

浅析新媒体语境下的 新闻游戏概念、意义 及存在的矛盾

林楠, 艾雨萱

湖北经济学院, 湖北 武汉

收稿日期: 2021年11月23日; 录用日期: 2021年12月15日; 发布日期: 2021年12月27日

摘要

随着新媒体技术的发展, 媒体融合的形式与手段也越来越多元化。为寻求媒体的创新与发展, 新闻游戏应运而生。本文将简述新闻游戏的传播意义, 分析新闻游戏发展中存在的等等问题并进行探讨。

关键词

新媒体, 新闻游戏, 传播策略

Analysis on the Concept, Meaning and Existing Contradictions of News Games in the Context of New Media

Nan Lin, Yuxuan Ai

Hubei University of Economics, Wuhan Hubei

Received: Nov. 23rd, 2021; accepted: Dec. 15th, 2021; published: Dec. 27th, 2021

Abstract

With the development of new media technology, the forms and means of media integration have become more and more diversified. News games have emerged to seek media innovation and development. This article will briefly describe the meaning of the spreading of news games, analyze and discuss other issues that exist in the development of news games.

Keywords

New Media, News Games, Spreading Strategy

Copyright © 2021 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 新媒体语境下的新闻游戏传播概述

News Games 理论在新闻游戏传播中起到了关键性的作用,在这一理论的基础上结合当前新媒体语境的大环境,更加有利于突出新闻游戏自身的传播性;Ferrari 重点强调了新闻游戏和编辑游戏二者之间的区别,他认为新闻游戏的原有名称应该保留给符合传统方式报道的事件游戏。除此之外,新闻游戏理论最早是从游戏的概念入手,通过大众传播的方式,实现了传播信息和传播途径的互相补充,造成了隔空的共鸣,立足于当前的数字媒体时代的发展,成为塑造公共空间的工具。新闻游戏理论与新闻叙事理论都能够对新闻游戏本身产生一定的影响,尤其是在扩大新闻游戏传播性方面,起到了不可忽视的作用。此外,与政治游戏不同的是,政治游戏呈现的是一种明显带有偏见的论证,目的是改变或安抚受众的政治信仰,而新闻游戏并不直接执行工作性目标,新闻游戏不会改变人们的想法,但会为参与公共领域的讨论提供论据。

在价值多元化、受众注意力稀缺的当下,传统主流媒体如何更好地发挥提供娱乐的功能,通过受众喜闻乐见的形式来传递信息、发挥舆论引导作用,成为亟待解决的问题。麦克卢汉在《理解媒介:论人的延伸》中进一步扩充了对媒介的定义[1],从某种意义上讲,游戏也是一个媒介,因为它能够利用背景和环节的设定来承载信息。

2. 新媒体语境下的新闻游戏传播意义

2.1. 提高新闻注意力和可读性

游戏治疗理论认为,游戏是人与生俱来的一种倾向,人类在游戏中成长,通过游戏这种互动方式来加快彼此的了解和沟通,获取自身发展所需要的信息。所以游戏自产生以来就一直得到人类的喜爱与推崇,人们本能地不会排斥游戏这种信息传播形式。游戏的先天互动参与使其成为重要的信息载体,成为新闻活力生命力的重要保证。简单的单向通信变得多向,无聊的阅读方法成为游戏中的教育娱乐,纯文信息分散为图形融合产品。无论从传播对象、渠道、内容等方面,新闻的可读性都得到了极大的提高[2]。

2.2. 提高用户互动性

移动互联网时代,受众越来越呈现出审美疲劳化和阅读碎片化的特点,再好的内容也离不开好玩、新鲜、简易的呈现方式,运用新闻游戏为此打开了一个突破口,凭借在游戏中极强的互动性和有趣的沉浸体验,有效提升了用户的积极性和参与度。新闻游戏的每一次广泛传播基本发源于社交媒体平台,这些用户除了具有上述移动互联网时代网民的普遍特点以外,熟悉社交媒体的操作,习惯于从社交媒体获取资讯,并乐于分享。社交媒体的去中心化传播和裂变传播特性使得这些用户逐渐从内容生产者手中接过了传播的主导权,从而加快了传播速度,迅速扩大了传播范围。当用户具有了高度自主权,也使得其反馈价值得以凸显。

2.3. 预测未来

对于仅仅传播信息的新闻, 通过新闻传播获得未来结果的能力使新闻游戏更有价值。新闻不再是传递信息的一种形式, 而是一种产生新信息和预测未来的方式。新闻游戏的核心内容是“程序修辞”, 它可以被编程为通过建立数据模型来恢复事物或者模拟事情。所以, 新闻游戏中不但能够传递资讯, 而且还能够获得最新的数据来分析问题, 并将之用作决策依据。比如, 在美国 CNN 的政治预测市场案例中, 从新闻游戏数据中得到的结果就变成了对竞选结果的预测。

2.4. 传播模式创新

与“你说我听”的单向通信模式相比, 这种反馈是及时的、互动。强烈的沉浸感是一种有效传播知识的方式。与传统的沟通方式相比, 新闻游戏是一种身临其境的沟通方式。传播知识的有效方式还有强烈的沉浸感。与传统的传播方式相比, 新闻游戏是一种沉浸式的传播方式。它致力于构建流程和模型来解释用户关注的问题并模拟事件最原始的外观。在游戏中, 玩家的高度沉浸感和多符号有机融合, 使得游戏过程中非常专注, 且在虚拟世界里有极其敏锐的反应。

3. 新媒体语境下的新闻游戏局限

3.1. 真实新闻与虚拟游戏之间的矛盾

新闻专业的原则是新闻报道要绝对客观且完全符合现实的, 记者不能改变事实, 且新闻本身有简洁明了的特点地, 力争用最简短的符号完成最有效的信息传递。新闻中的所有具体事实都必须坚持客观事实, 不允许使用“理想图像”等。而新闻游戏的局限性就体现在新闻与游戏界限的模糊上[3]。例如, 一些能够引起大量玩家用户参与的重要要素: 新闻游戏中人物设定、场地布置和背景设定。但如果没有上述要素, 则新闻游戏将很难取得预想的宣传效果。因此, 由于新闻报道真实性要求和游戏表现形式中的新闻虚拟性之间产生了强烈冲突。所以在实际中, 为了对市场环境的适应、以及为了迎合玩家需要等多种考量, 网络游戏制作方会在新闻报道中做出相应的删减或调整, 游戏制作方会在新闻中进行一定的删减或修改, 以使更加适合玩家的口味和喜好。但是这也和媒体专业人员应该遵循的新闻报道真实性原则与要求相悖。

3.2. 新闻发布的及时性与游戏制作的长周期之间的冲突

新闻要求及时发出最新变化的资讯, 有很大的时效性, 但一个游戏从规划、制定到成功推出, 是一定要耗费非常多的时间的。而网络游戏的本质就是注重长尾效应, 要花相当一段时间对用户进行粘性的培养, 希望用户能不断反复参与甚至分享他人。所以游戏的制作和满足用户粘性培养需求的时间期限根本与一般媒体的生命周期不相匹配, 这种矛盾很容易给热门游戏带来问题。对于新闻行业而言, 新闻专业性是要为公众知情权而负责的, 要使人们及时获得当日的信息, 且新闻和舆论要被广泛传播, 所以说不具备及时性的新闻不宜被称为真正意义上的新闻。但是与之同时, 在网络环境下, 话题的传播速度又非常之快, 所以由于时效性, 新闻游戏必须在制作周期上下功夫, 才能赶上热潮。才能保证新闻游戏发布后消息仍旧火爆[4]。

3.3. 新闻的严肃性与新闻的娱乐性相矛盾

并不是所有的新闻事件都可以用游戏的方式来呈现, 尤其是新闻事件中涵盖暴力以及深度理性唤起的情节, 需要借助文字或者视频来表现, 而游戏的加入会在极大程度上弱化新闻本身的严肃性, 但新闻游戏的娱乐化不可作为绝对论。例如, 只提出人们可以讨论的问题与某些已经明确的政治立场和鲜明论

点进行比较时,就会导致某些情绪在用户群体中迅速蔓延[5],导致公众“盲从”现象,并且不太利于公共领域的建设。有研究表明,政治新闻娱乐化对不常关注政治新闻群体吸引力增强,会在一定程度上增加这部分受众对重大政治事件的情感投入。同样,针对某些社会平等、环境污染等公共问题,采用话题游戏的叙事模式,可以增强年轻受众对其深层次的认知。

4. 结语

媒体技术在进步,新闻行业也在发展,而创新就是在种种挑战中进行突破,不断重新构建新闻传播形态和方式。新闻游戏是一种融合娱乐和教育的尝试,这也是一个人们感兴趣并愿意接受的方面。即使是在游戏中传播新闻和教育,无疑也会大大增加传播效果。而兴趣是最好的老师,只有增强场景置换感,产生情感共鸣与回响,才能以更有活力的形式吸引观众,并且提高信息发布效率,通过进行一些参与式的互动提高人们对复杂问题的认识。但是,时至今日,新闻游戏的发展还存在着许多问题,例如其与新闻真实性的冲突、主题选择有限、制作周期长、叙事方式以及故事模式的不完善等许多问题。要进一步发展新闻游戏,还需要找到媒体原则和新闻游戏规范之间的平衡点,为建立新闻游戏的行业标准、发展技术创新、提高新闻游戏从业人员的专业素养等多方面寻找契机,从而提高新闻游戏相关技能、形式及内容等各方面水平,把握住机会,实现进一步全面发展[6]。

参考文献

- [1] 马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸[M]. 南京: 译林出版社, 2011.
- [2] 梁培勇. 游戏治疗的理论与实务[M]. 北京: 世界图书出版社, 2012.
- [3] 悦连城. 新闻游戏: 融合新闻的新尝试——概念、特征与功能[J]. 2016(9): 35-37.
- [4] 包昱涵. 新闻游戏的概念溯源、发展历程与前景展望[J]. 今传媒(学术版), 2017(7), 88-90.
- [5] 潘亚楠. 新闻游戏: 概念、动因与特征[J]. 2016(9): 22-28.
- [6] 孙荟萃, 邬迪. 新闻游戏发展状况与伦理困惑初探[J]. 西部学刊, 2017(5): 46-49.