



# 试论新闻娱乐功能的合理性

米丽娟

(重庆文理学院学报编辑部,重庆永川402160)

**摘要:**在“新闻”一词的历史发展和新闻事业的具体实践中,新闻存在着明显的娱乐功能,新闻真实性研究和新闻定义都没有忽视新闻本身的娱乐因子。但是,新闻娱乐功能也有其特定的边界:广度上有制约,深度上有底线,并非所有的新闻都能娱乐。新闻无论怎样娱乐都不能违背真实性原则,否则就会娱乐致死。

**关键词:**新闻娱乐功能;实践依据;学理依据

**中图分类号:**G210 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-9841(2010)03-0165-05

## 一、新闻娱乐功能的彰显

曾几何时,鳞次栉比的厂房在广袤平畴拔地而起,滚滚浓烟代替了袅袅炊烟,机器轰鸣盖过了鸡鸣狗吠,田园牧歌成了幽魂呻吟,气若游丝地飘荡在怀旧的人们心中,劳伦斯笔下现代工业文明对自然、天性和良知的摧毁,使日出而作、日落而息的生活一去不返,人们在快节奏中苟延残喘,忙里偷闲地寻求肉体放松和心灵解脱,人们需要轻松的游戏,需要易于消化的精神食粮来缓冲工业化和城市化浪潮带来的压力,新闻娱乐功能有了滋生的土壤,在西方,出现了一个全新的组合词——Infotainment,由Information(信息)和Entertainment(娱乐)构成,中国的许多媒体也出现了新闻和娱乐融合的现象。作为大众每天必不可少的文化快餐,娱乐化的软新闻好比萦绕于水泥森林的轻音乐,对人们坚硬冷漠的灵魂进行日常保健和按摩,新闻娱乐功能在现代工业文明的背景下空前凸显,表面上看似乎是文化现代化的必然产物,其实,新闻本身就存在娱乐因子。

数字光电技术增强了媒介以假乱真的能力,特技处理的效果使虚假的变得真实,使真实的看上去比它本身更真实,高科技正在让人们丧失辨别真伪的兴趣,桑塔耶那的快乐审美原则正在取代真实性原则,快感的客观化在数字技术的辅佐下获得了桑塔耶那时代的人们无法想象的动力,真实性成为实

现快乐的手段,而不是知识经济时代所要求的目的,快乐美学在数字经济时代重生,人们在娱乐化浪潮中把知识追求的真实第一原则抛到了九霄云外,新闻娱乐功能成为传播者和受众的共同追求,也成了收视率和传播效果的源泉。

伴随收视率这一“万恶之源”的是大众传媒产业化步伐的加快,传媒内容生产在适应大众化的赢利机制同时,把讨好观众作为首要任务,媚俗成为生存之道,新闻娱乐功能的彰显在社会心理需求和技术条件的保障下成为必然。在“新闻立媒”思想的指导下,不少从业者认为:新闻中有了娱乐,受众就有了快感,媒体就有了取之不竭、用之不尽的注意力资源,随之就有了数不清的广告和收入。

新闻娱乐功能模糊了新闻与艺术的界限,使新闻的独立地位受到挑战,而且还容易让人陷入真假纠缠,因此遭到新闻专业主义者的反对,他们树起“反低俗化”大旗对其大加责罚,与实践中新闻娱乐功能被业者和受众追捧的局面形成强烈反差。我们有必要采取客观冷静的态度,进行实事求是的科学分析,使新闻学立足于新闻实践,只有这样,新闻娱乐功能的彰显才能得到理性的引导,走出低俗化的误区。

## 二、新闻娱乐功能的实践依据

新闻娱乐功能是合理的,它不但有受众需求作

\* 收稿日期:2009-10-02

作者简介:米丽娟(1970-),女,重庆潼南人,文学博士,重庆文理学院学报编辑部,副教授,主要研究新闻学与传媒文化产业。

为现实基础,还有泛游戏说提供理论支撑。泛游戏说源自孔子“依于仁,游于艺”的思想,“艺”包括礼、乐、射、御、书、数,即“六艺”。庄子《逍遥游》中“乘天地之正,而御六气之辨,以游无穷者”是指“游于自然”和“道”的身心自由状态。柏拉图的游戏教育理念、康德的审美游戏观、席勒、斯宾塞“艺术源于游戏”的理论、马克思的实践语言观、普列汉诺夫“游戏是劳动的产儿”以及维特根斯坦、索绪尔、伽达默尔、拉康的“语言游戏观”,温奇、哈贝马斯的观点等,都为泛游戏说提供了注解,海德格尔还衍生出“天地神人四方游戏说”。

游戏是为了提高劳动水平而进行的模拟演练,劳动产生游戏,游戏带来更高级的劳动。劳动中那些人类生存必需的技艺只有通过游戏才能代代相传,孩童总是在模仿成人的游戏中习得生存的技能,学会劳动,为成人生活做准备。如果没有游戏,劳动就不会延续和提升,就好比不会繁殖后代的物种必然灭亡一样,人类发展生产力的实践表明,发展离不开游戏,发展的持续性让人们不再追究“先有鸡还是先有蛋”。“先有劳动还是先有游戏”已成了一个伪问题,游戏和劳动在一定条件下可以互相转化,日常生活中游戏和劳动已经失去了区分的必要,使“一切活动都成了游戏”,这是泛游戏说的基本内涵。

新闻活动是人类认识世界、改造世界的一种劳动,根据泛游戏说,它必然产生游戏。新闻就是用语言对事实进行社会建构的符号游戏,新闻游戏逐渐削减它的劳动性质,凸显游戏性质,新闻成为精益求精的专门技“艺”,与艺术品一样,只有在游戏中才会更完美,这只能在解决根本问题的劳动之后,游戏中的训练和探索又会使下一次劳动更高级,在更高的层次上满足人们的需求,而一旦满足之后,人们会产生新的需求并促进新的游戏冲动产生,于是又在新的游戏中进行试验,如此良性循环,新闻传播的内容、形式、技术和规则都在游戏中完善和提高。

新闻传播的实践伴随人类日常生活全过程,在唐代以前的古代新闻传播活动,可分为非语言传播和语言传播。远古时期,人们用“手势、声音、符号、图画、雕刻、结绳、烟火报警、以物代意”<sup>[1]</sup>等手段传播新闻,语言产生后,口头语言传播一度成为新闻传播的主要手段,后来其主导地位被文字所取代。公元105年,蔡伦发明造纸术,人际传播更加方便快捷,新闻信息流量成倍增长;7世纪上半叶发明雕版印刷术,唐朝人已广泛使用雕版印刷术印制佛

经;北宋庆历年间(1041-1048)毕昇发明泥活字印刷术,1070年木活字印刷术滥觞,1315年铸出了铜活字。中国印刷术及其他发明经“丝绸之路”传向西方,德国人古登堡历经20多年摸索发明了铅活字印刷术和手压印制设备,1455年印出了42行本《圣经》,印刷术的发明和演变使新闻传播技术逐步向前推进。电磁波的发明和运用从根本上改变了新闻传播的物质载体,使新闻传播进入新纪元,计算机的普及使新闻传播进入网络时代,新闻传播的新技术、新发明在游戏中产生,在反复试验中发展和完善,新闻的日常生活化和游戏化相互促进。正如语言的使用一样,只有抛开其抽象性,落实到日常生活中,发挥游戏功能,新闻活动才有生命,才能满足人们的需求,才有意义。

新闻自产生以来,传受双方就进行着一场场复制“事实”、“语言”和“观点”的游戏,复制程度各不相同,体现了个体对客观事实认识和接受程度的差异,游戏性是新闻的天然属性,游戏必然产生娱乐。美国传播学家赖特按照受众的本质、传播实践的本质以及传播者的本质,于1959年定义了大众传播,他后来又补充了拉斯维爾的大众传播媒介三功能说——监视周围环境、联系社会各部分以适应周围环境、传承社会文化,正式提出了大众传播媒介的第四大社会功能——提供娱乐。新闻作为传播的主要内容,与大众传播媒介一样具有娱乐功能。新闻中深受人们欢迎的趣闻最能体现新闻的娱乐功能。“也许媒介中的大部分内容旨在娱乐,即使报纸也是如此,只要我们注意以下众多的专栏、特写和补白,就不难发现这一点。媒介的娱乐功能旨在给人们每天的难题提供喘息的机会和轻松的时间。”<sup>[2]</sup>报纸又被称为新闻纸,八卦新闻的专栏和特写使它拥有固定读者群,广播电视等新闻媒介更是把娱乐性软新闻当成宠儿,在收视率的逼迫下,硬新闻也开始“软”化,电视会议新闻改变严肃的面孔,用花絮和与会议相关的生活画面代替死板的会议镜头来吸引观众的眼球,新闻成为受众休息、调整、逃避压力、充实闲暇的工具,进而成为创造大众文化的主力。新闻的娱乐功能不但体现在新闻实践中,也得到新闻研究的重视,不但“新闻”的词源学考证说明了这一点,新闻史和“新闻”一词的定义也说明了这一点。

### 三、新闻娱乐功能的学理依据

#### (一)“新闻”词源考证

中国古代新闻一词具有很强的娱乐色彩,新奇

比真实更为人们所青睐。王中曾带动学术界展开“新闻”的考辨之风<sup>[3]</sup>，共有5种说法：

### 1. “新闻”指传闻

《新唐书·隐逸传》载孙处玄语：“恨天下无书以广新闻。”这是中国典籍最早使用“新闻”一词。孙处玄投书执政大臣桓彦范，评论时政得失，未被采纳，挂冠而去。当时武周与李唐争权激烈，他希望有书记载，以广天下视听。“新闻”指书籍记载的传闻，即“新文”。

### 2. “新闻”指故事、时事

《宋史·艺文志》载，唐人段成式著《锦里新闻》三卷（失传），现存有尉迟枢《南楚新闻》，成书于883年，其中所收传说和故事以志怪形式出现，收有“蜀中八仙”之一尔朱氏沿江漂泊生活的记载。此处“新闻”指“新鲜之闻”，“新”是相对的，是对记录者而言，别人不一定觉得“新”。把“新闻”当作时事报道的是与尉迟枢同时的诗人李咸用<sup>[4]</sup>，其《披沙集》中有两首诗用了“新闻”，一是《春日喜逢乡人刘松》的“旧业久抛耕钓侣，新闻多说战争功”，一是《冬夕喜友生至》的“多少新闻见，应须语到明”。

### 3. “新闻”指刺探采访的秘闻

宋朝赵升《朝野类要》称：“其有所谓内探、省探、衙探者，皆衷私小报，率有泄漏之禁，故隐而号之曰新闻。”当时已有“边报”、“朝报”、“衷私小报”，这里“新闻”有四个意思：（1）它不是指口头“新闻”，而是文字印刷“新闻”；（2）不是笔记文学中的“新闻”杂俎，而是见于邸报的“新闻”；（3）这种报端“新闻”涉及宫廷机密，是政治性极强的“新闻”；（4）不是道听途说，而是刺探采访的“新闻”。这几乎是现代意义上的“新闻”了<sup>[4]</sup>。

### 4. “新闻”指新奇的事儿

《红楼梦》第一回写甄士隐“梦幻识通灵”，醒后抱着女儿到姑苏街上，一僧一道对他说些莫名其妙的话便不知去向。甄士隐回家痴想，隔壁葫芦庙内的穷儒贾雨村道：“老先生依门伫望，敢是街市上有甚新闻么？”这里的“新闻”指街上新奇事儿。第二回贾雨村初入仕途，因“有些贪酷之弊，而恃才侮上”，被参革职。后来他做林黛玉的家庭教师。一日于酒店邂逅京都旧友冷子兴，二人闲谈慢饮，贾雨村问：“近日都中可有新闻没有？”冷子兴道：“倒没有什么新闻，倒是老先生的贵同宗家出了一件小小的异事。”冷子兴道出宝玉含玉而生的新奇事儿。此处“新闻”等同于奇闻异事，非冷子兴亲眼所见，也未必查证，不过人云亦云而已。

### 5. 古代“邸报”内容不叫“新闻”

古代“邸报”内容不叫“新闻”，而称“诸事”：指的是圣上诏书、朝廷法令、大臣奏章、官员任免及宫廷要事等。唐人孙樵在《经纬集》中云：“及来长安，日见条报朝廷诸事者，徒曰今日除某官……。”刘禹锡为杜佑作《谢男师损等官表》称“又得进奏官裴遘状报……”，“状报”即“新闻报道”，即消息。

1815年马六甲出版第一份中文报刊《察世俗每月统纪传》，1833年广州出版我国国内最早中文报刊《东西洋考每月统纪传》，都是外国人创办，报刊名称用“传”字却是依中国传统表明报刊内容真实，“传”在我国古代记述真人真事。“新闻”从此强调真实，与古代“新闻”划清了界限，今天“新闻”的词义，并不是来自宋朝的“小报”，而是从最先出现近代新闻事业和最先使用“新闻”近现代词义的国家那里“移植”过来。

词源考证表明“传说”、“新闻”与“历史”有相通之处。司马迁在《史记·殷本纪》中讲述关于商朝发轫的神话传说：殷契母曰简狄，有娥氏之女，为帝誉次妃。三人行浴，见玄鸟堕其卵，简狄取而吞之，因孕生契。契长而佐禹治水有功。帝舜乃命契曰：“百姓不亲，五品不训，汝为司徒而敬敷五教，五教在宽。”封于商，赐姓子氏。契兴于唐、虞、大禹之际，功业著于百姓，百姓以平。《诗经·商颂·玄鸟》云：“天命玄鸟，降而生商。”近年发现的战国楚简中也有相关记载。限于认知水平和历史条件，司马迁编撰《史记》主要依据有三：一是文字记载，二是道听途说，三是亲身经历。商王朝与玄鸟的传说，真实地反映了当时人们对自身起源的认知状况和对自然物种的莫名敬畏，将商王朝的由来归功于玄鸟，体现了人类对飞禽的神奇膜拜和亲近欲望，也隐喻了人类“心骛八极，神游太虚”的飞翔梦想，还衍生出无数“上九天揽月”、“逐日追风”的太空神话。而这些神话在今天已有不少变成现实：神州六号、嫦娥一号等就是对古代飞翔梦想的呼应。关于商王朝起源，“传说或许有点离奇，但现代学者从人类学的视角出发加以研究，发现这则感生故事背后寓示的，很可能是上古时代中国母系社会的繁衍状况：人们只知其母，不知其父。而‘玄鸟’在这其中充当的，大概是一个族群或部落共同尊奉的图腾那样一类的角色。商代传存的青铜器中，有一件玄鸟壶，壶上刻有‘玄’、‘鸟’、‘妇’三字合文的图铭，研究者认为它就是商人先世玄鸟图腾的残余。玄鸟与女性符号合一，其中自有特殊的意义在”<sup>[5]</sup>。

传说有真有假，新近的传说就是新闻。新闻也有真有假，在“传”的过程中，真实性会衰减，因此绝

对真实、与原生态一模一样的新闻是没有的。虚假的传说就是谣言，一时难以确定真假的传说就是“流言”，辞书对“流言”的释义是：没有事实根据的消息。美国社会学家 G. W. 奥尔波特和 L. 波斯特曼在《流言心理学》一书中提出流言传播规律： $R=ia$ ，其中，R(Rumour)指流言，i(important)指重要性，a(ambiguous)指暧昧性即信息不透明。该公式表明：流言的流行量同问题对当事人的重要性和有关命题证据的暧昧性之积成正比。如果重要性或暧昧性一方是零，则 R 也为零，即流言无从发生。如果问题不重要，无论信息多么不透明，即非常暧昧，流言也流传不开来。同样，问题再重要，但信息很透明，即不暧昧，流言也无法传播。流言盛行必然助长娱乐。

英语中 News 一词源于希腊，《牛津词典》解释为“新鲜报道”，此说始于 1423 年苏格兰国王詹姆斯一世的诏书：“我把可喜的新闻带给他。”美国新闻学者约斯特则认为新闻(News)一词由 New 派生而来，18 世纪以后才作为现代意义的词汇运用。德语“新闻”(Zeitung)一词源于德国北部俗语“报道”(Tidewde)，指商旅传播的趣闻轶事，15 世纪演化为“在时间上绝对新颖的事物”，16 世纪后被用作印刷物的代名词，作“报纸”解。俄语中“新闻”与“新的”同一词根。日文“新闻”作“报纸”解始于幕府时代文久二年(1862)一月发行的《官版巴达维亚新闻》。可见，不同语言中“新闻”一词的要义都是“新”。

## (二)新闻真实性研究

传闻、故事、秘闻、新奇事儿都有娱乐逗趣的作用，中国的“新闻”概念最初主要指向娱乐，对真实的要求倒在其次，这与西方新闻类似。“早期的美国报纸上几乎没有我们今天称之为‘新闻’的东西，报纸所有人也不雇用记者。当时的报纸上充斥着政论文章、产品广告和地区商务的服务信息。即便有新闻报道，也是加入了大量编辑个人观点的报道。这些早期的编辑大部分都认为自己的观点是正确的，因此报道那些观点就是真实的新闻。”<sup>[6]47</sup> 欧洲资产阶级报纸的雏形——手抄小报出现于意大利威尼斯，当地手工业发达，10 世纪末就是富庶的商业共和国，1566 年出现一种叫“手抄新闻”的单页小报，张贴在公共场所，只要交一个铜币就可以趋前阅读。“主要内容是商品行情、船舶启航与到达日期、交通情况，也报道政局变化、战事消息和灾祸事件（因为这些都严重影响贸易和交通）。”<sup>[7]2-3</sup> 德国最早的三大报团之一乌尔斯坦因于

1904 年创办了德国第一份以零售为主的大众报纸《柏林午间新闻报》，“它中午发行，整个头版全部刊登照片和大字标题，着重刊登社会新闻、警察局新闻以及娱乐材料”<sup>[7]25</sup>。斯普林格 1952 年于汉堡创办的日报《图片报》是德国最早的通俗性画报，“主要刊登社会新闻、体育新闻、趣闻等，注重新奇、刺激和娱乐。1964 年该报销数超过 300 万份，成为联邦德国销数最高的日报”<sup>[7]28-29</sup>。可见，媒介最初把娱乐性放在首位，娱乐性是媒介对“新闻”的第一要求，但随着西方实证主义渗透到新闻实践和学术领域，人们为这种智力游戏增加了一条新的重要规则——真实。中国近代报刊对西方新闻真实观采取“拿来主义”的态度，从而忽略了娱乐性在新闻事业发展中曾经占据的主导地位。

其实，西方新闻真实观是在游戏中不断演进的：最初是美国记者认定“真实”就是准确无误地报道事实，尽可能精确地转述被采访者的话，不管他(她)讲的是否正确，报社宁要不长脑子的记者，也不要不会精确转述的人。这种报道方式比之美国早期政论报那种吵吵嚷嚷的真实，明显存在缺陷，麦卡锡成功利用了这种缺陷，通过新闻媒介广泛散布美国高层中有共产党的谣言，在美国市民社会中制造了共产主义恐慌，有力地打击了他的政敌。终于，有些不愿充当政客工具的新闻人逐渐觉醒起来，开始让反方说话，承担起新闻的社会责任，后来，美国出台了著名的哈钦斯事实标准，并在新闻界推广应用。“客观性”被美国人自诩为“原本就是北美人的思想”，他们认为“欧洲报刊的报道总是具有明显的政治色彩”<sup>[6]64</sup>。可见，真实与否永远是公说公有理，婆说婆有理，新闻是需要不断制定规则的游戏，就像不断求证的公式，求证的游戏性质让人沉迷其中，滋生新闻专业主义倾向。多数美国受众认为记者只会获取和证实真相，不会关心报道对象，美国媒体禁止记者参加社会组织和群众团体，以确保报道客观、公正和中立，真实比道德和人文关怀更重要。人们在调查性报道的求证中忘记获取真相的原初目的，被新闻游戏引入科学探索的迷宫，新闻本身的娱乐因子(新)吸引人们求“真”。

## (三)“新闻”定义中的“娱乐因子”及其边界

众多定义承认新闻的游戏性，从根本上巩固了新闻娱乐功能的合理性。比如：“新闻者，最近时间内所发生认识一切关系于社会人生的兴味、实益之事物现象也。”<sup>[8]</sup> 潘公展《新闻概说》认为：最近发生的事实，能引起多数读者兴味，能给予读者以实益，方为新闻。黄天鹏《新闻学概要》认为：新闻就是最

多数人所注意而感兴趣的最新的事实。美国学者布莱尔说：“新闻是最近发生的，能引人兴味的事实。”莱尔·斯奥塞说：“新闻是任何及时的事情、意念或意见，它使一个社会中的大多数人感兴趣和受到影响，并为他们所了解。”合众社《记者手册》称：新闻是任何一个也是每一个有关生命与物质的趣闻之彻底宣露，新闻是“在真实的世界里找故事”<sup>[9]</sup>。成都电视台新闻频道 Logo 是“新无止境，闻达天下”，在求新理念下，“赵刚摆新闻”栏目把新闻当作“龙门阵”，“天天 630”、“成视新闻”、“今晚 800”等新闻栏目也颇具娱乐功能，比如“新闻 800”播出过奇人大搜索：“江湖绝学腹语神功”、“含灯大鼓表演的王玉兰”和“木偶表演艺人邓志鸿”等。

定义中体现的“娱乐因子”是娱乐功能的内因，受众需求是外因，在适当条件下，内因通过外因起作用，娱乐功能得以发挥。新闻娱乐功能是合理的，但它也是有边界的：

(1) 广度上有制约：并非所有的新闻都能娱乐，新闻娱乐泛滥会影响新闻的权威性和公信力。比如成都电视台主持人把凶杀案的新闻用来调侃，幸灾乐祸地戏谑受害者家属：“那就等着收尸吧！”另据他们报道：含辛茹苦的农妇孝顺公婆、抚养儿女、辛勤耕作，丈夫长年在外花天酒地，后来带回情妇参加她公公的葬礼。主持人发动城里某社区的妇女七嘴八舌地评论这个女人的过失，还让评论者领取奖品，为了收视率，媒体丧失了起码的人文关怀，在娱乐中失去了媒体应有的责任和良知。

(2) 深度上有底线：新闻无论怎样娱乐也不能违背真实性原则。新闻的定义兼顾了“真实”和“娱乐”，真是善和美的前提，为娱乐划定了边界，真实

是使娱乐有度的法宝。新闻的游戏性与娱乐功能不同，后者是前者的表现形式，是前者在一定条件的功能彰显，前者是后者的内在动因和逻辑预设。游戏≠玩耍≠娱乐，游戏具有正当的目的，不同于单纯的玩耍。“游戏说与被动的快乐说不同，它抓住了能动的特点，给人创造的喜悦，伴随想象活动，也提供意象。”<sup>[10]</sup>

科学满足人们的求知欲，人们对科学只要求真实，真实是科学的目的。艺术则满足人们的娱乐，真实不过是达到这一目的的手段。新闻既是科学又是艺术，既要真实又要娱乐，失去真实的娱乐容易步入空虚、颓废和低俗，会娱乐致死。

#### 参考文献：

- [1] 白润生. 中国新闻通史纲要[M]. 北京：新闻出版社，1998：9.
- [2] 沃纳·赛佛林，小詹姆斯·坦卡德. 传播理论起源、方法与应用[M]. 郭镇之，等，译. 北京：华夏出版社，2000：349.
- [3] 王益民. 系统理论新闻学（第四版——新世纪修订本）[M]. 武汉：华中科技大学出版社. 2003：1-23.
- [4] 刘建明. 当代新闻学原理（修订版）[M]. 北京：清华大学出版社，2005：82.
- [5] 陈正宏. 史记精读[M]. 上海：复旦大学出版社，2006：16.
- [6] 罗恩·史密斯. 新闻道德评价（第四版）[M]. 李青黎，译. 北京：新华出版社，2001.
- [7] 郭亚夫，殷俊. 外国新闻传播史纲[M]. 成都：四川大学出版社，2004.
- [8] 邵飘萍. 新闻学总论[M]. 北京：《京报》出版社，1924：80.
- [9] 李希光，等. 找故事的艺术——在长征路上体验清华新闻学[M]. 北京：清华大学出版社，2003：4.
- [10] 戴茂堂. 超越自然主义——康德美学的现象学诠释[M]. 武汉：武汉大学出版社，2005：296.

责任编辑 韩云波

## A Discussion about the Rationality in the Entertaining Function of News

MI Li-juan

(Editorial Department, Journal of Chongqing University of Arts and Sciences, Yongchuan 402160, China)

**Abstract:** Starting with the entertaining phenomena of news with the guidance of dialectical materialism, this article seeks to find the practical basis and reasons for news to amuse and entertain the audience. It also uses etymologic survey and textual analysis to probe into the theoretic motivation of its entertaining function, with the conclusion that neither factuality nor definitions of news ignore its amusing aspect. However, there is also boundary in its entertaining function. Not all news entertains and all news does not violate facts no matter how amusing it is, otherwise to may entertain to death.

**Key words:** the entertaining function of news; practical basis; theoretic basis