

重启新闻叙事:本土化“新闻游戏”的创新与实践

□ 张建中 李建飞

随着新媒体技术的发展,一些游戏公司和传播机构开始制作与当下社会热点事件相关的视频游戏,这类游戏通常被称为“新闻游戏”。作为一种新的叙事类型,新闻游戏不仅给受众提供信息,还让受众身临其境去体验新闻事件。

一种新媒介的叙事形式

新闻游戏通过特殊的修辞手段,来传递新闻事件中重要的意义,这种游戏常常被归类到严肃

游戏类型中。实际上,新闻游戏就是利用游戏这种媒介形式,让读者亲自去探索一个新闻事件,甚至参与到与该事件相关的公共讨论中,从而对新闻事件有一个全面的理解。

当下,传统新闻媒体面临着诸多问题,其中一个就是受众参与度持续下降,而游戏是一种非常能够吸引年轻受众的媒介类型。新闻游戏并不是要取代传统新闻报道,而是为传统新闻报道提供更多的互动情境,让读者更全面地理解新闻。首先,当读者在玩新闻游戏时,他们是在直接与一个新闻事件进行互动,因

为新闻游戏允许读者以不同的方式,去探索多种多样的结果。其次,作为一个重要的媒介形式,对于许多年轻人而言,游戏是一种他们了解周围世界的“天然”数字语言。再次,在新闻游戏中,原来处于旁观者位置的读者需要做出决定,而他所做的决定,可能会影响游戏中整个新闻事件的发展进程。

新闻游戏作为一个新的叙事平台,它以“千禧一代”熟悉的数字游戏形式,来告知他们新闻事件。因此,新闻游戏代表着一种新的信息共享方式,游戏背后蕴藏着大量玩家,这是一个潜在

的、有待开发的媒体市场。目前,全球将近有6亿人用手机上网,这让游戏变成越来越有影响力的媒介,现在许多娱乐业之外的组织开始利用视频游戏来实现其传播目标:博物馆和画廊用它来进行宣传展览和提供信息,非政府组织和慈善机构利用它们来吸引年轻人。当然,新闻组织也可以利用这种媒介形式来接触到新的受众。

大多数新闻游戏属于视频新闻游戏,它给予读者一种独特的沉浸感和体验感。比如,中国台湾网络媒体《报导者》,在2015年正式上线的同时,推出了一个新闻视频游戏《急诊人生》。该游戏背景设定为中国台湾大型医学中心,它让读者在游戏中扮演急诊室医生,针对伤病程度不一的病患进行救治。玩游戏时,关键是要选择与病人相对应的急救措施。不仅如此,还必须适时点击留院观察的病人,安抚情绪,否则会出现急诊室暴力。整场游戏呈现了急诊室医生所面临的困境,这些信息以游戏方式传递给读者,让玩家在游戏中进一步了解急诊室的现状,并了解导致这些问题出现的原因。

这类包含严肃内容的新闻游戏,可以引导我们把注意力放到身边最紧迫的现实问题上,正如麦戈尼格尔在《游戏改变世界》一书中所说,“我们把真正的问题(科学、社会、经济、环境问题)包装在游戏里,我们通过游戏,为人类面临的迫切挑战创造新的解决方案。”新闻游戏在此扮演了一个激发大规模社会合作和公民参与的角色,它为了解决我们社会中面临的真正问题,提供一种互相沟通合

新闻游戏在新闻报道中的价值

在数字时代,传统媒体必须要做出彻底改变,越来越多的传统媒体需要将自身重塑为一个数字企业,新闻游戏或许是一个机会。

利用新闻游戏重启新闻叙事

作为一种媒介形式,新闻游戏改变了传统的新闻叙事模式,为用户提供了互动性较强的新闻阅读体验。游戏只是文字、动态或静态影像、声音之外的另一个选择,是另一种叙事的方式。不仅如此,这些新闻游戏还能帮助用户更好地了解相关的新闻背景。学者安德鲁·菲尔普斯指出,“游戏可以讲故事,但它也可以做的与众不同。它给予玩家一定的能动性,而且也不是读者以前阅读文章的线性路径。对于一些新闻事件而言,游戏是非常有用的工具,尤其是你想让受众了解一个特殊的系统,或者让受众了解冲突之间的特定关系,以及它们之间如何相互作用,或者是从一个特殊的视角来进行角色扮演或体验。”

新闻游戏能够模拟复杂的事件发展系统,读者不同的选择会导致不同的结果。新闻游戏还会给读者带来一种紧迫感,它会将读者与实际生活中从来没有过的体验联系起来。正如知名新闻游戏设计师魏思思所说,“作为记者,我们的工作是要告知公众信息。游戏让我们以一种新的形式告知读者信息,而这种形式极容易让用户记住信息,也容易理解一个复杂的新闻事件。”

正吸引人的地方在于,它不仅是在讲一个新闻故事,而是在描述全部社会现实。长期研究新闻游戏的美国学者博格斯特认为,“游戏就是模型。游戏代表的是系统中的系统,新闻游戏以一种复杂的方式,来描绘世界的复杂运作”。此外,新闻游戏还提供了另一个公民深入参与新闻事件的机会,让受众更深层次地参与某一话题的讨论,因为“动手学到的东西,永远比被告知的多”。

利用新闻游戏重塑读者体验

新闻游戏会让受众感到一种真切的互动,会让玩家感到他们与所玩的新闻息息相关,而不是现在许多年轻人认为新闻与我无关的状态。新闻游戏可以将读者置入一个有情境的新闻故事之中,它会围绕这个玩家的体验来展开叙事,而不是仅仅给他提供一定的信息知识,运用到未来的体验与叙事当中。玩家经历了这样一次沉浸式体验,就会对新闻事件有一个更加全面的了解,或者是更好地了解别人的处境,这种体验要比仅仅通过阅读文本获得的体验更加真切。

因此,新闻游戏还是非常好的学习和探索系统。在游戏中读者要做出决定,读者还要考虑自身行动带来的后果。《急诊人生》的设计师吴政达指出,“新闻游戏最重要的是体验。看新闻从报纸换成手机是体验,从文字换成游戏更是体验。我可能这辈子无法重新考一次学习测试,成为一名急诊室医师,但我们可以在游戏里,用手指挽救治病患者,稍微感受到一名急诊室医师

分身之术,需要在几秒之间实时判断,同时还得承受病患情绪的压力。”

总的来讲,在社交媒体时代,仅仅给读者提供信息是不够的,如果要在新闻竞争中胜出,新闻媒体还要为读者提供更多身临其境的体验。正如社会学家索尔·阿林斯基所说,“人们只会根据他们的经验来理解事情,这意味着你必须进入他们的经验世界。当你试图与他人沟通,却无法在对方的经验中找到他能够借以接收并理解的论点时,那么,你就必须为他创造经验。”

新闻游戏同样注重新闻事实

“新闻游戏归根到底还是讲新闻”。虽然目前已经开发的新闻游戏大都取得了不错的用户体验,但有些学者还是对新闻游戏持怀疑态度。他们认为,新闻游戏有悖新闻伦理。BBC的新闻游戏《叙利亚人的旅途:如何选择你的逃生路线》,就遭到英国一些媒体和学者的批评。

如果游戏公司和媒体组织想要真正做好“新闻游戏”,就必须处理好游戏与新闻的关系。作为新闻游戏,其本质还是要向受众传递新闻信息,游戏只不过是载体。所以一些学者认为,所谓新闻游戏,就是在符合事实真相的原则下,用游戏来讲述新闻故事,让读者以角色扮演的真实互动方式,置身处地体验新闻报道所要传达的某种想法、情感与态度。魏思思认为,“我们做新闻游戏,一切都必须是真的”。因此,新闻游戏必须基于真实的新闻故事,让受众进行新闻事件体验的同时,还可以对照新闻报道进行相应内容的查证。

(张建中系西安外国语大学新闻与传播学院副教授、国际传播研究所所长;李建飞系西安交通大学马克思主义学院博士研究生,中国改革报陕西记者站站长)



昆明“茶马花街”引游客

茶马花街位于昆明西山风景区内,仿古建筑群和地道的传统饮食再现了老昆明记忆和茶马古道文化,成为昆明旅游新景点。图为商家在茶马花街上制作鲜花饼。

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include financial metrics like 净资产收益率, 总资产收益率, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.

Table with 4 columns: 项目, 2017年1-6月, 2016年度, 2015年度, 2014年度. Rows include 营业收入, 营业成本, 营业税金及附加, etc.