



DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.20241104.003

# 智能时代新闻游戏的真实性问题探析<sup>1)</sup>

——基于符号叙述学视角

蒋晓丽 钟棣冰

**摘要** “新闻游戏”概念自提出以来，便不断遭到异议，其中的焦点在于游戏本质上具有的虚拟性与新闻真实性原则相违背。进入到智能时代，人工智能等新兴技术行动者介入，使得新闻游戏的真实性问题变得更加复杂。基于此，本文立足于符号叙述学视角阐释智能时代新闻游戏的真实性问题。本文认为，在“传播真实”环节，智能技术作为“解释社群”的合法性不断增强，未来提供事实解释标准的将是人机协同、动态互构的混合体；在“文本品质”方面，新闻游戏推动新闻叙事的时间向度从“过去”向“现在”迁移，这种叙述文本的“现在在场”品格，将叙述发送者的预设意义（意图意义）强加给此刻，推动意图意义实现自身；最后，“基于人机互动的个人门户模式”，使得新闻游戏的“收受真实”实现在原有机构信任的基础上，增加了“人机信任”维度。用户不断确证、信任智能机器提供的事实世界解释标准，最终实现“传播真实”与“收受真实”的紧密耦合。

**关键词** 新闻游戏；新闻述真；符号叙述学；生成式人工智能

**中图分类号** G206 **文献标识码** A

**作者** 蒋晓丽，四川大学文学与新闻学院教授，四川成都 610207；钟棣冰，四川大学文学与新闻学院博士研究生，四川成都 610207

## 一、引言：新闻游戏的真实性问题

自2003年乌拉圭游戏设计师恭扎罗·弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）在创办新闻游戏网站Newsgaming.com时首次提出“新闻游戏”概念以来，这一新——新闻形态作为媒介融合发展过程中涌现出来的创新报道模式，很快成为新闻业后来发展的新趋势。在此背景下，如何探索游戏与新闻的结合引发了学界与业界的广泛思考与实践探索。其中，部分学者认为新闻游戏以游戏作为叙事载体，构建与用户互动的虚拟空间，通过沉浸式与交互式体验可以更好地引发用户的情感共鸣，能够实现更完善的媒介叙事<sup>[1]</sup>。在业界，BBC电视台、《纽约世界报》《纽约时报》等国外媒体积极拥抱这一新的新闻形态，创作、设计、发布了一批新闻游戏产品<sup>[2]</sup>。而以《人民日报》、新华社、网易新闻为代表的国内主流媒体，也开始对新闻与游戏的深度融合展开探索，新闻游戏似乎彰显出强大的发展潜力与可观前景。

1) 基金项目：国家社科基金重大招标项目“中华文化经典符号谱系整理与数字人文传播研究”（238ZD212）。

但实际上,回溯过往研究文献,不难发现“新闻游戏”概念自提出以来,便始终处在一种争论的状态。究其根本,这些争论源自其属性悖论,即,新闻游戏本质上是以游戏为本,还是以新闻为本?围绕这一属性争议,不少学者对新闻游戏概念提出了批判与质疑的观点。例如,黄鸣奋认为新闻游戏作为一种娱乐化新闻,以游戏化的表现形式解构了新闻报道原有的严肃性与宏大叙事,集中体现出当前新闻娱乐化的取向<sup>[3]</sup>;一些新闻游戏对灾难报道,以及重大社会突发事件的游戏化、娱乐化呈现还会引发新闻伦理道德层面的争议<sup>[4]</sup>。此外,在诸多针对“新闻游戏”的批判观点中,最具有广泛性与代表性的便是部分学者遵循“专业主义规范”路径,认为新闻游戏存在“客观真实性”的失范问题。具体而言,这种游戏化的报道形式并不符合新闻专业主义的要求:在游戏建构的虚拟空间中,用户过度沉浸于虚拟的游戏元素,忽略了真实的新闻内容,新闻游戏由此也消解了新闻的客观真实性<sup>[5]</sup>。并且,在一些学者看来,游戏本质上具有的虚拟性就与新闻专业主义追求的真实性、客观性原则相违背:“仅就新闻报道真实的实现来说,支持这些新闻样态技术中的一些虚拟性,本身就与传统的新闻真实观念有冲突。”<sup>[6]</sup>由此可见,学者围绕新闻游戏概念最主要的争议点便在于真实性问题。

真实是新闻的生命与根基,新闻真实长期以来都是新闻理论研究、新闻实践领域的核心议题。针对新闻游戏的属性界定问题,笔者曾经专文探讨过——作为新闻与游戏结合的产物,新闻游戏兼具二者的一些特征。例如,新闻价值内核的客观真实性与游戏表现逻辑的主观创造性。但究其本质而言,新闻游戏“是一种具有鲜明特性的非虚构创作形式”<sup>[7]</sup>。正因为非虚构离不开“客观事实”,新闻游戏在客观真实性与主观创造性之间呈现张力的同时,仍然需要以真实性作为核心内核。因此,新闻游戏符合真实作为新闻第一要义的本质内涵。实际上,尽管有关新闻游戏的属性界定仍然存在争议,但在大部分文献中,可以看到更多学者还是倾

向于将其视作新闻加以研究。在新闻游戏研究领域的第一本专著——《新闻游戏:游戏中的新闻》(*News games: Journalism at Play*)中,学者提出的“程序修辞说”影响深远,这也是目前该领域的主流观点,即新闻游戏是“通过创建可以与读者进行互动的游戏模型来模拟新闻故事”<sup>[8]</sup>,实际上承认了新闻游戏依然是一种新闻。在国内学界,也有学者认为新闻游戏实质上是一种对新闻本身进行游戏化设计的报道形式,它是新闻内容与游戏叙事的深度融合<sup>[9]</sup>。游戏化要素仅是一种形式化呈现方式,其本质内核仍然是新闻事实。

既然确定了新闻游戏的新闻本质属性,那么真实性这一新闻“元问题”就理应成为新闻游戏研究的核心问题。然而,新闻游戏发展了二十多年,鲜有文献专门探讨其真实性问题。进入当前智能传播时代,以人工智能为代表的新兴技术深刻嵌入新闻行业,重塑、颠覆了传统新闻业态与媒体格局,技术因素已经成为贯穿当下新闻业实践的主导变量<sup>[10]</sup>。因此,在智能时代谈论新闻游戏的真实性问题,就有必要将其置于技术语境下加以考量。在行动者网络理论视域下,当前生成式人工智能、算法、聊天机器人等非人行动者深度嵌入,与人类行动者(传统媒体、机构媒体、公众参与者)进行复杂的动态交互,它们共同构成了数字新闻业的行动者网络。新兴技术力量的介入,使得新闻游戏的真实性问题更加复杂,这也成为智能传播时代新闻理论研究亟待解决的问题。基于此背景,本文试图借助符号叙述学理论资源,从学理层面阐释、理清新闻游戏这一新——新闻形态的新闻真实性问题。

## 二、“传播真实”:技术行动者加入“解释社群”提供解释标准

本文之所以选择从符号叙述学视角切入,是因为新闻游戏既是一个符号文本,更是典型的叙述文本。学者赵毅衡提出的“最简叙述”定义,包含两个基本条件:“有人物参与的变化”和“符号文本被接收者理解为具有合一的时间



和意义向度”<sup>[11]</sup>。新闻作为人类社会一项基本实践活动,反映的是客观世界(更多是人类社会,涉及“人物”这一必要元素)新近发生的变动情况,同时受众能够从新闻中解释出一定的意义(例如获取信息、了解时事、学习知识等)。新闻游戏以新闻作为本质属性,因此也符合叙述定义的最基本条件。

#### (一)从“符合论”到“认识论”的真实观

在新闻传播学领域,要求新闻报道与客观事实绝对、完全一致的新闻真实观,作为“符合论”思维的产物,长期主导新闻研究与实践的逻辑标准。但是笔者认为,从符号叙述学角度来看新闻游戏的真实性问题,需要强调真实性问题在符号学领域并不属于本体论范畴,即符号表意是否符合客体事实的证实或证伪问题。因为从本质上而言,“事实”与“符合”二者并不相容:如若“事实”能成立,那么“符合”在原则上便不可能<sup>[12]</sup>。因为在符合论的语境下,“语句的真不在于它与其他语句的关系,而在于它与客体、与世界的关系,在于它与客体在世界中的存在方式或存在状况的符合与对应”<sup>[13]</sup>。也即,符合论的真实观本质上要求属于认识论范畴的新闻真实性问题,须遵循本体论的思维逻辑,因此它也被称为“新闻绝对真实”<sup>[14]</sup>。但是这种客体之真不仅导致新闻实践过程面临重重挑战,其理论自身也存在诸多困境,仍有许多不完备之处。符合论求真观随后也开始遭受批评与质疑,学者们开始呼吁新闻真实问题需要重新回到认识论语境下进行考量。

实际上,具体到新闻叙述文本,新闻的本质作为对外部客观世界的反映,其在从客体事实转化为新闻事实的符号化过程中,必然经历了片面化过程:“物不需要全面被感知才携带意义。让物过多的品质参与携带意义,反而成为表意的累赘。符号因为要携带意义,迫使接收者对物的感知片面化。”<sup>[15]</sup>因此,符号化的过程也同时意味着对客观世界的简化、扭曲、遮蔽。同样,从叙述学角度而言,任何叙述都不可能原封不动地呈现经验事实。叙述化的过程就是从大量的经验细节中整理出意义,这一

过程必然需要对情节进行选择、重组,即“情节化”,对经验事实的简化、扭曲同样不可避免。因此,在此背景下,从符号叙述学角度谈论新闻真实问题,就需要摒弃长期以来占据主导地位符合论真实观,从认识论而非本体论角度认识真实问题。具体到操作环节中,符号叙述学只能从符号表意的三环节(意图意义、文本意义、解释意义)来解决真实问题,即符号传达是否表达发送者心目中的诚信,以及接收者如何解释。本文也循此逻辑,立足于传播真实、文本品质、收受真实三个维度来阐释智能传播时代新闻游戏的真实性问题。

如果说传统新闻报道是对客体事实进行符号化过程的话,那么新闻游戏这一新型叙述文本作为新闻与游戏的融合,其实质是对客体事实的再符号化,是以相关事实议题报道为基础的二次加工和创作。正如前文所述,虽然新闻游戏的本质属性是新闻,以鲜明的真实性、客观性为根本内核,是一种典型的纪实性叙述文本。但是采取游戏这一表现形式,就必然意味着其融入了创作者的主观因素(兴趣偏好、情感态度、意识形态等),使得新闻游戏不得不具有一定的虚构色彩。在《广义叙述学》一书中,赵毅衡就明确将游戏归为虚构性叙述文本一类,游戏具备的虚构本质属性毋庸置疑。从这一角度来看,新闻游戏由于具有游戏的虚构性质,似乎与传统的新闻真实观念冲突。但是,正如有学者所认为的那样,“新闻的真实性、客观性等符号正项品格与游戏形式的虚拟性、主观性等异项特质之间并不是完全是单纯的冲突”<sup>[16]</sup>。并且,作为新新闻形态的新闻游戏和传统新闻报道一样,并不以完全符合客体事实作为最终归宿。正如前文所述,从符号叙述学角度看待新闻真实问题,其问题的要旨在于发送者意图意义、文本意义、接收者解释意义三者之间的互动。表现在新闻真实中,就是传播真实与收受真实的最终融合,传受双方在意义解释标准上达成一致,形成一种“共识真实”<sup>[17]</sup>。

(二)智能技术行动者作为“解释社群”成员的资格合法性不断增强

以此为基础,本文首先来分析新闻游戏的“传播真实”部分。实际上,鉴于新闻是一个客体事实转化为新闻事实的符号化过程,新闻的本质就是一种传播主体针对客体世界所做的解读、解释,新闻真实的问题就从客体事实转化为传播主体提供一种客体世界变动的解释标准。从符号学角度而言,问题的关键就是:什么样的新闻是对事实世界的“解释标准”?这样的解释标准由谁来提供?实际上在符号学意义理论中,意义解释标准问题长期处在一种混乱局面,众说纷纭,莫衷一是。因为解释作为一个开放、动态的概念,“任何就是都是解释”,没有所谓绝对的正确标准。无论是主张作者的意图意义、文本的意义、还是读者的解释作为最终的解释标准,有关这一问题的探讨始终处在争执当中,各方立场不可调和,彼此之间剑拔弩张。但是立足于符号叙述学视角,解释必须有标准,才能够探讨文本意义等衍生问题。在此背景下,笔者引入斯坦利·费什的“解释社群论”,将解释标准问题导向社群,解释的标准“实际上就是社群的观点之延伸”<sup>[18]</sup>。这一观点虽然最初源自文学领域(费什本人也持有该观点),却更加适用于新闻文本这一实用性、纪实性的符号表意活动。因为新闻作为对客观世界的反映、再现,其首要功能就是监测外部环境的变化,这就决定了它不能追求文学艺术领域的解释无标准、无自由,对于事实的解读必然需要有一种稳定的解释标准。

依循此逻辑,接下来需要解决的一个关键问题自然而然就是由谁来扮演“解释社群”的角色。笔者据此理论,曾经提出专业媒体及多元行动者(社会化媒体、平台媒体、公众参与者等)组成的解释社群为社会提供解读客体世界事实的标准<sup>[19]</sup>。当前进入智能传播时代,新闻业发生的关键变革在于原有的专业化体系被打破,其中就包含参与主体的多元化、异质化、动态化、网络化。一个不可否认的事实是,虽然以专业媒体为代表的人类行动者仍然具有不可取代的地位,但以生成式人工智能、算法、聊天机器人、VR、AR、MR为代表的非人技术

行动者嵌入新闻行动者网络中,构成了完全不同于传统新闻业时代的主体生态结构。在智能技术全方位嵌入新闻业的过程中,新闻游戏这一新兴形态也同样涵盖其中。具体而言,虚拟现实、增强现实即使介入新闻游戏,也应当能够再现、反映更多维度和层面的客观事实细节。在其构建、营造的虚拟空间中,用户通过“第一人视角”,可以根据身体运动来改变视角、方位、距离,体味到传统新闻报道所不能提供的很多现场细节。从这一角度而言,虽然新兴智能技术的嵌入,也并不意味着能够完全反映外部世界的所有经验事实,符合论意义上的新闻真实仍然只是遥不可及的理论构想。但至少我们可以认为,技术行动者的加入能够提供比以往新闻形态更多的可能性。并且,随着未来智能技术水平不断发展迭代,用户通过新闻游戏所获知的事实原貌更多会由技术行动者提供。从目前的实践成果来看,如中国青年报推出的《点亮事实孤儿的未来》,通过利用Vlog、VR等多种呈现形式,为用户展现出更加丰富的孤儿生活场景细节;中央广播电视总台的《三星堆新发现|古蜀国的青铜时代》,利用即时云渲染技术和虚幻引擎技术,为用户提供了在互联网云端参与考古发掘的机会,这些案例充分表明智能技术作为解释社群的合法性不断增强,未来提供事实解释标准的主体将是人机协同、动态互构的混合体。可以说,这是智能传播时代新闻游戏在传播真实环节的最大变革。

### 三、“文本品格”:“现在向度叙述”偏向“传播真实”实现自身

符号发送者的意图意义是符号表意过程的开端,符号发送之后则由文本携带意义。尽管符号意义的实现最终取决于接收者的解释,但是文本自身具备的某些品格仍然会严重影响意义解释过程。英美新批评派和现象学家赫施主张的“文本中心主义”,在后结构主义与解构主义主张文本开放、解释自由的潮流下,并不占据主导地位,导致“文本引导解释”这一特殊问题在符号学领域长期处于被忽视、遮蔽的



尴尬地位。基于此，符号学领域更加需要重点关注文本自身携带着的形式因素，因为它们作为文本本身内在的一部分，很大程度上决定了文本应当如何解释，指引相应的接受类型与态度<sup>[20]</sup>。

#### （一）双轴关系：“窄幅”走向“宽幅”

首先，组合轴与聚合轴是任何符号文本展开的两个向度。双轴观念最早来自语言学家索绪尔，其中，组合轴是指不同符号组合成为一个有意义的“文本”方式，聚合轴则是文本组合的每个成分具有若干系列的可替代物。一般而言，一旦文本形成，聚合轴就退入幕后隐藏起来。“聚合关系中的符号，选择某一个，就是排除了其他。”<sup>[21]</sup>但是，这并不意味着聚合没有在文本当中留下任何印迹。实际上，聚合轴始终影响着文本品质，转化为文本风格因素。宽幅与窄幅就是文本风格的体现，主要反映出文本背后的聚合段选择范围。不同的文本，其背后的聚合段宽窄不一，哪怕是同一文本的每个成分背后的聚合段同样也是宽窄不一的（即选择范围的大小各异）。相比较于窄幅聚合形成的文本组合，宽幅会使得文本风格变得更加多样化。

从符号表意的双轴角度分析，可以看到智能传播时代，新闻游戏文本明显呈现出更多宽幅操作的风格。相比于传统文字新闻报道，由于受到媒介形式等因素限制，其聚合轴操作、选择幅度小，是一种窄幅文化。新兴智能技术的发展，带来了更多新闻叙述方式、呈现形式的创新，吸纳更多数字技术的新闻游戏进一步走向宽幅操作。尤其体现在事实核查类新闻游戏中，智能机器等多元技术主体的加入，在聚合轴上向用户展示出符号组合背后的深层原因以及更加丰富细节的可能性。参与到游戏互动中的用户，可以通过更深层地探索游戏文本背后的聚合系列，形成对本源态事实的充分了解。

#### （二）时间向度：“过去”走向“现在”

在文本品质方面，除了双轴关系之外，尤其需要注意的是，智能时代新闻游戏叙述文本的内在时间向度变迁现象。正如前文提到，叙述定义的第二个基本条件是“被接收者理解为具有时间和意义向度”，时间向度是叙述文本的

内在品格。所谓时间向度，在符号叙述学视角下，就是文本的语态，任何叙述文本（符号文本）都具有时间向度问题。语态问题最早由班维尼斯特在《一般语言学诸问题》中提出，认为语态具有三种基本方式：陈述、疑问和祈使。“这三种句型只不过是反映了人们通过话语向对话者说话与行动的三种基本行为，或是希望把所知之事告诉对话者，或是想从对话者那里获得某种信息，或是打算给对方一个命令。”<sup>[22]</sup>从符号叙述学角度来看，语态就是一种影响他人（对话者）的方式，这种影响的意图本身具有时间方向。班氏所论及的三种句式隐含叙述主体的三种“意图性中的时间向度”。“内在的时间向度”就是文本与接受无法摆脱的意图方向性。实际上，含有时间方向意识的语态，是任何叙述文本（符号文本）贯穿始终的问题。赵毅衡通过进一步考察各种符号叙述类型以及表意方式，认为叙述主体将意图性时间向度用各种方式标记在叙述形式中，从而让接收者回应本人的时间关注。根据内在时间向度，将叙述文本分为三种类型<sup>[23]</sup>：陈述式（过去向度叙述）、疑问式（现在向度叙述）、祈使式（未来向度叙述）。这三类叙述文本，具有不同的意图性时间向度。其中，陈述（过去向度）重在记录；疑问（现在向度）偏重演示，其意义悬而未定；祈使（未来向度）则更强调规劝。值得注意的是，这三种叙述文本之间的区别并不在于被讲述内容（事件本身）的发生时间。因为同样的内容，如果放在不同的符号文本中，可以内含不同的时间向度（过去向度、现在向度、未来向度），因而携带截然不同的意义。

基于此，要讨论新闻游戏这一叙述体裁，就不得不详细阐释其所谓的“时间向度”问题。在前数字时代，新闻作为对新近发生的事实的报道，是一种典型的陈述式叙述文本（重在记录过去），这种过去叙述给受众以“历史印象”，是对已经成为往事（新闻报道之前所发生的事件）的回顾、再现、反映。从这个角度来说，新闻虽然是新近发生的事实报道，但实际上是一种“旧闻”，尤其是大众传播时代的文字新

闻报道尤为明显。进入数字时代，新闻游戏通过交互式叙述，在虚拟空间中构建出一种即时感，推动新闻叙事的时间向度从“过去”向“现在”变迁。尤其在情节可以由读者选择的新闻游戏中，更加表现出“现在叙述”的“未决”张力，参与到游戏中的用户可以根据自我决策，决定游戏叙述的发展。这种“现在叙述”因为故事情节的走向尚无定局，从而让接收者产生“即时印象”，游戏中的新闻事件似乎正在同时进行，因而具有不确定、不可预测之感。并且正因用户的不同选择在新闻游戏中会产生不同的发展方向，接收者甚至会有干预事态进展的冲动、欲望。实际上，从符号叙述学角度而言，叙述的品质不在于文本的发出，而是取决于接收。在新闻游戏中，接收者直觉印象的共识性，决定了“意识中的时间”。在现象学中，内在时间（internal time）就是指意识中的时间性。新闻游戏与用户的即时接受之间，存在悬而未决的张力。因此，笔者认为，数字时代新闻游戏文本与用户的接受活动处在“同时性”当中，这种虚拟空间的“正在进行”感在现象学中也称为“现在在场”，海德格尔则命名为“此刻场”（the moment site）<sup>[24]</sup>。

值得注意的是，新闻游戏叙述文本的“现在在场”品格，把叙述发送者的预设意义（意图意义），在将“新闻事件”变为用户共同参与的游戏过程中强加给此刻。新闻游戏以交互体验的方式，似乎让用户在剧情选择方面获得更多的主动性与选择性。但在很多情况下，用户的主体性地位更多只是假象。新闻游戏本质上是发送者通过程序设计的产物，不可避免地会嵌入发送者的意识形态、价值偏好、观点态度等，并且这样的倾向性相比传统新闻报道更加具有隐蔽性。在此条件下，用户表面上获得了选择剧情走向、影响故事结局的多种选择，但叙事的结局可能早已根据发送者的意图进行设定。预设意义本来只是叙事文本各种可能发展的一种，叙述的意义扩散过程本来不应受到控制、局限，但结果却是在场实现于此刻。现在向度叙述持续疑问的结果，是叙述主体讲述

自己，最终意图意义实现了自身。

这样的现在向度叙述文本实现意图意义自身，对于新闻游戏的新闻真实性实现而言，却是必要的、必需的。不同于其他类型的叙述文本，新闻本质上作为人与客观世界之间的中介，在“沟通人与事实世界最新变动情况、勾连人与人之关系，以及展开精神交往、实践交往、生活交往中，具有特有的地位和独特的中介价值”<sup>[25]</sup>，其必然不同于小说、电影等叙述类型可以追求文本的开放和解释的自由。相反，新闻是反映周遭环境变动情况、降低社会不确定性的重要方式，在根本上需要诉诸解释标准的稳定性、确定性。因此，以真实性作为核心内核、以新闻作为本质属性的新闻游戏，也同样遵循着解释标准的稳定逻辑。实际上，新闻游戏领域的代表学者博格斯特提出的“程序修辞说”，同样主张新闻游戏需要通过游戏的规则和程序修辞来传达作者的理念并强化说服效果，让玩家能够更深层次地了解新闻事实，理解发送者的意图、意义。新闻游戏内在的“现在向度叙述”为智能时代新闻真实的实现提供了更多可能性，未来仍然需要学界更深层次地进行研究和阐述。

#### 四、“收受真实”：基于人机互动的个人门户模式诉诸“信任真实”

前文分别从传播真实和文本品格两个方面，论述了智能时代新闻游戏的真实性问题。但是，接收者的解释作为符号表意活动的最后一个环节，决定了新闻真实的实现最终落脚于收受真实，只有传播真实与收受真实达成了融合、一致，新闻真实的实现才构成一个完整的闭环。由此，本文这部分将聚焦于新闻游戏的收受真实环节来进行论述。

笔者曾经指出，收受真实的实现并不取决于文本内容是否真实（前文已经提到，符号学并不讨论文本内容是否符合客体事实），而是很大程度上取决于对传播主体的信任<sup>[26]</sup>。循此逻辑出发，新闻游戏的收受真实实现，关键就在于游戏用户对于传播主体的信任。回溯新闻



传播历史，在大众传播时代，新闻报道活动基本上由传统媒体垄断，它们毫无疑问地充当着整个社会的解释社群，为公众提供事实世界的解读标准。必须承认，传统媒体的新闻报道并不能绝对、完整、全面地反映外部客观世界的变动全貌，新闻对周遭世界的简化、片面、扭曲是本性使然。尽管如此，新闻业仍然通过将“新闻专业主义”作为“新闻界用来证明新闻职业正当性与合法性的职业意识形态”<sup>[27]</sup>，将新闻真实标榜为终极信仰与最高目标，并且在此过程中形成了诸如客观公正、价值中立、公共服务等一系列操作准则规范，“整体上为新闻业提供了合法性依据……保护新闻工作者免受各方面的攻击”<sup>[28]</sup>，与此同时也为新闻业（尤其是传统媒体）带来极大的公信力和权威性。公众更多地是基于对新闻媒体机构的信任，从而确认其提供的事实世界解释标准。因此，在前智能传播时代，新闻游戏产品作为大部分传统媒体机构设计、发布的产物，其收受真实的实现同样更多地取决于游戏用户对于媒体机构主体的信任。

但是，随着人工智能技术的兴起，新闻游戏收受真实的实现在原有机构信任的基础上增加了“人机信任”的全新维度。当前，以ChatGPT、Sora为代表的一系列生成式人工智能产品不断发展迭代，与算法、机器等人工智能体的对话、交互将成为智能时代人类媒介化生存的常态。可以预见的是，未来大模型应用开始逐渐接入新闻游戏等传播形态之中，将会为新闻游戏真实性的实现带来更多可能性。大语言模型基于“生成性预训练转换器”（Generative Pretrained Transformer），与传统的循环神经网络（RNN）和卷积神经网络（CNN）不同，其底层技术架构是基于人类反馈的强化学习机制，从而使得大语言模型在海量训练数据集的基础上具备了较强的上下文语义理解能力，以及对交互者、对话者说话方式进行概率判断的能力。与此同时，生成式人工智能支持多类型、多领域的多轮对话，在与人类用户不断交互的过程中，可以不断提升自己与人类交流的能力。未来随着技术能力的不断提升，以ChatGPT为代表的

大语言模型也将愈发具备类人特征，甚至展现出准认知、思维与理解能力。就技术实践来看，大语言模型基于大算力支持与大规模数据作为训练样本，在大部分通用型任务领域方面（例如语言翻译、表格制作、摘要写作、要点提取）表现出来的突出能力，逐渐得到学界与业界的广泛认可。但是在一些需要专业深度知识的行业领域（例如法律、医疗），以及在个性化、定制化、情感化等特定任务上的表现则差强人意。例如，ChatGPT在人机互动过程中鲜少给出个性化、创意化、情感化的回应内容，因此也被一些研究者认为其难以实现情感支持功能，传统人际陪伴仍然不可替代<sup>[29]</sup>。

在此背景下，微调大模型技术的落地应用为个性化人机交互的实现提供了可能。2023年11月，美国人工智能研究公司Open AI进一步加速迭代，推出基于GPT-4的“自定义GPT”，为普通人在不需要掌握专业代码的前提下，创建自身的微调大模型提供了技术实现的可能性。基于此，有学者认为微调大模型下的人机信息交互模式，是一种人机之间双向优化信息觅食的过程<sup>[30]</sup>。机器通过不断学习用户输入的提示词（与用户交互、反馈），能够进一步深化对用户信息需求的理解，提供更加精准的个性化回应内容。进一步而言，未来的大语言模型还将从知识（基础性知识+用户个体的专域知识）、性格（丰富多维的人设、性格特质、话语风格）、情感（情感类人工智能弥补情感共情能力方面的不足）、记忆（长期与短期记忆的融合）等四个层面，不断朝着个性化方向演进、迭代，为用户打造深度个性化的智能“个人门户”。在此背景下，彭兰等学者提出“基于人机互动的个人门户模式”将成为生成式人工智能时代的信息消费模式<sup>[31]</sup>。可以预见，未来以ChatGPT为代表的生成式人工智能介入到新闻游戏产品之后，游戏用户在获取信息、交互体验的过程中会更多依赖人机对话的方式。在人机对话的个人门户模式下，新闻游戏收受真实实现的关键，逐渐从对新闻机构的信任向人机信任方向迁移。机器通过不断学习用户输入的提示词（与

用户交互、反馈），能够进一步深化对游戏用户信息需求的理解，提供更加精准的个性化回应内容，从而深层次满足游戏用户的特定需要。例如，澎湃新闻于2022年推出的文本益智类游戏《澎湃填字》，紧密融合热点新闻推出冬奥会、元宇宙等多个主题的新闻游戏，利用智能化平台搜集相关用户反馈，以此描绘更加精准的用户画像，这可以被视为新闻游戏对于用户个性化需求满足方向的积极探索与尝试。可以预见的是，随着生成式人工智能介入新闻游戏产品，未来的新闻游戏用户在与智能机器进行个性化交互的过程中，也会因为更好的沉浸感、体验感、满足感从而不断确证、信任智能机器提供的事实世界解释标准，最终实现传播真实与收受真实的紧密耦合。

## 五、结语

“新闻游戏”概念自提出以来，在业界获得了积极拥抱与深入探索，也涌现出一大批富有创造性、表现力的新闻游戏产品。但是回溯既往研究，不难发现该概念在学界始终处在一种异议的状态，其中最根本的争论点便在于游戏这一形式的介入是否会损害新闻本质上的真实、客观内核，对此有不少学者表达出批评、质疑的意见。实际上，笔者针对新闻游戏的属性界定问题，曾经提出新闻游戏“是一种具有鲜明特性的非虚构创作形式”，本质上是一种新闻，以真实性作为核心内核。所以“新闻真实”作为新闻实践与理论研究的元问题，仍然是新闻游戏这一新的新闻形态不可避免需要解决、讨论的核心议题。与此同时，进入智能传播时代，谈论新闻游戏的新闻真实性，需要放置在技术语境下加以考量。因为当前以大数据、云计算、算法、区块链、生成式人工智能为代表的新兴技术不断涌现、强势崛起，与人类行动者（传统媒体、机构媒体、公众参与者）进行复杂的动态交互，共同构成了数字新闻业的行动者网络。新兴智能技术对于新闻业的深刻嵌入，为新闻游戏的真实性问题带来更多复杂性的同时，也可能提供了新的实现可能性，这些都亟待新

闻理论研究从学理层面阐释、厘清。

基于此，本文立足于符号叙述学视角，从符号表意的三环节（发送者的意图意义、文本意义、接收者的解释意义）出发进行阐述。首先，在“传播真实”环节，智能技术的介入使得新闻游戏文本提供事实解释标准的主体多元化、异质化、动态化。智能技术作为“解释社群”的成员，是智能时代不可避免的必然趋势。其次，新闻游戏推动新闻叙事的时间向度从“过去”向“现在”变迁。这种叙述文本的“现在在场”品格，将叙述发送者的预设意义（意图意义）强加给此刻，推动实现意图意义自身。新闻本质上作为实用性意义文本，需要诉诸解释标准的稳定性，因此，意义实现对于新闻游戏的新闻真实性实现而言，是必要的、必需的。再次，随着“基于人机互动的个人门户模式”的人机对话成为生成式人工智能时代的基本信息消费模式，新闻游戏收受真实的实现在原有机信信任的基础上增加了人机信任维度，用户通过不断确证而信任智能机器提供的事实世界解释标准。最终，在传播真实与收受真实之间彼此实现耦合的基础上，实现新闻游戏的新闻真实。

当然，笔者最后仍想要强调的是，本文的相关讨论仅仅是从学理、理论层面作出的阐释与构想，是基于智能技术的发展走向提出新闻游戏的真实性实现路径。但是未来，当生成式人工智能发展到一定形态和水平时，就有可能实现人工智能的自主演化和涌现，本文提出的理论路径未必最终都无法变成现实。无论如何，在未来新闻游戏的实践中，游戏设计者、发布者都需要从现实层面出发，考量如何更好地实现这一理论路径，例如，如何平衡新闻真实性与游戏虚拟性之间的冲突、张力，这是影响、制约新闻游戏发展潜力的主要因素。最重要的是，如何积极利用智能技术的赋能力量，推动新闻游戏的深层次突破，为新闻真实的实现提供更多可及性与可供性，这些都需要未来有更多学界同仁对此问题提出更加深入的见解，从而切实推动数字新闻业的创新突破。

（责任编辑：李韵奕）



## 参考文献

- [1] Gee J P. Video Games: What They Can Teach Us About Audience Engagement[J]. Nieman Reports, 2010, 64 (2):52-54.
- [2] 潘亚楠. 新闻游戏: 概念、动因与特征 [J]. 新闻记者, 2016(9):22-28.
- [3] 黄鸣奋. 数字化语境中的新闻游戏 [J]. 重庆邮电大学学报(社会科学版), 2014(5):94-100.
- [4] 赵平喜, 安静. 新闻游戏的叙事形态、话语表达和传播观念 [J]. 新闻爱好者, 2021(12):15-18.
- [5] 李俊欣. 符号叙述学视角下的新闻游戏及其伦理反思 [J]. 新闻界, 2018(9):34-40.
- [6] 杨保军. 论新媒体环境中新闻报道真实的实现 [J]. 编辑之友, 2017 (4):5-12.
- [7] 蒋晓丽, 贾瑞琪. 新闻游戏的非虚构叙事研究 [J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2018(7):70-74+81.
- [8] Bogost I, Ferrari S, Schweizer B. *Newsgames: Journalism at play* [M]. Cambridge: Mit Press, 2012:6.
- [9] 吴旭渤. 新闻游戏的文化渊源与内在属性探究 [J]. 传媒观察, 2022(6):87-92.
- [10] Coddington M. Clarifying journalism's quantitative turn: A typology for evaluating data journalism, computational journalism, and computer-assisted reporting [J]. *Digital Journalism*, 2015,3(3):331-348.
- [11] 赵毅衡. 重新定义叙述 [J]. 四川大学学报(哲学社会科学版), 2016(1):99-104.
- [12] 李主斌. 符合论 VS 融贯论 [J]. 自然辩证法研究, 2011(9):15-20.
- [13] 陈波. 逻辑哲学导论 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2000:187.
- [14] 冯月季. 传播符号学 [M]. 重庆: 重庆大学出版社, 2017:60.
- [15] 赵毅衡. 符号学原理与推演 [M]. 南京: 南京大学出版社, 2011:37.
- [16] 李俊欣. 符号叙述学视角下的新闻游戏及其伦理反思 [J]. 新闻界, 2018(9):34-40.
- [17] 蒋晓丽, 钟棣冰. 再论新闻述真变异的重构——基于“文本引导解释”与“收受真实”视角 [J]. 当代传播, 2023(5):35-40.
- [18] Stanley F. *Is There a Text in the Class? The Authority of Interpretive Community* [M]. Cambridge: Harvard University Press, 1980:16.
- [19] 蒋晓丽, 钟棣冰. “解释社群”与专业媒体: 符号学视域下新闻述真变异的重构 [J]. 新闻界, 2021(1):26-34.
- [20] Jonathan C. *Structuralist poetics: Structuralism, Linguistics and the study of Literature* [M]. Ithaca: Cornell University Press, 1975:129.
- [21] David S, Brian T. *The Material Word: Some Theories of Language and Its Limits* [M]. London: Routledge, 1980:225.
- [22] Emile B. *Problems in General Linguistics* [M]. Coral Gable: University of Miami Press, 1971:10.
- [23] 赵毅衡. 符号学原理与推演 [M]. 南京: 南京大学出版社, 2011:327.
- [24] Martin H. *Kant and the Problem of Metaphysics* [M]. Bloomington: Indiana University Press, 1997:83.
- [25] 杨保军. 再论作为“中介”的新闻 [J]. 新闻记者, 2020(8):3-11.
- [26] 蒋晓丽, 钟棣冰. 再论新闻述真变异的重构——基于“文本引导解释”与“收受真实”视角 [J]. 当代传播, 2023(5):35-40.
- [27] 郑保卫, 李玉洁. 美国新闻专业主义观念发展史的评述与反思 [J]. 新闻与传播研究, 2013(8):78-91+127.
- [28] 周劲. 新闻专业主义的本土化探索 [J]. 新闻大学, 2013(4):133-140.
- [29] Dillion D, Tandon N, Gu Y, et al. Can AI language models replace human participants? [J]. *Trends in Cognitive Sciences*, 2023, 27(7):597-600.
- [30] 官璐, 何康, 斗维红. 微调大模型: 个性化人机信息交互模式分析 [J]. 新闻界, 2023(11):44-51+76.
- [31] 彭兰. 新“个人门户”与智能平台: 智能时代互联网发展的可能走向 [J]. 新闻界, 2023(9):4-14+96.

## Analysis on The Authenticity of News Games in the Intelligent Age——Based on the Perspective of Semio-narratology

Jiang Xiaoli, Zhong Dibing

**Abstract:** Since it was put forward, the concept of “news games” has been constantly challenged, the focus of which is that the virtual nature of the game is contrary to the principle of news authenticity. Entering the era of intelligence, the intervention of emerging technological actors such as artificial intelligence makes the authenticity of news games more complicated. Based on this, this paper explains the authenticity of news games in the intelligent age from the perspective of semio-narratology. In the

(下转第35页)

[26] 兰斯·班尼特. 新闻: 幻象的政治 [M]. 杨晓红, 王家全, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2018: 25.

[28] 刘洋. 新闻场域和客观性争锋: 一个理解网络时代新闻业危机的视角 [J]. 新闻与传播研究, 2016(4): 26-44.

## On the Connotation, Expression, Implementation Methods, and Impact of “Privatization” of Nondaily News

Yang Baojun, Zhang Bo

**Abstract:** Nondaily news refers to news that the subject’s news practice is oriented towards the public domain and serves the public interest of society. The “privatization” of nondaily news refers to the activity of nondaily news entering private daily life, mainly manifested in two ways: one is that ordinary public become the direct subject of nondaily news production and dissemination; the second is the “sinking” of nondaily news produced by professional news organizations into the daily lives of the general public. The “privatization” of nondaily news has always existed in human news activities, but it has only become a direct and widespread phenomenon in the digital age. In the era of mass media, the “privatization” of nondaily news is mainly led by professional media organizations and professional journalists. In the digital age, the process of “privatization” mainly occurs in the “negotiation and cooperation” between professional and amateur subjects. In the digital news ecosystem and digital media environment, the cooperation and collaboration between professional and amateur subjects are more conducive to the complete realization of the “privatization” of nondaily news. Professional subjects should improve the quality of nondaily news based on professionalism, while amateur subjects should play their role and value in rational communication and collaboration with professional subjects. The “privatization” of nondaily news is of great significance for news practice and research in the digital age. On the practical level, this phenomenon can make the public value of nondaily news more real and universally realized; At the academic level, the “privatization” of nondaily news and its resulting impacts provide new problem areas for news research in the digital age.

**Keywords:** nondaily news; privatization; public participation; news publicity; news research

**Authors:** Yang Baojun, the Research Center for Journalism and Social Development, Renmin University of China; Zhang Bo, School of Journalism and Communication, Lanzhou University.

(上接第 12 页)

process of “spreading truth”, the legitimacy of intelligent technology as “interpretative community” is increasing. In the future, the standard of fact interpretation will be a mixture of human-machine cooperation and dynamic interconstruction.; In terms of “text quality”, news games promote the time dimension of news narrative from “past” to “present”. The “present presence” character of narrative text imposes the preset meaning (intended meaning) of narrative sender on the moment and promotes the intended meaning to realize itself. Finally, the “personal portal model based on human-computer interaction” makes the “receiving truth” of news games being realized on the basis of the original institutional trust and adds the dimension of “human-machine trust”. Users continue to confirm and trust the interpretation standards of the factual world provided by intelligent machines, and finally realize the tight coupling of “spreading truth” and “receiving truth”.

**Keywords:** news games; news veridiction; semio narratology; generative artificial intelligence

**Authors:** Jiang Xiaoli, School of Literature and Journalism, Sichuan University; Zhong Dibing, School of Literature and Journalism, Sichuan University.