



吉首大学学报：社会科学版 » 2011, Vol. 32 » Issue (4): 139-142 DOI:

传播学研究

最新目录 | 下期目录 | 过刊浏览 | 高级检索

◀◀ Previous Articles | Next Articles ▶▶

数码化身：自我实现的另一种可能——新媒体艺术中的“化身”现象

(厦门大学 人文学院，福建 厦门 361005)

Digital Avatar:Another Possibility of Self Fulfillment—Analysis of Avatar Phenomenon in New Media Art

(College of Humanities,Xiamen University,Xiamen,Fujian 361005,China)

- 摘要
- 参考文献
- 相关文章

全文: PDF (457 KB) HTML (1 KB) 输出: BibTeX | EndNote (RIS) [背景资料](#)

摘要 新媒体艺术中的“化身”现象，从外在形式的塑造到内在情感的展现、自我的构建，无不彰显出人与化身之间的复杂关系：人固然可以通过化身救赎身体、体验多种情感、超越自我，但也存在追求虚幻完美、深陷情感泥潭、迷失自我的风险。人只有与化身保持适当的张力，灵活运用化身，才能找准自己的位置，更好地满足自我实现需要。

关键词： 新媒体艺术 化身 身体 情感 自我认同

Abstract: The “avatar” phenomenon in new media art reflects the complicated relationship between people and avatar in every aspect from the establishing of exterior forms to displaying of interior emotions and establishing oneself. Through avatar, though men can save their bodies, experience several kinds of emotions and surpass themselves, there exists the risk of pursuing illusory perfection, being trapped in the emotional marsh and losing oneself. To some extent, it indicates that only when men keep an appropriate tension with the avatar can they pinpoint their positions correctly to satisfy the need of self-fulfillment.

Key words: new media art avatar body emotion self-identification

服务

- ▶ 把本文推荐给朋友
- ▶ 加入我的书架
- ▶ 加入引用管理器
- ▶ E-mail Alert
- ▶ RSS

作者相关文章

- ▶ 林晶

基金资助：

福建省高校思想政治教育研究会课题 (JBS10003)

作者简介：林晶（1980-），女，福建泉州人，厦门大学人文学院博士生，厦门大学信息科学与技术学院讲师。

引用本文：

林晶. 数码化身：自我实现的另一种可能——新媒体艺术中的“化身”现象[J]. 吉首大学学报：社会科学版, 2011, 32(4): 139-142.

LIN Jing. Digital Avatar:Another Possibility of Self Fulfillment—Analysis of Avatar Phenomenon in New Media Art[J]. Journal of Jishou University (Social Sciences), 2011, 32(4): 139-142.

- [1] Matchett F K. Lord or Avatar?: The Relationship between Krsna and Visnu[EB/OL]. <http://books.google.com/books?id=1oqTYiPeAxMC&pg=PA4#v=onepage&q=&f=false>, 2010-02-04.
- [2] 方勇.庄子诠释[M].成都:巴蜀书社,1998.
- [3] 夏秀丽.《太平广记》中的化身型虎故事[J].中国文言小说研究,2007(3).
- [4] 黄鸣奋.离形得似:互联网艺术与化身网络建设[J].南京邮电大学学报:社会科学版,2006(12).
- [5] [法]让·波德里亚.消费社会[M].刘成富,全志刚,译.南京:南京大学出版社, 2001.
- [6] Nicolas D. Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds[M]//Proceedings of the 27th international conference on Human factors in computing systems,2009.

- [7] Nagisa M. Marching Bear: An Interface System Encouraging User's Emotional Attachment and Providing an Immersive Experience [M]// Entertainment computing. ICEC, 2007.
- [8] Nelson Z. Passive Interactivity, an Answer to Interactive Emotion [M]// Entertainment computing. ICEC, 2006.
- [9] Ben Salem, Adrian Cheok, Adria Bassaganyes. BioMedia for Entertainment [C]// Entertainment Computing. ICEC, 2008.
- [10] [美]雪莉·特克尔.虚拟化身:网络世代的身份认同[M].译者:吴佳真.台北:远流出版事业股份有限公司, 1998.
- [11] Jeffrey B. Intimate Interactions: Online Representation and Software of the Self [M]// ACM Penn Plaza, 2008.
- [12] Rechard. Avatar, Character, Persona [EB/OL]. <http://mud.co.uk/richard/acp.htm>, 2010-02-05.
- [1] 杨斌. 职业女性健身消费价值取向的社会文化分析[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2011, 32(3): 144-148.
- [2] 蔡朝辉. 网络文学写作精神探析[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2011, 32(3): 85-88.
- [3] 黄鸣奋. 赛伯女性主义:数字化语境中的社会生态[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2008, 29(5): 91-97.
- [4] 雷霖. 萧红小说中的身体之喻[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2007, 28(6): 67-70.
- [5] 刘飞. 道德何以可能:经验抑或超验——康德道德形而上学之启示[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2007, 28(4): 22-27.
- [6] 李相群. 情感因素对英语学习者的影响[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2006, 27(2): 161-165.
- [7] 陈义华, 刘飞. 后殖民语境下的中国文化身份建构[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2005, 26(4): 75-79.
- [8] 王玮. 论儒家伦理的自然情感基础[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2005, 26(2): 32-35.
- [9] 黄鸣奋. 虚拟身体:现象学与数码艺术的会聚[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2004, 25(3): 60-64.
- [10] 余佐辰. 泊者的梦寻:解读《开花的女人》[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2004, 25(2): 86-89.
- [11] 杨春时. 中国知识分子的现代寻根[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2001, 22(4): 1-4.
- [12] 刘晗, 褚润泽. 论音乐艺术特征的内在层次关系[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2001, 22(4): 88-91.
- [13] 李建华. 道德情感培育的社会举措[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2000, 21(3): 8-13.
- [14] 粟世来. 生命之悲与艺术之美的诗性转换——一个传统诗学命题的审美心理学诠释[J]. 吉首大学学报:社会科学版, 2000, 21(1): 106-109.