

2022年语文上海市杨浦区高三二模考题

1. 现代文阅读

阅读下文，完成下面小题

新媒体对传统文化秩序的改变

(1)一种新的、重要的传媒，往往会给旧的文化秩序带来强烈的冲击，迫使其转变观念或改变运行轨道。如印刷术发明后宗教书籍的大量发行打破了贵族和传教士对宗教及其他知识的垄断，教会的“知识权威”逐渐崩溃，旧有的文化等级秩序就此被扭转。

(2)而今天，互联网上的一些迹象，可能导致一些本已根深蒂固的观念或事物的变迁。首先，印刷时代深入人心的“作者”概念将会发生异变，甚至完全消失。远古时代许多口语作品，如《荷马史诗》、《吉尔伽美什》、《罗摩衍那》等，都没有明确的作者，他们来源于民间多人创作，在一代代远古人群的口口相传中经过多次增删润色而形成经典。现代“作者”概念是在书面文化出现之后，作为个体的作者可能被确凿查考并且其著作权受到尊重的情况下才形成的。但这一现象有可能在将来受到挑战，因为互联网、数字化传播、影像制作程序等的媒介技术，将导致新一轮的“集体创作”现象出现。如：网民使用软件修改、增删某张有趣的图片，经多次转发和反复改绘后成为广为人知的网络作品。数字时代的艺术创作在某种程度上复现了远古时代初民们歌咏史诗的情景：每个讲故事的民间艺人都在一次次重述中为史诗增添自己的精彩构思，而他们的名字则散落在漫长反复的流转迁徙中……

(3)对“作者”观念形成更极端挑战的将是“电脑游戏”或“程序创作”。随着大型计算机和高级程序软件的开发，电脑将能够处理越来越复杂精密的任务，甚至具有相当的创造性。

如果一部电影是某个程序依据过去的成千上万个文学故事、电影故事的元素重新组合编织而成，它的作者是谁呢？电脑、程序员，还是所有艺术先辈？

(4)还有值得关注的是，近几年随着游戏画面像素的提升和故事情节的复杂精致，使得高端游戏越来越接近电影故事片。于是“电影游戏”、“互动式电影”的跨门类产品便诞生并迅速增值起来。

(5)游戏在美学上可以给电影提供的主要表现在：互动情节和开放性结局。玩家可以参与各个环节的发展，改变情节走向，获得不同结果。从电影的发展史来看，其实也存在着一个从“独断”式结局走向“开放性”结局的过程。不少故事片事实上早已具备了与游戏相似的思路，只是到目前为止，电影的情节走向仍然是由导演设置的。在未来，观众则可能会加入情节的互动过程，通过观影时的操作去影响故事结局。

(6)但是，游戏式电影从根本上说不应成为电影主流，它们只应是电影产业中“娱乐片”这一分支的组成部分。因为传统电影和游戏的本质在于：电影以观赏为主，好电影除了情节引人之外，还应该有丰富的审美意蕴和超越性的哲理意味；游戏则以互动为主，给人以饱满强烈的感官刺激，提供消遣时间的愉快方式，但游戏结束后一般不会产生意蕴回味和思想提升。因此，二者的融合不应该成为影像艺术的主潮。

(7)总之，未来影像媒介与技术的发展可能出现更多混融、越界的文化现象。互联网这个包罗万象的媒介将催生出更多融会多种文化形式的影像产品，冲击和重组传统的文化和艺术的秩序。

【1】文章第（5）段的“独断”指。

【2】本文从两方面阐述“新媒介对传统文化秩序的改变”。它们是：

□

□