及爽快的打击感一举成为世界级的游戏系列,不得不说那时候的“使命召唤”真是生龙活虎。

你的信任,我的黏性

□ 王董

系的“百姓网”都要置身其中,游个痛快了。

不过,市场再大,也绕不开一些发展的痛点。对闲置物品二手交易市场来说,买卖双方间的信任就是最大的痛点,而且是从市场出现那天起一直痛到现在的痛点。

微信等熟人关系并不适合二手交易,试想一下,你会把不要的东西卖给朋友吗?当然不会,只会卖给陌生人。那么,你凭什么相信屏幕另一端、从未谋面的卖家?仅仅靠几张照片和一段描述性的话?要知道,卖家可是会不自觉地“美化”要出售的二手物品的,这是理所当然的事。同时也意味着,信任感的缺失导致了闲置物品二手交易市场的先天缺陷。

况且,二手物品一般只有一件,又是旧物,难以形成权威的评估标准。即使有些平台引入专业数码回收商、第三方参与者协助完成数码物品、二手车辆等的估价交易,但对这个市场中占据较大份额的衣服、箱包等来说,还是无法准确评估其价值,商品使用痕迹和缺陷也就难以明确责任。于

不过灵感也有用尽的时候,到了第八部作品,“使命召唤”渐渐失去了新鲜血液。尽管如此,其制作组依然坚持一年一部,并且每一部“使命召唤”销量仍然能稳定在2500万左右。一是由于整个系列的惯性,二是由于人们对于这种近乎“无脑”的游戏模式依然狂热。纯粹商业化的游戏赚足了钱,并引得无数游戏公司争相效仿。也许玩家和制作者互相影响,没过几年,整个游戏界基本都会进入这种可怕的商业化。这种游戏很容易辨认,主要特征是:夸张的视觉效果,简单的游戏剧情,容易上手的操作模式,平庸至极,玩完就忘。

其实这也是大势所趋。一款有深度的游戏光是剧本就得写好几年,这类游戏无论是资金还是开发周期,按照现在的标准都是不合算、不合理的。一个个坚守原则、质量至上的工作室解散,而那些快餐游戏却挣得盆满钵满。我对此感到悲哀。

游戏代表着某种文化,应该提供正能量。当几乎所有游戏玩家和制作组都活在快餐游戏的怪圈中,能被称之为艺术品的游戏必然寥若晨星;当所有人都清楚快餐游戏的危害,却又束手无策时,则悲哀莫过于此。

是,买家收到货品后难免“吹毛求疵”,希望下次能用更低的价格弥补此次的“损失”,这又会加剧双方的不信任。

当然,退换货争议、加价倒卖、物品掉包等也是闲置物品二手交易市场眼下的痛点,这些都与信任感的缺失直接相关。上述问题并不好解决,需要二手交易平台长期市场探索后的规则体系的确立,比如,交易规则、定价规则、卖家身份认定规则……而这需要一个较长的过程。好在如今,有些线上二手交易平台已经迈出了探索的第一步。阿里巴巴系的“闲鱼”构建了社区的概念,让人们在实体和虚拟两种模式中去交流、交易,但无论哪种模式,都是一个相对信任的环境,增加着用户的黏性。

总之,这是一个分享的时代,Uber没有一辆自己的车却成为世界上最大的打车平台就是最好的例证。所以,闲置物品二手交易市场只要能够解决这些痛点,就必定能带来不小的市场增量。到时候,出现不卖一件属于自己的货,却是全球最大的交易平台也不是没有可能的。谁知道呢,反正未来充满想象。